

ANALISIS IMPLIKATUR PERCAKAPAN AKIBAT PELANGGARAN MAKSIM PRINSIP KERJA SAMA DALAM ANIME HAIKYUU!! 「ハイキュー!!」 EPISODE 1-3 KARYA HARUICHI FURUDATE

Sulfian Ardiansyah

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sulfianardiansyah.21045@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokoprasetyo@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji implikatur percakapan dalam komunikasi antar tokoh pada media fiksi, dengan fokus khusus pada anime olahraga *Haikyuu!!* Season 1 (Episode 1–3). Berdasarkan teori bahwa komunikasi tidak hanya bergantung pada makna harfiah melainkan pada konteks situasional, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis implikatur dan menganalisis pelanggaran Prinsip Kerja Sama. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan Pragmatik berdasarkan teori H.P. Grice (1975), data primer dikumpulkan melalui teknik observasi, catat, dan transkripsi dialog antartokoh. Analisis ini berhasil mengidentifikasi 58 data implikatur, yang terdiri dari 30 implikatur percakapan umum (*generalized*) dan 28 implikatur percakapan khusus (*particularized*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa maksim kualitas merupakan maksim yang paling sering dilanggar, diikuti oleh maksim cara, relevansi, dan kuantitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam konteks genre olahraga kompetitif, implikatur berfungsi sebagai instrumen penting untuk menyampaikan sarkasme, peperangan psikologis (*psywar*), motivasi, serta ekspresi emosional tidak langsung. Pada akhirnya, pemahaman konteks yang akurat sangat krusial untuk menginterpretasikan pesan tersirat serta dinamika hubungan antar karakter yang terus berkembang.

Kata Kunci : Implikatur Percakapan, Prinsip Kerja Sama, Anime *Haikyuu!!*.

ABSTRACT

This research examines conversational implicature within fictional interpersonal communication, specifically focusing on the sports anime *Haikyuu!!* Season 1 (Episodes 1–3). Grounded in the theory that communication relies on situational context rather than literal meaning, the study aims to identify types of implicatures and analyze violations of the Cooperative Principle. Using a descriptive qualitative method with a Pragmatic approach based on H.P. Grice (1975), primary data were gathered through observation, note-taking, and transcription of character dialogues. The analysis identified 58 instances of implicature, comprising 30 generalized and 28 particularized conversational implicatures. Results indicate that the maxim of quality is the most frequently violated, followed by the maxims of manner, relevance, and quantity. The study concludes that within the competitive sports genre, implicatures serve as vital tools for conveying sarcasm, psychological warfare (*psywar*), motivation, and indirect emotional expressions. Ultimately, precise contextual understanding is essential to accurately interpret these implied messages and the evolving dynamics between characters.

Keywords: Conversational Implicature, Cooperative Principle, *Haikyuu!!* Anime.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam interaksi sosial manusia yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi secara eksplisit, tetapi juga sebagai medium untuk mengekspresikan sikap, emosi, dan maksud tertentu yang sering kali tidak diungkapkan secara langsung. Dalam praktik komunikasi sehari-hari, penutur kerap menyampaikan pesan secara tidak literal dengan mengandalkan pemahaman bersama dan konteks situasional. Fenomena ini menjadi perhatian utama dalam kajian pragmatik, khususnya melalui konsep implikatur.

Grice (1975:46) menjelaskan bahwa implikatur muncul ketika penutur dengan sengaja mematuhi atau melanggar Prinsip Kerja Sama (*Cooperative Principle*) dalam percakapan. Prinsip ini menekankan bahwa setiap partisipan percakapan secara implisit bekerja sama agar komunikasi berjalan efektif. Namun, dalam kenyataannya, pelanggaran terhadap maksim-maksim percakapan justru sering dilakukan untuk menghasilkan makna tambahan yang lebih halus, sopan, atau strategis.

Fenomena implikatur tidak hanya dapat diamati dalam komunikasi nyata, tetapi juga tercermin secara jelas dalam karya fiksi, seperti film, drama, dan anime. Anime sebagai produk budaya populer Jepang memiliki karakteristik dialog yang kaya akan muatan pragmatik karena merepresentasikan interaksi sosial, norma budaya, serta relasi kekuasaan antartokoh. Salah satu anime yang menampilkan dinamika komunikasi kompleks adalah *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate.

