

ANALISIS IMPLIKATUR PERCAKAPAN DALAM DORAMA DORAEMON THE MOVIE “STANDBY ME” (KAJIAN PRAGMATIK)

Dewi Nur Rofi'ah
Endang Poerbowati

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: esapa@yahoo.co.id

Artikel
diterima
bulan
September
2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Dalam penelitian ini akan ditelaah tentang implikatur percakapan berdasarkan pada drama komik. Hal ini dikarenakan bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa yang dipakai sehari-hari. Oleh karena itu, penulis ingin menelaah implikatur percakapan berdasarkan pada drama Doraemon The Movie “Standby me”. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada dua rumusan masalah. Pertama, apa saja jenis-jenis implikatur percakapan yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie “Standby me”? kedua, bagaimanakah pelanggaran maksim yang terdapat di dalam implikatur percakapan drama Doraemon The Movie “Standby me”? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini penulis menemukan 3 jenis implikatur percakapan diantaranya adalah implikatur percakapan umum, berskala dan khusus. Dan ada 4 pelanggaran maksim yaitu maksim cara, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim kuantitas.

Kata kunci: Implikatur, Percakapan, Doraemon, Pragmatik

Abstract: In this research, we will examine the conversational implicature based on comic drama. This is because the language used in comics is the language used daily. Therefore, the author would like to examine the implications of conversations based on drama Doraemon The Movie “Standby me”. In this study the authors focus on two problem

formulations. First, what are the types of conversational implicature in Doraemon The Movie's drama "Standby me"? second, how is the maxim violation contained in Doraemon The Movie's speech implications "Standby me"? This study used descriptive qualitative method. The results of this study the authors found 3 types of conversational implicature include general, scale and special conversational implicature. And there are 4 violations of the maxim that is the maxim of the way, the quality of the maxim, the maxim of relevance and the maxim of the quantity.

Keywords: Implicature, Conversation, Doraemon, Pragmatics

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal penting yang perlu dipelajari karena bahasa mempunyai fungsi dan peranan yang besar dalam kehidupan manusia. Pada umumnya seluruh kegiatan manusia selalu melibatkan bahasa sebagai sarana untuk berinteraksi antar sesama. Kridalaksana (dalam Chaer, 2003: 32) menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbiter digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Salah satu fungsi bahasa bagi manusia adalah sebagai alat komunikasi. Dalam kehidupan sehari-harinya, manusia selalu menggunakan bahasa dalam berbagai bentuk guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan bahasa, manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, isi pikiran, realitas dan sebagainya. Bahasa juga memegang peranan penting dalam bidang komunikasi, terutama komunikasi antar manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal inilah yang membuat bahasa sangat dibutuhkan manusia sebagai alat pencapaian maksud dan alat penyampaian informasi. Sedangkan dengan berkomunikasi, manusia dapat memenuhi keinginannya sebagai makhluk sosial yang saling berhubungan untuk menyatukan pikiran dan pendapatnya serta untuk bekerja sama.

Pemakaian bahasa di dalam komunikasi memberikan kemudahan bagi pemakainya. Kemudahan tersebut dikarenakan antara lain adanya satu sistem pengacuan atau referensi. Menyatakan sesuatu baik secara lisan maupun tertulis akan menjadi sangat menjemukan apabila tidak ada referensi, sehingga untuk menyatakan orang, tempat, waktu akan terjadi pengulangan yang membosankan.

Bahasa sebagai alat komunikasi haruslah dipahami penutur dan mitra tuturnya sehingga penggunaannya tidak menimbulkan salah pengertian. Pesan seorang penutur kepada mitra tuturnya dapat berjalan baik jika keduanya saling memahami makna tutur mereka. Pemahaman secara tersurat saja belumlah cukup dalam berkomunikasi, karena pesan dalam berkomunikasi tidak hanya tersurat tetapi juga tersirat.

Pada hakikatnya percakapan adalah peristiwa berbahasa lisan antara dua orang partisipan atau lebih. Pada umumnya terjadi dalam suasana santai maupun formal. Dalam sebuah percakapan akan banyak terdapat makna tersurat maupun tersirat. Makna tersurat dapat dimengerti dengan mencari semantik kata-kata yang membentuk ujaran tersebut. Sementara itu, untuk memahami makna tersirat suatu ujaran, pengetahuan semantik saja tidak begitu memadai. Dengan kata lain, makna tersirat tidak terbatas pada apa yang dikatakan.

