

ABSTRAK

Ketika orang-orang berkomunikasi, ada pola-pola di dalam komunikasi yang mereka lakukan yang dinamakan pasangan berdekatan. Namun, ketika berkomunikasi, terkadang respon yang diberikan oleh orang lain tidak terduga. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tipe-tipe pasangan berdekatan di dalam sebuah film yang berjudul “Kung Fu Panda 3”, serta mendeskripsikan bagaimana *dispreferred responses* diberikan di dalam dialog film Kung Fu Panda 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Data dalam penelitian ini didapatkan dari ucapan-ucapan semua karakter dalam film ini. Peneliti menggunakan teori Yule (1996) sebagai teori utama dan teori Schegloff (2007) sebagai teori pendukung. Hasil penelitian menunjukkan jika terdapat delapan tipe pasangan berdekatan dan tujuh cara untuk melakukan *dispreferred responses* yang ditemukan dalam 196 pasangan berdekatan di film ini. Pasangan berdekatan tersebut ditemukan dalam 789 ucapan di film ini. Delapan pasangan berdekatan yang ditemukan antara lain adalah salam-salam, pertanyaan-jawaban, terima kasih-respon, permintaan-terima, penilaian-persetujuan, undangan-terima, penawaran-terima, dan panggilan-jawaban. Selain itu, *dispreferred responses* diberikan dengan menunda/ragu, membuat pengantar, meragukan, mengatakan token ya, meminta maaf, meminta pengertian, dan membuat non-pribadi. Jadi, meskipun film ini animasi, pasangan berdekatan di film ini diciptakan semirip mungkin dengan pasangan berdekatan seperti dalam percakapan sehari-hari. Begitu juga dengan *dispreferred responses* yang diberikan oleh karakter juga dilakukan dengan cara yang sama seperti yang dilakukan orang-orang di percakapan sehari-hari atau percakapan nyata.

Kata kunci: *pasangan berdekatan, dispreferred response, Kung Fu Panda 3 Movie*

ABSTRACT

When people are communicating, there are automatic patterns of conversation they do which are called as adjacency pairs. Meanwhile, when people communicate, there are sometimes unexpected responses given by others. The aims of this study are to analyze the types of adjacency pairs in a movie entitled “Kung Fu Panda 3”, and to describe how the dispreferred responses are given in the dialogue of Kung Fu Panda 3 Movie. This study applied a qualitative approach both in collecting and analyzing the data. The data was taken from the utterances spoken by all characters in the movie. In analyzing the data, the writer used a theory proposed by Yule (1996) as the main theory and the Schegloff (2007) as the supporting theory. The results of the study show that there are eight types of adjacency pairs and seven ways to do dispreferred responses found in 196 adjacency pairs in the movie. Those adjacency pairs are found in 789 utterances in the movie. The types are greeting-greeting, question-answer, thanking-response, request-acceptance, assessment-agreement, invitation-accept, offer-acceptance, and summons-answer. Furthermore, the dispreferred responses are given by delaying/hesitating, making preface, doubting, saying token yes, apologizing, asking for understanding, and making it non-personal. In conclusion, although the movie is animation, the adjacency pairs are created as similar as possible with the adjacency pairs in real conversation. The dispreferred responses by the characters are also given in some ways similar to the real conversation done by people.

Keywords: *adjacency pairs, dispreferred response, Kung Fu Panda 3 Movie*