Anime *Haikyuu!!* mengangkat tema olahraga bola voli dengan fokus pada kerja sama tim, kompetisi, dan perkembangan karakter. Dialog antartokoh dalam anime ini sering kali mengandung sindiran, tantangan mental, motivasi, dan ekspresi emosional yang tidak disampaikan secara langsung. Hal tersebut menjadikan *Haikyuu!!* sebagai objek kajian yang relevan untuk analisis implikatur percakapan.

Penelitian ini secara khusus memfokuskan kajian pada episode 1–3 Season 1

karena episode-episode awal ini berperan penting dalam pengenalan karakter, pembentukan konflik, serta dinamika komunikasi awal antartokoh. Dengan menggunakan pendekatan pragmatik, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis implikatur percakapan serta mengidentifikasi pelanggaran maksim Prinsip Kerja Sama yang memicu kemunculan implikatur tersebut.

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada perkembangan studi linguistik dan pragmatik melalui analisis relevansi substansi bahasanya. Secara praktis, hasil penelitian ini membantu pembelajar bahasa Jepang memahami makna implisit dalam komunikasi, memberikan referensi bagi pengajar dalam menyusun materi pragmatik berbasis media populer, serta menjadi rujukan bagi peneliti linguistik dalam menganalisis wacana fiksi dan dinamika sosial. Selain itu, bagi penikmat anime, kajian ini memberikan wawasan mengenai pentingnya memahami makna tersirat yang mencerminkan norma sosial dan hubungan interpersonal dalam budaya Jepang.

KAJIAN TEORI

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan implikatur percakapan dalam media audiovisual dengan berbagai fokus tematik. Sumiati, dkk. (2022) meneliti anime *Blue Period*, sementara Halibanon dan Hasna (2021) serta Halibanon dan Alsunandar (2022) masing-masing mengkaji *tuturan imperatif dalam Natsume Yuujinchou dan ekspresi kebencian dalam Kaguya Sama: Love is War*. Selain itu, terdapat pula penelitian oleh Yulianti dan Purwo (2020) yang menganalisis film Indonesia *Laskar Pelangi*. Seluruh penelitian tersebut memberikan landasan kuat mengenai bagaimana pesan-pesan tersirat diproduksi dalam dialog fiksi.

Secara metodologis dan teoretis, terdapat persamaan fundamental di antara kajian-kajian tersebut, yakni penggunaan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Teori utama yang diimplementasikan secara konsisten adalah teori Implikatur dan Prinsip Kerja Sama

dari H.P. Grice untuk mengidentifikasi pelanggaran maksim sebagai sumber munculnya makna tersirat. Meskipun objek dan bahasanya bervariasi, fokus utama para peneliti tetap pada upaya mengungkap maksud tersembunyi di balik tuturan eksplisit para tokoh.

Penelitian mengenai anime Haikyuu!! ini hadir untuk mengisi celah yang belum tersentuh secara komprehensif oleh kajian-kajian sebelumnya, khususnya dalam konteks genre olahraga kompetitif. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung berfokus pada emosi spesifik atau jenis kalimat tertentu, penelitian ini memetakan jenis-jenis implikatur dan pelanggaran maksim secara mendalam dalam dinamika kerja sama tim dan persaingan atlet. Dengan menyoroti konteks psywar verbal dan instruksi cepat di lapangan, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memahami kompleksitas komunikasi implisit dalam media anime bergenre olahraga.

Pragmatik

Pragmatik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna ujaran berdasarkan konteks penggunaannya. Yule (2006:3) menyatakan bahwa pragmatik berfokus pada makna yang dimaksudkan oleh penutur dan ditafsirkan oleh pendengar. Dengan demikian, pragmatik tidak hanya memperhatikan struktur bahasa, tetapi juga mempertimbangkan faktor situasional seperti hubungan sosial, latar budaya, dan tujuan komunikasi.

Dalam konteks media fiksi seperti anime, kajian pragmatik menjadi penting karena dialog yang ditampilkan sering kali mencerminkan realitas komunikasi sosial. Pemahaman terhadap pragmatik memungkinkan penonton atau pembaca untuk menangkap makna tersirat yang tidak dinyatakan secara eksplisit oleh tokoh.

Implikatur

Implikatur adalah makna tambahan yang tidak dinyatakan secara langsung dalam sebuah tuturan, tetapi dapat disimpulkan oleh mitra tutur. Konsep ini diperkenalkan oleh H. P. Grice (1975:45) dalam esainya *Logic and*

Conversation. Implikatur menekankan bahwa makna ujaran tidak selalu identik dengan makna literal kata-kata yang digunakan.