Dalam suatu komunikasi, di dalamnya dapat dipastikan akan terjadi suatu percakapan. Percakapan yang terjadi antar penutur sering kali mengandung maksud-maksud tertentu yang berbeda dengan struktur bahasa yang digunakan. Dalam kondisi tersebut suatu pengguna bahasa sering kali mempunyai maksud-maksud yang tersembunyi di balik pengguna bahasa secara struktural.

Namun demikian masih terjadi kebingungan, ketidakjelasan, dan bahkan kesalahpahaman makna atau maksud di antara pengguna bahasa. Kebingungan tersebut berkaitan dengan pemahaman makna ujaran dengan acuan atau referensi. Supaya mampu mengidentifikasi konteks. Dalam hal ini termasuk juga pemahaman terhadap lawan pembicara.

Memahami dan menentukan bagaimana sifat percakapan tersebut membutuhkan pemahaman yang menyeluruh. Salah satu aspek penting dalam menganalisis pemakaian bahasa adalah maksud pembicara. Maksud pembicara sangat ditentukan oleh konteks waktu, tempat, penutur, partisipan, dan situasi. Dengan demikian analisis makna tuturan didasarkan pada penafsiran tuturan yang berdasarkan kehendak atau maksud orang pertama. Maka itulah yang menjadi inti dari analisis tuturan tersebut.

Implikatur percakapan adalah proposisi atau pernyataan implikatif, yaitu apa yang mungkin diartikan, disiratkan, atau yang dimaksudkan penutur berbeda dengan apa yang sebenarnya dikatakan oleh penutur dalam suatu percakapan (Grice dalam Gunawan, 2007: 247). Selain itu,

konsep mengenai implikatur dipakai untuk memperhitungkan apa yang disarankan atau apa yang dimaksudkan oleh penutur sebagai hal yang berbeda dari apa yang dinyatakan secara harfiah (Brown dan Yule, 1983:11). Studi maksud implisit ini dimulai oleh H.P Grice dalam artikelnya *Logic and Conversation* pada tahun 1975. H.P Grice dalam teorinya menyebutkan bahwa studi implikatur ini berkait erat dengan prinsip kerja sama. Implikatur hadir dalam tuturan antara dua orang atau lebih yang saling bertukar gagasan. Terjadinya implikatur mempunyai bermacam-macam latar belakang. Prinsip kerja sama ini menekankan pada empat maksim, maksim yang di maksud adalah : (a) maksim kualitas (*Maxim of Quality*), (b) maksim kuantitas (*Maxim of Quantity*), (c) maksim hubungan (*maxim of Relation*), dan (d) maksim cara (*Maxim of manner*).

Secara garis besar, prinsip kerja sama menekankan pada adanya upaya kerja sama yang terjalin antara penutur dan mitra tutur dalam percakapan yang sedang berlangsung. Sebagaimana yang dikatakan oleh Grice “*Make your conversational contribution such as is required, as the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in you are engaged or be helpful.*”(1996:159).

Kontribusi dalam percakapan menjadi kunci dalam prinsip kerja sama. Kerja sama yang terjalin menjadikan percakapan terus berlanjut dan proses komunikasi berhasil. Jika salah satu, baik penutur maupun mitra tuturnya tidak cukup bekerja sama, percakapan terancam gagal. Bentuk kegagalan itu misalnya tuturan salah satu partisipan dalam percakapan itu tidak dapat difahami.

Dalam percakapan sehari-hari, ditemukan beberapa fakta pelaksanaan prinsip kerja sama. Menurut I Dewa Putu Wijana (2004: 53), prinsip kerja sama perlu dilakukan oleh penutur dan mitra tutur agar proses komunikasi menjadi lancar. Namun bila terjadi penyimpangan, ada implikasi-implikasi tertentu yang hendak dicapai oleh penuturnya. Berikut contoh pelanggaran maksim prinsip kerja sama.

- a. Kiki : Kamu tinggal dimana?
- b. Koko : Ah, rumah saya cuma gubuk.

