

**ANALISIS *POLITENESS STRATEGY* DALAM GAME
GRANBLUE FANTASY: WELCOME TO BISTRO FEENDRACHE KARYA CYGAMES**

Sandra Rianti Novanti Dewi

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sandra.18052@mhs.unesa.ac.id

Dr. Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed.

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
miftachulamri@unesa.ac.id

Abstract

People often choose their words in a form that they presume won't damage the hearer's heart or put it in a way that shows they sided with the hearer, but sometimes they also put it bluntly to show a certain degree of emotions they wished to express to the hearer. This act is called politeness strategy. In politeness strategy, there exist several branches of strategies, which is positive politeness, negative politeness, bald on record, and off record. How people determine what kind of strategies they're using are influenced by several social factors compiled into different categories, namely on record payoffs, bald on record payoffs, plus-redress payoffs, off-record payoffs. Through this paper, the researcher finds that the characters in story event Welcome to Bistro Feendrache in a game Granblue Fantasy used all four types of the aforementioned strategies, varying in number of usage. In particular, the characters tend to use positive politeness and bald-on record strategies the most. As for the factors, they tend to lean on plus-redress payoffs and on record payoffs. These results had proven that the characters in this story mainly choose and act accordingly to please the hearer's either positive or negative face. There are also cases where the act of Face Threatening Act in between characters was not seen as an Face Threatening Act due to characters' close relationship towards one another.

Keywords: *politeness strategy, social context, face threatening act, granblue fantasy*

概要

人は、聞き手の心を傷つけないと推定される形で言葉を選らび、聞き手の側に立ったことを示すような言い方をすることが多いが、時には、聞き手に表現したい感情をある程度示すために、ぶっきらぼうな言い方をすることもある。このような行為をポライトネス戦略という。ポライトネス戦略には、ポジティブ・ポライトネス、ネガティブ・ポライトネス、バルド・オン・レコード、オフレコといった枝分かかれた戦略が存在する。また、人がどのような戦略をとるかは、オン・レコード・ペイオフ、バルド・オン・レコード・ペイオフ、プラス・レドレス・ペイオフ、オフレコード・ペイオフといった、さまざまなカテゴリーに分類される社会的要因に影響される。本稿では、ゲーム『グランブルーファンタジー』のストーリーイベント「ビストロ・フェードラッハ」に登場するキャラクターが、使用回数の差はあれ、前述の4種類の戦略をすべて使用していることを明らかにした。特に、ポジティブ・ポライトネスとバルド・オン・レコードを最も多く使用している傾向が見られた。また、要因としては、プラス・レドレス・ペイオフ、レコード・ペイオフに傾倒している傾向が見られた。これらの結果から、この物語の登場人物は、主に聞き手の好意的な顔、あるいは否定的な顔のどちらかを選んで行動していることが証明された。また、登場人物同士の親密な関係により、登場人物同士の Face Threatening Act が Face Threatening Act とみなされない場合もあった。

キーワード：ポライトネス戦略、社会的文脈、顔面威嚇行為、グランブルーファンタジー

PENDAHULUAN

Dalam komunikasi sehari-hari, manusia berbicara dengan satu sama lain menggunakan perantara yang dinamakan bahasa. Suriasumantri (2010: 300) berpendapat bahwa bahasa pada hakikatnya mempunyai

dua fungsi utama, yakni sebagai sarana komunikasi antarmanusia dan sebagai sarana budaya yang mempersatukan kelompok manusia yang menggunakan bahasa tersebut. Namun pada kasus yang terjadi sehari-hari, kadang bahasa untuk menyampaikan suatu maksud tersebut tidak dapat ditangkap oleh pendengar seperti

bagaimana penutur ingin mengutarakannya. Hal ini didasari oleh banyak faktor, yang mana salah satu faktor tersebut adalah asumsi yang masing-masing manusia pegang terhadap manusia lainnya. Untuk mengupas jelas arti sebenarnya dari komunikasi yang diutarakan antar manusia itupun melahirkan adanya cabang linguistik yang berfokus pada bidang tersebut, yakni bidang pragmatik.

Mengutip dari Yule (1997:3), "*Pragmatics is concerned with the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader). It has, consequently, more to do with the analysis of what people mean by their utterances than what the words or phrases in those utterances might mean by themselves. Pragmatics is the study of speaker meaning*" yang mana artinya adalah "Pragmatik adalah penelitian tentang arti yang diutarakan oleh penutur (atau penulis) dan arti yang ditangkap oleh pendengar (atau pembaca). Penelitian ini lebih berfokus pada analisis arti sebenarnya yang penutur ingin utarakan ketimbang kata per kata yang dipakai oleh penutur tersebut. Pragmatik adalah penelitian yang meneliti maksud dari penutur." Dan dalam salah satu cara untuk meneliti maksud penutur, ada sebuah teori yang diutarakan oleh Brown dan Levinson (1987: 3) yang dinamakan *politeness theory* atau teori kesopanan di mana manusia memakai hal ini sebagai salah satu cara untuk menyampaikan maksud mereka ke pendengar atau pembaca.

Brown dan Levinson (1987: 61) memaparkan konsep *Face*, atau Wajah, sebagai berikut; "*Our notion of 'face' is derived from that of Goffman (1967) and from the English fold term, which ties face up with notions of being embarrassed or humiliated, or 'losing face'. Thus face is something that is emotionally invested, and that can be lost, maintained, or enhanced, and must be constantly attended to in interaction.*" Di mana jika diartikan adalah sebuah gambaran pribadi yang dimiliki tiap orang, yang dibagi menjadi dua; *negative face* dan *positive face*. *Negative face* adalah tuntutan dasar penutur terhadap wilayah, bagian pribadi, dan hak-haknya untuk tidak diganggu. Sementara *positive face* adalah citra positif yang tiap orang miliki dan keinginan mereka untuk mendapat persetujuan. Manusia menerapkan konsep kesopanan salah satunya untuk membantu melindungi wajah mereka sendiri. Bagi manusia yang hidup bergantung dengan manusia lainnya, demi menjaga sebuah hubungan, manusia akan menggunakan bentuk komunikasi yang meminimalisir adanya ketegangan atau agresi antar manusia lainnya agar mereka dapat bekerja sama lebih lama, dan bertahan hidup lebih lama. Hal inilah yang menghubungkan konsep *Face* dengan teori kesopanan. Orang Jepang terutama mengutamakan kesopanan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Searah dengan itu, Amri

(2022: 77) mengutarakan "Masyarakat Jepang juga akan cenderung menilai kesopanan yang ditunjukkan oleh perilaku non-verbal jauh lebih tinggi tingkatannya daripada ungkapan verbal. Karena dalam pergaulan masyarakat Jepang, perilaku sopan santun selalu diterima dengan tangan terbuka." Karena itulah, ada pentingnya bagi seseorang untuk mempelajari ragam *positive face* dan *negative face* agar dapat menyampaikan maksud mereka sebagaimana mereka inginkan, dan juga agar dapat memahami maksud sebenarnya dari kata-kata yang orang lain lontarkan pada kita.

Salah satu penerapan konsep kesopanan dalam masyarakat Jepang adalah penggunaan *Ojigi*. Amri (2019: 1) mengungkapkan "*Ojigi is salutation by bowing head. Bowing head in Ojigi is an expression to obey or reject. In other words, ojigi means expression to respect each other and remove the adversary wall.*" *Ojigi* adalah sebuah bentuk memberi hormat dengan menundukkan kepala. Menundukkan kepala dalam *ojigi* dapat berartikan kepatuhan atau penolakan. Dalam artian lain, *ojigi* adalah sebuah ekspresi untuk memberikan rasa hormat saat berkomunikasi pada orang lain. Hal ini berhubungan erat dengan penerapan *politeness strategy* di mana *ojigi* dalam percakapan antar masyarakat Jepang dapat dijadikan sebuah ekspresi *positive politeness* atau *negative politeness* yang dilakukan penutur untuk memuaskan *face* pendengar.

Positive dan *negative face* masing-masing mempunyai tipe-tipe berbeda yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, membuat apa yang penutur utarakan mungkin mempunyai maksud yang berbeda. Fenomena *negative face* dan *positive face* terjadi setiap hari dalam proses komunikasi antar manusia, baik disadari maupun tidak disadari, dan hal ini pun menyerap masuk ke dalam media-media yang manusia pakai untuk menyampaikan pandangan mereka, membuat pengamatan tentang *positive - negative face* dapat diteliti dalam media fiktif, contohnya komik, novel, dan *game*. Penelitian ini akan berfokus meneliti *positive face* dan *negative face* yang terdapat dalam salah satu *event* cerita di dalam *game Granblue Fantasy, Welcome to Bistro Feendrache*.

Event cerita *Welcome to Bistro Feendrache* dipilih karena banyaknya ragam unsur *positive face* dan *negative face* yang dipakai oleh karakter-karakter yang ada di dalamnya. *Welcome to Bistro Feendrache* menceritakan tentang seorang Kapten kapal langit (yang mana karakter ini adalah representasi dari pemain *game*) dan seorang gadis berambut biru bernama Lyria dan seekor naga terbang Vyrn. Mereka pergi ke kota Feendrache dan akhirnya membantu empat ksatria ternama; Lancelot, Vane, Percival, dan Siegfried untuk membangkitkan kembali sebuah bistro yang sedang diambang runtuh. Dengan banyaknya unsur intimidasi, kata-kata dukungan

antara satu sama lain, dan juga berbagai macam konflik yang dilakukan para karakternya membuat *event* cerita ini pilihan yang menarik untuk diteliti *positive* dan *negative face*-nya.

Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi untuk kehidupan sehari-hari, terutama dalam keseharian di mana orang-orang sekarang bisa berkomunikasi tanpa memperlihatkan ekspresi mereka secara langsung. *Game* yang digunakan sebagai sumber data untuk penelitian ini dapat dibidang terbatas dalam mengekspresikan karakternya, karena selain perubahan ekspresi wajah dan sedikit sekali bahasa tubuh, *game* ini lebih mengandalkan teks dan intonasi suara dalam percakapan untuk menyampaikan pesannya. Seseorang dapat menggunakan strategi teori kesopanan tanpa memperlihatkan bahasa tubuhnya, yang mana membuat analisis maksud mereka hanya bergantung pada teks dan intonasi ucapan penutur saja. Penelitian ini pun membahas tentang faktor-faktor apa saja yang membuat seorang karakter memilih strategi tersebut, yang mana hal ini dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Masyarakat Jepang beserta dengan media dan cerita yang dibuat oleh mereka pun memasukkan unsur kesopanan sebagai sesuatu yang penting dan dapat diamati secara jelas, dan hal ini membuat media dan cerita dari Jepang sangat menarik untuk diteliti. Salah satu contoh masyarakat Jepang mementingkan kesopanan dalam keseharian mereka dapat dilihat saat mereka menulis surat. Amri (2015: 3) mengutarakan 「日本語の場合は、上下関係が明確に反映し、いくら親しくても、相手をそれなりに待遇するから、メールでは、「～ちゃん」は書けない。また、本当に親しいグループのメンバーだと、「宛名」の「敬称」で「さん」を用いることはあるが、受け手を尊重するため、頻繁にメールのやり取りをしていても、「様」に固定化される傾向が一般に見られる」」 Dalam budaya Jepang, hubungan hierarki sering kali ditunjukkan secara jelas. Meski berpena dengan seseorang yang dianggap dekat sekali pun, mereka cenderung mencoba menghormati, maka jarang bagi mereka untuk menggunakan ‘~chan’. Untuk orang-orang yang sungguh dekat dengan mereka, ada penggunaan ‘tempat tinggal’ ‘~san’, namun demi menghormati penerima surat, ‘~sama’ lebih sering digunakan.” Hal ini menunjukkan bahwa dalam honorifik pun terdapat unsur masyarakat Jepang yang mencoba untuk mengedepankan rasa hormat mereka pada lawan bicaranya.

Hubungan antara faktor yang mempengaruhi seorang penutur dan pengaruhnya dalam pemilihan strategi kesopanan dapat dilihat juga dalam bentuk *e-mail* bisnis Jepang. Amri (2018: 3) mengutarakan 「*Query preparatory* という表現の特徴は「(～てもらえませ

んか)」の形で、使用率は(6)であった。(出来れば来週末にでも済ませたいのですが、急がせてもらえませんか?)の状況で、送信者と受信者が顔見知りの程度である場合や、立場が同等である場合に見られた。」. Ekspresi *query preparatory* dikarakterisasikan dengan bentuk “~te moraemasenka” dengan tingkat kegunaan sebanyak (6). Dalam situasi seperti; (Saya ingin menyelesaikannya minggu depan, jadi bisakah dipercepat?), banyak kasusnya pengirim dan penerima sudah mengenal satu sama lain atau mereka berada pada posisi yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa kedekatan seseorang dengan orang lain dapat mempengaruhinya dalam memilih bagaimana ia menggunakan kata-katanya, dan hal itu pun juga berlaku pada strategi kesopanan.

Penelitian Terdahulu

Seorang mahasiswa Universitas Negeri Surabaya yang bernama Zainiyah Nihayati melakukan penelitian yang serupa terhadap strategi kesopanan yang dilakukan oleh karakter-karakter dari film *Independence Day Resurgence* oleh Roland Emmerich. Dalam artikel tersebut, peneliti mengupas percakapan-percakapan dari karakter yang ada di film tersebut dan mengelompokkannya berdasarkan tipe-tipe strategi kesantunan, dan memberikan konklusi bahwa, meski tiap karakter menggunakan strategi kesantunan yang berbeda pada saat berinteraksi dan menyesuaikan sesuai situasi dan kondisi, karakter wanita dalam film tersebut cenderung menggunakan strategi kesopanan *bald off record* sementara karakter pria cenderung menggunakan strategi kesopanan *bald on record*.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh seorang mahasiswa Universitas Brawijaya bernama Catur Wulandari yang meneliti tentang strategi kesopanan pada pegawai minimarket di Malang. Penelitian ini mengupas jenis strategi kesopanan yang dipakai oleh pegawai minimarket terhadap pelanggan, dan strategi yang mereka pakai terhadap sesama pegawai. Hasil diskusi penelitian tersebut menyebut bahwa pegawai lebih banyak menggunakan strategi *positive politeness* kepada pelanggan, sementara mereka lebih banyak menggunakan strategi *negative politeness* terhadap sesama pegawai. Disebut dalam penelitian tersebut bahwa penggunaan strategi *positive politeness* dilakukan pada pelanggan untuk menunjukkan rasa hormat pada pelanggan, dan tak kadang juga didasari perasaan ingin menjaga wajah baik di depan pelanggan. Sementara penggunaan strategi *negative politeness* lebih banyak dilakukan pegawai ke pegawai karena tak ada perbedaan pangkat di antara pegawai yang mengharuskan mereka menjaga wajah baik setiap waktu.

Penelitian lainnya berupa artikel yang ditulis oleh seorang mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya bernama Anggi Fiona Nasution yang meneliti tentang penggunaan FTA pada 2 film, yaitu *Princess Diary 1* dan *Princess Diary 2: The Royal Engagement*. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa sang pemeran utama, Mia, memiliki perbedaan perilaku terhadap aksi FTA maupun pemilihan tipe strategi kesopanan setelah dan sebelum ia menjadi seorang putri. *Positive politeness* yang sebelumnya ia lakukan untuk menunjukkan solidaritas pada sesama temannya kemudian berubah menjadi aksi yang ia lakukan untuk meningkatkan image publiknya. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh besar dalam faktor-faktor yang menyelubungi karakter dalam aksinya memilih tipe strategi kesopanan.

Ketiga penelitian dilakukan pada karakter dengan latar belakang bahasa dan negara yang berbeda, namun hal ini menunjukkan bahwa strategi kesopanan bersifat universal dan dapat diterapkan oleh siapa saja. Namun dapat dilihat juga bahwa pengaplikasian strategi kesopanan itu berbeda tiap negara tergantung dari sifat dan budaya negara tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan tiga penelitian di atas adalah fokus penelitiannya. Ketiga penelitian tersebut berfokus pada tipe kesopanan yang dilakukan oleh seorang karakter yang spesifik, atau sebuah grup spesifik seperti wanita dan pria, pelayan dan pembeli, dan sebagainya. Namun penelitian ini memilih untuk memberikan perhatian yang merata terhadap seluruh karakter. Ditambah faktor bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang bergantung besar pada konteks, penelitian ini berfokus pada seluruh karakter yang ada di dalam cerita *Welcome to Bistro Feendrache. Game Granblue Fantasy* adalah sebuah game dengan ragam cerita yang banyak dan para karakternya pun memiliki interaksi yang tidak diperlihatkan oleh *event* cerita ini saja. Ada pula beberapa kasus dalam cerita ini di mana strategi kesopanan tidak bisa ditentukan hanya dalam konteks yang diberikan dalam *event* cerita ini saja.

Teori Kesopanan

Proses percakapan manusia yang dilakukan agar penutur dan pendengar menangkap benar maksud atau arti yang diutarakan agar tidak terjadi miskomunikasi. Namun meski tiap hari dilakukan, sebenarnya dibutuhkan sebuah alasan reflektif yang amat kompleks yang dibutuhkan agar pendengar dapat menangkap secara betul apa yang diinginkan penutur, dan semua proses itu berbeda tergantung situasi dan kondisi, seperti yang diutarakan oleh Goody dalam Brown dan Levinson (1987: 1) yang membicarakan tentang teori kesopanan yang dikenalkan oleh Brown dan Levinson.

Teori kesopanan itu menyebut fenomena ini sebagai sesuatu yang dilakukan sebagai respon seseorang untuk

menjaga wajah atau “*face*” penutur dan/atau pendengar. Goffman dalam Brown dan Levinson (1987: 1) mengutarakan “*Our notion of ‘face’ is derived from that of Goffman (1967) and from the English folk term, which ties up with notions of being embarrassed or humiliated, or ‘losing face’. Thus face is something that is emotionally invested, and that can be lost, maintained, or enhanced, and must be constantly attended to in interaction.*” Kata ‘wajah’ di sini diambil dari kata bahasa Inggris ‘*face*’ yang berkaitan dengan menjadi malu, atau bisa dibilang ‘hilang wajah’. Mengikuti hal itu, wajah adalah sesuatu di mana seseorang tertarik secara emosional, sesuatu yang dapat hilang, dipertahankan, atau diperkaya, dan harus selalu diperhatikan di tiap interaksi. Wajah dalam konteks ini adalah sebuah gambaran seseorang akan dirinya sendiri, yang mana ada dua macam:

- a) *Positive Face*, atau Wajah Positif, adalah sebuah gambaran positif akan seseorang terhadap dirinya sendiri.
- b) *Negative Face*, atau Wajah Negatif, adalah pribadi seseorang atas wilayahnya, hak untuk tidak diganggu – dalam hal kebebasan bertindak.

Teori kesopanan diberlakukan seseorang untuk mencegah ancaman terhadap harga dirinya tiap kali seseorang mengutarakan aksi *face threatening acts*. Aksi ini, yang biasa disingkat menjadi FTA, adalah aksi yang dilakukan yang dapat mengancam kebebasan wajah yang diinginkan oleh penutur dan/atau pendengar.

