

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode penelitian yang pada bagian pertama dijelaskan tentang pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya, dipaparkan secara rinci mengenai teknik analisis data yang juga menjabarkan tentang sumber data dan prosedur pengumpulan data. Bab ini diakhiri dengan pembahasan mengenai teknik analisis data dalam menganalisis pelanggaran prinsip kerja sama Grice.

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena temuan yang diperoleh dalam penelitian ini banyak memuat rangkaian kata-kata atau biasa disebut data deskripsi sehingga mengindikasikan pada pendekatan kualitatif (Moelong, 2007). Prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Bodgan dan Taylor, 1975). Hal tersebut relevan dengan objek penelitian ini yang menjelaskan pelanggaran prinsip kerja yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan menggunakan kajian teoritis tertentu. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat ditarik sebuah makna, hal ini sejalan dengan karakteristik pendekatan kualitatif penelitian yang lebih menekankan makna daripada generalisasi (Soegino, 2013). Dalam sebuah penelitian, metode analisis deksriptif memiliki cara yang relevan dengan penelitian ini yang menggambarkan secara sistematis makna dari suatu kata, frasa, ataupun kalimat dari suatu bahasa yang kemudian dikelompokkan menurut pola tertentu dan makna yang dihasilkannya yang selanjutnya dianalisis. Penggunaan analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan, menangkap segala permasalahan yang dijadikan pusat perhatian peneliti (Sutedi, 2001).

Pada penelitian ini dianalisis wujud, fungsi implikatur dan juga faktor pelanggaran prinsip kerja sama Grice dalam permainan *werewolf* yang hasil penelitiannya bergantung pada interpretasi penulis dan dituangkan dalam bentuk berupa kalimat ataupun narasi. Oleh karena itu penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa video segmen di kanal youtube yang biasa disebut video blog atau disingkat vlog. Vlog merupakan bentuk konten digital yang menampilkan individu atau sekelompok orang merekam kegiatan, pikiran ataupun cerita sehari-hari dalam bentuk video (Prabandari, 2024). Dibandingkan dengan sumber data lain, pemilihan vlog sebagai media audio visual lebih terasa ‘dekat’ dengan kehidupan sehari-hari, selain itu Prabandari (2024) juga mengatakan dampak emosional dari konten vlog juga bisa lebih kuat karena penonton dapat merasakan emosi langsung dari pembuat vlog melalui ekspresi wajah dan intonasi suara. Hal ini menunjukkan bahwa vlog memiliki kelebihan dalam hal keaslian, visual yang kuat, interaksi langsung dengan penonton, dan dampak emosional yang lebih besar dibanding jenis konten lain. Pemilihan jenis vlog dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kecocokan kriteria dan kebutuhan dalam penelitian ini. Berikut beberapa alasan mengapa penulis memilih vlog ini sebagai sumber data, di antaranya:

1. Ditemukan banyak wujud pelanggaran prinsip kerja sama dalam tuturan di dalam vlog.
2. Banyaknya variasi jenis pelanggaran, cara pelanggaran dengan implikatur yang mengacu pada teori Grice (1975).
3. Tema yang diangkat sesuai dengan teori Christofferson (2005) yaitu mengenai identifikasi kebohongan.
4. Konten yang diangkat dalam vlog merupakan permainan yang populer dimainkan oleh pemuda-pemudi baik di Indonesia dan di Jepang. Kepopuleran kanal youtube tersebut juga sangat tinggi, hal itu dapat dilihat dari jumlah *subscriber*-nya. (3.53 M *subscriber*, 2 September 2024)

Sumber data penelitian ini adalah data kualitatif berupa transkrip percakapan video yang merekam sekumpulan permainan *werewolf* berjumlah 6 video. Berikut penjelasan rinci terkait vlog yang dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Vlog Permainan *Werewolf*

