

## Pelanggaran Prinsip Kerja Sama oleh Karakter Asagiri Gen pada Anime Dr. Stone

Komang Oka Mahendra<sup>1</sup>, Kadek Eva Krishna Adnyani<sup>2</sup>, Ni Nengah Suartini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: [oka.mahendra.2@undiksha.ac.id](mailto:oka.mahendra.2@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [krishna.adnyani@undiksha.ac.id](mailto:krishna.adnyani@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [nnsuartini@undiksha.ac.id](mailto:nnsuartini@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis pelanggaran maksim dan bentuk pelanggaran yang digunakan serta menganalisis tujuan melanggar prinsip kerja sama melalui tuturan ilokusi oleh Karakter Asagiri Gen pada *anime Dr.Stone*. Data dikumpulkan menggunakan metode simak dan catat. Kemudian untuk pelanggaran prinsip kerja sama dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat 3 jenis pelanggaran maksim, adalah maksim kualitas, maksim kuantitas, dan maksim relasi. Selanjutnya, bentuk pelanggaran yang ditemukan adalah bentuk pelanggaran *violating* dan *flouting*. Tujuan pelanggaran prinsip kerja sama dianalisis melalui tuturan ilokusi yang digunakan. Dalam penelitian ini tuturan Asagiri Gen yang melanggar prinsip kerja sama, adalah tuturan ilokusi asertif, direktif, dan ekspresif. Tujuan melanggar prinsip kerja sama oleh Asagiri Gen adalah untuk memanipulasi dan meyakinkan mitra tutur. Pelanggaran prinsip kerja sama yang dilakukan bukanlah sebuah kesalahan, namun strategi komunikasi untuk mencapai tujuan.

**Kata Kunci:** *Anime, Bentuk Pelanggaran, Dr. Stone, Pelanggaran Prinsip Kerja Sama, Tuturan Illokusi.*

### *Violation of the Principle of Cooperation by the Character Asagiri Gen in the Anime Dr. Stone*

### Abstract

The primary objective of this research is to delineate the categories and manifestations of maxim violation, while also examining the underlying intentions behind breaching cooperative principles via illocutionary utterances by Asagiri Gen in Dr.Stone. Data was collected using the observation and recording method. Then, violations of the principle of cooperation were analyzed using a qualitative descriptive analysis method with the Miles and Huberman model. Based on the research findings, there are three types of maxim violations: quality maxim, quantity maxim, and relation maxim. Furthermore, the forms of violation found are violating and flouting. The purpose of violating the principle of cooperation was analyzed through the illocutionary acts used. In this study, Asagiri Gen's utterances that violated the principle of cooperation were assertive, directive, and expressive illocutionary acts. The purpose of violating the principle of cooperation by Asagiri Gen was to manipulate and convince the interlocutor. The violation of the principle of cooperation was not a mistake but a communication strategy to achieve the goal.

**Keywords:** *Anime, Forms of Violation, Dr. Stone, Violation of the Principle of Cooperation, Illocutionary Speech.*

## PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai instrumen utama dalam aktivitas komunikasi yang dijalankan oleh perorangan atau kelompok (Nurjaya dkk, 2020). Komunikasi tidak hanya memiliki fungsi sosial, tetapi juga digunakan untuk memenuhi keinginan pribadi seperti keinginan untuk mendapatkan dan bertukar informasi (Widiastuti, 2018). Agar komunikasi berjalan dengan efektif, diperlukan kerja sama. Hal ini selaras dengan pendapat Grice (dalam Chaer 2010:34) yang menyatakan bahwa kepatuhan terhadap prinsip kerja sama membuat komunikasi berjalan efektif. Grice (1989) membagi prinsip ini menjadi empat maksim yaitu maksim kualitas (Kl), kuantitas (Kt), Relasi (R), dan Cara (C). Jika maksim ditaati saat berkomunikasi maka tuturan yang dilakukan menjadi bermakna (Putrayasa, 2014).

