

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Di dalam komik *Tomodachi Game* jilid 1 dan 2, terjadi penyimpangan maksim kerjasama, yakni penyimpangan terhadap maksim kuantitas, penyimpangan terhadap maksim kualitas, penyimpangan terhadap maksim hubungan, dan penyimpangan terhadap maksim cara. Adapun rinciannya adalah, penyimpangan terhadap maksim kuantitas ditemukan sebanyak 7 data, penyimpangan terhadap maksim kualitas ditemukan sebanyak 6 data, penyimpangan terhadap maksim hubungan ditemukan sebanyak 8 data, dan penyimpangan terhadap maksim cara ditemukan sebanyak 3 data. Total jumlah keseluruhan data penyimpangan maksim yang terjadi pada komik *Tomodachi Game* jilid 1 dan 2 adalah sebanyak 24 data.

Kalimat menyimpang yang terdapat pada komik *Tomodachi Game* jilid 1 dan 2 memiliki 22 maksud. Adapun maksud-maksud dari terjadinya penyimpangan tersebut adalah, mengungkapkan rasa bingung, menjelaskan lebih detail, menimbulkan rasa waspada, mengatakan pendapat pribadi, melayangkan tuduhan, menambah ketegangan, memberi informasi secara ambigu, menghasut, menuduh, menggoda, memuji, menakut-nakuti, mengancam, menunjukkan rasa tidak suka, menutupi kebenaran, mengungkapkan kemarahan, menunjukkan rasa malu, memberi tahu hak penutur, mengungkapkan kekesalan, memberi alasan, mengadu domba, dan memperkeruh suasana. Ini berarti, penyimpangan yang dilakukan oleh tokoh di dalam komik *Tomodachi Game* tidak hanya semata-mata hanya karena melakukan sebuah penyimpangan, tetapi memiliki maksud tersendiri di dalamnya.