

Analisis Makna Tindak Tutur Kalimat Imperatif oleh Karakter Suzume dan Souta dalam Anime Suzume no Tojimari

Oka Mahendra, Merta Dana
Universitas Pendidikan Ganesha
oka.mahendra.2@undiksha.ac.id, merta.dana.2@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna dari tindak tutur imperatif di dalam percakapan pada Anime *Suzume No Toji Mari*. Peneliti menggunakan rancangan penelitian deskriptif-kualitatif dalam mencapai tujuan penelitian. Subjek penelitian ini adalah karakter Suzume dan Souta pada Anime *Suzume No Toji Mari*. Objek dalam penelitian ini adalah makna tindak tutur yang terdapat pada Anime *Suzume No Toji Mari*. Penelitian ini menggunakan teori Sutedi untuk mengetahui makna dalam penyampaian keinginan lawan bicara dan juga teori Hayashi untuk mengetahui fungsi dari tindakan tuturan. Penulis mengumpulkan data menggunakan metode simak dan juga menggunakan teknik lanjutan berupa teknik catat. Terdapat 25 data kalimat imperatif. Dapat diketahui ada 4 makna kalimat imperatif yang mempunyai fungsi perintah, mengajak, larangan, dan permintaan. Dari 25 data tersebut dapat dikelompokkan menjadi 8 makna perintah, 6 makna mengajak, 3 makna larangan, dan 8 makna permintaan.

Kata Kunci: Makna, Tindak Tutur, Kalimat Imperatif.

A. PENDAHULUAN

Anime sebagai bentuk seni visual menyuguhkan kompleksitas dalam representasi karakter dan interaksi sosial. Salah satu elemen bahasa yang memegang peran sentral dalam pembentukan karakter adalah tindak tutur imperatif. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mendalami penggunaan tindak tutur imperatif pada karakter Suzume dan Souta dalam anime "*Suzume no Toji Mari*".

Suzume, sebagai tokoh utama dalam cerita, menjadi pusat perhatian karena potensinya dalam membentuk dinamika interpersonal dan mengarahkan alur cerita. Analisis tindak tutur imperatif pada Suzume diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang karakterisasi dan pengaruhnya terhadap perkembangan cerita.

Selain Suzume, peneliti juga akan menganalisis karakter lain yaitu Souta, yang merupakan rekan dari Suzume, Souta merupakan seorang penutup yang bertugas untuk menutup semua pintu yang bisa menyebabkan bencana di Jepang. Analisis tindak tutur imperatif pada Souta diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam karakterisasi dan pengaruhnya terhadap cerita.

Dalam pendahuluan ini, akan diuraikan latar belakang penelitian, relevansi analisis tindak tutur imperatif dalam konteks anime, serta rumusan masalah yang akan dijawab

selama penelitian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih mendalam tentang peran bahasa dalam membentuk naratif anime dan menggali unsur-unsur subtan dalam karakter Suzume dan Souta.

Dalam proses komunikasi, aspek yang sangat penting adalah penggunaan bahasa, yang diekspresikan melalui kalimat-kalimat. Komunikasi efektif terjadi ketika penutur dan mitra tutur memiliki pemahaman yang sama terhadap makna yang ingin disampaikan, bahkan jika itu hanya terdiri dari satu kata. Dalam variasi kalimat, terdapat berbagai jenis, seperti kalimat deklaratif yang berupa pernyataan, kalimat interogatif yang berupa pertanyaan, kalimat ekslamatif yang berupa seruan, dan kalimat imperatif yang berfungsi sebagai perintah.

Dalam fungsinya, kalimat imperatif berperan sebagai kalimat yang digunakan oleh pembicara untuk memberikan perintah kepada lawan bicara. Kalimat imperatif umumnya dikenal sebagai kalimat perintah. Pada saat menyampaikan kalimat imperatif atau perintah, terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan, termasuk kepada siapa kalimat imperatif tersebut ditujukan, bagaimana hubungan antara penutur dan lawan bicara ketika menggunakan kalimat imperatif, serta bagaimana respons lawan bicara terhadap perintah yang diucapkan oleh pembicara. Menurut (Yuda Alfi, 2021) kalimat imperatif biasanya menggunakan intonasi tinggi dan cenderung kasar, walaupun ada beberapa yang dapat diucapkan secara halus dan sopan dalam kondisi tertentu.