Namun, ada kondisi di mana prinsip kerja sama sengaja dilanggar untuk tujuan tertentu (Hutagalung dkk, 2025). Menurut Grundy (2013), melanggar maksim adalah cara menojol untuk membuat lawan bicara menarik kesimpulan dan mendapatkan implikatur. Pelanggaran ini, baik yang disengaja (violating) maupun terang-terangan (flouting) (Cutting, 2001), bukanlah kesalahan melainkan strategi dalam berkomunikasi. Setiap pelanggaran dilakukan untuk menjalankan fungsi tuturan ilokusi tertentu, seperti meyakinkan atau memerintah (Searle, 1979).

Fenomena ini banyak ditemukan dalam media populer seperti film atau manga. Marissa dkk (2019) meneliti pelanggaran pada manga Crayon Shincan, Pradita (2018) pada film Bokutachi to Chouzai-san, dan Kukuh dkk (2022) pada anime Moriarty the Patriot. Penelitian ini berfokus pada karakter Asagiri Gen dalam anime Dr. Stone, yang sering melanggar maksim dalam tuturnya. Pendekatan yang digunakan adalah Pragmatik, yaitu aturan yang mengatur sistem bahasa untuk menghasilkan makna kontekstual (Pramesti & Permadi, 2023; Rasna dkk, 2024). Menurut Yule (1996), pragmatik didefinisikan sebagai kajian mengenai makna yang dimaksudkan penutur. Bidang ini meliputi analisis terhadap deiksis, implikatif, tindak tutur, peraanggapan, hingga prinsip kerja sama (Wayan dkk, 2019).

Penelitian terdahulu juga menjadi landasan penting untuk penelitian ini. Pradita (2018) menemukan bahwa pelanggaran maksim kualitas dalam film komedi Jepang Bokutachi to Chuzai-san No 700 Nichi Sensou bertujuan untuk mengelabui dan memunculkan humor. Marissa dkk (2019) yang meneliti Manga Crayon Shinchan Volume 01 menyimpulkan bahwa maksim relasi adalah yang paling banyak dilanggar untuk tujuan humor. Triyana (2019) mendeskripsikan kemunculan humor berdasarkan prinsip kerja sama Grice (1975) pada animasi Saiki Kusuo. Listriani dkk (2022) mengkaji strategi percakapan (SPEAKING) dalam pelanggaran maksim pada anime Horimiya. Sementara itu, Kukuh dkk (2022) mengidentifikasi implikatur percakapan umum dan khusus pada anime Moriarty the Patriot.

Secara teoretis, pragmatik berkembang berkat karya J.L. Austin, J. Searle, dan P. Grice (Endo Hudson dkk, 2018:2). Yule (1996:3) menegaskan pragmatik sebagai studi makna penutur. Teori utama yang digunakan adalah Prinsip Kerja Sama Grice (1989) yang menuntut kontribusi sesuai kebutuhan. Grice (1989:28) merinci empat maksim yaitu maksim kualitas (berbicara fakta), kuantitas (informasi yang pas), relasi (relevan dengan topik pembicaraan), dan cara (jelas). Bentuk pelanggaran dianalisis menggunakan teori Cutting (2001) yang membaginya menjadi empat yaitu Flouting (F) melanggar secara terang-

terangan untuk makna tersirat, seperti hiperbola atau ironi. Violating (V) melanggar diam-diam untuk menyesatkan. Infringing (IF) pelanggaran kerena ketidakmampuan bahasa atau gangguan kinerja (Thomas dalam Cutting, 2001). Opting Out (Oo) Menolak bekerja sama. Tujuan pelanggaran dilihat melalui tindak tutur (Austin, 1962:5) yang dapat mempengaruhi tindakan orang lain (Putri dkk, 2019). Austin (1962:101) membedakan lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Analisis ini fokus pada ilokusi Searle (1979), yang dikategorikan menjadi lima yaitu asertif (A) yang menyatakan kebenaran, Direktif (D) yang menyatakan permintaan, Komisif (Kom) yang menyatakan janji, Ekspresif (Eks) yang menyatakan emosi, dan Deklaratif (Dek) yang menyatakan deklarasi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena pelanggaran prinsip kerja sama yang dilakukan secara sengaja oleh Asagiri Gen, yaitu dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004; Assingkily, 2021). Pendekatan ini dipilih karena data yang dianalisis berupa tuturan yang terikat dengan konteks dan bahasa yang digunakan. Jenis data adalah kualitatif dengan sumber dari anime Dr.Stone. Data primer berupa tuturan karakter Asagiri Gen. Terjemahan dan takarir yang digunakan berasal dari platform live streaming Netflix dan sudah ditinjau ulang. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku refensi, jurnal ilmiah, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik "simak dan catat", yaitu menyimak percakapan Asagiri Gen yang teridentifikasi melanggar prinsip kerja sama, kemudian mencatatnya. Instrumen utama yang digunakan adalah kartu data yang memuat kode data, tuturan, jenis pelanggaran, bentuk pelanggaran, serta tujuan pelanggaran yang ditinjau dari tuturan ilokusi. Untuk mempermudah analisis, penelitian ini menetapkan sistem pengkodean spesifik yaitu sebagai berikut:

