

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi, yang erat kaitannya dalam kehidupan manusia sehari-hari sebagai makhluk sosial. Sebagai salah satu sarana bagi manusia untuk berinteraksi, bahasa dapat digunakan baik dalam lisan maupun tulisan. Interaksi secara lisan dengan menggunakan bahasa dicakup bahasanya dalam cabang ilmu pragmatik.

Dalam cabang ilmu pragmatik, orang yang terlibat dalam sebuah percakapan disebut penutur dan mitra tutur. Cabang ilmu pragmatik menghendaki penutur dan mitra tutur untuk memiliki kesepadanan pengetahuan yang sama tentang apa yang tengah diperbincangkan, sehingga topik yang menjadi perbincangan tidak melenceng dan keluar dari maksud yang ingin disampaikan maupun informasi yang diinginkan. Hal ini menuntut adanya penerapan maksim kerjasama yang dilakukan oleh penutur dan mitra tutur, sebagaimana Leech dalam terjemahan Oka (1993: 120) menerangkan bahwa “kita membutuhkan maksim kerjasama untuk lebih mudah menjelaskan hubungan antara makna dan daya ... yang memakai pendekatan berdasarkan kebenaran (*truth-based approach*)”. Maksim kerjasama berkontribusi pada tuturan yang diberikan sesuai dengan apa yang diinginkan, dengan penerimaan dari mitra tutur supaya terjadinya komunikasi yang berkesinambungan. Dengan demikian, diharapkan penutur dapat memberikan informasi yang padat, tidak bertele-tele maupun ambigu, nyata, dapat dibuktikan kebenarannya dan saling berkesinambungan pada mitra tutur, sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik.

Adapun pada maksim kerjasama dapat terjadi penyimpangan, hal ini dapat ditemukan dalam komunikasi, baik karena mengisyaratkan maksud-maksud tertentu, atau hanya melakukan suatu penyimpangan semata. Leech dalam terjemahan Oka (1993: 120) menerangkan bahwa “maksim kerjasama itu sendiri tidak dapat menjelaskan mengapa manusia sering menggunakan cara yang tidak

langsung untuk menyampaikan apa yang mereka maksud”. Apabila terjadi penyimpangan, penyimpangan tersebut mungkin mengandung implikasi-implikasi tersendiri dari penutur. Terjadinya pemenuhan syarat maupun penyimpangan dari maksim kerjasama dapat diteliti melalui konteks dan munculnya implikatur.

Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari, bentuk penyimpangan maksim kerjasama dapat ditemukan dalam berbagai komunikasi, baik yang sifatnya lisan maupun tulisan. Komunikasi dalam bentuk tulisan terdapat dalam berbagai jenis karya, salah satunya adalah komunikasi dalam komik. Komik, dalam Bahasa Jepang disebut *manga*, dalam Kamus Bahasa Jepang Taniguchi (2011: 363) berarti karikatur; penjelasan dengan gambar; ilustrasi, sehingga komik bisa diartikan sebagai sebuah cerita bergambar, yang mana gambar tersebut dapat mempertajam makna yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita. Komik memuat banyak gambar-gambar yang dipertajam dengan dialog di dalamnya, sehingga pembaca terbantu dalam menginterpretasikan maksud sebenarnya dari kalimat-kalimat yang dituturkan oleh seorang tokoh di dalam komik.

Komunikasi antar tokoh di dalam komik kadang kala dapat menimbulkan penyimpangan terhadap maksim kerjasama, demikian halnya yang terjadi pada komik Jepang berjudul *Tomodachi Game* karya Mikoto Yamaguchi dan Yuki Sato. *Tomodachi Game* adalah komik dewasa dengan genre misteri dan psikologis yang memuat cerita dengan tokoh utama bernama Yuuichi Katagiri. Yuuichi merupakan seorang anak SMA yang miskin. Ia bekerja keras mengumpulkan uang sebesar 70.000 yen demi pergi darmawisata bersama teman-teman sekelasnya. Suatu hari, uang darmawisata yang telah dikumpulkan oleh ketua kelas menghilang. Selang beberapa hari kemudian, Yuuichi dan keempat orang temannya diculik dan diikutkan di dalam sebuah permainan bernama Tomodachi Game yang mana salah satu dari kelima orang itu sudah menggunakan uang darmawisata demi mengikuti permainan Tomodachi Game ini.