Kiki mengharapkan jawaban berupa nama tempat atau wilayah pemukiman karena ia menanyakan letak suatu tempat. Jawaban yang diterimanya justru bukan jawaban yang diharapkannya.

Bentuk implikatur, sebagai tuturan yang mengandung maksud yang implisit, sangat memerlukan prinsip kerja sama. Implikatur menghendaki kerja sama anatar partisipan percakapan tetap berlangsung. Artinya, antar partisipan harus saling memahami apa yang dituturkan oleh mitra tutur. Inilah yang menjadi pokok studi implikatur.

Begitu pula dengan telaah implikatur percakapan pada *dorama* sangat diperlukan. Terlebih *dorama* yang akan diteliti oleh penulis berasal dari komik. Secara kebahasaan, bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa yang dipakai sehari-hari. Ragam bahasa yang dipakai adalah bahasa informal. Ragam bahasa seperti ini mengandung fenomena bahasa yang kaya, karena ia merupakan bahasa dalam pemakaian yang sesungguhnya. Salah satunya adalah fenomena penggunaan implikatur percakapan.

Di dalam percakapan *dorama* Doraemon *The Movie "Standby me"* sangat memungkinkan terwujudnya salah satu fenomena pragmatik, yaitu implikatur percakapan. Untuk dapat memahami makna tersirat suatu ujaran pemahaman mengenai implikatur sangat diperlukan. Untuk itu perlu memahami implikatur, agar apa yang diucapkan dapat dipahami oleh lawan tutur. Pada kondisi seperti itulah suatu kajian implikatur percakapan mempunyai peran yang tepat untuk mengkaji suatu tuturan pada sebuah drama.

Pendekatan yang digunakan kali ini adalah pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik dipilih karena secara eksplisit obyek penelitian ini mengarah kepada kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi yang menghendaki adanya penyesuaian bentuk bahasa atau ragam bahasa dengan faktor-faktor penentu tindak komunikatif. Menurut Suyono (1990: 3), faktor-faktor penentu tindak komunikatif itu adalah: (1) *siapa* yang berbahasa dengan siapa; (2) untuk *tujuan* apa; (3) dalam *situasi* apa; (4) dalam *konteks* apa (peserta lain, kebudayaan, dan

suasana); (5) *jalur* yang mana (lisan atau tulisan); (6) *media* apa (tatap muka, telepon, surat, dan lain-lain); (7) dalam *peristiwa* apa (bercakap-cakap, ceramah, atau upacara). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pragmatik pada hakikatnya mengarah kepada perwujudan kemampuan pemakai bahasa untuk menggunakan bahasanya sesuai dengan faktor-faktor penentu dalam tindak komunikatif dan memperhatikan pula prinsip-prinsip pengguna bahasa secara tepat.

Kridaklasana menjelaskan bahwa pragmatik merupakan syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa atau konteks luar bahasa yang memberikan sumbangan kepada makna ujaran (1983: 176). Dengan demikian, dalam penelitian ini dicari bagaimana struktur ataupun makna tersirat dalam percakapan pembelajar bahasa Jepang dengan penutur asli sehingga ditemukannya implikatur percakapan yang sudah terjadi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala dari kelompok tertentu yang dapat diamati (Moleong, 1994:6). Menurut Sudaryanto (1993:62) istilah deskriptif menyarankan bahwa penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga data-data yang dihasilkan atau yang dicatat berupa perian bahasa dan bersifat apa adanya.

Dalam hal ini peneliti tidak hanya menonton dan (mendeskripsikan dengan kata-kata secara jelas dan terperinci) *Dorama Doraemon The Movie "Standby me"*, tetapi juga memahami terlebih dahulu tentang acaranya, kemudian dilanjutkan dengan menganalisa faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan tuturan yang mengandung implikatur percakapan.

Teknik penelitian dilakukan dengan cara penyimakan, teknik rekam, transkrip, dan menganalisa data. Tahap awal kita melakukan penyimakan dengan cara mengamati langsung data-data kebahasaan yang sering

dimunculkan dalam *dorama Doraemon The Movie "Standby me"* kemudian melakukan teknik rekam. Tahap selanjutnya melakukan transkrip data untuk mengetahui data-data kebahasaan yang mengandung faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan implikatur percakapan. Tahapan terakhir melakukan analisis data dengan cara mengklasifikasikan terkait dengan faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan bentuk implikatur percakapan yang terdapat dalam data penelitian. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data secara empiris.

