

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan bertutur, pasti ada tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai baik dari penutur maupun mitra tutur. Setiap peserta tutur berusaha agar pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh mitra tuturnya. Akan tetapi tidak selamanya kegiatan bertutur berjalan dengan baik, antara lain dikarenakan lawan tutur tidak dapat memahami makna yang dimaksudkan, asumsi, dan tujuan tuturan dari penutur. Oleh karena itu, diperlukan suatu aturan atau tatanan yang bisa mengatur peserta tutur untuk saling bekerja sama, mengatur tindakan, dan penggunaan bahasa terhadap ucapan lawan tuturnya guna mewujudkan komunikasi yang mudah dipahami oleh peserta tutur. Salah satu ilmu linguistik yang membahas mengenai aturan atau tatanan yang harus dipatuhi oleh peserta tutur agar kegiatan bertutur dapat berjalan lancar ada pada ilmu pragmatik. Setiap peserta tutur juga bertanggung jawab terhadap tindakan dan pelanggaran dalam percakapan (Allan dalam Wijana 1996, 45). Aturan yang mengatur kegiatan bertutur tersebut disebut dengan prinsip kerja sama. Menurut Wijana (1996,45), penutur harus berusaha untuk bekerja sama, mewujudkan percakapan yang relevan dengan konteks, padat, ringkas, dan mudah dipahami agar tidak menghabiskan waktu lawan bicaranya. Aturan kerja sama itu terangkum dalam maksim-maksim yang ada dalam prinsip kerja sama.

Aturan-aturan dalam suatu percakapan dikenal sebagai maksim percakapan. Grice dalam Wijana (1996, 46) menyatakan bahwa:

“Dalam rangka melaksanakan prinsip kerja sama itu, setiap penutur harus memenuhi 4 maksim percakapan (*conversational maxim*), yakni maksim kuantitas (*maxim of quantity*), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi (*maxim of relevance*), dan maksim pelaksanaan (*maxim of manner*)”

Tidak jarang saat percakapan berlangsung terjadi konflik antara penutur dengan mitra tutur karena adanya kesalahpahaman konteks yang dibicarakan.

Seperti pada contoh percakapan berikut:

- (1) A: *Do you want a coat?* (コート貸そうか)
 B: *No, I really want to stand out here in the freezing cold with no clothes on.* (いいえ、けっこう。私は自ら望んでこの寒空に裸で突っ立ってるんだから)
 A: *Kōto kasou ka*
 B: *Īe, kekkō. Watashi wa mizukara nozonde kono samuzora ni hadaka de tsuttatteru ndakara.*
 A: Apakah Anda ingin mantel?
 B: Tidak, saya benar-benar ingin berdiri di sini dalam cuaca dingin tanpa pakaian
 (Thomas 1998, 69)

Jawaban dari contoh percakapan (1) bukanlah sesuatu yang umum dan masuk akal. Namun jawaban ironis seperti ini sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari bahkan ditafsirkan tanpa ada masalah. Jika pada percakapan (1) A mengasumsikan bahwa respon B adalah respon yang tepat sesuai dengan prinsip kerja sama, yang mana berbeda dengan arti harfiahnya, maka A akan mencari interpretasi lain. Grice (1975, 45) berpendapat bahwa jika mengetahui suatu percakapan dirasa sudah tidak bekerja sama satu sama lain, empat maksim pada prinsip kerja sama dapat menjawab implikasi dari tindakan itu untuk mencari tahu apa yang tersirat dalam suatu percakapan.

Berikut adalah contoh lain dari pelanggaran maksim:

- (2) A: *where's my box of chocolate?*
 B: *The children were in your room this morning.*

- A: di mana kotak cokelatku?
B: anak-anak masuk ke dalam kamarmu tadi pagi.
(Smith dan Wilson 1979 dalam Leech, 1993, 145)

Dalam contoh percakapan (2), pernyataan B seakan tidak relevan dengan tuturan A yang mana membuatnya melanggar maksim relevansi pada prinsip kerja sama. Namun jika A mencari makna lain dibalik tuturan B, maka B secara tidak langsung membantu A untuk mendapatkan jawaban yang benar karena jawaban B mengandung implikasi bahwa kemungkinan anak-anak memakan cokelat tersebut atau setidaknya mereka tahu di mana cokelat itu berada. Latar belakang dari pada terjadinya pelanggaran ini dikarenakan adanya latar belakang pengetahuan/informasi antara A dan B.

