

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini, peneliti memaparkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan mampu memberikan beberapa masukan bagi mahasiswa jurusan bahasa Prancis, para pengajar atau pendidik bahasa Prancis dan para peneliti selanjutnya tentang bahasa *argot* dengan menggunakan teori semantik melalui pendekatan makna terhadap dialog film.

5.1 Kesimpulan

Bahasa merupakan media atau alat untuk menyampaikan perasaan, ide-ide, dan juga keinginan-keinginan seseorang yang ada dalam pikirannya agar dapat berkomunikasi dengan orang lain. Penguasaan bahasa tidak meliputi bahasa ibu saja, akan tetapi bahasa asing yang digunakan oleh beberapa orang di berbagai belahan dunia. Selain itu, setiap bahasa juga memiliki ragam bahasa. Seperti contoh, di Prancis, pada suatu golongan masyarakat tertentu mereka menggunakan bahasa *argot* sebagai alat komunikasi. Bahasa *argot* muncul karena pengaruh lingkungan sosial yang disebut dengan sosiolek.

Pada awalnya bahasa *argot* merupakan bahasa rahasia yang digunakan oleh sekelompok orang. Penggunaan bahasa *argot* ini bertujuan agar percakapan sekelompok orang tersebut tidak dapat dimengerti oleh orang lain. Sehingga pada awalnya, ragam bahasa ini banyak digunakan oleh para pencuri atau penjahat. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, bahasa *argot* pun mulai beralih fungsi. Bahasa *argot* banyak sekali digunakan oleh sebagian besar penutur bahasa Prancis. Bahasa *argot* menjadi umum dan digunakan di setiap situasi yang tidak resmi.

Bahasa *argot* tidak dapat dipisahkan dari penutur muda bahasa Prancis. Dalam setiap perbincangan dengan teman sebayanya, mereka tak akan lepas dari

bahasa *argot*. Oleh sebab itu bahasa *argot* semakin umum digunakan, dan semakin berkembang seiring perkembangan zaman. Hal ini dapat dilihat di film “*Jeux d’Enfants*” bagaimana bahasa *argot* digunakan oleh para penutur muda bahasa Prancis. Pada film tersebut ditemukan beberapa bahasa *argot* yang digunakan oleh para pelaku film tersebut, terutama oleh kedua tokoh utama, yakni Guillaume Canet dan Marion Cotillard.

Bahasa *argot* yang digunakan oleh para tokoh film “*Jeux d’Enfants*” menjadi bahasa yang sering digunakan dalam keseharian mereka. Bahasa *argot* tersebut memiliki makna yang cukup sulit dipahami bagi penutur bahasa Prancis yang pemula. Selain kosakata yang jumlahnya cukup banyak, terkadang bahasa *argot* memiliki makna lain pada sebuah konteks kalimat. Oleh sebab itu selain mengetahui makna leksikal dari bahasa *argot*, kita juga harus memahami makna kontekstualnya dalam satu kalimat lengkap.

Selanjutnya peneliti memaparkan simpulan untuk menjawab tiga pertanyaan yang terdapat di dalam rumusan masalah dibawah ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa bahasa *argot* yang muncul di dalam dialog film *Jeux d’Enfants* karya Yann Samuël merupakan bentuk bahasa *argot* seperti : (1) *la substitution synonymique*, (2) *les mots étrangers*, (3) *la troncation*, dan (4). *l’épithète de nature*. Dari sekian banyak bahasa *argot* yang terdapat dalam dialog film tersebut, bahasa *argot* berkelas nomina menempati urutan pertama jumlah *argot* yang sering digunakan kemudian diikuti oleh kelas adjektif, verba, dan idiom.

Adapun kesesuaian makna leksikal dan makna kontekstual pada keseluruhan bahasa *argot* di dalam film *Jeux d’Enfants* karya Yann Samuël (contoh : *bagnole*). Bila kata *bagnole* disisipkan dalam konteks kalimat pun “*desendez de ma bagnole*” kata *bagnole* tidak akan mengalami perubahan makna, makna leksikal dan makna kontekstualnya akan tetap sama. Akan tetapi beberapa

diantaranya, ada yang mengalami ketidaksesuaian makna leksikal dan makna kontekstualnya. Perbedaan antara makna leksikal dan kontekstual ini terjadi pada kosakata *argot* kelas nomina (contoh : *boules*) yang bermakna leksikal “kepala”, namun jika tergabung ke dalam kalimat “*Non. Pas ce matin. J'ai déjà assez les boules.*” Makna kontekstualnya berubah menjadi “cemas/takut”. Perubahan makna seperti ini jarang sekali terjadi dan hampir semua kosakata *argot* memiliki makna leksikal dan makna kontekstual memiliki kesesuaian. Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa makna leksikal dan makna kontekstual dari bahasa *argot* tidak mengalami perubahan.

Selanjutnya peneliti mengemukakan saran dan untuk para pengajar, siswa dan peneliti berikutnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Prancis.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Para Mahasiswa

Pengetahuan akan bahasa *argot* merupakan suatu nilai tambah tersendiri. Terutama jika kita berinteraksi dengan penutur muda bahasa Prancis, kosakata *argot* akan sangat membantu dalam berkomunikasi, agar percakapan menjadi lebih santai dan tidak resmi.

Penulis menyarankan agar menjadikan film Prancis sebagai media untuk lebih mengenal dan memahami variasi bahasa Prancis, terutama penguasaan bahasa *argot*.

5.2.2 Bagi Para Pengajar atau Pendidik Bahasa Prancis

Peneliti mencoba memberikan saran kepada pengajar, khususnya para pengajar yang mengkaji ilmu sosiolinguistik diharapkan agar memilih film sebagai media belajar pada saat mempelajari variasi bahasa, agar dapat dengan mudah dipahami oleh mahasiswa.

5.2.3 Bagi Para Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hendaknya dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Peneliti menyarankan agar peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian ini untuk meneliti bahasa *argot*. Akan lebih baik lagi apabila peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian terhadap bahasa *argot* yang ditinjau dari segi pembentukan kosakata *argot*.