

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

A.1 Satzarten

Definisi *Satzarten* menurut Buscha (2001:614)

Satzarten ergeben sich aus der Kombination verschiedener Merkmale (aus unterschiedlichen Ebenen), nämlich aus bestimmten Grundbedeutung, aus der Stellung des finite Verbs im Satz, aus der Satzintonation, (teilweise) durch den Modus des Verbs, (teilweise) durch lexikalische Elemente, vor allem das Vorhandensein von w-Wörtern oder bestimmten Abtönungspartikeln.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *Satzarten* ditentukan berdasarkan kombinasi ciri-ciri yang berbeda atau berdasarkan tingkatan yang berbeda, yaitu berdasarkan makna dasar tertentu, posisi kata kerja finit, intonasi kalimat, modus kata kerja dan unsur-unsur leksikal, terutama adanya w-Wörtern atau modal partikel tertentu. Adapun *Satzarten* menurut Helbig dan Buscha dibedakan menjadi, *Aussagesatz, Fragesatz, Aufforderungssatz, Ausrufesatz* dan *Wunschsatz*.

A.1.1 Aussagesatz

Definisi *Aussagesatz* menurut Helbig dan Buscha (614:2001) *Mit einem Aussagesatz wird vom Sprecher behauptet, dass ein Sachverhalt tatsächlich, künftig oder hypothetisch existent ist.* Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kalimat berita diujarkan oleh pembicara untuk menggambarkan atau menginformasikan sesuatu.

A.1.2 Fragesatz

Definisi *Fragesatz* menurut Helbig dan Buscha (615:2001) *Fragesätze werden vom Sprecher formuliert, wenn er über einen Sachverhalt nicht ausreichend informiert ist und Gesprächspartner diese Information liefern soll*. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kalimat tanya bertujuan untuk mendapatkan sebuah informasi.

A.1.3 Aufforderungssatz

Definisi *Aufforderungssatz* menurut Helbig dan Buscha (618:2001) *Aufforderungssätze werden vom Sprecher formuliert, wenn ein (noch) nicht existenter Sachverhalt vom Gesprächspartner realisiert werden soll*. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kalimat perintah diucapkan oleh pembicara ketika pembicara menginginkan lawan bicara untuk merealisasikan suatu tindakan.

A.1.4 Ausrufesatz

Definisi *Ausrufesatz* menurut Helbig dan Buscha (619:2001)

Mit einem Ausrufesatz will der Sprecher nicht nur über einen Sachverhalt informieren (wie mit einem Aussagesatz), sondern mit der information soll zugleich auch eine subjective Emotion – vor allem Bewunderung oder Erstaunen – über den Sachverhalt ausgedrückt werden.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kalimat seruan pembicara tidak hanya ingin memberikan informasi tentang suatu keadaan seperti halnya kalimat berita, melainkan untuk mengungkapkan perasaan terutama pada saat mengungkapkan sebuah kekaguman.

A.1.5 Wunschsatz

Definisi *Wunschsatz* menurut Helbig dan Buscha (620:2001) *Wunschätze sind (wie Aufforderungssätze) auf die Realisierung eines (nocht nicht existenten) Sachverhalt gerichtet*. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kalimat pengharapan adalah sebuah kalimat seperti halnya sebuah kalimat perintah yang menginginkan atau mengharapkan sesuatu yang belum terealisasikan.

Sebuah kalimat memiliki fungsi masing-masing berdasarkan jenis kalimatnya, seperti contoh sebuah kalimat perintah atau *Aufforderungssatz* memiliki fungsi untuk memerintahkan. Akan tetapi menurut Helbig dan Buscha (614:2001)

Aufforderungshandlungen und Aufforderungssätze decken sich durchaus nicht immer, weil z.B Aufforderungshandlungen auch durch Aussagesätze (Ich habe tüchtigen Hunger.) oder durch Fragesätze (Kannst du mir Feuer geben?) ausgedrück werden können.

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *Aufforderungshandlungen* atau sebuah perintah dan *Aufforderungssätze* atau kalimat perintah tidak selalu bertepatan, karena *Aufforderungshandlungen* juga dapat disampaikan melalui *Aussagesätze* dan *Fragesätze*. Hal tersebut dapat terjadi karena makna dari sebuah kalimat yang diujarkan juga dapat menentukan fungsi dari kalimat tersebut.