Oleh karena itu, agar tercipta percakapan yang harmonis antara penutur dan mitra tutur, setiap peserta tutur diharapkan memenuhi aturan-aturan yang ada. Jika peserta pertuturan tidak mematuhi aturan-aturan yang telah disebutkan, maka peserta pertuturan telah melakukan pelanggaran maksim pada prinsip kerja sama. Menurut Wijana (1996, 46), apabila penutur sengaja melakukan pelanggaran, maka ada maksud lain yang ingin dicapai oleh penutur. Jika penutur tidak memiliki maksud lain, maka penutur tidak dianggap kooperatif dalam percakapan.

Kegiatan bertutur tidak hanya untuk orang dewasa, namun juga anak-anak. Hanya saja, bentuk tuturan anak-anak sedikit berbeda dengan tuturan orang dewasa. Anak-anak memahami bahasa melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam penggunaan bahasanya, anak-anak tidak langsung mengatakan sesuatu yang kompleks seperti kalimat-kalimat yang mengandung subyek, predikat, obyek, dan kata keterangan. Menurut Dardjowidjojo (2005, 240), anak dimanapun

juga selalu mulai dengan ujaran berupa satu kata, kemudian berkembang menjadi dua kata; setelah itu tiga kata atau lebih.

Mar'at (2005, 66-67) menjelaskan bahwa anak usia 2,5–5 tahun mengalami perkembangan yang menyolok dalam diferensiasi penggunaan kata-kata dan kalimat-kalimat. Saat fungsi bahasa sebagai alat komunikasi sungguh benar berfungsi, anak sudah bisa mengonversi dengan cara yang dapat dipahami orang dewasa. Pada fase ini, anak mulai mengalami perkembangan di bidang morfologi, ditandai dengan munculnya kata jamak, perubahan pada akhiran kata benda, dan perubahan kata kerja. Persepsi anak dan pengalaman mereka tentang dunia luar mulai ingin dibagi dengan orang lain, dengan cara bertanya, menyuruh, memberikan kritik, dan berbagi informasi dengan orang lain (E. Mysak, 1961 dalam Mar'at 2005). Clark (1982 dalam Purwo 1989) juga menyatakan bahwa pada usia antara dua sampai enam tahun, anak cenderung akan menciptakan kata-kata baru untuk konsep-konsep tertentu, misalnya *pourer* (yang seharusnya *cup*) atau *plant-man* (yang seharusnya *gardener*). Anak baru mengenal dialog ketika ibunya mulai menggunakan pola kalimat tanya 'ya-tidak' (*yes/no question*) yang nantinya akan meningkatkan perkembangan bahasa anak. Pada akhirnya anak akan mengerti kapan gilirannya untuk berbicara dan kapan giliran lawan bicaranya untuk berbicara. Hal ini akan berlangsung dan akan terus sampai anak berusia empat sampai lima tahun (Chaer 2015, 236-237). Dari sinilah anak mulai mengerti bentuk percakapan. Dalam bahasa Jepang, bahasa sering juga disebut dengan *uchuu go* (宇宙語) atau yang artinya bahasa kosmik (Ishikawa 2008).

