

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada keseluruhan penelitian yang telah dilakukan mengenai *gitaigo* dalam komik *Sailormoon* jilid 6-10, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Gitaigo* merupakan kata-kata yang meniru keadaan suatu benda atau hal dan perbuatan yang dilakukan makhluk hidup yang diterima selain oleh indera pendengaran. *Gitaigo* adalah kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi. Dengan kata lain, *gitaigo* merupakan kata-kata yang meniru keadaan suatu benda atau hal dan perbuatan yang dilakukan makhluk hidup yang diterima selain oleh indera pendengaran.

2. *Gitaigo* adalah suatu jenis kata dalam bahasa Jepang yang mempunyai kosakata yang sangat banyak, dan akan terus bertambah jumlahnya sesuai perkembangan kebudayaan manusia. *Gitaigo* adalah suatu jenis kata dalam bahasa Jepang yang mempunyai kosakata yang sangat banyak. Sebagai bagian dari kebudayaan manusia yang terus berkembang, maka *gitaigo* pun ikut berkembang. Kata yang dimaksud sebagai kata keterangan ini mempunyai perkembangan yang berbeda-beda di setiap negaranya

3. Komik merupakan salah satu media pembelajaran *gitaigo* yang efektif, karena selain menarik, juga memudahkan untuk memahami makna *gitaigo* karena disertai gambar.

4. Dalam komik biasanya *gitaigo* muncul tidak dalam bentuk kalimat, tetapi bentuknya utuh berupa kata dalam konteks gambar. Sehingga untuk memaknainya hendaknya mengetahui isi cerita atau memahami kalimat dan dialog-dialog yang mendukung pemakaian *gitaigo* tersebut. Berdasarkan hasil analisis *gitaigo* dalam komik Sailormoon jilid 6-10 sebagai berikut:

1. Frekuensi pemunculan *gitaigo* pada 25 buah data dari komik Sailormoon yang dianalisis yaitu, 9 buah *gitaigo* yang menyatakan tindakan manusia/hewan (人の/動物の行動), yaitu *pero-pero*, *bero-bero*, *koso-koso*, *gabat*, *nikot*, *dat*, *sukku*, *zorot*, *kurut*. 5 buah *gitaigo* menyatakan aspek fisik (体の諸相), yaitu *wai-wai*, *jiro-jiro*, *peko-peko*, *zawa-zawa*, *chira*. 5 buah *gitaigo* yang menyatakan pergerakan benda (方向のある動き), yaitu *muku-muku*, *gakun*, *goro-goro*, *harari*, *kira-kira*. 2 buah *gitaigo* menyatakan aspek emosional (感情の諸相), yaitu *waku-waku*, *kachin*. 1 buah *gitaigo* menyatakan orang dan pekerjaan (人と仕事), yaitu *bari-bari*. 1 buah *gitaigo* menyatakan kondisi (状態), yaitu *bara-bara*. 1 buah *gitaigo* menyatakan ekspresi lain berupa tekstur benda (その他の表現), yaitu *boko-boko*. 1 buah *gitaigo* yang menyatakan pergerakan alam (自然界の基本要素の動き) yaitu *busu-busu*.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa dalam komik Sailormoon jilid 6-10, *gitaigo* yang paling sering muncul yaitu *gitaigo* yang

menyatakan tindakan manusia/hewan, karena sesuai dengan isi cerita komik Sailormoon yang sebagian besar menggambarkan tindakan hewan/manusia.

2. Dari 25 data yang dianalisis, 7 buah *gitaigo* yaitu *pero-pero*, *boko-boko*, *harari*, *nikot*, *zorot*, *kira-kira*, *chira* yang tidak memiliki kalimat narasi penjalin kalimat atau dialog-dialog dari para tokoh cerita yang terdapat pada konteks gambarnya. Sehingga pembaca dituntut untuk mengetahui makna *gitaigo* tersebut, agar dapat memahami cerita itu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *gitaigo* pada komik berbahasa Jepang memiliki kedudukan yang penting, dan perlu untuk diteliti.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh setelah penelitian ini, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Komik adalah salah satu media yang efektif untuk memahami *gitaigo*, Karena materi *gitaigo* cukup sulit, maka dalam pengajaran hendaknya dosen menggunakan komik agar pembelajaran *gitaigo* lebih mudah dipahami karena komik disertai gambar.
2. Bagi pembelajar bahasa Jepang, karena *gitaigo* tidak dipelajari secara mendalam dalam mata perkuliahan, maka hendaknya mencari media lain untuk mempelajarinya misalnya komik atau drama.