Contoh (1) *Ich habe tüchtigen Hunger*. Kalimat tersebut merupakan sebuah kalimat berita akan tetapi kalimat tersebut memiliki fungsi sebuah perintah.

Dalam kalimat tersebut pembicara mengungkapkan bahwa ia merasakan lapar, akan tetapi jika dilihat dari fungsinya kalimat tersebut memiliki makna tersirat memerintahkan lawan bicara untuk memberikan makanan kepada pembicara

karena ia merasakan lapar. Contoh (2) *Kannst du mir Feuer geben?*. Kalimat tersebut merupakan sebuah kalimat tanya akan tetapi kalimat tersebut memiliki fungsi sebuah perintah. Dalam kalimat tersebut pembicara memberikan perintah kepada lawan bicara untuk memberikan api atau meminjamkan korek api untuk pembicara.

Sejalan dengan pendapat tersebut Helbig dan Buscha membagi *Aufforderung* dalam 2 klasifikasi, yaitu (1) *Aufforderungssätze mit Imperativ* dan (2) *Konkurrenzformen in der Funktion einer Aufforderung*, yaitu *Fragesätze (vor allem Entscheidungsfragen)*, *Aussagesätze (im Präsens oder Futur)*, *Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man*, *isolierte Nebensätze*, *Einwortsätze*. Berikut diuraikan tentang 2 klasifikasi bentuk-bentuk kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung*.

A.2 *Aufforderungssätze mit Imperativ*

Definisi *Aufforderungssatz* menurut Balcik dan Röhe (2011:225) *Aufforderungssätze drücken aus, dass der oder die Angesprochenen etwas tun sollen. Im Gegensatz zu einem normalen Aussagesatz steht das Prädikat in Aufforderungssätzen immer an erster stele. Das Verb steht in einer Imperativform.* *Aufforderungssatz* atau kalimat perintah adalah kalimat yang meminta lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan. Balcik dan Röhe (2011:225) menambahkan *Aufforderungssatz benutzen wir für Befehle, Bitten, Vorschläge und in Anleitungen*. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *Aufforderungssatz* digunakan untuk memerintahkan seseorang melakukan sesuatu, mengajukan permohonan, memberikan saran, dan dalam memberikan instruksi. Dengan kata

lain *Aufforderungssatz* berfungsi sebagai perintah, permohonan, saran dan instruksi.

Berikut contoh dari *Aufforderungssätze mit Imperativ*:

(1) *Bring mir das Buch!* (Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (1) merupakan sebuah *Aufforderungssatz* yang diucapkan oleh pembicara kepada lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan, dalam hal ini lawan bicara diminta untuk membawakan buku kepada pembicara.

(2) *Sei ruhig!* (Schubert, 2006:13)

Pada contoh (2) pembicara memerintahkan lawan bicara untuk tenang.

Berdasarkan pemaparan dari teori-teori mengenai *Aufforderungssatz* di atas dapat disimpulkan bahwa *Aufforderungssatz* merupakan kalimat yang digunakan untuk meminta lawan bicara melakukan suatu tindakan dan juga merupakan sebuah kalimat permintaan/ajakan, sebagai peringatan, sebagai perintah atau sebagai larangan.

Aufforderungssätze mit Imperativ dibagi lagi menjadi 2 bentuk, yaitu *vertrauliche Anredeform* {*Singular (du)* dan *Plural (ihr)*} dan *Höflichkeitsform* {*Singular (sie)*}.

A.2.1 Vertrauliche Anredeform {singular (du) dan plural (ihr)}

Contoh : (1) *Bring mir das Buch!* (*vertrauliche Form, Singular*)

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (1) adalah *Imperativsatz Anredeform* dengan subjek tunggal (*du*) yaitu penggunaan kalimat yang ditujukan kepada lawan bicara tunggal yang sudah akrab.

(2) *Antwortet mir sofort! (vertrauliche Form, Plural)*

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (2) adalah *Imperativsatz Anredeform* dengan subjek jamak (*ihr*) yaitu penggunaan kalimat ini ditujukan kepada lawan bicara jamak yang sudah akrab.