Positive Politeness

Positive Politeness adalah strategi di mana penutur ingin meminimalisir tindakan agresi yang dapat berdampak buruk pada *positive face* pendengar. Brown dan Levinson (1987: 102) mengutarakan “*Positive politeness is redress directed to the addressee’s positive face, his perennial desire that his wants (or the actions/acquisitions/values resulting from them) should be thought of as desirable.*” *Positive politeness* adalah kegiatan yang mencoba menyediakan *positive face* pendengar, dan keinginan abadinya (atau tindakan/akuisisi/nilai yang dihasilkan mereka) harus dianggap sebagai keinginannya. Strategi ini dilakukan ketika seseorang ingin memuji pendengar, kesukaan atau kepemilikan pendengar, dan biasanya dilakukan oleh orang-orang yang telah kenal satu sama lain. Brown dan Levinson (1987: 103) mengelompokkan sub jenis tipe ini menjadi 15 strategi, yaitu; 1) Melihat dan menyediakan kebutuhan pendengar (secara emosional atau secara fisik, seperti menyediakan barang atau perhatian), 2) Membesarkan (ketertarikan, aksi setuju akan pendapatnya, simpati terhadap pendengar), 3) Memperkuat kesan ketertaarikan pada pendengar, 4) Menggunakan penanda identitas unik, 5) Menginginkan persetujuan, 6) Menghindari ketidaksetujuan, 7) Menegaskan kesamaan,

8) Candaan, 9) Menegaskan pengetahuan penutur dan kekhawatiran terhadap kemauan pendengar, 10) Penawaran dan janji, 11) Optimisme, 12) Mengajak pendengar dan penutur dalam satu aktivitas yang sama, 13) Memberikan (atau meminta) alasan, 14) Memberikan timbal balik, 15) Memberikan hadiah pada pendengar (dalam haal fisik seperti barang, atau simpati, pengertian, kerja sama)

Negative Politeness

Menurut Brown dan Levinson (1987: 129) "*Negative politeness is redressive action addressed to action unhindered and his attention unimpeded.*" *Negative politeness* adalah aksi untuk mencoba menyediakan bagi aksi dan perhatian *negative face* pendengar yang tidak ingin diganggu gugat. *Negative Politeness* mengarah pada aksi penutur mencoba untuk memuaskan *negative face* sang pendengar dengan membiarkannya mempertahankan wilayah atau tindakannya. Dengan hal ini, dapat dibayangkan bahwa *negative politeness* cenderung bersifat 'menghindari' konflik dengan menghormati apa yang pendengar inginkan, meski penutur enggan. Hal ini membuat *negative politeness* bergema dekat dengan proses formalitas yang berfokus pada keinginan pendengar. Ada sepuluh strategi tipe ini, yaitu 1) Pengutaraan secara tidak langsung, 2) Bertanya (secara tak langsung), 3) Menjadi pesimis (di mana di sini penutur tak bisa memaksa pendengar), 4) Mengurangi unsur memaksa, 5) Penghormatan (Memberikan statement yang menunjukkan pengetahuan penutur akan kemauan pendengar, dan kemauannya untuk berada di atas dirinya), 6) Minta maaf (Penutur mengutarakan kemauannya terhadap *negative face* penutur, dan mengatasinya meski tidak suka. Maka permintaan maaf dilakukan agar penutur dapat mempertahankan *negative face*-nya), 7) Impersonalisasi pendengar dan penutur (biasanya digunakan dalam bentuk kalimat imperatif untuk menunjukkan kesantunan di hadapan FTA), 8) Menjelaskan *face threatening acts* sebagai sebuah aturan general (agar tidak dilihat sebagai sebuah aksi mengancam), 9) Nominalisasi, 10) Mengutarakan rasa hutang budi.

Bald On Record

Bald On Record adalah pengutaraan langsung suatu maksud tanpa adanya minimalisir pemaksaan ataupun tanpa tambahan kata untuk memanfaatkan efisiensi. Brown and Levinson (1987: 95) menyebutkan ada 2 jenis tipe kasus dari strategi ini:

- a) Kasus Tidak Adanya Minimalisir FTA
Kasus di mana efisiensi kalimat sangat diutamakan untuk menunjukkan konteks keadaan darurat atau menunjukkan keputusan, yang

mana baik pendengar maupun penutur mengerti. Salah satu contoh kasus ini adalah:

- Tolong! (Tidak diberi pemanis seperti misalnya 'mohon minta tolong' untuk menunjukkan keadaan genting.)
 - Awas!
- b) Kasus Bald-On Record yang berorientasi pada FTA

Sementara kasus sebelumnya mementingkan keadaan genting, kasus yang ini terjadi saat kedua belah pihak ingin menghormati wajah satu sama lain. Kata-kata seperti selamat datang, ajakan, dan selamat tinggal pun digunakan atas dasar ingin memberikan sinyal pada pihak pendengar bahwa penutur akan masuk atau ke luar dalam wilayahnya.

Off-Record

Berbeda dengan *Bald On Record* yang mana penutur mengutarakan maksudnya secara langsung, *Off Record* adalah di mana penutur mengutarakan maksudnya dengan cara yang membuat pendengar tidak tahu secara pasti artinya, atau secara tidak langsung. Brown dan Levinson (1987: 213) menyebut ada 15 strategi tipe ini yaitu: 1) Memberikan petunjuk, 2) Memberikan petunjuk yang berhubungan, 3) Tekanan pada pengucapan, 4) Meremehkan, 5) Melebih-lebihkan, 6) Penggunaan tautologi, 7) Menggunakan kontradiksi, 8) Menjadi ironis, 9) Menggunakan metafora, 10) Menggunakan pertanyaan retorik, 11) Ambigu, 12) Ketidakjelasan, 13) Generalisasi berlebihan, 14) Menggantikan pendengar, 15) Kalimat rumpang, ucapan tidak lengkap

Imbalan atau Payoffs

Brown dan Levinson (1987: 71) merumuskan faktor seseorang dalam memilih strategi teori kesopanan ditentukan dari manfaat atau imbalan yang akan ia dapatkan dari strategi yang ia pilih. Adapun ringkasan imbalan sesuai prioritasnya dijabarkan di bawah ini:

On record payoffs:

- a) Pengutaraan maksud secara jelas
- b) Tidak menyiratkan maksud tersembunyi/ tidak dianggap manipulatif

Bald on record (non-redressed) payoffs:

- a) Efisiensi (Penutur dapat mengutarakan bahwa ada hal lain yang lebih penting daripada menjaga wajah, atau mengutarakan bahwa aksi tersebut bukanlah FTA)

Plus-redress payoffs:

- a) *Positive politeness* – Untuk memuaskan *positive face* pendengar
- b) *Negative politeness* – Untuk memuaskan *negative face* pendengar

Off-record payoffs:

- a) Penutur dapat memuaskan *negative face* hingga tingkatan tertentu ketimbang ketika ia menggunakan strategi *negative politeness*.
- b) Penutur dapat menghindari akuntabilitas tak terelakan dan tanggung jawab yang secara alami datang jika ia menggunakan strategi *bold on record*.

Faktor Sosial dan Dimensi Sosial

Adapun Holmes (2013: 8) mengatakan “*Who is talking o whom (e.g. wife-husband, customer-shopkeeper, boss-worker) is an important factor. The setting or social context (e.g. home, work, school) is generally a relevant factor too.*” Siapakah penutur dan pendengarnya sangat berpengaruh (pada pemilihan strategi kesopanan). Konteks atau faktor sosial pun adalah faktor yang berkaitan. Contohnya, seting sosial di mana penutur adalah seorang bawahan dan pendengar adalah seorang atasan, maka besar kemungkinan penutur akan mencoba menghindari konflik sebisa mungkin dengan menggunakan *negative politeness*. Tidak semua faktor mempengaruhi keputusan sang penutur, namun faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Partisipan:
 - a. Siapa yang berbicara?
 - b. Siapakah lawan bicara mereka?
2. Seting dan konteks sosial di mana interaksi berlangsung: Di manakah mereka berbincang?
3. Topik: Apa yang sedang mereka bicarakan?
4. Fungsi: Kenapa mereka membicarakan hal itu?

Holmes (2013: 9) pun mengemukakan skala sosial yang dapat dipakai untuk menganalisis hubungan sosial antar orang yang mempengaruhi pemilihan strategi kesopanan mereka. Peneliti memakai skala ini sebagai acuan untuk mencari tahu secara lebih pasti kedekatan hubungan antar karakter yang dapat mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih tipe strategi. Skala-skala tersebut adalah sebagai berikut:

A. Skala kedekatan sosial – solidaritas

Intim _____ Jauh
 Solidaritas tinggi Solidaritas rendah

Skala ini digunakan untuk membantu peneliti menemukan tingkat kedekatan karakter dengan karakter lainnya. Salah satu contoh skala ini adalah perbedaan dua orang teman yang memanggil satu sama lain dengan nama mereka masing-masing tanpa honorifik ketimbang dua orang yang tidak dekat yang memakai honorifik ketika menyebut nama masing-masing.

B. Skala status

Atasan / Status lebih tinggi
 |
 Bawahan / Status lebih rendah

Skala ini digunakan untuk membantu peneliti menemukan keterkaitan antara status kedudukan karakter terhadap pemilihan strategi kesopanannya. Sebagai contoh adalah penggunaan honorifik ~様 atau “*sama*”. Amri (2018:1) mengutarakan “*In spite of the company, name of the person wrote in the full name, to give ‘sama’ is the basic. If ‘hiragana’ ‘sama’ is a very close relationship, you can use it. But because it is a crushed expression there is a possibility that seems to be ‘over familiar’ to the opponent.*”. Bersamaan dengan nama perusahaan, memberikan “*sama*” adalah suatu hal yang wajar. Jika penutur dan pendengar berada dalam hubungan yang dekat, maka penulisan “*sama*” dalam hiragana diperbolehkan. Namun ada kesempatan bahwa hal ini akan dirasa oleh pendengar sebagai terlalu dekat. Berdasarkan hal ini, pemakaian “*sama*” dapat menunjukkan kedekatan seorang penutur dengan pendengar.