1. Kode Lokasi Data: "EP" untuk episode, "S" untuk *Season* (musim), "02.19" waktu percakapan berlangsung.
2. Kode Maksim (Jenis Pelanggaran): "KL" (Maksim Kualitas), "Kt" (Maksim Kuantitas), "R" (Maksim Relasi), dan "C" (Maksim Cara).
3. Kode Bentuk Pelanggaran: "V" (*Violating*), "F" (*Flouting*), "IF" (*Infringing*), dan "Oo" (*Opting Out*).
4. Kode Tuturan Ilokusi: "A" (Asertif), "D" (Direktif), "Kom" (Komisif), "Eks" (Ekspresif), dan "Dek" (Deklaratif).

Data dianalisis menggunakan kerangka yang menampilkan tuturan dalam huruf kanji, kana, romaji, serta terjemahan bahasa Indonesia, diikuti konteks dan analisis. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Proses analisis terdiri dari tiga tahapan. Pertama, pemadatan data adalah sebuah proses seleksi data agar hanya tuturan Asagiri Gen yang mengandung pelanggaran prinsip kerja sama yang diambil. Kedua, penyajian data adalah sebuah proses data disusun kedalam bentuk tabel berupa narasi yang memuat jenis, bentuk, serta tujuan melanggar yang ditinjau dari tuturan ilokusi. Ketiga, analisis dan penarikan kesimpulan adalah sebuah proses analisis data yang sudah dikategorikan menggunakan teori yang ditentukan, kemudian menarik simpulan yang harus menjawab semua rumusan masalah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan, ditemukan 24 data pelanggaran prinsip kerja sama yang dilakukan oleh Asagiri Gen. Pelanggaran tersebut meliputi maksim kualitas (19 data), maksim kuantitas (3 data), dan maksim relasi (2 data). Bentuk pelanggaran yang terjadi terbagi menjadi dua, yaitu *violating* dengan (21 data), dan *flouting* sebanyak (3 data). Sementara itu, pelanggaran yang ditinjau dari tindak tutur ilokusi dijabarkan sebagai berikut, asertif (16 data), direktif (6 data), ekspresif (1 data), dan asertif & komisif (1 data).

### Pembahasan

#### 1. Tuturan EP9S1/02.19

Data 1 R+V+A

Kohaku : *いつわ こたば* 偽りなく答えろ、さもなくばこの場で喉をかき切る。貴様  
*ちょうはつおとこ て もの* 長髪男の手の者か?

: *Itsuwarinaku kotaero, samonakuba kono ba de nodo o kakikiru.*

*Kisama chouhatsuotoko no te no mono ka?*

: ‘Jawablah dengan jujur! Atau kugorok lehermu di sini! Apa kau kaki tangan pria berambut panjang itu?’

Gen : いや、ごんなかわいい子にシメられるなら悪くはないけど、なんか俺  
を誰かとさ~間違えちゃってない? ハア、長髪男なんて知らないな  
あ俺は石化が解けてからずっと1人だけ ど。

: *Iya, gonna kawaii ko ni shimerareru nara waruku wa nai keto, nanka ore o dareka to sa~ machigaechattenai? Haa, chouhatsu otoko nante shiranai naa ore wa sekka ga tokete kara zutto hitori dakedo.*

: *Dibunuh oleh gadis semanis ini sepertinya bukan ide buruk, tapi apa kalian tidak salah orang? Aku tak kenal pria berambut panjang mana pun. Aku selalu sendirian sejak pulih dari petrifaksi.*

Konteks:

Gen pertama kali bertemu dengan penduduk Desa Ishigami dan langsung dicurigai sebagai mata-mata Tsukasa. Kohaku menodongkan senjata dan menginterogasi Gen dengan ancaman pembunuhan. Dalam situasi genting ini, Gen berusaha mengalihkan fokus kohaku.

