



**UNGKAPAN IMPERATIF TERHADAP PENGGAMBARAN TOKOH
PADA GAME *GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Oleh:

Nabila Ailsa Widyawati

NIM 2302420063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG, 2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek skripsi berjudul “Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada *Game Genshin Impact*” yang disusun oleh:

Nama : Nabila Ailsa Widyawati

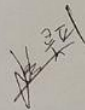
NIM : 2302420063

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Telah disetujui untuk diajukan ke sidang ujian proyek skripsi.

Semarang, 2 Agustus 2024

Pembimbing



Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199101252019031008

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi berjudul "Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada *Game Genshin Impact*" yang disusun oleh

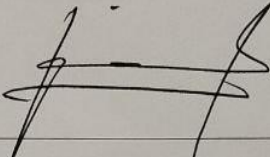
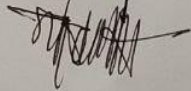
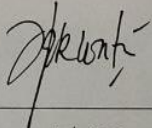
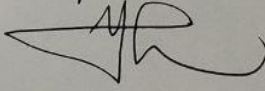
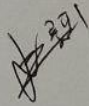
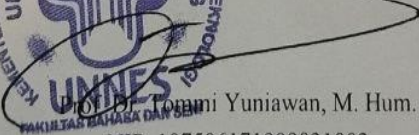

Nama: Nabila Ailsa Widyawati

NIM: 2302420063

Prodi: Pendidikan Bahasa Jepang

Telah dipertahankan dalam ujian skripsi pada hari Jumat, tanggal 9 Agustus tahun 2024.

Tim Penguji

Ketua Penguji Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc.,M.A.,Ph.D. NIP. 197504202009121001	
Sekretaris Singih Kuswardono, M.A., Ph.D. NIP. 197607012005011001	
Penguji I Heni Hernawati, S.S., M.A., Ph.D. NIP. 197708282005012001	
Penguji II Yoyok Nugroho, S.Pd., M.Pd. NIP. 197502012005011001	
Penguji III / Pembimbing Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd.,M.Pd. NIP. 199101252019031008	
<p>Mengetahui, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni</p> <p> Tommi Yuniawan, M. Hum. NIP. 197506171999031002</p> 	

PERNYATAAN

Skripsi yang ditulis berjudul “Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada *Game Genshin Impact*” merupakan karya ilmiah asli dan bukan hasil plagiasi dari karya ilmiah orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang di dalam Skripsi ini telah ditulis berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Agustus 2024

Yang menyatakan



Nabila Ailsa Widyawati

2302420063

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“This time, you can face the rain. Next time, you can beat the pain. No more tears will come again. Smiling, laughing to the end.”

- Hendry (NCT)

Skripsi ini saya persembahkan untuk

- **Orangtua Saya, Bapak** yang telah sabar menunggu, mendidik, mendukung, mendampingi bahkan menjadi tempat keluh kesah.
- **Orang tua kedua Saya, Bulik** yang telah mendukung, mendampingi juga mendengarkan keluh kesah.
- **Teman-teman** yang menemani, membantu, menghibur, dan menyemangati hingga terselesaikannya skripsi ini.
- **Dosen pembimbing**, Yanuar Lutfi Rohman Sensei. Terima kasih selalu memberikan masukan, saran, serta bantuannya.

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan berucap syukur, penulis akhirnya menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tindak Tutur Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada *Game Genshin Impact*”.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. S. Martono, M.Si., selaku rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Tommi Yuniawan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Lispridona Dier, S.Pd.,M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.
4. Singgih Kuswardono, M.A., Ph.D. selaku Sekertaris yang telah bersedia meluangkan waktu untuk terlaksananya siding skripsi.
5. Heni Hernawati, S.S., M.A., Ph.D., selaku Dosen Penguji I, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk terlaksananya siding skripsi.
6. Yoyok Nugrogo, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk terlaksananya siding skripsi.
7. Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penguji III yang telah membagi ilmu dan memberikan bimbingan, arahan, saran, motivasi, serta nasihat selama penulisan skripsi.
8. Dyah Prasetiani, S.S.,M.Pd., selaku Dosen Wali, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan studi.

ABSTRAK

Widyawati, N. A. (2024). *Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh dalam Voice Line Game Genshin Impact*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: *ungkapan imperatif, penggambaran tokoh, genshin impact*

Imperatif dalam bahasa Jepang dapat diketahui dari fungsi penggunaan ungkapan tersebut. Menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*). Sedangkan Penggambaran tokoh secara tertulis Menurut Sayuti (2017:119-148) penggambaran tokoh merupakan suatu cara seorang penulis untuk menyajikan tokoh ciptaannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ragam bentuk ungkapan imperatif yang digunakan pada *voice line* bertarung karakter di *game Genshin Impact* dan keterkaitannya dengan karakteristik karakter sesuai dengan penggambaran tokoh karakter tersebut. *Genshin Impact* dipilih sebagai sumber data karena meskipun *game* buatan China tetapi memiliki pengaturan menggunakan bahasa Jepang. Karakter *Genshin Impact* yang diteliti merupakan versi 4.5 yang memiliki total 81 karakter. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan pendekatan dimana peneliti akan mendeskripsikan sumber data yang telah dianalisis.

Berdasarkan hasil klasifikasi dan analisis ungkapan imperatif bahasa Jepang terhadap penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact* terdapat 140 data yang telah diklasifikasi sesuai ungkapan imperatifnya menjadi 104 data ungkapan perintah, 14 data ungkapan larangan, 18 data ungkapan permohonan dan 4 data ungkapan ajakan. Serta hubungannya dengan penggambaran tokoh yaitu semua ungkapan memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh karena semua data ungkapan imperatif memiliki penjelasan talenta saat karakter meluncurkan serangan. Sedangkan penggambaran tokoh lainnya berfokus kepada cerita dan identitas karakter dengan 24 data menunjukkan identitas jenis kekuatan elemental, 72 data yang menggambarkan latar belakang cerita, 3 data menunjukkan fungsi karakter dalam tim. Sedangkan 41 data sisanya tidak memiliki penggambaran tokoh.

Hasil data terbanyak pada ungkapan imperatif yaitu ungkapan perintah (*meirei*) dengan 104 data dikarenakan *game Genshin Impact* merupakan permainan yang berfokus pada pertarungan sehingga ungkapan imperatif bahasa Jepang sering digunakan karakter khususnya pada saat bertarung saat karakter meluncurkan serangan *elemental skill* dan *elemental burst*. Ungkapan imperatif dengan 93 ungkapan memiliki hubungan dengan cerita latar belakang serta maupun identitas karakter yang menggunakan ungkapan tersebut.

Rangkuman

Widyawati, N. A. (2024). *Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh dalam Voice Line Game Genshin Impact*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: *ungkapan imperatif, penggambaran tokoh, genshin impact*

1. Latar Belakang

Imperatif menurut Kridalaksana (2013) dalam Kasmawati & Harisal (2021) adalah kalimat yang memiliki intonasi imperatif, umumnya mengandung makna perintah atau larangan dapat juga ditandai dengan akhiran titik atau tanda seru. Sedangkan Imperatif dalam bahasa Jepang dapat diketahui dari fungsi penggunaan ungkapan tersebut. Menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).

Menurut Hirumi (2014) dalam Yulianti & Ekohariani (2020) *game* merupakan kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial memiliki tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. Salah satu *game online RPG (Role-Playing Game) Open-world* yang terkenal saat ini yaitu *Genshin Impact*. *Genshin Impact* sebenarnya merupakan *game* buatan China namun pengaturan suara para karakter dalam *game* diisi oleh beberapa bahasa seperti bahasa Mandarin, Inggris, Korea dan Jepang.

Genshin Impact memiliki tema cerita serta pertarungan membuat beragamnya kekuatan karakter yang disebut *elemental* serta beragam juga latar cerita dan kota mengakibatkan kosakata yang digunakan dalam bentuk ungkapan imperatif. *Genshin Impact* telah diunduh lebih dari 100 juta di *Playstore* serta jika

pengguna *Genshin Impact* yang berbahasa Jepang dilihat dari *subscriber Channel Youtube Genshin Impact* berbahasa Jepang yang berjumlah 1,29 Juta *subscriber*.

Contoh ungkapan yang ada pada *voice line* karakter seperti pada *elemental skill* pertama Albedo dia mengucapkan 咲け (*sake*) yang berarti tumbuh, meskipun ia memiliki *elemental geo* yang merupakan tanah bukan *dendro* yang menggambarkan tumbuhan tetapi karena pada saat ia melancarkan *skill* tersebut ia mengeluarkan benda sejenis bunga sehingga walau tidak sesuai *elementalnya* ia dapat menggunakan ungkapan tersebut menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara ungkapan dengan apa yang digambarkan melalui tindakan Albedo. Lalu ada Klee pada *voice line* saat melancarkan *elemental burst* pada *voice line* jenis kedua ia berkata 弾けろ (*hajikero*) yang memiliki arti meletuslah sesuai dengan *elementalnya* yang merupakan *pyro* yaitu api dapat melawan musuh dengan meletuskan bom. Ada juga yang tidak ungkapan pada *voice line* karakter yang hanya seperti ungkapan perintah secara umum tanpa menggambarkan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh karakter tersebut dan hanya seperti ungkapan dalam pertarungan seperti どけ (*doke*)、くえ (*kurae*)、行け (*ike*) dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melaksanakan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara *voice line* karakter yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan identitas maupun latar belakang cerita karakter tersebut melalui penelitian berjudul “*UNGKAPAN IMPERATIF TERHADAP PENGAMBARAN TOKOH PADA GAME GENSHIN IMPACT*”.

2. Landasan Teori

2.1 Ungkapan Imperatif

Ungkapan imperatif biasa dikenal sebagai kalimat perintah. Imperatif menurut Rahardi (2003:68) dalam Halibanon & Hasna (2021) imperatif memiliki fungsi memerintah ataupun meminta agar lawan tutur melakukan sesuatu yang diinginkan penutur. Selain itu menurut Wijana dan Rohmadi (2011:28) dalam Anwar (2014) kalimat imperatif dibedakan menjadi kalimat imperatif langsung dan kalimat imperatif tidak langsung.

2.2 Imperatif Bahasa Jepang

Imperatif dalam bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, imperatif bahasa Jepang terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).

Bentuk menyatakan perintah (*meirei*) dapat ditandai dengan akhiran ~ろ atau ~なさい. Bentuk menyatakan larangan (*kinshi*) dapat ditandai dengan kata kerja bentuk kamus + na dan ~ないで atau ~ないでください. Bentuk menyatakan permohonan (*irai*) ditandai dengan ~てください atau kata kerja + kudasai. Serta untuk bentuk menyatakan ajakan (*kanyuu*) ditandai dengan ~おう dan ~ませんか.

Sedangkan menurut Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam Anwar (2014) kalimat imperatif langsung bahasa Jepang yang memiliki empat jenis makna yaitu perintah atau 命令 (*meirei*), permohonan atau 依頼 (*irai*), ajakan atau 勧誘 (*kanyuu*) dan larangan atau 禁止 (*kinshi*). Dengan contoh penggunaan pada masing-masing jenis kalimat sebagai berikut:

1) Perintah (*meirei*)

- Pola pembentukan kalimat 1

KK Grup 1: akhiran bunyi え *e*

KK Grup 2: akhiran bunyi ろ *ro* (lisan) dan よ *yo* (tulisan)

KK Grup 3: する *suru* menjadi しろ *shiro* (lisan) dan せよ *seyo*

(tulisan), 来る *kuru* menjadi 来い *koi*

- Contoh Penggunaan

a. KK Grup 1

黙れ！(Damare!)

“Diamlah!”

b. KK Grup 2

次の質問に答えよ。(Tsugi no shitsumon ni kotaeyo.)

“Jawablah pertanyaan berikutnya.”

c. KK Grup 3

学校へ来い。(Gakkou he koi.)

“Datanglah ke sekolah.”

● Pola pembentukan kalimat 2

KK ます形 *masu kei* (ます *masu* dihilangkan) + なさい *nasai*

Contoh Penggunaan

もう遅いから、歯を磨いて寝なさい。

(*Mou osoi kara, ha wo migaite nenasai.*)

“Sudah malam, gosok gigi dan kemudian tidurlah.”

2) Permohonan (*irai*)

● Pola pembentukan kalimat 1

KK て *te* + ください *kudasai* / KK て *te* くれ *kure*

Contoh Penggunaan

僕と一緒に来てくれ。(Boku to isshoni kite kure.)

“Tolong datanglah bersamaku.”

● Pola pembentukan kalimat 2

KK て形 *te kei*

Contoh Penggunaan

早く来て。(Hayaku kite.)

“Tolong cepat datang.”

- Pola pembentukan kalimat 3

お *o* + KK ます形 *masu kei* + 願います *negaishimasu*

ご *go* + KK + 願います *negaishimasu*

KK serapan + 願います *negaishimasu*

- Contoh Penggunaan

足元にご注意願います。

(*Ashimoto ni gochuui negaishimasu.*)

“Harap perhatikan langkah kaki Anda.”

- Pola pembentukan kalimat 4

KK 辞書形 *jisho kei* + こと *koto*

KB + の *no* + こと *koto*

Contoh Penggunaan

発表は十五分以内で行うこと。

(*Happyou wa juu go fun inai de okonau koto.*)

“Presentasi harap dilakukan selama tidak lebih dari 15 menit.”

3) Ajakan (*kanyuu*)

- Pola pembentukan kalimat

KK ます形 *masu kei* (ます *masu* dihilangkan) + ましょう *mashou*

Contoh Penggunaan

映画に行きましょう。(Eiga ni ikimashou.)

“Ayo pergi ke bioskop.”

4) Larangan (*kinshi*)

- Pola pembentukan kalimat 1

KK 辞書形 *jisho kei* + な *na*

Contoh Penggunaan:

そんな所にもう行くな！(Sonna tokoro ni mou iku na!)

“Jangan pergi ke tempat seperti itu lagi!”

- Pola pembentukan kalimat 2

KK て形 *te kei* + はいけません *ha ikemasen* / はいけない *ha ikenai*

Pola kalimat lain yang serupa seperti pola kalimat diatas yaitu ada

～てはだめです dan ～てはなりません / ～てはならない

Contoh kalimat:

教室でものを食べてはいけません。

(*Kyoushitsu de mono wo tabete ha ikemasen.*)

“Tidak boleh makan di dalam kelas.”

- Pola pembentukan kalimat 3

KK negatif + ください *de kudasai* / ないで *nai de*

Contoh kalimat:

まだ帰らないで。 (*Mada kaeranai de.*)

“Tolong jangan pulang dulu.”

- Pola pembentukan kalimat 4

KK negatif + こと *koto*

Contoh kalimat:

プールサイドを走らないこと。

(*Puuru saido wo hashiranai koto.*)

“Mohon tidak berlari di tepi kolam renang.”

2.3 Penggambaran Tokoh

Penggambaran tokoh secara tertulis Menurut Sayuti (2017:119-148) penggambaran tokoh merupakan suatu cara seorang penulis untuk menyajikan tokoh ciptaannya. Dengan pembeda metode penulisan penggambaran cerita yaitu metode diskursif, metode dramatik, metode kontekstual, dan metode campuran.

a. Metode Diskursif

Metode diskursif merupakan metode penulisan penggambaran atau karakteristik tokoh secara langsung oleh penulis dengan cara menguraikannya dalam sebuah narasi.

b. Metode Dramatik

Metode dramatik merupakan metode penulisan penggambaran atau karakteristik tokoh melalui kata-kata, tindakan, maupun perbuatan tokoh tersebut. Metode dramatik mencakup jenis metode ragaan (*showing*) dan metode tidak langsung. teknik yang digunakan yaitu dengan teknik pemberian nama (*naming*), teknik cakapan, teknik penggambaran pikiran tokoh, teknik arus kesadaran, teknik pelukisan perasaan tokoh, teknik perbuatan tokoh, teknik sikap tokoh, teknik pandangan seseorang terhadap tokoh, teknik pelukisan fisik hingga teknik pelukisan latar cerita maupun latar belakang tokoh.

c. Metode Kontekstual

Metode kontekstual merupakan metode penggambaran tokoh dengan menyatakan karakter tokoh melalui konteks verbal yang mengelilinginya.

d. Metode Campuran

Metode campuran merupakan metode penggambaran tokoh kombinasi antara metode-metode lainnya.

Tokoh pada metode diatas memiliki makna karakter. Misalnya tokoh Venti yang berasal dari Mondstadt berarti karakter Venti. Begitupun dengan tokoh Ganyu yang berasal dari Liyue dapat juga disebut sebagai karakter Ganyu. Maupun tokoh atau karakter dari region lainnya.

2.4 Genshin Impact

Genshin Impact adalah *game* RPG open world asal China yang didirikan oleh perusahaan bernama Mihoyo bersama dengan Cognosphere yang sekarang biasa disebut dengan Hoyoverse, dalam penyebaran global *game* yang memiliki kantor cabang di Singapura. *Genshin Impact* dirilis sejak 2020 di berbagai macam platform seperti Android, PC, IOS, dan Playstation.

Genshin Impact yang merupakan *game open world* terdapat peta dengan beberapa region atau wilayah seperti negara. Pada cerita utama region di *Genshin Impact* terdapat tujuh sesuai dengan kekuatan elemental yang terdapat pada dunia di *genshin Impact* yang disebut dengan nama Teyvat. Pemain akan memainkan peran sebagai tokoh utama dalam cerita *Genshin Impact* yang berasal dari luar Teyvat. Salah satu dari saudara kembar yang bernama Aether dan Lumine yang nantinya oleh karakter lain dipanggil dengan sebutan *Traveler* atau pengembara.

Setiap region atau wilayah pada *Genshin Impact* melambangkan salah satu dari kekuatan elemental yaitu kekuatan yang berasal dari alam yang ada di *Genshin Impact* yaitu angin dengan sebutan anemo, tanah

dengan sebutan geo, petir dengan sebutan electro, tumbuhan dengan sebutan dendro, air dengan sebutan hydro, api dengan sebutan pyro, dan es dengan sebutan cryo.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan dimana peneliti akan mendeskripsikan sumber data yang telah dianalisis. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, data yang terkumpul berupa kata kata ataupun gambar, dan bukan berbentuk angka-angka.

3.2 Sumber Data

Data penelitian bersumber dari *voice line* karakter dalam *game Genshin Impact*. Dengan fokus *voice line* saat bertarung yaitu *elemental skill* dan *elemental burst* yang memiliki unsur ungkapan imperatif. Terdiri dari 140 ungkapan imperatif yang terdapat pada 64 karakter dari total 81 karakter.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data menggunakan teknik simak catat serta dokumentasi. Teknik simak catat untuk mengumpulkan ungkapan imperatif yang terdapat dalam *voice line* karakter. Teknik pengambilan data dengan dokumentasi sebagai pelengkap membantu penulis mencari keterkaitan antara ungkapan imperatif yang digunakan dengan teori penggambaran tokoh dengan tangkapan layar maupun merekam video maupun gif yang disediakan pada arsip karakter HoYolab saat karakter melakukan serangan dengan mengucapkan ungkapan imperatif dan melakukan tindakan yang menggambarkan ucapan ungkapan tersebut yang sesuai dengan apa yang sedang dilakukannya.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian merupakan teknik analisis data model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019:438-447) dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut, pertama mengumpulkan data yang berasal dari *voice line* bertarung karakter seperti pada *elemental skill* dan *elemental burst*, lalu reduksi data yaitu mencatat semua data yang sesuai dengan kriteria yaitu memiliki ungkapan imperatif. Selanjutnya penyajian data, data akan diklasifikasikan dengan kartu data dan dengan melihat jenis ungkapan beserta kosakata yang terdapat pada ungkapan imperatif dalam *voice line*. Terakhir kesimpulan dan verifikasi, ungkapan akan dianalisis termasuk pada penggambaran tokoh dengan metode apa sekaligus dicari keterkaitan yang sesuai antara tindak tutur ungkapan imperatif yang diucapkan oleh karakter dengan penggambaran tokoh karakter tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

Sebagai alat yang membantu untuk mengumpulkan serta mengidentifikasi data, peneliti menggunakan kartu data sebagai media pencatatan data yang diperlukan yaitu ungkapan imperatif serta analisis singkat hubungan ungkapan imperatif tersebut dengan tindak tutur penggambaran tokoh pada karakter. Model kartu data yang digunakan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kartu Data

Karakter:				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
Analisis:				

Tabel 2.2 Contoh Kartu Data

Nama Karakter : Keqing				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill I	行けっ！ (Ike!)	Pergilah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan Keqing pada ungkapan elemental skill I yaitu 行けっ！ merupakan ungkapan perintah menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 行けっ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah yaitu pola perubahan ungkapan perintah golongan satu dengan bentuk penggunaan kata kerja ~け.</p> <p>Pada elemental skill I Keqing menandai dengan kekuatannya kemana ia akan pergi dengan mengucapkan 行けっ！ saat berpindah tempat dari tempatnya berdiri saat ini menuju tempat yang telah ditandai dengan kekuatannya. Sedangkan secara penggambaran karakter 行けっ！ hanyalah ungkapan yang umum digunakan saat karakter menyerang musuh dan tidak terdapat hubungan penggambaran tokoh pada karakter Keqing. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik pembuatan karakter.</p>				

Nama Karakter : Keqing				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2.	Elemental Burst I	逃さない！ (<i>Nigasanai!</i>)	Jangan lari!	Ungkapan Larangan
3.	Elemental Burst II	我が剣よ！影に 従え (<i>Waga tsurugi yo! Kage ni shitagae</i>)	Pedangku ikutilah bayangan!	Ungkapan Perintah
4.	Elemental Burst III	剣光よ、世の乱 れを斬り尽く せ！ (<i>Kenkou yo. yo no midare wo kiritsukuse!</i>)	Cahaya pedang tebas semua kekacauan dunia!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan pada elemental burst I yaitu 逃さない！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang yang sesuai dengan teori oleh Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan imperatif dengan fungsi larangan (<i>kinshi</i>) karena terdapat bentuk negatif ~ない. Ungkapan 逃さない！ Memiliki arti terjemahan “tidak bisa</p>				

sembunyi” atau “tidak akan kubiarkan lari”. Maka ungkapan 逃さない！ termasuk pada ungkapan imperatif bahasa Jepang fungsi ungkapan larangan.

Ungkapan ketiga pada elemental burst II yaitu 我が剣よ！影に従え meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 我が剣よ！影に yang telah diterjemahkan ke bahasa Indonesia yaitu “Bayangan mengikuti pedang!” yang artinya Keqing memerintahkan tebasan pedangnya mengikuti gerakan keqing yang secepat kilat seperti bayangannya untuk menebas musuh yang diserangnya. Ungkapan ketiga pada elemental burst II yaitu 我が剣よ！影に従え. Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Ungkapan diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan bentuk kalimat kata kerja ~え yang merupakan bentuk ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) dalam pola perubahan kata kerja perintah golongan pertama serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 我が剣よ！影に従え yang telah diterjemahkan ke bahasa Indonesia yaitu “Bayangan mengikuti pedang!” yang artinya Keqing memerintahkan tebasan pedangnya mengikuti gerakan keqing yang secepat kilat seperti bayangannya untuk menebas musuh yang diserangnya secara presisi.

Ungkapan keempat pada elemental burst III yaitu 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ merupakan ungkapan perintah (*meirei*) dari teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan perintah akhiran ~せ merupakan salah satu bentuk perubahan kata kerja perintah ungkapan perintah golongan kata kerja pertama. Ungkapan diatas juga menyampaikan keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan

mengucapkan ungkapan 劍光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Tebas semua, tanpa sisa!” yang artinya Keqing memerintahkan dirinya sendiri kekuatan maupun pedangnya untuk menebas semua musuh hingga tidak ada yang tersisa.

Ungkapan Imperatif pada *voice line* Keqing saat melakukan elemental burst yang menggambarkan keqing sangat teliti dalam pekerjaannya sebagai Liyue Qinxing maupun saat melawan musuh-musuhnya. Keqing menebas semua musuhnya dengan gerakan secepat bayangan yang hingga tidak ada yang tersisa. sangat menggambarkan sifatnya yang perfeksionis dan ambisius terhadap pekerjaan. Hal ini tertulis pada kisah karakter Keqing sendiri maupun dalam pandangan orang lain. Salah satu contohnya terdapat dalam *voice line* Baizhu tentang Keqing, ia sering melihat wajah Keqing yang kelelahan akibat begadang. Keqing juga sangat ambisius Baizhu sebagai dokter di Liyue merasa bahwa Keqing lebih memikirkan pekerjaannya sebagai pengurus Liyue Qinxing dibanding kesehatannya. Dalam teori penggambaran tokoh Sayuti (2017:119-148) ambisi Keqing dalam pekerjaan yang digambarkan dalam kisah karakter merupakan metode diskursif yaitu penggambaran tokoh yang ditulis langsung oleh pembuat cerita. Sedangkan pandangan Baizhu terhadap Keqing dalam *voice line* tentang Keqing masuk kedalam metode dramatik dengan teknik pandangan seseorang pada tokoh Keqing. Metode dramatik juga digunakan untuk menggambarkan hal yang dilakukan Keqing saat menlancarkan elemental burstnya dengan teknik perbuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148). Penggambaran tokoh Keqing terdapat dua metode yang digunakan sehingga penggambaran tokoh dapat dikategorikan menjadi metode campuran.

4. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil klasifikasi ungkapan imperatif yang ditemukan dalam *voice line* karakter *Genshin Impact*.

No	Jenis ungkapan imperatif	Karakter						Jumlah
		Region					Traveler	
		Mondstadt	Liyue	Inazuma	Sumeru	Fontaine		
1.	Perintah	25	35	15	13	7	9	104
2.	Larangan	6	2	1	2	3	0	14
3.	Permohonan	5	2	3	1	5	2	18
4.	Ajakan	2	1	0	1	0	0	4
Jumlah		38	40	19	17	15	11	140

Sedangkan hasil keterkaitan ungkapan imperatif diuraikan sebagai berikut

1. Seluruh data yaitu 140 data ungkapan imperatif bahasa Jepang memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh.
2. 72 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari segi latar belakang cerita.
3. 24 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari identitas karakter.
4. 3 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari peran suatu karakter dalam tim saat bertarung.
5. 41 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter tidak memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dalam segi latar belakang maupun identitas karakter dan hanya berupa ungkapan imperatif saat bertarung.

5. Kesimpulan

Berdasarkan klasifikasi dan analisis ungkapan imperatif bahasa Jepang terhadap penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact* terdapat 140 data yang telah diklasifikasi sesuai ungkapan imperatifnya menjadi 104 data ungkapan perintah, 14 data ungkapan larangan, 18 data ungkapan permohonan dan 4 data ungkapan ajakan. Serta hubungannya dengan penggambaran tokoh yaitu semua 140 ungkapan memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh saat karakter meluncurkan serangan. Sedangkan penggambaran tokoh lainnya dengan 24 data menunjukkan identitas karakter, 72 data yang menggambarkan latar belakang cerita, 3 data menunjukkan peran karakter dalam tim saat bertarung. Sedangkan 41 data sisanya tidak memiliki penggambaran tokoh.

Hasil data terbanyak pada ungkapan imperatif yaitu ungkapan perintah (*meirei*) dengan 104 data dikarenakan *game Genshin Impact* merupakan permainan yang berfokus pada pertarungan sehingga ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah sering digunakan karakter khususnya pada saat bertarung. Ungkapan imperatif dengan 96 data memiliki keterkaitan dengan cerita latar belakang serta identitas karakter yang menggunakan ungkapan imperatif tersebut.

まとめ

『原神』のキャラクター描写における働きかけの文

ナビラ・アイルサ・ウィディヤワティ

キーワード：命令表現、キャラクター描写、原神

1. 背景

Kasmawati & Harisal (2021)の Kridalaksana (2013)によると、命令形とは命令形のイントネーションを持つ文のことで、一般的に命令や禁止の意味を含み、語尾にピリオドや感嘆符が付くこともある。一方、日本語における命令形は、その表現の機能から知ることができる。Sutedi (2019:66-70)によると、日本語の命令文は「働きかけの文」と呼ばれ、命令、禁止、要求、誘いを表す文からなる。

Yulianti & Ekohariani (2020)の Hirumi (2014)によれば、ゲームとは、ある背景の中にある一定の目標、条件、定義を人工的に作り出した競争活動のことである。現在、有名なオープンワールド *RPG* (ロールプレイングゲーム) のオンラインゲームに「原神」がある。原神は中国製のゲームだが、登場人物の声は中国語、英語、韓国語、日本語など様々な言語で表現されている。

原神は、日本語を舞台とし、エレメンタルと呼ばれるキャラクターの力を多彩に分けたストーリーとバトルをテーマにしており、街のストーリー設定も多彩なため、命令形表現の語彙が多く使われている。*Playstore* でのダウンロード数は 1 億を超え、日本語版「原神」の *Youtube* チャンネル登録者数は 129 万人に達している。

例えば、アルベドの最初のエレメンタルスキルでは、植物を表すデンドロではなく、土を表すジオのエレメンタルを持っているにもかかわらず

ならず、成長することを意味する「咲け」と言ったが、スキルを発動したときに花のようなものを放ったため、エレメンタルと一致しないにもかかわらず、その表現を使うことができたというように、キャラクターのセリフにおける表現が、アルベドの行動を通して表現されたものとミスマッチであることを示している。クレーのセリフでは、2つ目のセリフでエレメンタルバーストを発動する際に「弾けろ」と言っているが、これは彼のエレメンタルパイロ（爆弾を爆発させて敵と戦うことができる火）に合わせて噴出するという意味である。また、キャラクターのボイスラインには、そのキャラクターの特徴を説明しない一般的なコマンドフレーズのようなものもあり、「どけ」「くらえ」「いけ」など、単なるバトルフレーズとなっている。

以上の説明を踏まえ、筆者は「『原神』のキャラクター描写における働きかけの文」と題する研究を通して、日本語の命令表現であるキャラクターのセリフと、キャラクターのアイデンティティや物語の背景との関係を明らかにすることを目的とした本研究を実施した。

2. 理論

2.1 命令表現

Halibanon & Hasna (2021) の Rahardi (2003: 68)によると、命令文は、話し手が望んでいることを対話者に命じたり要求したりする機能を持つ。また、Anwar (2014) の Wijana & Rohmadi (2011 : 28) によると、命令文は直接命令文と間接命令文に分けられる。

2.2 働きかけの文

Sutedi (2019:66-70) によれば、日本語の命令文は「働きかけの文」と呼ばれ、相手に対して何かをしてほしいという欲求を伝える文であり、命令文は命令、禁止、依頼、勧誘を表す文からなる。

命令を表す形は、接尾辞（～ろ）または（～なさい）によって特徴づけられる。禁止を表す形は、動詞+な、（～でない）、または（～でないでください）という辞書的な形によって特徴づけられる。依頼を表す形は、（～てください）、または動詞+くださいで特徴づけられる。勧誘の形は、（～おう）と、（～ませんか）によって特徴づけられる。

一方、Anwar（2014）の牧野・筒井（1996:70）によれば、日本語の直接命令文には、命令、依頼、勧誘、禁止の4種類の意味がある。それぞれの文型における用例を以下に示す：

1) 命令 *Meirei* (Perintah)

文型 1

グループ 1: 音尾 ～え

グループ 2: 語尾 ～ろ（話し言葉）、～よ（書き言葉）

グループ 3: 「する」は「しろ」（話し言葉）、

「する」は「せよ」（書き言葉）、「来る」は「来い」になる。

例

a. グループ 1 の動詞

黙れ！

“Diamlah!”

b. グループ 2 の動詞

次の質問に答えよ。

“Jawablah pertanyaan berikutnya.”

c. グループ 3 の動詞

学校へ来い。

“Datanglah ke sekolah.”

文型 2

動詞 ますけい (ます省略) + なさい

例

もう遅いから、歯を磨いて寝なさい。

“Sudah malam, gosok gigi dan kemudian tidurlah.”

2) 依頼 *Irai* (Permohonan)

文型 1

動詞 (て)+ください / 動詞 (てくれ)

例

僕と一緒に来てくれ。

“Tolong datanglah bersamaku.”

文型 2

動詞 (て形)

例

早く来て。

“Tolong cepat datang.”

文型 3

お + 動詞 (ます形) + 願います

ご + 動詞 + 願います

吸収動詞 + 願います

例

足元にご注意願います。

“Harap perhatikan langkah kaki Anda.”

3) 勧誘 *kanyuu* (Ajakan)

文型

動詞 ます形 (ます省略) + ましょう

例

映画に行きましょう。

“Ayo pergi ke bioskop.”

4) 禁止 *kinshi* (Larangan)

文型 1

動詞 辞書形 + な

例

そんな所にもう行くな!

“Jangan pergi ke tempat seperti itu lagi!”

文型 2

動詞て形 + はいけません / はいけない

上の文型と似ているもう一つの文型は、次のようなものだ。

～てはだめです と ～てはなりません / ～てはならない

例

教室でものを食べてはいけません。

“Tidak boleh makan di dalam kelas.”

文型 3

負動詞 + てください / ないで

例

まだ帰らないで。

“Tolong jangan pulang dulu.”

文型 4

負動詞 + こと

例

プールサイドを走らないこと。

“Mohon tidak berlari di tepi kolam renang.”

2.3 キャラクター描写

Sayuti (2017:119-148)によれば、キャラクター描写とは作家が創作の登場人物を提示する方法である。物語描写を書くさまざまな方法、すなわち言説的方法、劇的方法、文脈的方法、混合的方法がある。

a. 言説的方法

言説的方法とは、登場人物の描写や特徴を、作者が直接物語に記述する方法である。

b. 劇的方法

劇的方法とは、登場人物の言動や行動を通して、その人物の描写や特徴を書く方法である。使用される技法は、命名技法、会話技法、登場

人物の考えを描写する技法、意識の流れ技法、登場人物の感情を描写する技法、登場人物の行動技法、登場人物の態度技法、登場人物を見る視点技法、身体描写技法、物語の設定や登場人物の背景を描写する技法などである。

c. 文脈法

文脈法は、その人物を取り巻く言葉の文脈を通して、その人物の性格を表現することによって、人物を描写する方法である。

d. 混合技法

混合技法とは、他の方法と組み合わせて人物を描く方法である。

2.4 原神(Genshin Impact)

原神は、Mihoyo という会社が Cognosphere（現在は Hoyoverse として一般に知られている）と共に設立した中国発のオープンワールド RPG ゲームであり、シンガポールに支社を持つグローバルなゲーム配信会社である。原神は 2020 年から Android、PC、IOS、Playstation など様々なプラットフォームでリリースされ。

オープンワールドゲームである原神のマップには、国などいくつかの地域が存在する。本編では、テイヴァットと呼ばれる「原神」の世界に存在する元素の力によって、7つの地域が存在する。プレイヤーは、テイヴァットの外からやってきた『原神』の主人公を演じることになる。そら(Aether)とほたる(Lumine)という双子の兄弟の一人で、他のキャラクターからは旅人と呼ばれる。

原神の各地域は、原神の要素である元素の1つを象徴している。風は「アネモ」、地は「ジオ」、雷は「エレクトロ」、植物は「デンドロ」、水は「ハイドロ」、火は「パイロ」、氷は「クライオ」という元素である。

1. 研究の方法

3.1 研究の方角

本研究では質的記述的アプローチ法を用いる。質的記述的アプローチとは、研究者が分析したデータソースを記述するアプローチである。Sugiyono (2019) は、質的研究は記述的研究であり、収集されるデータは言葉や絵の形であり、数字の形ではないと論じている。

3.2 データリソース

研究データは、『原神』のキャラクターのセリフから。エレメンタルスキルとエレメンタルバーストという、命令表現の要素を持つ戦闘中のボイスセリフを中心に。全 81 キャラクター中、64 キャラクターに見られる 140 の命令表現からなる。

3.3 データ収集技法

データ検索の技法は、リスニングとノートの取り方とドキュメンテーションの技法を用いる。リスニングとノートの取り方という手法でキャラクターの音声に含まれる命令表現を収集し、ドキュメンテーションという手法で補完することで、ホヨラボキャラクターアーカイブで提供されているスクリーンショットや録画動画、GIF などを用いて、キャラクターが命令表現を発し、その発した命令表現と行動が一致して攻撃しているときに、その命令表現とキャラクター描写の理論との関連性を見出すことができる。

3.4 データ分析方法

本研究で実施したデータ分析手法は、Sugiyono (2019 : 438-447) のマイルズ&ヒューバーマンモデルのデータ分析手法であり、以下の分析ステップで、まず、エレメンタルスキルやエレメンタルバーストなど、キャラクターと戦うセリフから得られたデータを、働きかけの文を持つという条件に合致するすべてのデータを記録することで、見て、聞いて、収集し、次に、データ削減、すなわち、データをデータ

カードで分類し、セリフの働きかけの文に含まれる表現の種類や語彙を見ることで、データを分類する。次に、データ提示では、その表現を分析し、使用した理論に沿ったキャラクターの描写方法と、キャラクターが話す働きかけの文の発話行為とキャラクターの描写との適切な関係を探しながら、キャラクターの描写を含めて記述する。最後に、結論と検証として、働きかけの文とキャラクター描写の結果を集計し、キャラクター描写理論に基づく働きかけの文とキャラクター描写の関係の本質を指摘する。

3.5 研究機器

データの収集と識別を助けるツールとして、研究者は必要なデータ、すなわち命令表現、および命令表現とキャラクターを描写する発話行為との関係についての簡単な分析を記録するための媒体としてデータカードを使用する。本研究で使用するデータカードモデルは以下の通りである：

キャラクター名:				
番	セリフの種類	表現文	意味	命令式の種類
分析:				

キャラクター名: Keqing (ケーチン)				
番	セリフの種類	表現文	意味	命令式の種類
1.	エレメンタルスキル I	行けっ！	Pergilah!	命令
<p>分析:</p> <p>エレメンタル・スキル I の最初の表現である「行けっ！」は、Sutedi (2019:66-70) によれば、働きかけの文論に見られる例文のような命令形を持たない。なぜなら、これは日本語の命令表現に沿った印象と語彙を持ち、相手（敵）に命令という形で願いを伝える機能を持つからである。また、「行けっ！」という表現は日本語の命令表現に含まれ、この表現は感嘆符で終わるので、「行けっ！」という表現は命令という機能を持つ働きかけの文に含まれることができる。</p> <p>上記のエレメンタル・スキルにおける発話行為の描写では、ケーチンは、現在立っている場所から自分の力で印をつけた場所へ移動する際、「行けっ！」と自分の力で行き先を示している。一方、キャラクター描写という点では、「行けっ！」はキャラクターが敵を攻撃する際によく使われる表現であり、ケーチンのキャラクター描写とは関係がない。Sayuti(2017:119-148)によれば、キャラクター・タレントに関するキャラクター描写とは、キャラクター・アクションの技法を用いた劇的な方法によるキャラクター描写である。</p>				

キャラクター名: Keqing (ケーチン)				
番	セリフの種類	表現文	意味	命令式の種類

2.	エレメンタル バースト I	逃さない！ (にがさない)	Jangan lari!	禁止
3.	エレメンタル バースト II	我が剣よ！影に 従え (わがつるぎ よ！かげにした がえ)	Pedangku ikutilah bayangan!	命令
4.	エレメンタル バースト III	剣光よ、世の乱 れを斬り尽く せ！ (けんこうよ、よ のみだれをきり つくせ！)	Cahaya pedang tebas semua kekacauan dunia!	命令

