

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan yang ada dalam komik Crayon Shinchan Volume 3 adalah pelanggaran terhadap maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim penghargaan, maksim kesederhanaan dan maksim kesimpatian. Namun tidak ditemukan pelanggaran terhadap maksim permufakatan.
2. Tujuan tindak tutur ilokusi dari pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan yang terjadi, yaitu (a) tindak tutur direktif berupa memerintah, menyuruh dan meminta, (b) tindak tutur ekspresif berupa mengejek, dan memuji diri sendiri atau menyombongkan diri.

Tabel 1. Pelanggaran Prinsip Kesopanan dalam komik *Crayon Shinchan Volume 3*

No	Pelanggaran Maksim	Jumlah Data	Tujuan Tindak Tutur				
			Asertif	Direktif	Komisif	Ekspresif	Deklarasi
1.	Maksim Kebijaksanaan	3	-	√	-	-	-
2.	Maksim Kedermawanan	1	-	√	-	-	-
3.	Maksim Penghargaan	7	-	-	-	√	-
4.	Maksim Kesederhanaan	2	-	-	-	√	-

5.	Maksim Permufakatan	-	-	-	-	-	-
6.	Maksim Kesimpatian	2	-	-	-	√	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pelanggaran prinsip kesopanan yang melanggar maksim yang dikemukakan oleh Leech. Pelanggaran maksim kebijaksanaan dengan tujuan tindak tutur direktif berupa meminta, memerintah atau menyuruh. Pelanggaran maksim kedermawanan dengan tujuan tindak tutur direktif berupa meminta. Pelanggaran maksim penghargaan dengan tujuan tindak tutur ekspresif berupa mengejek. Pelanggaran maksim kesederhanaan dengan tujuan tindak tutur ekspresif berupa memuji diri sendiri atau menyombongkan diri. Maksim kesimpatian dengan tujuan tindak tutur ekspresif berupa menyalahkan dan mengejek.

4.2 Saran

Penelitian ini hanya meneliti dan membahas pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan yang dikemukakan oleh Leech dalam kajian pragmatik serta tujuan dari pelanggaran tersebut. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan penelitian yang membahas mengenai prinsip kesopanan dengan teori yang berbeda dan menambah kajian-kajian lain tidak hanya pragmatik. Selain dari itu tidak hanya menggunakan sumber data dari komik, tetapi juga bisa menggunakan film, drama, anime, novel dan sebagainya.