(Masrokhah et al., 2019) menyatakan bahwa mempelajari bahasa Jepang dapat dilakukan dengan lebih mudah melalui berbagai jenis media dan sumber, seperti musik, novel, anime, dan lainnya. Anime merupakan jenis film animasi khas Jepang yang sangat populer di seluruh dunia. Dalam film animasi, terdapat pesan berupa tindak tutur imperatif, sehingga penggunaan kalimat imperatif dapat lebih dipahami dengan mudah. Kalimat imperatif memiliki rentang yang bervariasi, mulai dari perintah yang tegas atau keras hingga permintaan yang menuntut namun lembut dan sopan.

Kalimat imperatif dapat mencakup ajakan untuk melaksanakan suatu tindakan atau larangan untuk tidak melakukannya. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan kalimat imperatif tidak dapat dilakukan sembarangan, seperti halnya penggunaan kalimat-kalimat lainnya. Ini dikarenakan seseorang seharusnya tidak memberikan perintah kepada orang lain tanpa mempertimbangkan situasi, kedudukan, dan faktor-faktor lain yang relevan. Beberapa penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi tindak tutur, antara lain (Azizah, 2017) yang mengulas tentang kesantunan tindak tutur imperatif

dalam komik "Arslan Senki" dari perspektif pragmatik. Selain itu, (Putri Nadira, 2019) juga mengkaji tindak tutur ekspresif mengeluh dalam anime "Ao No Ekusoshisuto" dengan pendekatan pragmatik.

Oleh karena itu, keunikan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah pemanfaatan sumber data dari anime " *Suzume No Toji Mari* ". Hal ini dipilih karena film tersebut memiliki popularitas yang tinggi di berbagai kalangan usia, serta ceritanya yang ringan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, dalam film ini terdapat sejumlah kalimat imperatif dengan berbagai makna. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menganalisis tindak tutur dengan judul "Analisis Makna Tindak Tutur Kalimat Imperatif oleh Karakter Suzume dan Souta dalam Anime " *Suzume No Toji Mari* ."

Adapun peneliti ingin mengidentifikasi masalah, yaitu: (1) Apa saja tindak tutur pada kalimat imperatif yang terdapat dalam anime *Suzume No Toji Mari*, dan (2) Bagaimana makna dari setiap kalimat imperatif yang ada pada animasi *Suzume No Toji Mari*. Tujuan penelitian ini untuk dapat mengetahui, memahami, dan mendeskripsikan makna dari tindak tutur kalimat imperatif dalam bahasa Jepang.

B. KAJIAN TEORI

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi teori Sutedi seperti yang diuraikan dalam (Halibanon & Hasna, 2021), yang menyoroti berbagai makna dalam ekspresi keinginan lawan bicara, termasuk makna perintah, makna permintaan, makna undangan, dan sebagainya. Pendekatan ini memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mengklasifikasikan kalimat imperatif sesuai dengan makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, teori Hayashi yang dijelaskan dalam (Setianingrum, 2014) juga digunakan, dan mengklasifikasikan tindak tutur ke dalam empat fungsi berdasarkan tujuan tuturannya. Fungsi-fungsi tersebut melibatkan penutur ingin mitra tutur melakukan apa yang diinginkan oleh penutur, merespon perasaan mitra tutur, merespon mitra tutur secara intelektual, dan mengungkapkan keinginan serta ketidakeinginan yang berasal dari lubuk hati. Setiap fungsi tersebut memiliki berbagai tindakan, seperti keluhan, perintah, larangan, salam, atau ucapan, dan lain sebagainya.

Menurut Sutedi sebagaimana dijelaskan dalam (Halibanon & Hasna, 2021), imperatif dalam bahasa Jepang juga dikenal sebagai Hatarakikake no Bun (働きかけの

文), yang merujuk pada kalimat yang dipergunakan untuk menyatakan keinginan penutur agar mitra tutur melaksanakan suatu tindakan. *Hatarakikake no Bun* (働きかけの文) memiliki fungsi yang beragam, termasuk sebagai (1) Perintah/*Meirei* (命令), (2) Larangan/*Kinshi Ban* (禁止), (3) Permintaan/*Irai* (依頼), dan (4) Undangan/*Kanyuu* (勧誘). Hayashi dalam (Setianingrum, 2014) juga menjelaskan bahwa kalimat imperatif mengacu pada bentuk kalimat yang menuntut agar lawan bicara melakukan suatu tindakan atau melarang dari melakukan sesuatu. *Meirei*, pada dasarnya, adalah ungkapan yang digunakan dalam situasi atau relasi di mana pembicara memiliki otoritas atas lawan bicara.

