

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini merupakan bagian penutup dari penelitian yang di dalamnya terdapat simpulan mengenai penelitian strategi persuasi dalam dialog *Squid Game* dan implikasinya terhadap desain pengembangan bahan ajar cetak bahasa Korea yang telah dilakukan, implikasi dari penelitian, dan rekomendasi yang ditujukan kepada pihak lain khususnya para peneliti yang membaca serta berkenan untuk melakukan penelitian terkait dengan penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, penelitian mengenai strategi persuasi dalam dialog *Squid Game* dan implikasinya terhadap desain pengembangan bahan ajar cetak bahasa Korea memiliki dua rumusan masalah yang bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana strategi persuasi yang digunakan dalam dialog *Squid Game*; dan (2) mengetahui bagaimana implikasi hasil penelitian terhadap desain pengembangan bahan ajar cetak bahasa Korea. Penulis menggunakan sintesis dua teori yang dikemukakan oleh Kim (2022) dan Oh & Yang (2016) untuk menjawab rumusan masalah satu. Selanjutnya, penulis mengadaptasi teori desain pengembangan bahan ajar cetak Prawiradilaga & Sitepu dalam Sugiarti (2018) untuk menjawab rumusan masalah kedua. Berikut rincian lebih lanjut mengenai simpulan penelitian yang telah dilakukan.

1) Jumlah strategi persuasi emosional secara keseluruhan ditemukan lebih banyak daripada strategi persuasi rasional. Jenis data yang paling umum dalam strategi persuasi emosional adalah strategi persuasi menggunakan homogenitas, dan yang paling tidak umum adalah strategi persuasi menggunakan kesenangan. Pada sisi lain, strategi persuasi rasional yang paling umum ditemukan adalah strategi persuasi efek awal, dan yang paling tidak umum adalah strategi persuasi rasional

kesimpulan implisit. Jenis strategi persuasi yang ditemukan didominasi oleh strategi persuasi emosional karena berdasarkan teori Oh & Yang (2016) strategi persuasi emosional dapat berperan penting dalam kasus-kasus sulit—seperti permainan bertahan hidup *Squid Game*. Sesuai dengan teori Oh & Yang (2016), mengubah keyakinan seseorang melalui strategi persuasi rasional terkadang tidak cukup karena setiap strategi persuasi dapat efektif dalam kondisi yang berbeda. Strategi persuasi rasional dapat efektif karena meningkatkan pemahaman pendengar terhadap isi pesan yang ingin disampaikan dan strategi persuasi emosional dapat membuat pendengar merasa lebih baik sehingga pendengar lebih mudah menerima isi pesan. Dalam permainan bertahan hidup *Squid Game*, strategi persuasi emosional berperan penting dalam kegiatan persuasi antar pemain karena pemain berada dalam *survival mode* sehingga lebih cenderung bersikap dan merasa emosional.

- 2) Implikasi strategi persuasi yang ditemukan dalam penelitian menghasilkan suatu model desain pengembangan bahan ajar cetak bagi pengajar bahasa Korea. Tak hanya untuk pengajar saja, model desain pengembangan bahan ajar cetak tersebut dapat diikuti oleh pengarang atau penerbit buku bahasa Korea mengenai cara menerapkan fenomena strategi persuasi ke dalam lingkungan belajar. Desain pengembangan bahan ajar cetak ini diarahkan untuk pelajaran *malhagi* (berbicara) dan *sseugi* (menulis) untuk mata pelajaran *비즈니스 한국어* (*Business Korean*).

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil analisis data yang terdapat dalam bab IV, maka implikasi dari hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Dengan adanya penelitian ini memberikan tambahan wawasan, pengetahuan, pengalaman dan pengembangan pola pikir terkait fenomena strategi persuasi berbahasa Korea dalam suatu drama.

- 2) Dengan adanya penelitian ini, memberikan gambaran mengenai model desain pengembangan bahan ajar bagi pengajar bahasa Korea dan pihak yang dapat mengembangkan seperti pengarang atau penerbit buku bahasa Korea tentang bagaimana suatu fenomena strategi persuasi dapat diimplementasikan.
- 3) Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan referensi mengenai penelitian strategi persuasi atau fenomena persuasi dengan objek penelitian drama Korea berdasarkan teori yang dikemukakan oleh ahli Korea yaitu Kim (2022) dan Oh & Yang (2016).

5.3 Rekomendasi

Berikut adalah rekomendasi yang dapat peneliti sarankan mengenai penelitian yang telah dilakukan.

- 1) Bagi pengajar dan pemelajar bahasa Korea, penelitian ini dapat dijadikan tambahan materi dalam pembelajaran bahasa Korea khususnya dalam *malhagi* (berbicara) dan *sseugi* (menulis) untuk mata pelajaran *비즈니스 한국어* (*Business Korean*).
- 2) Selain untuk mata pelajaran *비즈니스 한국어* (*Business Korean*), contoh strategi persuasi yang ada dalam *Squid Game* dapat dijadikan materi untuk bahasa Korea untuk pariwisata tentang bagaimana cara mempromosikan atau memperkenalkan produk wisata.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang strategi persuasi dalam bahasa Korea, penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang akan dilakukan. Penulis menyarankan agar penelitian yang dilakukan dapat dilakukan menggunakan teori retorika Aristoteles yang merupakan induk teori dari strategi persuasi Kim (2022) dan Oh & Yang (2016) di mana data penelitian bisa dianalisis dengan pendekatan *ethos*, *pathos*, dan *logos*. Selanjutnya, penulis menyarankan agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih spesifik, misalnya jika ingin menggunakan teori strategi persuasi difokuskan ke dalam salah satu jenis strategi persuasi bahasa Korea yang ada, misalnya berfokus pada strategi pesan satu sisi.