

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Hasil dalam penelitian ini adalah diketahuinya bentuk-bentuk *aizuchi* yang berlandaskan beberapa teori dan telah dideskripsikan pula bentuk-bentuk *aizuchi* yang terdapat dalam sebuah drama Jepang serta berbagai penggunaan bentuk-bentuk *aizuchi* tersebut.

Setelah melakukan seluruh proses dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian yaitu:

Penulis menemukan sekitar 252 *aizuchi* yang terdapat dalam drama *Kasukana Kanojo* episode 1 berdurasi 52 menit, sebagai berikut:

Tabel 1-1 Bentuk Aizuchi

| Bentuk Aizuchi | Jumlah penggunaan |
|----------------------------------|--------------------------|
| <i>Aizuchishi</i> | 225 |
| <i>Iikae aizuchi</i> | 1 |
| <i>Kurikaesu aizuchi</i> | 7 |
| <i>Bun no kanketsu aizuchi</i> | 3 |
| <i>Gyakusetsu aizuchi</i> | 6 |
| <i>Kaiwa o moriageru aizuchi</i> | 2 |
| <i>Kyoukan aizuchi</i> | 4 |
| <i>Sakidori aizuchi</i> | 1 |
| <i>sokushin aizuchi</i> | 1 |

| | |
|-----------------------|---|
| <i>Tenkan aizuchi</i> | 2 |
|-----------------------|---|

Banyaknya *aizuchi* yang digunakan dalam drama ini menunjukkan bahwa *aizuchi* merupakan hal yang lumrah dan sering digunakan saat berkomunikasi.

Semua bentuk *aizuchi* yang telah dipaparkan dalam teori digunakan dalam drama *Kasukana Kanojo*, namun bentuk *aizuchi* yang paling banyak digunakan adalah bentuk *aizuchishi* atau kosakata *aizuchi*.

Aizuchi yang terdapat dalam drama ini memiliki 9 fungsi yaitu sebagai tanda mendengarkan pembicaraan lawan bicara, tanda mengerti atau memahami isi pembicaraan, tanda menyetujui atau mengiyakan pernyataan lawan bicara, tanda penolakan atau ketidaksetujuan, untuk menunjukkan perasaan, untuk memberikan jeda waktu dalam pembicaraan, sebagai bentuk konfirmasi, menunjukkan minat atau ketertarikan, serta tanda untuk mengakhiri pembicaraan.

Secara penggunaannya *aizuchi* bukan hanya digunakan saat bertatap muka saja namun juga sering digunakan saat berkomunikasi via telepon atau bahwa saat berkomunikasi melalui teks seperti ketika menggunakan aplikasi untuk *chatting* seperti *line*.

Hal lain yang perlu diperhatikan saat menggunakan *aizuchi* adalah penggunaan kosakata *aizuchi* yang bermakna positif seperti *hai* 「はい」 tidak selalu menunjukkan persetujuan namun ditemukan pula penggunaan *hai* 「はい」 yang menunjukkan penolakan atau ketidaksetujuan. Saat menggunakan *aizuchi* juga perlu memperhatikan situasi serta siapa lawan bicaranya, posisinya lebih diatas atau dibawah. Misalnya adalah penggunaan pemakaian *wakarimashita*

「わかりました」 untuk suasana formal atau ketika berbicara dengan orang yang lebih tua atau dihormati sedangkan penggunaan *wakatta* 「わかった」 dapat digunakan dalam suasana informal atau terhadap teman sebaya untuk menunjukkan bahwa pendengar memahami dan mengerti isi pembicaraan.

1.2 Implikasi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pengetahuan mahasiswa mengenai budaya komunikasi Jepang semakin bertambah. Selain itu, saat melakukan *role play* dalam mata kuliah *kaiwa*, *aizuchi* yang digunakan oleh mahasiswa bahasa Jepang dapat lebih bervariasi sehingga ketika berhadapan langsung dengan *native* pembelajar bahasa Jepang sudah terbiasa menggunakan *aizuchi* dengan memahami bentuk dan fungsinya.

1.3 Rekomendasi

Dalam penelitian ini penulis membatasi dengan tidak melakukan penelitian terhadap *aizuchi sono ta* yaitu yang berupa *gesture* seperti *unazuki*

「うなずき」 anggukan kepala, *warau* 「わらう」 tertawa, senyuman

「笑顔」 *egao*, ekspresi wajah yang terkejut 「おどろきひょうじょう」

Odoroki hyoujou. Adapun rekomendasi selanjutnya bisa meneliti *aizuchi* yang berupa respon dengan bahasa non verbal tersebut.

Dalam penelitian ini ditemukan beragam bentuk *aizuchi* yang berasal dari *sou* seperti yaitu *sou desu ka*、*sou desu ne*、*sou nan desu*、*sou dakedo*、*sou nan desu yo*、*sou nan desho*、*sou darou ka*、*sou na no* . Adapun rekomendasi selanjutnya bisa membahas lebih dalam mengenai hal tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan drama sebagai instrument penelitiannya. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya dapat dilakukan objek penelitian terhadap beberapa *native* Jepang langsung, atau jika sulit ditemukan dapat menggunakan TV *show* Jepang yang ditayangkan secara langsung. Karena kelemahan dari penelitian menggunakan instrument drama adalah percakapannya berupa skenario sedangkan ketika meneliti secara langsung terhadap *native* akan mendapatkan data yang lebih spontan dan natural.