分析:

エレメンタル・バースト I の2つ目の表現、すなわち逃さない！は、否定形～ないことから、Sutedi (2019:66-70) の説、すなわち禁止機能を持つ命令表現に従った働きかけの文である。逃さない！という表現には、隠れない、逃げさせないという訳語の意味がある。だから、「逃さない！」という表現は、日本語の禁止機能を持つ命令表現に含まれる。

エレメンタル・バースト II の第3の表現である「我剣よ！影に従え」は、捨地 (2019) によれば、日本語の命令表現論に見られる例文のような命令文型の形式を持たない。なぜなら、働きかけの文に相当する印象

と語彙を持ち、恵慶が力を解放するときの願いを命令形で伝える機能を持っているからである。インドネシア語に訳された「影は剣に従う！」というフレーズである我が剣よ！影に言うことで、ケーチンの剣の斬撃が影のようにケーチンの電光石火の動きについてきて、攻撃している敵を斬るように命じることを意味する。

エレメンタル・バーストIIIの4番目の表現、「剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！」は、Sutedi (2019)によれば、働きかけの文である。命令表現の接尾辞（～せ）は、最初の動詞群の命令表現の命令動詞を変化させる形の一つである。上記の表現も、恵慶が力を解き放つときの命令の形で願いを伝えている。「剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！」というフレーズはインドネシア語に訳され、「残さず斬り尽くせ！」という意味である。エレメンタル・バーストを行う際のケーチンの声のセリフにある命令的な表現は、ケーチンのリュエ・チンクシンとしての仕事と敵と戦う際の細心の注意を示している。

ケーチンは影のように速い動きで、何も残らなくなるまですべての敵を切り捨てていく。これは彼の仕事に対する完璧主義で野心的な性格をよく表している。このことは、ケーチン自身の性格の物語にも、他人の見解にも書かれている。その一例が、バイズの声によるケーチンについてのセリフで、彼は夜更かしで疲れ果てたケーチンの顔をよく見ている。また、ケーチンは野心家でもあり、リュエの医師であるバイズは、ケーチンが自分の健康よりもリュエの管理人であるケーチンの仕事のほうを重要視していると感じていた。Sayutiの人物描写論（2017）では、登場人物の物語に描かれた仕事におけるケーチンの野心は、物語の作者が直接書いた人物描写という言説的方法である。一方、白居易の柯清に関する声行の中の柯清観は、柯清の人物観という手法で劇的手法に含まれる。また、Sayuti (2017)によれば、ドラ

マティック・メソッドは、ケーチンがエレメンタル・バーストを発動したときに何をしたかを、キャラクターの行動技法で描写するためにも用いられている。ケーチンの人物描写には2つの手法が用いられているため、その描写は混合的な手法に分類することができる。

2. 結果

以下は、『原神』の登場人物のセリフに見られる命令表現を分類した結果である。

番	働きかけの文の種類	キャラクター						合計
		地域					旅人	
		モンド	璃月 (リュ ーエ)	稻妻	スメール	フォンテーヌ		
1.	命令	25	35	15	13	7	9	104
2.	禁止	6	2	1	2	3	0	14
3.	依頼	5	2	3	1	5	2	18
4.	勧誘	2	1	0	1	0	0	4
合計		38	40	19	17	15	11	140

一方、命令式の連結結果は以下のようなになる。

1. 働きかけの文全 140 データは、キャラクタ・アクションの技法を用いたドラマチックな手法によるキャラクタ描写がなされている。
2. 72 キャラクターの働きかけの文のデータは、物語の背景から見たキャラクターの描写と関係がある。
3. 24 キャラクターの働きかけの文のデータは、そのキャラクターのアイデンティティを描写することと関係がある。
4. 3 キャラクターの働きかけの文のデータは、戦闘中のチーム内でのキャラクターの役割の特徴づけに関係する。

5. 41 キャラクターの働きかけの文のデータは、キャラクターの背景やキャラクター・アイデンティティの描写とは関係がなく、戦うときだけの働きかけの文である。

3. 結論

「原神」におけるキャラクター描写のための働きかけの文を分類・分析した結果、命令表現別に 104 データ、14 データ（禁止表現）、18 データ（依頼表現）、4 データ（勧誘表現）に分類された 140 データがあった。そして、キャラクター描写との関係は、すべての命令表現データにキャラクターが攻撃を仕掛ける際のタレントの説明があるため、すべての表現がキャラクターの行動技法による演出手法のキャラクター描写を持っている。一方、その他のキャラクター描写では、素養の正体を示すデータが 24 データ、物語の背景を示すデータが 72 データ、チーム内でのキャラクターの役割を示すデータが 3 データと、ストーリーやキャラクターのアイデンティティに焦点が当てられている。残りの 41 データにはキャラクター描写がない。

命令表現で最もデータ数が多いのは命令表現で 104 データ。これは、『原神』が戦闘を中心としたゲームであるため、命令表現のような働きかけの文がキャラクター、特に戦闘時によく使われるためである。96 データの命令表現には、その表現を使うキャラクターのアイデンティティのほか、背景となるストーリーとの関連性がある。

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
Rangkuman	viii
まとめ.....	xxiv
DAFTAR ISI.....	xxxviii
DAFTAR TABEL.....	xl
DAFTAR LAMPIRAN.....	xli
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Keaslian Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
2.1 Tinjauan Pustaka	19
2.2 Landasan Teori	30
2.2.1 Ungkapan Imperatif	30
2.2.2 Imperatif Bahasa Jepang	31
2.2.3 Penggambaran Tokoh	38
2.2.4 Genshin Impact	39
2.3 Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Pendekatan Penelitian	46
3.2 Sumber Data	46

3.3 Teknik Pengumpulan Data	46
3.4 Teknik Analisis Data	47
3.5 Instrumen Penelitian	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Umum Jenis Ungkapan Imperatif pada <i>Voice Line</i> Karakter <i>Genshin Impact</i>	51
4.2 Pembahasan Data Ungkapan Imperatif dan Penggambaran Tokoh ...	52
4.2.1 Data Region Mondstadt.....	52
4.2.2 Data Region Liyue	82
4.2.3 Data Region Inazuma	112
4.2.4 Data Region Sumeru.....	128
4.2.5 Data Region Fontaine	143
4.2.6 Data <i>Traveler Lumine</i>	155
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	165
5.1 Kesimpulan	165
5.2. Saran.....	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN.....	169

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian6
Tabel 2.1 Rincian Kekuatan Elemental dalam Genshin Impact	421
Tabel 2.2 Daftar Nama Karakter Genshin Impact Berdasarkan Region....	422
Tabel 3.1 Kartu Data	488
Tabel 3.2 Contoh Kartu Data.....	488
Tabel 4.1 Hasil Umum Jenis Ungkapan Imperatif	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Kartu Data	170
Lampiran 2. Klasifikasi Keterkaitan Penggambaran Tokoh	241

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Imperatif menurut Kridalaksana (2013) dalam Kasmawati & Harisal (2021) adalah kalimat yang memiliki intonasi imperatif, umumnya mengandung makna perintah atau larangan dapat juga ditandai dengan akhiran titik atau tanda seru. Sedangkan Imperatif dalam bahasa Jepang dapat diketahui dari fungsi penggunaan ungkapan tersebut. Menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).

Ungkapan imperatif bahasa Jepang dapat ditemui dalam buku pelajaran, anime, manga, bahkan *game*. *Game* atau permainan adalah sebuah hal yang menyenangkan dan menghibur bagi semua orang. Menurut Greg Costikyan (2013:20) dalam Yulianti & Ekohariani (2020) Permainan merupakan suatu ciptaan dimana pemain melakukan ketentuan dengan menata sumber energi yang dimilikinya serta menempuh materi yang ada didalam *game* untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan menurut Hirumi (2014) dalam Yulianti & Ekohariani (2020) *game* merupakan kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial memiliki tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. *Game* terdapat bermacam-macam jenis seperti *board game*, *game* tradisional (Permainan tradisional) hingga *game online* yang saat ini telah diminati oleh banyak orang dari anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu *game online RPG (Role-Playing Game) Open-world* yang terkenal saat ini yaitu *Genshin Impact*. *Genshin Impact* cukup terkenal dikalangan penggemar anime karena grafiknya sangat indah dan mirip dengan anime, didukung juga dengan adanya alur cerita pada *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan. *Genshin Impact* sebenarnya merupakan *game* buatan China namun suara para karakter dalam *game* diisi oleh beberapa

bahasa seperti bahasa Mandarin, Inggris, Korea dan Jepang. Karena *game* ini termasuk *game* cerita dan pertarungan maka biasanya terdapat suara karakter yang berbicara pada saat cerita berlangsung bahkan saat pertarungan. Suara ataupun ucapan karakter tersebut biasa disebut dengan *voice line*.

Voice line merupakan arsip suara karakter dalam *Genshin Impact*, secara umum dibagi menjadi dua yaitu *voice line* cerita dan *voice line* karakter. *Voice line* cerita yaitu saat karakter-karakter *game* Geshin Impact berbicara saat alur utama cerita dalam *game* ataupun saat cerita karakter tertentu maupun cerita pada *event* disaat-saat tertentu. Sedangkan *voice line* karakter adalah saat pemain menggunakan karakter tersebut dan karakter yang dimainkan pemain *game* *Genshin Impact* akan memiliki kalimat ungkapan yang berbeda-beda setiap karakternya pada saat karakter tersebut melakukan pertarungan, didiamkan (*idle mode* atau mode santai), saat membuka peti harta karun maupun saat karakter digunakan oleh pemain untuk bereksplorasi di dalam *game*. *Voice line* pada saat karakter melakukan pertarungan dibagi menjadi dua jenis yaitu *Elemental Skill* (saat karakter melancarkan kekuatan elementalnya dengan biasa) dan *Elemental Burst* (saat karakter melancarkan kekuatan elemental terkuatnya).

Ungkapan yang berbeda-beda pada *voice line* karakter membuat penulis tertarik untuk meneliti ungkapan yang terdapat pada *voice line* tersebut. Ungkapan yang ingin diteliti oleh penulis berfokus pada ungkapan imperatif dengan *voice line* berbahasa Jepang. Menurut Iori (2000) dalam Nurudin (2022:250-251) kalimat imperatif adalah bentuk ungkapan paksaan kepada lawan bicara untuk melakukan atau melarang melakukan sesuatu. Kalimat atau ungkapan imperatif biasanya juga dikenal dengan ungkapan perintah. dibagi menjadi dua yaitu bentuk perintah dan bentuk larangan.

Penulis tertarik untuk membahas tentang ungkapan imperatif karena meskipun ungkapan imperatif telah banyak diteliti mulai tetapi penelitian dengan sumber data yang berasal dari *game* jarang ditemukan oleh penulis. Maka dari itu penulis

tertarik untuk meneliti ungkapan imperatif dengan berdasarkan dalam *game* disini penulis memilih *game Genshin Impact* karena *game* ini memiliki pengaturan berbahasa Jepang dan memiliki tema cerita serta pertarungan membuat beragamnya kekuatan karakter terbagi yang disebut *elemental* serta beragam juga latar cerita kota mengakibatkan kosakata yang digunakan dalam bentuk ungkapan imperatif juga beragam. Meski *game Genshin Impact* ini memiliki tema utama permainan dengan cerita tetapi penelitian kebahasaan dengan menggunakan sumber data berupa *game Genshin Impact* juga sangat jarang ditemui oleh penulis. *Game Genshin Impact* ini telah diunduh lebih dari 100 juta di *Playstore* serta jika pengguna *Genshin Impact* yang berbahasa Jepang dilihat dari *subscriber Channel Youtube Genshin Impact* berbahasa Jepang yang berjumlah 1,29 Juta *subscriber* dibandingkan dengan *Channel Genshin Impact* berbahasa Mandarin yang hanya memiliki 272.000 *subscriber* maka *Genshin impact* dengan berbahasa Jepang lebih diikuti dan digunakan oleh orang Jepang serta seluruh dunia kedua setelah bahasa Inggris dengan jumlah *subscriber* 7,53 juta.. Penulis ingin meneliti bahasa Jepang dalam *voice line* karakter *Genshin Impact* dari segi tindak tutur ungkapan imperatif dan menganalisis keterkaitan antara ungkapan imperatif tersebut dengan penggambaran tokoh para karakter.

Contoh ungkapan yang ada pada *voice line* karakter seperti pada *elemental skill* pertama Albedo dia mengucapkan 咲け (*sake*) yang berarti tumbuh, meskipun ia memiliki *elemental geo* yang merupakan tanah bukan *dendro* yang menggambarkan tumbuhan tetapi karena pada saat ia melancarkan *skill* tersebut ia mengeluarkan benda sejenis bunga sehingga walau tidak sesuai *elementalnya* ia dapat menggunakan ungkapan tersebut menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara ungkapan dengan apa yang digambarkan melalui tindakan Albedo. Lalu ada Klee pada *voice line* saat meluncurkan *elemental burst* pada *voice line* jenis kedua ia berkata 弾けろ (*hajikero*) yang memiliki arti meletuslah sesuai dengan *elementalnya* yang merupakan *pyro* yaitu api dapat melawan musuh dengan meletuskan bom. Ada juga yang tidak ungkapan pada *voice line* karakter yang hanya seperti ungkapan perintah secara umum tanpa menggambarkan

karakteristik tertentu yang dimiliki oleh karakter tersebut dan hanya seperti ungkapan dalam pertarungan seperti どけ (*doke*)、く ら え (*kurae*)、行 け (*ike*) dan lain sebagainya. Dikarenakan ditemukannya kesesuaian maupun pertentangan antara ungkapan imperatif tersebut dengan arti bagaimana karakter digambarkan saat melakukan tindak tutur ungkapan imperatif maka penulis tertarik untuk menganalisis tentang tindak tutur imperatif terhadap penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact* ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja ragam bentuk ungkapan imperatif yang digunakan pada *voice line game Genshin Impact*?
2. Bagaimana keterkaitan antara ungkapan imperatif pada *voice line* karakter dengan penggambaran tokoh karakter *game Genshin Impact* tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui ragam bentuk ungkapan imperatif yang digunakan pada *voice line* karakter di *game Genshin Impact*.
2. Untuk mengetahui bagaimana
3. keterkaitan antara ungkapan imperatif pada *voice line* karakter dengan karakteristik karakter dalam *game Genshin Impact*.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan membatasi sumber data yang diteliti berupa *voice line* karakter *Genshin Impact* versi bahasa Jepang. *Voice line* karakter juga dibatasi saat karakter sedang bertarung seperti melancarkan elemental skill dan elemental burst. Karakter terbatas hanya pada 64 karakter yang memiliki *voice line* berupa ungkapan imperatif yang diseleksi dari total 81 karakter dapat digunakan (*playable*) yaitu seluruh karakter termasuk *Traveler* hingga *Genshin Impact* versi 4.5. Ungkapan imperatif yang dianalisis hanya merupakan ungkapan imperatif langsung. Penggambaran tokoh yang diteliti berupa latar belakang cerita pada karakter, jenis kekuatan yang digunakan oleh

karakter, dan fungsi karakter dalam tim pertempuran seperti memiliki tameng dan memiliki kekuatan penyembuhan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Hasil diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk mendalami penelitian mengenai ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan sumber penelitian lain

2. Praktis

- a. Bagi pembelajar bahasa Jepang, hasil diharapkan menjadi salah satu referensi belajar bahasa Jepang secara umum maupun khusus untuk mempelajari mengenai ungkapan imperatif.
- b. Bagi pengajar bahasa Jepang, hasil diharapkan dapat menginspirasi para pengajar bahasa Jepang untuk mengambil contoh kalimat maupun bahan ajar bahasa Jepang melalui *game* agar lebih memotivasi pembelajar bahasa Jepang.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil diharapkan dapat menjadi inspirasi penelitian dengan sumber data maupun tema yang serupa.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian diperlukan agar penelitian terbukti tidak mengandung plagiarisme antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan dengan kajian yang telah ditemukan oleh peneliti, mengacu pada perbedaan variabel, populasi, dan topik analisis yang digunakan. Penelitian ini diharapkan menjadi perbaikan serta melengkapi penelitian-penelitian terdahulu. Sehingga penelitian ini dapat dijaga. Adapun keaslian penelitian dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Keaslian Penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Sumber Data	Objek Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	I.G.N. Adhimas Maharditya (2023)	Representation of Gender-Based Violence Words in <i>Genshin Impact</i>	<i>Genshin Impact</i>	Violence Words (Kata Kekerasan)	Metode Campuran	Meski terdapat perbandingan jumlah karakter menurut gender tetapi karakter laki-laki lebih menggunakan kata kasar sebanyak 2% dari pada karakter perempuan.
2.	Fahri Delfariyadi, et al (2022)	Proses Morfonologis Verba Imperatif pada Tuturan Lisan Anime <i>Orange</i>	Anime Orange	Verba Imperatif	Kualitatif deskriptif	Terkumpul 21 data dari proses morfonologis perintah dan larangan. Proses morfonologis verba imperatif perintah membuat konjugasi bentuk perintah e, afikasi perintah nasai, dan penghilangan vokal (i) serta

						<p>sebagian sufiks nasai. Sedangkan proses morfofonologis verba imperatif larangan yaitu afikasi larangan na dan nasalisasi terhadap konsonan alveolar /r/. kecenderungan yang dihasilkan proses morfofonologis perintah yaitu kecenderungan mengurangi jumlah bunyi yang dituturkan sedangkan kecenderungan proses morfofonologis larangan biasanya dipengaruhi oleh bunyi sekitar. Implikasi proses morfofonologis pada verba sendiri menyebabkan transformasi struktur mora</p>
--	--	--	--	--	--	--

						verba. Menyebabkan struktur mora verba mengalami penyusutan.
3.	Kasmawati dan Harisal (2021)	Konstruksi Kalimat Imperatif Ajakan dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia	Novel	Konstruksi kalimat imperatif ajakan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia	Deskriptif kualitatif	Bentuk ajakan bahasa Jepang dengan bentuk imperatif kalimat ajakan 'shiyou' memiliki konstruksi kalimat berupa (kata kerja keinginan bentuk afirmatif – masu + shiyou) dan (isshoni + kata kerja keinginan bentuk afirmatif –masu + shiyou) sedangkan dalam bahasa Indonesia konstruksi bentuk imperatif kalimat ajakan 'mari' berupa (Mari + kata kerja aktif) dapat juga dengan bentuk konstruksi

						berupa (Mari + kata kerja kausatif)
4.	Mohammad Afif Nurudin (2022)	Tindak Tutur Imperatif dalam Serial Anime One Piece Episode 390-405 Karya Eiichiro Oda	Anime One Piece Episode 390-405	Tindak Tutur Imperatif Perintah, Permohonan, Larangan dan Ajakan	Deskriptif kualitatif	Tuturan imperatif terdapat empat jenis yaitu perintah (meirei), Larangan (Kinshi), Permohonan (irai), dan ajakan (kanyuu).penanda tuturan imperatif perintah atau meireikei berupa ~tekure, ~nasai, dan pola V(ru + na). Permohonan atau irai ditandai dengan te~mo yoroshii desu ka, te~kudasai,dan ~tanomu/onegai (suru).Imperatif larangan ditandai dengan bentuk ~na serta tuturan imperatif ajakan biasanya ditandai

						dengan bentuk ~shiyou. Dari pembahasan telah ditemukan tuturan imperatif yang paling banyak berupa tuturan perintah sedangkan yang jarang muncul yaitu tuturan larangan hanya ditemukan tiga data. Makna kontekstual perintah dapat dilihat melalui penanda jika tutur perintah terkesan agak kasar dibandingkan dengan tuturan permohonan dan ditemukan tujuh fungsi tuturan imperatif dengan empat bentuk.
5.	Dewi Saparina Halibanon, et al (2021)	Tuturan Imperatif dan Implikatur Permintaan dalam	Anime Natsume Yuujinchou	Tuturan imperatif dan implikatur	Kualitatif	Data berupa ungkapan imperatif yang ditemukan ada enam dan data ungkapan

		Bahasa Jepang (Kajian Pragmatik)				implikatur terdapat sepuluh. Dari 13 data reduksi terdapat enam data imperatif yang ditemukan yaitu lima ungkapan imperatif berupa bentuk permintaan dan satu data ungkapan imperatif bentuk taktransitif. Serta 10 data ungkapan implikatur yaitu satu data bentuk kepala masu, satu data bentuk kata sifat, tiga tuturan larangan, satu tuturan keinginan, satu tuturan ajakan, satu bentuk tuturan menjadi dan dua data tuturan bentuk perintah.
6.	Xeneta Febriani Setiawati	Analisis Visual Desain Karakter	<i>Game Genshin Impact</i>	Desain Karakter	Kualitatif	Karakter dalam <i>game</i> sekalipun seperti Xiao pada <i>Genshin Impact</i> tidak hanya

	Prasetya, et al (2022)	Xiao dalam <i>Game Genshin Impact</i>				diciptakan agar visualnya menarik tetapi juga menggunakan referensi kebudayaan berdasarkan mitos maupun sejarah untuk menarik para pemain <i>game</i> tersebut. Penciptaan karakter atau suatu tokoh juga tidak hanya dari segi fisik visualnya saja tetapi diciptakan juga latar belakang cerita serta sifat karakter tersebut.
7.	Lia Prastika (2016)	Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel “ICH SPÜR MICH NICHT” Karya Jana Frey	Novel “ICH SPÜR MICH NICHT” Karya Jana Frey	Karakterisasi Tokoh	Deskriptif kualitatif	Penelitian ini membahas karakterisasi Elina yang merupakan tokoh pada novel berjudul Novel “ICH SPÜR MICH NICHT” Karya Jana Frey. Peneliti melakukan

						<p>analisis data menggunakan teori oleh sayuti. Hasil penelitian mendapat kesimpulan bahwa dari jenis teori karakterisasi metode diskursif dan metode dramatis tokoh elina merupakan seorang penyendiri, penurut, percaya diri, penakut dan pantang menyerah. Dari segi psikologi menurut Carl Gustav jung, tokoh elina memiliki kepribadian introvert. Ia lebih suka menyendiri, memiliki cara sendiri untuk mengekspresikan sesuatu, tidak mudah bergaul dengan</p>
--	--	--	--	--	--	---

						orang lain, dan suka berkhayal atau berfantasi serta ia hanya memiliki satu contoh kepribadian ekstrovert yaitu percaya diri.
8.	Mengge Cai (2022)	Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games — The English Translation of <i>Genshin Impact</i> As An Example	<i>Game Genshin Impact</i>	Penerjemahan kosakata berunsur budaya dan komunikasi lintas budaya dari perspektif permainan dalam negeri	Analisis Deskriptif dan penelitian literatur	Dari penelitian yang dilakukan mengenai penerjemahan kosakata berunsur budaya dapat disimpulkan bahwa penerjemah menggunakan cara pengadopsian sebagai fokus utama dan penggunaan bahasa luar sebagai tambahan untuk mendapatkan kata ganti yang sesuai antar bahasa. Sedangkan kosakata memiliki unsur budaya

						<p>dibagi menjadi tiga bagian. Saat tidak ditemukannya penggambaran ekspresi yang sesuai dengan bahasa yang diterjemahkan, dilakukan parafrase maupun penghilangan kata saat penggambaran kosakata tidak dapat diterjemahkan, penggantian atau dengan transkreasi, dan untuk nama orang serta tempat dapat dengan transliterasi yaitu penulisan yang sama menyesuaikan penulisan pada suatu bahasa. Secara keseluruhan terjemahan lokal sangat berperan penting dalam <i>game</i> serta</p>
--	--	--	--	--	--	---

						penyebaran <i>game</i> tersebut ke luar negeri.
9.	Chang Ge, et al (2023)	How does the character's visual design help convey the character's background in <i>Genshin Impact</i> ?	<i>Game Genshin Impact</i>	Visual desain karakter terhadap latar belakang karakter	Analisis Formal	Temuan dari penelitian ini yaitu desain karakter pada <i>Genshin Impact</i> secara efektif menggambarkan latar belakang tokoh tersebut. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa kombinasi warna, bentuk, gerakan, dan ekspresi wajah karakter terhadap emosi tertentu yang menonjolkan ciri-ciri karakter merupakan kekuatan penting dalam meningkatkan pengalaman cerita pada <i>game</i> . Serta pilihan desain visual yang sempurna juga selaras

						dengan narasi yang juga melibatkan pemain.
10.	Albin Westberg, et al (2023)	Interactive Level Design and Immersion A study of Player Experience in <i>Genshin Impact</i>	<i>Game Genshin Impact</i>	Desain dan ketertarikan tingkatan interaktif	Kualitatif dan kuantitatif	Dalam penelitian ini diketahui meskipun ketertarikan dan kesenangan antara desain teka-teki bertingkatan interaktif dan non-interaktif serupa tetapi kesenangan yang membedakan hal tersebut. Teka-teki interaktif memiliki komponen ruang dan narasi, sedangkan non-interaktif memiliki komponen yang menarik perhatian dengan sebagian ruang dan narasi. Pemain <i>Genshin Impact</i> secara umum memiliki ketertarikan

						<p>mendalam terhadap <i>game</i> karena lingkungan yaitu dunia dalam <i>game</i> tersebut. Pemain juga menyukai perubahan permanen yang memiliki hal mendalam dalam <i>game</i>. Peserta survei memilih teka-teki sebagai alasan permainan ini interaktif. Hal ini disebabkan bahwa teka-teki sudah pastinya dianggap interaktif. Menariknya juga peserta survei tidak menandai hal tersebut karena terlalu jelas bahwa hal tersebut interaktif ataupun sebaliknya karena mudah dilupakan.</p>
--	--	--	--	--	--	--

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang mengkaji ungkapan imperatif secara umum sudah cukup banyak ditemukan. Selain itu karena fokus peneliti tidak hanya ungkapan imperatif tetapi juga penggambaran tokoh. Berikut penelitian internasional serta nasional yang menjadi tinjauan pustaka pada penelitian ini.

Pertama penelitian oleh Maharditya (2023) dengan judul penelitian yaitu “*Representation of Gender-Based Violence Words in Genshin Impact*”. Penelitian ini membahas mengenai perbandingan penggunaan kata kekerasan oleh karakter yang dapat dimainkan antara karakter laki-laki dan perempuan. Dalam analisis menggunakan *Genshin Impact* dengan versi bahasa Inggris sehingga kosakata kekerasan yang dianalisis juga merupakan bahasa Inggris. Sebelum menganalisis kata kekerasan yang digunakan diklasifikasikan terlebih dahulu kata ganti yang digunakan oleh karakter laki-laki dan perempuan. Saat klasifikasi pertama untuk menemukan kata ganti berdasarkan gender diketahui bahwa lebih banyak kata ganti untuk perempuan maka cerita dalam *Genshin Impact* juga berpusat pada perempuan karena banyaknya karakter perempuan. Klasifikasi kedua membagi kata yang kekerasan menurut gender, Data karakter laki-laki terdapat 169 kosakata kekerasan dari 4241 kata kerja sedangkan untuk perempuan ditemukan 62 kata kekerasan dari 1117 kata kerja. Contoh kosakata yang sama-sama digunakan sendiri yaitu lose, disappear, fall, force, finish, death, dan blood. hasilnya dapat terlihat bahwa menurut jenis kosakatanya, karakter laki-laki sekitar 2% lebih banyak menggunakan kosakata kekerasan daripada karakter perempuan. Ternyata kosakata yang terdata di *Genshin Impact* tergolong sangat sedikit dikarenakan batas usia untuk pemain *game Genshin Impact* ini 12 tahun keatas sehingga developer *game* sengaja mengurangi kata kasar dan kekerasan yang terdapat di *game*.

Berikut persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis oleh penulis yaitu sumber data penelitian yang sama-sama mengambil data dari *game Genshin Impact*. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah topik penelitian, meskipun serupa membahas mengenai kebahasaan tetapi penelitian terdahulu menganalisis bahasa Inggris dengan fokus analisis perbandingan kosakata kekerasan yang digunakan menurut *gender* antara karakter perempuan dan laki-laki pada *game Genshin Impact*. Sedangkan penulis membahas kebahasaan bahasa Jepang dengan fokus tindak tutur imperatif pada karakter *Genshin Impact* dengan bentuk imperatif langsung serta mengacu pada penggambaran tokoh karakter. Metode pendekatan yang digunakan peneliti berbeda dengan yang digunakan pada penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Perbedaan topik juga membuat teori yang digunakan oleh peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu. Penulis menggunakan teori imperatif oleh Sutedi (2019) dan teori penggambaran tokoh oleh Sayuti (2017) sedangkan penelitian terdahulu menggunakan teori kata kekerasan menurut *gender* oleh Busso et al.

Kedua penelitian oleh Delfariyadi et al. (2022) dengan judul penelitian “*Proses Morfofonologis Verba Imperatif pada Tuturan Lisan Anime Orange*” menganalisis proses morfofonologis verba imperatif yang terdapat pada anime Orange. Verba imperatif yang dianalisis merupakan larangan dan perintah yang menghasilkan temuan dua proses morfofonologis pada verba perintah dan larangan. Hasil pada morfofonologi kategori perintah merupakan penghilangan bunyi vokal [i] serta sebagian dari sufiks nasai. Sedangkan morfofonologis pada kategori larangan berupa nasalisasi. Implikasi yang telah ditemukan yaitu adanya pengurangan bunyi pada proses morfofonologis verba imperatif perintah dan pengaruh lingkungan pada fonologis verba imperatif larangan serta adanya pengurangan mora penyebab proses morfofonologis.

Penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis berupa topik yang diteliti berupa verba imperatif tetapi

penelitian terdahulu memiliki fokus kepada perubahan morfofonologis sedangkan penulis fokus penelitian verba imperatif pada keterkaitannya terhadap penggambaran tokoh oleh karakter pada *game*. Pendekatan yang digunakan oleh penelitian terdahulu sama dengan pendekatan yang digunakan oleh peneliti berupa pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa teknik simak catat juga digunakan oleh peneliti serta penelitian terdahulu. Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitupada tori penelitian terdahulu menggunakan teori proses morfonologis dan teori fenomena nasalisasi oleh Yuzawa dan Matsusaki sedangkan penulis menggunakan teori imperatif oleh Sutedi (2019) dan teori penggambaran tokoh oleh (Sayuti, 2017).

Ketiga penelitian dengan judul *Konstruksi Kalimat Imperatif Ajakan dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia* Kasmawati & Harisal (2021). Penelitian ini membahas mengenai konstruksi kalimat Imperatif pola ajakan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Contoh konstruksi kalimat imperatif ajakan dalam bahasa Jepang dengan kalimat 「私たちピクニックに行きましょうよ。」 *watashitachi pikunikku ni ikimashou yo*. Memiliki konstruksi yang terbagi menjadi KK keinginan bentuk afirmatif-masu + shiyou. Imperatif bahasa Jepang biasanya ditandai dengan kata shiyou yang dapat berbentuk shiyou, shiyou ka, shinai, maupun shinai ka. Sedangkan Imperatif bahasa Indonesia dalam artikel ini menggunakan kata mari, marilah, ayo, maupun ayolah. Konstruksi kosakata mari yaitu mari dapat disandingkan dengan kata kerja aktif maupun kata kerja kausatif. Berbeda dengan konstruksi kalimat imperatif bahasa Jepang yang memiliki konstruksi kalimat lebih rumit.

Persamaan dan Perbedaan artikel penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut. Persamaan terdapat pada topik yang diteliti yaitu kalimat imperatif bahasa Jepang. Teori yang digunakan oleh artikel penelitian terdahulu mengenai kalimat imperatif menurut kridalaksana sedangkan penulis menggunakan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019) dan teori penggambaran teori oleh (Sayuti, 2017). Metode pendekatan yang digunakan

juga sama dikarenakan penelitian kebahasaan sangat umum menggunakan metode pendekatan berupa pendekatan deskriptif kualitatif.

Artikel penelitian terdahulu memiliki fokus penelitian yang berbeda dari peneliti, penelitian terdahulu berfokus membahas konstruksi kalimat imperatif yang berfokus pada bentuk ajakan dan menganalisis dari bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia. Sedangkan peneliti fokus pada tindak tutur imperatif berpusat pada bentuk perintah dan larangan. Lalu nantinya akan disesuaikan dengan teori penggambaran tokoh serta dianalisis keterkaitan tindak tutur imperatif tersebut dengan penggambaran tokoh yang terdapat pada karakter. Sumber data yang digunakan oleh artikel penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda. Artikel penelitian terdahulu menggunakan sumber data berupa novel sedangkan peneliti menggunakan sumber data berupa arsip suara karakter dalam *game Genshin Impact*.

Keempat artikel yang ditulis dan diteliti oleh Nurudin (2022) dengan judul *Tindak Tutur Imperatif dalam Serial Anime One Piece Episode 390-405 Karya Eiichiro Oda*. Artikel penelitian terdahulu ini meneliti mengenai tindak tutur imperatif yang digunakan dalam anime one piece. Tindak tutur imperatif yang dianalisis yaitu semua jenis tindak tutur imperatif mulai dari perintah, permohonan, larangan, dan ajakan. Dalam analisis dapat ditemukan penanda tuturan imperatif sebagai berikut. Tuturan imperatif perintah atau meireikei berupa ~tekure, ~nasai, dan pola V(ru + na). Permohonan atau irai ditandai dengan te~mo yoroshii desu ka, te~kudasai, dan ~tanomu/onegai (suru). Imperatif larangan ditandai dengan bentuk ~na serta tuturan imperatif ajakan biasanya ditandai dengan bentuk ~shiyau. Melalui hasil analisis dalam artikel penelitian terdahulu berikut ini tuturan imperatif yang paling banyak berupa tuturan perintah sedangkan yang jarang muncul yaitu tuturan larangan hanya ditemukan tiga data.

Persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam artikel penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut. Artikel penelitian terdahulu sama-sama meneliti mengenai tindak tutur imperatif. Teori tindak tutur

imperatif oleh Sutedi juga digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Metode pendekatan yang digunakan juga menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif sama dengan artikel penelitian terdahulu.

Perbedaan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dan artikel penelitian terdahulu terdapat pada sumber data yang digunakan oleh artikel penelitian terdahulu merupakan anime One Piece episode 390-405. Sedangkan Penulis menggunakan sumber data berupa arsip suara karakter dalam *game Genshin Impact*. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti serupa dengan teknik analisis yang digunakan oleh penelitian terdahulu yaitu identifikasi, klasifikasi, analisis dan deskripsi. Tetapi teknik analisis yang digunakan oleh peneliti terdapat tambahan didalamnya menjadi identifikasi, klasifikasi, identifikasi ketersinambungan, analisis dan deskripsi.

Penelitian terdahulu kelima oleh Halibanon & Hasna (2021) dengan judul penelitian *Tuturan Imperatif dan Implikatur Permintaan dalam Bahasa Jepang (Kajian Pragmatik)*. Penelitian terdahulu ini meneliti tentang tuturan imperatif dan implikatur bentuk permintaan berbahasa Jepang sebagai bentuk penelitian kajian pragmatik. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data berupa anime Natsume Yuuujinchou dan meneliti dengan menganalisis beberapa banyak jenis tuturan imperatif dan implikatur yang terdapat dalam percakapan anime Natsume Yuuujinchou tersebut.

Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut. Topik penelitian tuturan imperatif juga menjadi topik utama yang diteliti oleh peneliti sama halnya dengan yang diteliti oleh penelitian terdahulu. Tetapi penelitian terdahulu selain imperatif juga meneliti tuturan implikatur sedangkan peneliti hanya meneliti tuturan imperatif jenis imperatif langsung. Metode pendekatan yang digunakan sama-sama menggunakan metode pendekatan kualitatif. Teori yang digunakan juga sama yaitu teori imperatif oleh Sutedi yang menjelaskan kalimat imperatif dibagi menjadi empat yaitu perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permintaan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).

Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sumber data yang digunakan berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data berupa tuturan yang terdapat pada anime Natsume Yuuujinchou. Sedangkan peneliti menggunakan sumber data berupa arsip suara karakter dalam *game Genshin Impact*. Fokus penelitian yang diteliti pada penelitian terdahulu berfokus pada klasifikasi jenis tuturan imperatif dan implikatur serta jumlah data yang didapatkan dari klasifikasi tersebut sedangkan penulis meneliti tuturan imperatif dan tuturan imperatif tersebut diidentifikasi ketersinambungannya dengan penggambaran tokoh pada *game* tersebut.

Penelitian terdahulu keenam yang berjudul *Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact* ditulis oleh (Febriani Setiawati Prasetya & Lani Anggapuspa, 2022). Penelitian terdahulu ini membahas mengenai analisis desain visual karakter *Genshin Impact* yang bernama Xiao. Analisis desain visual dari segi fisik maupun latar belakang cerita dan sifat karakter Xiao.

Persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan sumber data yang sama berasal dari *game Genshin Impact*. Penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kualitatif yang juga digunakan oleh peneliti.

Sedangkan Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan diantaranya topik penelitian yang berbeda. Penelitian terdahulu memiliki fokus topik penelitian pada desain karakter tetapi disini peneliti memilih tema kebahasaan bahasa jepang dengan meneliti tindak tutur ungkapan imperatif yang terdapat di *voice line* pada karakter. Dikarenakan topik yang berbeda tentunya teori yang digunakan pun berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan manga matrix oleh Hiroyushi Tsukamoto sedangkan peneliti

menggunakan teori imperatif oleh Sutedi serta teori penggambaran tokoh oleh Sayuti sebagai dasar analisis penelitian.

Penelitian terdahulu ketujuh oleh Prastika (2016) berjudul *Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel "ICH SPÜR MICH NICHT" Karya Jana Frey* meneliti mengenai karakterisasi Elina yang merupakan tokoh pada novel berjudul Novel "ICH SPÜR MICH NICHT" Karya Jana Frey. Peneliti melakukan penelitian karakterisasi tokoh dan menganalisis data menggunakan teori oleh sayuti. Hasil penelitian mendapat kesimpulan bahwa dari jenis teori karakterisasi metode diskursif dan metode dramatis tokoh elina merupakan seorang penyendiri, penurut, percaya diri, penakut dan pantang menyerah. Dari segi psikologi menurut Carl Gustav jung, tokoh elina memiliki kepribadian introvert. Ia lebih suka menyendiri, memiliki cara sendiri untuk mengekspresikan sesuatu, tidak mudah bergaul dengan orang lain, dan suka berkhayal atau berfantasi serta ia hanya memiliki satu contoh kepribadian ekstrovert yaitu percaya diri.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu teori yang digunakan dalam menganalisis data berupa penggambaran tokoh menggunakan teori oleh (Sayuti, 2017). Teori penggambaran tokoh atau karakterisasi yang dibagi menjadi empat metode yaitu metode diskursif, metode dramatik, metode konseptual dan metode campuran. Topik yang diteliti juga sama yaitu penggambaran tokoh atau karakterisasi tokoh. Metode pendekatan yang digunakan juga sama-sama menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu fokus penelitian berbeda. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada karakterisasi tokoh saja sedangkan penulis selain meneliti karakterisasi atau penggambaran tokoh tetapi juga meneliti ketersinambungan karakteristik tersebut terhadap ucapan tokoh yang berupa ungkapan imperatif. Sumber data yang digunakan juga berbeda penelitian terdahulu menggunakan sumber data berupa

novel sedangkan peneliti menggunakan sumber data berupa voice-line pada *game Genshin Impact*.

