

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian ini, rumusan masalah, serta batasan masalah penelitian untuk menghindari pelebaran pokok masalah. Bagian selanjutnya adalah tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang dijabarkan secara teoritis dan praktis. Bagian terakhir adalah pembahasan mengenai sistematika penulisan yang memuat isi pada masing-masing bab. Berikut keenam paparan tersebut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beraktivitas sosial kesalahpahaman kerap kali terjadi apabila penutur dan mitra tutur tidak dapat saling berkontribusi untuk memenuhi tujuan satu sama lain. Kuku (2024) menyebutkan ada suatu pelanggaran prinsip yang dapat memunculkan kendala atau permasalahan apabila mitra tutur tidak menangkap makna tersirat yang ada terkandung pada saat berinteraksi. Interaksi sosial dapat berjalan dengan baik karena ada empat prinsip percakapan (*conversational maxim*) atau maksim yang harus dipatuhi, yaitu maksim kuantitas (*maxim of quantity*) memberikan informasi sesuai dengan yang diminta; maksim kualitas (*maxim of quality*) menyatakan hanya yang menurut kita benar atau cukup kebenarannya; maksim relevansi (*maxim of relevance*), memberikan sumbangan informasi yang relevan dan maksim pelaksanaan (*maxim of manner*) menghindari ketidakjelasan makna yang disampaikan (Grice, 1975).

Namun dalam penggunaannya, ketidakpatuhan tersebut bukan terjadi hanya untuk menciptakan kesalahpahaman saja, namun hal itu terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin diperoleh oleh penutur. Hal ini diperjelas Wijana (2009) dengan menyatakan bila terjadi pelanggaran berarti ada implikasi-implikasi tertentu yang hendak dicapai oleh penuturnya. Makna tersirat atau implikatur tersebut berfungsi sebagai strategi komunikasi yang memungkinkan penutur menyampaikan pesan secara implisit demi mencapai tujuan tertentu, seperti menjaga kesopanan, menghindari konflik, atau membangun suasana santai (Levinson, 1983). Fenomena ini menjadi salah satu objek kajian yang penting dalam pragmatik karena berkaitan erat dengan makna tersirat (*implicature*) dan strategi interaksi sosial. Surastina

(2011) juga mengungkapkan mengenai pragmatik yang mana ilmu tersebut erat kaitannya dengan penggunaan bahasa atau maksud yang lahir dibalik tuturan.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan ketidakpatuhan pada prinsip kerja sama dikaji dalam peneliti-peneliti terdahulu. Penelitian yang mengujicobakan langsung terhadap manusia dengan metode tes dan wawancara telah dilakukan oleh Okanda, dkk. (2015), dan Aprilidya (2017). Pada penelitian yang dilakukan oleh Okanda, dkk. (2015), mereka melakukan penelitian menggunakan *Conversation Violations Test* (CTV) kepada anak-anak Jepang yang berusia 4 sampai 5 tahun dan orang dewasa untuk menguji pemahaman maksim Grice yang dikaitkan dengan perkembangan anak usia dini. Dalam temuannya, hasil CTV pada anak-anak menunjukkan bahwa semakin bertambahnya usia anak maka pemahaman terhadap pelanggaran prinsip kerja sama Grice akan semakin peka. Berbeda dengan Aprilidya (2017), peneliti mengkaji pelanggaran prinsip kerja sama pada anak-anak yang menyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) di Bandung, penelitian ini menunjukkan hasil berupa anak penyandang ASD dapat berkomunikasi dengan sukses dengan teman bicaranya tanpa memiliki kesulitan untuk memahami keempat maksim namun ada beberapa waktu ketika mereka melanggar maksim seperti saat bercanda, menghindari situasi, seperti yang orang biasa lakukan. Seperti yang sudah dijelaskan di dalam penelitian Aprilidya, disebutkan bahwa orang biasa melanggar maksim salah satunya untuk melakukan candaan. Hasil tersebut telah beberapa kali dikaji oleh berbagai penelitian terdahulu, penelitian yang telah dilakukan Arimitsu (2010) mengkaji pelanggaran maksim terhadap sekumpulan percakapan yang berisi candaan bahasa Inggris. Dalam temuannya, dikatakan bahwa tertawa adalah fungsi kognitif tingkat lanjut yang dimiliki manusia. Pelanggaran maksim dengan makna lelucon dapat dikenali dengan ‘tertawa’, namun tertawa dapat dikatakan ‘tertawa’ jika penutur dan mitra tutur sama-sama paham konteksnya. Auliya (2023) juga menginformasikan bahwa acara komedi *That 70's Show* dan drama *Desperate Housewives* menunjukkan maksim cara dan maksim kuantitas banyak dilanggar untuk menciptakan humor. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penelitian dengan tema pelanggaran maksim Grice dapat dilakukan dengan berbagai teknik pengumpulan data baik tes, wawancara ataupun dengan studi literatur. Selain itu, berbagai macam implikatur percakapan