Peneliti mengangkat komik *Tomodachi Game* sebagai bahan penelitian karena ditemukan banyak tuturan yang menyimpang pada maksim kerjasama. Penyimpangan tersebut meliputi pemberian informasi yang melebihi dari apa yang

diperlukan, respons yang tidak sesuai dengan fakta, jawaban yang tidak sesuai dengan topik yang diangkat oleh, serta respons yang ambigu. Selain itu, komik *Tomodachi Game* sendiri mengangkat tema yang menarik dan mengupas kondisi psikis seseorang ketika dilibatkan antara rasa percaya terhadap teman atau jumlah uang yang begitu banyak, yang menjadikannya menarik untuk diteliti.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Terdapat penyimpangan maksim kerjasama yang terjadi di dalam komik *Tomodachi Game*.
2. Terdapat maksud dari terjadinya penyimpangan maksim kerjasama dalam komik *Tomodachi Game*.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dikhususkan pada penyimpangan maksim kerjasama di dalam komik *Tomodachi Game* dan maksud yang tersirat di dalam dialog tersebut. Sumber data diambil dari komik *Tomodachi Game* jilid 1 dan 2.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk penyimpangan maksim kerjasama yang dilakukan oleh para tokoh dalam buku komik *Tomodachi Game*?
2. Bagaimana maksud dari penyimpangan maksim kerjasama yang dilakukan oleh para tokoh dalam buku komik *Tomodachi Game*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan bentuk penyimpangan maksim kerjasama yang dilakukan oleh para tokoh dalam buku komik *Tomodachi Game*.

2. Mendeskripsikan maksud dari penyimpangan maksim kerjasama yang dilakukan oleh para tokoh dalam buku komik *Tomodachi Game*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat :

1. Membantu pelajar bahasa dalam memahami teori maksim kerjasama.
2. Membantu pelajar bahasa dalam membedakan dialog yang memenuhi syarat dan dialog yang menyimpang dari maksim kerjasama.
3. Dijadikan referensi atas penelitian-penelitian mengenai maksim kerjasama selanjutnya.

1.7. Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan landasan teori maksim kerjasama Grice. Selain itu, peneliti juga menggunakan teori SPEAKING Leech untuk meneliti konteks di dalam tuturan. Peneliti juga menggunakan teori-teori lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.8. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dipaparkan secara deskriptif dengan menggunakan metode analisis isi. Adapun pengertian dari analisis isi menurut Holsti (1965: 6) adalah, “*content analysis is any technique for making inferences by systematically and objectively identifying specified characteristics of messages*”. Metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif dan sistematis. Objektif berarti menurut aturan atau prosedur, yang apabila dilaksanakan oleh peneliti yang lainnya dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis berarti penetapan baik isi maupun kategori dilakukan secara teratur dan konsisten. Penelitian ini bersifat analisis karena peneliti menginterpretasikan data dengan landasan teori Grice, kemudian mendeskripsikannya di dalam pembahasan. Langkah analisis yang peneliti lakukan adalah :

1. Mencatat data yang dianggap menyimpang dari maksim kerjasama.
2. Menerjemahkan data ke dalam Bahasa Indonesia.

3. Mengklasifikasikan data sesuai pelanggaran terhadap maksimnya.
4. Menginterpretasikan data berdasarkan teori Grice dan konteks data.
5. Mendeskripsikan interpretasi terhadap penyimpangan maksim kerjasama yang terjadi.

Penelitian ini bersifat kualitatif. Bersifat kualitatif karena data yang digunakan bukan berupa angka dan bukan untuk mencari persentase atau jumlah. Sumber data dalam penelitian ini adalah dialog yang terdapat dalam komik *Tomodachi Game* karya Mikoto Yamaguchi dan Yuki Sato jilid 1 dan 2.

1.9. Validitas Data

Tujuan dari validitas data adalah untuk meyakinkan bahwa data-data penelitian bisa dipercaya. Moleong (2006: 320) menjelaskan bahwa “untuk mendapatkan keabsahan data suatu penelitian mencakup kredibilitas, dependabilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas”. Peneliti memperhatikan keempat poin tersebut untuk membuktikan validnya data yang peneliti gunakan di dalam skripsi ini.

Kredibilitas suatu data adalah penelitian kualitatif yang kredibel atau terpercaya dari perspektif partisipan. Untuk mencapai hasil penelitian ini, peneliti terlibat langsung di dalam penelitian sehingga data yang dikumpulkan dari sumber data dapat dipertanggungjawabkan. Sumber data dibaca secara teliti dan mendalam.