Analisis:

Gen tidak memberikan jawaban “ya” atau “tidak” yang relevan terhadap pertanyaan dari Kohaku. Ia justru mengomentari penampilan fisik Kohaku “Gadis manis”, yang melanggar maksim relasi Grice (1989) yaitu memberikan jawaban yang tidak relevan. Pelanggaran yang dilakukan dilakukan secara diam-diam (*violating*) dengan tujuan menyesatkan. Gen berpura-pura santai dan menegaskan “apa kalian tidak salah orang?” untuk menyembunyikan kepanikan dan identitas aslinya. Melalui tuturan ini, Gen menggunakan tindak tutur asertif (menyatakan). Gen menyatakan bahwa Kohaku adalah gadis manis dan situasi ini hanyalah kesalahanpahaman. Tujuannya adalah memanipulasi

perspektif Kohaku agar memandang Gen bukan sebagai musuh berbahaya, melainkan pria aneh yang tidak perlu ditakuti.

## 2. Tuturan EP6S1/06.10

Data 2 Kt+F+D

Senku : 待てバカあさぎりゲンテメー100 億% カマかけに気付いててなんで急にあっさり司の仲間だって認めた?  
: Mate baka Asagiri Gen temee hyaku-oku paasento kama kake ni kidzuite te nande kyuu ni assari Tsukasa no nakama da tte mitometa?  
: ‘Tunggu, bodoh. Asagiri Gen Kau sepuluh miliar persen tahu aku mencoba membuatmu bicara. Kenapa kau tiba-tiba mengakui bahwa kau kaki tangan Tsukasa?’  
Gen : 俺はな~んのポリシーもない世界一ペラッペラな男だよ、かわいい  
たちと楽しく暮らせりやそれでいいの、 司が死のうが千空ちゃんが死のうが知ったこっちゃない俺は誰を切ってでも勝ち馬に乗る、迷つてんだよ。科学王国VS司帝国でどっち勝たしたほうがおいしいのかな。俺はそこしか興味ないからさ。

Ore wa naa-n no porishii mo nai sekai ichi perapperana otoko da yo, kawaii ko-tachi to tanoshiku kuraserya sore de ii no, Tsukasa ga shinou ga Senkuu-cmhan ga shinou ga shitta koccha nai ore wa dare o kittedemo kachiuma ni noru, mayotten da yo. Kagaku Oukoku VS Tsukasa Teikoku de docchi katashita hou ga oishii no kana. Ore wa soko shika kyouumi nai kara sa.

Aku orang yang tak punya prinsip. Aku orang paling dangkal di dunia. Aku puas asalkan bisa hidup bahagia dengan para gadis manis. Aku tak peduli kau atau Tsukasa mati. Aku akan menang, siapa pun yang harus kusingkirkan. Aku jadi bingung. Kerajaan Sains versus Kekaisaran Tsukasa. Mana yang kemenangannya paling menguntungkanku? Hanya itu yang menarik bagiku.

### Konteks

Saat Gen dipaksa bekerja menempa besi, Senku menjebaknya dengan pertanyaan. Meyadari Senku memiliki potensi karena sudah membuat senjata besi, Gen memutuskan untuk membuka kartu dan mengakui identitasnya, namun dengan memberikan informasi yang berlebihan.

### Analisis

Gen memberikan informasi yang jauh lebih banyak daripada yang diminta oleh Senku. Senku hanya bertanya “kenapa mengaku”, namun Gen menjelaskan filosofi hidupnya yang opportunis, perbandingan kenyamanan antara dia kubu, hingga keinginannya membuat *harem*. Gen secara jelas melanggar maksim kuantitas Grice (1989) dengan memberikan informasi yang berlebihan. Gen melakukan pelanggaran ini secara terang-terangan (*flouting*). Ia sengaja “mengoceh” panjang lebar bukan untuk menipu, tetapi untuk menekankan poin bahwa kesetiaannya bisa dibeli. Meskipun kalimatnya berbentuk

pernyataan, fungsi pragmatiknya adalah direktif (meminta). Gen secara implisit menuntut Senku untuk memberikan penawaran menarik “Mana yang paling menguntungkan” sebagai syarat agar ia mau berkhianat terhadap Tsukasa dan memihak Senku.