Seperti umumnya penelitian lain, penelitian linguistik juga memerlukan data, termasuk penelitian ini. Data dapat diartikan sebagai bahan-jadi penelitian, bukan bahan-mentah atau calon data (Sudaryanto, 1988:19). Data tersebut muncul bukan dari suatu ketiadaan, tetapi ada sumbernya atau ada asalnya. Asal data disebut sumber data (Sudaryanto, 1990:33). Lofland dan Lofland (1984) menyatakan bahwa "sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain "(dalam Lexy J. Moleong, 2007:157).

Data dalam penelitian ini berupa tuturan-tuturan yang mengandung maksim-maksim dan implikatur percakapan. Data-data tersebut diperoleh dari *dorama Doraemon The Movie "Standby me"*. Merupakan film animasi pencitraan hasil komputer Jepang tahun 2014. Film ini diadaptasi dari serial *manga* Doraemon. Film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi. Film ini sudah dirilis pada tanggal 8 Agustus 2014 oleh Walt Disney International Japan. Film ini menceritakan bagaimana Doraemon harus meninggalkan sahabat terbaiknya.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengolahan data secara kualitatif, yang meliputi kegiatan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data. Dengan demikian, data yang telah diperoleh akan diidentifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan pada aspek yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan implikatur percakapan dalam *dorama Doraemon The Movie "Standby me"*.

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dalam dialog *dorama Doraemon The Movie "Standby me"* akan diidentifikasi sekaligus diklasifikasi atas tuturan tersebut. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui apakah tuturan tersebut sudah memenuhi atau sesuai dengan yang dibutuhkan. Sedangkan klasifikasi dilakukan dengan memilah-milah data untuk dimasukkan sesuai kategori. Selanjutnya dilakukan tahap deskripsi, yaitu pemaparan data secara menyeluruh berdasarkan teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis-jenis Implikatur Percakapan

Penting dicatat bahwa penuturlah yang menyampaikan makna lewat implikatur dan pendengarlh yang mengenali makna-makna yang disampaikan lewat inferensi itu. Kesimpulan yang sudah dipilih ialah kesimpulan yang mempertahankan asumsi kerja sama (Yule, 2006: 70). Jenis-jenis implikatur percakapan terdiri dari implikatur percakapan umum, berskala dan khusus.

1. Implikatur Percakapan Umum

Pada jenis implikatur ini, tidak ada latar belakang pengetahuan khusus dan konteks tuturan yang diminta untuk membuat kesimpulan yang diperlukan. Jika pengetahuan khusus khusus tidak dipersyaratkan untuk memperhitungkan makna tambahan yang disampaikan, hal ini disebut implikatur percakapan umum (George Yule, 2014:70-71). Di bawah ini adalah tuturan yang mengandung implikatur percakapan umum seperti menurut George Yule.

[1]

Papa	: "お入り" "Ohairi..." (Masuk..)
Shizuka	: "パパ、明日は早いからもう寝るわ。お休みなさい" "Papa...ashita wa hayai kara mou neru wa. Oyasuminasai". (Papa, karena aku besok harus bangun pagi, jadi aku tidur dulu ya...Selamat tidur)
Papa	: "お休み..." "Oyasumi..."

Shizuka (Selamat tidur...)
:“おやすみなさい...”
“Oyasuminasai...”
(Selamat tidur...)

(01:06:00-01:06:23)

Dalam percakapan Papa dan Shizuka di atas tidak ada latar belakang pengetahuan khusus dan konteks tuturan yang diminta untuk membuat kesimpulan, karena dalam percakapan di atas Shizuka sudah menyimpulkan sendiri tururannya bahwa dia segera tidur karena akan bangun pagi-pagi.

[2]

Nobita :“ええ”
“ee...”
(Apa..?)
Mama :“のび太、まだ起きてるの？早く寝なさい！！”
“Nobita, mada okiteruno? Hayaku ne nasai!!”
(Nobita, kamu belum tidur. Lekas tidur!!)