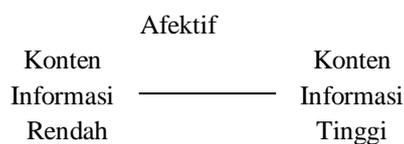
C. Skala formalitas

Formal / Formalitas tinggi
 |
 Informal / Formalitas rendah

Skala ini digunakan peneliti untuk menentukan seting sosial di mana percakapan sedang terjadi. Ada kalanya orang memakai pilihan kata dengan formalitas tinggi tergantung situasi dan kondisi di mana ia berada, contohnya saat karakter menggunakan bahasa formal pada upacara penting ketimbang saat ia berkumpul biasa bersama teman-temannya di restoran.

D. Skala fungsi referensi dan afektif

Referensi
 Konten _____ Konten
 Informasi _____ Informasi
 Tinggi Rendah



Bahasa dapat mengungkapkan suatu informasi kepada pendengar, dan juga mengungkapkan perasaan penutur pada saat itu. Skala ini digunakan peneliti untuk menentukan fungsi percakapan yang dilakukan antar karakter.

Dari penjelasan di atas, teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori Brown dan Levinson tentang tipe strategi kesopanan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Teori Holmes tentang faktor sosial dan dimensi sosial digunakan untuk mencari tahu secara pasti faktor sosial yang dapat mempengaruhi seorang karakter memilih tipe strategi tertentu. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tipe strategi kesopanan yang ada di dalam *game Granblue Fantasy: Welcome to Bistro Feendrache* karya CyGames?
2. Bagaimanakah faktor yang mempengaruhi karakter dalam memilih tipe strategi kesopanan dalam *game Granblue Fantasy: Welcome to Bistro Feendrache* karya Cygames?

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini adalah pendekatan metode kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2021: 361) penelitian kualitatif adalah jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti kehidupan sosial yang natural atau alamiah. Pendekatan ini dipilih atas beberapa pertimbangan. Pertama, metode ini lebih sesuai karena fokus penelitian ini jatuh pada analisis situasi sosial yang berfokus untuk memahami proses dan interaksi sosial. Kedua, metode ini dapat lebih menyesuaikan data penelitian ketimbang metode-metode lain.

Sesuai dengan desain metode eksperimen yang dipilih, yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif, peneliti memperoleh data dengan memainkan cerita *game* hingga akhir, mencatat berbagai tipe *positive* dan *negative face* yang ada di dalam *game*, dan mengklasifikasikannya berdasarkan situasi dan kondisi yang dapat mengindikasikan jenis dan tipe *positive* maupun *negative face*.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek di mana data untuk penelitian di peroleh. Penelitian ini memilih *game* berjudul *Granblue Fantasy* sebagai sumber datanya.

Granblue Fantasy adalah *game* yang dibuat oleh perusahaan *games* CyGames yang menceritakan perjalanan seorang Kapten yang terhubung secara jiwa dengan seorang gadis berambut biru yang mempunyai kekuatan unik.

Game ini mempertemukan pemain yang berperan sebagai Kapten tersebut dengan banyak karakter-karakter lain yang sifatnya juga dapat ditemukan di kehidupan nyata. Pemeran utama di cerita ini adalah pemain *game*, atau yang para karakter dalam cerita sering sebut Kapten. Ia datang bersama teman seperjalanannya bernama sang gadis berambut biru Lyria dan naga terbang Vyrn, yang mana ketiganya telah mengenal satu sama lain sejak dulu. Ada pula empat orang ksatria yang bekerja menjaga kedamaian di kota bernama Feendrache, yakni Lancelot, Vane, Percival, dan Siegfried. Mereka berempat pun sudah kenal satu sama lain semenjak pertama kali menjadi ksatria muda. Ada pula Vane dan Lancelot yang sudah kenal semenjak kecil dan mempunyai hubungan yang lebih dekat dari semua karakter-karakter yang muncul di cerita ini. Setting cerita ini berada dalam kota Feendrache, di ajang perlombaan sales restoran ternama. Sang kapten selaku pemeran utama cerita ini beserta teman-temannya memutuskan untuk membantu si pemilik bistro, Jack, melestarikan restorannya yang diambang kehancuran atas kemauan pemilik properti bistro, Savaran. Dapat diketahui bahwa adanya setting sosial berupa kawan – kawan, atasan – bawahan, dan tamu-pelayan dalam cerita ini. Hubungan antar karakter ini mempengaruhi jenis strategi kesopanan yang tiap karakter gunakan, dan juga cara bicara mereka. Data ini disusun sebagaimana alur cerita dalam *Welcome to Bistro Feendrache*.

Cerita *Granblue Fantasy* panjang, dan pada saat penelitian ini berlangsung, cerita utamanya pun masih belum selesai. Karena itulah lingkup penelitian ini memilih *event* cerita yang mana lebih jelas fokusnya dan memiliki akhir yang pasti. Sumber data ini juga dipilih karena mudahnya mendapati akses untuk membaca cerita ini secara gratis dan legal, yaitu hanya dengan mempunyai akun *game Granblue Fantasy*. Bahasa di dalam *game* ini juga bebas untuk dinikmati dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Adapula pemilihan sumber data ini dipilih karena minimnya pemakaian bahasa tubuh yang digunakan dalam *game* ini. Dalam *game* ini, perasaan karakter diungkapkan hanya dengan perubahan ekspresi wajah dan intonasi nada pengisi suara. Hal ini sangat mirip dengan model komunikasi yang sekarang ini banyak dilakukan masyarakat, yakni menelepon dan komunikasi *online*. Di dalam proses komunikasi yang hanya dapat mengandalkan informasi yang lebih minim ketimbang komunikasi empat mata, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi saat berkomunikasi dengan masyarakat Jepang untuk mencari tahu tipe strategi kesopanan yang

dipakai masyarakat, dan juga faktor mereka memilih tipe tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti akan mengumpulkan data dengan memainkan game *Granblue Fantasy*, membaca *event* cerita *Welcome to Bistro Feendrache* dan kemudian mencatat transkripsi dari game tersebut. Peneliti kemudian akan mencatat data-data penting, meneliti, dan mengklasifikasikan data tersebut menjadi tabel kuantitatif. Data yang akan dikumpulkan dan dikelompokkan menyesuaikan rumusan masalah penelitian ini, yaitu: a) Tipe-tipe strategi kesopanan yang dipakai para karakter, dan b) Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter dalam memilih strategi kesopanan tersebut. Pengelompokan ini didasari oleh teori Brown dan Levinson yang mendeskripsikan kriteria apa saja yang termasuk dalam tipe strategi spesifik. Hal ini dimulai dari memahami konteks yang mengitari kalimat karakter yang dituju dan mencari tahu mengapa karakter tersebut memilih untuk mengucapkan kalimat tersebut. Data kemudian akan dikelompokkan berdasarkan niat karakter dan respon yang didapat penutur dari pendengar.

Teknik Analisis Data

Sugiyono (2021: 436) menyebut analisis data sebagai proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan responden dan juga kegiatan menyajikan data kepada khalayak dengan cara yang mudah dimengerti.

Penelitian ini memakai analisis data model Miles dan Huberman, yang mana aktivitas dalam data ini berupa: *data condensation* (kondensasi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing / verification* (verifikasi). Mengikuti hal ini, peneliti mengumpulkan data dengan mencatat transkripsi naskah cerita, lalu melakukan reduksi data dengan memilah data-data yang penting. Selanjutnya, data-data tersebut akan dikelompokkan sesuai kategori, atau dalam kasus penelitian ini, sesuai tipe masing-masing. Data kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel kuantitatif yang disertai deskripsi mendalam tentang data tersebut.

Deskripsi data tersebut berisi kutipan dari transkripsi naskah game yang telah dicatat, dan baris yang menunjukkan adanya strategi kesopanan akan digaris bawahi dan diterjemahkan. Contohnya seperti berikut:

Data. *Positive Politeness* Tipe 13 (Memberi atau meminta alasan)

ガラの悪い客1 : おい! ボザっとしてんなよ! 注文いいか?
 給仕スタッフの男: ひっ、ただいまっ!
 ランスロット : ここは俺に任せて...
 給仕スタッフの男: は、はい...
 (Chapter 5/Episode 2/ Baris 8)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan: Lancelot: “Serahkan keadaan di sini padaku...”

Kutipan dari transkripsi tersebut pun kemudian akan diteliti dan diklasifikasikan berdasarkan teori yang telah dipaparkan oleh Brown dan Levinson beserta unsur pendukung berupa konteks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Terdapat 4 tipe strategi yang dapat dipilih oleh para karakter. Dan di tiap jenis strategi itu, terdapat beberapa sub tipe strategi yang mengikutinya. Peneliti memilah data yang didapat dari transkrip naskah game menjadi beberapa kategori yang kemudian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Tipe strategi yang dipakai dalam *Welcome to Bistro Feendrache*

Tipe Strategi	Sub-Tipe Strategi	Jumlah	Total
Positive Politeness	Melihat dan menyediakan kebutuhan pendengar	5	28
	Membesar-besarkan (ketertarikan, aksi setuju akan didapat)	3	
	Memperkuat kesan ketertarikan pada pendengar	2	
	Menggunakan penanda identitas unik	2	
	Menginginkan persetujuan	1	
	Menghindari ketidaksetujuan	1	
	Menegaskan kesamaan	2	
	Candaan	0	
	Menegaskan pengetahuan penutur dan kekhawatiran terhadap kemauan pendengar	1	
	Penawaran dan janji	0	

	Optimisme	2	
	Mengajak pendengar dan penutur dalam satu aktivitas yang sama	5	
	Memberikan (atau meminta) alasan	4	
	Memberikan timbal balik	0	
	Memberikan hadiah pada pendengar	0	
Negative Politeness	Pengutaraan secara tidak langsung	0	9
	Bertanya (secara tidak langsung)	0	
	Menjadi pesimis	2	
	Mengurangi unsur memaksa	1	
	Penghormatan (Memberikan statement yang menunjukkan pengetahuan penutur akan kemauan pendengar)	3	
	Minta maaf	2	
	Impersonalisasi pendengar dan penutur	0	
	Menjelaskan FTA sebagai sebuah aturan general	1	
	Nominalisasi	0	
	Mengutarakan rasa hutang budi	0	
	Bald-On Record	Kasus tidak adanya minimalisir FTA	
Berorientasi pada FTA		3	
Off Record	Memberikan petunjuk	2	8
	Memberikan petunjuk yang berhubungan	0	
	Tekanan pada pengucapan	1	
	Meremehkan	1	
	Melebih-lebihkan	1	
	Penggunaan tautology	0	
	Menggunakan kontradiksi	0	
	Menjadi ironis	1	
	Menggunakan metafora	0	
	Menggunakan pertanyaan retorik	2	
	Ambigu	0	
	Ketidak jelasan	0	
	Generalisasi berlebihan	0	
	Kalimat rumpang	0	
			52

Dari total keseluruhan 52 data yang terkumpul, didapati bahwa para karakter dalam *event* cerita *Welcome to Bistro Feendrache* menggunakan strategi *Positive Politeness* sebanyak 28 kali, strategi *Negative Politeness*

sebanyak 10, strategi *Bald On Record* sebanyak 7, dan strategi *Off Record* sebanyak 7 kali.