A.2.2 Höflichkeitsform {singular (Sie)}

Contoh: (3) *Seien Sie Vorsichtig! (Höflichkeitsform)*

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (3) adalah *Imperativsatz Höflichkeitsform* dengan subjek tunggal (*Sie*) yaitu penggunaan kalimat ini menggunakan bentuk yang sopan.

A.3 Konkurrenzformen in der Funktion einer Aufforderung

Helbig dan Buscha (618:2001) mengemukakan bahwa,

Für den Aufforderungssatz mit Imperativ gibt es Zahlreiche Konkurrenzformen (Paraphrasierungen). Dabei ist zwischen dem Gebrauch anderer Satzarten in der Funktion einer Aufforderung und dem Gebrauch reduzierter Satzformen als Aufforderungen zu unterscheiden.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak bentuk lain dari *Aufforderungssatz mit Imperativ*. Untuk membedakannya dibagi lagi, yaitu antara penggunaan *Satzarten* lain yang memiliki fungsi *Aufforderung* dan penggunaan bentuk kalimat yang direduksi sebagai *Aufforderungen*.

A.3.1 *Fragesatz (vor allem Entscheidungsfragen)*

Konkurrenzformen yang memiliki fungsi *Aufforderung* yang ke-1 adalah *Fragesatz*. *Fragesatz* yang memiliki fungsi *Aufforderungs* seringkali disertakan dengan menggunakan partikel *bitte* atau *gefälligst, mal*. Pada umumnya juga ditandai dengan adanya verba dalam bentuk *Konjunktiv II*. Salah satu fungsi dari *Konjunktiv II* adalah untuk mengatakan suatu keinginan/permintaan secara sopan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Neubold (2008:95).

Contoh: (4) *Könnten Sie mir die Uhrzeit sagen?*

(*Sagen Sie mir bitte die genaue Uhrzeit!*)

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (5) merupakan *Fragesatz* yang memiliki fungsi *Aufforderung*. Dalam contoh tersebut lawan bicara diminta untuk menunjukkan waktu dengan menggunakan *Fragesatz*.

(5) *Wann machst du nun endlich mal das Fenster zu?*

(=*Mach nun endlich mal das Fenster zu!*)

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (5) juga merupakan *Fragesatz* yang memiliki fungsi *Aufforderung*. Dalam contoh tersebut lawan bicara diminta untuk segera menutup jendela oleh pembicara dengan menggunakan *Fragesatz*.

A.3.2 *Aussagesatz (im Präsens oder Futur)*

Konkurrenzformen yang memiliki fungsi *Aufforderung* yang ke-2 adalah *Aussagesatz (im Präsens oder Futur)*. Pada umumnya *Aussagesatz* digunakan untuk bercerita, memberitakan dan menyatakan, dengan ciri subyek kalimat berada pada posisi pertama dan diikuti verba pada posisi kedua dan selanjutnya unsur-unsur bagian tengah kalimat. Dalam hal ini *Aussagesatz* dapat juga memiliki fungsi perintah.

Contoh: (6) *Du gehst jetzt! (=Geh jetzt!)*

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Dalam contoh (6) lawan bicara diminta untuk segera pergi oleh pembicara dengan menggunakan *Aussagesatz*. Kalimat tersebut memiliki fungsi *Aufforderung* seperti contoh di atas, yaitu *Geh jetzt!*.

Kalimat yang menggunakan *Modalverben* atau *Vollverben* juga dapat memiliki fungsi *Aufforderung*.

Contoh: (7) *Du must mir helfen (Hilf mir!)*

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (7) merupakan *Aussagesatz* yang menggunakan *Modalverben*. Dalam contoh tersebut pembicara menggunakan *Modalverb* “*müssen*” kepada lawan bicara yang diminta untuk membantu atau menolong pembicara. Kalimat tersebut memiliki fungsi *Aufforderung*, yaitu *Hilf mir!*.