Penelitian terdahulu kedelapan merupakan penelitian internasional yang ditulis oleh Cai (2022) dengan judul penelitian *Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games —The English Translation of Genshin Impact As An Example* Meneliti tentang penerjemahan kosakata berunsur budaya dapat disimpulkan bahwa penerjemah menggunakan cara pengadopsian sebagai fokus utama dan penggunaan bahasa luar sebagai tambahan untuk mendapatkan kata ganti yang sesuai antar bahasa. Sedangkan kosakata memiliki unsur budaya dibagi menjadi tiga bagian. Saat tidak ditemukannya penggambaran ekspresi yang sesuai dengan bahasa yang diterjemahkan, dilakukan parafrase maupun penghilangan kata saat penggambaran kosakata tidak dapat diterjemahkan, penggantian atau dengan transkreasi, dan untuk nama orang serta tempat dapat dengan transliterasi yaitu penulisan yang sama menyesuaikan penulisan pada suatu bahasa. Secara keseluruhan terjemahan lokal sangat berperan penting dalam *game* serta penyebaran *game* tersebut ke luar negeri.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu oleh Cai dan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan yang terdapat yaitu topik yang dibahas sama-sama dalam lingkup kebahasaan. Sumber data yang digunakan juga sama dengan bersumber dari *game Genshin Impact*. Perbedaan terdapat pada fokus penelitian, penelitian terdahulu berfokus pada terjemahan bahasa Inggris dengan bahasa sumber berupa bahasa Mandarin. Sedangkan peneliti meneliti kebahasaan bahasa Jepang dengan bahasa sumber berupa bahasa Jepang dan nantinya diteliti ungkapan berupa ungkapan imperatif dalam *voice line* yang lalu disesuaikan dengan keterkaitan penggambaran karakter terhadap ungkapan yang diucapkan karakter tertentu. Teori yang digunakan Penelitian terdahulu menggunakan teori terjemahan lokal dari Liu Ming dan Ma Xiaolei (2020) serta oleh O'hagan dan Mairon (2006), Sedangkan peneliti menggunakan teori ungkapan imperatif oleh Sutedi dan teori penggambaran tokoh oleh (Sayuti, 2017). Penelitian terdahulu

memiliki kemiripan metode penelitian yaitu menggunakan metode analisis deskriptif serta penelitian literatur, sedangkan peneliti meskipun menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif tetapi untuk menganalisis data penulis menggunakan metode analisis untuk menemukan keterkaitan antara ungkapan imperatif dengan penggambaran tokoh.

Penelitian terdahulu kesembilan merupakan penelitian internasional yang ditulis oleh Ge & Chen (2023) berjudul *How does the character's visual design help convey the character's background in Genshin Impact?* Penelitian ini membahas mengenai apakah visual desain karakter mempengaruhi latar belakang karakter tersebut. Temuan dari penelitian ini yaitu desain karakter pada *Genshin Impact* secara efektif menggambarkan latar belakang tokoh tersebut. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa kombinasi warna, bentuk, gerakan, dan ekspresi wajah karakter terhadap emosi tertentu yang menonjolkan ciri-ciri karakter merupakan kekuatan penting dalam meningkatkan pengalaman cerita pada *game*. Serta pilihan desain visual yang sempurna juga selaras dengan narasi yang juga melibatkan pemain.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan yang terdapat yaitu sumber data yang sama-sama berasal dari *game Genshin Impact*. Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu mulai dari topik maupun fokus penelitian. Penelitian terdahulu meneliti *Genshin Impact* dari segi desain visual karakter sedangkan peneliti melakukan penelitian kebahasaan yang berupa ungkapan imperatif yang terdapat pada *voice line game Genshin Impact*. Teori yang digunakan Penelitian terdahulu menggunakan teori visual desain oleh Sloan (2017), Sedangkan peneliti menggunakan teori ungkapan imperatif oleh Sutedi dan teori penggambaran tokoh oleh Sayuti. Hingga Metode yang digunakan juga berbeda, dikarenakan penelitian terdahulu merupakan penelitian desain sehingga penelitian terdahulu menggunakan metode analisis berupa analisis formal. Sedangkan peneliti menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif tetapi

untuk menganalisis data peneliti menggunakan metode analisis untuk menemukan keterkaitan antara ungkapan imperatif dengan penggambaran tokoh.

Penelitian terdahulu kesepuluh merupakan penelitian internasional yang ditulis oleh Albin & Siliute (2023) dengan judul *Interactive Level Design and Immersion A study of Player Experience in Genshin Impact*. Penelitian terdahulu ini membahas mengenai teknis desain berupa permainan teka-teki yang terdapat pada *Genshin Impact*. Dalam penelitian ini diketahui meskipun ketertarikan dan kesenangan antara desain teka-teki bertingkatan interaktif dan noninteraktif serupa tetapi kesenangan yang membedakan hal tersebut. Teka-teki interaktif memiliki komponen ruang dan narasi, sedangkan non-interaktif memiliki komponen yang menarik perhatian dengan sebagian ruang dan narasi. Pemain *Genshin Impact* secara umum memiliki ketertarikan mendalam terhadap *game* karena lingkungan yaitu dunia dalam *game* tersebut.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan yang terdapat yaitu sumber data yang sama-sama berasal dari *game Genshin Impact*. Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu topik penelitian jika penelitian terdahulu meneliti teknis desain berupa permainan teka-teki yang terdapat pada *Genshin Impact*. Sedangkan peneliti melakukan penelitian kebahasaan yang berupa ungkapan imperatif yang terdapat pada *voice line game Genshin Impact*. Metode yang digunakan juga berbeda penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Sedangkan peneliti hanya menggunakan pendekatan penelitian berupa deskriptif kualitatif dan dengan metode pengumpulan data dengan mengacu pada data ungkapan *voice line* yang telah tersimpan dalam *game* maupun sumber yang berhubungan dengan *game Genshin Impact* tersebut. Teori yang digunakan Penelitian terdahulu menggunakan teori manipulasi teka-teki interaktif oleh Bowman dan Hodges (1999), Sedangkan peneliti menggunakan teori ungkapan imperatif oleh Sutedi dan teori penggambaran tokoh oleh Sayuti.

Tindak tutur ungkapan Imperatif sendiri sudah beberapa kali diteliti oleh peneliti terdahulu dengan sumber data yang sebagian besar berupa novel maupun anime. Maka Peneliti dengan penelitian ini akan melengkapi dan menambahkan penelitian tindak tutur imperatif dengan sumber data berupa *game* yaitu dari *game Genshin Impact*. Penelitian tentang kebahasaan terutama bahasa Jepang yang menggunakan sumber data dari *game Genshin Impact* belum ditemukan banyak. Tetapi telah ada beberapa seperti yang peneliti tulis sebelumnya yaitu *Representation of Gender-Based Violence Words in Genshin Impact* oleh Maharditya Adhimas yang membahas penelitian kebahasaan dari *game Genshin Impact* yaitu kosakata kekerasan dengan bahasa sumber atau bahasa asal berupa bahasa Inggris kedalam bahasa Indonesia dan *Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games —The English Translation of Genshin Impact As An Example* oleh Mengge Cai membahas kebahasaan di *game Genshin Impact* serta dengan unsur budaya dari bahasa Mandarin ke bahasa Inggris.

Penelitian yang diteliti merupakan penelitian melengkapi dan pembaharuan. Peneliti dengan menggunakan teori ungkapan imperatif oleh Sutedi (2022:259), meskipun tidak dari orang Jepang tetapi karena lengkap dengan pembagian ungkapan imperatif bahasa Jepang yang disebut juga dengan *hataraki-kake no bun* (働きかけの文) merupakan kalimat yang memiliki fungsi menyampaikan keinginan pada lawan tutur agar melakukan sesuatu. Dengan pembagian fungsi untuk menyatakan perintah *meirei* (命令), larangan *kinshi* (禁止). Permintaan *irai* (依頼), dan ayakan *kanyuu* (勧誘). Teori ini dapat menjadi dasar teori yang benar serta telah digunakan juga pada penelitian terdahulu yaitu penelitian dengan judul dengan judul penelitian *Tuturan Imperatif dan Implikatur Permintaan dalam Bahasa Jepang (Kajian Pragmatik)* oleh (Halibanon & Hasna, 2021) dan *Tindak Tutur Imperatif dalam Serial Anime One Piece Episode 390-405 Karya Eiichiro Oda* oleh (Nurudin, 2022).

Penulis juga menggunakan teori penggambaran tokoh oleh Sayuti yaitu dengan pembagian penggambaran tokoh yang dibagi menjadi empat, metode

diskursif, metode dramatis, metode konseptual, dan metode campuran. Metode diskursif merupakan penggambaran watak tokoh secara langsung oleh pengarang. Metode dramatik penggambaran tokoh secara tidak langsung seperti melalui pemberian nama, cakapan, pemikiran tokoh, arus kesadaran, pelukisan perasaan tokoh, perbuatan, sikap, pandangan tokoh lain, pelukisan fisik maupun pelukisan latar. Mode kontekstual sama seperti penulisan latar dengan menyatakan karakter tokoh melalui konteks verbal yang mengelilinginya. Serta metode campuran yang menggunakan berbagai metode lain dalam menggambarkan karakteristik tokoh. Teori ini juga digunakan dalam penelitian berjudul *Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel "ICH SPÜR MICH NICHT"* Karya Jana Frey oleh (Lia Prastika, 2016). Peneliti menggunakan teori yang disebutkan dengan menyesuaikan tokoh dan sumber data yang diteliti. Teori penggambaran tokoh dengan ungkapan imperatif digunakan untuk menganalisis ungkapan imperatif dalam *voice line* karakter yang akan dianalisis apakah jenis ungkapan imperatif tersebut memiliki keterkaitan dengan penggambaran tokoh karakter tertentu yang dianalisis tersebut.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Ungkapan Imperatif

Ungkapan imperatif biasa dikenal sebagai kalimat perintah. Imperatif merupakan pernyataan yang menuntut reaksi dari pengamat atau lawan bicara terhadap instruksi yang diberikan. Kalimat imperatif juga dapat digunakan untuk mendesak maupun melarang seseorang melakukan suatu hal. Imperatif menurut Kridalaksana (2013) dalam Kasmawati et al (2021) adalah kalimat yang memiliki intonasi imperatif, umumnya mengandung makna perintah atau larangan dapat juga ditandai dengan akhiran titik atau tanda seru. Sedangkan imperatif menurut Rahardi (2003:68) dalam Halibanon & Hasna (2021) imperatif memiliki fungsi memerintah ataupun meminta agar lawan tutur melakukan sesuatu yang diinginkan penutur.

Selain itu menurut Wijana dan Rohmadi (2011:28) dalam Anwar (2014) kalimat imperatif dibedakan menjadi kalimat imperatif langsung dan kalimat imperatif tidak langsung. Kalimat imperatif langsung dapat dimengerti dengan mudah oleh lawan bicara karena dinyatakan secara langsung. Sebaliknya kalimat imperatif lebih sulit dimengerti lawan bicara karena kalimat imperatif tidak langsung tergantung konteks situasi yang terjadi saat kalimat diucapkan.

2.2.2 Imperatif Bahasa Jepang

Imperatif dalam bahasa Jepang dapat diketahui dari fungsi penggunaan ungkapan tersebut. Menurut Iori (2000) dalam Nurudin (2022:250-251) Kalimat imperatif adalah suatu bentuk ungkapan untuk memaksa lawan bicara melakukan ataupun tidak melakukan sesuatu, dalam hal ini *meirei* merupakan ungkapan yang digunakan dalam situasi tertentu dengan hubungan antar pembicara yang memiliki kuasa atas lawan bicaranya. Sedangkan menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, imperatif bahasa Jepang terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*). Bentuk umum imperatif bahasa Jepang untuk memerintah atau melakukan sesuatu yaitu dengan bentuk ~なさい (~*nasai*) yang merupakan salah satu fungsi bentuk perintah (*meirei*).

Bentuk menyatakan perintah (*meirei*) dapat ditandai dengan akhiran ~ろ atau ~なさい. Bentuk menyatakan larangan (*kinshi*) dapat ditandai dengan kata kerja bentuk kamus + na dan ~ないで atau ~ないでください. Bentuk menyatakan permohonan (*irai*) ditandai dengan ~てください atau kata kerja + kudasai. Serta untuk bentuk menyatakan ajakan (*kanyuu*) ditandai dengan ~おう dan ~ませんか. Dengan contoh penggunaan pada kalimat sebagai berikut:

- a. (Menyatakan Perintah (*meirei*))
 - 静かにしろ！ (*Shizukani Shiro!*)
“Tenang/diam!”

- こっちへ来なさい。 (*Kocchi e kinasai!*)
“Sini!”
- b. Menyatakan Larangan (*kinshi*)
 - 動くな！ (*Ugoku na!*)
“Jangan Bergerak!”
 - 行かないでください。 (*Ikanai de kudasai!*)
“Tolong jangan pergi!”
- c. Menyatakan Permohonan (*irai*)
 - どうぞ、お上がりください (*Douzo o-agari kudasai!*)
“Silahkan masuk!”
- d. Menyatakan Ajakan (*kanyuu*)
 - 一緒に帰ろう！ (*Isshoni kaerou!*)
“Pulang barang yuk!”
 - 一緒に食べませんか。 (*Isshoni tabemasenka!*)
“Mari makan bersama-sama!”

Sedangkan menurut Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam Anwar (2014) kalimat imperatif langsung bahasa Jepang yang memiliki empat jenis makna yaitu perintah atau 命令 (*meirei*), permohonan atau 依頼 (*irai*), ajakan atau 勧誘 (*kanyuu*) dan larangan atau 禁止 (*kinshi*). Dengan contoh penggunaan pada masing-masing jenis kalimat sebagai berikut:

5) Perintah (*meirei*)

- Pola pembentukan kalimat 1

KK Grup 1: akhiran bunyi え *e*

KK Grup 2: akhiran bunyi ろ *ro* (lisan) dan よ *yo* (tulisan)

KK Grup 3: する *suru* menjadi しろ *shiro* (lisan) dan せよ *seyo*

(tulisan), 来る *kuru* menjadi 来い *koi*

Pola diatas biasanya digunakan saat penutur sedang marah atau kesal, seringkali diucapkan menggunakan intonasi yang tinggi. Agar memperhalus ungkapan dengan pola diatas biasanya pada akhir kalimat ditambahkan partikel よ *yo*.

- Contoh Penggunaan

- d. KK Grup 1

黙れ！ (Damare!)

“Diamlah!”

- e. KK Grup 2

次の質問に答えよ。 (*Tsugi no shitsumon ni kotaeyo.*)

“Jawablah pertanyaan berikutnya.”

- f. KK Grup 3

学校へ来い。 (*Gakkou he koi.*)

“Datanglah ke sekolah.”

- Pola pembentukan kalimat 2

KK ます形 *masu kei* (ます *masu* dihilangkan) + なさい *nasai*

Pola kalimat diatas biasanya diucapkan kepada orang yang lebih tinggi derajatnya atau lebih muda dari usia yang menuturkannya, seperti orangtua kepada anaknya. Bentuk dasar dari ~ なさい adalah なせる.

Contoh Penggunaan

もう遅いから、歯を磨いて寝なさい。

(*Mou osoi kara, ha wo migaite nenasai.*)

“Sudah malam, gosok gigi dan kemudian tidurlah.”

6) Permohonan (*irai*)

- Pola pembentukan kalimat 1

KK て *te* + ください *kudasai* / KK て *te* くれ *kure*

ください *kudasai* sendiri berasal dari kata dasar くださる yaitu bentuk sopan dari くれる. Jika くれ bentuk informal dari ください karena terkesan kasar biasanya diucapkan oleh penutur laki-laki. kata どうぞ juga dapat digunakan didepan kalimat untuk memperhalus ungkapan.

Contoh Penggunaan

僕と一緒に来てくれ。(Boku to isshoni kite kure.)

“Tolong datanglah bersamaku.”

- Pola pembentukan kalimat 2

KK て形 *te kei*

Kalimat imperatif bentuk て merupakan bentuk informal dari bentuk ください. Pola diatas biasanya digunakan oleh penutur perempuan.

Contoh Penggunaan

早く来て。(Hayaku kite.)

“Tolong cepat datang.”

- Pola pembentukan kalimat 3

お *o* + KK *ます*形 *masu kei* + 願います *negaishimasu*

ご *go* + KK + 願います *negaishimasu*

KK serapan + 願います *negaishimasu*

Kalimat imperatif permohonan dengan penggunaan pola 願います merupakan kalimat imperatif dengan tingkat kesantunan tinggi. Pola kalimat diatas biasanya digunakan pada situasi formal dan biasanya digunakan oleh bawahan kepada atasan.

- Contoh Penggunaan

足元にご注意願います。

(Ashimoto ni gochuui negaishimasu.)

“Harap perhatikan langkah kaki Anda.”

- Pola pembentukan kalimat 4

KK 辞書形 *jisho kei* + こと *koto*

KB + の *no* + こと *koto*

penggunaan pola kalimat ~ こと hanya digunakan dalam ragam tulis seperti peraturan-peraturan fasilitas umum seperti sekolah, kantor dan tempat umum lainnya.

Contoh Penggunaan

発表は十五分以内で行うこと。

(*Happyou wa juu go fun inai de okonau koto.*)

“Presentasi harap dilakukan selama tidak lebih dari 15 menit.”

7) Ajakan (*kanyuu*)

- Pola pembentukan kalimat

KK **ます形** *masu kei* (**ます** *masu* dihilangkan) + **ましょう** *mashou*

Contoh Penggunaan

映画に行きましょう。(Eiga ni ikimashou.)

“Ayo pergi ke bioskop.”

8) Larangan (*kinshi*)

- Pola pembentukan kalimat 1

KK **辞書形** *jisho kei* + **な** *na*

Kalimat imperatif dengan pola diatas bersifat keras dan biasanya diucapkan oleh penutur laki-laki. Partikel **よ** dapat diberikan di akhir kalimat untuk memperhalus ungkapan dengan pola diatas

Contoh Penggunaan:

そんな所にもう行くな！(Sonna tokoro ni mou iku na!)

“Jangan pergi ke tempat seperti itu lagi!”

- Pola pembentukan kalimat 2

KK **て形** *te kei* + **はいけません** *ha ikemasen* / **はいけない** *ha ikenai*

Pola kalimat lain yang serupa seperti pola kalimat diatas yaitu ada

～てはだめです dan ～てはなりません / ～てはならない

Contoh kalimat:

教室でものを食べてはいけません。

(*Kyoushitsu de mono wo tabete ha ikemasen.*)

“Tidak boleh makan di dalam kelas.”

- Pola pembentukan kalimat 3

KK negatif + ください *de kudasai* / ないで *nai de*

Pola Kalimat ~ないでください pembentukannya sama seperti pola kalimat pada ungkapan permohonan ~てください hanya saja pada ungkapan larangan disini menggunakan kata kerja negatif.

Contoh kalimat:

まだ帰らないで。 (*Mada kaeranai de.*)

“Tolong jangan pulang dulu.”

- Pola pembentukan kalimat 4

KK negatif + こと *koto*

Pola kalimat diatas hanya digunakan dalam ragam tulis dan sama seperti pola kalimat yang terdapat こと penggunaanya dalam ragam tulis dapat ditemukan pada peraturan sekolah, kantor maupun tempat umum.

Contoh kalimat:

プールサイドを走らないこと。

(*Puuru saido wo hashiranai koto.*)

“Mohon tidak berlari di tepi kolam renang.”

2.2.3 Penggambaran Tokoh

Penggambaran tokoh secara tertulis Menurut Sayuti (2017:119-148) penggambaran tokoh merupakan suatu cara seorang penulis untuk menyajikan tokoh ciptaannya. Cara membedakan penggambaran karakter ada berbagai macam mulai dari analitik dan dramatik, metode langsung dan tidak langsung, metode penulisan uraian (*telling*) dan ragaan (*showing*), serta pembeda dengan metode diskursif, dramatik, kontekstual, dan campuran.

e. Metode Diskursif

Metode diskursif merupakan metode penulisan penggambaran atau karakteristik tokoh secara langsung oleh penulis dengan cara menguraikannya dalam sebuah narasi. Memiliki kelebihan berupa sederhana dan ekonomis karena karakteristik atau sifat tokoh telah dituliskan secara langsung oleh penulis. Tetapi karena karakteristik tokoh tersebut telah ditulis langsung oleh penulis maka menurunkan imajinatif pembaca terhadap sifat tokoh tersebut.

f. Metode Dramatik

Metode dramatik merupakan metode penulisan penggambaran atau karakteristik tokoh melalui kata-kata, tindakan, maupun perbuatan tokoh tersebut. Metode dramatik mencakup jenis metode ragaan (*showing*) dan metode tidak langsung. Pemakaian metode dramatik untuk menggambarkan sifat tokoh dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik yaitu dengan teknik pemberian nama (*naming*), teknik cakapan, teknik penggambaran pikiran tokoh, teknik arus kesadaran, teknik pelukisan perasaan tokoh, teknik perbuatan tokoh, teknik sikap tokoh, teknik pandangan seseorang terhadap tokoh, teknik pelukisan fisik hingga teknik pelukisan latar cerita maupun latar belakang tokoh.

g. Metode Kontekstual

Metode kontekstual merupakan metode penggambaran tokoh dengan menyatakan karakter tokoh melalui konteks verbal yang mengelilinginya. Seperti karakter lainnya menggambarkan sifat karakter lainnya dengan ucapan maupun perasaannya.

h. Metode Campuran

Metode campuran merupakan metode penggambaran tokoh kombinasi antara metode-metode lainnya. Karya fiksi banyak yang menggunakan metode campuran ini. Karena metode campuran dengan teknik-teknik yang dikombinasikan menjadi efektif dalam penulisan penggambaran tokoh pada keseluruhan cerita.

Tokoh pada metode diatas memiliki makna karakter. Misalnya tokoh Venti yang berasal dari Mondstadt berarti karakter Venti. Begitupun dengan tokoh Ganyu yang berasal dari Liyue dapat juga disebut sebagai karakter Ganyu. Maupun tokoh atau karakter dari region lainnya.

2.2.4 *Genshin Impact*

Genshin Impact adalah *game* RPG open world asal China yang didirikan oleh perusahaan bernama Mihoyo bersama dengan Cognosphere yang sekarang biasa disebut dengan Hoyoverse, dalam penyebaran global *game* yang memiliki kantor cabang di Singapura. Hoyoverse sendiri yang memiliki *genshin* mempunyai Tagline yaitu “Teach Otakus Save the World” yang berarti mengajarkan para otaku untuk menyelamatkan dunia. Hal ini dapat menjadi salah satu gambaran *game-game* buatan Mihoyo atau Hoyoverse dominan *game* dengan tema pertarungan dan *Genshin Impact* ini merupakan salah satunya. *Game* yang dirilis sejak 2020 di berbagai macam platform seperti Android, PC, IOS hingga Playstation. *Genshin Impact* memiliki banyak fitur *game* yang bahkan masih terus update hingga saat ini. Fitur-fitur tersebut antara lain map open world, *game* story, pertarungan hingga berbagai macam mini *game* yang ditambahkan untuk semakin

memperbanyak fitur dan menarik minat para pemain. *Genshin Impact* cukup terkenal dikalangan penggemar anime karena grafiknya sangat indah dan mirip dengan anime, didukung juga dengan adanya alur cerita pada *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan. *Genshin Impact* sebenarnya merupakan *game* buatan China namun suara para karakter dalam *game* diisi oleh beberapa bahasa seperti bahasa Mandarin, Inggris, Korea dan Jepang. Karena *game* ini termasuk *game* cerita dan pertarungan maka biasanya terdapat suara karakter yang berbicara pada saat cerita berlangsung bahkan saat pertarungan. Suara ataupun ucapan karakter tersebut biasa disebut dengan *voice line*.

Voice line merupakan arsip suara karakter dalam *Genshin Impact*, secara umum dibagi menjadi dua yaitu *voice line* cerita dan *voice line* karakter. *Voice line* cerita yaitu saat karakter-karakter *game* *Genshin Impact* berbicara pada alur utama cerita dalam *game* ataupun saat cerita karakter tertentu maupun cerita pada *event* disaat-saat tertentu. Sedangkan *voice line* karakter adalah saat pemain menggunakan karakter tersebut dan karakter yang dimainkan pemain *game* *Genshin Impact* akan memiliki kalimat ungkapan yang berbeda-beda setiap karakternya pada saat karakter tersebut melakukan pertarungan, didiamkan (*idle mode* atau mode santai), saat membuka peti harta karun maupun saat karakter digunakan oleh pemain untuk bereksplorasi di dalam *game*. *Voice line* pada saat karakter melakukan pertarungan dibagi menjadi dua jenis yaitu *Elemental Skill* (saat karakter melancarkan kekuatan elementalnya dengan level biasa) dan *Elemental Burst* (saat karakter melancarkan kekuatan elemental dengan level terkuat).





Dalam *game* *Genshin Impact* yang merupakan *game open world* terdapat peta dengan beberapa region atau wilayah seperti negara. Pada cerita utama region di *Genshin Impact* terdapat tujuh sesuai dengan kekuatan elemental (kekuatan yang berasal dari alam) yang terdapat pada dunia di *genshin Impact* yang disebut dengan nama Teyvat. Saat ini *Genshin Impact* telah memiliki lima region yang terdapat pada map dan dapat dieksplorasi, mulai dari region angin yaitu Mondstadt, kedua merupakan region tanah yaitu Liyue, ketiga region petir yaitu Inazuma, keempat region tumbuhan yaitu sumeru, dan kelima region air




yaitu Fontaine. Setiap region terinspirasi oleh berbagai macam negara seperti Jerman, China, Jepang, timur tengah, dan Prancis.

Tetapi pada *Genshin Impact* pemain akan memainkan peran sebagai tokoh utama dalam cerita *Genshin Impact* yang berasal dari luar Teyvat. Salah satu dari saudara kembar yang bernama Aether dan Lumine yang nantinya oleh karakter lain dipanggil dengan sebutan *Traveler* atau pengembara.

Setiap region pada *Genshin Impact* melambangkan salah satu dari kekuatan elemental yang ada di *Genshin Impact* yaitu angin dengan sebutan anemo, tanah dengan sebutan geo, petir dengan sebutan electro, tumbuhan dengan sebutan dendro, air dengan sebutan hydro, api dengan sebutan pyro, dan es dengan sebutan cryo dengan rincian kekuatan elemental sebagai berikut.

Tabel 2.1 Rincian Kekuatan Elemental dalam Genshin Impact

No	Jenis Elemental	Arti	Region	Logo Elemental
1	Anemo	Angin	Mondstadt	
2	Geo	Tanah	Liyue	
3	Electro	Petir	Inazuma	
4	Dendro	Tumbuhan	Sumeru	

No	Jenis Elemental	Arti	Region	Logo Elemental
5	Hydro	Air	Fontaine	
6	Pyro	Api	Natlan	
7	Cryo	Es	Snezhnaya	

Selain elemental setiap karakter memiliki senjata seperti pedang (*sword*), tombak (*polearm*), panah (*bow*), pedang besar (*greatsword/claymore*), dan *Catalyst*. Setiap karakter yang dapat dimainkan dalam *game* memiliki salah satu kekuatan elemental tersebut, saat ini menurut Hoyowiki dalam Hoyolab hingga versi 4.5 *Genshin Impact* telah memiliki 81 karakter dengan 19 karakter Mondstadt, 21 karakter Liyue, 16 karakter Inazuma, 13 karakter Sumeru, 9 karakter Fontaine dan tiga karakter diluar Teyvat yaitu *Traveler* Aether dan Lumine serta karakter tambahan kolaborasi *Genshin Impact* dengan *game* lain yaitu Aloy.

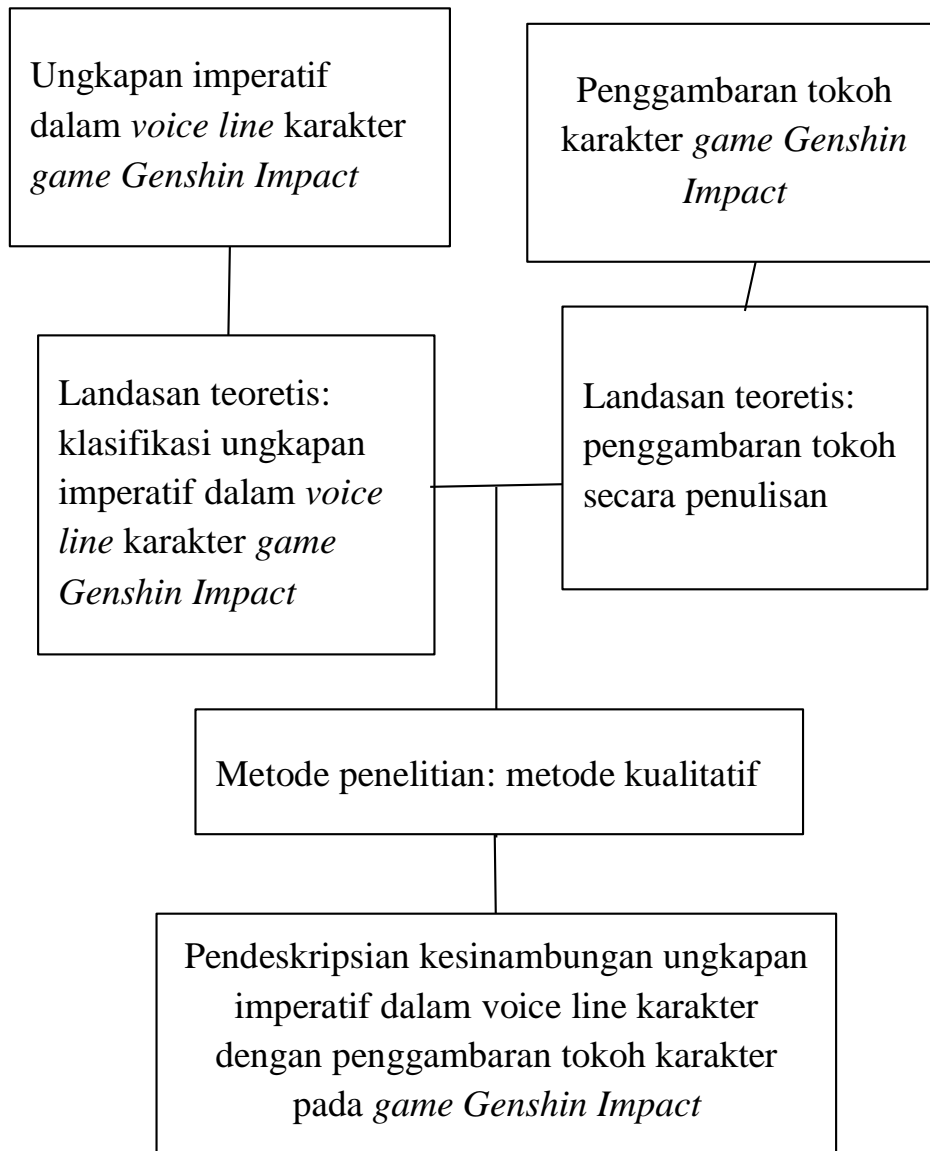
Tabel 2.4 Daftar Nama Karakter Genshin Impact Berdasarkan Region

No	Mondstadt	Liyue	Inazuma	Sumeru	Fontaine
1.	Amber	Ningguang	Yoimiya	Collei	Lynette

No	Mondstadt	Liyue	Inazuma	Sumeru	Fontaine
2.	Lisa	Xiangling	Kujou Saya	Nilou	Charlotte
3.	Jean	Ganyu	Yae Miko	Dori	Furina
4.	Sucrose	Hu Tao	Kamisato Ayaka	Faruzan	Navia
5.	Klee	Yelan	Sayu	Layla	Chevreuse
6.	Fischl	Yanfei	Sangonomiya Kokomi	Dehya	Lyney
7.	Noelle	Keqing	Raiden Shogun	Candace	Freminet
8.	Rosaria	Qiqi	Kuki Shinobu	Nahida	Neuvillette
9.	Barbara	Yaoyao	Chiori	Wanderer	Wriothesley
10.	Eula	Yun jin	Kirara	Tighnari	
11	Diona	Beidou	Thoma	Alhaitam	

No	Mondstadt	Liyue	Inazuma	Sumeru	Fontaine
12	Mona	Shenhe	Kaedehara Kazuha	Kaveh	
13	Kaeya	Xinyan	Kamisato Ayato	Cyno	
14	Diluc	Xianyun	Shikanoin Heizou		
15	Venti	Xingqiu	Arataki Itto		
16	Albedo	Chongyun	Gorou		
17	Bennett	Zhongli			
18	Razor	Xiao			
19	Mika	Baizhu			
20		Gaming			
21		Tartaglia			

2.3 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan dimana peneliti akan mendeskripsikan sumber data yang telah dianalisis. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, data yang terkumpul berupa kata kata ataupun gambar, dan bukan berbentuk angka-angka. Sumber data yang dideskripsikan berupa klasifikasi ungkapan imperatif serta hubungannya dengan penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact*.

3.2 Sumber Data

Data penelitian bersumber dari *voice line* karakter dalam *game Genshin Impact*. Dengan fokus *voice line* saat bertarung yaitu elemental skill dan elemental burst, yang memiliki unsur ungkapan imperatif. Terdiri dari 140 ungkapan imperatif yang terdapat pada 64 karakter.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data menggunakan teknik simak catat serta dokumentasi. Teknik simak catat untuk mengumpulkan ungkapan imperatif yang terdapat dalam *voice line* karakter. Creswell (2014) dalam Ardiansyah et al., (2023) mengungkapkan teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dari dokumen, arsip maupun bahan tertulis lainnya yang memiliki keterkaitan dengan hal yang terdapat pada penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku hingga dokumen resmi. Teknik pengambilan data dengan dokumentasi sebagai pelengkap membantu penulis mencari keterkaitan antara ungkapan imperatif yang digunakan dengan teori penggambaran tokoh dengan tangkapan layar maupun merekam video maupun gif yang disediakan pada

arsip karakter HoYolab saat karakter melakukan serangan dengan mengucapkan ungkapan imperatif dan melakukan tindakan yang menggambarkan ucapan ungkapan tersebut yang sesuai dengan apa yang sedang dilakukannya.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian merupakan teknik analisis data model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019:438-447) dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut, pertama melihat, mendengarkan dan mengumpulkan data yang berasal dari *voice line* bertarung karakter seperti pada *elemental skill* dan *elemental burst* dengan mencatat semua data yang sesuai dengan kriteria yaitu memiliki ungkapan imperatif, lalu reduksi data yaitu data akan diklasifikasikan dengan kartu data dan dengan melihat jenis ungkapan beserta kosakata yang terdapat pada ungkapan imperatif dalam *voice line*. Selanjutnya penyajian data, ungkapan akan dianalisis serta dideskripsikan termasuk pada penggambaran tokoh dengan metode penggambaran tokoh sesuai dengan teori yang digunakan sekaligus dicari keterkaitan yang sesuai antara tindak tutur ungkapan imperatif yang diucapkan oleh karakter dengan penggambaran tokoh karakter tersebut. Terakhir kesimpulan dan verifikasi, hasil ungkapan imperatif maupun penggambaran tokoh dihitung jumlahnya dan diperhatikan inti dari keterkaitan ungkapan imperatif dengan penggambaran tokoh berdasarkan teori penggambaran tokoh.

3.5 Instrumen Penelitian

Sebagai alat yang membantu untuk mengumpulkan serta mengidentifikasi data, peneliti menggunakan kartu data sebagai media pencatatan data yang diperlukan yaitu ungkapan imperatif serta analisis singkat hubungan ungkapan imperatif tersebut dengan tindak tutur penggambaran tokoh pada karakter. Model kartu data yang digunakan penelitian sebagai berikut:

Tabel 5.1 Kartu Data

Karakter:				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
Analisis:				

Tabel 6.2 Contoh Kartu Data

Nama Karakter : Keqing				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill I	行けっ！	Pergilah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan Keqing pada ungkapan elemental skill I yaitu 行けっ！ merupakan ungkapan perintah menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 行けっ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah yaitu pola perubahan ungkapan perintah golongan satu dengan bentuk penggunaan kata kerja ~け.</p> <p>Pada elemental skill I Keqing menandai dengan kekuatannya kemana ia akan pergi dengan mengucapkan 行けっ！ saat berpindah tempat dari tempatnya berdiri saat ini menuju tempat yang telah ditandai dengan kekuatannya.</p>				

Sedangkan secara penggambaran karakter 行けっ！ hanyalah ungkapan yang umum digunakan saat karakter menyerang musuh dan tidak terdapat hubungan penggambaran tokoh pada karakter Keqing. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik perbuatan karakter.

Nama Karakter : Keqing				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2.	Elemental Burst I	逃さない！ (にがさない)	Jangan lari!	Ungkapan Larangan
3.	Elemental Burst II	我が剣よ！影に 従え (わがつるぎ よ！かげにした がえ)	Pedangku ikutilah bayangan!	Ungkapan Perintah
4.	Elemental Burst III	剣光よ、世の乱 れを斬り尽く せ！ (けんこうよ、よ のみだれをきり つくせ！)	Cahaya pedang tebas semua kekacauan dunia!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

ungkapan pada elemental burst I yaitu 逃さない！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang yang sesuai dengan teori oleh Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan imperatif dengan fungsi larangan (*kinshi*) karena terdapat bentuk negatif ~ない. Ungkapan 逃さない！ Memiliki arti terjemahan “tidak bisa sembunyi” atau “tidak akan kubiarkan lari”. Maka ungkapan 逃さない！ termasuk pada ungkapan imperatif bahasa Jepang fungsi ungkapan larangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Jenis Ungkapan Imperatif pada *Voice Line* Karakter *Genshin Impact*

Setelah mengumpulkan serta mengklasifikasikan ungkapan imperatif, penulis menemukan 140 data ungkapan imperatif yang berasal dari 64 karakter *Genshin Impact* yang berasal dari region yang berbeda-beda dan *Traveler*. Hasil gambaran umum klasifikasi ungkapan imperatif *voice line* karakter sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Umum Jenis Ungkapan Imperatif

No	Jenis ungkapan imperatif	Karakter						Jumlah
		Region					Traveler	
		Mondstadt	Liyue	Inazuma	Sumeru	Fontaine		
1.	Perintah	25	35	15	13	7	9	104
2.	Larangan	6	2	1	2	3	0	14
3.	Permohonan	5	2	3	1	5	2	18
4.	Ajakan	2	1	0	1	0	0	4
Jumlah		38	40	19	17	15	11	140

Dalam tabel hasil klasifikasi ungkapan imperatif diatas dapat diketahui bahwa pembagian klasifikasi ungkapan imperatif menurut pembagian regionnya yaitu karakter dengan region Mondstadt memiliki 25 data ungkapan perintah, enam data ungkapan larangan, lima data unkapen permohonan dan dua data ungkapan ajakan. Dengan jumlah 38 data ungkapan imperatif yang dimiliki oleh berbagai karakter region Mondstadt. Liyue yang memiliki ungkapan imperatif terbanyak dengan jumlah 40 data yang terbagi atas 35 data ungkapan perintah, dua

data ungkapan larangan, dua data ungkapan permohonan, dan satu data ungkapan ajakan.