Judul Vlog	Nama Kanal Youtube	Rilis	Durasi
Snow Man Flips Out over Werewolf Game	ジュニア CHANNEL	30 Januari 2019	16 menit
Pada episode ini enam member Snow Man melakukan <i>shooting</i> vlog sambil berkendara ke pantai Kujukiri di Chiba untuk menyaksikan ‘Matahari Terbit Pertama’ tahun ini, agar tidak tertidur di jalan, member mencoba memainkan <i>werewolf game</i>. Namun, entah mengapa Iwamoto menjadi marah selama permainan?! Dalam episode di juga menyajikan perjalanan singkat ke penginapan tradisional di sepanjang jalan menuju tempat makan hot pot!			
[Masterpiece] A Serious Werewolf Game Battle...Can You Find Out Who's The Werewolf!"	ジュニア CHANNEL	26 Juni 2019	27 menit 49 detik
Pada episode ini para member memainkan kembali <i>werewolf game</i> yang sebelumnya dilakukan selama <i>shooting</i> vlog "Can't See The First Sunrise If They Fall Asleep"! Snow Man memiliki anggota baru, sehingga permainan di episode ini menjadi pertarungan antara 9 member, ditambah lagi akan ada peran dua manusia serigala! Karena permainan telah meningkat dibandingkan dengan sebelumnya, vlog kali ini menjadi lebih seru! Ini adalah pertarungan serius yang melibatkan strategi dan tipu daya! Apakah para anggota akan saling curiga mulai besok dan seterusnya? jangan lewatkan kemunduran Sakuma yang terus-menerus! Siapa sebenarnya manusia serigala itu?			
[Mega Mastrepiece] Werewolf game again..plot twist by serious deception	ジュニア CHANNEL	27 November 2019	26 menit 35 detik
"Werewolf Game" hadir lagi pada episode kali ini. Saat member bermain di vlog sebelumnya, segmen ini menjadi sangat populer dan pada episode kali ini pun akan banyak hal yang terjadi sehingga para member terus tertawa,			
Snow Man [Remote Werewolf] Sure enough, it became an incredible episode	Snow Man	27 Mei 2020	25 menit 33 detik
Pada tahun ini virus corona melanda seluruh dunia. Sehingga member memainkan <i>werewolf game</i> dari jarak jauh (<i>remote</i>). Hal ini mungkin tidak terpikirkan tetapi semua member malah menjadi bersemangat. ‘Orang itu’ melakukannya lagi, hanya saja dia sangat buruk dalam berbohong. Pada vlog kali ini ada peran baru yaitu pembuat roti!			
Snow Man [The Return of the Werewolves]	Snow Man	12 Oktober 2022	18 menit 43 detik
Setelah sudah dua setengah tahun menunggu, akhirnya <i>werewolf game</i> yang ditunggu-tunggu hadir! Pada episode kali ini, Sakkun selamat... dan seharusnya menikmati gamenyan namun ada kejadian tak terduga! Seperti yang diharapkan, <i>werewolf game</i> kali ini pun sangat menyenangkan!!			
Total Durasi		115 menit	

3.2.2 Prosedur Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik simak catat. Teknik simak catat adalah seperangkat cara atau teknik untuk menyimpulkan fakta-fakta yang berada pada masalah penelitian (Sudaryanto, 2015). Dalam menyimak terdapat beberapa teknik yang digunakan di antaranya adalah teknik sadap, teknik simak libat cakap, teknik simak bebas cakap, teknik catat, dan teknik rekam. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode simak bebas libat cakap (SBLC). Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa dan sama sekali tidak terlibat dalam tuturan atau dialog. Teknik dasar metode ini berupa teknik sadap, yaitu penyadapan terhadap penggunaan bahasa, kemudian diikuti dengan teknik SBLC dan teknik catat. Selanjutnya digunakan teknik catat dengan melakukan pencatatan terhadap tuturan yang berhubungan dengan pelanggaran keempat maksim. Adapun tahapan-tahapan yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Tahap Simak
Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan menyimak dialog percakapan diantaranya : mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi. Pada tahap ini, peneliti mulai mengumpulkan informasi dasar dengan menonton vlog permainan *werewolf* melalui media youtube. Selain menonton untuk memahami alur permainan, peneliti juga mengamati tuturan yang diucapkan oleh setiap pemain.
2. Tahap Transkripsi Percakapan
Youtube memiliki fitur transkripsi percakapan yang dapat dibaca bahkan diunduh oleh penonton. Penulis menyalin transkrip tersebut dan menyocokkannya dengan menonton ulang vlog permainan *werewolf*. Melalui proses *double check* pengumpulan data akan lebih akurat.
3. Tahap Analisis Data
Data mentah yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis melalui beberapa tahapan.
 - (1) Identifikasi data : Pertama, penulis menggunakan sistem kartu data, memberi nomor dan kode data agar pengolahan data lebih mudah jelas.
 - (2) Klasifikasi data : Klasifikasi pertama, data dianalisis dengan ke dalam jenis pelanggaran prinsip kerja sama Grice (1975). Wujud empat