(00:14:53-00:15:00)

Tidak terdapat pengetahuan khusus terhadap konteks percakapan Mama dan Nobita di atas. Mama menyuruh Nobita segera tidur karena mengetahui bahwa Nobita belum tidur dan tidak ada keterangan yang khusus yang dikontribusikan oleh Mama. Misalnya lampu harus dimatikan ketika akan tidur, mencuci kaki atau menggosok gigi terlebih dahulu.

2. Implikatur Percakapan Berskala

Menurut George Yule, (2014: 72-73) informasi tertentu selalu disampaikan dengan memilih sebuah kata yang menyatakan suatu nilai dari suatu skala nilai. Hal ini secara khusus tampak jelas dalam istilah-istilah untuk mengungkapkan kuantitas. Seperti istilah semua, sebagian besar, banyak, beberapa, sedikit, selalu, sering, dan kadang-kadang. Ketika sedang bertutur, seorang penutur memilih kata dari skala itu yang informative dan benar (kualitas dan kuantitas). Berikut adalah bentuk-bentuk tuturan yang menggunakan implikatur percakapan berskala seperti menurut George Yule.

[4]

- Mama : “のび太、いいかげんに起きなさい”
“*Nobita, iikagen ni okinasai*”
(Nobita cepat bangun)
- Nobita : “ああ、何でもっと早く起こしてくれないのママ?”
“*Aa... Nande mottohayaku okoshite kurenaino mama?*”
(Wah.. Kenapa mama tidak membangunkan lebih pagi)
- Mama : “なん度も起こしました”
“*Nandomo okoshimashita*”
(Sudah mama bangunkan berkali - kali)
- (00:01:23-00:01:35)**

Dengan memilih kata ‘berkali-kali’ , Mama menciptakan suatu implikatur (+ > sekali). Dengan menggunakan pernyataan skala tersebut Mama berasumsi bahwa Nobita sangat sulit dibangunkan.

[5]

- Suneo : “あれ、のび太、まだ立たされての？ちこくして立たされるって、どんな感じ？ハハハ、一回ぐらい立たされてみたいな。ハハハ”
“*Are... Nobita. Mada tatasareteno? Chikokushite tatasarerutte, donna kanji? Hahaha Ikkaigurai tatasaretemitaina. Hahaha....*”
(Ha...masih berdiri? Bagaimana rasanya disuruh berdiri karena terlambat? Hahaha...Aku sesekali ingin mencoba untuk disuruh berdiri. Hahaha....).
- (00:01:56-00:02:37)**

Skala yang digunakan dalam tuturan Suneo di atas adalah ‘Sesekali’, Suneo menciptakan implikatur (+ > sama sekali). Pernyataan tersebut digunakan oleh Suneo sebagai pernyataan untuk menginginkan dihukum walau hanya sekali daripada tidak sama sekali.

3. Implikatur Percakapan Khusus

Pada contoh-contoh sebelumnya, seluruh implikatur telah diperhitungkan tanpa adanya pengetahuan khusus terhadap *konteks* tertentu. Akan tetapi, seringkali percakapan kita terjadi dalam konteks yang sangat khusus, di mana kita mengasumsikan informasi yang kita ketahui secara lokal (George Yule, 2014: 74). Di bawah ini adalah tuturan

yang mengandung implikatur percakapan khusus seperti menurut George Yule.

[7]

Nobita : "いってきます"
"Ittekimasu...."
(aku berangkat)
(00:01:38-00:01:39)

Terdapat sebuah pengetahuan khusus ketika Nobita mengucapkan 'aku berangkat' ketika akan bepergian. Hal tersebut didasari oleh latar belakang Nobita sebagai orang Jepang. Begitu pula pada tuturan di bawah ini.

[8]

Nobita : "ただいま"
"Tadaima...."
(Aku pulang)
Mama : "お帰り"
"Okaeri...."
(Selamat kembali ke rumah)
(01:27:45-01:27:47)

Sama seperti pada keterangan di atas bahwa pengetahuan khusus yang harus diketahui adalah hanya orang Jepang yang mengatakan hal tersebut ketika akan bepergian maupun kembali ke rumah.