Contoh: (8) *Ich bitte Sie darum, mitzuarbeiten. (Arbeiten Sie mit!).*

(Helbig dan Buscha, 2001:618)

Contoh (8) merupakan *Aussagesatz* yang menggunakan *Vollverben*. Dalam contoh tersebut pembicara menggunakan *Vollverben mitzuarbeiten* kepada lawan bicara yang diminta untuk ikut serta dalam sebuah pekerjaan. Kalimat tersebut memiliki fungsi *Aufforderung*, yaitu *Arbeiten Sie mit!*.

A.3.3 Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man

Konkurrenzformen yang memiliki fungsi *Aufforderung* yang ke-3 adalah *Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man*. Dalam hal ini *Konjunktiv Präsens* biasa ditemukan dalam resep masakan, buku petunjuk dll. Neubold (2008:92) mengemukakan bahwa terdapat tiga tempus dari *Konjunktiv*, yaitu *Konjunktiv Perfekt* untuk peristiwa yang sudah terjadi sebelumnya, *Konjunktiv Präsens* untuk peristiwa yang terjadi pada saat berbicara atau pada waktu yang sama dan *Konjunktiv Futur* untuk peristiwa yang akan terjadi.

Contoh : (9) *Man lasse den Tee fünf Minuten ziehen!*

(=*Lassen Sie den Tee fünf Minuten ziehen!*)

(Helbig dan Buscha, 2001:619)

Contoh (9) merupakan *Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man*. Kalimat tersebut biasanya terdapat di dalam sebuah resep masakan dimana pembaca diminta untuk mengikuti instruksi dari penulis resep untuk melarutkan teh selama 5 menit. Kalimat tersebut memiliki fungsi *Aufforderung*, yaitu *Lassen Sie den Tee fünf Minuten ziehen!*.

A.3.4 *Isolierte Nebensätze*

Konkurrenzformen yang memiliki fungsi *Aufforderung* yang ke-4 adalah *isolierte Nebensätze*. Neubold (2008:143) mengemukakan bahwa *Nebensätze* atau anak kalimat tidak dapat berdiri sendiri dan dihubungkan dengan induk kalimat melalui konjungsi subordinatif, yang juga disebut subjungsi. Induk kalimat dan anak kalimat dipisahkan dengan tanda koma (,). Anak kalimat dapat diawali oleh berbagai jenis kata:

- Konjungsi: *Marie isst viel, weil sie wächst.*
- Kata Tanya: *Ich weiß, warum sie so viel isst.*
- Pronominal relatif: *Heute kommt die Vertreterin, die so interessante Bücher hat.*
- Bentuk infinitif dengan *um ... zu*: *Er geht ins Ausland, um dort zu studieren.*

Dalam hal ini *isolierte Nebensätze* terdiri dari *Hauptsatz* dan *Nebensatz* dengan menggunakan konjungsi *dass* atau *wenn*. Kalimat tersebut menggunakan elemen-elemen khusus yang memiliki fungsi *Aufforderung*.

Contoh: (10) ..., *dass du ja sofort nach Hause kommst!*

(=*Komm sofort nach Hause!*) (Helbig dan Buscha, 2001:619)

Dalam contoh (10) pembicara berbicara menggunakan *isolierte Nebensätze* dengan konjungsi *dass*. Dalam kalimat tersebut pembicara meminta kepada lawan bicara untuk segera pulang.

(11) ..., *dass ihr mir gut aufpasst!*

(=*Passt gut auf!*) (Helbig dan Buscha, 2001:619)

Dalam contoh (11) pembicara berbicara menggunakan *isolierte Nebensätze* dengan konjungsi *dass*. Dalam kalimat tersebut pembicara meminta kepada para lawan bicara untuk mendengarkan dengan cermat.

(12) ..., *wenn Sie bitte einen Moment warten wollen!*

(=*Warten Sie bitte einen Moment!*) (Helbig dan Buscha, 2001:619)

Dalam contoh (12) pembicara berbicara menggunakan *isolierte Nebensätze* dengan konjungsi *wenn*. Dalam kalimat tersebut pembicara meminta kepada lawan bicara untuk menunggu sebentar.