Keempat jenis strategi digunakan dalam cerita ini. Namun ada beberapa tipe strategi yang tidak dipakai yaitu; *Positive Politeness* 6) Menghindari ketidak setujuan, 8) Candaan, 10) Penawaran dan janji, 14) Memberikan timbal balik, dan 15) Memberikan hadiah pada pendengar. Kemudian untuk *Negative Politeness* ada 1) Pengutaraan secara tidak langsung, 7) Impersonalisasi pendengar dan penutur, 9) Nominalisasi, dan 10) Mengutarakan rasa hutang budi yang tidak dipakai oleh para karakter. Dalam *Off Record*, ada juga 2) Memberikan petunjuk yang berhubungan, 6) Penggunaan tautology, 7) Menggunakan kontradiksi, 8) Menggunakan metafora, 11) Ambigu, 12) Ketidak jelasan, 13) Generalisasi berlebihan, 14) Menggantikan pendengar, dan 15) Kalimat rumpang yang tidak dipakai para karakter dalam cerita ini.

Disediakan juga beberapa analisis data-data ke dalam format berikut.

Data 1. *Positive Politeness* Tipe 13 (Memberi atau Meminta Alasan)

ランスロット	: だが...団長達まで、無理することは無いぞ?
ルリア	: 大丈夫です! 私達がこの場にいたのもきつと何かのご縁です! <u>それに私...お祭りとかやってみたかったんです!</u>
(CH. Opening/ Baris 185-186)	

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan: Lyria: "Lagipula... Aku juga dari dulu ingin mencoba ikut menyiapkan festival!"

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Lancelot dan Lyria, dan kejadian terletak di dalam Bistro Feendrache. Setelah Kapten dan kawan-kawan bertekad untuk membantu Jack membangkitkan kembali Bistro Feendrache dan memenangkan ajang penjualan restoran terbaik di Feendrache, Lancelot mengkhawatirkan Kapten. Ia berkata pada Kapten bahwa ia tidak perlu ikut jika kegiatan ini menghalangi aktivitas sehari-harinya. Mendengar ini, Lyria mencoba mengurangi kekhawatiran Lancelot dengan berkata bahwa mereka tidak keberatan. Untuk lebih meyakinkan Lancelot, Lyria memberi alasan bahwa ia dari dulu ingin mencoba ikut serta berjualan di

festival. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Topik pembicaraan di sini adalah tentang Kapten dan kawan-kawan yang ingin ikut serta membantu Bistro Feendrache menjadi kukuh kembali..
- b) Lyria menggunakan *positive politeness* tipe 13 (memberikan atau meminta alasan), di mana ia menyediakan Lancelot dengan alasan. Lyria berharap kekhawatiran Lancelot dapat berkurang setelah mengetahui bahwa Kapten dan kawan-kawan pun ingin ikut membantu atas alasan pribadi.

Data 2. *Positive Politeness* Tipe 1 (Melihat dan Menyediakan Kebutuhan Pendengar)

パーシヴァル	: これで完成だ、皆、 良く頑張ったな。
ランスロット	: あぁ～疲れた～ひと まず休憩にしようか。
ヴェイン	: へへ～、そう思って <u>みんなに冷たい飲み物 を持ってきたぞ～!</u>
ランスロット	: サンキューヴェイ ン! 気が利くなぁ!

(CH. 4/Ep. 2/ Baris 2-5)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:
Vane: “Hehe~ Sudah kuduga kalian pada haus, jadi sudah kubawain minuman dingin nih~!”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Percival, Lancelot, Vane, Jack, Kapten dan kawan-kawan, dan kejadian berletak di teras Bistro Feendrache. Atas usulan Siegfried, Jack dan yang lain memutuskan untuk membuat meja dan kursi dari kayu untuk ditaruh di luar. Mereka berharap dengan adanya teras ini, pelanggan yang ada di luar dapat tertarik untuk makan di Bistro Feendrache setelah melihat pelanggan lain makan di sini. Jack dan kawan-kawan selesai membuat meja dan kursi untuk teras. Di tengah cuaca terik, semuanya bekerja keras membuat meja dan kursi dan mereka semua pun kelelahan. Di saat itulah Vane datang membawa minuman dingin untuk semuanya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Topik pembicaraan di sini adalah Kapten dan kawan-kawan yang mencoba membuat kursi dan meja kayu untuk ditaruh di teras.
- b) Vane menggunakan *positive politeness* tipe strategi 1 (melihat dan menyediakan kebutuhan pendengar), di mana ia melihat keadaan dan

menyediakan kebutuhan Kapten dan kawan-kawan dengan memberi mereka minuman dingin di hari yang terik.

Data 3. *Negative Politeness* Tipe 4 (Mengurangi Unsur Memaksa)

ヴェイン	: あの時、夜中にラン ちゃんがテントを揺ら して驚かせたんだよ な?
ランスロット	: いや...俺、そんなこ としてないぞ?
ヴェイン	: え...? うそだろ? ほ ら、ランちゃんがガサ ガサってやったじゃ ん!
ランスロット	: そうだっけ? 俺そん なことした覚えがない けどな~?
ヴェイン	: いやマジ怖いから思 い出した! あれは俺の 冗談でしたって言っ て!
ランスロット	: う、うん...そう言わ れればそんな気もして きたかな...

(CH. 1/Ep. 3/ Baris 35-40)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:
Lancelot: “I...Iya, ya... Kalau dipikir sekali lagi, kayaknya memang aku yang melakukannya, deh...”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Vane dan Lancelot, dan kejadian berletak di sebuah danau di Feendrache. Di sini, Vane, Lancelot, Kapten dan kawan-kawan sedang mengunjungi danau tempat Vane dan Lancelot bermain saat kecil untuk memancing ikan. Ikan itu nantinya akan dijadikan menu baru untuk Bistro Feendrache. Sambil membicarakan masa lalu mereka, Vane ingat saat mereka kecil mereka pernah menginap di sini, Lancelot pernah menggoyangkan tendanya untuk menakut-nakuti Vane. Namun ternyata Lancelot tak ingat pernah melakukan hal itu. Ketakutan, Vane minta Lancelot untuk mengiyakan saja ceritanya dan bilang kalau memang Lancelot yang menggoyangkan tendanya. Lancelot pun mulai berkata mungkin hal itu memang benar terjadi, untuk memuaskan negative face Vane yang menunjukkan bahwa ia ingin wilayahnya tidak dirusak. Wilayah pada kasus ini berupa asumsi Vane yang berpikiran bahwa Lancelot-lah yang menggoyangkan

tenda, karena ia tidak ingin berpikir ada makhluk asing lain yang melakukannya.

Dari percakapan ini, dapat diketahui bahwa Vane dan Lancelot telah kenal sedari kecil, yang membuat hubungan mereka dekat. Kedekatan hubungan mereka pun dapat dibuktikan lebih lanjut dengan Vane yang memanggil Lancelot dengan sebutan akrab Lan-chan, yang mana hal ini jatuh pada kategori *positive politeness* strategi 4, di mana Vane menggunakan penanda identitas unik untuk menunjukkan kedekatan. Hal ini pun dibuktikan lagi dengan gaya bicara Vane dan Lancelot yang termasuk dalam gaya bicara kasual, atau biasa disebut *tame-guchi* (ため口)

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah kenangan Vane dan Lancelot yang pernah *camping* di pinggir danau.
- Vane dan Lancelot memiliki hubungan dekat dibuktikan dengan penggunaan *tame-guchi* dan panggilan unik saat mereka berbicara pada satu sama lain..
- Lancelot menggunakan *negative politeness* tipe strategi 4 (mengurangi unsur memaksa), di mana ia mengurangi unsur memaksa bahwa bukan dia yang menggoyangkan tendanya untuk memuaskan *negative face* Vane.

