

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan analisis data *kandoushi* jenis *kandou* pada komik Dr. Stone di bab sebelumnya, penulis meneliti 20 data *kandoushi* jenis *kandou* yang menyatakan keterkejutan menggunakan teori kandoushi. Terada Takanao dan Namatame Yasu di dalam manga Dr. Stone volume 1-7 sebagai berikut:

1. Bentuk dan fungsi *Kandoushi kandou* yang menunjukkan keterkejutan :
 - a. Penggunaan *kandoushi kandou* yang berfungsi untuk menyatakan keterkejutan saat pertemuan dan sesuatu diluar dugaan secara tiba-tiba adalah なに、ああ、あ、まあ、おお、わ、うわあ、おう
 - b. Penggunaan *kandoushi kandou* yang berfungsi saat bahagia dan senang adalah ああ、わっつ、まあ、
 - c. Penggunaan *kandoushi kandou* yang berfungsi saat mendapat informasi atau sesuatu yang tidak dimengerti adalah あれ、おやおや、え、おや、
 - d. Penggunaan *kandoushi kandou* yang berfungsi ketika informasi yang diterima secara rinci atau mendalam adalah まあ、へえ、ほう、ええ、
2. Diantara 4 *kandou* yang menyatakan keterkejutan diatas, yang paling banyak muncul pada tuturan manga Dr. Stone volume 1-7 yaitu *kandou* yang

menyatakan keterkejutan saat pertemuan dan pada sesuatu diluar dugaan secara tiba-tiba.

Konteks dan situasi sangat mempengaruhi peserta tutur dalam menuturkan *Kandou*, untuk mengekspresikan keterkejutan. Penggunaan *kandou* yang menyatakan keterkejutan dalam tuturan pada manga Dr.Stone volume 1-7 tidak dipengaruhi dengan usia dan hubungan masing-masing peserta tutur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan data yang telah penulis klasifikasikan, penulis berharap kepada pembelajar bahasa Jepang dapat memahami penggunaan *kandou* yang mengekspresikan keterkejutan lebih rinci pada manga dan bagi peneliti Penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menganalisis tentang perbedaan dengan bahasa indonesia kata seru *kandou apa saja* yang menunjukan keterkejutan dengan objek yang berbeda seperti anime agar data yang diperoleh lebih banyak serta bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., dan Narbuko. (2015). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaer, Abdul. 2008. Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses). Jakarta: Rineka Cipta
- Djomi, Ayu Hidayah Romadlon. 2017. *Analisis Kandoushi (Kata Seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada Komik Boku Dake ga Inai Machi Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)*. Skripsi. Semarang: FIB UNDIP.
- Fitria, Nurul. 2016. *PENGGUNAAN KANDOUSHI OLEH TOKOH YOTSUBA DALAM KOMIK YOTSUBA! VOLUME 11*. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia.
- Herdiawan, Junanto. 2012. *Shocking Japan*. Yogyakarta: B-First (PT Bentang Pustaka).
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Kabushiki Kaisha
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. Kamus Linguistik Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. 2007. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Masuoka, Takashi, dan Yukinori Takubo. 1989. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Nadar, F.X. 2009. Pragmatik dan Penelitian Pragmatik. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Namatame, Yasu. 1996. *Nihongo Kyoushi No Tame No Gendai Nihongo Hyougen Bunten*. Jepang: Kabushiki kaisha Hojinsha.
- Saifudin, A. (2018). Konteks dalam Studi Pragmatik Linguitik. *LITE Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 14(2), 113.

- Soelistyowati, D. (2019). Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174–181. <https://doi.org/10.22146/db.v2i2.357>
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudaryanto. 1993. Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik). Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahrial, S. (2019). Personal Pronoun in Japanese Based on Gender (Structure and Semantic Study). *Jurnal KATA*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.22216/kata.v3i1.3980>
- Tjandra, Shedly N. 2013. Sintaksis Jepang. Jakarta: Binus Media & Publishing.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.