Inazuma memiliki 19 data ungkapan imperatif dengan 15 data ungkapan perintah, satu data ungkapan larangan, tiga data ungkapan permohonan tetapi tidak memiliki data ungkapan ajakan. Sumeru sendiri memiliki 17 data ungkapan imperatif yang terbagi menjadi 13 data ungkapan perintah, dua data ungkapan larangan, satu data ungkapan permohonan dan juga satu data ungkapan ajakan. Selain itu, Fontaine memiliki 15 data ungkapan imperatif dengan tujuh data ungkapan perintah, tiga data ungkapan larangan, lima data ungkapan permohonan tetapi tidak memiliki ungkapan ajakan.

Diluar dari pembagian region *Traveler* hanya memiliki Sembilan data ungkapan perintah dan dua data ungkapan permohonan. Jika semua data ungkapan imperatif karakter berdasarkan region dan ungkapan imperatif *Traveler* digabungkan menjadi satu dengan 104 data ungkapan perintah, 14 data ungkapan larangan, 18 data ungkapan permohonan, dan empat data ungkapan ajakan. Hasil dari seluruh data ungkapan imperatif sesuai dengan jumlah data yang dianalisis yaitu 140 data.

4.2 Pembahasan Data Ungkapan Imperatif dan Penggambaran Tokoh

4.2.1 Data Region Mondstadt

Karakter 1: Klee

Data 1

Elemental Skill II

弾けろ！ (*hajikero!*)

“Meletuslah!”

Ungkapan karakter Klee pada elemental skill II yaitu 弾けろ！ dapat diklasifikasikan kedalam ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 弾けろ！ merupakan kata kerja ungkapan perintah golongan kedua dengan pola perubahan kata kerja ~ろ. 弾けろ！ memiliki

terjemahan dalam *game* berupa “Boing, boing, bumm!” dengan arti asli menurut website online kamus bahasa Jepang *Mazii* (2016) ungkapan 弾けろ! memiliki arti “Meletus” untuk bahan peledak. Ungkapan ini diucapkan Klee saat melancarkan bahan peledak kepada musuh.

Saat Klee mengucapkan ungkapan pada elemental skill II 弾けろ! dalam penjelasan talenta karakter Klee melemparkan peledak berupa bom kepada musuh lalu meletus dan menyebabkan kerusakan area serta saat bom memantul tiga kali saat meletus akan memunculkan ranjau yang akan meledak saat mengenai musuh. Ungkapan 弾けろ! yang merupakan ungkapan perintah jika diucapkan oleh Klee yang masih anak kecil 弾けろ! lebih terkesan menyenangkan dan lucu. Dilihat dari kekuatan Klee yaitu pyro, bom yang digunakan olehnya juga sesuai karena bom meletus dan mengeluarkan api sehingga penggunaan bom dan kekuatan elemental Klee yang berupa pyro sesuai dengan penggambaran tokoh Klee. Menurut cerita, karakter Klee merupakan anak dari pengembara senior sekaligus ilmuwan yang memiliki ras elf. Klee merupakan satu-satunya anak-anak yang merupakan anggota resmi ksatria Mondstadt yaitu Knight of Favonius yang bahkan tidak dapat diremehkan, karena saat anak-anak Mondstadt yang lain bermain dengan mainan biasa Klee bermain dengan alat peledak. Sifat Klee yang selalu penasaran dan suka main-main membuatnya tidak hanya menggunakan bom untuk melawan musuh tetapi juga sesekali digunakan untuk menangkap ikan. Klee dipercayakan kepada Knight of Favonius terutama Jean dan Albedo sehingga Klee berada dalam pengawasan saat memainkan alat peledak. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh yang dijelaskan pada talenta karakter merupakan teknik perbuatan tokoh merupakan penggambaran tokoh metode dramatik, karena menggunakan lebih dari satu metode maka dapat dipastikan penggambaran tokoh oleh karakter Klee menggunakan penggambaran tokoh metode campuran.

Karakter 2: Albedo

Data 2

Elemental Skill I

咲け (*sake*)

“Mekarlah!”

Elemental skill I Albedo terdapat ungkapan 咲け yang memiliki arti “Mekarlah”. Dalam teori Sutedi (2019:66-70) ungkapan 咲け merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan pola kalimat kata kerja golongan satu yaitu dengan kata kerja berakhiran ~ け. Pada ungkapan ini Albedo mengeluarkan bunga yang terbuat dari ilmu alkemisnya.

Penggambaran tokoh saat Albedo mengucapkan ungkapan diatas tertulis dalam deskripsi talenta karakter Albedo mengeluarkan sejenis bunga geo bernama *Solar Isotoma*. Bunga geo ini dapat mengakibatkan serangan area elemental geo dan dalam bunga terdapat platform kristal yang dapat mengangkat karakter yang menaikinya. Albedo digambarkan memiliki elemental geo tetapi ia dapat membuat bunga yang identik dengan kekuatan tanaman atau dendro. Hal ini dijelaskan dengan singkat pada kalimat akhir pada deskripsi talenta karakter Albedo bahwa bunga bernama *Solar Isotoma* merupakan bunga yang berasal dari ilmu alkimia dan nama bunga yaitu *Solar Isomata* yang dapat dinaiki menggambarkan penjelasan “lahir dari bumi dan naik ke langit, menjadi matahari” pada kalimat yang sama. Penggambaran talenta pada karakter albedo merupakan penggambaran tokoh dengan teknik penggambaran perbuatan dan teknik latar belakang tokoh yang termasuk ke dalam penggambaran tokoh metode dramatik oleh teori Sayuti (2017:119-148).

Data 3

Elemental Burst III

偉業を見届けよ。 (*igyō wo mitodoke yo*)

“Saksikanlah mahakarya terbaikku!”

Elemental Burst II Albedo terdapat ungkapan 偉業を見届けよ yang memiliki arti mekar. dalam teori Sutedi (2019:66-70) ungkapan 偉業を見届けよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan pola kalimat kata kerja golongan satu yaitu dengan kata kerja berakhiran ~け. Disini Albedo berkata kepada musuh agar melihat kekuatannya yang menyerang musuh tersebut.

Penggambaran tokoh saat Albedo mengucapkan ungkapan diatas yang tertulis dalam deskripsi talenta karakter Albedo meledakkan kristal geo yang berbentuk bayangan bunga yang lebih besar dari bunga geo sebelumnya dan menyebabkan serangan area. Albedo merupakan seorang alkemis yang suka meneliti hal yang tidak biasa dan merupakan seorang Knight of Favonius hal ini diceritakan dalam kisah karakter maupun cerita karakter. Albedo selain meneliti hal unik dengan alkemis ia juga memiliki hobi menggambar yang dapat menjelaskan sebuah karya selain hasil penelitian alkimianya dalam cerita karakter Albedo ditemukan oleh *Traveler* di gunung es dan sedang menggambar monster bernama *Hilichurl*. Ungkapan *elemental burst* diatas menggambarkan Albedo memperlihatkan hasil karyanya yang ia buat dari ilmu alkimia untuk melawan musuh. Penggambaran pada talenta karakter albedo merupakan penggambaran tokoh dengan teknik penggambaran perbuatan yang termasuk kedalam penggambaran tokoh serta penggambaran hobi yang terdapat dalam *voice line* dengan teknik cakapan, teknik perbuatan karakter, dan teknik latar belakang tokoh yang merupakan teknik dari metode dramatik oleh teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 3: Rosaria

Data 4

Elemental Skill III

あきらめて！ (*akiramete*)

“Menyerahlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill III Rosaria yaitu あきらめて！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan permohonan dengan pola kalimat kedua dengan pola kalimat bentuk ~て. Tetapi karena ungkapan ini diucapkan kepada musuh dengan tindakan menyerangnya ungkapan permohonan pada elemental skill III Rosaria ini lebih terkesan seperti ungkapan perintah dibandingkan ungkapan permohonan.

Tindakan yang dilakukan Rosaria saat mengucapkan ungkapan permohonan diatas yaitu dengan menyerang musuh dengan cepat dari belakang musuh lalu menusuk serta menebasnya sehingga mengakibatkan serangan elemental cryo. Rosaria sendiri hanya dapat menembus musuh dengan ukuran tubuh yang kecil juga musuh tergolong raksasa maka Rosaria hanya dapat menebas musuh tersebut dengan tombaknya dan bersamaan dengan mengeluarkan elemental cryo hal ini dijelaskan pada penjelasan talenta karakter Rosaria. Pada ungkapan permohonan diatas Rosaria memohon dengan cara mengancam musuh untuk menyerah, hal ini tidak memiliki penggambaran tokoh yang menunjukkan cerita karena hanya merupakan ungkapan yang umum digunakan saat pertarungan untuk mengancam ataupun memerintah musuh agar menyerah. Sedangkan penggambaran pada talenta karakter Rosaria merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan tokoh yang termasuk ke dalam penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Data 5

Elemental Burst II

震えなさい! (*furuenasai*)

“Gentarlah!”

Elemental burst II Rosaria yang berbunyi 震えなさい! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu

dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい. 震えなさい! sendiri memiliki terjemahan “Gentarlah!” tetapi jika melihat arti asli yaitu “Gemetar” dalam website online kamus Jisho oleh Kim et al. meski “Gentarlah!” dan “Gemetar” serupa tetapi gemetar memiliki banyak arti seperti rasa ketakutan, kedinginan, terkejut dan lainnya jika dibandingkan dengan gentarlah yang hanya menggambarkan perasaan ketakutan dan kecemasan.

Data 6

Elemental Burst III

眠るなよ! (*nemuruna yo!*)

”Jangan tidur!”

Elemental burst III Rosaria memiliki ungkapan 眠るなよ! yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan larangan. Ditandai dengan bentuk kata kerja negatif berupa larangan yaitu kata kerja kamus dengan akhiran ~な. Hal ini juga terdapat pada teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Penggambaran tokoh yang dituliskan pada penjelasan talenta karakter untuk tindakan saat Rosaria mengucapkan elemental burst yaitu Rosaria melancarkan Ice Lance yang menghantam tanah dan menyebabkan Ice Lance mengeluarkan hawa dingin secara berkala serta mengakibatkan serangan cryo. Rosaria yang merupakan suster dari Church of Favonius sehingga Ice Lance yaitu tombak es yang ia keluarkan berbentuk seperti salib menggambarkan pekerjaan rosaria yaitu suster. Sedangkan penggambaran terhadap ungkapan elemental burst 震えなさい hanya menggambarkan kekuatan elemental cryo yang digunakan oleh Rosaria. Penjelasan pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh merupakan metode dramatik dari teori penggambaran tokoh Sayuti (2017:119-148). Sedangkan ungkapan 眠るなよ

berbeda dan seperti memiliki penggambaran khusus tetapi ternyata ungkapan diatas hanya berupa ungkapan serangan biasa oleh Rosaria untuk mengancam dan tidak memiliki penggambaran tokoh dari latar belakang cerita Rosaria maupun sebagainya.

Karakter 4: Kaeya

Data 7

Elemental Skill I

おとなしくしやがれ！ (*otonashiku shiagare!*)

“Tenanglah!”

Data 8

Elemental Skill II

凍れ！ (*koore!*)

“Membekulah!”

Dalam ungkapan Kaeya pada elemental skill I dan II yaitu おとなしくしやがれ！ dan 凍れ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental I dan II Kaeya yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~れ. Saat mengucapkan ungkapan おとなしくしやがれ！ maupun 凍れ！ Kaeya menyerang musuh dengan elementalnya yaitu cryo.

Saat mengucapkan ungkapan おとなしくしやがれ！ maupun 凍れ！ dalam penjelasan talenta karakter Kaeya akan melancarkan kekuatan cryo dengan mengarahkan ledakkan dingin ke arah musuh yang terdapat di depannya. Hal ini menggambarkan kekuatan Kaeya yaitu elemental cryo dan merupakan penjelasan talenta yang termasuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Data 9

Elemental Burst I

風邪ひくなよ。(kaze hikuna yo)

“Jangan sampai masuk angin”

Ungkapan pada elemental burst I Kaeya yaitu 風邪ひくなよ。 merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan larangan sesuai dengan teori Sutedi (2019:66-70) dan teori klasifikasi ungkapan imperatif Makino dan Tsutsui (1996:70). Ungkapan larangan ditandai dengan bentuk negatif, dalam ungkapan Kaeya pada elemental burst I diatas ungkapan negatifnya berbentuk ~な.

Penggambaran tokoh yang dijelaskan pada talenta karakter Kaeya saat ia melancarkan elemental burst yaitu Dengan menggabungkan es di udara, Kaeya membuat tiga es tajam di sekitarnya. Es ini akan mengikuti Kaeya maupun karakter yang digunakan saat bertarung dan mengakibatkan serangan cryo ke musuh yang dekatinya. Dalam cerita karakter diceritakan Kaeya mendapatkan vision cryo saat ia bertarung dengan saudaranya Diluc yang memiliki vision pyro dan tentu kekuatannya sangat berlawanan dengannya. Kaeya merupakan salah satu ketua ksatria di Knight of Favonius yang melakukan apa saja untuk mencapai tujuannya dengan kekuatan serta strateginya ada waktu dimana ia terlihat dingin dan kejam. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penjelasan dari talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik karena merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Kaeya menjadikannya termasuk kepada penggambaran tokoh dengan metode campuran.

Karakter 5: Diona

Data 10

Elemental Skill VI

あたしを甘く見ないで！ (*atashi wo amaku minaide!*)

“Jangan remehkan aku!”

Dalam ungkapan Diona pada elemental skill VI yaitu *あたしを甘く見ないで!* dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat *あたしを甘く見ないで!* merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif *~ないで*. Terjemahan pada arsip *voice line* tertulis “Kamu kira bisa mengganguku?” yang dapat diartikan juga dengan “Jangan remehkan aku!” Saat mengucapkan ungkapan larangan diatas diona meluncurkan serangan elemental cryo sekaligus membuat perisai untuk menghalau serangan musuh.

Penggambaran tokoh Diona saat mengucapkan ungkapan larangan diatas dijelaskan dalam penjelasan talenta karakter. Diona menembakan Icy Paws yang mengakibatkan serangan cryo dan membentuk perisai saat Icy Paws mengenai musuh. Jumlah serangan yang dapat ditahan perisai ditentukan berdasarkan maksimal nyawa Diona, dan durasinya ditentukan berdasarkan jumlah musuh yang terkena Icy Paws. Diona bukan manusia biasa ia adalah Kätzlein salah satu ras di Teyvat yang mirip kucing dilihat dari telinga dan ekornya hal ini dijelaskan pada cerita karakter. Berbeda dengan penggambaran fisiknya Diona merupakan karakter yang cukup dewasa karena ia merupakan seorang bartender. banyak orang serta musuh mengira jika Diona merupakan anak kecil. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penjelasan dari talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik karena merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Diona menjadikannya metode campuran.

Data 11

Elemental Burst III

反省しなさい、酔っぱいさん！ (*hansei shinasai, yopparai san!*)

“Tobatlah, pemabuk!”

Elemental Burst III Diona yang berbunyi 反省しなさい、酔っぱいさん！ merupakan ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah karena pada kalimat awal yaitu 反省しなさい seperti pada teori Sutedi (2019: 66-67) ungkapan perintah salah satunya ditandai dengan akhiran ~なさい. Dalam ungkapan perintah 反省しなさい、酔っぱいさん！ Diona menyindir musuh dengan ungkapan pemabuk dan melemparkan benda berupa botol raciknya dan menghasilkan serangan area elemental cryo.

Saat Diona mengucapkan ungkapan diatas ia juga melancarkan serangan area berupa cryo seperti yang tertulis pada penjelasan talenta karakter yaitu Diona Melemparkan minuman dingin spesial yang mengakibatkan serangan area elemental cryo dan menciptakan Drunken Mist dalam area tersebut. Drunken mist berupa area yang diciptakan oleh Diona yang dapat memberikan serangan elemental cryo berkelanjutan untuk musuh serta dapat memulihkan karakter yang berada dalam area tersebut. Dalam ilustrasi diona digambarkan berbadan kecil seperti anak-anak meskipun begitu Diona telah dewasa karena ia dapat bekerja di bar sebagai bartender. Berbeda dengan bartender pada umumnya yang berharap minuman yang dibuat olehnya disukai orang-orang dalam cerita karakter maupun cerita karakter diceritakan karena Diona sangat membenci orang yang mabuk oleh alkohol ia memiliki inisiatif untuk membuat alkohol yang tidak enak dan memberinya kepada pelanggan agar pelanggannya tidak lagi meminum alkohol. Tetapi berbeda dengan apa yang diinginkan Diona, seberapa tidak masuk akal bahan yang digunakan minuman yang dibuatnya akan tetap terasa enak karena Diona ternyata menerima berkat dari roh air. Hal ini telah dijelaskan pada cerita

event terbatas yang berjudul puisi lintas samudra. Sedangkan dalam penjelasan dari talenta karakter Diona termasuk penggambaran tokoh metode dramatik karena merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh. Serta penceritaan pada latar belakang karakter Diona pada cerita event terbatas yang berjudul puisi lintas samudra juga merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik pelukisan latar belakang sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 6: Lisa

Data 12

Elemental Skill III

逃がさないわよ ~ (*nigasai wa yo*)

“Jangan lari”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental skill III Lisa yaitu 逃がさないわよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan larangan, ditandai dengan bentuk pola kata kerja negatif pada ungkapan diatas yaitu ~ない.

Data 13

Elemental Skill VI

穿ちなさい! (*ugachi nasai!*)

“Tersetrumlah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental skill VI Lisa yaitu 穿ちなさい! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata kerja perintah yaitu ~なさい.

Saat mengucapkan ungkapan perintah pada elemental skill diatas Lisa menyalurkan kekuatan petir dengan melancarkan sebuah bola listrik yang mengejar musuh maupun memanggil petir dari langit untuk mengakibatkan serangan elemental electro yang besar ke semua musuh di sekitar. Ungkapan perintah 逃がさないわよ hanya berupa ungkapan ancaman yang Lisa ucapkan kepada musuh dan tidak memiliki penggambaran tokoh khusus. Sedangkan ungkapan perintah 穿ちなさい! diatas menunjukkan Lisa yang menggunakan petir untuk menandai musuh dengan elemental electronya dan melucurkan petir pada musuh yang telah bertanda tersebut. Ungkapan perintah diatas merupakan penggambaran tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148) dalam penjelasan talenta yang termasuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh. Serta penggambaran identitas Lisa yang menggunakan elemental electro merupakan penggambaran tokoh metode diskursif. Maka penggambaran tokoh Lisa menggunakan metode campuran.

Data 14

Elemental Burst II

早く投降しなさい。(hayaku toukou shinasai)

“Cepat Menyerahlah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental skill II Lisa yaitu 早く投降しなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata kerja perintah yaitu ~なさい.

Saat mengucapkan ungkapan perintah diatas Lisa melakukan tindakan berupa memanggil Lightning Rose yang mengerahkan sambaran petir dan menghempas musuh di sekitar untuk mengakibatkan serangan electro. Lightning Rose juga akan terus memanggil petir untuk menghempas musuh dan mengakibatkan serangan electro selama Lightning Rose tetap ada. Hal ini

merupakan penjelasan talenta yang termasuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Ungkapan 早く投降しなさい hanya berupa ungkapan yang digunakan untuk memerintah musuh untuk menyerah tanpa ada penggambaran tokoh khusus yang dipergunakan untuk Lisa. Tetapi dalam penjelasan talenta karakter terdapat penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148).

Karakter 7: Noelle

Data 15

Elemental Skill III

任せてください (*Makasete kudasai*)

“Serahkan padaku”

Ungkapan pada elemental skill III Noelle yaitu 任せてください merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yang dapat diklasifikasikan kedalam ungkapan permohonan ditandai dengan bentuk pola perubahan kalimat untuk permohonan yaitu ~てください yang juga terdapat dalam teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Penggambaran tokoh pada saat Noelle mengucapkan ungkapan permohonan diatas jika dalam penjelasan talenta karakter, Noelle membantu anggota tim dengan memasang perisai serta memulihkan tim. Saat Noelle memasang perisai akan menimbulkan serangan geo dan saat memulihkan tim Noelle melakukannya dengan menyerang musuh. Dalam cerita karakter maupun hangout Noelle merupakan seorang pelayan yang ingin menjadi ksatria. Ungkapan yang terdapat pada elemental skill diatas sangat menggambarkan tugasnya sebagai pelayan yaitu memohon kepada majikannya agar ia yang melakukan pekerjaan. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita karakter

serta kisah karakter yang sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Noelle menjadikannya metode campuran.

Karakter 8: Fischl

Data 16

Elemental Skill II

姿を見せよ、オズ！ (*sugata wo miseyo, ozu!*)

”Oz, perlihatkan wujudmu!”

Pada ungkapan elemental skill II oleh Fischl yaitu 姿を見せよ、オズ！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Kino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 姿を見せよ、オズ！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~せ.

Data 17

Elemental Skill III

応えなさい！ (*Kotae nasai*)

“Jawablah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental skill III Fischl yaitu 応えなさい！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata

kerja perintah yaitu ~なさい. 応えなさい! yang memiliki arti “Jawablah” pada ungkapan ini tetapi memiliki terjemahan “Aku memanggilmu!” menggambarkan Oz menjawab panggilan oleh Fischl untuk muncul ke sisinya.

Pada elemental skill Fischl digambarkan melakukan tindakan sebagai berikut. Fischl memanggil Oz. Gagak malam yang tercipta dalam kegelapan dan halilintar turun ke bumi untuk mengakibatkan serangan electro dalam area kecil. Selama durasi skill, Oz akan terus menyerang musuh di sekitarnya. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148). Serta metode dramatik dengan teknik latar belakang cerita menggambarkan Oz yaitu burung gagak yang dimiliki oleh Fischl merupakan temannya sejak kecil saat ia menyukai buku cerita bertema seorang putri.

Data 18

Elemental Burst III

黒き翼よ、昼夜を切り裂きなさい

(Kuroki tsubasa yo, chuuya wo kirisaki nasai)

“Sayap kegelapan, pisahkan malam dari siang!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental burst III Fischl yaitu 黒き翼よ、昼夜を切り裂きなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata kerja perintah yaitu ~なさい.

Penggambaran tokoh yang sesuai dengan tindakan Fischl saat ia mengucapkan ungkapan elemental burst diatas yaitu Fischl memanggil Oz untuk membentangkan kedua sayap kegelapan dan melindungi Fischl. saat elemental burst ini dilancarkan Fischl akan menyatu dengan tubuh Oz dan terbang sangat cepat untuk menyerang musuh. Musuh yang tersentuh olehnya hingga terkena

serangan elemental electro. Setelah elemental burst dilancarkan Oz tidak menghilang dan masih berada bersama dengan Fischl.

Dalam cerita event terbatas berjudul Summertime Odyssey diceritakan bahwa Fischl dari sejak kecil sangat suka dengan cerita kerajaan dan berimajinasi menjadi putri, Fischl memiliki nama asli Amy selalu berimajinasi bahkan hingga saat ini karena itu sering kata-kata yang digunakan oleh Fischl sulit untuk dimengerti dan cukup aneh karena hal itu berasal dari imajinasinya begitu pula dengan kehadiran Oz burung gagaknya yang datang kepadanya bersama dengan saat ia mendapatkan vision. Oz sendiri ada untuk menemani Fischl. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Serta penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh yaitu metode dramatik untuk menggambarkan penjelasan talenta karakter serta metode diskursif dalam menggambarkan tokoh dengan kisah karakter pada karakter Fischl menjadikannya metode campuran.

Karakter 9: Jean

Data 19

Elemental Burst III

風の神よ、我らを導きたまえ。(kaze no kami yo, warera wo michibiki tamae)

”Dewa Angin, bimbing kami”

Ungkapan imperatif pada *voice line* Jean elemental burst III 風の神よ、我らを導きたまえ dalam teori imperatif bahasa Jepang dari Sutedi (2019:66-70) kalimat tersebut memiliki bentuk ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah

karena sesuai dengan pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu dengan kata kerja perintah berakhiran \sim え. Tetapi disini jika dilihat dari arti dan tindak tutur yang terjadi saat Jean mengucapkan ungkapan ini yaitu berdoa atau memohon kepada dewa angin maka dalam kesan ungkapan ini berubah menjadi ungkapan permohonan. Jika melihat lawan bicara yang ditunjukkan yaitu dewa angin yang merupakan dewa tidak mungkin manusia memerintah kepada dewa. Dapat diasumsikan bahwa bentuk perintah merupakan bahasa yang biasa digunakan Jean sebagai seorang ksatria Knight of Favonius.

Penggambaran tindak tutur elemental burst diatas dalam penjelasan talenta karakter Jean memanggil perlindungan dewa angin dengan menciptakan *dandelion field* yang dapat menghampas serta melukai musuh. *Dandelion field* disaat yang sama juga memulihkan nyawa Jean maupun karakter lain yang sedang digunakan. Di cerita tertulis bahwa Jean merupakan anak dari pendeta dan ksatria, Jean hidup sebagai pengganti ketua ksatria di Knight of Favonius ia juga merupakan salah satu ksatria yang sangat taat kepada dewa angin Mondstadt. Sehingga bahasa yang ia gunakan untuk memohon kepada dewa merupakan bahasa kasar yang biasa digunakan oleh ksatria. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter dan cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Jean menjadikannya metode campuran.

Karakter 10: Barbara

Data 20

Elemental Skill II

元気出してよ！ (*genki dashite yo!*)

”Semuanya semangat!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill II Barbara yaitu 元気出してよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) dengan perubahan kata kerja bentuk *te ~ て*. pada ungkapan perintah dengan pola kalimat kedua. Meski dalam terjemahan tertulis ”Menarilah bersama!” tetapi ungkapan 元気出してよ！ merupakan ungkapan pemberi semangat dan tidak seperti apa yang telah diterjemahkan.

Saat Barbara mengucapkan ungkapan pada elemental skill II ia melakukan tindakan yaitu Barbara memanggil tetesan air yang menyerupai not balok yang membentuk sebuah Melody Loop, mengakibatkan serangan ke musuh di sekitar karakter serta memulihkan karakter yang sedang digunakan. Barbara yang merupakan suster juga menjadi idola dari orang-orang Mondstadt Ia juga sering membantu merawat dan menyembuhkan orang-orang. Dalam ungkapan diatas saat digunakan dalam pertarungan Barbara menyemangati anggota timnya dengan cara memulihkan mereka. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Barbara menjadikannya metode campuran.

Karakter 11: Eula

Data 21

Elemental Skill I

喚きなさい。(wameki nasai)

”Berteriaklah”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental burst I Eula yaitu 喚きなさい。 merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata kerja perintah yaitu ~なさい. Terjemahan dalam ungkapan ini tertulis “Mohon ampun” tetapi dalam kamus ungkapan 喚きなさい memiliki arti “Berteriaklah” dan “Menangis”. Hal ini menggambarkan Eula yang menebas musuh tanpa ampun.

Data 22

Elemental Skill II

結霜 せよ。 (*kessouseyo*)

”Membekulah!”

Ungkapan pada elemental skill II Eula yaitu 結霜 せよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ.

Data 23

Elemental Skill V

砕け散れ！ (*kudakechire!*)

”Hancurlah!”

Dalam ungkapan Eula pada elemental skill V yaitu 砕け散れ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental II dan V Eula yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk akhiran ~れ. Saat

mengucapkan ungkapan 砕け散れ！ Eula menebas musuh dengan elementalnya yaitu cryo.

Pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Eula menebas dengan cepat musuh dengan pedang besar yang diberi elemental cryo hal ini seperti yang tertulis pada penjelasan talenta karakter. Ungkapan pada elemental skill I yaitu 喚きなさい yang memiliki terjemahan “Mohon ampun” maupun arti asli menangis dan berteriak terkesan kasar, jika dihubungkan dengan penggambaran tokoh Eula dalam cerita karakter merupakan salah satu ketua pasukan di Knight of Favonius yang merupakan ksatria sehingga ungkapan yang Ia ucapkan terkadang terkesan kasar. Sementara ungkapan perintah 結霜せよ yang memiliki arti “Membekulah!” memiliki penggambaran tokoh identitas Eula sebagai pengguna elemental cryo dan ungkapan perintah 砕け散れ！ hanya menunjukkan ungkapan umum yang biasa digunakan saat pertarungan. Penulisan cerita secara langsung berupa identitas karakter seperti elemental yang digunakan karakter dituliskan oleh pembuat cerita sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter serta latar belakang cerita Eula dengan teknik latar belakang tokoh dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Eula menjadikannya menggunakan penggambaran tokoh metode campuran.

Data 24

Elemental Burst I

氷浪のように唸れ (*hyorou no youni unare*)

“Amukan ombak es”

Pada ungkapan elemental burst I oleh Eula yaitu 氷浪のように唸れ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori

klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang kino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 氷浪のように唸れ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ

Penggambaran yang dijelaskan dalam penjelasan talenta karakter saat Eula mengucapkan ungkapan elemental burst diatas yaitu Eula mengayunkan pedang besarnya dan mengakibatkan serangan elemental cryo terhadap musuh di sekitar, serta menciptakan Lightfall Sword yang mengikutinya selama hingga 7 detik. Setelah durasinya berakhir, Lightfall Sword akan meledak hebat dan mengakibatkan serangan terhadap musuh di sekitarnya. Eula merupakan salah satu ketua pasukan di Knight of Favonius yang setara dengan Jean. Pasukan Eula menjaga wilayah yang berada di perbatasan laut, dan bagi mereka, suara ombak adalah alat terbaik untuk mengganggu musuh, dan untuk menipu monster-monster bodoh agar mereka mengira ada ombak besar datang ke arah mereka, sehingga mereka akan lari ketakutan karena itu dengan taktik Eula membunyikan alat tiupnya yang berbunyi seperti ombak laut. Dengan cara ini, Eula sering memenangkan pertarungan meskipun jumlah prajuritnya lebih sedikit dan musuhnya lebih kuat. Ungkapan perintah diatas juga menggambarkan elemental cryo yang digunakan oleh Eula. Penulisan cerita secara langsung berupa identitas karakter seperti elemental yang digunakan karakter dituliskan oleh pembuat cerita sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter serta latar belakang cerita Eula dengan teknik latar belakang tokoh dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Eula menjadikan penggambaran tokoh menggunakan metode campuran.

Karakter 12: Mona

Data 25

Elemental Burst I

運命よ、ここにいでよ。 (*unmei yo, koko ni ide yo*)

”Takdir ada dihadapanmu”

Ungkapan imperatif pada elemental burst I Mona yaitu 運命よ、ここにいでよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan perintah dengan pola kalimat kedua yaitu dengan pola perubahan kata kerja \sim て dengan bentuk lain berupa \sim で.

Saat Mona mengucapkan ungkapan elemental burst diatas dalam penjelasan talenta karakter Mona digambarkan menciptakan gelombang air yang memantulkan cahaya langit penuh bintang, menyebabkan efek Illusory Bubble pada musuh dalam area yang besar. Musuh yang lebih lemah akan terkurung dan tidak bisa bergerak dan terkena serangan elemental hydro saat Illusory Bubble pecah.

Pada cerita karakter, kisah karakter dan cerita event terbatas berjudul Summertime Odyssey Mona merupakan seorang astrologis yang bisa membaca ramalan dengan bintang. Hasil ramalan astrologis Mona sangat akurat, dan dia tidak dapat berbohong, dia juga tidak akan menyembunyikan hasil ramalannya karena itu apa yang telah ia pelajari selama ini. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita karakter, kisah karakter dan cerita event terbatas berjudul Summertime Odyssey sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter serta teknik latar belakang cerita dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Mona menjadikannya metode campuran.

Karakter 13: Diluc

Data 26

Elemental Burst II

火炎よ一燃やし尽せ。 (*kaen yo moyashitsukuse*)

”Berkobarlah!”

Data 27

Elemental Burst III

裁きを受けよ！ (*sabaki wo ukeyo!*)

”Waktunya ‘tuk penghakiman!”

Dalam ungkapan Diluc pada elemental burst II dan III yaitu 火炎よ一燃やし尽せ dan 裁きを受けよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental II dan III Diluc yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk akhiran ~せ dan ~け.

Dalam penjelasan talenta karakter Diluc, ungkapan pada elemental burst diatas menggambarkan Diluc mengerahkan kekuatan Pyro untuk menghempas musuh di sekitar dan memanggil seekor burung Phoenix yang terbang melaju, mengakibatkan serangan elemental pyro ke semua musuh di jalurnya setelahnya pedang besar Diluc akan terselimuti elemental pyro hingga beberapa detik. Penggambaran tokoh Diluc hanya digambarkan bahwa ia menggunakan elemental pyro dan ungkapan diatas tidak memiliki keterkaitan dalam cerita karakter maupun cerita secara umum. Penulisan identitas elemental Diluc ditulis secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti

(2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Diluc menjadikannya metode campuran.

Karakter 14: Venti

Data 28

Elemental Skill IV

一緒に遊ぼうよ ~ (*Issho ni asobou yo~*)

“Ayo main bersama!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada Elemental Skill IV yaitu 一緒に遊ぼうよ ~ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan ajakan. Dapat dilihat dari bentuk kalimat ~おう yang merupakan salah satu bentuk ungkapan ajakan (*kanyuu*).

Dalam penjelasan talenta karakter Venti pada ungkapan elemental skill diatas, Venti memanggil sebuah Wind Domain di lokasi musuh yang mengakibatkan serangan area ber elemental anemo serta menghempaskan musuh ke udara serta dapat membuat Venti maupun karakter yang sedang digunakan melayang. Dalam cerita utama Venti digambarkan sebagai orang yang ceria dan suka bermain-main. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) dengan teknik pembuatan karakter serta teknik sikap tokoh yang menggambarkan sikap Venti merupakan penggambaran tokoh metode dramatik.

Data 29

Elemental Burst I

逃げようなんて思わないでよね？

(Nigeyou nante omowanai de yo ne?)

“Jangan kira bisa kabur ya?”

Dalam ungkapan Venti pada elemental Burst I yaitu 逃げようなんて思わないでよね？ dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat 逃げようなんて思わないでよね？ merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif ~ないで.

Dalam penjelasan talenta karakter Venti pada ungkapan elemental burst diatas, Venti menembakkan panah yang terbuat dari angin gabungan yang tak terhitung jumlahnya. Membuat pusaran angin raksasa yang menarik musuh yang mengakibatkan serangan elemental anemo berkelanjutan. Dalam cerita utama maupun kisah karakter Venti yang merupakan dewa angin yang menyamar menjadi seorang penyair memiliki pengetahuan dan kekuatan yang besar sehingga meski wujud manusianya terkesan bodoh tetapi Ia memiliki kekuatan angin yang besar. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Venti menjadikannya metode campuran.

Karakter 15: Bennett

Data 30

Elemental Skill II

燃えろ！ (*moero!*)

“Ayo kita nyalakan!”

Ungkapan pada elemental skill II Bennett yaitu 燃えろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Data 31

Elemental Skill III

天に召せ！ (*ten ni mese!*)

“Enyahlah dari sini!”

Data 32

Elemental Skill V

吹き飛ばせ！ (*fukitobe!*)

“Terlemparlah!”

Data 33

Elemental Skill VI

全員どけ！ (*zenin doke!*)

“Semuanya pergi dari pandanganku!”

Dalam ungkapan Bennett pada elemental skill III, V, dan VI yaitu 天に召せ！、吹き飛ばせ！ dan 全員どけ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan

perintah dalam skill elemental III, V dan VI Bennett yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~せ、~べ dan ~け.

Dalam penjelasan talenta karakter Bennett pada ungkapan elemental skill diatas, Bennett mengayunkan pedangnya dengan diberi elemental pyro untuk menyerang musuh dan mengakibatkan serangan elemental pyro. Pada ungkapan 天に召せ！ memiliki arti asli dari kamus web *Jisho* yaitu dipanggil ke langit yang tidak memiliki keterkaitan apapun dari elemental pyro selain 燃えろ！ dan hanya menggambarkan ungkapan menyerang seperti 吹き飛ばせ！ dan 全員どけ！

Dalam ungkapan 燃えろ！ menggambarkan Bennett yang menggunakan elemental pyro sedangkan ungkapan 吹き飛ばせ！ dan 全員どけ！ memiliki inti perintah yang mirip yaitu memerintahkan musuh untuk pergi 吹き飛ばせ！ memerintahkan musuh agar terbang terlempar atau terhembus sedangkan 全員どけ！ memerintahkan musuh untuk menyingkir. Ungkapan yang diucapkan Bennett sangat singkat dan jelas menggambarkan Bennett yang merupakan bocah yang agak kasar dan polos. Ungkapan elemental skill Bennett dapat dikategorikan ke dalam penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik sikap tokoh dan perbuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 16: Razor

Data 34

Elemental Skill I

どけ！ (*Doke!*)

“Enyah”

Ungkapan imperatif pada *voice line* Razor elemental skill I どけ！ dalam teori imperatif bahasa Jepang dari Sutedi (2019:66-70) kalimat tersebut memiliki bentuk ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah karena sesuai dengan pola kalimat

perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu dengan kata kerja perintah berakhiran ~ け.

Data 35

Elemental Skill IV

来るな! (*kuruna!*)

“Jangan mendekat!”

Elemental Skill IV Razor memiliki ungkapan 来るな! yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan larangan. Ditandai dengan bentuk kata kerja negatif berupa larangan yaitu kata kerja kamus dengan akhiran ~ な. Hal ini juga terdapat pada teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Dalam penjelasan talenta karakter Razor pada ungkapan elemental skill diatas, Razor memburu mangsanya dengan teknik yang diajarkan oleh serigala yang merawatnya yaitu dengan mencakar musuh dengan melancarkan serangan elemental electro. Razor diceritakan merupakan anak yang diasuh oleh serigala yang hidup di hutan mondstadt yang bernama Lupical. Serigala itu merawat dan mengajarkan Razor yang ditinggal sendirian. Ungkapan perintah どけ! dan 来るな! tidak memiliki penggambaran tokoh khusus dan hanya ungkapan umum yang digunakan saat pertarungan. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148).

Data 36

Elemental Burst II

貫け...! (*Tsurakune!*)

“Terkoyaklah!”

Ungkapan imperatif pada *voice line* Razor elemental skill I 貫け...! dalam teori imperatif bahasa Jepang dari Sutedi (2019:66-70) kalimat tersebut memiliki bentuk ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah karena sesuai dengan pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu dengan kata kerja perintah berakhiran ~ け.