Data 4. *Negative Politeness* Tipe 3 (Menjadi Pesimis)

サヴァラン	: この店の権利は私にある。この店をどうしようが私の自由だろう？
ジャック	: はは...まったくその通りなんだ。
ジャック	: サヴァランさんの言ったことは間違っていない。
ジャック	: <u>俺は騎士の才能だけじゃなく、料理で誰かを喜ばせる才能も無かったってことだ...</u>
(CH. Opening/ Baris 124-128)	

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan: Jack: “Aku sudah tidak berbakat dalam menjadi ksatria, dan aku pun juga tidak berbakat membahagiakan orang-orang dengan masakanku...”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Savaran dan Jack, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrace. Savaran hendak

merobohkan Bistro Feendrace yang mengalami penurunan sales yang drastik semenjak bistro diambil alih oleh Jack. Jack memohon pada Savaran untuk tidak merobohkan bistronya, yang mana Savaran bersikeras bahwa hak restoran itu ada pada tangannya. Argumen mereka terdengar sampai luar bistro, yang membuat Kapten dan kawan-kawan penasaran. Setelah Savaran dikonfrontasi oleh Kapten dan kawan-kawan, Jack yang akhirnya pasrah pun menjadi pesimis dan mengatakan bahwa dia memang tak punya bakat untuk melanjutkan restorannya, yang mana ia lakukan untuk mencegah Kapten dan kawan-kawannya untuk berpikiran buruk terhadap Savaran. Dari cuplikan ini, Savaran terlihat berada di posisi lebih atas dari pada Jack, dengan kepemilikannya terhadap Bistro Feendrace. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah tentang perobohan Bistro Feendrace milik Jack.
- Jack menggunakan *negative politeness* tipe strategi 3 (menjadi pesimis), di mana ia menghormati keinginan Savaran dan mencoba untuk memenuhi keinginan *negative face* Savaran dengan menjadi pesimis.

Data 5. *Bald On Record* yang berorientasi pada FTA

ジャック	: あ、はい！そろそろスタッフ達が来る頃で...
厨房スタッフの男	: <u>店長、おはようございます。</u>
厨房スタッフの女	: <u>おはようございませう。</u>
(CH. 1/Ep. 1/ Baris 11-13)	

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan: Staff Dapur Lelaki: “Manager, selamat pagi.”
Staff Dapur Wanita: “Selamat pagi.”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Jack dan para staff, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrace. Cuplikan naskah ini berlangsung setelah Kapten dan kawan-kawan berhasil memohon pada Savaran untuk tidak merobohkan restoran Jack, dengan syarat mereka bisa mencapai target penjualan nomor 1 di ajang perlombaan sales yang sedang berlangsung, dan mampu memasak makanan yang mampu memuaskan lidah Savaran. Di tengah pembicaraan itu, para staff restoran lain mulai berdatangan dan mengucapkan selamat pagi pada Jack selaku manager mereka. Mereka memberikan sinyal bahwa mereka akan masuk pada area atau teritori Jack dan kawan-kawan dan ikut serta dalam pembicaraan dengan cara yang tidak

terlihat seperti FTA. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah syarat dari Savaran agar Bistro Feendrache bisa tetap berdiri.
- Para staff yang baru datang menggunakan *bald on record* yang berorientasi pada FTA untuk memberi sinyal pada Jack bahwa mereka akan ikut dalam percakapan yang sedang berlangsung.

Data 6. *Bald On Record* tanpa meminimalisir FTA

パーシヴァル	: ジークフリート、 <u>そ</u> <u>っちへ逃げたぞ!</u>
ルリア	: ジークフリートさ ん、 <u>危ないです!</u>

(CH. 1/Ep. 4/ Baris 42-43)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:

Percival: "Siegfried, dia lari ke arahmu!"

Lyria: "Mas Siegfried, awas!"

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Percival, Lyria, Kapten, dan Siegfried, dan kejadian berletak di sebuah hutan. Percival dan kawan-kawan sedang mencoba mencari monster babi hutan untuk dijadikan bahan menu baru di Bistro Feendrache. Percival dan Kapten merencanakan strategi untuk memojokkan babi hutan itu, namun tiba-tiba ia bergerak di luar dugaan dan hendak menghantam Siegfried. Percival dan Lyria pun segera berseru pada Siegfried untuk memberitahunya dengan harapan ia segera menghindar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah strategi memojokkan babi hutan.
- Percival dan Lyria memakai *bald on record* yang tidak meminimalisir FTA karena lebih mementingkan keselamatan Siegfried dan mencoba memberinya sinyal bahaya secepat mungkin agar ia bias menghindar.

Data 7. *Off Record* tipe 10 (Menggunakan Pertanyaan Retorik)

人気店の店長	: おお! ジャックじゃないかあ~! お客が <u>全く来なくて暇だからうちに食べに来てくれたのかあ~?</u>
人気店の店長	: お前の店ではとても扱えない様な高級食材を使ったフルコース、良かったら味わってくれ!
ジャック	:
人気店の店長	: わっはっはっは! それじゃあまたな~!

(CH. 1/Ep. 2/ Baris 9-12)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:

Pemilik Restoran Terkenal: Ooh! Ternyata Jack~! Saking sepiunya bistro kalian, kalian jadi tidak ada kerjaan dan ingin makan di restoranku, ya~?

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Jack dan pemilik restoran terkenal, dan kejadian berletak teras sebuah restoran terkenal. Dalam konteks ini, Jack dan kawan-kawan ingin meneliti restoran terkenal yang terletak di seberang jalan untuk belajar cara menaikkan penjualan Percakapan di atas terjadi ketika pemilik restoran terkenal tersebut melihat mereka. Dengan menyiratkan maksud menyindir, sang pemilik restoran terkenal itu menanyai Jack apakah ia datang ke restorannya untuk makan saking tidak adanya pelanggan yang mau makan di Bistro Feendrache. Hal ini terbukti lagi setelah pemilik restoran terkenal itu menghina masakan dari Bistro Feendrache dengan mengatakan bahwa makanan dari restorannya menggunakan bahan yang jauh lebih tinggi kualitasnya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah Jack dan kawan-kawan mencoba meneliti restoran terkenal untuk belajar cara meningkatkan penjualan
- Pemilik restoran terkenal memakai *off record* tipe strategi 10 (menggunakan pertanyaan retorik) untuk menyindir Jack secara tidak langsung.

Percakapan ini pun menunjukkan seberapa dekat pemilik restoran terkenal dengan Jack. Meski sesama pemilik restoran, mereka mempunyai jarak berupa saingan dalam dunia penjualan makanan.

Data 8. *Off Record* tipe 4 (Meremehkan) dan tipe 8 (Menjadi Ironis)

人気店の店長	: おやおや...皆で仲良く工作の時間か?
ジャック	: <u>ああ、あなたの店と違ってうちの店は暇なもんでね。</u>
人気店の店長	: <u>わっはっはっは!</u> <u>ま、せいぜい頑張れや</u> ～

(CH. 4/Ep. 1/ Baris 72-74)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:

Jack: Ya, tidak seperti restoranmu, bistroku saking sepinya kami jadi punya waktu luang banyak.

Pemilik Restoran Terkenal: Wahahaha! Yaudah, selamat berjuang~

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Jack dan pemilik restoran terkenal, dan kejadian berletak di hutan. Siegfried mengutarakan ide untuk membuat meja dan kursi di depan teras bistro untuk menggaet pengunjung lain untuk makan di Bistro Feendrache. Yang lain pun menyetujui idenya dan mulai mengolah kayu menjadi meja. Pemilik restoran terkenal melihat hal ini dan bertanya dengan nada meremehkan. Jack menjawab dengan memasukkan unsur ironis terhadap bistronya sendiri. Namun Jack mengatakan hal ini karena yakin bahwa waktu luang mereka justru menjadi sebuah manfaat yang sedang mereka gunakan untuk membuat Bistro Feendrache menjadi lebih meriah. Tak terbaca oleh sang pemilik restoran terkenal, ia menyemangati Jack dan kawan-kawan dengan nada mencemooh, yakin bahwa apapun yang mereka lakukan tidak akan bisa menandingi restorannya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah Jack dan kawan-kawan yang mencoba membuat kursi dan meja kayu untuk ditaruh di teras.
- Ketika ditanya dengan nada mencemooh, Jack memasukkan unsur ironis pada jawabannya dengan mengatakan hal buruk pada bistronya sendiri. Hal ini sebenarnya menyembunyikan tekad dan kepercayaannya bahwa waktu luang yang sedang ia gunakan sekarang justru akan menjadi berguna bagi Bistro Feendrache. Di sini, Jack memakai *off record* tipe strategi 8 (menjadi ironis).
- Sang pemilik restoran terkenal setelah mendapati reaksi Jack hanyalah menertawakan mereka, yakin sepenuhnya bahwa apapun yang Jack dan kawan-kawan lakukan tidak akan berhasil dan tidak akan memberi efek apapun pada

restorannya. Di sini, sang pemilik restoran memakai *off record* tipe strategi 4 (Meremehkan).

Data 9. *Positive Politeness* tipe 3 (Memperkuat Kesan Ketertarikan)

パーシヴァル	: 森林の樹木が倒れて樹冠に穴が開き、そこから光が差し込むことで新たな木が生え、森が遷移することだ。
ヴェイン	: <u>へえ～なんか難しいことしてんだな。さっすがあ～!</u>
パーシヴァル	: 今は難しいことを考えるな。つまり、何度も言う様に月光が差し込む場所を探せばいいんだ。
ヴェイン	: <u>おお!! なるほどな</u>

(CH. 5/Ep. 4/ Baris 29-32)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:

Vane: Ohh~ Paa-san tahu hal-hal rumit gitu, ya. Hebat juga~!

Vane: Ohh!! Gitu ya.

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Vane dan Percival, dan kejadian berletak di sebuah hutan. Dalam percakapan ini, pemain utama dan kawan-kawan pergi ke hutan untuk mencari bunga yang mekar hanya saat cahaya bulan menyinarinya. Percival menjelaskan kemungkinan tempat di mana bunga itu bias mekar, dan Vane membalas tiap penjelasan panjang Percival untuk menunjukkan ketertarikannya pada topik tersebut. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa topik percakapan ini adalah pencarian bunga yang mekar saat disinari cahaya bulan. Strategi kesopanan yang satu ini banyak digunakan terutama oleh orang Jepang yang ditandai dengan seringnya mereka menambahkan “Hee..” dan “Hoo...” pada tengah-tengah percakapan untuk menunjukkan ketertarikan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah mencari bunga yang mekar di bawah sinar rembulan.
- Vane menggunakan *positive politeness* strategi 3 (memperkuat kesan ketertarikan) untuk memperkuat kesan ketertarikannya pada topik yang dibicarakan Percival.

