

## TINDAK TUTUR DIREKTIF DALAM ANIME HYPNOSIS MIC -DIVISION RAP BATTLE- RHYME ANIMA: PERBEDAAN CARA ICHIRO YAMADA DAN SAMATOKI AOHITSUGI DALAM MEMIMPIN TIM

Adita Ramaniya Widyati<sup>1</sup>, Amelya Septiana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>[adita.ramaniya.widyati@mhs.unj.ac.id](mailto:adita.ramaniya.widyati@mhs.unj.ac.id), <sup>2</sup>[amelyaseptiana@unj.ac.id](mailto:amelyaseptiana@unj.ac.id)

### Article

### History:

Received:  
11 Oct 2025  
Revised:  
12 Oct 2025  
Accepted:  
13 Oct 2025

### Kata kunci:

ilokusi, tindak  
tutur direktif,  
hypnosis mic,  
anime,  
kepemimpinan

### Keywords:

illocution  
directive  
speech acts,  
hypnosis mic,  
anime,  
leadership,

**Abstrak:** *Anime Hypnosis Mic -Division Rap Battle- Rhyme Anima menampilkan dinamika kepemimpinan melalui penggunaan tindak tutur direktif oleh dua pemimpin divisi: Ichiro Yamada dari Buster Bros!! dan Samatoki Aohitsugi dari Mad Trigger Crew. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana tindak tutur direktif digunakan oleh ketua pemimpin untuk mengarahkan anggota tim mereka, sekaligus mencerminkan gaya kepemimpinan masing-masing. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dialog yang diambil dari beberapa episode anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ichiro menggunakan gaya komunikasi yang ramah dan mendukung, sementara Samatoki lebih otoritatif dengan pilihan kata yang tegas dan langsung. Temuan ini menggambarkan hubungan antara penggunaan tindak tutur direktif dan peran kepemimpinan dalam cerita. Penelitian ini menyoroti bagaimana variasi gaya berbahasa dapat mencerminkan kepribadian dan nilai yang dianut masing-masing pemimpin. Kajian ini juga memberikan pemahaman baru tentang bagaimana kekuatan bahasa berperan dalam membangun dinamika kelompok dan mempertahankan hierarki sosial dalam konteks naratif. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi pragmatik dan analisis wacana dalam karya sastra maupun media populer Jepang.*

**Abstract:** *The anime Hypnosis Mic -Division Rap Battle- Rhyme Anima presents leadership dynamics through the use of directive speech acts by two division leaders: Ichiro Yamada from Buster Bros!! and Samatoki Aohitsugi from Mad Trigger Crew. This study aims to explore how directive speech acts are used by the leaders to guide their team members while reflecting their respective leadership styles. A descriptive qualitative approach was applied to analyze dialogues taken from several episodes of the anime. The results show that Ichiro employs a friendly and supportive communication style, while Samatoki demonstrates an authoritative manner with firm and direct word choices. These findings illustrate the relationship between the use of directive speech acts and the portrayal of leadership roles in the story. Furthermore, this study highlights how variations in speech style reflect each leader's*

*personality and underlying values. It also provides new insights into how language functions as a means of constructing group dynamics and maintaining social hierarchy within a narrative context. The findings are expected to serve as a reference for future studies in pragmatics and discourse analysis, particularly in literary works and Japanese popular media.*

---

## **PENDAHULUAN**

Tindak tutur merupakan salah satu elemen kunci dalam interaksi manusia, terutama dalam kepemimpinan. Dalam kajian sociolinguistik, tindak tutur tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga bertujuan untuk melakukan Tindakan tertentu melalui ujaran. Austin (1962) mengatakan pembagian tindak tutur menjadi tiga, yakni, tindak lokusi, tindak ilokusi, dan tindak perlokusi. Kemudian Searle (1976) mengategorikan sebanyak lima tindak, yaitu, asertif, direktif, komisif, ekspresif, deklaratif. Salah satu tindak tutur yang penting dalam komunikasi kepemimpinan adalah tindak tutur direktif. Tindak tutur direktif adalah bentuk ujaran yang digunakan oleh pembicara untuk mendorong atau mengarahkan pendengar agar melakukan sesuatu. Contoh tindak tutur direktif meliputi perintah, permintaan, nasihat, atau larangan. Dalam konteks kepemimpinan, tindak tutur direktif sering digunakan untuk memberikan arahan, menetapkan aturan, atau mengatur hubungan kerja di dalam tim.