Karya terbaru sutradara Makoto Shinkai dan diproduksi oleh CoMix Wave Films, film "*Suzume no Tojimari*" lebih dikenal dengan judul "*Suzume*" di Indonesia. Film animasi ini tayang di bioskop Indonesia mulai 8 Maret 2023. Sedangkan di Jepang 11 November 2022. *Suzume*, seorang remaja berusia 17 tahun, tinggal di bagian barat daya Jepang, tepatnya di kota yang tenang bernama Kyūshū. Suatu hari, dia bertemu dengan Souta, seorang pemuda yang sedang menjelajahi daerah mencari pintu. *Suzume* tertarik untuk mengikuti langkah Souta. Mereka menemukan pintu tua yang berdiri di tengah reruntuhan pegunungan, seolah-olah menjadi satu-satunya sisa dari kehancuran. Dengan rasa penasaran, *Suzume* menyentuh pintu itu dan tiba-tiba terhisap ke dalamnya. Pintu misterius ini menjadi poin awal cerita mereka. Tidak lama kemudian, pintu-pintu lain mulai muncul di berbagai tempat di Jepang. Setiap pintu yang terbuka membawa ancaman dari dunia lain dan mengancam untuk menghancurkan seluruh negara, sehingga mereka harus segera ditutup. Souta, yang memiliki misi untuk menutup pintu-pintu yang terbuka, mengalami kegagalan yang membuatnya berubah menjadi kursi. Dengan kehadiran *Suzume*, keduanya memulai petualangan menyusuri Jepang untuk menutup pintu-pintu tersebut dan mencegah bencana besar yang akan terjadi.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Sarif & Darmayanti (2020). Metode ini melibatkan pencatatan data dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dan elemen-elemen lainnya. Peneliti kemudian menganalisis data

sesuai dengan teori yang relevan dan menyimpulkan hasil penelitian. Fokus penelitian ini terletak pada pemaknaan tindak tutur kalimat imperatif dalam bahasa Jepang dalam film "*Suzume no Toji Mari*". Prosedur penelitian yang akan diikuti oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Awal: Peneliti akan mengumpulkan data dari film "*Suzume no Toji Mari*". Data akan diambil dari percakapan tokoh dalam film. Selanjutnya, peneliti akan menentukan judul penelitian, merumuskan masalah, dan mencari referensi penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan: Peneliti akan menganalisis teori yang telah dikumpulkan dan menguraikannya dalam bentuk deskripsi.
3. Tahap Akhir: Pada tahap akhir, peneliti akan menyusun laporan dari awal hingga akhir penelitian. Laporan ini akan berbentuk karya ilmiah yang mencakup hasil analisis dan kesimpulan yang ditarik dari data yang telah dikumpulkan.

Menurut Dr. Nugrahani (2014), data penelitian merujuk pada informasi yang terkandung dalam suatu subjek yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data survei dapat diperoleh dan dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti dokumen, informan, peristiwa atau kegiatan, tempat, lokasi, dan benda. Peneliti diharapkan untuk menjelaskan secara rinci mengenai sumber data yang digunakan. Peristiwa merujuk pada rangkaian kegiatan yang terjadi dalam lingkungan tertentu. Lokasi mencakup objek yang dibuat dan digunakan dalam peristiwa yang terkait dengan masalah penelitian. Informan merupakan pemberi informasi atau bahan yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah tindak tutur yang terdapat pada kalimat imperatif dalam film "*Suzume no Toji Mari*". Selain itu, kata-kata atau tindakan dalam film tersebut juga dianggap sebagai data penelitian. Peneliti juga menambahkan data dari sumber-sumber tertulis seperti jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya.

Dalam teknik pengumpulan data penelitian ini, peneliti menggunakan metode simak dan teknik analisis catat. Peneliti mendengarkan dan mencatat tuturan kalimat imperatif yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam film "*Suzume no Toji Mari*" untuk kemudian dianalisis.

D. HASIL PEMBAHASAN

Pada penelitian ini telah ditemukan sebanyak 25 data yang terdiri dari 14 oleh karakter Souta dan 11 oleh karakter Suzume, terdapat 4 makna tuturan kalimat imperatif yang mempunyai fungsi perintah, mengajak, larangan, dan permintaan. Dari 25 data tersebut,

dapat dikelompokkan menjadi 8 makna perintah, 6 makna larangan, 3 makna mengajak, 8 makna permintaan.

