

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Untuk membahas kesimpulan dari penelitian ini, mengacu pada rumusan masalah pada Bab I adalah sebagai berikut :

1. Ciri-ciri *daimeishi* yang mempengaruhi *danseigo* pada *Drama Buzzer Beat* adalah :
 - a. Pengucapan unsur *daimeishi* diucapkan oleh tokoh pria.
 - b. Hampir semua jenis kata ganti digunakan pada percakapan sehari-hari dalam *Drama Buzzer Beat* ini, sehingga dapat dikatakan semua aspek *daimeishi* secara umum digunakan pada *Drama Buzzer Beat*.
 - c. Jika diikuti dengan bentuk *teineigo* akan terasa sopan.
 - d. Menunjukkan perasaan akrab.
 - e. Ditujukan kepada orang yang lebih rendah derajatnya/teman karib.
 - f. Digunakan pada situasi santai dan bersifat informal.
 - g. Ditujukan kepada orang yang sederajat atau lebih rendah derajatnya dari si pembicara.
 - h. Untuk menunjukkan keakraban (dengan teman karib).
 - i. Dapat ditujukan kepada orang yang sederajat maupun terhadap orang yang lebih muda umurnya/ lebih rendah kedudukannya seperti orang tua kepada anak, guru kepada murid, majikan kepada bawahannya.

- j. Dalam hubungan yang akrab tidak terasa kasar bahkan suasana tampak lebih intim.
 - k. Dapat dipergunakan pada situasi yang menyatakan rasa benci ataupun menghina/merendahkan terhadap orang yang lebih rendah atau sederajat.
 - l. Dalam hubungan yang akrab tidak terasa kasar terhadap orang yang lebih rendah atau sederajat.
 - m. Dapat menunjukkan perasaan sombong
 - n. Untuk menarik jarak hubungan keakraban dan menunjukkan sikap bersahabat terhadap orang yang tidak terlalu akrab
 - o. Dapat menyatakan rasa benci.
 - p. Dapat ditujukan kepada orang yang lebih tua untuk menunjukkan rasa akrab
2. Aspek kebahasaan *daimeishi* yang mempengaruhi *danseigo* dalam **Drama Buzzer Beat** adalah :
1. *Jishoo/ichinshoo* (kata ganti pertama) : *ore* (211 kalimat), *oretachi* (11 kalimat), *boku* (17 kalimat)
 2. *Taishoo/ninshoo* (kata ganti kedua) : *omae* (41 kalimat), *omaera* (5 kalimat), *kimi* (11 kalimat).
 3. *Tasho/sanninshoo* (kata ganti ketiga) : *aitsu* (21 kalimat), *yatsu* (1 kalimat), *koitsu* (1 kalimat).
3. Kondisi kapan penggunaan *daimeishi* yang mempengaruhi *danseigo* dalam drama Buzzer Beat digunakan :

1. Pada situasi informal dan santai.
2. Pada saat sedang marah/emosi.
3. Pada situasi genting tanpa memperhatikan hubungan si pembicara dan lawan bicara.

B. Saran

Seperti kita ketahui aspek daimeishi itu ada 2 jenis yaitu *ninshoo daimeishi* dan *shiji daimeishi*. Setelah menganalisis aspek daimeishi yang mempengaruhi danseigo dalam drama buzzer beat, penulis menemukan kesimpulan bahwa hanya penggunaan *ninshoo daimeishi* yang mempengaruhi danseigo. Sedangkan penggunaan *shiji daimeishi* tidak mempengaruhi danseigo sama sekali.

Dengan melihat hasil analisis di atas kita dapat mengetahui bahwa ternyata tidak cukup hanya berpedoman pada buku teks saja, karena masih banyak fungsi pronomina persona pertama, kedua dan ketiga yang tidak tercantum dalam buku pelajaran dan ini hanya dapat kita peroleh dan pelajari melalui percakapan sehari-hari orang Jepang.

Oleh sebab itu, di sini saya ingin menghimbau terutama kepada para pembelajar asing bahasa Jepang yang merasa kebingungan dengan pemakaian pronomina persona hendaknya juga mempelajarinya dari komik atau drama mengingat umumnya percakapan orang Jepang tidak jauh berbeda dengan yang ada di drama Jepang ataupun komik.

Akhir kata, Saya berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembelajar asing bahasa Jepang dan bisa dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut bagi yang membutuhkannya.