pelanggaran tersebut, diantaranya: (1) pelanggaran maksim kuantitas, (2) pelanggaran maksim kualitas (3) pelanggaran maksim relevansi, dan (4) pelanggaran maksim cara. Pengklasifikasian ke dua, data tersebut diklasifikasikan berdasarkan cara pelanggarannya, seperti (1) mengabaikan maksim (*flouting the maxim*), (2) menyesatkan maksim (*violating the maxim*), (3) menolak (*opting out*), (4) ketidaksengajaan (*infringing*) dan (5) menangguhkan maksim (*suspending the maxim*). Lalu pengklasifikasian terakhir adalah menganalisis implikatur percakapan berdasarkan teori Christoffersen (2005) yang terbagi menjadi 8 kategori yaitu (1) menyembunyikan sesuatu (*hiding the truth*), (2) menjaga nama baik (*saving face*), (3) merasa cemburu tentang sesuatu (*feeling jealous about something*), (4) memuaskan pendengar (*satisfying the hearer*), (5) menghibur pendengar (*cheering the hearer*), (6) menghindari menyakiti pendengar (*avoids to hurt the hearer*), (7) membangun kepercayaan seseorang (*building one's believe*) dan (8) meyakinkan pendengar (*convincing the hearer*).

- (3) Interpretasi data : Hasil temuan tahap sebelumnya dan diikuti oleh bagian yang menguraikan faktor penyebab terjadinya pelanggaran.
- (4) Kesimpulan data : Menyimpulkan hasil analisis data.

Berikut secara lengkap contoh kartu data dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3. 2 Contoh Kartu Data Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Dalam Permainan *Werewolf*

No	Kode Data	Data	Wujud Pelanggaran Maksim	Fungsi Implikatur	Faktor Pelanggaran Maksim
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)

Keterangan:

- (a) Berisi nomor urut data yang sudah dipilih
- (b) Kode data berdasarkan data temuan yang terdapat pada halaman lampiran
- (c) Daftar tuturan data
- (d) Wujud pelanggaran maksim berisi jenis dan cara pelanggarannya

- (e) Klasifikasi fungsi implikatur pelanggaran maksim
- (f) Faktor pelanggaran maksim

Keterangan Kode Data :

- 1 : Nomor urut data dalam tabel
- KUAN : Pelanggaran Maksim Kuantitas
- KUAL : Pelanggaran Maksim Kualitas
- REL : Pelanggaran Maksim Relevansi
- CARA : Pelanggaran Maksim Cara
- SMF : Kode judul *vlog Snow Man Flips Out over Werewolf Game*
- MSTR : Kode judul *vlog [Masterpiece] A Serious Werewolf Game Battle...Can You Find Out Who's The Werewolf!*
- MMSTR: Kode judul *vlog [Mega Mastrepiece] Werewolf game again.. plot twist by serious deception*
- RWG : Kode judul *vlog Snow Man [Remote Werewolf] Sure enough, it became an incredible episode*
- ROW : Kode judul *vlog Snow Man [The Return of the Werewolves]*

3.3 Teknik Analisis

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles, Huberman dan Saldaña (dalam Sugiyono, 2009) yang terdiri dari tiga langkah yaitu mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Berikut adalah pemaparan langkah-langkah tersebut :

1. Reduksi Data

Reduksi data berkaitan dengan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, atau transformasi data yang tampak dalam keseluruhan catatan lapangan yang terperinci, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya (Rijali, 2018). Pada langkah reduksi data, peneliti menghilangkan data yang tidak relevan dan mengkategorikan ucapan yang mengandung pelanggaran maksim berdasarkan teori Grice (1975) dengan menggunakan fitur *text highlight color* pada Ms. Word.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah data yang tertata dengan baik, yang dirancang dalam bentuk tabel yang ditarik atau dibuatnya suatu analisisnya (Rijali, 2018). Berikut adalah penjelasan rinci yang dilakukan dalam langkah penyajian data:

- (1) Menyajikan data yang sudah melewati proses pereduksian berupa kumpulan tuturan yang mengandung pelanggaran keempat maksim.
- (2) Mengklasifikasikan data agar data tersusun rapi, sistematis dan berurutan. Urutan penyajian data ialah penyajian transkrip asli dan diikuti sumber data, penyajian cara baca data, dan kemudian penyajian arti keseluruhan dari data tersebut.
- (3) Menguraikan data berupa deskripsi sesuai dengan pelanggaran prinsip kerja sama Grice (1975). Klasifikasi tersebut dibagi menjadi empat jenis pelanggaran, yaitu (1) pelanggaran maksim kuantitas, (2) pelanggaran maksim kualitas, (3) pelanggaran maksim relevansi, dan (4) pelanggaran maksim cara.
- (4) Menguraikan data berupa deskripsi pelanggaran prinsip kerja sama Grice (1975) dengan teori pelanggaran maksim menurut Thomas (1995) diantaranya adalah (1) mengabaikan maksim (*flouting the maxim*), (2) menyesatkan maksim (*violating the maxim*), (3) menolak (*opting out*), (4) ketidaksengajaan (*infringing*) dan (5) menangguhkan maksim (*suspending the maxim*). Berikut adalah contoh teknik analisis data wujud pelanggaran maksim kuantitas dengan cara mengabaikan maksim:

Konteks :

Beberapa member menandai orang-orang yang terlihat mencurigakan. Fukazawa dicurigai karena dia berkata bahwa dia bukanlah warga desa dan dia memiliki peran penting. Di sisi lain, Meguro mencurigai Miyadate karena tindakannya yang tidak konsisten. Oleh sebab itu, semua orang melakukan voting untuk mengekskusasi salah satu dari mereka dan hasil menunjukkan angka seri antara Miyadate dan Fukazawa.

Mukai : ふっかさんと？館様？
Fukka-san to? Date-sama?
 ‘Di antara Fukka san dan Date sama?’(1)

Sakuma : 最後の弁明をしてください

- Saigo no benmei o shite kudasai*
 ‘Silakan ungkapkan pembelaan terakhir kalian’ (2)
- Fukazawa : いや、わたしは霊媒師です。で（佐久間）市民
 で、市民でした。それしか言えないです。
 人狼は誰も死んでません。
*Iya, watashi wa reibai-shidesu. De (sakuma) shimin
 de, shimindeshita. Sore shika ienaidesu. Jinrō wa
 dare moshindemasen*
 ‘Bukan (aku), aku itu dukun. Lalu, Sakuma dan Abe
 Adalah warga desa’ (3)
- Miyadate : ぼくは市民です。みんなともっと楽しみた
 かった。
*Boku wa shimindesu. Minna to motto
 Tanoshimitakatta*
 ‘Aku warga desa. (5)
 Aku ingin bersenang-senang lebih lama dengan
 Kalian semua’ (4)
- (MSTR, 23:43-23:49)

Tuturan (5) oleh Miyadate merupakan tuturan yang mengandung pelanggaran maksim kuantitas. Hal tersebut dapat dilihat dari kontribusi yang diberikan tuturan (5) terhadap tuturan (2) yang dinyatakan oleh Sakuma. Pelanggaran maksim kuantitas dilakukan karena tuturan (5) memberikan informasi yang terlalu sedikit dan terlalu banyak di saat yang bersamaan. Sehingga tuturan Miyadate tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan Thomas (1995) yaitu pelanggaran maksim ini berupa sebuah situasi dimana pembicara secara terang-terangan memberikan lebih banyak atau lebih sedikit informasi daripada yang dibutuhkan situasi.

Analisis lebih jelas dapat ditelaah ketika tuturan (2) oleh Sakuma yang memberikan kesempatan pada dua orang yang paling ducurigai yaitu Miyadate dan Fukazawa untuk mengatakan pembelaan yang terakhir. Tuturan (3) oleh Fukazawa yang berisi dialog Iya, watashi wa reibai-shi desu. De (sakuma) shimin de, (Abe) shimin deshita. Sore shika ienai desu. Jinrō wa dare mo shindemasen merupakan sebuah pembelaan yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh lawan tutur. Fukazawa menjelaskan perannya

sebagai dukun dengan mengungkapkan bukti cenayangnya. Di sisi lain, tuturan (5) oleh Miyadate sebenarnya dapat dikatakan sebagai pembelaan namun informasi yang diungkapkan terlalu sedikit, pembelaan hanya dinyatakan dengan dialog Boku wa shimindesu. Alih alih memberikan penjelasan informasi untuk membela dirinya, kalimat selanjutnya yaitu tuturan (6) menyatakan informasi yang tidak diperlukan yang berisi perasaan hatinya dengan mengatakan Min'na to motto tanoshimitakatta. Tuturan (5) adalah informasi yang terlalu berlebihan yang tidak berkontribusi pada keinginan lawan tutur sehingga pemain lain merasa bahwa kalimat tersebut sangatlah lucu. Suasana yang cukup tegang dicairkan oleh pelanggaran maksim kuantitas oleh Miyadate yang secara gamblang menyatakan hal-hal yang sentimental.