Grice membedakan implikatur menjadi implikatur konversasional dan implikatur konvensional. Implikatur konversasional muncul akibat penerapan atau pelanggaran Prinsip Kerja Sama, sedangkan implikatur konvensional melekat pada unsur leksikal tertentu dan tidak bergantung pada konteks.

Implikatur percakapan atau konversasional selanjutnya dibagi menjadi implikatur umum dan implikatur khusus. Implikatur percakapan umum adalah Implikatur yang tidak bergantung pada konteks khusus. Artinya, makna tersirat dapat dipahami secara otomatis berdasarkan konvensi bahasa dan asumsi rasional dalam percakapan.

Sedangkan implikatur percakapan khusus adalah Implikatur yang sangat bergantung pada konteks atau situasi khusus. Pendengar perlu memahami latar belakang, situasi, atau hubungan antarpenerut untuk menafsirkan makna tersirat.

Prinsip Kerja Sama

Teori implikatur dikembangkan oleh (Grice,1975:46) dalam esainya yang berjudul *Logic and Conversation*. Grice mengemukakan bahwa dalam komunikasi, penutur dan mitra tutur secara implisit berasumsi untuk bekerja sama agar percakapan berjalan lancar dan bermakna. Asas ini dikenal sebagai Prinsip Kerja Sama (*Cooperative Principle*), yang dirumuskan sebagai berikut:

“Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged.” (Grice, 1975:45)

Dalam rangka menjalankan prinsip kerja sama ini, Grice mengemukakan empat maksim percakapan :

❖ Maksim Kualitas : Hindari menyampaikan informasi yang tidak benar atau tidak memiliki bukti.

❖ Maksim Kuantitas : Menyampaikan informasi secukupnya-tidak kurang, tidak berlebihan.

❖ Maksim Relevansi : Fokus pada informasi yang relevan dengan topik percakapan.

❖ Maksim Cara : Gunakan bahasa yang jelas, terstruktur, dan tidak membingungkan.

Konteks

Konteks memegang peranan krusial dalam menentukan makna ujaran karena mencakup seluruh informasi latar yang relevan dalam proses komunikasi. Halliday dan Hasan (1985:12) serta Leech (1983) menegaskan bahwa konteks meliputi elemen situasional, budaya, linguistik, serta hubungan sosial antara partisipan tutur. Secara lebih mendalam, pemahaman makna didukung oleh konteks fisik (ruang dan waktu), konteks epistemik (pengetahuan bersama), konteks sosial (hierarki dan peran), serta konteks linguistik (rangkaian wacana sebelumnya).

Bagi analisis pragmatik, konteks bukan sekadar latar, melainkan instrumen utama untuk menginterpretasikan maksud tersembunyi. Sebagaimana dinyatakan oleh Mey (2001:39), konteks memengaruhi cara suatu ujaran ditafsirkan secara akurat. Dalam penelitian ini, pemahaman terhadap konteks memungkinkan peneliti mendeteksi kemunculan implikatur, terutama dalam dinamika sosial budaya Jepang seperti hierarki senpai-kouhai yang sering memicu penggunaan bahasa tidak langsung.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk membedah, mendeskripsikan, dan menganalisis fenomena kebahasaan berupa makna tersirat dalam dialog fiksi. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus utama kajian ini adalah pada interpretasi makna secara holistik dan mendalam, bukan pada pengolahan data statistik. Secara teoretis, penelitian ini menggunakan kerangka Pragmatik, khususnya teori Implikatur Percakapan dan Prinsip Kerja Sama yang dikembangkan oleh H.P. Grice (1975). Melalui pendekatan ini, peneliti menganalisis bagaimana

tokoh-tokoh dalam anime menyampaikan pesan secara tidak langsung melalui pelanggaran empat maksim percakapan (kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara).