### 3. Tuturan EP14S1/14.30

Data 3 KL+F+Eks

Magma	: おら来いよとottoとグズグズしてんならもうブチ殺すぞ。 <i>Ora koi yo tottoto guzuguzu shiten nara mou buchi korosu zo.</i> ‘Baiklah, ayo. Aku akan membunuhmu jika kau terus buang-buang waktu.’
Gen	: マグマちゃ～ん ‘Magmaaaa....’
Magma	: うつ!? ‘Hah??’
Gen	: <u>こないだはどうも殺してくれてありがとう。</u> <u><i>Konaida wa doumo koroshite kurete arigatou.</i></u> <u>‘Dahulu kau pernah "mengurusku". Terima kasih sudah membunuhku.’</u>

#### Konteks

Gen muncul kembali di tengah pertarungan antara Chrome dan Magma. Sebelumnya, Magma pernah menghajar Gen hingga dikira tewas. Gen memanfaatkan momen kemunculannya untuk merusak mental bertarung Magma.

#### Analisis

Gen mengatakan “Terima kasih sudah membunuhku”, padahal faktanya Gen masih hidup. Pernyataan ini jelas melanggar maksim kualitas Grice (1989) karena memberikan sebuah fakta palsu kalau gen sudah mati lalu bangkit kembali. Gen menggunakan ironi, yang merupakan ciri khas *flouting*. Gen tidak bermaksud membuat Magma percaya ia hantu sungguhan, melainkan secara terang-terangan mengejek bahwa serangan Magma sebelumnya tidak berarti apa-apap. Gen menggunakan tindak tutur ekspresif (mengucapkan terima kasih) namun dengan fungsi yang bergeser. Ia bukan menekspresikan rasa syukur, melainkan intimidasi. Tujuannya adalah membuat Magma terguncang dan ketakutan karena musuh yang ia kira sudah mati ternyata kembali dengan santai.

### 4. Tuturan EP14S1/14.35

Data 4 KL+V+A&Kom

Magma	: お... お前よそ者妖術使い! <i>O... omae yosomono youjutsu tsukai!</i> ‘Kau... ahli sihir dari luar desa!’
Mantel	: なななな... なんで生きてるんでしょ。 <i>Nanana na... nande ikiterun desho.</i> ‘Kennenapa dia masih hidup?’

Gen

: そりやもちろん妖術だよ、ふんぬ～マグマちゃんに今歩で  
も歩くと心臓が爆発する妖術をかけちゃったよ。  
Sorya mochiron youjutsu da yo, funnuu Maguma-chan ni ima  
ippo demo aruku to shinzou ga bakuhatsu suru youjutsu o  
kakechatta yo.  
Tentu saja karena aku memakai ilmu sihir. Humm (memakai  
tenaga dalam) Magma, aku sudah memantraimu. Mantra ini  
akan membuat jantungmu meledak jika kau bergerak.'

Konteks

Setelah berhasil mengintimidasi Magma (pada data sebelumnya), Gen melanjutkan strateginya untuk menghentikan pergerakan Magma agar Chrome memiliki waktu untuk menyalakan api menggunakan lensa.