Pelanggaran maksim kuantitas pada tuturan (5) dilakukan dengan cara pelanggaran *flouting* (mengabaikan maksim). Hal itu dapat ditandai dengan adanya makna lain atau implikatur sebagai ciri dari cara pelanggaran ini. Tuturan (5) menggambarkan proses dimana implikatur percakapan dibuat dengan mengabaikan maksim (Abdul Qadir & Juma, 2018). Suasana hangat dan tawa para pemain juga menyiratkan bahwa implikatur yang ingin disampaikan tuturan (5) dapat dipahami oleh lawan tutur sebagai kesan untuk mencairkan suasana. Sifa (2023) menyatakan bahwa prinsip kerja sama dilanggar karena mempunyai maksud guna terciptanya sebuah humor. Miyadate ingin menyampaikan ketidakinginannya untuk berhenti bermain dengan cara yang unik dan cerdas.

- (5) Menguraikan data berupa deskripsi sesuai dengan teori Christoffersen (2005) yang terbagi menjadi 8 kategori yaitu (1) menyembunyikan sesuatu (*hiding the truth*), (2) menjaga nama baik (*saving face*), (3) merasa cemburu tentang sesuatu (*feeling jealous about something*), (4) memuaskan pendengar (*satisfying the hearer*), (5) menghibur pendengar (*cheering the hearer*), (6) menghindari menyakiti pendengar (*avoids to hurt the hearer*), (7) membangun kepercayaan seseorang (*building one's*

believe) dan (8) meyakinkan pendengar (*convincing the hearer*). Berikut adalah contoh teknik analisis data fungsi implikatur menjaga nama baik :

- Meguro : だって人狼だったら片方が死んでること分かるもん
Datte jinrōdattara katahō ga shin deru koto wakarū Mon
 ‘Jika seseorang adalah werewolf, maka dia akan tahu jika teman werewolf-nya mati’ (1)
- Mukai : だから知らなかったやん
Dakara shiranakattayan
 ‘Makanya aku bilang aku tidak tahu soal itu’ (2)
- Meguro : だから知らないふりをあえてしてた
Dakara shiranaifuri o aete shi teta
 ‘Itulah mengapa mereka berpura-pura tidak tahu’ (3)
- Mukai : 違う違うほんまに、俺のプロフィール見て！
 素直すぎるところって書いてあるから！
Chigauchigau honma ni, ore no purofiru mite!
Sunao sugiru tokoro tte kaitearu
 ‘Tidak, tidak. Betulan loh, lihatlah di profilku! Disitu tertulis bahwa aku orang yang sangat jujur!’ (4)

(MTSR, 26:05-26:10)

Tuturan (4) oleh Mukai merupakan tuturan yang mengandung pelanggaran maksim kualitas dengan cara floating. Pada data tuturan di atas Mukai membela dirinya dengan hal yang tidak ada sangkut pautnya dengan permainan sehingga hal itu tidak dapat dijadikan bukti yang dapat dipercaya. Hal itu dilakukan Mukai karena Meguro yang merasa sikap Mukai aneh berpikir bahwa Mukai sedang berekting bodoh dan polos. Mukai menjelaskan dia tidak tahu mengenai jumlah serigala yang tersisa dengan tuturan (2) *Dakara shiranakattayan* namun tuturan itu dibalas oleh Meguro yang berpikir bahwa Mukai hanya berpura pura tidak tahu dengan ditunjukan lewat tuturan (3) *Dakara shiranaifuri o aete shi teta*. Mukai semakin panik dan mengatakan pembelaan untuk menjaga harga dirinya lewat tuturan (4) *Chigauchigau honma ni, ore no purofiru mite! Sunao sugiru tokoro tte kaitearu*. Alasan yang diungkapkan Mukai adalah sifat jujur Mukai tertulis pada profilnya

di website Snow Man. Pelanggaran maksim ini dilakukan Mukai karena dia mulai terpojok dan harus mencari ide apapun untuk menjaga nama baiknya, Christoferson (2005) mengatakan fungsi implikatur menjaga nama baik dilakukan untuk mencegah penghinaan seperti ketika disalahkan akan sesuatu.