Tabel 1. Analisis Data Kalimat Imperatif

Jumlah	Makna Tuturan Kalimat Imperatif	Keterangan Durasi
8	Perintah	08:24, 10:28, 13:38, 14:12, 49:51, 01:07:41, 01:14:15, 01:30:53
3	Mengajak	46:11, 50:27, 01:47:05
6	Larangan	28:27, 28:29, 41:24, 41:29, 42:14, 49:32
8	Permintaan	14:12, 16:33, 28:01, 29:49, 47:14, 58:48, 01:06:04, 01:13:41

Berikut hasil analisa dari data di atas:

a. Makna Perintah

Berdasarkan teori Sutedi dalam (Halibanon & Hasna, 2021) terdapat makna dalam penyampaian keinginan oleh penutur kepada lawan bicara, yaitu makna perintah. Contohnya yaitu:

Pada menit ke (13:38)

宗像 草太 : 手伝ってくれてありがとうよう、だがここで見たことがわすれて、家にかえる。

Munakata Souta: *Tetsutate kurete arigatō yō, daga koko de mita koto ga wasurete, -ka ni kaeru.*

Terima kasih telah membantuku, sekarang lupakan semua hal yang kamu lihat disini dan pulanglah.

Pada kalimat di atas terjadi pada saat Suzume bertemu dengan Souta di pintu pertama, saat Suzume kembali ke reruntuhan, karena melihat sebuah benda besar berwarna merah diselimuti asap. Sesampainya disana Suzume melihat Souta yang sedang berusaha menutup pintu, namun kesulitan. Lalu setelah itu Souta melihat Suzume dan terkejut karena ia bisa melihat cacing besar yang merupakan sumber bencana yang berasal dari dalam pintu tersebut. Setelah berusaha bersama untuk menutup pintu tersebut, akhirnya Souta dan Suzume berhasil menutup pintu tersebut, walaupun sudah terlambat dan cacing besar tersebut menghantam daratan dan

menyebabkan gempa. Setelah kejadian tersebut Souta tidak ingin melibatkan Suzume lebih jauh lagi dan memerintahkan Suzume untuk pulang dan melupakan semua kejadian yang ia alami saat itu. Pada percakapan tersebut terdapat **tuturan imperatif yang mempunyai makna perintah** yang ditujukan kepada mitra tutur.

Tuturan di atas dituturkan oleh Munakata Souta yaitu Sang Penutup kepada Iwato Suzume. Dalam teori Hayashi dalam (Setianingrum, 2014) tindak tutur pada percakapan di atas adalah untuk menyatakan agar lawan bicara melaksanakan apa yang penutur inginkan. Dan juga **terdapat tindakan dalam bentuk perintah**.

b. Makna Mengajak

Berdasarkan teori Sutedi dalam (Halibanon & Hasna, 2021) terdapat makna dalam penyampaian keinginan lawan bicara, yaitu makna mengajak ini.

Contohnya yaitu:

Pada menit ke (01:47:05)

宗像 草太 : 付いてきて。

Munakata Souta: *Tsuite Kite*

Ikuti Aku!

岩戸 鈴芽 : うん

Iwato Suzume : *Un*

Baik!

Percakapan di atas terjadi di *Ever-After*, sebuah alam tempat Souta ditahan karena ia telah dijadikan batu kunci oleh Daijin Sang Batu kunci sebelumnya. Dengan nekat Suzume pergi kesana, dan berusaha membebaskan Souta. Dengan bantuan dari kedua batu kunci Suzume berhasil membebaskan Souta. Lalu Souta mengajak Suzume yang bingung harus apa setelah membebaskannya. Souta mengajak Suzume untuk mengentikan cacing keluar dari *Ever-After* agar tidak menyebabkan bencana besar. Pada percakapan tersebut, terdapat **tuturan imperatif yang mempunyai makna mengajak** yang ditujukan kepada mitra tutur.

Tuturan di atas dituturkan oleh Munakata Souta kepada Suzume. teori Hayashi dalam (Setianingrum, 2014) tindak tutur pada percakapan di atas untuk menyatakan agar agar lawan bicara melaksanakan apa yang penutur inginkan. Dan juga terdapat tindakan dalam bentuk ajakan.

c. Makna Larangan

Berdasarkan teori Sutedi dalam (Halibanon & Hasna, 2021) terdapat makna dalam penyampaian keinginan lawan bicara, yaitu makna larangan ini.

