**BAB V**

**PENUTUP**

* 1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa golongan berdasarkan jenis-jenis odoroki serta penggunaan kandoushi odoroki terdapat dalam Anime Horimiya episode 1 sampai 13 per episode yaitu 24 menit, jadi digabungkan keselurannya dari episode 1 sampai 13 adalah 312 menit. Berdasarkan dari percakapan, konteks, ungkapan *kandoushi odoroki* yang dilihat dari segi konteks situasi, *odoroku, bikkuri suru, tamageru, kyougaku suru, kyoutan suru.*

Hasil penelitian ini meneliti 29 data yang menunjukkan bahwa :

1. Ungkapan *kandoushi odoroki* dalam percakapan tokoh pada *Anime Horimiya* ditemukan 10 jenis ungkapan *kandoushi odoroki* yang menyatakan keterkejutan. Jumlah data dari ungkapan *kandoushi odoroki* あ (A) sebanyak 5 data, Are (あれ) sebanyak 3 data, あら (Ara) sebanyak 1 data , ぎゃ (Gya) sebanyak 2 data, へえ (Hee) sebanyak 4 data, え(E) sebanyak 3 data, は (Ha) sebanyak 3 data, まあ (Maa) sebanyak 1 data, うわ (Uwa) sebanyak 8 data, わ (Wa) sebanyak 1 data.
2. Jumlah data ungkapan *kandoushi odoroki* dalam *anime Horimiya* keseluruhannya yaitu berjumlah 31 data. *Kandoushi* yang paling sering muncul yaitu ***kandoushi odoroki うわ (Uwa)*** sebanyak 8 data.
3. Efek perasaan keterkejutan yang banyak yang muncul dalam 29 data percakapan anime *Horimiya* menunjukkan 4 situasi keterkejutan : *odoroku*, *bikkurisuru, tamageru,* dan *kyoutan suru.* Dan tidak ada data yang menunjukkan keterkejutan jenis *kyougaku suru*
4. Data tersebut juga menunjukkan bahwa situasi efek keterkejutan :

4 data keterkejutan *bikkurisuru,* 12 data keterkejutan *odoroku,* 3 data menunjukkan keterkejutan *tamageru*, 9 data keterkejutan *kyoutan suru,* dan 0 data keterkejutan *kyougaku suru.*

1. Situasi efek keterkejutan yang paling sering muncul dalam *anime Horimiya* yaitu ***odoroku***. Sebanyak 12 data keterkejutan *odoroku.*
	1. Saran

Penelitian yang penulis lakukan adalah mengenai penggunaan kandoushi odoroki dalam *Anime Horimiya*. Sejauh analisis yang penulis telah lakukan sebelumnya, terdapat beberapa hal yang masih perlu dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Penulis berdasarkan mengenai *kandoushi odoroki* yang di jabarkan oleh Masuoka dan Takubo (1992), teori keterkejutan dalam *Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten* (1991), sementara itu masih banyak bentuk penggunaan kandoushi yang lain, seperti *igaikan*, *doui*, *fudoui*, *rikai*, *kaitou o mosakuchu*, *yobikaketari*, *jibun ni taisurugimon no hyougen*, *dousa ya koudou no kaishi toki ni jibun ni ii kikaseru dan aisatsugo*. Yang dapat diteliti dengan jenis perasaan yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya penelitian lain yang berkaitan dengan *kandoushi* dengan jenis yang berbeda, karena masih banyak kandoushi lain yang menarik untuk diteliti dalam bahasa Jepang.