Sumber data dalam penelitian ini adalah data lisan berupa tuturan dan dialog antartokoh dalam anime *Haikyuu!!* Season 1 Episode 1–3, yang dipilih karena merepresentasikan penggunaan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari sesuai dengan teori Nadar (2013:107). Pengambilan data dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan teori Sugiyono (2018:218), dengan pertimbangan bahwa tiga episode awal tersebut kaya akan interaksi tidak langsung dan pelanggaran maksim sebagai bagian dari pengenalan karakter. Data yang dianalisis difokuskan pada cuplikan dialog yang mengandung pelanggaran maksim Prinsip Kerja Sama menurut teori Grice, yang menjadi faktor utama munculnya implikatur percakapan dalam interaksi tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan teknis utama. Pertama, peneliti menerapkan Metode Simak dengan Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) menurut Sudaryanto (2015:203), yakni menyimak dialog dalam anime *Haikyuu!!* secara objektif tanpa terlibat dalam komunikasi. Proses ini dibarengi dengan Teknik Catat untuk menandai tuturan yang terindikasi mengandung makna tersirat dan pelanggaran maksim. Kedua, peneliti melakukan Transkripsi Data secara ortografis, mengubah dialog lisan bahasa Jepang ke dalam bentuk tulisan dengan bantuan teks terjemahan dan deskripsi konteks yang mencakup situasi serta relasi antartokoh. Ketiga, dilakukan Klasifikasi Data, di mana tuturan yang telah ditranskripsi dipilah ke dalam kategori jenis implikatur (umum atau khusus) serta jenis pelanggaran maksim Grice guna mempermudah proses analisis dan penyajian data secara sistematis.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan model analisis interaktif menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014:8-10), yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang berkelanjutan:

- ❖ Kondensasi Data (Data Condensation): Proses menyederhanakan data mentah melalui

identifikasi tuturan yang melanggar maksim percakapan (kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara) berdasarkan teori Grice (1975:46). Data yang tidak memiliki implikatur dibuang agar hanya data relevan yang dianalisis.

- ❖ **Penyajian Data:** Tahap pengelompokkan tuturan ke dalam kategori implikatur percakapan umum atau khusus berdasarkan teori Grice (1945:45). Hasilnya disajikan secara sistematis melalui teks naratif dan tabel klasifikasi untuk menunjukkan hubungan antara pelanggaran maksim dengan makna tersirat.
- ❖ **Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi:** Tahap akhir untuk menguji validitas makna yang muncul dari data. Peneliti melakukan interpretasi mendalam terhadap maksud tersembunyi dengan mempertimbangkan aspek kontekstual. Proses verifikasi dilakukan dengan mencocokkan kembali temuan pada data mentah dan teori pragmatik Yule (2006:3) guna menjamin akurasi dan kredibilitas ilmiah.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, peneliti menggunakan teknik Triangulasi Sumber Data berdasarkan teori Guion, dkk. (2011) dalam Sugiyono (2018:273). Validasi dilakukan dengan membandingkan tiga sumber utama, naskah asli bahasa Jepang, subtitle bahasa Inggris, dan subtitle bahasa Indonesia, guna memastikan keakuratan makna implikatur. Proses ini mencakup:

- ❖ **Pengecekan Silang (*Cross-check*):** Memastikan efek pragmatik akibat pelanggaran maksim tetap konsisten di seluruh sumber bahasa.
- ❖ **Konsultasi Ahli (*Expert Judgment*):** Mengatasi ambiguitas melalui rujukan pada kamus bahasa Jepang atau naskah asli untuk memastikan implikatur murni berasal dari maksud tokoh, bukan kesalahan terjemahan.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengumpulkan, menafsirkan, dan menganalisis data secara mandiri. Peneliti didukung oleh alat bantu seperti laptop, file

subtitle, perangkat lunak pencatat, dan tabel data untuk menjaga efisiensi kerja. Selain itu, digunakan sistem pengodean data secara sistematis untuk memudahkan pelacakan, verifikasi kutipan dialog, serta pengorganisasian data agar proses analisis tetap tertata dan konsisten.

Adapun sistem pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- **H** : judul anime *Haikyuu!!*
- **S1E1** : menunjukkan dari season dan episode berapa data itu diambil, misalnya Season 1 Episode 1
- **01:23** : menunjukkan waktu (menit:detik) dalam episode tersebut saat dialog muncul

Untuk kode dari data terletak di sebelah kanan setelah dijelaskan dialog yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini ditemukan 58 data dialog yang mengandung implikatur percakapan dalam anime yang berjudul “Haikyuu!!” Season 1 episode 1-3. Untuk menemukan data analisis menggunakan teori implikatur Grice (1975:45), yaitu adanya maksud tersembunyi yang muncul di balik tuturan literal para tokoh. Berikut merupakan data jenis implikatur percakapan yang ditemukan :

No	Jenis Implikatur Percakapan	Jumlah data
1	Implikatur Percakapan Umum	30
2	Implikatur Percakapan Khusus	28
Total		58