(6) Mengalisis faktor pelanggaran maksim dengan cara deduksi berdasarkan teori Hymes SPEAKING.

- Abe : あと喋ってないのはあ？
Ato shabettenai no wa?
 ‘Lalu siapa lagi yang belum berbicara?’ (1)
- Mukai : 館様？
Date-sama?
 ‘Date-sama?’ (2)
- Fukazawa : なべ！なべ！なべ！なべとか？なべとか
 じゃない？
Nabe! Nabe! Nabe! Nabe toka? Nabe toka janai?
 ‘Nabe! Nabe! Nabe! Nabe kan? Bukannya Nabe?’
 (3)
- Watanabe : ちょ…で、で、で、でん、電波っ…で、でん
Cho... de, de, de, den, denpa... dde, den, den...
 ‘Tunggu..si, si, siny, sinyal..si, siny, siny..’ (4)
- Fukazawa : うるせえよ(笑)
Uruse yo
 Berisiknya (5)

(RWG, 2:35-2:43)

Pada data tuturan di atas ditunjukkan instrumentalities yang merujuk pada media komunikasi dan juga gaya bahasa. Media yang digunakan pada data tuturan di atas menggunakan media daring berupa video call karena situasi pada saat itu sedang dalam masa pandemik. Gaya bahasa yang digunakan oleh para pemain pada dasarnya menggunakan bahasa percakapan Santai jenis danseigo lalu ada beberapa member memiliki *adana* atau nama panggilan yang disesuaikan dengan kesan dan kepribadiannya di dalam grup.

Pada tuturan di atas permainan dilakukan secara remote sehingga membuat pemain lebih mudah untuk mengecek pemain mana yang belum bersuara. Abe sebagai pemain sekaligus narator

memastikan apakah ada member yang belum bersuara untuk melakukan pembelaan ataupun mengajukan tuduhan yang ditunjukkan lewat tuturan (1) Ato shabettenai no wa. Pertanyaan Abe direspon dengan cepat oleh Mukai lewat tuturan (2) yang memanggil Miyadate dengan Date-sama karena kesan Miyadate baginya seperti seorang bangsawan, selain itu Fukazawa juga merespon pertanyaan Abe lewat tuturan (3) yang memanggil Watanabe dengan sebutan Nabe karena Fukazawa sudah berteman sejak kecil dengan Watanabe sehingga dia menggunakan gaya bahasa lebih akrab. Mendengar namanya disebut oleh Fukazawa, Watanabe menjadi panik dan menjawab dengan berpura-pura sinyalnya hilang lewat tuturan (4) Cho... de, de, de, den, denpa... dde, den, den..., Watanabe melanggar maksim kualitas pada tuturan ini dengan memanfaatkan situasi saat itu yang menggunakan instrumentalities berupa media daring, namun instrumentalities berupa gaya bahasa yang terdapat pada tuturan (3) dan (4) tidak mempengaruhi terjadinya pelanggaran yang pada akhirnya dilakukan oleh Watanabe. Kebohongan Watanabe dilakukannya karena dia sudah tidak ada ide lagi untuk melakukan pembelaan sehingga dia menggunakan cara yang aneh dan jenaka lewat pelanggaran maksim kuantitas. Grice (1975) mengutarakan dalam maksim kualitas, seorang peserta tutur diharapkan dapat menyampaikan sesuatu yang nyata dan sesuai fakta.

3. Kesimpulan

Kesimpulan adalah proses pembuatan kesimpulan berdasarkan temuan suatu penelitian. Berikut adalah penjelasan rinci yang dilakukan dalam langkah penyajian data:

- (1) Penyimpulan hasil analisis yang berhubungan dengan pelanggaran prinsip kerja sama, langkah ini adalah proses menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian ini.
- (2) Melaporkan hasil analisis yang berhubungan dengan pelanggaran prinsip kerja sama Grice. Dalam proses ini, peneliti melaporkan hasil analisis data

berupa deskripsi menyeluruh dan mendalam berkaitan dengan pelanggaran prinsip kerja sama dalam permainan *werewolf*.