Dalam penjelasan talenta karakter Razor pada ungkapan elemental burst diatas, Razor memanggil serigala bayangan yang terbentuk dari elemental electro untuk membantunya memburu musuh. Saat Razor mengayunkan pedang besarnya bayangan serigala akan mencakar musuh bersamaan dengan Razor saat ia menebas musuh. Dalam cerita karakter dijelaskan jika Razor diasuh oleh serigala hal itu yang membuatnya mengeluarkan bayangan serigala pada elemental burstnya. Dalam event terbatas yaitu Windblume Festival kedua diceritakan bahwa Razor merupakan anak dari seorang petualang yang telah tiada maka terbuang dan dirawat oleh serigala. Selain serigala Razor juga memiliki guru untuk belajar elemental electronya yaitu Lisa. Lisa sebagai guru juga merawat Razor dan mengajarkannya cara bertarung menggunakan kekuatan elemental. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita event terbatas Windblume Festival kedua sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh yaitu metode dramatik untuk menggambarkan penjelasan talenta karakter serta metode diskursif dalam menggambarkan tokoh dengan kisah karakter pada karakter Razor menjadikannya metode campuran.

Karakter 17: Mika

Data 37

Elemental Skill III

立ち去ってください! (*tachisatte kudasai!*)

“Tolong tinggalkan tempat ini!”

Ungkapan pada elemental skill III Mika yaitu 立ち去ってください！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yang dapat diklasifikasikan kedalam ungkapan permohonan ditandai dengan bentuk pola perubahan kalimat untuk permohonan yaitu ~てください yang juga terdapat dalam teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Ungkapan pada elemental skill Mika diatas dijelaskan dalam talenta karakter yaitu Mika menggunakan busur silangnya untuk menyerang musuh dan saat anak panah busur tersebut mengenai musuh akan mengakibatkan serangan elemental cryo. Mika merupakan salah satu karakter yang menggunakan lebih dari satu senjata yaitu tombak sebagai senjata utama, busur untuk melancarkan serangan elemental cryo dan buku doa kesatria untuk memulihkan anggota tim. Saat Mika mengucapkan ungkapan permohonan diatas Mika memerintah musuh untuk pergi. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dari metode dramatik.

Data 38

Elemental Burst III

突破口を開きましょう！

(Toppakou wo hirakimashou)

“Sekarang kesempatan kita!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental burst IV yaitu 突破口を開きましょう！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan ajakan. Dapat dilihat dari bentuk kalimat ~ましょう yang merupakan salah satu bentuk ungkapan ajakan (*kanyuu*).

Ungkapan pada elemental burst Mika diatas dijelaskan dalam talenta karakter yaitu Mika membangkitkan semangat timnya dengan membacakan doa para kesatria. Mika akan memulihkan anggota lain yang berada dalam timnya. dalam cerita Mika pertama kali muncul pada cerita event terbatas Windblume Festival kedua sebagai pengantar surat dari ketua Knight of Favonious yang sedang menjalankan misi. Mika merupakan anggota pendukung yang sangat penting dalam tim saat ia menjalankan misi dengan ketua Knight of Favonious maupun saat ia menjadi bagian dari tim yang diketuai oleh Eula. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada erita event terbatas Windblume Festival kedua sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh yaitu metode dramatik untuk menggambarkan penjelasan talenta karakter serta metode diskursif dalam menggambarkan tokoh dengan kisah karakter pada karakter Mika menjadikannya metode campuran.

4.2.2 Data Region Liyue

Karakter 1: Keqing

Data 1

Elemental Skill I

行け！ (*ike!*)

“Pergilah!”

Ungkapan Keqing pada ungkapan elemental skill I yaitu 行けっ！ merupakan ungkapan perintah menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 行けっ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah yaitu pola perubahan ungkapan perintah golongan satu dengan bentuk penggunaan kata kerja ~け.

Pada elemental skill I Keqing menandai dengan kekuatannya kemana ia akan pergi dengan mengucapkan 行けっ！ saat berpindah tempat dari tempatnya berdiri saat ini menuju tempat yang telah ditandai dengan kekuatannya. Sedangkan secara penggambaran karakter 行けっ！ hanyalah ungkapan yang umum digunakan saat karakter menyerang musuh dan tidak terdapat hubungan penggambaran tokoh pada karakter Keqing. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik pembuatan karakter.

Data 2

Elemental Burst I

逃さない！ (*nigasanai!*)

“Jangan lari!”

Ungkapan pada elemental burst I yaitu 逃さない！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang yang sesuai dengan teori oleh Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan imperatif dengan fungsi larangan (*kinshi*) karena terdapat bentuk negatif ~ない. Ungkapan 逃さない！ Memiliki arti terjemahan “tidak bisa sembunyi” atau “tidak akan kubiarkan lari”. Maka ungkapan 逃さない！ termasuk pada ungkapan imperatif bahasa Jepang fungsi ungkapan larangan.

Data 3

Elemental Burst II

我が剣よ！影に従え (*waga tsurugi yo! kage ni shitagae*)

“Pedangku ikutilah bayangan!”

Ungkapan ketiga pada elemental burst II yaitu 我が剣よ！影に従え. Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Ungkapan diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan bentuk

kalimat kata kerja \sim え yang merupakan bentuk ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) dalam pola berubah kata kerja perintah golongan pertama serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 我が剣よ！影に従え yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Bayangan mengikuti pedang!” yang artinya Keqing memerintahkan tebasan pedangnya mengikuti gerakan keqing yang secepat kilat seperti bayangannya untuk menebas musuh yang diserangnya secara presisi.

Data 4

Elemental Burst III

剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ (*kennkou yo, yo no midare wo kiritsukuse!*)

“Cahaya pedang, tebaslah semua kekacauan dunia!”

Ungkapan keempat pada elemental burst III yaitu 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ merupakan ungkapan perintah (*meirei*) dari teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan perintah akhiran \sim せ merupakan salah satu bentuk perubahan kata kerja perintah ungkapan perintah golongan kata kerja pertama. . Ungkapan diatas juga menyampaikan keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Tebas semua, tanpa sisa!” yang artinya Keqing memerintahkan dirinya sendiri kekuatan maupun pedangnya untuk menebas semua musuh hingga tidak ada yang tersisa.

Ungkapan Imperatif pada *voice line* Keqing saat melakukan elemental burst yang menggambarkan keqing sangat teliti dalam pekerjaannya sebagai Liyue Qinxing maupun saat melawan musuh-musuhnya. Keqing menebas semua musuhnya dengan gerakan secepat bayangan yang hingga tidak ada yang tersisa.

sangat menggambarkan sifatnya yang perfeksionis dan ambisius terhadap pekerjaan. Hal ini tertulis pada kisah karakter Keqing sendiri maupun dalam pandangan orang lain. Salah satu contohnya terdapat dalam *voice line* Baizhu tentang Keqing, ia sering melihat wajah Keqing yang kelelahan akibat begadang. Keqing juga sangat ambisius Baizhu sebagai dokter di Liyue merasa bahwa Keqing lebih memikirkan pekerjaannya sebagai pengurus Liyue Qinxing dibanding kesehatannya. Dalam teori penggambaran tokoh Sayuti (2017:119-148) ambisi Keqing dalam pekerjaan yang digambarkan dalam kisah karakter merupakan metode diskursif yaitu penggambaran tokoh yang ditulis langsung oleh pembuat cerita. Sedangkan pandangan Baizhu terhadap Keqing dalam *voice line* tentang Keqing masuk kedalam metode dramatik dengan teknik pandangan seseorang pada tokoh Keqing. Metode dramatik juga digunakan untuk menggambarkan hal yang dilakukan Keqing saat menancarkan elemental burstnya dengan teknik perbuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148). Penggambaran tokoh Keqing terdapat dua metode yang digunakan sehingga penggambaran tokoh dapat dikategorikan menjadi metode campuran.

Karakter 2: Xiangling

Data 5

Elemental Skill I

グウオバァー、火をふけ! (*guobaa, hi wo fuke*)

“Guoba, sembur semua api!”

Elemental skill I Xiangling yang berbunyi グウオバァー、火をふけ! dikategorikan menjadi ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan perintah akhiran ~え merupakan salah satu bentuk perubahan kata kerja perintah ungkapan perintah golongan kata kerja pertama. Saat Xiangling mengucapkan グウオバァー、火をふけ! yang memiliki arti “Guoba, sembur semua!” Xiangling menyuruh pandanya Guoba untuk menyembur api kepada musuh.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xiangling pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Xiangling memanggil Guoba si Panda. Guoba terus menghembuskan api ke musuh, mengakibatkan serangan area elemental pyro. Dalam kisah karakter Xiangling diceritakan bertemu Guoba saat ia beristirahat di kuil saat ia mencari tanaman untuk dimasak. Xiangling membawa dua roti dan hanya memakan satu lalu tertidur, Guoba yang menemukan roti yang ditinggalkan Xiangling lalu memakannya. Pada cerita di event terbatas Moonchase festival dijelaskan bahwa Guoba dulunya merupakan dewa tungku sebelum perang Teyvat dan akhirnya tubuhnya mengecil menjadi Guoba saat ini yang menemani Xiangling saat ini. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik pembuatan karakter. Sama halnya dengan teknik latar belakang tokoh dengan metode dramatik untuk menggambarkan asal dari Guoba yang merupakan dewa tungku yang menjadi partner Xiangling. Serta penggambaran identitas Guoba dan Xiangling yang sama-sama menggunakan kekuatan berunsur api merupakan penulisan langsung oleh pembuat cerita yang membuat penulisan identitas tersebut termasuk penggambaran tokoh dengan metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148).

Data 6

Elemental Burst III

師匠の技を食らいなさい！ (*shishou no waza wo kurae nasai!*)

“Terimalah ini teknik dari guruku!”

Elemental Burst III Xiangling yang berbunyi 師匠の技を食らいなさい！ merupakan ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah seperti pada teori Sutedi (2019: 66-67) ungkapan perintah salah satunya ditandai dengan akhiran ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xiangling pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Xiangling menunjukkan keahilannya dengan api dan tombak, dia membuat Pyronado yang berputar di sekitarnya. Pyronado akan bergerak mengikuti Xiangling selama durasinya dan mengakibatkan serangan elemental pyro ke semua musuh dilaluinya. Pada cerita di Liyue saat ada Xiangling dan Madam Ping, Xiangling menyebutnya dengan master. Meski digambarkan sebagai nenek-nenek Madam Ping mempunyai identitas sebagai dewa di Liyue hal ini diceritakan dalam cerita event terbatas lantern rite pada tahun 2023 nama dewa Madam Ping adalah Streetward Rambler setiap dewa di Liyue biasanya memiliki murid dari keturunan dewa, setengah dewa maupun manusia. Selain Xiangling yang sama-sama merupakan murid dari Streetward Rambler yaitu Yanfei dan Yaoyao. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik perbuatan karakter. begitu juga dengan teknik latar belakang tokoh dengan metode dramatik untuk menggambarkan teknik bertarung Xiangling yang berasal dari guru atau masternya yaitu Madame Ping.

Karakter 3: Xingqiu

Data 7

Elemental Burst II

詩よ、錦となれ。 (*uta yo, nishiki to nare*)

“Biar kususun seabait puisi untukmu”

Ungkapan pada elemental burst II Xingqiu yaitu 詩よ、錦となれ dalam teori Sutedi (2019:66-70) merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Dibuktikan dengan teori klasifikasi oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan pola kalimat akhiran ~れ merupakan pola kalimat perintah perubahan bentuk kata kerja golongan pertama.

Dalam ungkapan Xingqiu pada elemental burst II yaitu 詩よ、錦となれ memiliki arti “Biar kususun seabait untukmu” tetapi saat mengucapkan ungkapan tersebut Xingqiu bertarung menggunakan hujan pedang ilusi sambil menciptakan Rain Sword saat karakter menebas musuh maka rain sword juga akan menyerang musuh dan mengakibatkan serangan elemental hydro. Hujan pedang ilusi sendiri merupakan teknik bertarung dari klan Guhua. Dalam kisah karakter dituliskan bahwa Xingqiu sangat pintar berdagang ia membaca buku tebal tentang perdagangan dan filsafat tetapi setelah selesai membaca buku tersebut ia melubanginya dan menaruh buku novel bela diri di dalamnya, dan dia terus membacanya tanpa henti. Dalam event terbatas festival Irodori di Inazuma Xingqiu juga merupakan salah satu penulis yang bukunya banyak digemari sehingga dapat mengadakan acara tanda tangan. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik perbuatan karakter. Sama halnya dengan teknik latar belakang tokoh dengan metode dramatik untuk menggambarkan hobi dan pekerjaan Xingqiu yang merupakan seorang penulis.

Karakter 4: Yanfei

Data 8

Elemental Skill II

燃えよ！ (*moe yo!*)

“Berkobarlah!”

Data 9

Elemental Skill III

下がれ！ (*sagare!*)

“Mundurlah!”

Dalam ungkapan Yanfei pada elemental skill II dan III yaitu 燃えよ！ dan 下がれ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental II dan III Yanfei yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~え dan ~れ.

Penggambaran tindakan saat ungkapan elemental skill diucapkan oleh Yanfei yaitu Yanfei Memanggil api yang mengakibatkan serangan area elemental pyro. Selain ungkapan yang menggambarkan elemental pyro atau api dan ungkapan untuk menyerang musuh ungkapan pada elemental skill Yanfei saat mengeluarkan api dapat terlihat memberikan stempel Yanfei sebagai konsultan hukum. Yanfei yang merupakan konsultan hukum telah dijelaskan pada cerita utama maupun pada kisah karakter. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada ungkapan perintah elemental skill Yanfei dalam penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan tokoh sama halnya dengan latar belakang pekerjaan Yanfei sebagai konsultan hukum yang menggambarkan stempel tempel Yanfei sebagai konsultan hukum merupakan teknik latar belakang tokoh dengan metode dramatik. Sedangkan penggambaran tokoh pada identitas Yanfei yang merupakan pengguna elemental pyro merupakan penggambaran tokoh yang telah ditulis langsung oleh pembuat cerita yang merupakan penggambaran tokoh metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148).

Karakter 5: Yaoyao

Data 10

Elemental Skill I

動かないでね! (*Ugokanai de ne!*)

“Jangan bergerak!”

Ungkapan Yaoyao pada elemental skill I yaitu 動かないでねっ! dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat 動かないでねっ! merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif ~ないで.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yaoyao pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Yaoyao memanggil mekanisme khusus buatan dewa Liyue bernama Yuegui yang berbentuk kelinci kuning untuk datang dan membantu Yaoyao. Yuegui dapat digunakan dengan cara dilempar kepada musuh maka Yuegui akan melemparkan lobak kepada musuh dan mengakibatkan serangan elemental dendro. Sedangkan jika Yuegui melemparkan lobak kepada Yaoyao akan memulihkan nyawa Yaoyao. Ungkapan yang diucapkan oleh Yaoyao saat elemental skill I kepada musuh dapat diartikan memerintahkan musuh untuk diam saat Yaoyao melemparkan Yuegui agar musuh tersebut terkena serangan akibat lobak yang dilempar oleh Yuegui. Yuegui merupakan kelinci mesin ajaib ciptaan Cloud Retainer yang dihadiahkan kepada Yaoyao saat Yaoyao diperkenalkan oleh Streetward Rambler yaitu Madame Ping kepada Cloud Retainer. Yuegui yang melempar lobak yang merupakan tanaman menggambarkan Yaoyao yang memiliki kekuatan elemental dendro. Ungkapan pada elemental skill sendiri tidak menggambarkan apapun dan hanya merupakan ungkapan perintah yang digunakan saat bertarung agar musuh tidak bergerak. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik pembuatan karakter.

Karakter 6: Yun Jin

Data 11

Elemental Burst I

命に応えよ！ (*mei ni kotae yo!*)

“Dengarkanlah Perintahku!”

Pada ungkapan elemental burst I oleh Yun jin yaitu 命に応えよ！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 命に応えよ！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yun Jin pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Yun Jin mengakibatkan Serangan area elemental geo dan memberikan efek Flying Cloud Flag Formation kepada seluruh anggota party di sekitar serta memberikan kekuatan tambahan pada serangan biasa saat menyerang musuh. Yun Jin merupakan aktris drama tradisional dalam kalimat dibawah penjelasan talenta karakter yaitu "Di tengah suara genderang perang, tombak dan pedang saling berayun, sang wanita cantik berubah menjadi jenderal yang membawa panji perang."dan "Saat instrumen di atas panggung berbunyi serempak, lihatlah bagaimana dia mengalahkan para iblis ini!" menggambarkan perannya sebagai jenderal dalam drama yang ia perankan dan sebagai jenderal ia mengucapkan ungkapan yang terdapat pada elemental burst diatas. Penggambaran tokoh dengan teori Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter Yun Jin merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan tokoh. Serta penggambaran latar belakang cerita yang menggambarkan tokoh yang diperankan Yun Jin saat drama tradisional pada elemental burst yang dijelaskan pada penjelasan talenta karakter dua kalimat terakhir merupakan penggambaran tokoh dengan teknik latar belakang tokoh dengan metode yang sama yaitu metode dramatik.

Karakter 7: Xianyun

Data 12

Elemental Skill III

散れ！ (*chire!*)

“Terbelahlah!”

Pada ungkapan elemental skill III oleh Xianyun yaitu 散れ！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 散れ！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xianyun pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Xianyun melompat keatas berubah wujud menjadi bangau dan melakukan serangan dengan terjun dengan menggunakan elemental anemo. Xianyun merupakan dewa Liyue yang bernama Cloud Retainer memiliki wujud asli dewa yaitu seekor bangau. Bangau merupakan hewan yang dapat terbang sehingga sangat dekat dengan angin yang membuat Xianyun memiliki vision angin hal ini diceritakan dalam Cerita karakter. Ungkapan perintah pada elemental skill Xianyun diatas tergambarkan seperti yang telah dijelaskan pada penjelasan talenta karakter yaitu Xianyun melompat keatas beberapa kali lalu berubah menjadi bangau dan meluncur atau terjun ke bawah ke arah musuh dan membuat musuh terhembus angin. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter menggunakan metode dramatik dengan teknik perbuatan karakter. Sedangkan identitas Xianyun yang merupakan dewa Liyue dijelaskan dalam cerita karakter maupun kisah karakter yang telah ditulis oleh pembuat cerita sehingga termasuk penggambaran tokoh metode diskursif oleh Sayuti (2017:118-148). Digunakannya lebih dari satu metode pada

penggambaran tokoh Xianyun termasuk ke dalam penggambaran tokoh yang menggunakan metode campuran.

Karakter 8: Ninggunang

Data 13

Elemental Skill II

諦めなさい！ (*akiramenasai!*)

“Menyerahlah!”

Elemental skill II Ningguang yang berbunyi 諦めなさい！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Ningguang pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Ningguang membentuk sebuah perisai Geo yang terbuat dari emas, obsidian, dan kekayaannya untuk mengakibatkan serangan area elemental geo yang juga dapat menghalau serangan musuh. Disini dapat dikatakan bahwa Ningguang mengejek musuh dan memerintah musuh-musuh untuk berhenti saja menyerangnya.

Data 14

Elemental Burst II

降参しなさい。 (*kousan shinasai*)

“Tunduklah!”

Elemental burst II Ningguang yang berbunyi 降参しなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu

dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Ningguang pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Ningguang mengumpulkan batu mutiara di sekeliling dirinya dan menyebarkan semuanya sekaligus untuk dilontarkan ke musuh, mengakibatkan serangan geo yang besar.

Ungkapan pada elemental skill sebelumnya dan ungkapan pada elemental burst memiliki arti yang sama yaitu “Menyerahlah!” Penggambaran tokoh Ningguang pada penjelasan talenta merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut teori Sayuti (2017:119-148) dengan teknik pembuatan tokoh. Serta menggambarkan juga sifat Ningguang yang meremehkan musuhnya merupakan teknik penggambaran sikap tokoh dengan metode yang sama yaitu metode dramatik.

Karakter 9: Ganyu

Data 15

Elemental Burst II

琉璃のように落ちなさい。 (*ruri no youni ochinasai!*)

“Jatuhlah seperti bunga lili!”

Elemental burst II Ganyu yang berbunyi 琉璃のように落ちなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Ganyu pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Ganyu mengumpulkan es dan salju

di udara untuk memanggil Sacred Cryo Pearl yang membasmi iblis. Selama durasi skill, Sacred Cryo Pearl akan terus menjatuhkan bongkahan es yang mengenai musuh dalam area dan mengakibatkan serangan elemental cryo. Meskipun dalam terjemahan pada ungkapan 琉璃のように落ちなさい menyebutkan bunga Lili, tetapi yang dijatuhkan oleh Ganyu yang memanggil mutiara cryo lebih mirip hujan es dibandingkan bunga Lili yang berjatuhan. ungkapan perintah pada elemental burst diatas hanya memiliki penggambaran tokoh Ganyu dalam penjelasan talenta yaitu dengan metode dramatik oleh teori Sayuti (2017:119-148) dengan menggunakan teknik pembuatan tokoh.

Karakter 10: Yelan

Data 16

Elemental Skill I

かかれ。 (*kakare*)

“Terikatlah!”

Pada ungkapan elemental skill I oleh Yelan yaitu かかれ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan かかれ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yelan pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Yelan menembakkan Lifeline yaitu benang yang berasal dari elemental hydro yang menariknya dengan cepat, menjerat dan menandai musuh yang dilaluinya. Saat gerakannya yang cepat berakhir, Lifeline akan meledak, mengakibatkan serangan elemental hydro pada musuh yang telah ditandai. Yelan merupakan agen rahasia Ningguang hal ini tertulis pada kisah karakter. Yelan bekerja dengan cara berpatroli dan berkelana. Sebagai agen rahasia ada waktunya dimana Yelan harus membuntuti sasarannya hal ini dijelaskan pada

voice line Yelan berbagi cerita ia memberi tekanan mental pada sasarannya agar mempermudahnya untuk mendapatkan informasi dari sasaran tersebut. Ungkapan perintah pada elemental skill Yelan dilihat dari teknik perbuatan tokoh dalam metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148) Yelan menggunakan elemental hydro dengan membentuknya menjadi benang dengan menggunakan mekanisme dalam gelangya dan menyerang musuhnya dengan mengikat benang hydro tersebut kepada para musuhnya.

Data 17

Elemental Burst II

糸よ、交錯せよ。(ito yo, kousaku seyo)

“Benang, terikatlah!”

Ungkapan pada elemental burst II Yelan yaitu 糸よ、交錯せよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yelan pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Yelan mengeluarkan jaring yang terbuat dari elemental hydro yang keluar dari dadunya dan menyebabkan serangan area elemental hydro. Dadu yang digunakan untuk melancarkan elemental burst kadang ia gunakan untuk menentukan apa yang ia lakukan saat sedang senggang hal ini tertulis pada *voice line* hobi Yelan. Ungkapan perintah pada elemental burst Yelan dilihat dari teknik perbuatan tokoh dalam metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148) Yelan menggunakan elemental hydro dengan membentuknya menjadi benang dan menyerang musuhnya dengan membuat jaring dari benang tersebut dengan mengacu pada mekanisme dadu yang dilemparkan. Dengan penggunaan elemental hydro yang merupakan identitas Yelan yang telah

dijelaskan oleh pembuat cerita pada deskripsi Yelan penggambaran tokoh ini merupakan metode diskursif dari teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 11: Qiqi

Data 18

Elemental Skill III

行け。 (*Ike*)

“Pergilah!”

Data 19

Elemental Skill IV

戻れ (*Modore*)

“Kembali”

Dalam ungkapan Qiqi pada elemental skill III dan IV yaitu 行け dan 戻れ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental III dan IV Qiqi yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~ け dan ~ け.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Qiqi pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Qiqi memanggil Herald of Frost yang berbentuk seperti roh dengan menggunakan Talisman dan mengakibatkan serangan elemental cryo ke musuh di sekitarnya. Saat Herald of Frost mengitari Qiqi akan memulihkan nyawa dan menyebabkan reaksi elemental jika satukan dengan elemental lain. Ungkapan pada elemental skill Qiqi hanya sebatas ungkapan yang diucapkan saat bertarung tanpa memiliki penggambaran tokoh secara khusus. Ungkapan perintah pada elemental skill Qiqi tidak menggambarkan latar belakang ataupun identitas karakter Qiqi dan hanya ungkapan perintah umum yang digunakan pada saat bertarung untuk memanggil bola seperti roh untuk memulihkan serta menyerang musuh. Meskipun tidak menggambarkan latar

belakang Qiqi Penggambaran tokoh pada talenta karakter bagian elemental skill termasuk kedalam penggambaran tokoh metode dramatik menurut Sayuti (2017: 119-148) dengan penggunaan teknik pembuatan tokoh.

Data 20

Elemental Burst I

聞き給え、ここにて命ずる。 (*kikitamae, koko nite meizuru*)

“Dengarkanlah, aku memerintahmu diam disini”

Dalam ungkapan Qiqi pada elemental burst I yaitu 聞き給え、ここにて命ずる merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam elemental burst I dan III Qiqi yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~え.

Data 21

Elemental Burst III

仙法開け、顕現せよ。 (*senpou hirake, kengenseyo*)

“Segel dewa, terbukalah.”

Ungkapan pada elemental burst III Qiqi yaitu 仙法開け、顕現せよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Qiqi pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Qiqi mengerahkan kekuatan dewa Liyue yang disegel di dalam tubuhnya dan menandai musuh di sekitar dengan jimat keberuntungan yang mengakibatkan serangan elemental cryo. Setiap musuh yang

ditandai terkena serangan, serangan tersebut akan memulihkan nyawa Qiqi. Pada elemental burst I Qiqi memerintahkan musuh untuk diam hal ini dapat terjadi bila elemental cryo yang digunakan oleh Qiqi dikombinasi bersama dengan air secara umum maupun elemental hydro sehingga menyebabkan reaksi yang membekukan musuh. Sedangkan penggambaran tokoh pada elemental burst III sesuai dengan penjelasan yang telah tertulis pada penjelasan talenta karakter yaitu Qiqi mengeluarkan elemental cryo dengan membuka segel jimat.

Ungkapan perintah pada elemental burst I Qiqi menggambarkan kekuatan elemental Qiqi yang bereaksi terhadap elemental lain berupa air atau elemental hydro sehingga membuat musuh yang diserang membeku dan berhenti bergerak. Pada ungkapan perintah elemental burst III menggambarkan Qiqi yang membuka segel dewa Liyue dalam dirinya menggunakan jimat. Diceritakan dalam kisah karakter dan cerita utama bahwa Qiqi merupakan anak yang meninggal dan menjadi zombie karena kekuatan dewa Liyue yang disebut dengan adeptus. Karena kekuatan dewa Liyue itu yang membuat Qiqi menjadi zombie, Qiqi juga dapat menggunakan kekuatan tersebut dengan melepas segel jimat seperti segel jimat seperti yang terdapat pada zombie china dalam cerita rakyat. Penggambaran tokoh Qiqi dalam penjelasan talenta karakter menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148) dengan teknik perbuatan tokoh. Cerita tentang Qiqi pada kisah karakter juga merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik latar belakang tokoh. Sedangkan penggambaran pada ungkapan perintah elemental burst I Qiqi yang menjelaskan identitas Qiqi yang memiliki kekuatan elemental cryo merupakan penceritaan dari pembuat cerita dan termasuk penggambaran karakter dengan metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148). Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Qiqi menggunakan metode campuran.

Karakter 12: Beidou

Data 22

Elemental Skill I

どけ！ (*doke!*)

“Enyah!”

Data 23

Elemental Skill IV

くらえ！ (*kurae!*)

“Terimalah ini!”

Dalam ungkapan Beidou pada elemental skill III dan IV yaitu どけ！ dan くらえ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam elemental skill III dan IV Beidou yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~け dan ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Beidou pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Beidou menebas musuh dengan pedang besarnya dan memberikan serangan elemental electro. Beidou juga dapat menangkal serangan musuh. Ungkapan pada elemental skill Beidou di atas biasa digunakan oleh karakter *Genshin Impact* sebagai ungkapan umum saat melawan musuh. Ungkapan perintah yang digunakan pada elemental skill Beidou merupakan ungkapan umum saat melakukan pertarungan sehingga tidak memiliki gambaran khusus terhadap penggambaran tokoh Beidou. Tetapi tulisan dalam penjelasan talenta karakter Beidou termasuk ke dalam penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik perbuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148).

Data 24

Elemental Burst II

よく見ておけ！ (*yoku miteoke!*)

“Perhatikanlah baik-baik!”

Pada ungkapan elemental burst II oleh Beidou yaitu よく見ておけ！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan よく見ておけ！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~け.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Beidou pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Beidou memanggil kembali semangat tarung saat di tengah pertarungan sengit melawan Haishan atau monster laut, Beidou memanggil petir dan kekuatan yang luar biasa untuk menciptakan Thunderbeast's Targe sebagai perisai di sekelilingnya, mengakibatkan serangan elemental electro kepada musuh di sekitarnya. Pada ungkapan perintah dalam elemental burst diatas menggambarkan Beidou memerintahkan awak kapalnnya maupun musuh untuk memperhatikan kekuatan yang ditunjukkannya. Penggambaran tokoh pada Beidou tidak terlalu menggambarkan sesuatu yang khas akan karakternya tetapi hanya menggambarkan sifatnya yang lumayan kasar karena Ia merupakan bajak laut yang ditunjukan dalam cerita utama. Metode penggambaran tokoh oleh Sayuti (2017:119-148) yang digunakan pada Beidou dalam elemental burst yaitu metode dramatik pada penjelasan talenta karakter dengan teknik perbuatan karakter dan sikap tokoh pada cerita utama.

Karakter 13: Shenhe

Data 25

Elemental Skill II

出でよ！ (*ideyo!*)

“Keluarlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill II Shenhe yaitu 出でよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan perintah dengan pola kalimat kedua yaitu dengan pola perubahan kata kerja ~て dengan bentuk lain berupa ~で.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Shenhe pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Shenhe memadatkan embun beku perak untuk mengusir semua iblis dan mengakibatkan serangan elemental cryo dengan cara menerjang langsung musuh ataupun dengan memanggil roh pada jimat untuk mengakibatkan serangan area elemental cryo. Shenhe memiliki kekerabatan dengan keluarga pengusir roh sehingga Ia dapat menggunakan kekuatan untuk memanggil roh dengan jimat yang dibentuk dengan elemental cryo untuk membantunya hal ini dijelaskan dalam kisah karakter dan cerita utama di Liyue bagian ketiga. Penggambaran tokoh yang terdapat dalam penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan tokoh. Metode dramatik juga digunakan untuk menggambarkan latar belakang karakter dengan teknik latar belakang tokoh. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang berupa identitas karakter seperti kekuatan elemental merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148). Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Shenhe menggunakan metode campuran.

Data 26

Elemental Burst II

氷霜よ、化神となれ！ (*Hyousoo yo, neshin to nare!*)

“Wahai es, Jadilah roh!”

Data 27

Elemental Burst III

律令に従え！ (*ritsuyou ni shitagae!*)

“Lakukan perintahku!”

Dalam ungkapan Shenhe pada elemental burst II dan III yaitu 氷霜よ、化神となれ！ dan 律令に従え！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam elemental burst II dan III Shenhe yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~れ dan ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Shenhe pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Shenhe melepaskan kekuatan roh jimat, membiarkannya bergerak bebas di dunia ini, dan mengakibatkan serangan area elemental cryo. Saat musuh memasuki area di sekitar Shenhe musuh akan terkena serangan elemental cryo. Saat elemental skill Shenhe memanggil roh dengan jimat tetapi wujudnya saat elemental skill hanya bertahan sebentar berbeda dengan saat melancarkan elemental burst roh yang dipanggil oleh Shenhe akan berbentuk seperti yang terbentuk dari elemental cryo dan roh itu akan melakukan perintah Shenhe yaitu menyerang musuh jimat akan tersebar dan roh tersebut menghilang. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita dan identitas tokoh seperti kekuatan elemental merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif.yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148). Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Shenhe menggunakan metode campuran.

Karakter 14: Xinyan

Data 28

Elemental Skill II

もっと熱くなれ！ (*motto atsuke nare!*)

“Lebih Semangat!”

Data 29

Elemental Skill III

火花を散らせ！ (*hibana wo chirase!*)

“Sebarkan percikan kembang api!”

Dalam ungkapan Xinyan pada elemental skill II dan III yaitu もっと熱くなれ！ dan 火花を散らせ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam elemental skill II dan III Xinyan yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~れ dan ~せ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xinyan pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Xinyan mengayunkan instrumennya yaitu gitar yang mengakibatkan serangan elemental pyro terhadap semua musuh di dekatnya, dan membentuk sebuah perisai.

Data 30

Elemental Burst II

反逆の歌を奏でろ！ (*hangyaku no uta wo kanadero!*)

“Mainkanlah lagu pemberontakkan!”

Ungkapan pada elemental burst II Xinyan yaitu 反逆の歌を奏でろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Data 31

Elemental Burst III

アタイの最強の音を聞け！ (*Atai no saikyou no oto wo kike!*)

“Dengarkan nada tertinggiku!”

Pada ungkapan elemental burst III oleh Xinyan yaitu アタイの最強の音を聞け！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan アタイの最強の音を聞け！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~ け.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xinyan pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Xinyan memetik senarnya secara cepat dan menimbulkan bunyi kasar yang bisa menghempas musuh, serta mengakibatkan efek hipnotis terhadap mereka dan menyebabkan ledakan yang mengakibatkan serangan elemental pyro kepada musuh di sekitarnya.

Xinyan merupakan orang yang berjiwa bebas dan suka musik khususnya *rock n roll* yang berasal dari Fontaine. Berbeda dengan orang Liyue pada umumnya yang masih menjunjung tinggi aturan tradisional Xinyan yang berpakaian sangat mencolok membuat orang lain ketakutan dan sering difitnah karena penampilannya yang sangar dan membuatnya terlihat seperti seorang penjahat seperti yang tertulis pada kisah karakter dalam cerita event terbatas musim panas Summertime Odyssey Xinyan bercerita bahwa ia tak peduli meski dianggap aneh oleh orang lain meski begitu bahkan orang yang terkenal sebagai bintang pertunjukan tradisional Liyue yaitu Yun Jin merupakan teman dekat dan fans berat Xinyan. Dalam cerita event terbatas Lantern Rite tahun 2022 akhirnya Xinyan diakui dan menjadi penampil utama pada acara Lantern Rite yang merupakan acara wajib tahunan Liyue Xinyan tampil bersama Hu tao untuk bernyanyi dan rap pada penampilan utama tersebut yang bertema tentang kolaborasi musik dari Fontaine

dan Liyue. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter serta cerita latar belakang kesukaan Xinyan terhadap musik *Rock n roll* merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh, teknik pelukisan fisik tokoh dan teknik latar belakang tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Xinyan menggunakan metode campuran.

Karakter 15: Chongyun

Data 32

Elemental Skill II

剣よ、出でよ！ (*tsurugi yo, ideyo!*)

“Pedangku, keluarlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill II Chongyun yaitu 剣よ、出でよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan perintah dengan pola kalimat kedua yaitu dengan pola perubahan kata kerja ~て dengan bentuk lain berupa ~で.

Data 33

Elemental Skill IV

わが命を聞きたまえ！ (*waga mei wo kikitamae!*)

“Dengarkanlah keinginan jiwaku!”

Pada ungkapan Chongyun pada elemental skill IV yaitu わが命を聞きたまえ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah

menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental IV Chongyun yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chongyun pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Chongyun menghantam tanah dengan pedangnya dan mengakibatkan ledakan cryo dalam area melingkar di depannya, mengakibatkan serangan elemental cryo. Setelah jeda singkat, udara dingin yang diciptakan oleh ledakan cryo akan bersatu menjadi sebuah area yang memiliki elemental cryo. Pada elemental skill seperti yang telah dijelaskan pada penjelasan talenta karakter pada ungkapan permohonan dan perintah yang terdapat pada elemental skill, Chongyun mengeluarkan pedang besar yang terbuat dari es. Hal ini menggambarkan bahwa Chongyun menggunakan elemental cryo dan senjata berupa pedang besar. Penggambaran tokoh yang berupa penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita seperti identitas karakter berupa senjata dan jenis kekuatan elemental merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif menurut teori Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penggambaran tokoh yang dijelaskan dalam talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Data 34

Elemental Burst I

妖魔め、立ち去れ! (*Youma me, tachisare!*)

“Roh jahat, enyah!”

Data 35

Elemental Burst III

大人しく捕まれ (*otonashiku tsukamare*)

“Tenanglah aku akan menangkapmu!”

Pada ungkapan Chongyun pada elemental burst I dan III yaitu 妖魔め、立ち去れ！ dan 大人しく捕まれ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam elemental burst I dan III Chongyun yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chongyun pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Chongyun melepas segel dengan memanggil 3 pedang raksasa di tengah udara yang jatuh ke tanah dan meledak satu per satu setelah jeda pendek. Pedang tersebut mengakibatkan serangan area elemental cryo dan menghempas musuh saat meledak. Sebagai pembasmi iblis Chongyun menganggap semua monster yang dilawannya iblis dan melawannya sama seperti saat Ia menangkap dan melawan iblis. Meski tugasnya sebagai pengusir setan, iblis atau sejenisnya Ia tak pernah bertemu dengan iblis yang nyata karena seluruh rumor hantu yang Ia anggap iblis hanya sekedar rumor. Ungkapan perintah pada elemental burst di atas berupa teknik pembasmi iblis yang Chongyun gunakan untuk melawan musuh sekalipun bukan iblis maupun monster. Penggambaran tokoh karakter Chongyun pada ungkapan elemental burst merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter yang dijelaskan pada talenta karakter, serta latar belakang tokoh yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut Sayuti (2017:199-148).

Karakter 16: Xiao

Data 36

Elemental Burst I

消えろ (*kiero*)

“Lenyaplah!”

Ungkapan pada elemental burst I Xiao yaitu 消えろ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui

(1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran んろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Xiao pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Xiao mengenakan Yaksha Mask yang ditakuti banyak orang lalu melakukan serangan dengan lompatan dan terjun di sekitar musuh. pada saat Xiao menyerang dengan terjun ke arah musuh ia akan kehilangan nyawa sedikit demi sedikit dan musuh akan terkena serangan ber elemental anemo. Xiao merupakan orang yang diperintahkan oleh dewa tanah untuk melindungi Liyue dari sisa-sisa wujud dewa Liyue yang kalah dalam pertarungan tujuh dewa. Dewa tanah yang memberikan nama Xiao yang memiliki arti roh kegelapan. Karena tugasnya sebagai pelindung Liyue tetapi karena penyakit korosi dewa Xiao tidak dapat mendekati kota Liyue yang terdapat banyak penduduk Liyue. Penggambaran tokoh karakter Xiao pada ungkapan elemental burst merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter yang dijelaskan pada talenta karakter, serta latar belakang tokoh yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut Sayuti (2017:199-148).

Karakter 17: Baizhu

Data 37

Elemental Burst I

すぐに治してあげましょう。 (*Suguni naoshite agemashou*)

“Saya akan segera mengobatimu”

Data 38

Elemental Burst II

命の重みをしりなさい。 (*Inochi no omomi wo shirinasai*)

“Ingat, kesehatan nomor satu”

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Baizhu pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Baizhu memasang perisai dengan

elemental dendro. Perisai yang telah dipasang dapat memulihkan nyawa karakter tim dan dapat menyerang musuh serta mengakibatkan serangan elemental dendro.