dapat ditemukan dari hasil penelitian tersebut, terutama kajian yang mengaitkannya dengan teori humor.

Pemelajar bahasa perlu menganalisis berbagai macam kasus untuk memahami pelanggaran maksim-maksim dengan teori yang lebih variatif dan mencari berbagai macam sumber data. Dalam ranah ilmu pragmatik bahasa Jepang, penelitian bahasa Jepang di Indonesia banyak menggunakan studi literatur yang bersumber dari data data seperti novel, komik, film, ataupun acara televisi. Setiap peneliti juga mengaitkan alasan pelanggaran tersebut dengan berbagai macam teori ataupun kategori. Fatmawati, dkk. (2018), mengaitkan pelanggaran maksim dengan teori humor Berger (1992), sebelumnya Nandriwardana (2015) telah mengkaji dengan teori humor yang sama dan keduanya menggunakan data yang diambil dari percakapan sebuah *manga*. Data lain bersumber dari percakapan *anime* seperti penelitian yang sudah dikaji oleh Alwan (2020) dengan teori humor yang sama dengan sebelumnya, kemudian Marheni (2018) yang menggunakan teknik humor Buijzen dan Valkenburg. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa para peneliti sebagian besar menganalisis sumber yang berasal dari data percakapan yang tidak alami, implikatur yang dikaji pun menggunakan teori atau jenis implikatur yang sering digunakan pada penelitian yang sudah lalu.

Untuk melengkapi kekurangan dari penelitian terdahulu, peneliti bermaksud mengkaji pelanggaran maksim Grice yang bersumber dari data percakapan yang lebih natural dan spontan dengan mengaitkannya dengan prediksi implikatur yang kemungkinan akan muncul. Peneliti menggunakan sumber data berupa percakapan yang terdapat di dalam permainan sederhana dan menyenangkan yang populer di kalangan anak muda bernama *werewolf games*. Selain itu, berbohong dan menutup-nutupi adalah taktik utama dalam permainan ini. Menurut pendapat Christoffersen (dalam Tupan dan Natalia, 2008), orang berbohong di kehidupan nyata disebabkan oleh berbagai alasan. Alasan-alasan tersebut yang akan digunakan untuk menginterpretasikan data dalam analisis penelitian.

Nagayama (2019) menjelaskan bahwa *werewolf game* adalah permainan multipemain yang populer di mana "penduduk desa" mencoba mencari tahu siapa "manusia serigala" melalui percakapan. Manusia serigala biasanya berpura-pura menjadi orang desa. Katagami, dkk. (2014) menjelaskan mengenai gambaran

