

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. *Kandoushi* yang terdapat dalam *manga Saruyama* ini adalah *kandou*, *yobikake*, *ōtō*, dan *aisatsugo*. Dalam buku *Gramatika Bahasa Jepang modern Seri A* ada beberapa *kandoushi* yang tidak terdapat di sana, tapi terdapat dalam *manga* berjudul *Saruyama*, yakni sebagai berikut :
 - a. *Kandou*; *a...a*, *a...a...*, *au*, *arara*, *u*, *uung*, *uo*, *umu*, *oe*, *ku'*, *chiee*, *chi'*, *ha'*, *hou*, *mumu*, *n*, dan *tte*.
 - b. *Yobikake*; *anosa*, *anone*, *ee*, dan *oossu*.
 - c. *Ōtō*; *uii*, *ooyo*, *souyo*, *ya*, dan *n*.
2. Makna *kandoushi* yang terdapat dalam *manga Saruyama* ini yakni, tidak jauh berbeda dengan yang terdapat dalam buku *Gramatika Bahasa Jepang modern Seri A*. Namun peneliti menemukan beberapa makna lain, seperti :
 - a. *Kandou*; *umu* maknanya *ng* dan *hm*, *arara* maknanya *wah* dan *aduh*, *hou* maknanya *oh*.
 - b. *Yobikake*; *anosa* maknanya *hei*, *anone* maknanya *hei* dan *oi*, *oossu* maknanya *hei*.
 - c. *Ōtō*; *uii* maknanya *oke*, *ooyo* maknanya *ya/iya*, *souyo* maknanya *ya/iya*.
3. Penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam *manga Saruyama* ini yakni, tidak jauh berbeda dengan yang terdapat dalam buku *Gramatika Bahasa*

Jepang modern Seri A. Namun peneliti menemukan beberapa penggunaan lain, seperti :

- a. *Kandou; uwa* penggunaannya untuk mengungkapkan rasa senang dan rasa kagum, *haa* penggunaannya untuk mengungkapkan rasa terkejut, *nee* penggunaannya untuk mengungkapkan rasa terkejut.
- b. *Yobikake; eeto* penggunaannya untuk mengungkapkan suatu panggilan, *hora* penggunaannya untuk mengungkapkan suatu ajakan, *nee* penggunaannya untuk mengungkapkan suatu ajakan.
- c. *Ōtō; ie* penggunaannya untuk mengungkapkan penolakan, *umu* penggunaannya untuk mengungkapkan persetujuan, *sousou* penggunaannya untuk mengungkapkan persetujuan.

Kandoushi adalah kata dan kalimat yang dapat berdiri sendiri dan tidak mengalami perubahan, yang digunakan untuk menyatakan cetusan perasaan atau luapan emosi secara lengkap, panggilan, jawaban maupun persalaman, serta tidak dapat berfungsi sebagai subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Melihat dari kemunculan *kandoushi* yang banyak di dalam manga berjudul “Saruyama vol. 1-8” ini, peneliti menyimpulkan bahwa penyajian gambar yang terdapat dalam manga memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap kemunculan *kandoushi* di dalamnya. Dengan begitu, meskipun dengan percakapan yang agak minim dan hanya diwakili oleh *kandoushi* saja, isi cerita dalam manga tersebut tetap dapat tersampaikan kepada pembaca.

Ada beberapa *kandoushi* yang kebanyakan diucapkan oleh laki-laki atau perempuan saja, seperti *kandoushi* jenis *kandou* A (あ) lebih banyak digunakan oleh laki-laki untuk mengungkapkan rasa terkejut.

Pada *kandoushi* jenis *kandou*, dalam buku *Gramatika Bahasa Jepang modern Seri A* ada beberapa *kandou* yang tidak terdapat di sana, tapi terdapat dalam *manga* berjudul *Saruyama* vol 1-8. Dan lagi ada *kandou* yang menyatakan perasaan dan makna selain yang ada di buku tersebut.

Seperti halnya dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Jepang terdapat kalimat yang tidak baku juga. Dalam *kandoushi* jenis *aisatsugo*, ada bentuk yang dipersingkat. Bentuk yang dipersingkat tersebut menjadi kata tidak baku. Misalnya “*arigatou gozaimasu*” bentuk yang dipersingkatnya “*arigatou*” dan menjadi kalimat yang tidak baku.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti berharap diadakan satu mata kuliah pembelajaran yang khusus membahas tentang *kandoushi*, agar para pembelajar bahasa Jepang dapat memahami dengan baik mengenai penggunaan *kandooshi*, sehingga memudahkan dan dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Jepang.
2. Untuk peneliti selanjutnya, selain menggunakan *manga*, untuk meneliti lebih jauh tentang *kandoushi*, bisa menggunakan media lainnya, seperti

dorama, novel maupun *anime*. sehingga diperoleh hasil yang lebih menyeluruh dan menambah khasanah keilmuan bahasa Jepang tentang penggunaan *kandoushi* dalam berkomunikasi.