Ungkapan pada elemental burst diatas sangat menggambarkan Baizhu yang merupakan seorang dokter. Dalam ungkapan elemental burst diatas ia mengucapkan ungkapan untuk mengobati anggota timnya serta memperingati bahwa nyawa itu penting. Sebagai dokter dari apotek bubu ia sangat berjasa di Liyue. Ia juga merawat Qiqi yang menjadi zombie dengan kekuatan dari dewa Liyue serta menjadikannya muridnya yang membantu mencari tanaman obat. Pada cerita karakter Baizhu telah menolong seseorang dari kematian dengan suatu resep yang pelajari dari keadaan Qiqi ia dapat membuat seseorang menjadi zombie. Ular putih bernama Changsheng yang selalu bersamanya merupakan peninggalan gurunya yang mengajarnya Selain Changsheng diceritakan juga pada cerita karakter bahwa ia memiliki penyakit yang merupakan kutukan sehingga belum dapat disembuhkan yang berhubungan dengan gurunya dan juga Changsheng. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh dan teknik pelukisan latar belakang tokoh, Serta teknik penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Baizhu menggunakan metode campuran.

Karakter 18: Tartaglia

Data 39

Elemental Skill IV

来い！(Koi!)

“Datanglah!”

Pada ungkapan elemental burst IV Tartaglia yaitu 来い！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan diatas merupakan ungkapan perintah karena termasuk pada pola perubahan kata kerja golongan ketiga yaitu perubahan 来る menjadi 来い (*koi*).

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Tartaglia pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Tartaglia menggunakan berbagai macam senjata yang terbuat dari air untuk mengakibatkan serangan elemental hydro kepada musuh di sekitar dan memasuki mode jarak dekat. Dalam Mode ini Saat Tartaglia menebas musuh yang mengakibatkan serangan elemental hydro dan jika tebasan dilakukan secara beruntun akan menyebabkan serangan area elemental hydro. penggambaran tokoh yang digambarkan oleh penjelasan talenta hanya merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148). Tetapi tidak ada hubungan antara ungkapan pada elemental skill yang khusus menggambarkan karakter Tartaglia dalam cerita pada *game*.

Data 40

Elemental Burst IV

痛いから我慢しろよ！ (*Itai kara gaman shiro yo*)

“Ini akan sakit jadi tahanlah!”

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Tartaglia pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Tartaglia melancarkan serangan yang berbeda-beda sesuai dengan mode bertarung yang sedang digunakan. Saat menembakkan panah sihir yang mengandung elemental hydro dengan cepat, mengakibatkan serangan area elemental hydro. Sedangkan menebas musuh dalam area yang luas dan mengakibatkan serangan elemental hydro yang besar.

Penggambaran yang berhubungan dengan ungkapan elemental burst diatas yaitu dijelaskan pada cerita utama saat Tartaglia berusaha menantang siapapun yang menurutnya kuat mulai dari *Traveler* hingga saat pergi ke Fontaine ia bahkan menantang juara duel Clorinde dan mengganggu pengadilan yang sedang dilaksanakan hingga ia dipenjarakan oleh Neuvillette di benteng Meropide. Penggambaran tokoh karakter Tartaglia pada ungkapan elemental burst merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter yang dijelaskan pada talenta karakter, serta teknik sikap tokoh dan latar belakang tokoh yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut Sayuti (2017:199-148)

4.2.3 Data Region Inazuma

Karakter 1: Ayaka

Data 1

Elemental Skill I

踊りなさい (*odori nasai*)

“Menarilah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada Elemental Skill I yaitu 踊りなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Dapat dilihat dari bentuk kata kerja ~なさい yang merupakan salah satu bentuk ungkapan perintah (*meirei*). 踊りなさい dalam arsip *voice line* Ayaka pada game maupun Hoyolab memiliki terjemahan “Terbanglah” tetapi 踊りなさい atau 踊る memiliki arti harfiah menari dapat dilihat juga saat Ayaka melancarkan serangan Ia seperti menari menggunakan kipas.

Data 2

Elemental Skill III

雪よ、舞え (*yuki yo, ma e*)

“Salju berputarlah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada Elemental Skill I yaitu 雪よ、舞え merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Dapat dilihat dari bentuk kata kerja ~え yang merupakan salah satu bentuk ungkapan perintah (*meirei*). Dalam ungkapan 雪よ、舞え yang memiliki terjemahan “Salju berputar” Ayaka memanggil kekuatan elementalnya yaitu cryo untuk memberi serangan elemental kepada musuh dan dapat membekukan musuh jika dikombinasikan dengan air maupun elemental air.

Ungkapan pada elemental skill I dan II diucapkan bersamaan saat Ayaka melancarkan serangan dengan memanggil dan menerbangkan bunga es ke arah musuh di sekitarnya yang menyebabkan serangan area cryo. Selain menggunakan pedang Ayaka juga menggunakan kipas sebagai senjata untuk menyebarkan kekuatan elementalnya. Kipas dan tarian merupakan hal yang berhubungan dengan kebudayaan hal ini sesuai dengan keluarga Ayaka yaitu keluarga Kamisato yang merupakan pimpinan Inazuma yang memiliki bagian mengurus kebudayaan seperti kuil, festival dan acara kebudayaan lainnya. Menari juga merupakan gambaran keanggunan bangsawan Inazuma yang ditunjukkan oleh Ayaka. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Serta penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) dan dengan menggunakan teknik perbuatan tokoh. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Ayaka menjadikannya metode campuran.

Karakter 2: Thoma

Data 3

Elemental Skill III

火に気をつけろ。 (*hi ni kiotsukero*)

“berhati-hatilah dengan api”

Ungkapan pada elemental skill III Thoma yaitu 火に気をつけろ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Thoma pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Thoma menggunakan ujung tombaknya sebagai poros untuk menyalurkan apinya dan melakukan tendangan yang mengakibatkan serangan elemental pyro, kemudian menciptakan sebuah pelindung perisai bernama Blazing Barrier. Ungkapan pada elemental burst Thoma hanya menggambarkan Penggambaran tokoh Thoma yang memiliki elemental pyro. penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik dengan menggunakan teknik pembuatan tokoh sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 3: Sara

Data 4

Elemental Skill II

散れ! (*Chire!*)

“Terbelahlah!”

Pada ungkapan elemental skill II oleh Sara yaitu 散れ! menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi

ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 散れ! merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Sara pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Sara Mundur dengan kecepatan seperti tengu dan memanggil perlindungan dari Crowfeather. mendapatkan efek Crowfeather Cover selama 18 detik, dan jika Kujou Sara melancarkan Serangan Membidik yang terisi penuh, Crowfeather Cover akan terkonsumsi dan tembakan ini akan meninggalkan sebuah Crowfeather di lokasi target yang berupa sambaran petir kepada musuh yang telah dibidik oleh Sara. Ungkapan pada elemental skill Sara hanya menggambarkan penggunaan kekuatan Sara yaitu melancarkan hal berupa petir yang jatuh kebawah dan menyerang musuh. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter bagian elemental skill Sara merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik pembuatan tokoh sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 4: Yae Miko

Data 5

Elemental Skill IV

具現化せよ。 (*Gugenkaseyo*)

“Perwujudan, muncullah”

Ungkapan pada elemental skill IV Yae Miko yaitu 具現化せよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yae Miko pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas bagi Yae Miko urusan yang tidak penting bisa diselesaikan dengan menggunakan roh kitsune, sehingga dia sendiri tidak perlu turun tangan contohnya dengan bergerak cepat dan meninggalkan sebuah Sesshou Sakura yang akan menyambar musuh secara berkala dan mengakibatkan serangan electro kepada musuh. Ungkapan 具現化せよ memiliki arti “Keluarlah” tetapi saat dicari arti hafiahnya menurut kamus oleh Matsura (2005) 具現化 memiliki arti “Perwujudan” yang menggambarkan pilar kecil yang dikeluarkan Yae Miko yang merupakan roh kitsune yang dikurung yang merupakan perwujudan dari kekuatan kitsune yang dimilikinya.

Yae Miko merupakan kepala miko yaitu gadis kuil dari kuil agung Narukami dan juga pelayan dan teman Keabadian yaitu dewa petir. Yae Miko memiliki sebutan lain yaitu nona Guuji. Yae merupakan ras kitsune yang sudah hidup sekitar 500 tahun dilihat dari jumlah ekor yang dimilikinya. Roh kitsune yang Yae panggil saat melancarkan elemental skill merupakan roh kitsune yang jatuh dalam godaan dan telah memakan manusia sehingga terkurung di pepohonan dan kekuatannya dapat digunakan oleh Yae untuk membantu pekerjaannya hal ini dijelaskan dalam kalimat terakhir pada penjelasan talenta karakter bagian elemental skill. Penggambaran tokoh yang terdapat dalam elemental skill merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter dan teknik latar belakang karakter yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148).

Karakter 5: Sayu

Data 6

Elemental Skill VI

風向きに従え。 (*Kazamuki ni shitagae*)

“Ikutilah arah angin”

Pada ungkapan elemental skill VI oleh Sayu yaitu 風向きに従え menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 風向きに従え merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Sayu pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Sayu dengan tekknik spesial Ilmu Ninja Yoohoo yang menggunakan kecepatan angin untuk menyapu medan pertempuran. Sayu melingkar menjadi Fuufuu Windwheel dan menabrak musuh dengan kecepatan tinggi, mengakibatkan serangan elemental anemo, dan saat durasi skill berakhir, melancarkan Fuufuu Whirlwind Kick yang mengakibatkan serangan area elemental anemo. Sesuai dengan elemental yang digunakan oleh Sayu yaitu elemental anemo, Sayu menyerang musuh dengan mengikuti arah angin agar dapat mengendalikan elemental anemo dengan lebih baik. Penceritaan secara langsung seperti identitas karakter contohnya kekuatan elemental ditulis oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif.

Data 7

Elemental Burst II

出てこい。(Detekoi)

“Keluarlah!”

Pada ungkapan elemental burst II Sayu yaitu 出てこい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan diatas merupakan ungkapan perintah karena termasuk

pada pola perubahan kata kerja golongan ketiga yaitu perubahan 来る menjadi 来い (*koi*).

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Sayu pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Sayu memanggil bala bantuan untuk yang mengakibatkan serangan elemental anemo terhadap musuh di sekitar dan memulihkan seluruh anggota tim di sekitar. Ungkapan perintah diatas jika melihat latar belakang cerita Sayu yang suka bermalas-malasan, tidur dan bersembunyi. Ungkapan perintah pada elemental burst diatas menggambarkan Sayu yang memanggil muji-muji daruma yaitu daruma berbentuk mujina atau tanuki yang biasanya digunakan Sayu untuk menyamar dan bersembunyi. Muji-muji daruma berguna untuk menggantikan Sayu untuk melawan musuh sekaligus menyembunyikan wujud Sayu. Penggambaran tokoh Sayu pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh yang merupakan penggambaran tokoh metode dramatik menurut teori Sayuti (2017:119-148). Metode dramatik juga digunakan dengan teknik latar belakang tokoh dan sikap tokoh pada cerita utama, cerita karakter dan kisah karakter pada karakter Sayu.

Karakter 6: Kokomi

Data 8

Elemental Burst II

荒れ狂いなさい! (*Arekuruinasai!*)

“Bergeloralah!”

Elemental burst II Kokomi yang berbunyi 荒れ狂いなさい! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu

dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari *～ます* menjadi *～なさい*.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kokomi pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Kokomi memanggil kekuatan Watatsumi dan mengakibatkan serangan hydro pada musuh di sekitar, kemudian menyelimuti Kokomi dengan selendang yang tercipta dari aliran air Sangonomiya. Saat Kokomi melancarkan serangan kepada musuh akan memulihkan nyawa dan saat elemental burst dilancarkan selama Kokomi menggunakan selendang ia dapat berjalan diatas air. Sebagai pemimpin suci pulau Watatsumi Kokomi menggunakan kekuatan Watatsumi yang mengamuk untuk menyerang musuh dan memulihkan teman tim. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148)

Karakter 7: Kuki

Data 9

Elemental Skill II

しっかりたってな。 (*Shikkari tatte na*)

“Bertahanlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill III Kuki yaitu *しっかりたってな* merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) dengan perubahan kata kerja bentuk *te* *～て*.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kuki pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Kuki menciptakan lingkaran elemental electro yang mengitarinya dengan mengorbankan sebagian dari

nyawanya, mengakibatkan serangan elemental electro kepada musuh di sekitarnya. lingkaran ini juga dapat memulihkan nyawa secara perlahan saat lingkarannya melebar. Kuki merupakan orang nomor dua di geng Arataki setelah Itto tetapi Kuki lah orang yang paling diandalkan dalam geng tersebut segala masalah yang ditimbulkan oleh gang akan diurus oleh Kuki meskipun terpaksa. Ungkapan permohonan pada elemental skill diatas menggambarkan Kuki yang membantu gang maupun anggota timnya untuk tetap kuat saat melawan musuh. Penggambaran tokoh pada ungkapan elemental skill diatas dalam penjelasan talenta penggambaran tokoh menggunakan teknik perbuatan tokoh yang termasuk pada metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148). Penggambaran tokoh dalam kisah karakter serta cerita utama maupun event terbatas merupakan penggambaran karakter Kuki yang ditulis langsung oleh pembuat cerita yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148).

Data 10

Elemental Burst I

おとなしくしな。 (*Otonashiku shina*)

“Tenanglah!”

Ungkapan pada elemental burst I Kuki yaitu おとなしくしな menurut ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) termasuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Dilengkapi dengan teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70). しな dalam ungkapan ini merupakan hal yang sama dengan しろ tetapi karena Kuki menggunakan dialek sehingga しろ berubah menjadi しな. しな sendiri pada ungkapan ini bukan berarti larangan tetapi merupakan dialek pengganti しろ. しろ merupakan ungkapan perintah dari perubahan kata kerja golongan ketiga yaitu する menjadi しろ.

Data 11

Elemental Burst III

邪魔をするな。 (*jama wo suruna*)

“Jangan ganggu!”

Elemental burst III Kuki memiliki ungkapan 邪魔をするな yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan larangan. Ditandai dengan bentuk kata kerja negatif berupa larangan yaitu kata kerja kamus dengan akhiran ~な. Hal ini juga terdapat pada teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kuki pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Kuki menancapkan pedang pengusir roh jahat di tanah dan mengakibatkan serangan electro secara berkelanjutan kepada musuh di dalam area tersebut. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif.

Kuki yang dulunya merupakan miko atau wanita kuil yang melayani di kuil Narukami karena perintah keluarganya tetapi setelah menjalani hari-hari menjadi miko ada peraturan aneh yang ternyata tidak seharusnya saat ia membaca buku, karena itu Ia ingin belajar lebih lanjut mengenai hukum mulai dari bekerja bersama Sara yang merupakan kepala militer serta polisi Inazuma. Kuki juga hingga pergi ke Liyue untuk belajar lebih lanjut mengenai hukum dan menjadi adik kelas dari Yanfei. Ia yang bisa segala hal menginginkan pekerjaan bebas sehingga Ia bergabung dengan geng Arataki untuk membantu siapapun warga Inazuma yang membutuhkan bantuan. Ungkapan perintah pada elemental burst I berupa peran Kuki sebagai penegak hukum sedangkan ungkapan larangan pada elemental burst III hanya berupa ungkapan pertarungan kepada musuh dan tidak memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh Kuki. Penggambaran tokoh yang terdapat pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan karakter oleh Sayuti (2017:119-

148). Sedangkan penggambaran tokoh pada elemental burst I yang menggambarkan latar belakang kuki sebagai penegak hukum yang ditulis di kisah karakter oleh pembuat cerita berupa penggambaran tokoh dengan metode diskursif menurut Sayuti (2017:119-148) dengan digunakannya dua metode maka penggambaran tokoh kuki menggunakan metode campuran.

Karakter 8: Chiori

Data 12

Elemental Skill III

手伝って (*Tetsudatte*)

“Bantu aku”

Ungkapan imperatif pada elemental skill III Chiori yaitu 手伝って merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) dengan perubahan kata kerja bentuk *te ~ て*.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chiori pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Chiori Menerjang dengan cepat dengan tarian selembut sutra. Saat terjangan berakhir, akan memanggil "Tamoto" si boneka automaton dan melancarkan serangan ke atas, mengakibatkan serangan area elemental geo dan dapat berganti kepada karakter lain yang berada di tim. Sesuai dengan inti ungkapan chiori meminta bantuan kepada Tamoto agar berganti kepada anggota tim lainnya. Penggambaran tokoh pada elemental skill Chiori terdapat pada talenta dengan metode dramatik yang menggunakan teknik perbuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan ungkapan permohonan Chiori terlihat jelas intinya tetapi tidak memiliki penggambaran tokoh dengan latar belakang cerita tertentu milik Chiori.

Data 13

Elemental Burst III

紅に染まって散りなさい。 (*Kurenai ni somatte chirinasai*)

“menyebarkan warna merah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada elemental burst III Chiori yaitu 紅に染まって散りなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah, ditandai dengan bentuk pola kata kerja perintah yaitu ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chiori pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Chiori menarik kedua pedang dari sarungnya, mengayunkan sebuah tebasan tajam dengan gaya menjahit, mengakibatkan serangan area elemental geo.

Chiori merupakan desainer Inazuma yang memiliki butik di Fontaine. Sebagai desainer Ia memiliki nilai estetika terhadap baju dan warna. Ungkapan pada elemental burst diatas merupakan cara Chiori melawan musuh dengan kejam tetapi mendeskripsikannya dengan estetikanya sebagai seorang desainer ungkapan elemental burst di atas sendiri memiliki arti menyebarkan dengan terwarnai merah. Karena Chiori mengucapkan ini saat bertarung dapat dikatakan warna merah yang Ia katakan berupa darah dari musuh yang telah Ia kalahkan.

Karakter 9: Heizou

Data 14

Elemental Skill I

喰らえ! (*Kurae!*)

“Terimalah ini!”

Ungkapan pada elemental skill I Heizou yaitu 喰らえ! Merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan

perintah. Dapat dilihat dari pola perubahan kata kerja golongan pertama ~ え yang merupakan salah satu bentuk ungkapan perintah (*meirei*).

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Heizou pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Heizou Menggunakan angin kencang untuk meluncurkan tendangan maupun tinju angin yang mengakibatkan serangan elemental anemo. meskipun elemental skill Heizou memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh oleh Sayuti (2017:119-148). Tetapi elemental skill Heizou hanya berupa ungkapan umum saat menyerang musuh tanpa ada latar belakang cerita khas yang menggambarkan dirinya.

Data 15

Elemental Burst I

罪を認めろ (*Tsumi wo mitomero*)

“Akuilah dosamu!”

Ungkapan pada elemental burst I Heizou yaitu 罪を認めろ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ ろ.

Data 16

Elemental Burst III

霧を晴らせ! (*Kiri wo harase!*)

“Pembersihan kabut”

Pada ungkapan elemental burst III oleh Heizou yaitu 霧を晴らせ! menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori

klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 霧を晴らせ! merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~せ. Ungkapan diatas memiliki terjemahan “Kamu tidak bisa membohongiku!” tetapi arti literal dari ungkapan diatas yaitu “pembersihan kabut”.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Heizou pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Heizou melompat ke udara dan menendang pusaran angin ke arah lawan. Saat mengenai musuh, pusaran angin akan menciptakan area berangin yang menarik objek dan musuh di sekitar, lalu mengakibatkan serangan area elemental anemo. Jika pusaran angin Heizou digabungkan dengan elemental lainnya akan menyebabkan reaksi elemental dan menjadi serangan yang lebih kuat.

Dalam kisah karakter maupun cerita karakter Heizou digambarkan sebagai seorang detektif Inazuma. Ungkapan pada elemental burst diatas menggambarkan Heizou yang sedang mengintrogasi dan menghukum orang ataupun musuh yang sedang Ia selidiki. Penggambaran tokoh pada talenta elemental burst menggunakan metode dramatik dengan teknik pembuatan karakter. Sedangkan penceritaan Heizou sebagai detektif ditulis langsung oleh pembuat cerita pada kisah karakter termasuk metode diskursif menurut Sayuti (2017:114:148). Penggunaan dua metode dalam penggambaran tokoh Heizou membuatnya dapat dikatakan menggunakan metode campuran.

Karakter 10: Itto

Data 17

Elemental Skill II

砕きあがれ! (*Kudakiagare!*)

“Hancurlah!”

Pada ungkapan elemental skill II oleh Itto yaitu 砕きあがれ! menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 砕きあがれ! merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Itto pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Itto melempar Ushi yaitu seekor banteng akaushi muda yang juga adalah anggota tambahan dari Geng Arataki, untuk mengakibatkan serangan elemental geo pada musuh. Saat Ushi mengenai musuh, kekuatan Itto untuk menyerang akan bertambah. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) yang merupakan metode dramatik dengan teknik pembuatan karakter. Tetapi secara cerita latar belakang maupun identitas Itto ungkapan perintah pada elemental skill diatas tidak memiliki penggambaran tokoh secara khusus dan hanya berupa ungkapan umum dalam pertarungan.

Data 18

Elemental Burst III

俺様にまかせろ! (*Ore sama ni makakero!*)

“Serahkan kepadaku!”

Ungkapan pada elemental burst III Itto yaitu 俺様にまかせろ! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Itto pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Itto akan berubah menjadi Raging

Oni King dan menggunakan Oni King's Kanabou yaitu senjata khusus Itto berupa pentungan berduri untuk bertarung. Saat bertarung menggunakan senjata khusus kecepatan menebas Itto akan bertambah dan segala serangan normal akan mengakibatkan serangan elemental geo.

Itto merupakan bangsa oni merah, Itto juga merupakan ketua dari gangnya yaitu gang Arataki. Meskipun bukan penjahat tapi Itto dan gengnya juga bukan warga Inazuma yang menaati peraturan Ia suka membantu banyak orang. Ia juga mengetahui segala jenis permainan jalanan dan selalu memainkannya dengan sepenuh hati dengan anak-anak Inazuma. Selain itu Ia juga selalu membela yang lemah dan tertindas hal ini tertulis di kisah karakter. Meskipun kasar seperti ungkapannya pada elemental skill, tetapi Itto suka membantu seperti ungkapannya yang terdapat pada elemental burst. Penggambaran tokoh pada talenta Itto menggunakan metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh. Serta dilengkapi oleh teknik sikap tokoh dan teknik latar belakang tokoh pada cerita karakter maupun kisah karakter dengan penggunaan metode yang sama yaitu metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148).

Karakter 11: Gorou

Data 19

Elemental Burst I

俺に続け！ (*Ore ni tsuzuke*)

“Ikuti aku!”

Pada ungkapan elemental burst I oleh Gorou yaitu 俺に続け！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 俺に続け！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Gorou pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Gorou menunjukkan kewibawaan sebagai jenderal, Gorou mengakibatkan serangan area elemental geo dan menciptakan area General's Glory untuk menyalakan semangat rekan-rekannya.

Saat cerita utama di Inazuma klan Watatsumi berperang dengan tentara militer Inazuma untuk mempertahankan agar vision ketua klan mereka dapat dipertahankan. Selama peperangan Gorou merupakan jendral dari klan Watatsumi yang memimpin pasukan perlawanan. Ungkapan perintah pada elemental burst diatas sesuai dengan peran Gorou saat menjadi jenderal pasukan perlawanan. Penggambaran tokoh Gorou dalam talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik. Sedangkan penggambaran Gorou yang merupakan jenderal dari pasukan perlawanan dijelaskan langsung oleh penulis pada cerita utama di Inazuma merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148).

4.2.4 Data Region Sumeru

Karakter 1: Nahida

Data 1

Elemental Skill II

蔓延りなさい。 (*Habikorinasai*)

“Menyebarlah!”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada Elemental Skill II yaitu 蔓延りなさい merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Dapat dilihat dari bentuk kata kerja perintah ~なさい yang merupakan salah satu bentuk ungkapan perintah (*meirei*). Dalam ungkapan ini Nahida memberikan serangan dendro kepada musuh secara singkat.

Saat mengucapkan ungkapan 蔓延りなさい Nahida memberikan serangan dendro kepada musuh serta menandai musuh tersebut. Musuh yang memiliki tanda dapat terhubung serta terkena serangan lanjutan. Sebagai dewa kebijaksanaan yang memiliki elemental dendro secara langsung karena telah menjaga pohon dunia Nahida dapat menggunakan kekuatan dendro secara bebas seperti dewa lain menggunakan elemental regionnya masing-masing.

Data 2

Elemental Skill V

手をつなぎましょう (*Te wo tsunagimashou*)

“Marilah bergandengan tangan”

Menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan pada Elemental Skill V yaitu 手をつなぎましょう merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan ajakan. Dapat dilihat dari bentuk kalimat ~ましょう yang merupakan salah satu bentuk ungkapan ajakan (*kanyuu*). Dalam ungkapan diatas Nahida menghubungkan musuh dan mengakibatkan serangan dendro yang berkelanjutan.

Saat Nahida mengucapkan ungkapan 手をつなぎましょう dengan memilih musuh dengan membidiknya hingga delapan musuh. Serangan ini juga dapat meningkatkan ketahanan Nahida terhadap interupsi. Saat musuh dibidik akan terdapat tanda yang menghubungkan musuh satu dengan yang lain dan mengakibatkan serangan tambahan. Mode membidik Nahida juga dapat digunakan untuk membaca pikiran tokoh lain maupun mengambil tanaman secara langsung untuk membantu eksplorasi. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Serta penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter dan cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti

(2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Nahida menjadikannya metode campuran.

Karakter 2: Collei

Data 3

Elemental Skill I

行け (*Ike*)

“Pergilah!”

Data 4

Elemental Skill II

飛べ (*Tobe*)

“Terbanglah”

Ungkapan Collei pada elemental skill I dan II yaitu 行け dan 飛べれ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental I dan II Collei yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Collei pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Collei Melemparkan floral ring yaitu bumerang yang mengakibatkan serangan dendro kepada musuh. Ungkapan pada elemental skill I digunakan secara umum oleh karakter saat bertarung untuk Collei, ia memerintahkan bumerangnya pergi menyerang musuh dan elemental skill II juga serupa Collei memerintahkan bumerangnya untuk terbang menyerang musuh yang sedang dilawan oleh Collei. Selain menggambarkan Collei yang menggunakan senjata lain berupa bumerang ungkapan pada elemental skill Collei

tidak menggambarkan tokoh Collei yang mengacu pada latar belakangnya. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148)

Karakter 3: Nilou

Data 5

Elemental Skill III

見逃さないでね (*Minogasanai de ne*)

“Jangan lewatkan pertunjukanku!”

Dalam ungkapan Nilou pada elemental skill III yaitu 見逃さないでね dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat 見逃さないでね merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif ~ないで.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Nilou pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Nilou memasuki status Pirouette dan mengakibatkan serangan elemental hydro terhadap musuh di sekitarnya. Saat Nilou berada dalam status Pirouette dan melancarkan normal attack atau elemental skill, serangan tersebut akan dikonversi menjadi Sword Dance atau Whirling Steps sesuai jenis serangannya, serangan yang diakibatkan akan dikonversi menjadi serangan elemental hydro yang tidak bisa ditimpa elemental lainnya.

Pada cerita utama dijelaskan bahwa Nilou merupakan penari terkenal di teater Zubayr ungkapan pada elemental skill diatas menggambarkan Nilou yang memperingatkan penonton agar tidak melewatkan penampilannya. penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik pelukisan fisik tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada

cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Nilou menggunakan metode campuran.

Karakter 4: Faruzan

Data 6

Elemental Skill III

今にみておれ。 (*Ima ni miteore*)

“Kita lihatlah sekarang”

Pada ungkapan elemental skill III oleh Faruzan yaitu 今にみておれ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 今にみておれ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Faruzan pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Faruzan mengerahkan Polyhedron dan menyebabkan serangan area elemental anemo terhadap musuh di sekitar dan mendapatkan efek menghembus musuh saat dibidik Faruzan dengan kekuatan penuh yang mengakibatkan serangan elemental anemo.

Data 7

Elemental Burst II

お前にやる、受け取れ! (*Omae ni yaru, uketore!*)

“Kuberikan, terimalah!”

Pada ungkapan elemental burst II oleh Faruzan yaitu お前にやる、受け取れ! menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan お前にやる、受け取れ! merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え.

Menurut penjelasan talenta karakter penggambaran Faruzan pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Faruzan melancarkan "Dazzling Polyhedron" berupa kubus segitiga polihedron yang berasal dari elemental anemo. melancarkan satu kali Whirlwind Pulse yaitu menghembuskan angin sesuai dengan dimana polihedron berada dan mengakibatkan serangan area elemental anemo. Selama Dazzling Polyhedron aktif, akan terus-menerus bergerak dalam jalur berbentuk segitiga. Setiap kali menyentuh sudut segitiga, Dazzling Polyhedron akan melancarkan satu kali Whirlwind Pulse tambahan.

Dalam elemental skill Faruzan memerintah musuh untuk melihat kekuatannya dapat juga digambarkan sebagai Faruzan yang merupakan seorang senior dan legenda peneliti memperlihatkan ilmunya kepada juniornya. Lalu pada saat elemental burst Faruzan memerintah musuh menerima serangannya sebagai hadiah. Elemental burst Faruzan juga dapat berfungsi untuk menambah kekuatan serangan pada karakter lain yang memiliki elemental lain yang menimbulkan reaksi saat digabungkan dengan elemental anemo yang dimiliki oleh Faruzan. Sebagai peneliti yang berada di bawah jurusan Harvatat yaitu jurusan yang meneliti masa lalu seperti reruntuhan beserta teka-teki terdahulu beserta mesin-mesinnya. Bentuk elemental skill dan elemental burst yang dikeluarkan Faruzan merupakan bentuk dari teka-teki serta cara kerja mesin-mesin yang ia teliti. Karena penelitian itu sangat berguna untuk akademiya Faruzan menjadi sosok yang melegenda di bidang tersebut hal ini tertulis dalam kisah karakter Faruzan pada HoYolab. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik

pelukisan fisik tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Faruzan menggunakan metode campuran.

Karakter 5: Layla

Data 8

Elemental Skill II

邪魔しないで! (*Jamashianide!*)

“Jangan ganggu!”

Dalam ungkapan Layla pada elemental skill II yaitu 邪魔しないで! dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat 邪魔しないで! merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif ~ないで.

Penggambaran tokoh Layla saat mengucapkan ungkapan larangan diatas dijelaskan dalam penjelasan talenta karakter. Layla mengaktifkan perisai yang mengelilinginya dan mengakibatkan serangan area elemental cryo lalu setelah perisai terpasang bintang yang terdapat diperisai menyerang musuh yang berada disekitar Layla. Ungkapan larangan diatas menggambarkan Layla yang menggunakan perisai dan tidak ingin diganggu oleh musuh.

Bentuk elemental skill dan elemental burst yang digunakan oleh Layla sesuai dengan jurusan perbintangan atau astrologi yang ia pelajari di akademiya hal ini dijelaskan dalam kisah karakter serta cerita pada event terbatas akademiya extravaganza dimana ia mewakili jurusannya yaitu Rtawahist untuk merebutkan hadiah utama. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan

bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik pelukisan fisik tokoh, Serta teknik dangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita event terbatas sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Layla menggunakan metode campuran.

Karakter 6: Dehya

Data 9

Elemental Burst III

はあ食いしばれよ! (*Haa kui shibareyo!*)

“Terimalah serganku!”

Pada ungkapan elemental Burst III oleh Dehya yaitu 歯あ食いしばれよ! menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 歯あ食いしばれよ! merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~れ. Ungkapan perintah diatas memiliki terjemahan “Kamu yang minta!” tetapi arti literal dari ungkapan tersebut yaitu “Kencangkan gigi kamu” yang bisa juga diartikan sebagai “Bersiap-siaplah untuk dipukul”. Ungkapan ini diucapkan oleh Dehya saat ada musuh yang menantanginya untuk bertarung.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Dehya pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Dehya meluapkan seluruh kemarahan membaranya, melepaskan pedang besarnya kemudian memasuki status Blazing Lioness yaitu tangannya terinfusi elemental pyro dan meningkatkan

ketahanannya terhadap interupsi. Dehya akan melancarkan pukulan beruntun dan akan melancarkan tinju terkuat disaat pukulan terakhir. Saat Dehya melancarkan elemental burst jika Dehya melompat maka elemental burst akan menghilang.

Dehya merupakan salah satu anggota Eremite yaitu organisasi tentara bayaran Sumeru yang orang-orangnya merupakan penduduk padang pasir. Ia juga merupakan anak dari ketua salah satu pasukan Eremite. Dehya memiliki julukan *Flame-Mane* yaitu surai api yang menggambarkan singa yang kuat serta kekuatan elemental pyro. Meskipun Eremite dianggap sebagai penjahat oleh orang-orang di kota Sumeru Dehya berbeda karena Ia telah tinggal lama di kota sebagai pengawal bayaran untuk putri keluarga Homayani yang sakit yaitu Dunyarzad. Cerita diatas dituliskan dalam kisah karakter, cerita utama dan cerita karakter. Penggambaran tokoh Dehya yang dijelaskan pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan tokoh juga teknik latar belakang tokoh yang terdapat dalam kisah karakter, cerita utama dan cerita karakter. merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148).

Karakter 7: Candace

Data 10

Elemental Skill I

砕けなさい！ (*Kudakenasai!*)

“Hancurlah!”

Elemental skill I Candace yang berbunyi 砕けなさい！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Data 11

Elemental Skill II

どいて! (*doite!*)

“Enyahlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill II Candace yaitu どいて! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan permohonan dengan pola kalimat kedua dengan pola kalimat bentuk ~て.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Candace pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Candace menahan gelombang serbuan musuh dengan mengangkat tameng untuk menahan serangan musuh di sekitar dan membuat perisai yang dapat menyerap serangan maupun Menerjang ke depan dengan tamengnya dan mengakibatkan serangan elemental hydro.

Ungkapan 砕けなさい! dan どいて! tidak memiliki penggambaran tokoh tertentu yang menggambarkan ciri khas karakter Candace ungkapan elemental skill diatas hanya menggambarkan Candace yang menyerang musuh. Ungkapan yang dijelaskan dalam penjelasan talenta termasuk ungkapan dengan penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Data 12

Elemental Burst I

この祈りを聞きなさい! (*Kono inori wo kikinasai!*)

“Dengarlah doaku!”

Elemental burst I Candace yang berbunyi この祈りを聞きなさい! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Candace pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Candace Mengangkat senjata dan meminta perlindungan dewa, mengakibatkan serangan area elemental hydro sekaligus memberikan status Prayer of the Crimson Crown yaitu infusi elemental hydro kepada Karakter aktif. Ungkapan pada elemental burst menggambarkan tulisan pada kalimat terakhir di penjelasan talenta yaitu “Ritual rahasia keluarga Candace yang diturunkan dari generasi ke generasi. Kepercayaan lama telah luntur seiring berlalunya waktu, namun lautan pasir masih terus melindungi para pewaris kerajaan kuno.” Candace sendiri merupakan keturunan raja ataupun dewa padang pasir yaitu Raja Deshert yang sekarang merupakan pelindung penduduk padang pasir yang tersisa di desa Aaru. Meskipun ia merupakan keturunan Raja Deshert serta pelindung desa Aaru tetapi Candace tidak memiliki berkat karena dari awal tidak ada pelindung yang mendapatkan berkat dewa maka dari itu Ia tetap berdoa dengan atau tanpa berkat dari dewa yang mana pun tugasnya sebagai pelindung tetap akan Candace laksanakan. Penggambaran tokoh diatas tertulis dalam kisah karakter yang ditulis langsung oleh pembuat cerita termasuk penggambaran tokoh metode diskurtif menurut Sayuti (2017:119-149). Penggambaran tokoh pada talenta karakter juga menunjukkan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan tokoh dan latar belakang tokoh yang merupakan penggambaran tokoh metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-149). Dengan digunakannya lebih dari satu metode maka penggambaran tokoh pada karakter Candace menggunakan metode campuran.

Karakter 8: Wanderer

Data 13

Elemental Burst III

もっと泣きわめけ！ (*Motto nakiwameke!*)

“Teriaklah lebih keras!”

Data 14

Elemental Burst V

身の程を知れ (*Mi no hodo wo shire*)

“Sadarlah akan derajatmu!”

Dalam ungkapan Wanderer pada elemental burst III dan V yaitu もっと泣きわめけ！ dan 身の程を知れ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental III dan V Wanderer yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~け dan ~れ..

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Wanderer pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Wanderer mengkompres atmosfer di sekitar dan merubahnya menjadi sebuah lubang yang bisa memusnahkan seluruh musuh, mengakibatkan beberapa kali serangan area elemental anemo.

Cara bicara Wanderer seperti yang terdapat pada ungkapan perintah diatas merupakan ingatan dari saat-saat terakhirnya saat Ia menjadi Scaramouche sebelum Ia menjadi Wanderer. Ia boneka yang lahir di Inazuma lalu dilupakan dan berubah menjadi pasukan Fatui Harbinger dibawah dewa es hingga akhirnya Ia menyadari bahwa di masa lalu Ia dibodohi oleh temannya di Fatui Harbinger yang memanfaatkannya untuk menjadikannya mirip dewa dan menghancurkan Sumeru tetapi akhirnya Ia disadarkan oleh *Traveler* dan dewa tumbuhan. Menghapus keberadaannya di masa lalu melalui pohon dunia dan dirawat oleh dewa tumbuhan yang membuatnya tinggal di Sumeru hingga saat ini. Cerita Wanderer terdapat

pada cerita utama region Sumeru bagian ketiga. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter juga teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang terdapat pada cerita utama Sumeru bagian kedua menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148).

Karakter 9: Kaveh

Data 15

Elemental Skill II

さあ、こい！ (*Saa, koi!*)

“Ayo, datanglah!”

Ungkapan pada elemental skill II Kaveh yaitu さあ、こい！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70) serta Makino dan tatsui (1996:70) ungkapan さあ、こい！ merupakan ungkapan perintah dalam perubahan kata kerja perintah golongan ke tiga dari 来る menjadi 来い atau こい (*koi*).

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kaveh pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Kaveh menggunakan kemampuan pemetaan koper ajaibnya yaitu Mehrak untuk menyerang. Mehrak akan melakukan pemindaian berbentuk lingkaran dan mengakibatkan serangan area elemental dendro. Seluruh benih dendro yang berada di dalam area pemindaianya juga akan langsung meledak saat melakukan pemindaian. Ungkapan pada elemental skill diatas hanya sebagai ungkapan kepada Mehrak dan musuh agar Mehrak menyerang datang dan menyerang musuh tersebut. Ungkapan perintah diatas digunakan secara umum oleh para karakter dan tidak memiliki keterkaitan khusus kepada penggambaran suatu karakter. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148).

Data 16

Elemental Burst I

ようく見てろ！ (*Youku mitero!*)

“Perhatikanlah baik-baik!”