Percakapan tidak hanya hadir dalam kehidupan nyata sehari-hari, tetapi juga ada dalam media elektronik. Salah satu contoh dari media elektronik adalah televisi, dimana televisi merupakan suatu perangkat yang tidak hanya menampilkan audio namun juga berupa visual. Baksin (2006, 16) menyatakan bahwa televisi merupakan hasil produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk audiovisual gerak. Sehingga dalam televisi, kita dapat mengetahui bentuk percakapan secara langsung. Salah satu acara televisi yang menampilkan bentuk percakapan adalah acara realita. Acara Realita atau yang biasa disebut *reality show* menurut Cambridge dictionary, “*a television programme about ordinary people who are filmed in real situations*”, yang berarti sebuah program televisi tentang orang-orang biasa yang difilmkan dalam situasi nyata. *Reality show* secara istilah berarti pertunjukan yang asli atau *real*, tidak direkayasa, dan tidak dibuat-buat. Kejadiannya diambil dari keseharian, kehidupan masyarakat apa adanya, yaitu realita dari masyarakat (Motulz Media Center, Mei, 2005). Dengan kata lain, *reality show* merupakan salah satu jenis gaya dalam pertelevisian yang menampilkan “kehidupan nyata” seseorang. Morrisan (2011, 227) menyatakan bahwa *reality show* berusaha untuk menyajikan keadaan yang nyata dengan cara sealamiah mungkin. *Reality show* menjadikan penonton sebagai pelibat pasif yang mengikuti aktivitas personal seseorang. Dalam konteks media, konsep acara *reality show* sesuai dengan karakteristik televisi yaitu mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan. Ada banyak genre dari *reality show* yang tidak hanya menekankan emosi dan hiburan semata. Beberapa dari mereka juga menyelipkan nilai pendidikan dan moral sehingga bisa dinikmati semua kalangan.

Penelitian ini mengambil sumber data dari program televisi *reality show* yang terkenal tidak hanya dikalangan muda tetapi juga tua di Jepang yakni *Hajimete no Otsukai* (はじめてのおつかい) atau bisa diartikan ‘tugas pertama’. Pemilihan data berasal dari *reality show* Jepang, *Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019. *Reality show* ini rilis dalam dua waktu dalam satu tahunnya; 8 Januari dan 16 Juli di tahun 2018, 7 Januari dan 15 Juli di tahun 2019. Jam tayangnya mulai dari pukul 19:00-21:54 dengan durasi 174 menit per tayangan. Program *Reality Show Hajimete no Otsukai* tayang dengan segmen spesial musim dingin yang disiarkan pada hari senin pertama bulan Januari atau pada hari Dewasa Nasional Jepang (せいじんのひ), dan segmen spesial musim panas yang disiarkan pada hari Laut (Wikipedia.org). *Reality show* yang diproduksi oleh salah satu stasiun televisi Jepang, NTV (日本 TV) ini telah mulai sejak awal tahun 1990-an dan menampilkan petualangan anak usia 2 sampai 5 tahun yang menerima tantangan pertama mereka. Tantangan mereka berkisar tentang membeli suatu produk atau melakukan sesuatu yang diminta orang tua mereka. Dengan menggunakan kamera tersembunyi, mereka menunjukkan bagaimana kemampuan anak-anak Jepang dalam menyelesaikan tugas sederhana pertamanya. *Reality show* yang telah berjalan lebih dari 25 tahun ini memberi kesan yang menarik bagi penontonnya. Banyak orang berpikir bahwa *reality show* ini menghibur dan anak-anak yang terlibat sangat kompeten dan terlihat lucu (Jpninfo.com). Langkah apa yang diambil oleh anak-anak demi menyelesaikan tantangan mereka, bagaimana ekspresi dan tingkah mereka selama menyelesaikan tantangan, membuat *reality show* ini populer tidak

hanya di kalangan orang tua, namun juga anak muda. (*website* program TV *Hajimete no Otsukai*: <http://www.ntv.co.jp>).

Pemilihan sumber data yang berasal dari *Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019 sebagai objek penelitian adalah karena intensitas percakapan anak khususnya umur dua sampai lima tahun dengan lawan tuturnya (orang tua, orang asing, saudara kandung, dsb) banyak. Dengan sistem pengambilan gambar yang ditata sedemikian rupa agar sang anak tidak curiga bahwa pergerakan mereka sedang direkam, maka percakapan yang dihasilkanpun apa adanya. *Reality show* ini dikemas agar dapat dinikmati oleh segala umur sehingga cukup dinanti oleh masyarakat Jepang. Program ini telah tayang selama 30 tahun, dan termasuk dalam *high-rated program* (program dengan penilaian tinggi) yang menghasilkan 15%-20% setiap kali tayang.