permainan ini, pemain dibagi menjadi tim manusia (penduduk desa) dan tim manusia serigala. Tim manusia akan menang ketika semua manusia seriga mati. Tim manusia serigala akan menang jika jumlah pemain sisi manusia sama atau lebih sedikit dari pemain tim manusia serigala. Dalam situasi permainan yang penuh manipulasi, tekanan dan kompetitif, ada kecenderungan terjadinya pelanggaran prinsip kerja sama Grice berupa memberikan informasi yang tidak akurat (melanggar maksim kualitas), terlalu banyak atau terlalu sedikit informasi (melanggar maksim kuantitas), memberikan informasi yang tidak relevan (melanggar maksim relevansi), atau menyampaikan sesuatu yang ambigu (melanggar maksim cara). Selain itu, bahasa Jepang yang digunakan dalam *werewolf game* merupakan bahasa Jepang yang diucapkan secara spontan dan sering digunakan dalam kehidupan asli di Jepang sehingga konteks percakapan yang akan dianalisis terkesan natural.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul ‘Analisis Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Grice Dalam Vlog Permainan *Werewolf*’.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana wujud pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam vlog permainan *werewolf*?
2. Bagaimana fungsi implikatur yang muncul akibat pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam vlog permainan *werewolf*?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya pelanggaran prinsip kerja sama dalam vlog permainan *werewolf*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pelebaran pokok masalah, batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Peneliti hanya akan mengkaji wujud pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam permainan *werewolf* di dalam vlog Snow Man berdasarkan teori Grice (1975) yang terbagi menjadi 4 pelanggaran maksim yaitu *maksim kuantitas*, *maksim kualitas*, *maksim relevansi*, dan *maksim cara*.

2. Peneliti hanya akan menganalisis fungsi implikatur pelanggaran prinsip kerja sama berdasarkan kategori teori Christoffersen (2005) yang terbagi menjadi 8 kategori yaitu *menyembunyikan sesuatu, menjaga nama baik, merasa cemburu tentang sesuatu, memuaskan pendengar, menghibur pendengar, menghindari menyakiti pendengar, membangun kepercayaan seseorang dan meyakinkan pendengar*.
3. Peneliti hanya akan mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi pelanggaran prinsip kerja sama dengan menggunakan teori Hymes (1974) yang terbagi menjadi 8 kategori yang dikenal dengan akronim *SPEAKING* diantaranya *setting and scene* (latar dan situasi), *participants* (peserta), *ends* (hasil), *act sequence* (amanat), *key* (cara), *instrumentalities* (sarana), *norms* (norma), dan *genres* (genre).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan:

1. Wujud pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam vlog permainan *werewolf*;
2. Fungsi atau makna implikatur pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam vlog permainan *werewolf*;
3. Faktor yang mempengaruhi pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam vlog permainan *werewolf*;

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pemelajar terkait dengan kajian prinsip kerja Grice dalam tuturan bahasa Jepang. Selain itu juga dapat memberikan pengetahuan lebih dalam kepada pemelajar terkait kajian ketidakpatuhan maksim Grice yang penggunaannya dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam kajian pragmatik dan sociolinguistik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih pada kajian penelitian sosiolinguistik dan pragmatik yang bermanfaat bagi pemelajar bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pendukung perkembangan penelitian mengenai pelanggaran prinsip kerja sama yang ada dalam studi bahasa Jepang. Manfaat lainnya yang berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang melalui pemahaman kajian pragmatik dalam bentuk tuturan yang ada di dalamnya. Penelitian ini juga berguna sebagai bahan referensi dalam kajian penelitian terkait pragmatik yang beririsan dengan sosiolinguistik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yang terdiri dari : **Bab I Pendahuluan** berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan praktis penelitian, dan sistematika penulisan. **Bab II Kajian Pustaka**, bab ini menguraikan teori-teori yang relevan dan mendukung penelitian, khususnya mengenai teori mengenai kajian pragmatik, penjelasan mengenai prinsip kerja sama Grice juga pelanggaran maksimumnya, identifikasi kategori kebohongan, serta tinjauan penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian. **Bab III Metode Penelitian**, bab ini menjelaskan mengenai metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, akan diuraikan juga mengenai sumber data instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik Analisa data yang digunakan dalam melakukan penelitian. **Bab IV Temuan dan Pembahasan**, bab ini menjelaskan hasil temuan dan hasil analisis dari pertanyaan penelitian dan mendeskripsikannya dengan cara intepertasi data dan mengaitkannya dengan penelitian terdahulu dan teori yang menjadi dasar penelitian ini. **Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**, bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian, implikasi dan rekomendasi yang diberikan penulisan berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dikaji.