Ungkapan pada elemental burst I Kaveh yaitu ようく見てろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kaveh pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Kaveh melepaskan seluruh energi Koper ajaibnya yaitu Mehrak untuk menciptakan sebuah ruang pemetaan berbentuk kubus dan mengakibatkan serangan area elemental dendro pada semua musuh di dalamnya, juga akan membuat seluruh benih dendro dalam area jangkauan serangan ini langsung meledak. Serta akan meningkatkan kekuatan bertarung Kaveh. Dalam cerita karakter di *game*, cerita event terbatas, maupun kisah karakter diceritakan bahwa Kaveh merupakan seorang arsitek yang terlalu mementingkan estetika sehingga sulit mendapatkan klien yang membayar jasanya. Ungkapan pada elemental burst diatas berhubungan dengan niatnya untuk memperlihatkan cara ia bekerja sekaligus karyanya yang penuh estetika kepada orang lain. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter, teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Kaveh menjadikannya metode campuran.

Karakter 10: Cyno

Data 17

Elemental Skill III

降伏しろ。 (*koufuku shiro*)

“Menyerahlah!”

Ungkapan pada elemental skill III Cyno yaitu 降伏しろ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する menjadi ~しろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Cyno pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Cyno Menerjang ke depan dan mengakibatkan serangan elemental electro terhadap musuh di dalam jalurnya. Cyno merupakan seorang Mahamatra yang bertugas mengawasi peneliti hal ini tertulis dalam kisah karakter tugas Cyno untuk menangkap mereka yang melanggar kebijakan dari Akademiya, melarang dan menghentikan penelitian, serta melindungi Matra lain di Akademiya. Semua pelajar dan peneliti yang mengabaikan kebijakan dan membahayakan orang lain seperti yang menjadi sasaran penangkapan dan sidang para "Matra" yang dipimpin oleh Cyno sebagai pengawas Akademiya. Ungkapan diatas merupakan contoh ungkapan saat Cyno melakukan tugasnya sebagai Matra pegawai Akademiya. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter, teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Cyno menjadikannya metode campuran.

4.2.5 Data Region Fontaine

Karakter 1: Neuvillette

Data 1

Elemental Skill II

頭を垂れろ。 (*Koube wo tarero*)

“Tundukanlah kepalamu!”

Ungkapan pada elemental skill II Neuvillette yaitu 頭を垂れろ merupakan ungkapan perintah dalam ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). 頭を垂れろ memiliki bentuk ungkapan perintah ~ろ. 頭を垂れろ sendiri memiliki terjemahan yaitu “Tunduk” untuk memerintahkan musuh agar patuh.

Data 2

Elemental Skill III

騒ぐな。 (*sawaguna*)

“Tenanglah!”

Ungkapan pada elemental skill III Neuvillette yaitu 騒ぐな merupakan ungkapan larangan dalam ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). 騒ぐな memiliki bentuk ungkapan larangan kata kerja kamus +な. 騒ぐな memiliki terjemahan yaitu “Tenang” yang dapat juga diartikan sebagai “Jangan berisik” untuk memerintahkan musuh agar tidak berisik.

Saat Neuvillette mengucapkan ungkapan pada elemental skill I, II maupun III. Ia memerintahkan musuh untuk patuh padanya dengan mengeluarkan kekuatan elemental hydro berupa air terjun yang mengenai musuh dan mengakibatkan serangan serta menciptakan tiga gelembung air untuk mempercepat serangan

semburan air. Neuville memiliki peran sebagai hakim di pengadilan Fontaine sehingga ungkapan perintah dan larangan di atas merupakan ungkapan yang biasa Digunakan saat mengendalikan tersangka serta penonton yang ada pada saat pengadilan sehingga pengadilan berjalan lancar. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter, teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Neuville menjadikannya metode campuran.

Karakter 2: Charlotte

Data 3

Elemental Skill I

目線お願いしまーす！ (*mesen onegai shimasu*)

“Tolong lihat ke kamera”

Ungkapan pada elemental skill I Charlotte yaitu 目線お願いしまーす！ menurut ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) dan klasifikasi imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 目線お願いしまーす！ termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan karena terdapat pola ungkapan ~お願いします pada ungkapan 目線お願いしまーす！

Data 4

Elemental Skill III

ポーズお願いします！ (*poozu onegai shimasu*)

“Tolong berpose”

Ungkapan pada elemental skill III Charlotte yaitu ポーズお願いします！ menurut ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) dan klasifikasi imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan ポーズお願いします！ termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan karena terdapat pola ungkapan ~お願いします pada ungkapan ポーズお願いします！

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Charlotte pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Charlotte mengumpulkan ketajaman insting dari jurnalis dan melancarkan kemampuan fotografi yang menghasilkan efek yang berbeda berdasarkan cara skill dilancarkan yaitu ditekan atau ditahan. Charlotte memfoto musuh menggunakan kekuatan elementalnya cryo dengan memfoto ia dapat membekukan musuh. Meskipun kekuatannya catalyst kamera menjadi alat penghubung kekuatannya Charlotte membawa foto kemana-mana karena ia merupakan jurnalis yang perlu mengambil foto setiap kejadian dan dimuat menjadi berita. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik perbuatan karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Charlotte menjadikannya metode campuran.

Karakter 3: Furina

Data 5

Elemental Skill I

僕を讃えよ！ (*boku wo tatae yo!*)

“Pujilah namaku!”

Pada ungkapan elemental skill I oleh Furina yaitu 僕を讃えよ！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 僕を讃えよ！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え. Ungkapan 僕を讃えよ！ memiliki terjemahan “Bersoraklah demi namaku!” yang jika diartikan secara literal menjadi “Pujilah aku!”

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Furina pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Furina memanggil temannya hewan laut yang terbentuk dari elemental hydro yaitu gurita, kuda laut dan kepiting untuk membantunya menyerang musuh dengan elemental hydro. Furina juga dapat memanggil roh air yang dapat memulihkannya. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter, teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Furina menjadikannya metode campuran.

Data 6

Elemental Burst III

歌え、僕の名の下に！ (*utae boku no na no moto ni!*)

“Nyanyikanlah pujian bagi namaku!”

Pada ungkapan elemental Burst III oleh Furina yaitu 歌え、僕の名の下に！ menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70) ungkapan ini termasuk kedalam ungkapan perintah. Dijelaskan lebih lanjut dalam teori klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang kino dan Tsutsui (1996:70)

ungkapan 歌え、僕の名の下に！ merupakan ungkapan perintah dari pola kalimat perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu perubahan kata kerja dengan akhiran ~え.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Furina pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas yaitu Furina mengumpulkan sukacita kebahagiaan dan membentuk panggung gelembung, mengakibatkan serangan area elemental hydro.

Ungkapan pada elemental skill I maupun elemental burst III Furina memiliki arti yang serupa yaitu ungkapan bahwa Furina memerintah orang lain khususnya penduduk Fontaine untuk memujinya hal ini dijelaskan dalam cerita utama yaitu dewa air memerintahkan Furina untuk berperan selama 500 tahun untuk menjadi dirinya agar dapat membodohi langit. Maka Furina yang hanya manusia melakukan perannya sebagai dewa air karena telah diperintahkan. Furina mengucapkan ungkapan diatas untuk mempertegas perannya sebagai dewa air seperti yang telah ditugaskan kepadanya. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter, teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Furina menjadikannya metode campuran.

Karakter 4: Navia

Data 7

Elemental Skill II

気を付けなさい〜！ (*Kiotsuke nasai!*)

“Tolong hati-hati!”

Elemental skill II Navia yang berbunyi 気を付けなさい〜！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah. Menurut Sutedi (2019:66-70) ungkapan yang memiliki akhiran ~なさい merupakan salah satu dari bentuk ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan perubahan kata kerja dari ~ます menjadi ~なさい.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Navia pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Navia membidik musuh dengan senapan yang terdapat pada payungnya. Saat serangannya mengenai musuh mengakibatkan elemental geo. dalam kalimat terakhir menggambarkan ungkapan yang diucapkan oleh Navia untuk berhati-hati yaitu menjaga jarak yang sepantasnya dengan orang yang harus dijaga jaraknya juga adalah bagian penting dalam etika sosial. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik sikap karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Navia menjadikannya metode campuran.

Data 8

Elemental Burst III

撃ち続けて〜！うんうん、イイ感じ！（*uchi tsuzukete! un un, ii kanji!*）

“SERANG! Ya, bagus”

Ungkapan imperatif pada elemental burst III Navia yaitu 撃ち続けて〜！うんうん、イイ感じ！ pada ungkapan inti 撃ち続けて〜！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari

teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan permohonan dengan pola kalimat kedua dengan pola kalimat bentuk $\sim \tau$.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Navia pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas Navia melancarkan meriam yang menawan untuk membombardir musuh di depan dengan ganas, mengakibatkan serangan area elemental geo, dan dalam beberapa waktu setelahnya, akan terus melancarkan serangan lanjutan yang mengakibatkan serangan geo terhadap musuh di sekitar secara berkala. Karakter yang bekerja sebagai keamanan Fontaine menggunakan senjata api berbeda dengan region lainnya karena Fontaine merupakan region yang lebih maju dalam hal perkembangan penelitian mesinnya. Maka keamanan seperti Chevreuse maupun ketua organisasi yang mengurus masalah warga Fontaine seperti Spina di Rosula milik Navia juga menggunakan senjata api yang termodifikasi didalam payung yang ia bawa sehari-hari. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Navia menjadikannya metode campuran.

Karakter 5: Chevreuse

Data 9

Elemental Skill I

動くな (*ugokuna*)

“Jangan bergerak!”

Elemental skill I Chevreuse memiliki ungkapan 動くな yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan larangan. Ditandai dengan bentuk kata kerja negatif berupa larangan yaitu kata

kerja kamus dengan akhiran ~な. Hal ini juga terdapat pada teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Data 10

Elemental Skill II

武器を捨てろ！ (*buki wo sutero!*)

“Jatuhkan senjata!”

Ungkapan pada elemental Skill II Chevrose yaitu 武器を捨てろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chevrose pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Chevrose mengangkat senapannya dengan cepat untuk menembak musuh dan mengakibatkan serangan area elemental pyro. Chevrose memerintahkan musuh untuk menyerah dengan jangan bergerak dan melepaskan senjata layaknya polisi karena ia merupakan anggota pasukan khusus sehingga ia dapat memerintah lawannya dengan tegas dan menangkapnya saat lawannya melakukan kejahatan.

Data 11

Elemental Burst II

法の裁きを受けて来い。 (*honnou sabaki wo ukete koi*)

“Keadilan ditegakkan!”

Ungkapan pada elemental Burst II Chevrose yaitu 法の裁きを受けて来い merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70)

yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan tiga yaitu dengan perubahan kata kerja 来る menjadi 来い.

Data 12

Elemental Burst III

投降しろ！ (*toukou shiro!*)

“Menyerahlah!”

Ungkapan pada elemental Burst III Chevrose yaitu 投降しろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する menjadi ~しろ. Ungkapan 投降しろ！ memiliki terjemahan “Angkat tangan!” hal ini menunjukkan arti tidak langsung dari ungkapan diatas yang dapat juga diartikan secara langsung dengan menyuruh musuh untuk menyerah.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chevrose pada saat mengucapkan ungkapan elemental burst diatas yaitu Chevrose menggunakan senapannya untuk menembakkan Explosive Grenade terhadap musuh dan mengakibatkan serangan area elemental pyro. Setelah mengenai musuh, Explosive Grenade akan terpecah menjadi beberapa Secondary Explosive Shell. Secondary Explosive Shell akan meledak setelah jeda singkat dan mengakibatkan serangan elemental pyro terhadap musuh di sekitar.

Dalam kisah karakter dijelaskan bahwa Chevrose adalah kapten dari pasukan patroli khusus yang merupakan aparat penegak hukum yang biasa mengurus pelaku paling jahat dan kejam dari semua kriminal. Chevrose menjadi penegak keadilan karena ayahnya Monsieur Donatello yang dahulu juga

merupakan penegak hukum yang patut diteladani meski ada satu saat ayahnya dihukum karena membocorkan informasi rahasia terkait sebuah kasus serius maka ayahnya diberi hukuman kurungan di benteng Meropide. Chevreuse yang masih kecil berusaha mempelajari hukum untuk mengetahui pelanggaran ayahnya dalam pasukan Garde. Karena yang telah pernah menerima hukuman di benteng Meropide maupun anaknya tidak dapat menjadi pasukan penegak keadilan Garde maka mereka hanya dapat menjadi anggota pasukan khusus. Penulisan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik latar belakang tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Chevreuse menggunakan metode campuran.

Karakter 6: Freminet

Data 13

Elemental Skill II

回って。 (*mawatte*)

“Berputarlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill II Freminet yaitu 回って merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) pada ungkapan perintah dengan pola kalimat kedua. 回って memiliki terjemahan “Bersiap-siap” tetapi arti asli dari ungkapan ini adalah berputar hal ini ada hubungannya dengan mekanisme yang digunakan oleh Freminet saat melawan musuh.

Dalam penjelasan talenta karakter Freminet pada ungkapan elemental skill diatas, Freminet menebas musuh secara vertikal dengan menggunakan senjata *claymore* dan menghasilkan elemental cryo setiap menebasnya dilengkapi dengan pers yaitu mesin boneka pinguinnya dapat menambah kekuatan serangan elemental cryo yang dihasilkan oleh tebasannya. Ungkapan diatas hanya menggambarkan mekanisme tambahan pers bersiap berputar untuk menambah kekuatan serangan yang dihasilkan oleh tebasan Freminet. Penulisan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 7: Wriothesley

Data 14

Elemental Skill II

逃げるなって (*nigerunatte*)

“Jangan kabur”

Elemental skill II Wriothesley memiliki ungkapan 逃げるなって yang merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang teori Sutedi (2019:66-70) jenis ungkapan larangan. Ditandai dengan bentuk kata kerja negatif berupa larangan yaitu kata kerja kamus dengan akhiran ~な. Hal ini juga terdapat pada teori klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Penggambaran tindak tutur saat Wriothesley melancarkan elemental skill yaitu dengan memukul musuh dengan menggunakan elemental cryo dalam jarak dekat secara beruntun yang mengakibatkan serangan tambahan pada musuh. dalam cerita utama dan kisah karakter Wriothesley merupakan pemimpin penjara fontaine menggunakan kekuatan kasar untuk menjaga ketertiban benteng Meropide. Ungkapan pada elemental skill II menggambarkan saat Ia sedang berkomunikasi dengan orang-orang di benteng Meropide agar tidak melarikan diri

darinya saat diinterogasi. Penulisan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Wriiothesley menggunakan metode campuran.

Data 15

Elemental Burst III

寒いから気を付けろよ。 (*samui kara kiotsukero yo*)

“Karena dingin hati-hati”

Ungkapan pada elemental Burst III Wriiothesley yaitu 寒いから気を付けろよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Dalam penjelasan talenta karakter Wriiothesley pada ungkapan elemental burst diatas, Wriiothesley mengaktifkan sarung tinjunya, menyerang dengan pukulan tinju embun beku, dan terus-menerus ke area depan dan mengakibatkan serangan area elemental cryo berkali-kali. Sebagai ketua penjara benteng Meropide Wriiothesley akan menghukum menginspeksi dan menghukum siapapun yang keterlaluan dalam bertindak di benteng Meropide. Penulisan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti

(2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Wriothsley menggunakan metode campuran.

4.2.6 Data *Traveler Lumine*

Elemental 1: Anemo

Data 1

Elemental Burst III

風と共に去れ！ (*Kaze to tomo ni nare*)

“Pergilah mengikuti angin”

Kalimat yang terdapat pada elemental burst III Lumine yang memiliki elemental anemo diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan **ungkapan** 風と共に去れ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~れ. Sehingga ungkapan 風と共に去れ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen anemo pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas. Lumine mengeluarkan pusaran angin yang membuat musuh hilang maupun terbawa angin sesuai dengan kedua yaitu 風と共に去れ！ yang memiliki arti pergi bersama angin yang berarti musuh yang diserangnya akan terkena serangan dan terbawa angin yang dikeluarkan oleh elemental burst lumine yang berelemen anemo.

Elemental 2: Geo

Data 2

Elemental Skill V

落ちて (*Ochite*)

“Jatuhlah!”

Pada ungkapan yang terdapat pada elemental skill V yaitu 落ちて merupakan ungkapan permohonan (*irai*) dalam teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan menurut klasifikasi Makino dan Tsutsui (1996: 70) ungkapan permohonan diatas memiliki bentuk perubahan kata kerja dengan akhiran ~て. Saat Lumine mengucapkan ungkapan 落ちて yang memiliki terjemahkan bahasa Indonesia yaitu “Berjatuhlah!” yang memiliki arti Lumine memohon kepada kekuatannya untuk menjatuhkan sesuatu yang sesuai dengan kekuatan elementalnya saat mengucapkan ungkapan tersebut.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen geo yang berarti tanah pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas yaitu Lumine membangkitkan bongkahan batu meteor dari dalam tanah yang mengakibatkan serangan area elemental geo. Batu meteor tersebut dapat memblokir serangan musuh serta dapat juga dipanjat untuk membantu melakukan eksplorasi.

Data 3

Elemental Burst V

震えよ！ (*Furue yo!*)

“Gentarlah!”

Data 4

Elemental Burst VI

塵となれ！ (*Chiri to nare!*)

“Hancurlah menjadi debu!”

Pada ungkapan kedua pada elemental burst V dan VI yaitu 震えよ！ dan 塵となれ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*) menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70). Serta dikarenakan memiliki bentuk perubahan kata kerja perintah golongan pertama yaitu dengan kata kerja berakhiran ~え dan ~れ. Sesuai dengan klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996:70).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen geo yang berarti tanah pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental geo untuk mengancam musuh. Meskipun pada ungkapan elemental burst VI yaitu 塵となれ！ memiliki arti untuk mengancam dan memerintahkan musuh untuk kalah dengan menjadi debu oleh serangannya. Secara penggambaran yang terdapat pada animasi Lumine menciptakan gelombang yang akan membentuk dinding batu untuk memblokir serangan musuh serta menghempas musuh yang terserang sehingga dapat menyebabkan serangan area elemental geo.

Elemental 3: Electro

Data 5

Elemental Skill VII

くらえ！ (*Kurae!*)

“Terimalah ini!”

Kalimat yang terdapat pada elemental skill VI Lumine yang memiliki elemental electro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan くらえ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~え. Sehingga ungkapan くらえ！

merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen electro yang berarti petir pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas yaitu Lumine menggunakan kekuatan elemental electro untuk menyerang musuh. Lumine melancarkan serangan berupa 3 tebasan elemental electro secepat kilat kepada musuh dengan menyebarkan petir di sekitarnya dengan pedang yang akan menyetrum musuh dan menyebabkan serangan elemental electro.

Data 6

Elemental Burst VIII

轟け！ (*Todoroke!*)

“Gemuruh petir!”

Kalimat yang terdapat pada elemental burst VIII Lumine yang memiliki elemental electro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan 轟け！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~ け. Sehingga ungkapan 轟け！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen electro yang berarti petir pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental electro untuk menyerang musuh. Lumine memanggil perlindungan petir yang akan menghempas musuh dan mengakibatkan serangan elemental electro yang merupakan petir kepada musuh jika menyerang musuh tersebut.

Elemental 4: Dendro

Data 7

Elemental Skill XII

蔓延れ！ (*Habikore!*)

“Menyebar!”

Kalimat yang terdapat pada elemental skill XII Lumine yang memiliki elemental dendro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan 蔓延れ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~れ. Sehingga ungkapan 蔓延れ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen dendro yang berarti tumbuhan pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental dendro untuk menyerang musuh dengan cara menyebarkan. Lumine melancarkan serangan kepada musuh dengan mengayunkan pedangnya beserta menyebarkan serangan berelemen dendro yang berbentuk dedaunan tajam yang akan mengakibatkan serangan elemental dendro pada musuh.

Data 8

Elemental Burst XI

芽生えよ！ (*Mebae yo!*)

“Bertumbuhlah!”

Kalimat yang terdapat pada elemental skill XI Lumine yang memiliki elemental dendro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan 芽生えよ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~え. Sehingga ungkapan 芽生えよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis

ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen dendro yang berarti tumbuhan pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental dendro untuk menyebarkan kekuatan tumbuhan dan menciptakan Lea Lotus Lamp. Lea Lotus Lamp dapat menyerang musuh dalam areanya terus-menerus dan mengakibatkan serangan elemental dendro. Lalu nantinya akan mengeluarkan bibit dendro dan jika digabungkan dengan elemental lain dan dapat memunculkan reaksi elemental dan memberikan serangan yang lebih kuat kepada musuh..

Elemental 5: Hydro

Data 9

Elemental Skill XV

行けっ！ (*Ike!*)

“Pergilah!”

Kalimat yang terdapat pada elemental burst XV Lumine yang memiliki elemental hydro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan 行けっ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan pertama dengan akhiran ~ け. Sehingga ungkapan 行けっ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen hydro yang berarti air pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental hydro untuk menyerang musuh dengan cara mengeluarkan pusaran air maupun arus ganas yang dapat membersihkan dunia. Melancarkan air ke arah depan secara singkat yang akan memberikan serangan elemental hydro kepada musuh yang terkena serangan. Air juga dapat dilancarkan dengan cara membidik secara terus menerus dan mengakibatkan serangan elemental hydro kepada musuh yang terkena serangan

Data 10

Elemental Burst XIV

浄化せよ！ (*Joukaseyo!*)

“Murnikan!”

Kalimat yang terdapat pada elemental burst XIV Lumine yang memiliki elemental hydro diatas merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) serta klasifikasi imperatif bahasa Jepang oleh Makino dan Tsutsui (1996: 70). Dikarenakan ungkapan 浄化せよ！ memiliki bentuk dari perubahan kata kerja perintah golongan ketiga untuk tulisan yaitu perubahan ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ. Sehingga ungkapan 浄化せよ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah (*meirei*).

Data 11

Elemental Burst XV

激流に飲まれろ！ (*Genryuu ni Nomarero!*)

“Tertelanlah oleh ombak”

Ungkapan pada elemental burst XV Lumine yaitu 激流に飲まれろ！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen hydro yang berarti air pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental

burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental hydro untuk menyerang musuh dengan cara melancarkan gelembung air yang bergerak pelan dan mengakibatkan serangan elemental hydro berkelanjutan pada musuh.

Seluruh Penjelasan talenta yang menjelaskan elemental skill maupun elemental burst Lumine merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148) yang menggunakan teknik berupa teknik pembuatan tokoh.

Diceritakan dalam cerita utama bahwa kekuatan Lumine diambil oleh dewa yang tidak diketahui saat keluar dari Teyvat dan jatuh kembali ke Teyvat setelah bertemu makhluk putih terbang yang tidak sengaja terpancing bernama Paimon. Setelah jalan menuju kota Lumine menemukan sebuah patung bernama *the seven* yaitu sebuah patung yang melambangkan dewa di suatu region di Teyvat. *The seven* yang ditemui Lumine pertama kali adalah patung dewa angin. Saat Lumine menyentuh patung tersebut tiba-tiba patung tersebut mengeluarkan cahaya dan beresonansi terhadap sentuhan Lumine dan membuat Lumine memiliki kekuatan sesuai dengan patung dewa yang disentuhnya saat menyentuh patung dewa angin maka Lumine akan mendapatkan kekuatan angin. Dilihat dari beberapa contoh saat Lumine beresonansi dengan beberapa patung dewa elemental skill maupun elemental burst yang digunakan oleh Lumine mirip atau merupakan miniatur dari kekuatan yang dimiliki oleh dewa pada region tersebut. Penulisan penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik pelukisan fisik tokoh. Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita utama sesuai dengan teori Sayuti (2017) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Lumine menggunakan metode campuran.

Berdasarkan klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang diatas dapat diketahui bahwa ungkapan imperatif yang terdapat pada *voice line* karakter *Game Genshin Impact* yaitu ungkapan perintah (*meirei*), ungkapan larangan (*kinshi*), ungkapan permohonan (*irai*), dan ungkapan ajakan (*kanyuu*). Seluruh ungkapan imperatif bahasa Jepang terdapat pada *voice line* karakter *Game Genshin Impact* yang berasal dari 64 karakter yang menghasilkan data berupa 140 ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan klasifikasi sebagai berikut; ungkapan perintah (*meirei*) dengan 104 data, ungkapan larangan (*kinshi*) dengan 14 data, ungkapan permohonan (*irai*) dengan 18 data, dan ungkapan ajakan (*kanyuu*) dengan 4 data.

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa data terbanyak yaitu ungkapan perintah (*meirei*) dengan 104 data dikarenakan *game Genshin Impact* merupakan permainan yang berfokus pada cerita dan pertarungan sehingga ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah sering digunakan karakter khususnya pada saat bertarung karena jenis *voice line* karakter *Game Genshin Impact* yang dianalisis juga merupakan *voice line* saat melakukan pertarungan yaitu saat karakter meluncurkan serangan elemental skill dan elemental burst.

Berdasarkan hasil analisis data ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan penggambaran tokoh diatas dapat ditemukan hasil hubungan sebagai berikut:

- 1) Seluruh data berjumlah 140 data ungkapan imperatif bahasa Jepang memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh.
- 2) 72 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari segi latar belakang cerita.
- 3) 24 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari identitas karakter.
- 4) 3 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari peran suatu karakter dalam tim saat bertarung.
- 5) 41 Data ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter tidak memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dalam segi latar belakang

maupun identitas karakter dan hanya berupa ungkapan imperatif saat bertarung.

Data ungkapan imperatif bahasa Jepang pada *voice line* karakter *Genshin Impact* Semua data ungkapan imperatif bahasa Jepang memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan tokoh karena semua data ungkapan imperatif memiliki penjelasan talenta saat karakter meluncurkan serangan. tetapi dalam hal penggambaran tokoh dari sisi cerita terbukti banyak yang memiliki hubungan terhadap penggambaran tokoh para setiap karakter dilihat banyaknya ungkapan dari latar belakang cerita maupun identitas yang tergambar berhubungan dengan ungkapan imperatif yang digunakan para karakter sebanyak 72 ungkapan memiliki hubungan dengan penggambaran tokoh dari segi latar belakang cerita karakter. Ungkapan yang memiliki hubungan penggambaran tokoh dengan identitas karakter terdapat 24 ungkapan. Peran karakter pada tim dengan ciri-ciri seperti dapat memulihkan nyawa dan dapat memasang tameng juga merupakan salah satu bentuk penggambaran tokoh dan mendapatkan hasil berupa 3 data. Terakhir terdapat 41 data yang tidak memiliki hubungan terhadap penggambaran karakter dari segi latar belakang cerita, identitas maupun fungsi karakter tersebut dalam suatu tim dapat disimpulkan jumlah semua data terdapat 140 data.

Analisis keterkaitan antara *voice line* bertarung karakter *Genshin Impact* dengan penggambaran tokoh terbukti memiliki hubungan seperti yang telah dijelaskan diatas. Keterkaitan yang mendominasi yaitu ungkapan imperatif bahasa Jepang karakter menggambarkan latar belakang cerita dan identitas karakter dengan jumlah 96 ungkapan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan klasifikasi dan analisis ungkapan imperatif bahasa Jepang terhadap penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact* terdapat 140 data yang telah diklasifikasi sesuai ungkapan imperatifnya menjadi 104 data ungkapan perintah, 14 data ungkapan larangan, 18 data ungkapan permohonan dan 4 data ungkapan ajakan. Serta hubungannya dengan penggambaran tokoh yaitu semua ungkapan memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik perbuatan saat karakter meluncurkan serangan. Sedangkan penggambaran tokoh lainnya dengan 24 data menunjukkan identitas karakter, 72 data yang menggambarkan latar belakang cerita, 3 data menunjukkan peran karakter dalam tim saat bertarung. Sedangkan 41 data sisanya tidak memiliki penggambaran tokoh.

Hasil data terbanyak pada ungkapan imperatif yaitu ungkapan perintah (*meirei*) dengan 104 data dikarenakan *game Genshin Impact* merupakan permainan yang berfokus pada pertarungan sehingga ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah sering digunakan karakter khususnya pada saat bertarung. Ungkapan imperatif dengan 96 data memiliki keterkaitan dengan cerita latar belakang serta maupun identitas karakter yang menggunakan ungkapan tersebut.

5.2. Saran

a. Bagi Pembelajar

Meskipun dalam mata kuliah *bunpo* ungkapan seperti ungkapan perintah (*meirei*), ungkapan larangan (*kinshi*), ungkapan permohonan (*irai*), dan ungkapan ajakan (*kanyuu*) telah dipelajari tetapi pembelajaran biasanya dilakukan menyesuaikan bab pada buku yang urutan pembelajaran sesuai tema pada bab tersebut sehingga materi tertentu

terkesan acak, diharapkan untuk pembelajar bahasa Jepang dapat membaca buku maupun jurnal dan mencatat yang disesuaikan masing-masing untuk membantu memahami serta mengelompokkan jenis materi guna dapat lebih dipahami juga mempelajari bahasa Jepang. Serta belajar bahasa Jepang tidak terikat hanya dengan materi yang disediakan saat perkuliahan.

b. Bagi Pengajar

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat menjadi sebagai bahan masukan dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan materi ungkapan secara khusus serta penggunaan bahasa Jepang dalam permainan maupun budaya pop Jepang sebagai contoh saat membuat materi pembelajaran guna dapat meningkatkan minat serta rasa keterkaitan terhadap materi dengan pembelajar.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian dengan media penelitian yang sama maupun serupa misalnya penelitian ungkapan bahasa Jepang lain seperti ungkapan ekspresi maupun dalam hal terjemahan teks dalam cerita dan lain sebagainya. Serta dapat juga dilanjutkan seperti penelitian ungkapan imperatif jenis imperatif tidak langsung dikarenakan *game Genshin Impact* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan permainan yang terus diperbaharui dan cerita dalam *Genshin Impact* belum selesai hingga penelitian ini dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albin, W., & Siliute, U. (2023). *Interactive Level Design and Immersion A study of Player Experience in Genshin Impact*. UPPSALA UNIVERSITET.
- Anwar, M. A. (2014). Makna Imperatif Kalimat Bahasa Jepang Dalam Drama Yankee-Kun To Megane-Chan Episode 1 Karya Takanari Mahoko. In *Repository UB*. Universitas Brawijaya.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Cai, M. (2022). Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games. *SHS Web of Conferences*, 148, 01025. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202214801025>
- Delfariyadi, F., Ardiati, R. L., & Rachmat, N. (2022). Proses Morfofonologis Verba Imperatif Pada Tuturan Lisan Anime Orange. *Metahumaniora*, 12(3), 287. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v12i3.41459>
- Febriani Setiawati Prasetya, X., & Lani Anggapuspa, M. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao Dalam Game Genshin Impact. *Jurnal Barik*, 4(2), 185–198.
- Ge, C., & Chen, D. (2023). *How does the character's visual design help convey the character's background in Genshin Impact?* (Issue May). UPPSALA UNIVERSITET.
- Halibanon, D. S., & Hasna, A. (2021). Tuturan Imperatif Dan Implikatur Permintaan Dalam Bahasa Jepang. *Sastra Studi Ilmiah Sastra*, 11(1), 42–51. jurnal.lpasim.id.ac
- Hoyolab. (2024). *Hoyowiki*. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/aggregate/2>
- Kasmawati, & Harisal. (2021). Konstruksi Kalimat Imperatif Ajakan Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*,

5(2), 264.

- Kim, Miwa, & Andrew. (2024). *Jisho*. <https://jisho.org/>
- Maharditya, I. G. N. A. (2023). Representation of Gender-Based Violence Words in Genshin Impact. *Humanitatis*, 9(2), 171–178.
- Matsura, K. (2005). *Kamus Jepang-Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mazii. (2016). Mastering Japanese. <https://mazii.net/id-ID/search>
- Nurudin, M. A. (2022). Tindak Tutur Imperatif Dalam Serial Anime One Piece Episode 390-405 Karya Eiichiro Oda. *Hikari*, Vol 6(No 2), 248–260. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48203>
- Prastika, L. (2016). Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel “Ich Spür Mich Nicht” Karya Jana Frey. *Jurnal Identitaet*, 5(3), 1–3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/identitaet/article/view/16784>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (M. . Dr.Apri Nuryanto, S.Pd., S.T. ALFABETA.
- Sayuti, P. D. S. A. (2017). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi* (Mawaidi D. Mas (Ed.)). Cantrik Pustaka.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* (U. Kuswari (Ed.); Reviri 201). humaniora.
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Kartu Data

1. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter region Mondstatdt

Karakter 1: Klee				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill II	弾けろ！	Meletuslah!	Ungkapan Perintah
Analisis: Penggambaran tindak tutur klee mengeluarkan beberapa bom yang dibuatnya agar menyebabkan serangan pyro kepada musuh				

Karakter 2: Albedo				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1.	Elemental Skill I	咲け。 (さけ)	Mekarlah	Ungkapan Perintah
<p>Analisis: Albedo mengeluarkan bunga ber elemental geo yang dapat menambah kekuatan serangan pada musuh yang terdapat disekitar bunga. Bunga yang dikeluarkan oleh Albedo juga dapat dinaiki oleh karakter dan membuat karakter naik keatas seperti elevator. Tetapi bunga disini tidak seperti elemental yang harusnya dendro tapi geo.</p>				
2.	Elemental Burst III	偉業を見届けよ。 (いぎょうをみとどけよ。)	Saksikanlah mahakarya terbaikku!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis: Albedo mengeluarkan bunga besar ber elemen geo yang terbuat dari alkimia</p>				

Karakter 3: Rosaria

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill III	あきらめて！	Menyerahlah!	Ungkapan Permohonan
Analisis: Rosaria menembus musuh dengan elemental cryo				
2.	Elemental Burst II	震えなさい！ (ふるえなさい)	Genetarlah!	Ungkapan Perintah
3.	Elemental Burst III	眠るなよ！ (ねむるなよ！)	Jangan tidur!	Ungkapan Larangan
Analisis: Rosaria mengeluarkan salib yang mengeluarkan elemental cryo sehingga musuh terkena serangan maupun membeku				

Karakter 4: Kaeya				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill I	おとなしくしやがれ！	Tenanglah!	Ungkapan Perintah
2.	Elemental Skill II	凍れ！ (こおれ！)	Membekulah!	Ungkapan Perintah
Analisis: Kaeya menyerang musuh dengan mengacungkan pedang dan mengeluarkan tiga elemental cryo				
3	Elemental Burst I	風邪ひくなよ。 (かぜひくなよ。)	Jangan sampai masuk angin	Ungkapan Larangan
Analisis: Ungkapan Keya pada elemental burst I yaitu 風邪ひくなよ。 sesuai dengan teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut				

Sutedi (2019:66-70) yaitu jenis fungsi ungkapan larangan karena terdapat ungkapan negatif berbentuk ~くない yang bersifat melarang. Dalam ungkapan 風邪ひくなよ。Kaeya melarang dengan menyindir musuh dengan arti “jangan sampai masuk angin” sehingga dapat dibuktikan bahwa ungkapan pada elemental burst I Kaeya merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan larangan.

Penggambaran tindak tutur pada elemental burst diatas. Kaeya yang memiliki kekuatan elemental cryo saat mengucapkan ungkapan elemental burst I yang membuatnya mengeluarkan es di sekelilingnya yang membuat musuh terkena serangan maupun membeku.

Karakter 5: Diona

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill VI	あたしを甘く見ないで!	Jangan remehkan aku!	Ungkapan Larangan

Analisis: Diona menyerang musuh dengan cryo serta memunculkan perisai berelemental cryo

2	Elemental Burst III	反省しなさい、酔っぱいさ ん！ (はんせいしなさい、よっぱ らいさん！)	Tobatlah, pemabuk!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis: Diona melemparkan kekuatan cryo yang menyebabkan area yang terlempar olehnya memiliki elemental cryo yang dapat membekukan musuh sekaligus dapat memulihkan nyawa karakter</p>				

Karakter 6: Lisa				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	逃がさないわよ～ (にがさないわよ)	Jangan lari	Ungkapan Larangan

2	Elemental Skill IV	<p>穿ちなさい！</p> <p>(うがちなさい！)</p>	Tersetrumlah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan imperatif dalam <i>voice line</i> Lisa elemental skill III Menurut sutedi ungkapan imperatif jenis ungkapan larangan ditandai dengan kata kerja negatif sesuai dengan ungkapan niganasai wayo dan ungkapan perintah dengan bentuk perintah akhiran ~ro atau nasai sesuai dengan ungkapan ugachinasai. Lisa menggunakan elemental electro atau listrik yang jelas sifatnya menyetrum dengan menyetrum kepada musuh</p>				
3	Elemental Burst II	<p>早く投降しなさい。</p> <p>(はやくとうこうしなさい)</p>	Cepat Menyerahlah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>terdapat bentuk nasai merupakan ungkapan perintah</p> <p>tindak tutur lisa mengeluarkan lampu yang menyebabkan serangan area yang akan menyetrum musuh yang mendekati area tersebut</p>				

Karakter 7: Noelle				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	任せてくださいや (まかせてください)	Serahkan padaku	Ungkapan Permohonan
<p>Analisis:</p> <p>Menurut teori sutedi (2019) ungkapan imperatif jenis ungkapan permohonan ditandai dengan onegaishimasu diganti dengan makasete yang memiliki inti kesan yang sama yaitu permohonan tetapi mengacu pada diri sendiri. Noelle mengeluarkan shield (perisai) untuk menghalangi serangan musuh. Permohonan untuk menyerahkan pekerjaan pada dirinya juga merupakan kebiasaan Noelle karena dia merupakan seorang pelayan.</p>				

Karakter 8: Fischl

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill II	姿を見せよ、オズ！ (すがたをみせよ、オズ！)	Oz, perlihatkan wujudmu!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill III	応えなさい！ (こたえなさい)	Jawablah!	Ungkapan Perintah
Analisis: Fischl memanggil burung gagak peliharaannya yaitu Oz untuk menyebabkan serangan electro kepada musuh				
3	Elemental Burst III	黒き翼よ、昼夜を切り裂きなさい (くろきつばさよ、ちゅうやをきりさきなさい)	Sayap kegelapan, pisahkan malam dari siang!	Ungkapan Perintah
Analisis: Fischl berubah sisi pandang menjadi Oz yaitu gagaknya yang dapat menyerang musuh				

Karakter 9: Jean				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst III	風の神よ、我らを導きたまえ。 (かぜのかみよ、われらのみち びきたまえ。)	Barbatos, bimbing kami.	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan imperatif pada <i>voice line</i> Jean elemental burst III 風の神よ、我らを導きたまえ。 dalam teori imperatif bahasa Jepang dari Sutedi (2019:66-70) kalimat tersebut memiliki bentuk ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah. Tetapi disini jika dilihat dari arti dan tindak tutur yang terjadi saat Jean mengucapkan ungkapan ini yaitu berdoa atau memohon kepada barbatos yaitu dewa angin maka dalam kesan ungkapan ini berubah menjadi ungkapan permohonan. Jika melihat lawan bicara yang ditunjukkan yaitu 風の神 atau barbatos yang merupakan dewa tidak mungkin manusia memerintah kepada dewa. Meski begitu ungkapan Jean yang terkesan kasar menggambarkan cara bicaranya yang merupakan kesatria.</p> <p>Penggambaran tokoh menurut penjelasan talenta pada elemental burst diatas Jean memanggil perlindungan dewa angin</p>				

barbatos dengan menciptakan *dandelion field* yang dapat menghampas serta melukai musuh. *Dandelion field* disaat yang sama juga memulihkan nyawa Jean maupun karakter lain yang sedang digunakan. Termasuk kedalam penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan karakter menurut Sayuti (2017). Sedangkan ungkapan perintah yang diucapkan Jean kepada dewa angin yang terkesan kasar merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik penggambaran latar belakang karakter oleh Sayuti (2017).