Kegiatan bertutur yang dilakukan anak-anak membuat penonton *reality show Hajimete no Otsukai* merasa gemas dengan tingkah yang mereka lakukan. Namun sebenarnya apakah kegiatan tutur yang dilakukan oleh anak-anak tersebut telah melengkapi maksim-maksim yang ada pada prinsip kerja sama Grice? Bagaimana keharmonisan kegiatan tutur dari anak-anak di usia pertumbuhan dua sampai lima tahun? Bahasa anak menunjukkan bahwa kegiatan bertutur anak-anak berbeda dengan orang dewasa karena bentuk tuturan anak cenderung untuk lebih singkat dibandingkan tuturan orang dewasa. Namun tidak jarang juga, anak-anak melakukan pelanggaran karena maksud lain yang ingin dicapai sang anak. Oleh karena itu, dalam penelian ini, penulis akan menganalisis bentuk pelanggaran yang dilakukan anak-anak dan hal apa saja yang melatar belakangi pelanggaran-

pelanggaran maksim dari prinsip kerja sama yang dilakukan anak-anak pada *reality show Hajimete no Otsukai* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah bentuk pelanggaran maksim-maksim pada prinsip kerja sama yang dilakukan anak-anak usia dua sampai lima tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019?
2. Apa yang melatar belakangi pelanggaran maksim-maksim pada prinsip kerja sama yang dilakukan anak-anak usia dua sampai lima tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai* 2018 dan 2019?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam suatu penelitian baiknya diperlukan untuk menghindari luasnya suatu permasalahan. Hal ini juga dilakukan supaya penelitian tidak menyimpang dari fokus dan tujuan semula. Berdasarkan judul dan pemaparan latar belakang, maka penelitian dibatasi pada tuturan anak-anak usia dua sampai lima tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai* yang menyimpang dari prinsip kerja sama Grice. Tuturan yang menyimpang akan diteliti dengan ilmu pragmatik sesuai dengan situasi tutur yang terjadi saat itu. Teori tindak tutur juga digunakan untuk makna dibalik pelanggaran prinsip kerja sama tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi bentuk pelanggaran maksim-maksim pada prinsip kerja sama yang dilakukan anak-anak usia dua sampai lima tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai* 2018 dan 2019.
2. Menganalisis apa yang melatarbelakangi pelanggaran maksim-maksim pada prinsip kerja sama yang dilakukan anak-anak usia 2 sampai 5 tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai* 2018 dan 2019.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat pengetahuan tidak hanya satu tetapi untuk semua pihak. Terdapat dua manfaat yakni, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada kajian ilmu linguistik khususnya juga apa yang melatar belakanginya terjadinya pelanggaran maksim-maksim prinsip kerja sama dalam bahasa Jepang khususnya pada anak-anak. Disamping itu, diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi referensi sebagai rujukan untuk teori yang akan dipakai di penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembaca, baik masyarakat umum maupun mahasiswa asing, khususnya dalam memahami bentuk, respon, makna, dan latar belakang terjadinya pelanggaran

prinsip kerja sama pada anak-anak sehingga memudahkan untuk memahami bentuk dari tuturan anak-anak.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tidak jarang dilakukan penelitian yang membahas mengenai prinsip kerja sama dalam percakapan sehari-hari. Salah satu penelitian yang juga membahas tentang pelanggaran prinsip kerja sama dan menjadi tinjauan pustaka untuk penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pemerolehan Pragmatik dalam Bahasa Anak Studi Kasus Prinsip kerja Sama – Maksim Grice pada Anak Usia Enam (6) Tahun” (Shinta, 2010). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji bentuk pelanggaran maksim-maksim dalam prinsip kerja sama milik Grice pada anak usia enam tahun. Penelitian tersebut menggambarkan sejauh mana maksim-maksim pada prinsip kerja sama Grice memengaruhi seorang anak dalam interaksinya, maksim apa saja yang dilanggar dan apa faktor-faktor dari dilakukannya pelanggaran tersebut. Dalam penelitiannya, Shinta menggunakan teori-teori keuniversalan dan pemerolehan bahasa, tujuan ujaran (tindak tutur), implikatur percakapan, dan maksim-maksim milik Grice juga teori pembatas/pagar (*hedges*) milik Gunarwan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik rekam, simak, catat dan data diperoleh melalui rekaman dialog antara penulis dengan narasumber dan catatan penulis yang didapat dari percakapan lewat telepon dengan narasumber. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada narasumber yang juga anak-anak itu sudah berusaha untuk mematuhi maksim-maksim pada prinsip kerja sama Grice. Narasumber berusaha memberi informasi dengan benar, secukupnya, dan tidak bertele-tele. Namun pelanggaran yang terjadi diantaranya

karena pengetahuan yang belum diketahui oleh narasumber, sehingga mereka cenderung menjawab apa adanya. Namun hal menarik yang ditemukan peneliti adalah adanya penggunaan *hedges* (pembatas/pagar) yang menandakan bahwa narasumber berusaha mematuhi maksim kualitas karena narasumber merasa tidak yakin akan informasi yang diberikan apakah itu benar-benar akurat atau tidak.