Setiap data tuturan yang mengandung implikatur percakapan biasanya ditemukan satu atau lebih pelanggaran maksim. Untuk menemukan pelanggaran maksim, peneliti menggunakan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46). Berikut merupakan tabel data pelanggaran maksim pada implikatur percakapan :

No.	Jenis Implikatur Percakapan	Maksim yang dilanggar	Jumlah data
1.	Implikatur Percakapan Umum	Maksim Kualitas	21
		Maksim Kuantitas	7
		Maksim Relevansi	12
		Maksim Cara	17
2.	Implikatur Percakapan Khusus	Maksim Kualitas	14
		Maksim Kuantitas	5
		Maksim Relevansi	8
		Maksim Cara	16

Pembahasan

Implikatur Percakapan Umum

Pada bagian ini, dilakukan analisis terhadap tuturan yang mengandung implikatur percakapan umum (*generalized conversational implicature*). Menurut Grice (1975:45), implikatur umum adalah makna tersirat yang muncul tanpa memerlukan konteks khusus atau pengetahuan latar yang sangat mendalam untuk memahaminya, karena makna tersebut biasanya melekat pada penggunaan bahasa itu sendiri dalam percakapan sehari-hari.

Data 1 Implikatur Percakapan Umum Akibat Pelanggaran Maksim Kualitas dan Maksim Cara

(1) Konteks : Sebelum pertandingan dimulai, Kageyama dan Hinata bertemu di dekat toilet. Pada saat itu, Kageyama memarahi anggota klub lainnya karena telah meremehkan Hinata. Setelah itu, Kageyama menyindir Hinata dengan pertanyaan yang menyinggung motivasinya, mengapa dia ikut turnamen ini.

影山：「一体何しにここへ来たんだ？ 思い出づくりとかか？」

“Apa yang kau lakukan disini? Membuat kenangan?”

日向：「勝ちに來たに決まってる！」

“Tentu saja untuk menang!”

(H.S1E1.07:09)

Dialog Kageyama 「一体何しにここへ来たんだ？ 思い出づくりとかか？」

merupakan implikatur percakapan umum. Berdasarkan teori Grice (1975:45), makna tersiratnya dapat dipahami tanpa konteks khusus, dan pelanggaran maksim. Secara literal, Kageyama seperti bertanya kepada Hinata. Namun secara implisit Kageyama menyindir dan meremehkan niat Hinata.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), ucapan Kageyama melanggar maksim kualitas, karena ia tidak benar-benar bertanya dengan niat ingin tahu, melainkan penilaian pribadi berupa sindiran. Ia juga melanggar maksim cara, karena tuturan tersebut tidak langsung dan disampaikan secara retorik. Namun pelanggaran tersebut bersifat sengaja dan berfungsi untuk menantang Hinata secara mental.

Data 2 Implikatur Percakapan Umum Akibat Pelanggaran Maksim Kuantitas dan Maksim Relevansi

(2) Konteks : Saat Hinata masuk SMP, ia bertanya kepada guru tentang bergabung dengan klub voli putra. Namun, di sekolah itu tidak ada klub voli putra, bahkan sejak dulu klub tersebut selalu kekurangan anggota. Oleh karena itu, guru menawarkan Hinata untuk bergabung dengan klub lain atau klub voli putri.

先生：「どうする？ほかの部に替える？それか、女子に交ざる？」

“Bagaimana? Mau pindah ke klub lain? Atau bergabung dengan tim putri?”

日向：「えっ！そ…それはちょっと…。一人でもやります！」

“Eh! I-itu agak... Aku akan tetap bermain meski sendirian!”

(H.S1E1.10:08)

Dialog Hinata 「えっ！そ…それはちょっと…。一人でもやります！」 merupakan implikatur percakapan umum. Berdasarkan teori Grice (1975:45), maknanya dapat dipahami tanpa konteks khusus, dan bisa tersirat dari pelanggaran maksim. Secara literal Hinata menyatakan menolak saran untuk pindah ke klub lain atau bergabung dengan tim putri. Namun secara implisit, Hinata menolak bergabung dengan klub lain atau tim putri karena merasa tidak sesuai atau canggung, dan Hinata menunjukkan tekad kuat untuk tetap bermain meskipun sendirian.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), Ucapan Hinata melanggar maksim relevansi, karena Hinata tidak langsung menanggapi tawaran guru secara argumen logis, tetapi mengalihkan ke penegasan tekad pribadi. Serta melanggar maksim kuantitas, karena tidak memberi penjelasan cukup mengapa menolak opsi guru, hanya menyatakan pilihannya.