Contohnya yaitu:

Pada menit ke (49:32)

宗像 草太 : すずめさん、戻れ。そこに入っちゃだめだ。

Munakata Souta: *Suzume-san, modore. Soko ni Iricha dameda.*

Suzume, kembalilah. Kamu tidak boleh masuk.

Pada kalimat di atas terjadi saat, Suzume yang diberikan tugas untuk menutup pintu, pintu tersebut ada di kincir ria. Namun saat ingin menutupnya Suzume melihat Ever-After yang dilihat dirinya saat kecil. Suzume pun masuk kedalam dan mencoba untuk ke Ever-After, namun tidak ada orang yang bisa masuk ke Ever-After. Souta yang tadi mengejar Daijin, harus menyelamatkan Suzume agar tidak jatuh dari atas. Pada kalimat tersebut, terdapat **tuturan imperatif yang memiliki makna larangan** yang ditujukan kepada mitra tutur.

Tuturan di atas dituturkan oleh Munakata Souta kepada Suzume. Dalam (Setianingrum, 2014) tindak tutur pada percakapan di atas untuk menyatakan agar lawan bicara tidak melakukan hal yang tidak diinginkan oleh penutur. Dan juga terdapat **tindakan dalam bentuk larangan.**

d. Makna Permintaan

Berdasarkan teori Sutedi dalam (Halibanon & Hasna, 2021) terdapat makna dalam penyampaian keinginan lawan bicara, yaitu makna larangan ini.

Contohnya yaitu:

Pada menit ke (16:33)

岩戸 鈴芽 : ねえ、うちにねこになる。

Iwato Suzume : *Nee, Uchi ni neko ni naru?*

Nee, Mau menjadi kucing di rumah ini?

ダイジン : うん

Daijin : *Un...*

Iyaa...

Percakapan tersebut terjadi saat setelah menutup pintu di Kyushu, Suzume memutuskan untuk mengobati tangan Souta yang terluka ketika menyelamatkannya. Saat sedang mengobati Souta datang seekor kucing yang sangat kurus, Suzume langsung memberikan makan dan bertanya kepada kucing tersebut maukah menjadi kucing di rumahnya. Semua terkejut saat mendengar bahwa kucing tersebut bisa berbicara. Pada percakapan tersebut, terdapat **tuturan kalimat imperatif yang bermakna permintaan** yang ditujukan kepada mitra tutur.

Tuturan di atas dituturkan oleh Iwato Suzume kepada Daijin kucing yang bisa berbicara. dalam (Setianingrum, 2014) tindak tutur pada percakapan di atas untuk mengatakan respon terhadap perasaan lawan bicara. Dan juga **terdapat tindakan dalam bentuk permintaan.**

E. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan di atas terdapat 25 data tutur kalimat imperatif yang dituturkan oleh karakter Munakata Souta dan Iwato Suzume dari Anime *Suzume no Tojimari*. Maka peneliti menyimpulkan 2 kesimpulan yaitu:

1. Tuturan kalimat imperatif terdiri dari 4 makna yaitu, makna perintah, makna mengajak, makna larangan, dan makna permintaan. Tuturan dengan makna perintah terdiri dari 8 data. Lalu tuturan imperatif dengan makna mengajak terdapat 3 data. Kemudian tuturan imperatif dengan makna larangan terdapat 6 data. Dan yang terakhir tuturan imperatif makna permintaan terdapat 8 data. Semua data tersebut adalah akumulasi dari karakter Munakata Souta dan Iwato Suzume.
2. Adapun ditemukan tindak tutur imperatif yaitu tindakan tuturan imperatif dalam bentuk perintah terdapat 8 data. Dalam tindak tutur imperatif perintah tersebut menyatakan agar lawan bicara melaksanakan apa yang penutur inginkan. Lalu tindakan tuturan imperatif dalam bentuk mengajak terdapat 3 data. Juga dalam tindak tutur imperatif mengajak tersebut menyatakan agar lawan bicara melaksanakan apa yang penutur inginkan. Kemudian tindakan tuturan pada bentuk larangan terdapat 6 data. Dalam tindak tutur imperatif larangan tersebut menyatakan agar lawan bicara melaksanakan apa yang penutur inginkan. Dan yang terakhir tindakan tuturan imperatif dalam bentuk permintaan terdapat 8 data. Dalam tindak tutur imperatif permintaan tersebut juga menyatakan respon terhadap perasaan mitra tutur.

