

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat diketahui *kandoushi* apa saja yang terdapat dalam film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi, makna apa saja yang terkandung, dan bagaimana penggunaan *kandoushi* dalam Film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi Season 2 berlandaskan beberapa teori dan kajian yang telah dideskripsikan.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan 47 data kata seru yang menyatakan *kandou* (impressi) pada Film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi Season ditemukan 10 jenis *kandou* pada komik tersebut sebagai berikut:

1. Jenis *kandou* yang menyatakan terkejut pada kejadian di luar dugaan : *E* ( え ) dituturkan 7 kali, *A* ( あ ) dituturkan 8 kali, *nani* ( なに ) dituturkan 3 kali, *Are* ( あれ ) dituturkan 7 kali, *Eeh* ( ええっ ) dituturkan 4 kali, *Ara* ( あら ) dituturkan 1 kali., *Ou* ( おう ) dituturkan 5 kali.
2. Jenis *kandou* yang menyatakan penghinaan dan pengabaian : *na* ( *na* ) dituturkan 3 kali.
3. Jenis *kandou* yang menyatakan mendalami suatu informasi : *maa* ( *maa* ) dituturkan 1 kali.
4. Jenis *kandou* yang menyatakan tertawa : *fufu* ( *fufu* ) dituturkan 2 kali.
5. Jenis *kandou* yang menyatakan kelegaan dan berhasil : *yareyare* ( *yareyare* ) dituturkan 3 kali.
6. Jenis *kandou* yang menyatakan sedih : *aa* ( *aa* ) dituturkan 3 kali.

Di antara 10 jenis *kandou* di atas, kata seru yang menyatakan *kandou* yang paling banyak muncul pada tuturan pada film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi menunjukkan bahwa tokoh dalam film sangat ekspresif yaitu kata seru yang menyatakan terkejut pada kejadian di luar dugaan.

Konteks sangat mempengaruhi peserta tutur dalam menuturkan kata seru, yaitu untuk mengekspresikan perasaan si petutur. Penggunaan *kandoushi* (kata seru) dalam tuturan pada film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi tidak dipengaruhi dengan usia dan hubungan masing-masing peserta tutur.

Bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia ditemukan dalam hasil analisis seperti *kandou uwaa* menjadi *wah*, *kandou e* menjadi *eeh* dan *ha*, *kandou a* menjadi *ah*. *Kandou nani* menjadi *apa*, *kandou are* menjadi *lho*, *kandou eet* menjadi *ha*, *kandou ara* menjadi *lho*, *kandou na* menjadi *apa*, *kandou*, *kandou maa* menjadi *ohh*, *kandou fufu* menjadi *haha*, *kandou yareyare* menjadi *syukur*, *kandou aa* menjadi *aduh*.

Dari analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan *kandoushi* dalam film 9.99 Keiji Senmon Bengoshi tidak hanya berimplikasi pada situasi dan kondisi yang digambarkan dalam cerita. Namun juga berpengaruh kepada emosi penonton. Efek yang ditimbulkan penonton film dapat lebih memahami situasi dalam dialog, atau terbawa suasana cerita yang dituangkan oleh pengarang.

## **B. Saran**

Beberapa kesulitan penulis ditemui dalam penelitian ini yaitu kurangnya referensi film Jepang yang memiliki transkrip film. Adapun rekomendasi untuk penelitian seterusnya, karena referensi pengetahuan *kandoushi* dalam bahasa Indonesia yang masih sangat sedikit, jadi penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai macam – macam *kandoushi*. Atau bisa pula melakukan analisis kontrastif antara *kandoushi* dengan interjeksi. Sehingga dapat diketahui padanan katanya baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia. Karna bahasa bersifat dinamis, bukan tidak mungkin *kandoushi* mengalami pergeseran makna dimasa yang akan datang, jadi akan selalu berubah penggunaannya.

Untuk penelitian selanjutnya penulis merasa masih banyak hal yang perlu dikaji lebih dalam lagi untuk mendapat informasi yang lebih lengkap mengenai latar munculnya kata seru dalam sebuah tuturan menggunakan objek yang berbeda misalnya orang jepang langsung.