Data 3 Implikatur Percakapan Umum Akibat Pelanggaran Maksim Relevansi dan Maksim Kualitas

(3) Konteks : Tsukishima terus-menerus menyindir Kageyama dengan sebutan "raja", yang membuat suasana semakin panas. Hinata, yang mulai merasa kesal karena meremehkan semangat mereka, meluapkan amarahnya dan menyatakan tekad untuk membuktikan diri di pertandingan. Tsukishima, dengan sikap santainya, menanggapi dengan meremehkan keseriusan mereka, menganggap klub voli hanya kegiatan ringan sekolah.

日向 : 「王様王様って、うるせえ！俺もいる！試合で、その頭の上打ち抜いてやる！」

“Berisik banget ngomong ‘Raja’ terus! Aku juga ada di sini! Di pertandingan nanti, aku akan tembak tepat ke atas kepalamu!”

月島 : 「そんな気張らないでさ、明るく楽しく、ほどほどにやろうよ。たかが部活なんだからさ。」

“Nggak usah terlalu ngotot, ayo jalani dengan santai dan menyenangkan. Ini cuma klub sekolah, kan.”

(H.S1E3.13:48)

Dialog Tsukishima 「そんな気張らないでさ、明るく楽しく、ほどほどにやろうよ。たかが部活なんだからさ。」 mengandung implikatur percakapan umum. Berdasarkan teori Grice (1975:45), makna tersiratnya dapat dipahami tanpa konteks khusus dan pelanggaran maksim. Secara literal, Tsukishima menyarankan agar tidak terlalu serius dan sebaiknya menjalani kegiatan klub dengan santai dan menyenangkan. Namun, secara implisit ucapannya menyiratkan sikap sinis dan kurangnya motivasi terhadap kegiatan klub, seolah-olah ia tidak menganggap penting upaya keras atau semangat berkompetisi dalam olahraga.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), pernyataan tersebut melanggar maksim relevansi, karena jawabannya tidak benar-benar menanggapi tekad Hinata untuk membalas “mengalahkan” lawan secara langsung, tetapi mengalihkan ke soal sikap terhadap klub. Serta maksim kualitas, karena Tsukishima seolah serius menyarankan santai, padahal maksudnya adalah meremehkan ambisi Hinata.

Implikatur Percakapan Khusus

Sesuai dengan teori Grice (1975:45), implikatur percakapan khusus adalah makna tersirat yang muncul dalam situasi tutur tertentu dan sangat bergantung pada konteks khusus di luar tuturan itu sendiri. Untuk memahami jenis implikatur ini, pendengar tidak bisa hanya mengandalkan makna harfiah, tetapi harus memahami hubungan antar tokoh, sejarah peristiwa, atau situasi teknis (seperti aturan voli) yang sedang terjadi.

Data 4 Implikatur Percakapan Khusus Akibat Pelanggaran Maksim Kualitas dan Maksim Relevansi

(4) Konteks : Ketika Tsukishima bertemu Kageyama dan Hinata yang sedang latihan untuk pertandingan melawan Tsukishima dan Yamaguchi pada hari Sabtu. Disitulah Tsukishima mulai memprovokasi Kageyama dan Hinata.

月島：「いいじゃん、王様。カッコいいじゃん。すごくぴったりだと思うよ、王様。」

“Bagus, kan, raja. Keren, kan? Aku rasa julukan raja itu sangat cocok buatmu.”

影山：「何んだ、てめえ…！」

“Apa-apaan, kau…!”

(H.S1E3.13:25)

Dialog Tsukishima 「王様。カッコいいじゃん。すごくぴったりだと思うよ、王様。」

merupakan implikatur percakapan khusus. Berdasarkan teori Grice (1975:45), makna tersiratnya dapat dipahami dari konteks khusus, yaitu 「王様」 yang artinya “raja”, merupakan julukan Kageyama pada saat SMP karena gaya permainannya egois dan individualistis. Secara literal, Ucapan Tsukishima terlihat memuji, namun secara implisit dilihat dari konteks 「王様」, Tsukishima menyindir Kageyama dengan julukan tersebut.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), ucapan Tsukishima melanggar maksim kualitas, karena Seolah-olah Tsukishima memuji dengan tulus, padahal ucapannya adalah sindiran. Serta maksim relevansi, karena komentarnya menyimpang dari pujian sejati, fokusnya untuk mengejek Kageyama.