Genre music hip-hop, yang muncul di Bronx pada tahun 1973, telah berkembang menjadi salah satu bentuk seni global yang paling berpengaruh. Dengan ritme yang khas dan lirik yang kuat, hip-hop telah melampaui batas geografis, termasuk di Jepang. Salah satu inovasi unik yang memadukan hip-hop dengan budaya pop Jepang adalah proyek *Hypnosis Mic (Hypmic)*, yang menghadirkan dunia cerita dimana pertarungan dan konflik diselesaikan melalui lirik rap alih-alih kekerasan fisik.

Diluncurkan oleh Evil Line Records (ELR), anak perusahaan King Records, pada tahun 2017, *Hypnosis Mic* memperkenalkan 18 karakter fiktif yang dihidupkan oleh pengisi suara (*seiyuu*). Lagu-lagu rap yang dinyanyikan oleh karakter ini tidak hanya membentuk identitas musik mereka, tetapi juga mencerminkan kepribadian dan dinamika antar karakter. Proyek ini telah berkembang menjadi berbagai media, termasuk anime *Hypnosis Mic -Division Rap Battle- Rhyme Anima*, yang memvisualisasikan dunia cerita dalam pertarungan rap antar divisi. Popularitas anime ini terbukti dari keberhasilan album *soundtrack*-nya, *Straight Outta Rhyme Anima*, yang terjual sebanyak 40.579 kopi dalam minggu pertama perilisannya, menjadikannya pemenang tangga lagu “Billboard JAPAN Top Albums Sales” pada 25 Januari 2021. Selain itu, anime *Hypnosis Mic -Division*

Rap Battle- Rhyme Anima menempati posisi kedua dalam kategori komentar terbanyak pada platform streaming ABEMA, menunjukkan tingginya antusiasme dari para penggemar.

Dinamika kepemimpinan menjadi salah satu daya tarik utama *Hypnosis Mic*. Dua pemimpin divisi, Ichiro Yamada dari *Buster Bros!!* dan Samatoki Aohitsugi dari *Mad Trigger Crew*, menawarkan gaya kepemimpinan berbeda. Ichiro memimpin dengan pendekatan yang suportif dan penuh empati sementara Samatoki mengedepankan gaya yang tegas dan otoritatif untuk menjaga harmoni tim. Perbedaan pendekatan ini dapat terlihat jelas melalui penggunaan tindak tutur direktif dalam interaksi mereka dengan anggota tim.

Menurut Mounser dalam Ramadhana (2013), keberhasilan sebuah karakter sangat dipengaruhi oleh beberapa elemen penting seperti, cerita, kepribadian, audiens target, dan desain visual. Unsur-unsur seperti ekspresi wajah, aksesoris, gestur tubuh, serta komposisi warna turut mendukung pembentukan kepribadian karakter yang kuat (Haryanto Yesica, dkk, 2019). Dalam *Hypnosis Mic*, elemen-elemen ini dirancang dengan cermat untuk menggambarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh setiap karakter. Ika (2020) mengatakan bahwa penggunaan teori desain karakter holistic pada karakter *Hypnosis Mic* membuat desain menjadi lebih menarik dan berpotensi dalam pendekatan pop culture yang sedang tren.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perbedaan penggunaan tindak tutur direktif oleh Ichiro Yamada dan Samatoki Aohitsugi dalam peran mereka sebagai pemimpin. Dengan menyoroti bagaimana tindak tutur ini digunakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang hubungan antara gaya komunikasi, tindak tutur dan kepemimpinan dalam budaya populer seperti anime *Hypnosis Mic*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh dari dialog Ichiro Yamada dan Samatoki Aohitsugi dalam anime *Hypnosis Mic -Division Rap Battle- Rhyme Anima* yang mengandung tindak tutur direktif. Pengumpulan data dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan pencatatan dialog dari episode tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Analisis dialog Ichiro Yamada

Ichiro Yamada (19 tahun) merupakan seorang leader *Buster Bros!!* dari divisi Ikebukuro yang juga seorang kakak tertua dari kedua anggota timnya. Ichiro sering menggunakan gaya Bahasa lugas dan informal kepada anggota timnya sehingga tercermin karakter ramah dan hangat sebagai pemimpin dalam dialognya, berikut merupakan hasil analisis dialog tindak tutur direktif dari Ichiro Yamada;