Perbedaan penelitian Shinta dengan penelitian ini terletak pada materi atau sumber data yang dijadikan bahan penelitian dan teori-teori yang digunakan. penelitian Shinta menggunakan objek langsung berupa narasumber sedangkan penulis menggunakan objek penelitian berupa tuturan anak dalam *reality show Jepang Hajimete no Otsukai*. Teori yang digunakan penulis berupa prinsip kerja sama Grice, situasi tutur, dan teori tindak tutur untuk mengetahui alasan dilakukannya pelanggaran pada prinsip kerja sama tersebut.

Selanjutnya, penelitian oleh Arimitsu Nami (2010) yang berjudul “*Guraisu no kakuritsu e no ihan to warai*” (グライスの格率への違反と笑い). Penelitian ini menganalisis humor dari perspektif pelanggaran prinsip kerja sama Grice. Pelanggaran yang terjadi pada prinsip kerja sama ada karena ketidak jelasan atau ambigu dan ketidak relevanannya antara penutur dan mitra tutur. Namun dari pelanggaran itulah ada maksud lain yang akan bisa dicapai yaitu agar lawan tuturnya tertawa, sehingga seakan meyakinkan bahwa pelanggaran itu harus dilakukan untuk membuat suatu humor atau bahan untuk tertawa. Menggunakan lelucon berbahasa Inggris sebagai sumber data penelitian yang dilakukan, Arimitsu menggunakan teori prinsip kerja sama oleh Grice dan juga linguistik kognitif. Sumber data dianalisis menggunakan perspektif dari empat maksim prinsip kerja

sama Grice. Penelitian ini mengumpulkan contoh percakapan dalam bahasa Inggris dengan menunjukkan model kognitif sederhana dan mengklaim bahwa kesenjangan, penyimpangan dan harapan pendengar yang tidak sesuai dengan ekspektasi adalah alasan untuk tertawa.

Dari penelitian yang dilakukan Arimitsu, dapat ditemukan persamaan dalam penelitian ini yakni, adanya maksud yang disengaja ketika seseorang melakukan pelanggaran maksim prinsip kerja sama agar lawan tuturnya menginterpretasikan sendiri makna atau maksud dari pennuturnya. Perbedaan penelitian Arimitsu dengan penelitian ini terletak pada sumber data yang digunakan. Serta fokus penelitian yang mana, fokus penelitian ini adalah bentuk pelanggaran prinsip kerja sama oleh anak-anak dan faktor yang melatarbelakangi terjadinya pelanggaran tersebut, sedangkan fokus penelitian Arimitsu adalah kesengajaan terjadinya pelanggaran prinsip kerja sama untuk menghasilkan humor atau lelucon. Penelitian Arimitsu ini dijadikan tinjauan pustaka oleh penulis karena apakah anak-anak juga bertendensi melakukan kesengajaan dalam melanggar prinsip-prinsip kerja sama itu.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori prinsip kerja sama Grice (1975), situasi tutur oleh Leech (1993), dan teori tindak tutur Austin (1962) untuk nantinya menjadi acuan dalam menganalisis sumber data yang berasal dari *reality show Hajimete no Otsukai*.

Penulis memilih teori prinsip kerja sama Grice untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dalam mengidentifikasi bentuk pelanggaran maksim yang

dilakukan anak-anak khususnya anak usia dua sampai lima tahun. Prinsip kerja sama Grice dibagi menjadi 4 yaitu, maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim pelaksanaan/cara.