(13) ..., *wenn Sie vielleicht mal nachsehen könnten?*

(=*Sehen Sie mal nach!*) (Helbig dan Buscha, 2001:619)

Dalam contoh (13) pembicara berbicara menggunakan *isolierte Nebensätze* dengan konjungsi *wenn*. Dalam kalimat tersebut pembicara meminta kepada lawan bicara untuk segera melihat ke suatu objek tertentu.

A.3.5 Einwortsätze

Konkurrenzformen yang memiliki fungsi *Aufforderung* yang ke-5 adalah *Einwortsätze*. Dalam hal ini *Einwortsätze* dapat diartikan sebuah kalimat yang hanya terdiri dari satu kata yang memiliki fungsi *Aufforderung*.

Menurut Helbig dan Buscha (2001:619) kalimat yang hanya terdiri dari satu kata yang juga memiliki fungsi *Aufforderung* adalah terdiri dari jenis *Verben*, *Nomen/Substantiv*, *Adjektiv* dan *Adverbien*.

Contoh: (14) *Verben* dalam bentuk *Infinitiv*: *Absteigen! Singen! Aufhören!*
(Helbig dan Buscha, 2001:619)

Contoh (14) merupakan contoh kalimat yang hanya terdiri dari *Verben* dalam bentuk *Infinitiv*. Melalui kalimat tersebut pembicara meminta kepada lawan bicara untuk tetap tinggal (*Absteigen!*), bernyanyi (*Singen!*) dan berhenti (*Aufhören!*).

(15) *Verben* dalam bentuk *Partizip II*: *Stillgestanden! Aufgepasst!*
(Helbig dan Buscha, 2001:619)

Contoh (15) merupakan contoh kalimat yang hanya terdiri *Verben* dalam bentuk *Partizip II*. Melalui kalimat tersebut pembicara meminta kepada lawan bicara untuk berhenti (*Stillgestanden!*) dan hati-hati (*aufgepasst!*).

(16) *Substantiv, Adjektiv dan Adverbien*: *Achtung! Hilfe! Feuer! – Schnell! Leise! – Zurück! Weg! Nach vorn!* (Helbig dan Buscha, 2001:619)

Dalam contoh (16)

1. *Substantiv Achtung!* Bermakna perhatikan!, *Hilfe!* Bermakna Tolong! dan *Feuer!* Bermakna api!.

2. *Adjektive Schnell!* bermakna cepat! dan *Leise!* bermakna pelan!.

3. *Adverbien Zurück!* bermakna kembali!, *Weg!* bermakna pergi! dan *Nach vorn!* bermakna kedepan!.

A.3 Video Game

Video game adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan *input* berupa perintah yang disalurkan melalui

perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media. (Nugroho, A.T; 2011; *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*; Chikhunguya; <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>; diakses tanggal 15 April 2017)

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan jenis-jenis *Video Game* mulai dari *Video Game Online* hingga *Video Game Offline*. *Video Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. *Video Game offline* adalah kebalikan dari *game online*, dalam *game offline* tidak memerlukan jaringan komputer (LAN atau internet). (Wicaksana, B.S; 2015; *Perbedaan Game Online dan Game Offline*; <http://bayu15142.web.unej.ac.id/2015/08/19/perbedaan-game-online-dan-game-offline/>; diakses tanggal 15 April 2017)

Video Game berdasarkan jenis *Platform* atau alat yang digunakan ialah, *Arcade games*, *PC Games*, *Console games*, *Handheld games* dan *Mobile games*. Adapun *Video Game* berdasarkan *Genre* permainannya ialah, Aksi – *Shooting*, *Fighting* (pertarungan), Aksi – Petualangan, Petualangan, Simulasi, Konstruksi dan manajemen, Role Playing, Strategi, Puzzle, Simulasi kendaraan dan Olahraga. (Nugroho, A.T; 2011; *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*; Chikhunguya; <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>; diakses tanggal 15 April 2017)