Data 10. *Positive Politeness* tipe 2 (Membesar-besarkan)

サヴァラン	: <u>これは...っ! 強い海流に負けずに泳ぐ魔鯛の燃える様な姿態が浮かぶ!</u>
サヴァラン	: <u>更に脂の乗ったこの身は...秋の魔鯛特有の濃厚な味わいだな! この時期の魔鯛に勝る魚は無い!</u>
サヴァラン	: <u>それにこのソースは...! こ、これはピストロ・フェードラッへに代々伝わる秘伝のソース...!</u>
サヴァラン	: <u>それを魔鯛に似合うようにアレンジしているな!</u>
サヴァラン	: <u>こ、これはしてやられたぞ...! 今だからこそ為し得た時を超えた親子の共演だ!</u>

(CH. Ending/Ep. 1/ Baris 115-119)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan: Savaran: “Masakan ini...! Begitu digigit, aku bisa membayangkan sosok gagah *demon bream* yang tengah mengarungi ombak lautan!”

Savaran: “M-Masakan ini hebat...! Kekuatan ayah dan anak yang saking kuatnya pun melampaui waktu dan akhirnya menyatu dalam masakan ini!”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Savaran dan Lancelot, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrache. Percakapan di atas terjadi di hari di mana Savaran memutuskan akan merobohkan Bistro Feendrache atau tidak berdasarkan penjualan keseluruhan bistro dan rasa masakannya. Savaran sedang mencoba menu-menu baru yang Jack dan kawan-kawan sudah siapkan untuknya. Makanan yang ia rasakan jauh melebihi ekspektasinya. Hal ini dapat dibuktikan dengan nadanya yang melengking senang dan serentetan pujian yang ia beri kepada masakannya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Topik pembicaraan di sini adalah rasa masakan Bistro Feendrache setelah dibantu Kapten dan kawan-kawannya
- Savaran menggunakan *positive politeness* tipe strategi 2 (membesar-besarkan) di mana ia mengutarakan kalimat pujian dengan metafora berlebih untuk mengungkapkan kekagetannya pada rasa masakan bistro.

Ada banyak hal yang dapat mendorong karakter untuk memilih suatu tipe strategi kesopanan ketimbang strategi kesopanan lain yang terlihat serupa. Beberapa contoh faktornya adalah kedekatan antar karakter, seberapa pentingnya isi percakapan itu ingin penutur lontarkan pada pendengar, ketidak inginan penutur untuk mendapat beban atau penalty yang akan datang jika penutur memakai tipe strategi kesopanan yang lain, dan sebagainya. Berikut adalah tabel hasil faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan karakter mengambil keputusan untuk memakai tipe strategi kesopanan tertentu.

Tabel 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter

Faktor-Faktor	Jumlah
On Record Payoffs	19
Bald-On Record	5
Plus-redress Payoffs	20
Off Record Payoffs	8

Dari total keseluruhan 52 data yang terkumpul pada tabel 2 didapati bahwa karakter dari *event* cerita *Welcome to Bistro Feendrache* dipengaruhi oleh faktor *On Record* sebanyak 19 kali, *Bald On Record* sebanyak 5 kali, *Plus-redress* sebanyak 20 kali, dan *Off Record* sebanyak 8 kali. Disediakan juga beberapa analisis data-data ke dalam format berikut.

Data 1. *Off Record Payoffs*

ルリア	: <u>えっ! このお店...潰しちゃうんですか!</u>
サヴァラン	: <u>...ああ、この店がどうなろうと部外者には関係ないだろう?</u>

(CH. Opening/ Baris 117-118)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:

Savaran: “...Ya. Mau bistro ini kuapakan pun, orang luar tidak ada hubungannya, kan?”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Savaran dan Lyria, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrache. Lyria kaget bahwa Savaran hendak merubuhkan Bistro Feendrache. Savaran menjawab dengan pertanyaan retorik yang mana kalimatnya menekankan arti lain bahwa Kapten dan kawan-kawannya termasuk orang luar yang tidak ada hubungannya dengan Bistro Feendrache, dan dengan begitu mencoba membuat ketidak mauan Kapten tidak valid baginya untuk dipertimbangkan. Unsur tersirat ini yang Savaran ingin utarakan, dan hal ini jatuh pada faktor *Off Record Payoffs*.

Data 2. Plus-Redress Payoffs

ジークフリート：ふっ...こうして皆で
力を合わせるのも良い
ものだ。
ランスロット：はいっ！俺達でやっ
てやりましょう！
(CH. Opening/ Baris 189-190)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:
Lancelot: “Ya! Ayo kita semua berjuang bersama”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Siegfried dan Lancelot, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrache. Siegfried mengutarakan kesetujuannya untuk membantu Bistro Feendrache berdiri kembali, yang mana hal ini membuat Lancelot ikut senang dan mengajak kawan-kawan yang lain untuk melakukan hal yang sama. Aksi ini ia lakukan untuk menyemangati kawan-kawan yang lain dan juga sebuah sinyal bahwa mereka akan berjuang bersama. Lancelot di sini mencoba memuaskan positive face kawan-kawannya yang lain, yang mana hal ini jatuh pada faktor *Plus-redress payoffs*.

Data 3. On Record Payoffs

ルリア：んん～、美味しいです～！
ハーブの香りとお肉の旨味が
手を取り合って踊ってます！
ビィ：ああ、肉も全然臭くねえ
し！色んな肉の旨味が凝縮さ
れた肉の宝箱って感じだぜ！
(CH. 1/Ep. 4/ Baris 121-122)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:
Lyria: “Mm~ Enak sekali! Aroma herbal dan umami dagingnya seperti menari sambil bergandengan tangan di lidahku!”
Vyrn: “Ya! Kayak kotak harta karun penuh dengan beragam daging!”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Lyria dan Vyrn, dan kejadian berletak di dalam Bistro Feendrache. Lyria dan Vyrn sedang mencoba pate buatan Percival dan mereka amat menyukainya. Mereka pun mengutarakan serentetan pujian yang diberi metafora untuk mengekspresikan keterkejutan mereka akan rasa masakannya. Mereka melakukan ini dengan basis ingin mengutarakan perasaan

mereka terhadap makanan tanpa ada maksud tersirat atau tersembunyi, dan hal ini jatuh pada *On Record Payoffs*.

Data 4. Bald On Records

ランスロット：逃がすか！ヴェイ
ン、後ろだ！
ヴェイン：あいよランちゃん！
こっちは任せろ！
(CH. 3/Ep. 4/ Baris 44-45)

Terjemahan baris dengan strategi kesopanan:
Lancelot: “Tidak akan kubiarkan lari! Vane, bagian belakang!”

Dalam cuplikan naskah ini, karakter yang berpartisipasi adalah Lancelot dan Vane, dan kejadian berletak di atas kapal yang sedang berlayar di laut. Lancelot dan kawan-kawan sedang mencoba menangkap monster ikan laut untuk dijadikan menu baru Bistro Feendrache. Sang Kapten berhasil memancing monster ikannya, namun besar ikannya jauh di luar dugaan dan mereka perlu melawan ikannya hingga ia berhenti bergerak. Lancelot langsung memberi aba-aba pada Vane bahwa ia akan menyerang langsung dan meminta Vane untuk menjaga bagian belakangnya. Demi mementingkan momentum penyerangan yang cepat, ia hanya memberi aba-aba berupa satu kata agar maksudnya langsung tertangkap jelas oleh Vane. Hal ini jatuh pada faktor *Bald On Records*. Tindakan Lancelot ini pun didasari atas kepercayaan Lancelot pada Vane bahwa ia akan mengerti betul perintahnya, yang mana pada kasus ini Vane mengerti betul dengan langsung berjaga di belakang Lancelot, karena mereka berdua sudah mengenal satu sama lain sejak lama.

Setelah melihat data pada tabel 2 dan beberapa analisis cuplikan naskah, dapat disimpulkan bahwa karakter dalam cerita ini lebih banyak dipengaruhi oleh keinginan penutur untuk memuaskan *positive* atau *negative face* pendengar. Kedekatan antar karakter juga berperan besar dalam pemilihan tipe strategi kesopanan.

B. PEMBAHASAN

Dilihat dari hasil-hasil data yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter-karakter dari cerita *Welcome to Bistro Feendrache* menggunakan berbagai macam strategi kesopanan. Hasil itu dapat disimpulkan menjadi strategi *Positive Politeness* sebanyak 28 kali, strategi *Negative Politeness* sebanyak 10 kali, strategi *Bald On Record* sebanyak 7 kali, dan strategi *Off Record* sebanyak 7 kali. Meski dengan beragamnya

strategi yang dipakai, ada beberapa tipe strategi yang tidak dipakai dalam cerita ini, yaitu; *Positive Politeness* 6) Menghindari ketidaksetujuan, 8) Candaan, 10) Penawaran dan janji, 14) Memberikan timbal balik, dan 15) Memberikan hadiah pada pendengar. Kemudian untuk *Negative Politeness* ada 1) Pengutaraan secara tidak langsung, 7) Impersonalisasi pendengar dan penutur, 9) Nominalisasi, dan 10) Mengutarakan rasa hutang budi yang tidak dipakai oleh para karakter. Dalam *Off Record*, ada juga 2) Memberikan petunjuk yang berhubungan, 6) Penggunaan tautology, 7) Menggunakan kontradiksi, 8) Menggunakan metafora, 11) Ambigu, 12) Ketidakjelasan, 13) Generalisasi berlebihan, 14) Menggantikan pendengar, dan 15) Kalimat rumpang.