B. Pelanggaran Maksim

Dalam percakapan, ada semacam prinsip kerja sama yang dilaksanakan oleh peserta tutur dalam komunikasi. Grice mengemukakan bahwa dalam rangka melaksanakan prinsip kerja sama itu, setiap penutur disarankan mematuhi 4 maksim percakapan. Maksim- maksim tersebut meliputi (a) maksim kualitas, (b) maksim kuantitas, (c) maksim relevansi atau hubungan, dan (d) maksim cara (dalam I Dewa Putu Wijana, 1996: 46). Namun, adakalanya pertuturan menjadi tidak efektif, efisien dan relevan. Hal ini disebabkan oleh pelanggaran kerja sama yang dilakukan oleh penutur maupun mitra tutur. Pelanggaran itulah yang dapat

menimbulkan kesan yang janggal. Berikut adalah pelanggaran terhadap maksim.

1. Pelanggaran Maksim Cara

Maksim cara menekankan pada cara yang digunakan penutur dalam bertutur. Kate Kearns memberikan batasan bahwa maksim ini tidak boleh ambigu, tidak kabur, tidak berlebihan, dan runtut (2000: 255). Namun jika dalam sebuah percakapan ditemukan adanya sebuah ambiguitas berarti percakapan tersebut telah melanggar maksim cara. Menurut Grice (dalam Nababan, 1987: 11) maksim cara ialah menghindari pertanyaan – pertanyaan yang samar, membuat pertanyaan yang ringkas, dan berbicara dengan teratur. Umumnya, peserta tutur melanggar maksim cara dengan memberikan informasi yang berbelit – belit, tidak singkat, sehingga mitra tutur tidak mendapatkan informasi sebagaimana yang diinginkan. Tuturan ambigu seperti yang telah dikatakan oleh Kate Kearns terdapat pada kutipan berikut.

Tuturan di bawah ini menceritakan tentang Nobita ketika dihukum di luar ruang kelas karena terlambat. Suneo yang melihat Nobita kemudian mengejeknya. Giant yang melihat Suneo mengejek Nobita lalu memarahinya supaya tidak mengganggu Nobita. Giant kemudian datang mendekati Nobita untuk mengajaknya bermain baseball. Nobita awalnya menolak, namun karena Giant memaksanya untuk ikut, akhirnya Nobita menyetujui.

[14]

- Suneo : "あれ、のび太、まだ立たされての？ちこくして立たされるって、どんな感じ？ハハハ、一回ぐらい立たされてみたいな。ハハハ"
Are... Nobita. Mada tatasareteno? Chikokushite tatasarerutte, donna kanji? Hahaha Ikkaigurai tatasaretemitaina. Hahaha....
(Ha...masih berdiri? Bagaimana rasanya disuruh berdiri karena terlambat? Hahaha...Aku sesekali ingin mencoba untuk disuruh berdiri. Hahaha....).
- Giant : "おい、スネオ、そのくらいにしといてやれよ。ずっと立ちっぱなしでのび太のヤツはお疲れなんだ"

- から”。
- Oi... Suneo, sono kuraini shitoite yare yo. Zutto tachippanashide Nobita no yatsu wa otsukare nandakara.*
(Hei... Suneo, ayo lakukan seperti apa yang kamu katakan itu. Karena Si Nobita sudah berdiri lama dan sudah kelelahan).
- Nobita : ”ジャイアント“
Jayento.
(Jayen)
- Giant : “今日、野球にやれてやるから。ありがたく思うよ”。
- Kyou, yakyu ni yarete yaru kara. Arigataku to omouyo.*
(Aku berterimakasih karena hari ini kamu bisa bermain baseball bersama kami).
- Nobita : ぼく用があるんだけど。
Boku you ga arundakedo.
(Tapi, aku ada keperluan).
- Giant : 何、のび太のくせに生意気だぞ。
Nani? Nobita no kuseni namaiki dazo..
(Apa? Kebiasaan dari Nobita suka menyombongkan diri).
- (00:01:56-00:02:37)**

Pada tuturan Suneo dan Giant terdapat adanya ambiguitas. Suneo menyatakan kepada Nobita bahwa ia ingin sesekali mencoba untuk disuruh berdiri. Padahal apa Nobita berdiri dikarenakan di hukum dan hal itu tidak menyenangkan. Implikasi yang ada pada tuturan Suneo untuk mengejek Nobita karena terlambat datang ke Sekolah. Sedangkan pada tuturan Giant ia mengatakan ‘*yatsu*’ atau ‘si’ (si bodoh, si dungu, si hitam dll) untuk mengejek dalam bahasa Jepang. Implikasi yang terdapat pada tuturan Giant adalah memaksa Nobita supaya bersedia bermain baseball bersama supaya Giant dapat dengan leluasa mengejek Nobita karena dia tidak pandai berolahraga.