Analisis

Gen berbohong mengenai "sihir peledak jantung". Gen hanya menggertak Magma agar ia tidak bergerak. Gen secara jelas melanggar maksim kualitas Grice (1989) dengan memberikan sebuah informasi yang tidak valid. Berbeda dengan data sebelumnya yang berupa ironi, kali ini Gen menggunakan *violating* (kebohongan diam-diam). Ia ingin Magma benar-benar percaya bahwa mantra "Jantungmu meledak jika kau bergerak" itu memang asli. Gen menyatakan sebuah fakta palsu bahwa Magma telah dimantrai yang merupakan tuturan asertif. Gen mengkombinasikan dengan tuturan komisif yaitu dengan memberikan ancaman "Jantungmu akan meledak". Tujuan akhirnya adalah memanipulasi pikiran Magma yang membuat dia tidak bergerak dan memastikan Chrome bisa menyalakan api pada bajunya dan memenangkan pertarungan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari 24 data jenis pelanggaran prinsip kerja sama oleh karakter Asagiri Gen pada anime *Dr. Stone* diperoleh tiga kesimpulan sebagai berikut: *pertama*, jenis pelanggaran prinsip kerja sama yang ditemukan pada penelitian ini yaitu pelanggaran maksim kualitas, maksim kuantitas, dan maksim relasi. Pelanggaran yang paling banyak ditemukan adalah pelanggaran maksim kualitas sebanyak 19 data. Dominasi pelanggaran maksim kualitas ini disebabkan oleh peran Gen sebagai seorang mentalis dan mata-mata yang menuntutnya untuk sering memberikan informasi yang tidak valid (berbohong). Gen secara intensif memanipulasi fakta kepada mitra tutur untuk menyembunyikan identitas asli, melindungi diri, serta memblokir situasi demi mencapai tujuan pribadinya.

*Kedua*, bentuk pelanggaran yang ditemukan pada penelitian ini yaitu bentuk pelanggaran *flouting* dan *violating*. Bentuk pelanggaran *violating* yang paling banyak ditemukan sebanyak 21 data. Dominasi bentuk pelanggaran *violating* menunjukkan bahwa strategi komunikasi Gen lebih berfokus pada upaya menyesatkan mitra tutur secara diam-diam. Gen menyusun tuturannya sedemikian rupa agar kebohongannya tidak terdeteksi, sehingga mitra tutur mempercayai informasi palsu tersebut sebagai sebuah kebenaran. Sebaliknya, bentuk *flouting* ditemukan lebih sedikit karena Gen jarang menggunakan

implikatur yang mengharuskan mitra tutur menebak makna tersembunyi, kecuali pada situasi tertentu yang bertujuan untuk intimidasi atau sindiran.

Ketiga, tujuan melanggar maksim ditinjau dari tindak tutur ilokusi yang digunakan oleh Gen. Tuturan ilokusi yang ditemukan pada penelitian ini yaitu tuturan ilokusi asertif, tuturan ilokusi direktif, tuturan ilokusi komisif, dan tuturan ilokusi ekspresif. Tuturan ilokusi yang paling banyak ditemukan pada penelitian ini adalah tuturan ilokusi asertif sebanyak 16 data. Tingginya penggunaan tuturan ilokusi asertif memiliki korelasi langsung dengan dominasi pelanggaran maksim kualitas yang menggunakan bentuk pelanggaran *violating*. Gen menggunakan tuturan asertif sebagai alat validasi untuk membuat kebohongannya terdengar logis dan meyakinkan. Sementara itu, tuturan ilokusi direktif digunakan Gen untuk mengendalikan tindakan mitra tutur secara halus, sedangkan tuturan ilokusi komisif digunakan Gen untuk mengendalikan tindakan mitra tutur secara langsung, dan tuturan ilokusi ekspresif digunakan untuk memanipulasi emosi atau mengalihkan topik pembicaraan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pelanggaran prinsip kerja sama yang dilakukan oleh Asagiri Gen bukanlah akibat ketidakmampuan dalam berbahasa, melainkan merupakan sebuah strategi komunikasi manipulatif yang terencana. Pola komunikasi yang paling menonjol pada karakter Asagiri Gen adalah kombinasi antara pelanggaran maksim kualitas, bentuk pelanggaran *violating*, dan tindak tutur ilokusi asertif. Sinergi ketiga elemen ini menciptakan tuturan manipulatif yang efektif untuk mengelabui mitra tutur tanpa menimbulkan kecurigaan. Kemampuan Gen dalam mengeksplorasi celah prinsip kerja sama Grice ini menegaskan karakteristiknya sebagai mentalis ulung yang mampu mengendalikan dinamika sosial di sekitarnya melalui kekuatan bahasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Austin, J. L. (1962). *How To Do Things With Words*. London: Oxford University Press.
- Chaer, A. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cutting, J. 2001. *Pragmatics and Discourse a Resource Book for Students* (First Edition). London: Routledge.
- Dr. Stone Project. 2025. "Dr. Stone Sience Future". Tersedia pada <https://dr-stone.jp/> (diakses tanggal 30 Juni 2025).
- Endo Hudson, M., Matsumoto, Y., & Mori, J. (Eds) 2018. *Pragmatics of Japanese Perspectives on Grammar, Interaction and Culture*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Grice, P. 1989. *Studies in the Way of Words*. Cambrige: Harvard University Press.
- Hutagalung, L. B., Made, N., Wisudariani, R., Putu, I., & Dewantara, M. (2025). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Dalam Humor Pada Film Agak Laen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 15(2), 185–194. <https://doi.org/10.23887/jpsi.v15i2.96101>
- Kukuh, B., & Rusmiyanti. 2022. Pelanggaran Prinsip Kerjasama Serta Implikatur Percakapan Dalam Anime Moriarty The Patriot (憂国のモリアーティ) Season 1. *Jurnal Hikari*, 06(1), 293–308. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/47545>
- Listriani, T., & Tresnasari, N. 2022. Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dalam Anime Horimiya. *WIDAI Japanese Journal*, 2(2), 45–69. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/WIDAI/article/view/1796>

