

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini memaparkan kesimpulan, implikasi yang didapat dari penelitian, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan di Bab sebelumnya.

5.1 Simpulan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja gaya komunikasi dan ujaran verbal, simbol komunikasi non-verbal, serta situasi penggunaannya oleh anak muda Jepang dalam drama “3-nen A-gumi”. Berdasarkan rumusan masalah di Bab sebelumnya, kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Terdapat 6 gaya komunikasi dalam 11 aspek analisis percakapan yang digunakan anak-anak muda Jepang dalam berinteraksi yang kebanyakannya menggunakan ragam bahasa santai atau non-formal, yaitu:
 - a. *The controlling style* muncul sebanyak 11 data dalam aspek *people talk one at a time* (7) dan *tying mechanism* (4). *People talk one at a time* untuk menguasai giliran bicara secara agresif, seperti ujaran “*Urusai! Anta wa damattete.*” (うるさい! アンタは黙ってて). *Tying mechanisms* untuk menyudutkan lawan bicara dengan mengaitkan pernyataan sebelumnya, misalnya ujaran “*ano sa*” (あのさ) dan “*sou ieba*” (そういえば).
 - b. *The equalitarian style* muncul sebanyak 29 data dalam aspek *speaker change recurs* (8), *response tokens* (5), *preference organization (preferred responses)* (7), dan *adjacency pairs* (9 data). *Speaker change recurs* digunakan saat berbicara dengan banyak orang. *Response tokens* digunakan agar tidak mengganggu cerita seseorang, seperti respons “*fuun*” (ふーん), “*un*” (うん), atau “*maa*” (まあ). *Preference organization (preferred responses)* digunakan untuk memberikan respons positif yang diharapkan, seperti ujaran “*atarimae jan*” (当たり前じゃん). *Adjacency pairs* digunakan dalam sapaan “*hisashiburi*” (久しぶり) atau pasangan “*omedetou*” (おめでとう) dan “*arigatou*” (ありがとう),

- c. *The structuring style* muncul sebanyak 11 data dalam aspek *obtaining and retaining the floor* digunakan untuk mengatur arah obrolan tanpa bermaksud negatif pada lawan bicara, seperti penggunaan tawa untuk mempertahankan nuansa percakapan, melakukan aksi langsung, dan bercerita secara bertahap untuk menumbuhkan fokus pendengar. Ujaran seperti “*nee*” (ねえ) biasa digunakan di awal untuk menarik perhatian dan mengambil peran sebagai pembicara utama.
 - d. *The dynamic style* muncul sebanyak 10 data dalam aspek *heckling stories* (5) dan *activities occur at appropriate place* (5). *Heckling stories* digunakan untuk memotong ucapan seseorang dan mengubah fokus cerita, seperti ujaran “*Sore wa chigau*” (それは違う). *Activities occur at appropriate place* digunakan sebagai dukungan bagi orang lain, seperti ujaran “*ganbare*” (がんばれ).
 - e. *The relinquishing style* muncul sebanyak 13 data dalam aspek *repair* yang digunakan untuk memberikan perbaikan atas ucapan sendiri atau orang lain dan saat menunjukkan sikap mau menerima pendapat yang berbeda, seperti ujaran persetujuan “*hai*” (はい) saat diberi saran.
 - f. *The withdrawal style* muncul sebanyak 16 data dalam aspek *preference organization (dispreferred responses)* yang digunakan untuk menarik diri dalam percakapan dengan memberikan respons negatif yang tidak diharapkan, seperti “*uun*” (うん) dan “*gomen*” (ごめん) saat berbohong atau menolak.
2. Bentuk komunikasi non-verbal anak muda Jepang cenderung lebih santai sehingga kebanyakan hanya melibatkan *gesture*, ekspresi, dan *eye-contact*, misalnya tangan dilipat di depan menunjukkan dominasi, tangan dikepal dengan tatapan tajam dan nada tinggi menunjukkan kemarahan, menyentuh punggung dan *fist-bump* menunjukkan dukungan, melambai dan tersenyum untuk mengajak, menyapa, atau menolak, *high-five* untuk menyapa, pelukan dan tawa menunjukkan kebahagiaan, melotot menunjukkan kekagetan, serta menghindari *eye-contact* menunjukkan penolakan. *Ojigi* sekitar 45° untuk berterima kasih dan meminta maaf. Diam untuk menolak dan menghindari menjawab pertanyaan yang bisa menyinggung. *Personal space* untuk

menunjukkan hubungan emosional, seperti berdebat dari jauh bagi anak muda perempuan dan dari dekat bagi laki-laki, berbicara sambil menghampiri untuk menekan orang lain, dan menjaga jarak dengan menghindari interaksi sepenuhnya menunjukkan kebencian atau perundungan. *Gift giving* untuk mengakrabkan diri dalam pertemanan.

3. Terdapat 23 situasi penggunaan dari gaya komunikasi anak muda Jepang. *The controlling style* digunakan dalam situasi berdebat dan mengingatkan orang lain. *The equalitarian style* digunakan dalam situasi menyapa, berdiskusi, menyetujui ucapan, menenangkan seseorang, dan merespons saat dipuji, *The structuring style* digunakan dalam situasi bercerita, memberi hadiah, dan mengajak. *The dynamic style* digunakan dalam situasi membela seseorang dan memberi dukungan. *The relinquishing style* digunakan dalam situasi mencurigai, berterima kasih, meminta maaf, memperbaiki ucapan, dan memberi saran. *The withdrawal style* digunakan dalam situasi membantah ucapan, menolak, berbohong, menunjukkan ketidaksukaan, dan frustrasi. Sementara itu, dalam situasi bercanda, digunakan gaya komunikasi *the equalitarian style* dan *the structuring style*.

5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan bisa menjadi referensi untuk lebih mengenal dan mempelajari gaya komunikasi anak-anak muda Jepang saat berkomunikasi satu sama dalam beberapa situasi tertentu dengan lebih mudah melalui media drama, tanpa harus mengalaminya secara langsung.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi dalam pengajaran, seperti mempertimbangkan untuk menjadikan drama atau film sebagai salah satu media pembelajaran dalam memperlihatkan penggunaan gaya komunikasi anak-anak muda Jepang, baik secara verbal atau non-verbal beserta situasinya, pada peserta didiknya.

5.3 Rekomendasi

Penelitian mengenai analisis penggunaan gaya komunikasi anak muda Jepang dalam drama “*3-nen A-gumi*” ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dengan topik serupa di masa mendatang, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada gaya komunikasi anak muda Jepang saat berinteraksi dengan orang seusianya. Untuk memperluas gambaran mengenai penggunaan gaya komunikasi tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan juga data interaksi dengan lawan bicara dari kelompok usia berbeda, seperti orang yang lebih tua atau lebih muda. Hal ini penting karena hubungan antara pembicara dan lawan bicara dapat memengaruhi pilihan ragam bahasa dan strategi komunikasi yang digunakan.
2. Penelitian ini menganalisis berbagai penggunaan gaya komunikasi secara umum sehingga membuat hasil analisis menjadi kurang mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya bisa memilih satu jenis gaya komunikasi untuk dianalisis secara khusus. Analisis yang dilakukan secara lebih rinci dan akurat akan memberikan kontribusi yang lebih spesifik terhadap pemahaman gaya komunikasi anak muda Jepang.