Data 5 Implikatur Percakapan Khusus Akibat Pelanggaran Maksim Kuantitas dan Maksim Relevansi

(5) Konteks : Setelah pertengkaran antara Hinata dan Kageyama, Sawamura sebagai kapten menceramahi mereka berdua, khususnya Kageyama yang egois dan individualistis. Jadi Sawamura menyarankan Kageyama untuk pindah ke posisi lain.

澤村：「どうした？別に入部を認めないって言ってるわけじゃない。お前ならほかのポジションだって余裕だろ？」

“Kenapa? Bukan berarti kami menolak kamu masuk klub. Kamu juga pasti bisa main di posisi lain, kan?”

影山：「俺はセッターです！」

“Aku ini setter!”

(H.S1E2.17:05)

Dialog Kageyama merupakan implikatur percakapan khusus. Berdasarkan teori Grice (1975:45), makna tersiratnya dapat dipahami dari konteks khusus, yaitu 「セッター」 atau “setter” posisi dalam permainan bola voli. Secara tersirat Kageyama hanya mengatakan kalau dia setter, namun makna tersiratnya Kageyama menolak dengan tegas terhadap saran Sawamura agar dia mencoba posisi lain. Dan ucapan tersebut bentuk pernyataan identitas dan harga diri yang kuat.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), Dialog tersebut melanggar maksim kuantitas, karena Kageyama hanya menyatakan kalau dia setter, tidak menjelaskan lebih detail kenapa dia tidak mau pindah posisi. Serta melanggar maksim relevansi, karena Kageyama tidak langsung menanggapi saran untuk pindah posisi, tapi menegaskan posisinya dengan nada keras.

Data 6 Implikatur Percakapan Khusus Akibat Pelanggaran Maksim Relevansi dan Maksim Cara

(6) Konteks : Tanaka bertanya apakah besok latihan pagi tetap seperti biasa, dengan maksud memberi tahu Hinata dan Kageyama secara diam-diam. Namun, pertanyaannya membuat rekan-rekannya heran. Untuk mengalihkan perhatian, ia secara canggung mengganti topik dan menyinggung wig wakil kepala sekolah. Hal ini langsung ditegur oleh Sawamura, yang menyadari bahwa topik tersebut bisa menjadi sensitif dan berbahaya jika dibahas lebih lanjut.

田中：「ん…んー！あっ、あー！明日も朝練は7時からですよーね？」

“U-uhm! Ah, eh – besok latihan pagi jam 7 juga, ya?”

菅原：「えっ？そうだけど、いきなりなんだよ？」

“Eh? Iya sih, tapi kenapa tiba-tiba nanya itu?”

田中：「あっ…いや…きょ…教頭のヅラは、無事だったんですかね？」

“Ah... ehm... rambut palsu Wakil Kepala Sekolah... aman nggak ya tadi?”

澤村：「お…おい、その話やめろ！」

“H-hei! Hentikan obrolan itu!”

(H.S1E2.19:45)

Dialog Tanaka 「あっ…いや…きょ…教頭のヅラは、無事だったんですかね？」 merupakan implikatur percakapan khusus. Berdasarkan teori Grice (1975:45), makna tersiratnya dapat dipahami dari konteks situasional yang spesifik, yakni bahwa sebelumnya ada insiden yang melibatkan Wakil Kepala Sekolah dan mungkin memalukan. Secara literal, Tanaka hanya bertanya tentang rambut palsu wakil kepala sekolah. Namun secara implisit, ia tidak benar-benar bertanya, melainkan untuk mengalihkan pembicaraan agar niat ia untuk latihan pagi-pagi tidak diketahui.

Berdasarkan teori prinsip kerja sama Grice (1975:46), dialog tersebut melanggar maksim relevansi, karena Tanaka tiba-tiba mengalihkan topik ke rambut palsu wakil kepala sekolah yang tidak relevan dengan percakapan sebelumnya. Kedua, ia melanggar maksim cara karena menyampaikan kalimatnya dengan terbata-bata dan tidak langsung 「あっ…いや…きょ…」, yang menandakan ketidakyakinan atau ketidaknyamanan dalam menyampaikan maksud sebenarnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Analisis terhadap tiga episode awal anime *Haikyuu!!* berhasil menemukan 58 data tuturan yang mengandung implikatur percakapan. Data

tersebut terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu 30 data implikatur konversasional umum yang maknanya dapat ditangkap langsung oleh audiens tanpa pengetahuan latar belakang khusus, serta 28 data implikatur konversasional khusus yang sangat bergantung pada pemahaman konteks teknis voli, hierarki sosial, maupun trauma masa lalu tokoh.