Pada percakapan selanjutnya Giant, Suneo, dan juga Nobita bersama teman – teman lain bermain baseball di lapangan. Pada saat giliran Nobita untuk menangkap bola ia gagal menangkapnya. Sehingga menjadi bahan *bully* teman lain.

2. Pelanggaran Maksim Kualitas

Maksim kualitas menekankan tentang kewajiban peserta percakapan untuk mengatakan hal yang sebenarnya. Kontribusi peserta percakapan haruslah berisi kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan. Artinya, kebenaran yang didasarkan pada bukti-bukti yang memadai. Namun jika peserta percakapan tidak mengatakan hal sebenarnya, percakapan tersebut telah melanggar maksim kualitas.

Seperti pada kutipan di bawah ini terjadi adanya kontribusi peserta percakapan yang tidak sesuai dengan fakta – fakta yang ada. Kontribusi yang tidak sesuai ini menimbulkan adanya pelanggaran maksim kualitas. Berikut kutipan yang mengandung pelanggaran maksim kualitas.

[18]

- Soby : “ぼくはそびです”
“*Boku wa Soby desu*”
(Saya adalah Soby)
- Nobita : “どどど...どうしてそんな所から?”
“*Dododo...doushite sonna tokoro kara?*”
(Kekeke...kenapa kamu dari tempat seperti itu?)
- Soby : “おどろかないね...聞いてね...僕らは未来から来たんだ”
“*Odorokanaine.. kiitene... Bokura wa mirai kara kitan da*”
(Jangan terkejut..dengarkan ya... Kami berasal dari masa depan.)
- (00:05:49-00:05:59)**

Percakapan tersebut terjadi pada saat Nobita sudah tidur pulas. Tiba-tiba dia terbangun karena mendengar suara Doraemon memanggil namanya. Ia sangat kaget karena ada makhluk aneh seperti Doraemon berada di dalam kamarnya. Belum sempat tenang, Nobita dikagetkan lagi dengan munculnya Soby dari dalam laci meja belajar Nobita.

Pada tuturan Soby di atas melanggar maksim kualitas. Jawaban yang diberikan Soby tidak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh Nobita. Soby tidak memberikan keterangan atas pertanyaan Nobita. Tidak ditemukan adanya jawaban Soby yang menjelaskan alasan Soby kenapa keluar melalui laci meja belajar Nobita. Soby hanya menjelaskan bahwa dia datang dari masa depan.

3. Pelanggaran Maksim Relevansi

Maksim relevansi mengharuskan peserta percakapan memberikan kontribusi yang sesuai atau relevan dengan pembicaraan. Namun jika ada sebuah percakapan yang tidak memberikan kontribusi yang sesuai. Percakapan tersebut melanggar maksim relevansi.

Percakapan di bawah ini terjadi pada saat pagi hari di sekolah. Nobita pada hari itu tidak seperti biasanya. Ia datang lebih awal karena menggunakan *Doko demo doa* atau pintu kemana saja. Jelas saja hal tersebut membuat teman-temannya tidak percaya jika Nobita dapat datang lebih awal. Karena Nobita biasanya selalu terlambat.

[20]

Nobita : “おはよう”
 ”*Ohayou....*”
 (Selamat Pagi...)
Giant : “ああ、のび太の早起き。信じられない”
 ”*Aa... Nobita no hayaoki. Shinjirarenai*”
 (Haa... Nobita bangun pagi – pagi. Aku tidak dapat percaya)
(00:16:14-00:16:21)

Pada tuturan Giant diatas telah melanggar maksim relevansi. Jayen tidak memberikan kontribusi yang relevan terhadap lawan tutur. Seharusnya apa yang disampaikan Giant sesuai dengan *Aisatsu* di jepang pada umumnya. Ketika ada yang mengucapkan “おはよう” (*Ohayou*) atau ‘Selamat pagi’ seharusnya Giant membalas dengan “おはよう” (*Ohayou*) pula sebagai bentuk ucapan di pagi hari. Tetapi, ia membalas dengan kalimat ‘ああ、のび太の早起き。信じられない’ (*Aa... Nobita no hayaoki. Shinjirarenai*).

