

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil akhir penelitian yang dipaparkan ke dalam simpulan, implikasi dan rekomendasi.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pelanggaran prinsip kerja sama Grice dalam vlog permainan *werewolf* yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Wujud pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam data tuturan ditemukan dalam variasi yang berbeda-beda. Berdasarkan jenis pelanggarannya, ditemukan 4 jenis pelanggaran maksim dalam data tuturan yaitu: (1) pelanggaran maksim kuantitas (15.73%), (2) pelanggaran maksim kualitas (40.45%), (3) pelanggaran maksim relevansi (35.96%) dan (4) pelanggaran maksim cara (7.8%). Jenis pelanggaran maksim Grice tersebut dilakukan dengan 5 cara pelanggaran maksim yaitu : (1) mengabaikan maksim (*flouting the maxim*) (21.35%) (2) menyesatkan maksim (*violating the maxim*) (67.42%) (3) menolak (*opting out*) (5.62%) (4) ketidaksengajaan (*infringing*) (4.49%) dan (5) menangguhkan (*suspending*) (1.12%). Berdasarkan hasil analisis data secara umum, wujud pelanggaran pelanggaran maksim yang paling banyak ditemukan adalah pelanggaran maksim kualitas dengan cara pelanggaran *violating* sejumlah 31 data. Sesuai dengan konsep permainan *werewolf* yang manipulatif, peneliti memprediksi pelanggaran maksim kuantitas dengan cara *violating* akan menjadi data yang paling banyak ditemukan. Hal itu dapat dilihat dari asumsi dasar maksim kualitas yaitu : jangan mengatakan apa yang kamu yakini salah; jangan mengatakan hal yang tidak memiliki cukup bukti (Grice, 1975). Kemudian, Thomas (1995) mengutarakan cara *violating* yang dilakukan ketika penutur bermaksud menyesatkan pendengar dan menyiratkan kebohongan.
2. Fungsi implikatur dibalik pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam data tuturan ditemukan dalam 7 jenis kategori yaitu: (1) menyembunyikan sesuatu (*hiding the truth*) (20%), (2) menjaga nama baik (*saving face*) (12.5%), (3) merasa cemburu tentang sesuatu (*feeling jealous about*

something) (3.75%), (4) memuaskan pendengar (*satisfying the hearer*) (13.75%), (5) menghibur pendengar (*cheering the hearer*) (31.25%), (6) membangun kepercayaan seseorang (*building one's believe*) (10%) dan (7) meyakinkan pendengar (*convincing the hearer*) (8.75%). Hasil analisis menunjukkan fungsi implikatur 'menghibur pendengar' menjadi data terbanyak yang ditemukan. Peneliti memprediksi fungsi implikatur 'menyembunyikan sesuatu' akan menjadi data paling banyak yang kemungkinan ditemukan pada permainan ini, hal itu didasari karena permainan *werewolf* merupakan situasi unik dimana peserta tutur harus menyembunyikan sesuatu namun hasil menunjukkan bahwa tujuan utama permainan hanyalah sebagai hiburan sehingga misi ataupun ambisi tidak menjadi hal utama yang ditemukan dalam data tuturan.

3. Faktor yang paling mempengaruhi pelanggaran prinsip kerja sama yang terdapat dalam data tuturan ditemukan sebanyak 5 faktor yaitu : (1) *scene*, (2) *participants*, (3) *ends*, (4) *act sequence* (5) *instrumentalities*. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak semua komponen tutur SPEAKING oleh Hymes (1974) menjadi pengaruh paling utama dalam melanggar maksim pada data tuturan yang ada dalam permainan *werewolf*. Pelanggaran maksim dipengaruhi oleh *scene* karena situasi tuturannya adalah sebuah permainan *werewolf* dengan berbagai konteks situasi dimana *participants* sebagai pada pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan melakukan *act sequence* yang menunjukkan dinamika percakapan sehingga terjadi pelanggaran maksim. Pihak-pihak tersebut melakukan pelanggaran untuk menuju pada *ends* atau tujuan maupun hasil yang diperoleh akibat pelanggaran tersebut. Selain itu, pelanggaran juga dilakukan karena faktor *instrumentalities* karena faktor media dan gaya komunikasi dapat menentukan bagaimana pemain menyampaikan kebohongan ataupun membongkai tuduhan, contohnya seperti saat pelanggaran yang dilakukan dengan memanfaatkan permainan yang dilakukan dengan cara *daring*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan yang ada dalam penelitian ini, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan informasi berupa pengetahuan serta gambaran bagaimana pelanggaran prinsip kerja sama Grice terjadi dalam sebuah permainan komunikatif disertai banyaknya tipu daya yang disebut permainan *werewolf*. Temuan-temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai ilmu pragmatik, baik kepada pembelajar bahasa Jepang maupun pengajar bahasa Jepang khususnya mengenai pelanggaran prinsip kerja sama Grice. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya wujud pelanggaran maksim dalam sebuah konteks situasi menunjukan sebuah tujuan tertentu yang tidak selalu berimplikasi pada kecatatan komunikasi melainkan menjadi sebuah strategi. Pemanfaatan pelanggaran tersebut juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terdapat dalam beberapa komponen tutur. Dengan memahami hal tersebut, pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar yang mendalami ilmu pragmatik diharapkan semakin mudah dalam menelaah pelanggaran prinsip kerja sama dengan tujuan untuk menjadikan pelanggaran prinsip kerja sama sebagai sebuah strategi yang bermanfaat dalam sebuah konteks situasi seperti dalam permainan manipulatif.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari penelitian ini. Sehingga beberapa rekomendasi perlu peneliti sampaikan agar kajian dengan tema yang sama dapat diperbaiki dalam penelitian selanjutnya. Berikut beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya:

1. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa konten digital yaitu vlog untuk mengetahui pelanggaran prinsip kerja sama Grice. Dalam vlog, terdapat keterbatasan durasi dan episode yang disajikan oleh kanal sehingga penelitian berikutnya dapat menggunakan sumber data selain vlog contohnya seperti pelanggaran prinsip kerjasama pada percakapan dalam sebuah situasi yang dapat dipantau secara langsung oleh peneliti.
2. Penelitian ini membahas mengenai pelanggaran prinsip kerja sama Grice dengan tema kebohongan dalam permainan *werewolf*, dengan menggunakan tema yang sama peneliti dapat mengembangkan tema yang lebih dekat situasi dengan kehidupan sehari-hari contohnya seperti melakukan wawancara

ataupun angket untuk mengetahui bagaimana pelanggaran prinsip kerja sama bekerja ketika terjadi perdebatan antara pasangan, keluarga ataupun pertemanan.

3. Penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui wujud, fungsi implikatur dan faktor pelanggaran prinsip kerja sama saja. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat pelanggaran prinsip kerja sama menjadi penelitian yang lebih menarik contohnya seperti menjadikannya penelitian kontrastif.