Kedua, penulis menggunakan teori situasi tutur. Teori situasi tutur dipilih untuk mengetahui apakah tuturan yang dituturkan mengandung makna pragmatis ataukah makna semantis. Seperti yang dijelaskan Sperber dan Wilson (dalam Wijana 1996, 10) bahwasanya sebuah tuturan tidak selalu merepresentasikan elemen makna unsur-unsurnya. Menggunakan lima aspek yang berhubungan dengan teori situasi tindak tutur Leech (1993) yang berupa; penutur dan lawan tutur, konteks tuturan, tujuan tuturan, tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktivitas, tuturan sebagai produk tindak verbal, maka penulis akan meneliti sesuai dengan pertimbangan situasi latar belakang tuturan tersebut terjadi.

Teori tindak tutur Austin (1962) juga akan digunakan sebagai tambahan teori penelitian. Austin (1962, 12) menyatakan bahwa saat penutur mengatakan sesuatu, penutur juga melakukan suatu tindakan melalui tuturannya. Austin membagi tindak tutur menjadi tiga macam, yakni lokusi (*locutionary act*), ilokusi (*illocutionary act*), dan perlokusi (*perlocutionary act*).

Teori situasi tutur dan tindak tutur ini digunakan penulis untuk menjawab rumusan masalah yang kedua dalam menganalisis apa yang melatar belakangi terjadinya pelanggaran prinsip kerja sama yang dilakukan anak usia dua sampai lima tahun yang tercermin pada *reality show Hajimete no Otsukai*.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan saat penelitian di lapangan. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna (Sugiyono 2009, 3). Penelitian ini berangkat dari permasalahan pada objek yang diteliti, memanfaatkan teori yang ada sebagai panduan dalam menganalisis data dan hasilnya akan diwujudkan dalam bentuk deskripsi.

Sumber data penelitian berasal dari tuturan anak usia dua sampai lima tahun yang ada dalam *reality show* Jepang, *Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019. Untuk memudahkan proses pengumpulan data, maka dilakukanlah metode simak khususnya teknik simak bebas libat cakap dan diikuti dengan teknik catat untuk pada akhirnya data akan diklasifikasikan sesuai dengan teori yang ada.

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam mengumpulkan sumber data yang nantinya akan di analisis:

a. Pemilihan data

Memilih objek penelitian dengan cara menonton *reality show Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019 yang berjumlah 4 episode spesial (2 musim dingin dan 2 musim panas) dan mengumpulkan adegan-adegan tuturan yang mengandung pelanggaran maksim-maksim dalam prinsip kerja sama dengan cara mencatat menit dan detik adegan tuturan.

b. Transkripsi data

Peneliti melakukan simak percakapan sesuai dengan menit dan detik yang telah dikumpulkan

c. Penerjemahan

Peneliti menerjemahkan hasil transkripsi ke dalam bahasa Indonesia

1.8.2 Teknik Analisis Data

Berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam menganalisis sumber data yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data:

- a. Mengklasifikasi tuturan yang dilakukan anak-anak dalam *reality show Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019 dalam pelanggaran maksim-maksim prinsip kerja sama Grice
- b. Data yang telah diklasifikasikan kemudian dianalisis dan diidentifikasi menggunakan teori situasi tutur dan teori tindak tutur untuk mengetahui latar belakang terjadinya pelanggaran maksim prinsip kerja sama
- c. Mendeskripsikan data yang telah dianalisis supaya mudah dipahami dan mudah untuk menarik kesimpulan

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun rincian subbab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bab satu terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Sistematika penulisan dilakukan untuk mempermudah pembaca untuk memahami isi dari penelitian.

2. Bab dua akan menjabarkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah, yakni teori prinsip kerja sama milik Grice, teori situasi tutur, dan tindak tutur. Pada bab ini juga akan membahas tentang *reality show Hajimete no Otsukai* beserta pemain/cast pada *reality show* tersebut sesuai dengan episode tayangnya.
3. Bab tiga berisi tentang pembahasan hasil analisis data mengenai pelanggaran maksim-maksim pada prinsip kerja sama oleh anak-anak pada *reality show Hajimete no Otsukai* tahun 2018 dan 2019. Selain pelanggaran, bab ini juga membahas latar belakang terjadinya pelanggaran tersebut.
4. Bab empat berisi kesimpulan hasil analisis penelitian serta saran bagi pembaca atau peneliti selanjutnya yang terkait dengan penelitian ini.