Banyaknya strategi *positive politeness* yang digunakan membuktikan bahwa karakter-karakter dalam cerita ini lebih banyak bergerak untuk mencoba memenuhi *positive face* pendengar. Yang disebut *positive face* dan *negative face* adalah gambaran positif seseorang terhadap dirinya sendiri, dan keinginannya untuk direspon. Sementara itu, strategi *positive politeness* adalah strategi yang digunakan penutur untuk meminimalisir tindakan yang berpotensi dilihat sebagai aksi ancaman terhadap pendengar. Aksi ancaman ini disebut sebagai *Face Threatening Act*. Dapat dilihat juga hubungan karakter yang berbeda dapat membuat seorang karakter lebih memilih tipe strategi kesopanan spesifik.

Hal demikian dapat dibuktikan lebih lanjut melalui tabel 2 berisi data faktor yang mendorong karakter memilih suatu strategi kesopanan. Karakter dipengaruhi oleh faktor *On Record* sebanyak 19 kali, *Bald On Record* sebanyak 5 kali, *Plus-redress* sebanyak 20 kali, dan *Off Record* sebanyak 8 kali. Banyaknya pilihan tipe strategi yang didasari oleh *plus-redress payoffs* menunjukkan bahwa karakter dalam cerita *Welcome to Bistro Feendrache* mayoritas didasari oleh keinginan penutur untuk memuaskan *positive* atau *negative face* pendengar. *Plus-redress payoffs* adalah faktor yang didasari oleh keinginan penutur untuk memuaskan *positive face* atau *negative face* pendengar. Hasil-hasil penelitian ini menyatakan bahwa karakter-karakter dalam cerita *Welcome to Bistro Feendrache* paling banyak memakai tipe strategi *positive politeness* dengan faktor *plus-redress*. Karakter-karakter dalam cerita ini banyak memilih tipe strategi kesopanan didasari oleh keinginan mereka untuk memuaskan pendengar. Hal ini berbeda dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang sebelumnya disebutkan dalam penelitian ini. Karakter dalam penelitian tersebut mayoritas memilih tipe strategi kesopanan mereka demi mencapai suatu keinginan individual. Namun, karakter dalam cerita ini bergerak dengan mengedepankan kesopanan untuk ditunjukkan pada karakter lain untuk menyenangkan mereka. Cerita ini pun berbasis pada

budaya sosial Jepang yang mengedepankan kesopanan dalam proses komunikasi sehari-hari. Adapula hubungan antar karakter yang dekat membuat karakter lebih mengedepankan keinginan mereka untuk menyenangkan pendengar, yang membuat mereka secara alami lebih memilih memakai tipe strategi *positive politeness*.

Peneliti berpendapat bahwa hubungan dekat seperti hubungan antar teman dapat membuat seorang karakter cenderung lebih memilih menggunakan *positive politeness* demi memberikan kesenangan atau kepuasan pada pendengar. Sementara itu hubungan karakter antar rival cenderung memakai *off record* agar kedua pihak dapat menjaga muka satu sama lain sambil mencoba menyampaikan suatu maksud tertentu, seperti ancaman atau hinaan tidak langsung, yang mana peristiwa ini pun juga sering dijumpai di dunia nyata. Ada juga alasan bagi seorang karakter untuk memilih tipe strategi spesifik adalah seberapa besarnya kepercayaan mereka pada satu sama lain. Salah satu contoh hal ini dapat dilihat pada adegan ksatria saat mereka sedang bertarung. Tanpa aba-aba yang jelas dan hanya dengan mengucapkan beberapa kata kunci, mereka sudah bisa mengambil posisi dalam pertarungan dan membuat penyampaian informasi mereka lebih efektif.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada satu kubu karakter atau satu karakter spesifik, penelitian ini memberikan perhatian merata terhadap seluruh karakternya, dan membuat konteks dari suatu peristiwa menjadi lebih jelas. Namun di dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa dalam beberapa adegan, faktor-faktor yang mendukung seorang karakter untuk memilih suatu tipe strategi itu sama dengan faktor-faktor yang mendukung karakter dalam penelitian terdahulu. Penelitian ini telah membuktikan bahwa hubungan antar karakter, situasi dan kondisi, dan faktor kepercayaan dapat menjadi acuan penentu seorang karakter dalam memilih tipe strategi kesopanan apa yang akan mereka pakai. Strategi kesopanan dapat dijadikan sesuatu untuk memberi kesenangan pada lawan bicara. Namun kesopanan pun juga dapat menjadi selimut tipis yang dapat menyembunyikan sebuah maksud tersembunyi dibalik kata-kata yang telah diucap penutur. Dengan penelitian ini, diharapkan pembaca dapat mengetahui akan kepentingan mempelajari tipe-tipe strategi kesopanan agar dapat memiliki pengalaman berkomunikasi yang nyaman dengan orang lain.

Singkatan dan Akronim

FTA, *Face Threatening Act*

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa karakter-karakter yang ada pada cerita *Welcome to Bistro Feendache* dari game *Granblue Fantasy* menggunakan empat macam tipe strategi kesopanan, yaitu; *positive politeness*, *negative politeness*, *bald on record*, dan *off record*. Karakter di cerita ini cenderung menggunakan *positive politeness* dan *bald on record* pada karakter yang memiliki hubungan dekat dengan mereka, dan *negative politeness* dan *off record* pada karakter yang mereka anggap tidak dekat dengan mereka.

Karakter dapat menggunakan strategi kesantunan yang berbeda kepada pendengar yang sama tergantung situasi dan kondisi. Hal ini dapat dilihat dari perubahan ekspresi, konteks pembicaraan, dan kedekatan antar karakter. Untuk mengukur kedekatan antar karakter, digunakan skala sosial oleh Janet Holmes untuk menentukan seberapa dekat karakter dengan karakter lain berdasarkan cara penyampaian kalimat mereka dan posisi atau jabatan mereka. Dari hasil penelitian, ada juga kasus di mana pemilihan tipe strategi yang dilakukan karakter dipengaruhi oleh seberapa besar kepercayaan mereka pada karakter lain. Akhirnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter dari *event* cerita *Welcome to Bistro Feendache* dipengaruhi oleh faktor *On Record* sebanyak 19 kali, *Bald On Record* sebanyak 5 kali, *Plus-redress* sebanyak 20 kali, dan *Off Record* sebanyak 8 kali. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar karakter didorong dari keinginan mereka untuk memuaskan *positive* atau *negative face* pendengar.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mempelajari teori kesopanan yang ada pada masyarakat Jepang, yang mana budaya komunikasinya penuh dengan pemakaian teori kesopanan yang dibuktikan dengan banyaknya aksi *tatemaie* yang dilakukan oleh orang Jepang saat berkomunikasi.

Saran

Adapun hambatan dalam penelitian ini adalah kesulitan peneliti menimbang bobot dari aksi FTA yang berpengaruh pada faktor karakter memilih teori kesopanan tertentu. Untuk penelitian teori kesopanan selanjutnya yang memasukkan banyak karakter dan faktor sosial, dapat memanfaatkan teori Brown dan Levinson yang mengkalkulasi beratnya tiap FTA menggunakan rumus.

Ada pula dalam buku Brown dan Levinson disebutkan tentang strategi eksploitasi. Strategi kesopanan digunakan oleh seseorang penutur untuk mengatasi suatu keadaan di mana dia harus melakukan sesuatu untuk menyediakan kebutuh *Face* pendengar. Namun hal ini juga dapat dimanfaatkan oleh penutur dan membuat keadaan lebih bermanfaat bagi dirinya sendiri. Pemapar teori ini, Brown dan Levinson, menyebut tindakan ini sebagai eksploitasi strategi, yang mana hal ini tidak disebutkan

dalam penelitian ini. Peneliti selanjutnya dapat menelaah lebih lanjut tentang teori ini untuk mengkalkulasi berat FTA.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Levinson. 1987. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Lincoln: University of Nebraska
- Fiona Nasution, Anggi. 2013. *The Usage of Face Threatening Act in Princess Diaries 1 and Princess Diaries 2: The Royal Engagement Movies*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Holmes, Janet. 2013. *An Introduction to Sociolinguistics*. London: Routledge
- Jaworski, Coupland. 2006. *The Discourse Reader*. London: Routledge
- Muhammad. 2015 *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nihayati, Zainiyah. 2018. *Politeness Strategies Performed by Male and Female Characters in Roland Emmerich's Movie: Independence Day Resurgence*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Sugiyono. 2021 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suriasumantri, Jujun S. 2010. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Wulandari, Catur. 2017. *An Analysis On Politeness Strategies Used in Indomaret Mayjen Panjaitan Malang*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Yule, George. 1997. *Pragmatics*. New York: Oxford University Press.

Sumber Internet:

- Amri, Miftachul. Komunikasi Bisnis. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:35N4QoGY0k4C Diakses pada 21 Desember 2022.
- Amri, Miftachul. Ojigi: The Ethics of Japanese Community's Nonverbal Language. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:WF5omc3nYNoC . Diakses pada 15 Desember 2022.
- Amri, Miftachul. Using Honorifics Names of Indonesian-Japanese Business E-Mails. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:9ZIFYXVOiuMC . Diakses pada 15 Desember 2022.

Amri, Miftachul. インドネシア語・日本語ビジネス電子メールについて-「敬称」「前文」「主文」「末文」の研究 https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:pqnbT2bcN3wC . Diakses pada 15 Desember 2022.

Amri, Miftachul. ビジネスメールの言語学的研究: インドネシアの日系企業における日本語および英語のメールをもとにして . https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:W7OEmFMy1HYC . Diakses pada 14 Desember 2022.

CyGames. *Granblue Fantasy*. <https://game.granbluefantasy.jp/> Diakses pada 10 September 2022.

CyGames. *Granblue Fantasy: Welcome to Bistro Feendrache*. <https://game.granbluefantasy.jp/#sidestory/story/11035> Diakses pada 10 September 2022.