Dialog 1: Episode 1, 5:42

「二郎、三郎、行くぞ！」

*Jiro, Saburo, ayo pergi!*

Penggunaan kata *zo* menunjukkan ajakan dengan penegasan yang tidak formal namun bersifat energik. *Zo* merupakan *shuujoshi* yang digunakan pria yang menunjukkan dorongan yang tegas, masulin, dan non-formal pada bagian akhir kalimat untuk suatu perintah. *Shuujoshi zo* tidak digunakan kepada orang yang lebih tua ataupun lebih tinggi kedudukannya karena sifatnya yang terlalu santai dan tidak sopan. Ichiro menggunakan *shuujoshi zo* setelah *verba* 行く (*iku*) yang menunjukkan bahwa ajakan bersifat mendesak dan membutuhkan tindakan segera.

Dialog 2: Episode 1, 7:01

「よし、かえってねしにしようぜ！」

Baiklah, mari kita pulang dan tidur

Pada dialog perintah ini Ichiro menaruh perhatian kepada anggota timnya untuk beristirahat setelah bertarung untuk memulihkan tenaga mereka, kata *よし* (*Yoshi*) yang berarti “baiklah” atau “oke” menandakan adanya transisi dari tindakan yang telah mereka lakukan sebelumnya. Kata kerja *shiyou* yang ditambahkan *shuujoshi ze* menambahkan kesan santai tetapi tetap memiliki kesan ajakan tegas, yang dimana perintahnya lebih berupa ajakan yang bersifat mendukung dari pada otoritatif.

Dialog 3: Episode 2, 6:41

「さあ、どこからでもかかって来いな！」

Ayo, datanglah kepadaku dari mana saja!

Pada dialog ini Ichiro menunjukkan sikap percaya dirinya dalam menghadapi pertarungan, kalimat *どこからでもかかって来いな* (*doko kara demo kakatte koina*) menunjukkan sikap keberanian dan kesiapannya dalam menghadapi lawan untuk menyerangnya dari mana saja dengan perintah langsung yang tegas dengan

nuasa sedikit kasar. Akhiran な (*na*) menambahkan suasana ringan namun tetap mempertahankan kesan perintah dengan penuh percaya diri terhadap kemampuannya dalam menghadapi lawan.

Dialog 4: Episode 2, 19:48

「さあ、罫を直せ！」

Ayo, ubah strateginya!

Pada konteks kalimat ini, Ichiro memerintah anggota timnya untuk mengubah strategi awal mereka sebelum bertarung sesuai dengan isyarat perintah yang diberikan. Penegasan diawal kalimat dengan さあ (*saa*) menunjukkan urgensi penanda bahwa tidak ada waktu lama untuk mengubah rencana kemudian pemilihan kata 直せ (*naose*) menunjukkan bahwa Ichiro tidak bermaksud untuk menunjukkan permintaan halus kepada adik adiknya di dalam tim, melainkan lebih kepada perintah langsung yang mendesak.

Dialog 5: Episode 9, 19:18

「二郎！三郎！打ち囃まそう」

Jiro! Saburo! Ayo hajar mereka!

Dialog ini terlihat Ichiro sebagai pemimpin yang mengarahkan perintahnya kepada kedua anggota timnya, penggunaan panggilan nama secara langsung menegaskan bahwa Ichiro mempercayai kemampuan kedua adiknya dalam melaksanakan perintah yang ia berikan serta kedekatan mereka sebagai tim dan saudara dengan ikatan yang kuat. Kata 打ち囃ます (*buchikamasu*) yang diikuti oleh そう (*sou*) menunjukkan Ichiro tidak hanya memberi perintah namun juga untuk bertindak dalam kerja sama dalam pertarungan dengan penuh energi, kalimat ini menciptakan rasa solidaritas dari *Buster Bross!!* Dalam pertarungan mereka melawan musuh.