Munculnya makna tersirat tersebut dipicu oleh pelanggaran terhadap prinsip kerja sama Grice, di mana maksim kualitas dan maksim cara menjadi jenis pelanggaran yang paling dominan. Maksim kualitas dilanggar sebanyak 35 kali karena tokoh sering menggunakan sarkasme, ironi, dan ejekan dalam situasi kompetitif, sering kali dengan menyatakan hal yang bertentangan dengan fakta untuk menjatuhkan mental lawan atau menyembunyikan kepedulian.

Pelanggaran maksim cara ditemukan secara signifikan sebanyak 30 kali, khususnya pada implikatur khusus yang menunjukkan cara bicara tokoh yang tidak lugas, ambigu, atau tidak beraturan saat mengekspresikan emosi dan instruksi teknis. Di sisi lain, maksim relevansi dan kuantitas memiliki frekuensi yang lebih rendah namun tetap berperan penting dalam mencerminkan sikap menghindar atau ketidakinginan tokoh membahas topik sensitif tertentu.

Sebagai kesimpulan akhir, dominasi pelanggaran maksim kualitas dan cara ini mencerminkan karakteristik kuat anime *shounen* bertema olahraga. Dinamika hubungan antar tokoh dalam narasi tersebut dibangun melalui ketegangan verbal, persaingan harga diri, serta ekspresi emosional yang sengaja tidak disampaikan secara transparan.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek kajian ke berbagai genre anime guna mendapatkan gambaran implikatur percakapan yang lebih variatif. Dengan membandingkan karakteristik antar genre, peneliti dapat menemukan pola perbedaan maupun persamaan fungsi implikatur dalam membangun alur, karakterisasi, dan dinamika interaksi tokoh secara lebih komprehensif.

Selain itu, penggunaan pendekatan pragmatik lain seperti Teori Kesantunan Leech sangat dianjurkan untuk melengkapi Prinsip Kerja Sama Grice agar makna implisit dapat dibedah dari berbagai sudut pandang. Hasil penelitian ini pun diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam memahami konteks budaya komunikasi dan karakter tokoh melalui media audiovisual.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, T. D., & Nawangsari, L. C. (2020). *The Effect of Compensation and Work Loads Towards Intention of Turnover with Work Satisfaction as a Variable Mediation in Clinic Employees of PT Nayaka Era Husada Branch of Bekasi*. International Journal of Innovative Science and Research Technology, 5(7), 1304–1312.
- Grice, H. P. (1975). *Logic and Conversation*. Dalam P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics*, Vol. 3: Speech Acts (hlm. 41–58). New York: Academic Press.
- Halibanon, Dewi Saparina., & Hasna, Alya. 2021. *Tuturan Imperatif dan Implikatur dalam Bahasa Jepang (Kajian Pragmatik)*. Journal Sastra Studi Ilmiah Sastra Universitas Nasional Pasim. Vol 11, No. 1
- Habalinon, Dewi Saparina., & Sunandar, Sandi Dwi Rizki Al. 2022. *Implikatur yang Bermakna Kebencian pada Anime Kaguya Sama : Love is War (Kajian Pragmatik)*. Journal Sastra Studi Ilmiah Sastra Universitas Nasional Pasim. Vol 12. No. 1
- Kukuh, B. B. F., & Rusmiyati. (2022). Pelanggaran Prinsip Kerjasama dan Implikatur Percakapan dalam Anime Moriarty the Patriot Episode 1-3 Karya Ryōsuke Takeuchi. Jurnal Hikari, 6(2).
- Levinson, Stephen C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mey, J. L. (2001). *Pragmatics: An Introduction* (2nd ed.). Oxford: Blackwell Publishing.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nadar, F. X. (2013). *Pragmatik & penelitian pragmatik*. Graha Ilmu.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiati., Aibonotika, Arza., & Suri, Intan. 2022. *Implikatur Percakapan dalam Anime Blue Period Karya Sutradara Koji Masunari*. Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol 3. No. 8
- Yulianti, Yessinta., & Utomo, Asep Purwo Yudi. 2020. *Analisis Implikatur Percakapan dalam Tuturan Film Laskar Pelangi*. Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. Vol 3, No. 1
- Yule, G. (2006). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.