REFERENSI

- Azizah, N. (2017). Kesantunan Tindak Tutur Imperatif Dalam Komik Arslan Senki (Kajian Pragmatik). [Http://Eprints.Undip.Ac.Id/52778/1/Skripsi_Nuha_Azizah_Full.Pdf](http://Eprints.Undip.Ac.Id/52778/1/Skripsi_Nuha_Azizah_Full.Pdf)
- Dariasri, P. D., Masrokhah, Y., & ... (2019). Analisis Penggunaan Kandoushi Dalam Tindak Tutur Pada Komik Gekkan Shoujo Nozaki-Kun Volume 5 Dan 6 Karya Izumi Tsubaki. *Prosiding Seminar...*, 5, 617–628. [Https://Proceedings.Uhamka.Ac.Id/Index.Php/Semnas/Article/View/216%0Ahttps://Proceedings.UhAmka.Ac.Id/Index.Php/Semnas/Article/Download/216/192](https://Proceedings.Uhamka.Ac.Id/Index.Php/Semnas/Article/View/216%0Ahttps://Proceedings.UhAmka.Ac.Id/Index.Php/Semnas/Article/Download/216/192)
- Dr. Nugrahani, F. M. Hum. (2014). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. [Http://Digilibfkip.Univetbantara.Ac.Id/Materi/Buku.Pdf](http://Digilibfkip.Univetbantara.Ac.Id/Materi/Buku.Pdf)
- Halibanon, Dra. D. S., & Hasna, M. H. A. (2021). Tuturan Imperatif Dan Implikatur Permintaan Dalam Bahasa Jepang (Kajian Pragmatik). *Sastra Studi Ilmiah Sastra*, 11, 42–51. [Http://45.118.112.109/Ojspasim/Index.Php/Sastra/Article/View/227](http://45.118.112.109/Ojspasim/Index.Php/Sastra/Article/View/227)
- Hayashi, O. (N.D.). Nihongo Kyouiku Handobukku. Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori Dan Praktik. [Https://Www.Researchgate.Net/Profile/Hengkiwijaya/Publication/337632237_Analisis_Dan_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan_Teori_Praktik/Links/5dE1325d92851c8364547510/Analisis-Data-Kualitatif-Sebuah-Tinjauan-Teori-Praktik.Pdf](https://Www.Researchgate.Net/Profile/Hengkiwijaya/Publication/337632237_Analisis_Dan_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan_Teori_Praktik/Links/5dE1325d92851c8364547510/Analisis-Data-Kualitatif-Sebuah-Tinjauan-Teori-Praktik.Pdf)
- Hesthiyanti, A. A. (2020). Analisis Pragmatik Tindak Tutur Kalimat Imperatif Dalam Film 给 19 岁的我自己 Gěi 19 Sui De Wǒ Zìjǐ. Repository.Ub.Ac.Id
- Prof. Dr. Sugiyono. (2011). Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Intro (Pdfdrive).Pdf. In Bandung Alf.
- Putri Nadira. (2019). Tindak Tutur Ekspresif Mengeluh Dalam Anime Ao No Ekusoshisuto: Tinjauan Pragmatik (Putri Nadira, Ed.). [Http://Scholar.Unand.Ac.Id/51551/5/5.%20Skripsi%20Full.Pdf](http://Scholar.Unand.Ac.Id/51551/5/5.%20Skripsi%20Full.Pdf)
- Sarif, I., & Darmayanti, N. (2020). Tindak Tutur Bahasa Jepang Pada Media Sosial Instagram di Masa Pandemi Covid-19: Suatu Kajian Pragmatik. *Metahumaniora*, 10, 285–294. [Http://Jurnal.Unpad.Ac.Id/Metahumaniora/Article/View/30940](http://Jurnal.Unpad.Ac.Id/Metahumaniora/Article/View/30940)
- Setianingrum, I. (2014). Analisis Penggunaan Kalimat Imperatif Dalam Drama Q10.
- Sutedi, D. (2003). Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang.
- Yuda Alfi. (2021, August 26). Pengertian Kalimat Imperatif, Fungsi, Ciri, Jenis, Dan Contohnya Yang Perlu Dipahami. [Https://Www.Bola.Com/Ragam/Read/4639459/Pengertiankalimat-Imperatif-Fungsi-Ciri-Jenis-Dan-Contohnya-Yang-Perlu-Dipaham](https://Www.Bola.Com/Ragam/Read/4639459/Pengertiankalimat-Imperatif-Fungsi-Ciri-Jenis-Dan-Contohnya-Yang-Perlu-Dipaham)