Ichiro memiliki cara memimpin *Buster Bross!!* Dengan gaya pemimpin yang mengutamakan tim, seringkali Ichiro memanggil nama Jiro dan Saburo dalam animenya baik dalam bentuk tindak tutur direktif maupun tindak tutur lainnya. Sifat Ichiro yang penuh semangat dalam memotivasi adik-adiknya dengan energi positif setiap dalam pertarungan. Gaya Bahasa yang digunakan oleh Ichiro cenderung tidak kasar meskipun dalam situasi genting, hal ini menunjukkan sifatnya yang ramah dan supel sebagai kakak sekaligus pemimpin *Buster Bross!!*

### **b. Analisis dialog Samatoki Aohitsugi**

Samatoki Aohitsugi (25 tahun) merupakan seorang leader *Mad Trigger Crew* dari divisi Yokohama. Samatoki memiliki gaya bicara berintonasi tinggi dan

pemilihan katanya cenderung kasar mencerminkan dirinya yang bekerja sebagai *Yakuza*. Namun, Samatoki juga memiliki sisi sensitive dan lembut terutama pada orang-orang yang ia sayangi. Berbeda dengan *Buster Bros!!* Yang anggotanya merupakan saudara kandung, *Mad Trigger Crew* beranggotakan *Yakuza*, veteran Angkatan laut, dan polisi membuat gaya Bahasa mereka sering kali berkonotasi kasar. Berikut hasil analisis dialog tindak tutur direktif dari Samatoki Aohitsugi;

Dialog 1: Episode 4, 22:08

「へっ、てめえら。こんじょうみせろよ！」

Heh, kalian. Tunjukkan padaku nyali kalian!

Penggunaan sapaan てめえら (*temeera*) merupakan konotasi kasar dari “kalian” menandakan adanya hubungan yang akrab diantara anggota *Mad Trigger Crew* dan Samatoki sebagai pemimpin, meskipun terkesan kasar dengan gaya bicaranya yang tegas dan otoritatif.

Dialog 2: Episode 4, 11:26

「行こうぞ！」

Ayo pergi!

Kalimat ini merupakan arahan dari Samatoki sebagai pemimpin yang menggerakkan tim. Samatoki menggunakan *shuuujoshi zo* juga pada kalimatnya. Namun, tanpa menyebut nama anggota tim membuat perintahnya terdengar lebih umum dan tidak personal yang cenderung kurang mendorong keakraban dalam tim.

Dialog 3: Episode 4, 17:09

「害虫ども、駆除の時間だ！」

Hey hama, ini saatnya pembasmian!

害虫 (*gaichu*) memiliki arti “hama” atau “serangga pengganggu” dalam konteks kalimat ini, kata metafora tersebut digunakan sebagai penghinaan dari Samatoki untuk merendahkan musuh. 駆除の時間だ (*kujo jiken da*) merujuk pada perintah untuk anggota tim memulai penyerangan terhadap musuh. Penggunaan bahasa metafora ini mempertegas perkataan Samatoki terhadap lawan dengan penuh kekuatan.

Dialog 4: Episode 8, 6:11

「だったら諦めじゃダメよ！」

Kalau begitu, jangan menyerah!

Dialog ini merupakan larangan implisit, Samatoki memberikan perintah kepada anggota timnya sebagai dorongan menerapkan sikap pantang menyerah. Dialog ini juga menunjukkan sifat Samatoki tidak hanya memimpin dengan perintah namun juga dukungan emosional dengan gaya kasual tanpa menciptakan jarak yang terlalu formal terhadap anggota timnya.

Dialog 5: Episode 11, 7:33

「身内のことお前らの手を煩わせたくねんだよお前らはお前らの戦いに進め」

Aku tidak ingin kalian terlibat dalam masalah keluargaku. Kalian teruskan saja pertarungan kalian sendiri.

Kata 煩わせたくねん merupakan bentuk negative dari 煩わせる (*Wazurawaseru*), yang berarti “merepotkan” menunjukkan bahwa Samatoki melarang anggotanya untuk ikut terlibat dalam masalah keluarganya ini sebagai rasa tanggung jawab Samatoki terhadap keseimbangan antara perannya menjadi seorang pemimpin dan sebagai anggota dalam keluarganya