Harvest Moon: Back to Nature termasuk ke dalam *Genre* permainan Simulasi, Konstruksi dan manajemen yang menarik dan dapat memberikan pembelajaran pada para pemainnya. *Video Game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. *Harvest Moon: Back to Nature* mengacu pada kehidupan pedesaan dan kita diharuskan untuk mengembangkan mulai dari pertanian dengan menanam tanaman, mengurus hewan ternak dan mengatur kehidupan sosial dengan warga desa lainnya. Oleh karena itu dalam *Video Game* tersebut ditemukan kalimat-kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung* karena figur pemain dalam *Harvest Moon: Back to Nature* menjalankan tugas-tugas melalui instruksi-instruksi yang menggunakan kalimat-kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung*.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang membahas tentang kalimat perintah sebelumnya antara lain oleh Yoviana dan Worotikan. Yoviana dari Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Indonesia dengan judul “Analisis Kalimat Perintah dalam Teks Resep Masakan yang Terdapat dalam Majalah *Sedap* dan *Selera*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan verba-verba yang mengisi kalimat-kalimat perintah dalam resep masakan. Selain itu, tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan pola kalimat perintah yang digunakan dalam resep masakan. Penelitian tersebut juga mengungkapkan jawaban dari pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah, yaitu kesamaan atau perbedaan kalimat perintah dalam resep masakan dengan teori yang dipaparkan oleh Alwi, dkk., Chaer, Keraf dan

Harimurti. Hasil dari penelitian tersebut memperlihatkan bahwa kalimat perintah yang terdapat pada resep masakan menggunakan verba dasar, verba berafiks –kan dan berafiks –i, verba bereduplikasi, verba denominal, dan verba deajektival.

Penelitian yang dilakukan oleh Worotikan dari Jurusan Sastra Inggris Universitas Sam Ratulangi berjudul “Kalimat Imperatif dalam Film “*The Great Gatsby*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi dan menganalisis bentuk dan fungsi kalimat perintah yang terdapat dalam film *The Great Gatsby*. Hasil dari penelitian ini didapatkan bentuk kalimat perintah dalam bentuk satu verba, lebih dari satu kata, bentuk klausa dan bentuk ingkar. Fungsi kalimat imperatif dalam film *The Great Gatsby* adalah perintah, keinginan, undangan, peringatan dan harapan.

Penelitian tentang kalimat perintah dalam *Video Game Harvest Moon: Back to Nature* berguna untuk melengkapi rumpang penelitian sebelumnya, karena penelitian yang dilakukan oleh Yoviana bersumber dari resep makanan dan penelitian yang dilakukan oleh Worotikan bersumber dari film, sedangkan penelitian ini meneliti variasi bentuk kalimat perintah dalam *Video Game*. Perbedaan teori dan sumber data penelitian akan mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini melihat bentuk-bentuk *Aufforderung* dalam *Video Game Harvest Moon: Back to Nature* menggunakan acuan teoritis yang berasal dari buku Gerhard Helbig dan Joachim Buscha yang berjudul *Deutsche Grammatik* yang diterbitkan tahun 2001.

C. Kerangka Berpikir

Video game adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan *input* berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media.

Dalam *Video Game* terdapat dialog yang digunakan untuk komunikasi antara pemain dengan sistem permainan. Dialog yang berupa kalimat yang digunakan dalam *Video Game* salah satunya adalah *Aufforderungssatz*. *Aufforderungssatz* digunakan untuk memberikan perintah atau instruksi.

Penelitian ini difokuskan pada fungsi *Aufforderung* yang terdapat pada bentuk-bentuk kalimat yang berbeda dalam *Video Game Harvest Moon: Back to Nature* menggunakan teori dari Helbig dan Buscha tentang *Aufforderung* yang dibagi menjadi 2 klasifikasi yaitu, (1) *Aufforderungssätze mit Imperativ* dan (2) *Konkurrenzformen in der Funktion einer Aufforderung*, yaitu *Fragesätze (vor allem Entscheidungsfragen)*, *Aussagesätze (im Präsens oder Futur)*, *Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man*, *Isolierte Nebensätze*, *Einwortsätze*.

Untuk dapat mengetahui bentuk-bentuk kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung* dalam sumber data yang diteliti, dilakukan beberapa langkah penelitian. Data di dalam sumber data yang merupakan kalimat yang memiliki

fungsi *Aufforderung* diambil menjadi potongan-potongan gambar yang menampilkan kalimat-kalimat dari setiap dialog dideskripsikan sebelum kemudian diklasifikasikan.