Karakter 10: Barbara

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	元気出してよ！	Menarilah bersama!	Ungkapan Permohonan

Analisis: Barbara mengeluarkan air yang mengelilinginya yang dapat memulihkan karakter maupun menyebabkan serangan jika digabungkan dengan elemental lainnya

Nama Karakter : Eula

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	喚きなさい。 (わめきなさい)	Berteriaklah	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill II	結霜せよ。 (けっそうせよ)	Membekulah!	Ungkapan Perintah
3	Elemental Skill V	砕け散れ！ (くだけちれ！)	Hancurlah!	Ungkapan Perintah
Analisis				

4.	Elemental Burst I	氷浪のように唸れ— (ひょうろうのようにうなれ)	Amukan ombak es	Ungkapan Perintah
Analisis: Eula mengayunkan Claymorenya yang telah diberi elemental cryo untuk menebas musuh				

Karakter 11: Mona				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst I	運命よ、ここにいでよ。	Takdir ada dihadapanmu	Ungkapan Permohonan
Analisis: mengeluarkan air yang bentuknya bintang salam air untuk membaca ramalan				

Nama Karakter : Diluc

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst II	火炎よ一燃やし尽せ。 (かえんよ、もやしつくせ。)	Berkobarlah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Burst III	裁きを受けよ！ (さばきをうけよ！)	Waktunya 'tuk penghakiman!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis: Diluc menebas pedang yang mengeluarkan kekuatannya berupa elang api yang terbang menyerang musuh serta membuat pedang yang digunakan juga diselimuti oleh api selama beberapa waktu</p>				

Karakter 12: Venti				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1.	Elemental Skill IV	一緒に遊ぼうよ～ (いっしょにあそぼうよ)	Ayo main bersama!	Ungkapan Ajakan
Analisis: Venti mengeluarkan angin yang dapat membuat karakter melayang terbang keatas				
2	Elemental Burst I	逃げようなんて思わないでよね？ (にげようなんておもわないでよね？)	Jangan kira bisa kabur ya?	Ungkapan Larangan
Analisis: Venti dapat mengeluarkan pusaran angin yang menarik musuh berukuran kecil dan sedang dari berbagai arah menjadi satu serta mengakibatkan serangan				

Karakter 13: Bennett				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1	Elemental Skill II	燃えろ！ (もえろ！)	Ayo kita nyalakan!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill III	天に召せ！ (てんにめせ！)	Enyahlah dari sini!	Ungkapan Perintah
3	Elemental Skill V	吹き飛ばせ！ (ふきとべ！)	Terlemparlah!	Ungkapan Perintah
4	Elemental Skill VI	全員どけ！ (ぜんいんどけ！)	Semuanya pergi dari pandanganku!	Ungkapan Perintah
Analisis: Bennett menyerang musuh dengan menebasnya menggunakan api dengan pedangnya				

Karakter 14: Razor				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	どけ！	Enyah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill IV	来るな！	Jangan mendekat!	Ungkapan Larangan
Analisis: Razor mengeluarkan kekuatan electro yang berbentuk seperti cakar serigala				
3	Elemental Burst II	貫け…！ (つらぬけ！)	Terkoyaklah!	Ungkapan Perintah
Analisis: Razor mengeluarkan bayangan serigala berelemental electro yang menaikkan tingkat kekuatan electro				

Karakter 15: Mika

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	立ち去ってください！ (たちさってください！)	Tolong tinggalkan tempat ini!	Ungkapan Permohonan
Analisis:				
3	Elemental Burst III	突破口を開きましょう！ (とっばこうをひらきましよう)	Sekarang kesempatan kita!	Ungkapan Ajakan
Analisis: Mika mengeluarkan buku dan memulihkan nyawa karakter lain dengan kekuatan cryo				

2. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter region Liyue

Karakter 1: Keqing				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	行けっ！	Pergilah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Ungkapan pertama pada ungkapan elemental skill I 行けっ！ meskipun sama tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 行けっ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 行けっ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.</p> <p>Penggambaran tindak tutur pada elemental skill diatas Keqing menandai dengan kekuatannya kemana ia akan pergi dengan mengucapkan 行けっ！ saat berpindah tempat dari tempatnya berdiri saat ini menuju tempat yang telah ditandai dengan</p>				

kekuatannya.				
2	Elemental Burst I	逃さない! (にがさない)	Jangan lari!	Ungkapan Larangan
3	Elemental Burst II	我が剣よ！影に従え (わがつるぎよかげにし たがえ)	Pedangku ikutilah bayangan	Ungkapan Perintah
4	Elemental Burst III	剣光よ、世の乱れを斬り 尽くせ! (けんこうよ、よのみだれ をきりつくせ！)	Cahaya pedang tebas semua kekacauan dunia!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Ungkapan kedua pada elemental burst I yaitu 逃さない！ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang yang sesuai dengan teori oleh Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan imperatif dengan fungsi larangan (*kinshi*) karena terdapat bentuk negatif ~ない. Ungkapan 逃さない！ Memiliki arti terjemahan tidak bisa sembunyi atau tidak akan kubiarkan lari. Maka ungkapan 逃さない！ termasuk pada ungkapan imperatif bahasa Jepang fungsi ungkapan larangan.

Ungkapan ketiga pada elemental burst II yaitu 我が剣よ！影に meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 我が剣よ！影に yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Bayangan mengikuti pedang!” yang artinya Keqing memerintahkan tebasan pedangnya mengikuti gerakan keqing yang secepat kilat seperti bayangannya untuk menebas musuh yang diserangnya.

Ungkapan keempat pada elemental burst III yaitu 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa keinginan berupa perintah Keqing saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ！ yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Tebas semua, tanpa sisa!” yang artinya Keqing memerintahkan dirinya sendiri kekuatan maupun pedangnya untuk menebas semua musuh

hingga tidak ada yang tersisa.

Ungkapan Imperatif pada *voice line* Keqing saat melakukan elemental burst yang menggambarkan keqing sangat teliti untuk melawan musuh-musuhnya dengan gerakan secepat bayangan yang hingga tidak ada yang tersisa. sangat menggambarkan sifatnya yang perfeksionis dan ambisius terhadap pekerjaan. Hal ini tertulis pada kisah karakter maupun dalam pandangan orang lain. Salah satu contohnya terdapat dalam *voice line* Baizhu tentang Keqing, ia sering melihat wajah Keqing yang kelelahan akibat begadang. Karena Keqing juga sangat ambisius Baizhu sebagai dokter merasa bahwa Keqing lebih memikirkan pekerjaannya dibanding kesehatannya. Dalam teori penggambaran tokoh (Sayuti, 2017) ambisi Keqing dalam pekerjaan yang digambarkan dalam kisah karakter merupakan metode diskursif yaitu penggambaran tokoh yang ditulis langsung oleh pembuat cerita. Sedangkan pandangan Baizhu terhadap Keqing dalam *voice line* tentang Keqing masuk kedalam metode kontekstual.

Karakter 2: Xiangling

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	グウオバァー、火をふけ!	Guoba, sembur semua api!	Ungkapan perintah

		(グウオバァー、ひをふけ!)		
analisis: Xiangling menyuruh Guoba untuk menyemburkan api ke arah musuh				
2	Elemental Burst III	師匠の技を食らいなさい! (ししょうのわざをくらいな さい)	Makan nih teknik dari guruku!	Ungkapan Perintah
Analisis: Xiangling mengeluarkan api yang memutarinya sekaligus menyerang musuh saat xiangling mendekati musuh tersebut				

Karakter 3: Xingqiu				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst II	詩よ、錦となれ。	Biar kususun seabait puisi untukmu	Ungkapan Perintah

		(うたよ、にしきとなれ)		
Analisis: Xingqiu adalah penulis sastra				

Karakter 4: Yanfei				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	燃えよ！ (もえよ！)	Berkobarlah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill III	下がれ！ (さがれ！)	Mundurlah!	Ungkapan Perintah

Analisis: yanfei menyerang musuh dengan api dan api tersebut dapat berbentuk seperti pemberat timbangan yang dijatuhkan keatas musuh

Karakter 5: Yaoyao

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill I	動かないでねっ!	Jangan bergerak!	Ungkapan larangan

Analisis: Yaoyao melemparkan boneka kelincinya untuk menyerang musuh

Karakter 6: Yun jin

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
----	------------------	------------------	------	--------------------------

1.	Elemental Burst I	命に応えよ！ (めいにこたえよ)	Dengarkanlah Perintahku!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 7: Xianyun				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill III	散れ！ (ちれ)	Terbelahlah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 8: Ningguang				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2	Elemental Skill II	諦めなさい！ (あきらめなさい！)	Hmph! Menyerahlah	Ungkapan Perintah
Analisis: Ninggunag mengeluarkan sejenis jendela ber elemen geo yang menghalau sera				
3	Elemental Burst II	降参しなさい。 (こうさんしなさい。)	Tunduk!	Ungkapan Perintah
Analisis: Ningguang membuat menara geo yang akan mengeluarkan batu dan menyerang musuh selama beberapa saat				

Karakter 9: Ganyu				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

3	Elemental Burst II	琉璃のように落ちなさい。 (るりのようにおちなさい)	Jatuhlah seperti bunga lili!	Ungkapan Perintah
Analisis: mengeluarkan bola es untuk menghujam musuh				

Karakter 10: Yelan				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	かかれ。	Terikatlah!	Ungkapan Perintah
Analisis: yelan mengikat musuh dengan tali berbentuk air				
2	Elemental Burst II	糸よ、交錯せよ。	Benang, terikatlah!	Ungkapan Perintah

		(いとよ、こうさくせよ。)		
Analisis: Yelan menyerang musuh dengan mengikat musuh secara bebas dan menyebabkan serangan hydro				

Karakter 11: Qiqi				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	行け。	Pergilah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill IV	戻れ。 (もどれ。)	Kembali	Ungkapan Perintah
Analisis: Qiqi mengeluarkan hantu kecil ber elemental cryo yang dapat memutar karakter dan memulihkannya				

3	Elemental Burst I	聞き給え、ここに て命ずる。 (ききたまえ、こ こにてめいずる)	Dengarkanlah, aku memerintahmu diam disini	Ungkapan Perintah
4	Elemental Burst III	仙法開け、顕現せ よ。 (せんぼうひらけ、 けんげんせよ)	Segel dewa, terbukalah.	Ungkapan Perintah
Analisis: Qiqi mengeluarkan lembaran Untuk menyebabkan serangan area ber elemental cryo				

Karakter 12: Beidou				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1	Elemental Skill I	どけ！	Enyah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill IV	くられ！	Terimalah ini!	Ungkapan Perintah
Analisis:				
3	Elemental Burst II	よく見ておけ！	Perhatikanlah baik-baik!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 13: Shenhe				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill II	出でよ！	Keluarlah!	Ungkapan Permohonan

		(いでよ！)		
Analysis:				
1.	Elemental Burst II	氷霜よ、化神とな れ！ (ひょうそうよ、ね しんとなれ)	Wahai es, Jadilah roh!	Ungkapan Perintah
5.	Elemental Burst II	律令に従え！ (りつりょうにした がえ)	Lakukan perintahku!	Ungkapan Perintah
Analysis:				

Karakter 14: Xinyan				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill II	<p>もっと熱くなれ!</p> <p>(もっとあつくなれ!)</p>	Lebih Semangat!	Ungkapan Perintah
2.	Elemental Skill III	<p>火花を散らせ!</p> <p>(ひばなをしらせ!)</p>	Sebarkan percikan kembang api!	Ungkapan Perintah
Analysis:				
3	Elemental Burst II	<p>反逆の歌を奏でろ!</p> <p>(はんぎゃくのうたをかなでろ!)</p>	Mainkanlah lagu pemberontakkan!	Ungkapan Perintah

4	Elemental Burst III	アタイの最強の音を聞け！ (アタイのさいきょうのおとをき け！)	Dengarkan nada tertinggi!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 15: Chongyun				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	剣よ、出でよ！ (つるぎよ、いでよ！)	Pedangku, keluarlah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill IV	わが命を聞きたまえ。 (わがめいをききたまえ。)	Dengarkanlah keinginan jiwaku!	Ungkapan Perintah

Analysis:				
3	Elemental Burst I	妖魔め, 立ち去れ! (ようまめ、たちされ)	Roh jahat, enyah!	Ungkapan Perintah
4.	Elemental Burst III	大人しく捕まれ。 (おとなしくつかまれ。)	Tenanglah aku akan menangkapmu!	Ungkapan Perintah
Analysis:				

Karakter 16: Xiao				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst I	消えろ (きえろ)	Lenyaplah!	Ungkapan Perintah

Analysis:

Karakter 17: Baizhu				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst I	すぐに治してあげましょ う。 (すぐになおしてあげましょ う)	Saya akan segera mengobatimu	Ungkapan Ajakan
2	Elemental Burst II	命の重みを知りなさい。 (いのちのおもみをしゅり なさい)	Ingat, kesehatan nomor satu	Ungkapan Perintah

Analisis:

Karakter 18: Tartaglia

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill IV	来い！	Datanglah!	Ungkapan Perintah

Analisis:

3	Elemental Burst IV	痛いから我慢しろよ。 (いたいからがまんしろ よ。)	Ini akan sakit jadi tahanlah!	Ungkapan Perintah
---	-----------------------	----------------------------------	----------------------------------	-------------------

Analisis: menebas pisau air kepada musuh

3. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter region Inazuma

Karakter 1: Ayaka				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	踊りなさい (おどりなさい)	Menarilah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill III	雪よ、舞え (ゆきよ、まえ)	Salju berputarlah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>mengeluarkan es di sekelilingnya dengan gerakan seperti menari dengan menggunakan kipas</p>				

Karakter 2: Thoma				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	火に気をつけろ。	berhati-hatilah dengan api	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 3:Kujou Sara				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill II	散れ！ (ちれ)	Terbelahlah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 4: Yae Miko				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill IV	具現化せよ。 (ぐげんかせよ)	Perwujudan, muncullah	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 5: Sayu				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2	Elemental Skill VI	風向きに従え。 (かざむきにしたがえ)	Ikutilah arah angin	Ungkapan Perintah

3	Elemental Burst II	出てこい。	Keluarlah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 6: Kokomi				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Burst II	<p>荒れ狂いなさい！</p> <p>(あれくるいなさい！)</p>	Bergeloralah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 7: Kuki				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1	Elemental Skill III	しっかりたってな。	Bertahanlah!	Ungkapan Permohonan
Analisis:				
2	Elemental Burst I	おとなしくしな。	Tenanglah!	Ungkapan Perintah
3	Elemental Burst III	邪魔をするな。 (じゃまをするな)	Jangan ganggu!	Ungkapan larangan
Analisis:				

Karakter 8: Chiori				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

1	Elemental Skill III	手伝って (つだって)	Bantu aku	Ungkapan Permohonan
Analisis:				
2	Elemental Burst III	紅に染まって散りなさい。 (くれないに そまってちりなさい)	menyebarkan warna merah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 9: Heizou				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	喰らえ！	Terimalah ini!	Ungkapan Perintah

		(くらえ!)		
Analysis:				
2	Elemental Burst I	罪を認めろ (つみをみとめろ)	Akuilah dosamu!	Ungkapan Perintah
3	Elemental Burst III	霧を晴らせ! (きりをはらせ!)	Pembersihan kabut”	Ungkapan Perintah
Analysis:				

Karakter 10: Itto				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	砕きあがれ!	Hancurlah!	Ungkapan Perintah

		(くだきやがれ!)		
Analisis:				
2	Elemental Burst III	俺様に任せろ! (おれさまにまかせろ)	Serahkan kepadaku!	Ungkapan Permohonan
Analisis: senjatanya berubah senjata khusus dan memberi serangan yang lebih kuat				

Karakter 11: Gorou				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst I	俺に続け!	Ikuti aku!	Ungkapan Perintah

Analisis:

4. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter region Sumeru

Karakter 1: Nahida				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	蔓延りなさい (はびこりなさい)	Menyebarkan!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill V	手をつなぎましょう	Marilah bergandengan tangan	Ungkapan Ajakan
Analisis: menyerang menggunakan elemental dendro tumbuhan, menghubungkan antar musuh dengan menandainya				

Karakter 2: Collei				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	行け	Pergilah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill II	飛べ	Terbanglah	Ungkapan Perintah
Analisis				

Karakter 3: Nilou				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst II	見逃さないでね (みのがさないでね)	Jangan lewatkan pertunjukanku!	Ungkapan larangan

Analisis:

Karakter 4: Faruzan

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill III	今に見ておれ。	Kita lihatlah sekarang	Ungkapan Perintah

Analisis:

2	Elemental Burst II	お前にやる、受け取れ!	Kuberikan, terimalah!	Ungkapan Perintah
---	-----------------------	-------------	-----------------------	-------------------

Analisis: ungkapan perintah. Faruzan melempar angin untuk membantu teman party yang lain

Karakter 5: Layla

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	邪魔しないで! (じゃましないで!)	Jangan ganggu!	Ungkapan Larangan
Analisis: shinai kata kerja negatif larangan. Jangan mengganggu Layla mengeluarkan shield (perisai) menghalau serangan musuh				

Karakter 6: Dehya				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Burst III	はぁ食いしばれよ! (はぁくいしばれよ!)	Terimalah serganku!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 7: Candance				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	砕けなさい! (くだけなさい)	Hancurlah!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Skill II	どいて!	Enyah	Ungkapan Permohonan
Analysis:				
3	Elemental Burst I	この祈りを聞きな さい!	Dengarlah doaku!	Ungkapan Perintah
Analysis:				

Karakter 8: Wanderer				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Burst III	もっと泣きわめけ！ (もっとなきわめけ)	Teriaklah lebih keras!	Ungkapan Perintah
2	Elemental Burst V	身の程を知れ (みのほどをしれ)	Sadarlah akan derajatmu!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 9: Kaveh				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif

2	Elemental Skill II	さあ、こい！	Ayo, datanglah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				
3	Elemental Burst I	ようく見てろ！	Perhatikanlah baik-baik!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 10: Cyno				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	降伏しろ。	Menyerahlah!	Ungkapan Perintah

		(こうふくしろ)		
Analisis: Tindak tutur pada saat Cyno melancarkan elemental skill ber				

5. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter region Fontaine

Karakter 1: Neuvillette				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2	Elemental Skill II	頭を垂れろ。 (こうべをたれろ)	Tundukkanlah kepalamu!	Ungkapan Perintah
3	Elemental Skill III	騒ぐな。 (さわぐな)	Tenanglah!	Ungkapan Larangan

Analisis:

Karakter 2: Charlotte

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	視線お願いしまーす！ (めせんおねがいします)	Tolong lihat ke kamera	Ungkapan Permohonan
2	Elemental Skill III	ポーズお願いします！	Tolong berpose	Ungkapan Permohonan

Analisis: sutedi bentuk permohonan terdapat kata onegaishimasu. Charlotte memfoto musuh karena kekuatan elementalnya cryo dengan memfoto ia dapat membekukan musuh. Meskipun kekuatannya catalyst kamera menjadi alat penghubung kekuatannya Charlotte membawa foto kemana-mana karena ia merupakan wartawan yang perlu memfoto setiap kejadian agar dimuat menjadi berita.

Karakter 3: Furina				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	僕を讃えよ！ (ぼくをたたえよ)	Pujilah namaku!	Ungkapan Perintah
Skill I ungkapan perintah karena bentuk e meskipun ditambah akhiran yo dan terdapat tanda seru. Skill I furina memanggil hewan berbentuk air dengan segala macam bentuk seperti cumi-cumi untuk menyerang musuh menggunakan air.				
3.	Elemental Burst III	歌え、僕の名の下に！ (うたえ、ぼくのなのもと に)	Nyanyikanlah pujian bagi namaku!	Ungkapan Perintah
Analisis: ungkapan perintah karena terdapat bentuk ungkapan perintah maupun tanda seru. Furina memunculkan teater kecil				

Karakter 4: Navia				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	気を付けなさい~! (きおつけなさい)	Tolong hati-hati!	Ungkapan Perintah
Analisis:				
2	Elemental Burst III	撃ち続けて~! うんうん、イイ感じ! (うちつづけて、うんうんいいかんじ)	SERANG! Ya, bagus	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 5: Chevreuse

No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill I	動くな	Jangan bergerak!	Ungkapan Larangan
2	Elemental Skill II	武器を捨てろ！ (ぶきをすてろ)	Jatuhkan senjata!	Ungkapan Perintah
Analysis:				
4	Elemental Burst II	法の裁きを受けて来い。 (ほんのうさばきをうけて こい)	Keadilan ditegakkan!	Ungkapan Perintah

5	Elemental Burst III	投降しろ！ (とうこうしろ)	Menyerahlah!	Ungkapan Perintah
Analisis:				

Karakter 6: Freminet				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill II	回って。 (まわって)	Berputarlah!	Ungkapan Permohonan
Analisis: Freminet menebas musuh secara vertikal dengan menggunakan senjata claymore dan menghasilkan elemental cryo setiap menebasnya dilengkapi dengan pers yaitu mesin boneka pinguinnya dapat menambah kekuatan serangan elemental cryo yang dihasilkan oleh tebasannya.				

Karakter 7: Wriiothesley				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
2	Elemental Skill II	逃げるなって (にげるなって)	Jangan kabur	Ungkapan Larangan
<p>Analisis:</p> <p>Penggambaran tindak tutur saat Wriiothesley melancarkan elemental skill yaitu dengan memukul musuh dengan menggunakan elemental cryo dalam jarak dekat secara beruntun yang mengakibatkan serangan tambahan pada musuh. Wriiothesley merupakan pemimpin penjara fontaine menggunakan kekuatan kasar untuk menjaga ketertiban penjara Meropide. Ungkapan pada elemental skill II dan III menggambarkan saat Ia sedang berkomunikasi dengan orang-orang di penjara Meropide. Sedangkan ungkapan pada elemental skill I biasanya diucapkannya saat mulai berduel untuk menyelesaikan perselisihan yang ada di Meropide.</p>				
4	Elemental Burst II	寒いから気を付けろよ。	Karena dingin hati-hati	Ungkapan Perintah

Analisis: Termasuk ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah karena pola kata kerja perintah ~ろ

Wriiothesley saat mengucapkan ungkapan yang seperti menyindir dengan mengaktifkan sarung tinjunya dan menyerang dengan pukulan elemental cryo secara terus menerus ke arah musuh yang menghasilkan serangan beruntun.

6. Data *voice line* ungkapan imperatif karakter *traveler* Lumine

Nama Karakter : Lumine (Anemo)				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Burst III	風と共に去れ！	Pergilah mengikuti angin	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Kalimat diatas yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 風と共に去れ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 風と共に去れ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.</p> <p>Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen anemo pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental</p>				

burst diatas. Lumine mengeluarkan pusaran angin yang membuat musuh hilang maupun terbawa angin sesuai dengan ungkapan pertama 消えるんだ yaitu hilang terbawa angin maupun kedu 風と共に去れ！ pergi bersama angin yang berarti musuh yang diserangnya akan terserang dan terbawa angin yang dikeluarkan oleh elemental burst lumine yang berelemen anemo. a

Nama Karakter : Lumine (Geo)				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1	Elemental Skill V	落ちて	Jatuhlah!	Ungkapan Permohonan
<p>Analisis:</p> <p>Pada ungkapan yang terdapat pada elemental skill V yaitu 落ちて meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah Lumine saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 落ちて yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Berjatuhlah!” yang memiliki arti Lumine menjatuhkan sesuatu yang sesuai dengan kekuatan elementalnya saat mengucapkan ungkapan tersebut.</p>				

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen geo yang berarti tanah pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas yaitu Lumine mengeluarkan atau menjatuhkan sejenis batu yang menjatuhkan musuhnya.				
2.	Elemental Burst V	震えよ！ (ふるえよ！)	Gentarlah!	Ungkapan Perintah
3.	Elemental Burst VI	塵となれ！ (ちりとなれ！)	Hancurlah menjadi debu!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Pada ungkapan kedua pada elemental burst V yaitu 震えよ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 震えよ！ yang telah diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu “Gentarlah!” yang artinya memerintah agar lawan bicara yaitu musuh yang diserang merasa ketakutan akan kekuatan yang diarahkan kepada mereka. Dengan mengucapkan ungkapan 震えよ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah</p>				

bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 震えよ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Pada ungkapan ketiga pada elemental burst VI yaitu 塵となれ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 塵となれ！ yang memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Hancurlah menjadi debu!” yang artinya sesuai dengan apa yang telah diterjemahkan yaitu memerintah agar lawan bicara yaitu musuh yang diserang kalah dan menjadi debu akibat dari serangan yang dilancarkan oleh Lumine yang berelemen geo. Dengan mengucapkan ungkapan 塵となれ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 塵となれ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen geo yang berarti tanah pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental geo untuk mengancam musuh. Meskipun pada ungkapan elemental burst VI 塵となれ！ Yaitu mengancam dan memerintahkan musuh untuk kalah dengan menjadi debu oleh serangannya. Secara penggambaran yang terdapat pada animasi tidak ada hal yang sesuai dengan ungkapan yang diucapkan oleh Lumine pada elemental burst V dan VI.

Nama Karakter : Lumine (Electro)				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill VIII	くらえ！	Terimalah ini!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Pada ungkapan pertama pada elemental skill VIII yaitu くらえ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan くらえ！ memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Terima ini!” yang artinya secara umum memberikan serangan kepada musuh dan memerintah agar lawan bicara yaitu musuh yang diserang menerima serangan yang dilancarkan oleh Lumine yang berelemen electro. Dengan mengucapkan ungkapan くらえ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan くらえ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.</p> <p>Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen electro yang berarti petir pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental electro untuk menyerang musuh. Lumine melancarkan serangan berupa 3 tebasan elemental electro kepada musuh dengan menyebarkan petir disekitarnya dengan pedang</p>				

yang akan menyetrum musuh.

2.	Elemental Burst VIII	轟け！ (とどろけ！)	Gemuruh petir!	Ungkapan Perintah
----	-------------------------	--------------------	----------------	-------------------

Analisis:

Pada ungkapan kedua pada elemental burst VIII yaitu 轟け！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 轟け！ memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Gemuruh petir!” yang artinya mengancam ataupun memberikan serangan kepada musuh dan memerintah agar lawan bicara yaitu musuh yang diserang menerima serangan yang dilancarkan oleh Lumine yang berelemen electro. Dengan mengucapkan ungkapan 轟け！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 轟け！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen electro yang berarti petir pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental electro untuk menyerang musuh. Lumine memanggil perlindungan petir dan akan melancarkan serangan petir kepada musuh jika menyerang musuh tersebut.

Nama Karakter : Lumine (Dendro)				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill XII	蔓延れ！ (はびこれ！)	Menyebar!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Pada ungkapan pertama pada elemental skill XII yaitu 蔓延れ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan Lumine saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 蔓延れ！ memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Menyebar!” yang artinya Lumine mengeluarkan kekuatan dendro dengan menyebarkannya kepada musuh untuk menghasilkan serangan. Dengan mengucapkan ungkapan 蔓延れ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 蔓延れ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.</p>				

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen dendro yang berarti tumbuhan pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental dendro untuk menyerang musuh dengan cara menyebarkannya. Lumine melancarkan serangan kepada musuh dengan mengayunkan pedangnya beserta menyebarkan serangan berelemen dendro disekitarnya yang akan mengakibatkan serangan pada musuh.

2.	Elemental Burst XI	芽生えよ！ (めばえよ！)	Bertumbuhlah!	Ungkapan Perintah
----	-----------------------	----------------------	---------------	-------------------

Analisis:

Pada ungkapan kedua pada elemental burst XI yaitu 芽生えよ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan berupa perintah kepada lawan bicara yakni musuh. Dengan mengucapkan ungkapan 芽生えよ！ memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Bertumbuhlah!” yang artinya artinya Lumine mengeluarkan kekuatan dendro dengan menyebarkannya kepada musuh untuk menumbuhkan tunas dendro yang nantinya menyebabkan serangan saat tunas tersebut meletus.. Dengan mengucapkan ungkapan 芽生えよ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 芽生えよ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen dendro yang berarti tumbuhan pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental dendro untuk menyebarkan elemental dendro yang akan mengeluarkan tunas dendro jika digabungkan dengan elemental lain dan dapat memberi serangan kepada musuh..

Nama Karakter : Lumine (Hydro)				
No	Jenis Voice Line	Kalimat Ungkapan	Arti	Jenis Ungkapan Imperatif
1.	Elemental Skill XV	行けっ！	Pergilah!	Ungkapan Perintah
<p>Analisis:</p> <p>Pada ungkapan pertama pada elemental skill XV yaitu 行けっ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (<i>meirei</i>) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan menyampaikan keinginan berupa perintah Lumine saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 行けっ！ meskipun memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Kejar!” tetapi jika melihat arti asli dari ungkapan 行けっ！ Yang berarti “pergi!” atau “pergilah!” yang lebih terkesan memberi perintah untuk menyuruh pergi lawan bicara atau</p>				

biasanya digunakan untuk mengusirnya. Sedangkan pada saat mengatakan ungkapan pada elemental skill XV 行けっ！ Lumine memberikan serangan lawan bicara yaitu musuh yang diserang dengan melancarkan serangan berelemen hydro. Dengan mengucapkan ungkapan 行けっ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 行けっ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Pada ungkapan kedua pada elemental skill XVI yaitu 渦よ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan menyampaikan keinginan berupa perintah Lumine saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 渦よ！ Yang memiliki terjemahan bahasa Indonesia “Pusaran Air!” yang artinya Lumine mengeluarkan kekuatan hydro dengan menyeprot pusaran air kepada musuh untuk menghasilkan serangan. Dengan mengucapkan ungkapan 渦よ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 渦よ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen hydro yang berarti air pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental skill diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental hydro untuk menyerang musuh dengan cara mengeluarkan pusaran air secara singkat yang akan memberikan serangan kepada musuh.

2.	Elemental Burst XIV	浄化せよ！	Sikat! (Murnikan!)	Ungkapan Perintah
----	------------------------	-------	-----------------------	-------------------

		(じょうかせよ！)		
3.	Elemental Burst XV	激流に飲まれろ！ (げきりゅうにのまれろ！)	Tertelanlah oleh ombak	Ungkapan Perintah

Analisis:

Pada ungkapan ketiga pada elemental burst XIV yaitu 浄化せよ！ meskipun tidak memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Dikarenakan memiliki kesan serta kosakata yang sesuai dengan ungkapan perintah bahasa Jepang (*meirei*) serta memiliki fungsi untuk menyampaikan keinginan menyampaikan keinginan berupa perintah Lumine saat ia mengeluarkan kekuatannya. Dengan mengucapkan ungkapan 浄化せよ！ Yang memiliki terjemahan bahasa Indonesia dalam *game* “Sikat!” tetapi jika melihat arti asli dari ungkapan 浄化せよ！ Yang memiliki arti “Murnikan!” atau “termurnikanlah!” yang memiliki arti perintah lebih jelas jika dibandingkan terjemahan “Sikat!” yang lebih mengarah secara umum mengalahkan musuh dengan kasar. Sedangkan 浄化せよ！ yang memiliki arti “Murnikan!” atau “termurnikanlah!” yang sangat dekat dengan sifat air yaitu memurnikan sesuatu. Lumine memberikan serangan lawan bicara yaitu musuh yang diserang dengan melancarkan serangan berelemen hydro. Dengan mengucapkan ungkapan 浄化せよ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang serta ungkapan ini diakhiri oleh

tanda seru sehingga ungkapan 浄化せよ！ Dapat termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Pada ungkapan ketiga pada elemental burst XV yaitu 激流に飲まれろ！ ungkapan ini memiliki bentuk pola imperatif seperti contoh kalimat yang terdapat pada teori ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70). Ungkapan ini masuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi ungkapan perintah (*meirei*) dengan bentuk ungkapan memiliki akhiran ungkapan perintah dengan akhiran ~ろ. Ungkapan perintah 激流に飲まれろ！ memiliki terjemahan bahasa Indonesia dalam *game* “BUM!” tentu hal itu tidak memiliki arti apapun dan hanya seperti suara sebuah ledakan. Tetapi jika diartikan yang sesuai dengan ungkapannya 激流に飲まれろ！ memiliki arti “Tertelanlah oleh ombak!” Lumine memberikan serangan lawan bicara yaitu musuh yang diserang dengan melancarkan serangan berelemen hydro. Ungkapan Elemental burst XV 激流に飲まれろ！ Termasuk kedalam ungkapan perintah bahasa Jepang, ungkapan ini diakhiri oleh tanda seru sehingga ungkapan 激流に飲まれろ！ termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang yang memiliki fungsi Perintah.

Tindak tutur yang digambarkan pada karakter Lumine yang berelemen hydro yang berarti air pada saat mengucapkan ungkapan pada elemental burst diatas Lumine menggunakan kekuatan elemental hydro untuk menyerang musuh dengan cara melancarkan gelembung air yang bergerak pelan dan mengakibatkan serangan kepada musuh.

Lampiran 2. Klasifikasi Keterkaitan Penggambaran Tokoh

Mondstadt

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 弾けろ！		V		
2 咲け		V		
3 偉業を見届けよ。		V		
4 あきらめて！				V
5 震えなさい！	V			
6 眠るなよ！				V
7 おとなしくしやがれ！	V			
8 凍れ！	V			
9 風邪ひくなよ。	V			
10 あたしを甘く見ないで！		V		
11 反省しなさい、酔っぱいさん！		V		
12 逃がさないわよ～				V
13 穿ちなさい！	V			
14 早く投降しなさい。				V

15 任せてください		V		
16 姿を見せよ、オズ！		V		
17 応えなさい！		V		
18 黒き翼よ、昼夜を切り裂きなさい		V		
19 風の神よ、我らを導きたまえ。		V		
20 元気出してよ！		V		
21 喚きなさい。Wameki nasai Teriak menangis		V		
22 結霜せよ。 Terikat membeku	V			
23 砕け散れ！ Pecah menyebar				V
24 氷浪のように唸れ	V			
25 運命よ、ここにいでよ。		V		
26 火炎よ一燃やし尽せ。	V			
27 裁きを受けよ！	V			
28 一緒に遊ぼうよ～		V		
29 逃げようなんて思わないでよね？		V		
30 燃えろ！				
31 天に召せ！ Memanggil langit				V

32吹き飛ばせ!				V
33全員どけ!				V
34どけ!				V
35来るな!				V
36 貫け...!				V
37立ち去ってください!				V
38突破口を開きましょう!			V	
Total	9	15	1	12

Liyue

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 行け!				V
2 逃さない!				V
3 我が剣よ! 影に従え		V		
4 剣光よ、世の乱れを斬り尽くせ!		V		
5 グウオバァー、火をふけ!		V		
6 師匠の技を食らいなさい!		V		
7 詩よ、錦となれ。		V		

8 燃えよ！	V			
9 下がれ！				V
10 動かないでね！				V
11 命に応えよ！		V		
12 散れ！				V
13 諦めなさい！				V
14 降参しなさい。				V
15 琉璃のように落ちなさい。		V		
16 かかれ。				V
17 糸よ、交錯せよ。		V		
18 行け。				V
19 戻れ				V
20 聞き給え、ここにて命ずる。	V			
21 仙法開け、顕現せよ。		V		
22 どけ！				V
23 くらえ！				V
24 よく見ておけ！		V		
25 出でよ！		V		
26 氷霜よ、化神となれ！		V		
27 律令に従え！		V		
28 もっと熱くなれ！	V			

29 火花を散らせ！		V		
30 反逆の歌を奏でろ！		V		
31 アタイの最強の音を聞け！		V		
32 剣よ、出でよ！		V		
33 わが命を聞きたまえ！				V
34 妖魔め、立ち去れ！		V		
35 大人しく捕まれ	V			
36 消えろ				V
37 すぐに治してあげましょう		V		
38 命の重みをしりなさい。		V		
39 来い！				V
40 痛いから我慢しろよ！		V		
Total	4	21		

Inazuma

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 踊りなさい		V		
2 雪よ、舞え	V			

3 火に気をつけろ。	V			
4 散れ!				V
5 具現化せよ。		V		
6 風向きに従え。	V			
7 出てこい。		V		
8 荒れ狂いなさい!		V		
9 しっかりたつてな。			V	
10 おとなしくしな。kuki				V
11 邪魔をするな。				V
12 手伝って		V		
13 紅に染まって散りなさい。		V		
14 喰らえ!				V
15 罪を認め		V		
16 霧を晴らせ!	V			
17 砕きあがれ!				V
18 俺様にまかせろ!		V		
19 俺に続け!		V		
Total	4	9		
			1	4

Sumeru

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 蔓延りなさい。		V		
2 手をつなぎましょう		V		
3 行け				V
4 飛べ		V		
5 見逃さないでね		V		
6 今にみておれ。faruzan		V		
7 お前にやる、受け取れ!		V		
8 邪魔しないで!			V	
9 歯あ食いしばれよ!		V		
10 砕けなさい!				V
11 どいて!				V
12 この祈りを聞きなさい!		V		
13 もっと泣きわめけ!		V		
14 身の程を知れ		V		
15 さあ、こい!				V

16 ようく見てろ！		V		
17 降伏しろ		V		
Total	0	11	0	

Fontaine

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 頭を垂れろ		V		
2 騒ぐな。		V		
3 目線お願いしまーす！		V		
4 ポーズお願いします！		V		
5 僕を讃えよ！		V		
6 歌え、僕の名の下に！		V		
7 気を付けなさい～！		V		
8 撃ち続けて～！うんうん、イイ感じ！		V		
9 動くな		V		
10 武器を捨てろ！		V		
11 法の裁きを受けて来い。		V		

12 投降しろ！		V		
13 回って。		V		
14 逃げるなって		V		
15 寒いから気を付けろよ。	V			
Total	1	13	0	1

Traveler Lumine

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
1 風と共に去れ！	V			
2 落ちて				V
3 震えよ！				V
4 塵となれ！ chiri to nare	V			
5 くらえ！				V
6 轟け！	V			
7 蔓延れ！	V			
8 芽生えよ！ tumbuh	V			
9 行けっ！				V
10 浄化せよ！		V		

jouka seyo				
11 激流に飲まれる！	V			
Total	5	1	0	5

Total perhitungan

Data	Identitas karakter	Latar belakang cerita karakter	Peran karakter dalam Tim	Tidak berhubungan
Mondstadt	9	15	1	13
Liyue	4	21	0	15
Inazuma	4	9	1	5
Sumeru	0	12	1	4
Fontaine	1	14	0	0
Traveler	6	1	0	4
Total	24	72	3	41
140				