Dilihat dari dialog yang dilontarkan, Samatoki memiliki cara memimpin *Mad Trigger Crew* dengan gaya pemimpin yang otoritatif. Samatoki seringkali menggunakan ancaman dan metafora untuk menunjukkan sisi dominasinya. Gaya Bahasa yang digunakan oleh Samatoki cenderung kasar, berintonasi tinggi dan congkak, hal ini juga disebabkan oleh lingkungan perkerjaan. Samatoki memiliki sifat bertanggung jawab yang tinggi, ia tidak membiarkan anggota *Mad Trigger Crew* ikut campur dalam urusan pribadinya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Ichiro Yamada menggunakan tindak tutur direktif dengan gaya yang ramah dan mendukung. Arahan yang diberikan sering kali bersifat santai namun tetap tegas, mencerminkan perannya sebagai kakak tertua yang bertanggung jawab dan membangun kerja sama dalam tim. Sebaliknya, Samatoki menggunakan tindak tutur direktif dengan pendekatan yang lugas dan otoritatif. Pilihan katanya cenderung tegas dengan nada yang keras, mencerminkan latar belakangnya sebagai seorang pemimpin dari lingkungan pekerjaannya yang keras seperti *Yakuza*.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan kajian dengan menganalisis karakter lain maupun episode tambahan dalam anime *Hypnosis Mic -Division Rap Battle- Rhyme Anima*, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai variasi penggunaan tindak tutur

direktif. Penelitian mendatang juga dapat mengembangkan pendekatan komparatif lintas karya, baik terhadap anime lain dengan tema kepemimpinan maupun media populer Jepang lainnya seperti manga dan drama, guna memperkaya perspektif mengenai relasi antara bahasa dan konstruksi karakter. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis maupun praktis terhadap pengembangan kajian linguistik, serta membuka ruang bagi eksplorasi lebih lanjut mengenai keterkaitan antara bahasa, kepemimpinan, dan representasi budaya dalam media populer Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abema, 仲瀬 コウタロウ. (2020). 2020 年秋アニメ、「ヒプマイ」 & 「ごちうさ」 第 3 期が “初速” トップ！ ABEMA ランキング発表 No Title. 2020.10.23 Fri. <https://animeanime.jp/article/2020/10/23/57146.html#:~:text=累計視聴数部門では、音楽原作キャラクターラッププロジェクト,名を連ねている。&text=一方のコメント数部門,人気アニメをチェックしてみたい。&text=アイドル同好会> -, (C) Koi・芳文社／ご注文は BLOOM,製作委員会ですか？
- Andelina, I. R. (2020). Analisis Elemen dalam Penciptaan Karakter Desain di dalam IP Hypnosis Mic - Seiyuu X Rapper Project. *Jurnal Narada*, 7(2), 137-156. 10.2241/narada.2020.v7.i2.001
- Astnahati, I. (2015). Analisis Pemakaian Shuujoshi Ze Dan Zo dalam Kalimat Bahasa Jepang. *Jurnal Japanese Literature*, 1(2), 1-10.
- Billboard Japan. (2021). 【ビルボード】ヒプノシスマイク最新作『Straight Outta Rhyme Anima』が 40,579 枚で AL セールス首位 SixTONES 『1ST』 ハーフミリオン突破. 2021/01/18. [https://www.billboard-japan.com/d\\_news/detail/96152/2](https://www.billboard-japan.com/d_news/detail/96152/2)
- Grundy, P. (2008). *Doing Pragmatics* (3rd ed.). London: Hodder Education.
- Laila Syam Halimatus Rafida, S., & Yuana, C. (2024). Analisis Tindak Tutur Direktif Pada Film Perfect Blue Karya Satoshi Kon. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra* (e-ISSN: 2797-0477), 4(03), 1–12. <https://doi.org/10.69957/tanda.v4i01.1721>
- Mulyana, A. F. C. (2022). Tindak Tutur Ilokusi Direktif dalam Novel Aobuta Volume 1 Karya Hajime Kamoshida. *HIKARI*, 6(2), 238-247.
- Ratna, M. P. (2016). Jenis Tindak Tutur yang Mengikuti Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Jepang. *IZUMI*, 4(2), 16-23.
- Safitri, R. D., Mulyani, M., & Farikah. (2021). Teori Tindak Tutur dalam Studi Pragmatik. *Jurnal Kabastra*, 1(1), 59-67.

- Saifudin, A. (2019). Teori Tindak Tutur Dalam Studi Linguistik Pragmatik. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 15(1).
- Wiyatasari, R., & Yulianti, D. R. (2022). Karakteristik Pemuatan Kesantunan dalam Tuturan Direktif Berbahasa Jepang. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 6(2), 187–212.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.