- Marissa, M. , Sudjianto, S. , & Fitriana, R. 2019. Analisis Bentuk-Bentuk Pelanggaran Maksim Percakapan pada Manga CRAYON SHINCHAN Volume 01 Karya Yoshito Usui. *Jurnal Studi Jepang*, 1(2), 1–10. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/1287>
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjaya, E., Rasna, W., Ayu, S., & Sriyati, P. (2020). Tindak Tutur Upacara Pernikahan Di Desa Golo Ndeweng Kajian Linguistik Antropologi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 10(2), 67–75. <https://doi.org/10.23887/jpbs.v12i2>
- Pradita, R. A. 2018. Analisis Pelanggaran Maksim Kualitas Pada Film Komedi Jepang Bokutachi To Chuzai-San No 700 Nichi Sensou. Dalam *JAPANOLOGY* 7(1), 131-142. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jplg2d7b930fa4full.pdf>
- Pramesti, P. D. M. Y., & Permadi, K. S. 2023. Interlanguage Pragmatics of Japanese Greetings by Indonesian Learners (Case Study in Careworker Class in Mirai Mandiri Singaraja). *Prosiding Seminar Nasional Riset Bahasa dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 157–165. <https://doi.org/10.31940/senarilip.v5i1.157-165>
- Putrayasa, I. B. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Putri, I. A. P. A. D. P., Ramendra, D. P., & Swandana, I. W. (2019). An Analysis Of Speech Act Used In Harry Potter And The Goblet Of Fire Movie. *International Journal of Language and Literature*, 3(2), 2549–4287. <https://doi.org/10.23887/ijll.v3i2.20845>
- Rasna, I. W., Suandi, I. N., Putrayasa, I. B., & Paramarta, I. K. (2024). Presupposition Speech at the Tawur Kasanga Ceremony: A Pragmatic Study. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(3), 866–873. <https://doi.org/10.17507/tpls.1403.29>
- Searle, J. 1979. *Expression And Meaning: Studies In The Theory Of Speech Acts*. Cambrige: Cambrige University Press.
- Triyana, E. 2019. Humor Sebagai Bentuk Pelanggaran Maksim Kerja Sama Dalam Animasi Saiki Kusuo No Psinan. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 15(2), 192–203. <https://pdfs.semanticscholar.org/dc63/d4ec9a39acd78b1d0f20214a2563297623a2.pdf>
- Wayan, N., Lestari, P., Nym Sudiana, I., & Artika, W. (2019). Prinsip Kerja Sama Dalam Novel Magening Karya Wayan Jengki Sunarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(3), 384–393. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21849>
- Widiastuti, G., Suartini, N., & Adnyani, K. 2018. Representasi Honne Dan Tatemae Pada Tokoh Sakura Dalam Manga “Naruto” (Analisis Pragmatik). *JPBJ*, 4(2), 126-135. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v4i2.14663>
- Yule, G. 2006. *Pragmatik*. Terjemahan Wahyuni, I. F. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.