Dependabilitas suatu penelitian merupakan kemampuan peneliti untuk menanggulangi terjadinya kesalahan konteks penelitian yang mungkin terjadi. Peneliti harus memperhitungkan kemungkinan terjadinya perubahan-perubahan, seperti perubahan makna akibat alih bahasa yang dilakukan peneliti dari bahasa asli sumber data, yakni bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Sumber data diterjemahkan dengan memperhitungkan makna konteks aslinya untuk menghindari terjadinya kesalahan konteks.

Transferabilitas merupakan validitas eksternal yang merupakan skripsi yang terperinci, jelas, sistematis dan terpercaya sehingga dapat dipahami. Peneliti berusaha untuk melengkapi teori-teori yang diperlukan di dalam penelitian dan menentukan konsep yang jelas terhadap penyimpangan kerjasama dalam komik

Tomodachi Game. Penelitian pun dijabarkan secara terperinci agar hasil penelitian dapat dipahami dengan jelas.

Konfirmabilitas merupakan tingkat objektivitas hasil penelitian. Peneliti melakukan dokumentasi data penelitian yaitu dialog yang terdapat dalam sumber data dengan cermat dan dikonfirmasi layak atau tidaknya data tersebut dengan cara konsultasi dengan Dosen Pembimbing dan Dosen Pembaca. Data yang dianalisis adalah data yang dipilih, dipilah dan diverifikasi secara cermat sehingga menjadi sebuah hasil data yang objektif.

1.10. Sistematika Penelitian

Berikut adalah sistematika penelitian yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini :

BAB I Pendahuluan.

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, validitas data, sistematika penelitian dan ringkasan cerita.

BAB II Landasan Teori.

Bab II merupakan bab yang berisi tentang landasan teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Berisi tentang landasan teori mengenai pragmatik, semiotika, maksim kerjasama, penyimpangan maksim kerjasama, konteks, implikatur, serta teori-teori lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III Analisis Data.

Bab III merupakan bab yang berisi tentang pembahasan dan hasil dari analisis data yang sudah dilakukan terhadap komik *Tomodachi Game* jilid 1 dan 2. Peneliti memaparkan hasil penelitian mengenai bentuk-bentuk penyimpangan maksim kerjasama yang terjadi serta maksud dari terjadinya penyimpangan maksim kerjasama yang terdapat dalam komik tersebut secara rinci. Selanjutnya, peneliti

merangkum hasil penelitian ke dalam bentuk tabel pada bagian rekapitulasi analisis data.

BAB IV Penutup.

Bab IV merupakan bab yang berisi kesimpulan peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.11. Ringkasan Cerita

Tomodachi Game adalah komik dewasa dengan genre misteri dan psikologis yang memuat cerita dengan tokoh utama bernama Yuuichi Katagiri. Pada jilid 1 dan 2, pembaca dikenalkan kepada Yuuichi, seorang anak SMA yang miskin. Ia bekerja keras mengumpulkan uang sebesar 70.000 yen demi pergi darmawisata bersama teman-teman sekelasnya. Suatu hari, uang darmawisata yang telah dikumpulkan oleh ketua kelas menghilang. Selang beberapa hari kemudian, Yuuichi dan keempat orang temannya, Shibe, Shiho, Tenji dan Yutori diculik dan diikutkan di dalam sebuah permainan bernama Tomodachi Game. Manabu, sebuah sosok badut kostum yang merupakan juri mereka di dalam permainan Tomodachi Game memberi tahu, bahwa pelaku yang sudah menggunakan uang darmawisata demi mengikuti permainan Tomodachi Game ada di antara kelima orang tersebut.

Seiring permainan berlangsung, rasa curiga mulai muncul pada diri lima sahabat tersebut. Yuuichi meyakini bahwa ada seorang penghianat di antara mereka. Rahasia, masa lalu yang kelam, dan konflik mulai muncul untuk menambah ketegangan di dalam cerita. Pada akhir jilid 2, terungkap bahwa pelaku yang sudah mencuri uang darmawisata dan mendaftar untuk ikut serta di dalam permainan Tomodachi Game adalah Tenji. Ketika keadaan terlihat berjalan seperti yang Tenji kehendaki, sesuatu terjadi dan hal ini membuat Tenji merasa panik.