Percakapan di bawah ini terjadi ketika telur ajaib terlepas dari Nobita dan mengenai Giant. Giant masuk ke dalam telur dan berubah menjadi sangat romantis.

4. Pelanggaran Maksim Kuantitas

Lazimnya dalam berkomunikasi, penutur memberikan informasi sebanyak yang dibutuhkan oleh mitra tuturnya untuk memenuhi tuturan prinsip kerja sama. Apabila tuturan mengandung informasi yang berlebihan dan tidak mengandung informasi yang sungguh-sungguh diperlukan mitra tutur, atau informasi tersebut kurang. Hal tersebut termasuk ke dalam pelanggaran maksim kuantitas. Berikut adalah percakapan yang mengandung pelanggaran maksim kuantitas.

Percakapan di bawah ini terjadi saat Nobita baru saja meminum ramuan yang menimbulkan bau tidak sedap dari Doraemon. Karena ramuan tersebut seluruh orang yang ada di rumah keracunan dan 16amper pingsan, termasuk Shizuka yang pada saat itu berkunjung ke rumah Nobita. Nobita hamir sekarat karena dia terlalu banyak minum ramuan tersebut, sehingga membuat Shizuka khawatir terhadap Nobita.

[23]

- Nobita : そんなに心配してくれたの僕のこと？
Sonnani shinpaishitekuretano bokunokoto?
(Begitu cemasnya kau kepadaku?)
- Shizuka : 当たり前でしょ。お友達なんだから、だいたいあなた意気地なしよ。先生にしかられたくらいで。
Atarimaedesho. Otomodachinandakara, daitai anata ikujinasho. Senseinishikarareta kuraide.
(Tentu saja. Karena kamu temanku, hanya karena pak guru kamu menjadi penakut)

(00:40:40-00:40:52)

Percakapan di atas mengandung pelanggaran maksim Kuantitas. Peserta yang melanggar adalah Shizuka. Shizuka memberikan kontribusi yang berlebihan dari . atas pertanyaan Nobita. Pertanyaan Nobita sebenarnya cukup dijawab menggunakan 'Tentu saja' sudah memenuhi maksim kuantitas. Namun Shizuka memberikan keterangan sangat berlebihan dari yang dibutuhkan sehingga menyebabkan terjadinya pelanggaran maksim kuantitas. Percakapan di bawah ini terjadi pada saat setelah Doraemon diutus untuk membuat hidup Nobita menjadi bahagia.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Jenis-jenis implikatur percakapan yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie "Standby me" diantaranya adalah implikatur percakapan umum, berskala dan khusus. Terdapat 13 jenis data implikatur percakapan.
2. Pelanggaran maksim yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie "Standby me" ada tiga yaitu maksim cara, maksim kualitas dan maksim relevansi. Terdapat 12 bentuk data pelanggaran maksim pada tuturan yang terjadi dalam drama Doraemon The Movie "Standby me".

DAFTAR PUSTAKA

- Black, Elizabeth. 2011. *Stilistika Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djasudarma, T. Fatimah. 2012. *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: Refika Aditama
- HP, Achmad & Alek Abdullah. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kearns, Kate. 2000. *Semantics*. New York: St, Martin's Press
- Mutaqin, Eriza. 2009. *Implikatur Percakapan Pada bahasa Iklan produk (Studi Kasus di Radio galau FM)*(skripsi) . Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, Fadhilah. 2009. *Implikatur Komik Doraemon: Pendekatan Pragmatik* (skripsi). Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Sulistyowati, Winda. 2013. *Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Implikatur Percakapan Dalam Film Petualangan Sherina Karya Riri Riza* (skripsi). Surabaya: Universitas Airlangga.
- Nadar, F.X. 2013. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Waluyo. 2009. *Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesopanan Dalam Percakapan Lum Kelar di Radio SAS FM* (skripsi).

Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.