

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, *kandoushi kandou* (impresi) banyak muncul dalam *anime* FGO:ZMSB, namun *kandou* yang paling sering muncul adalah *kandou* yang menyatakan keterkejutan pada kejadian diluar dugaan sebanyak 10 data, *kandou* yang menyatakan ekspresi bahagia atau keberhasilan sebanyak 3 data, *kandou* yang menyatakan ekspresi yang mendalami suatu informasi sebanyak 2 data, *kandou* yang menyatakan ekspresi kekecewaan atau penyesalan sebanyak 1 data dan *kandou* yang menyatakan ekspresi tertawa sebanyak 1 data. Konteks sangat mempengaruhi peserta tutur dalam menuturkan kata seru. Usia tidak mempengaruhi seseorang untuk melakukan tuturan yang menyatakan *kandoushi kandou* (impresi). Perempuan ataupun laki-laki, anak kecil dan orang dewasa bisa menggunakannya dalam situasi formal ataupun informal. Berdasarkan bentuk tindak tutur, penggunaan *kandou* dalam *anime* FGO:ZMSB ini dapat diklasifikasikan sebagai bentuk tindak tutur representatif yaitu tindak tutur yang mengikat penuturnya kepada kebenaran yang diucapkannya. Ekspresif yaitu tindak tutur yang dilakukan dengan maksud agar ujarannya diartikan sebagai evaluasi tentang hal yang diujrkan dalam ujaran itu.

4.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya mengenai *kandoushi* terutama jenis *kandou* perlu banyak hal yang perlu dikaji lebih dalam lagi untuk mendapatkan suatu informasi yang lengkap mengenai penggunaan *kandoushi kandou* dan jenis-jenisnya. Selama penelitian ini penggunaan *kandoushi* terkejut, bahagia, kecewa, mendalami suatu

informasi dan tertawa yang digunakan oleh orang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua tidak ditemukan, apakah hal ini termasuk budaya orang Jepang untuk menghindari penggunaan *kandoushi kandou* kepada orang yang lebih tua, hal itu bisa menjadi acuan atau referensi untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti penggunaan *kandoushi kandou*.

