

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian, bentuk ambiguitas dalam tinjauan pragmatik yang terdapat dalam *anime Danshi Koukousei no Nichijou* dan *anime Kuroko no Basuke* ada tiga bentuk yaitu ambiguitas fonetik, ambiguitas gramatikal dan ambiguitas leksikal. Ambiguitas fonetik yang ditemukan adalah sake (sake), dan kage (kage). Ambiguitas gramatikal yang ditemukan adalah suteki (suteki). Ambiguitas leksikal yang ditemukan adalah zukyuu (zukyuu), ringo (ringo), shurru (shurru), sumimasen (sumimasen), chotto (chotto), mondai (mondai), dan yabai (yabai). Penelitian ini juga terdapat 3 makna yaitu makna konseptual, makna kontekstual, dan makna asosiatif. Makna konseptual yang ditemukan yaitu sake (sake). Makna asosiatif yang ditemukan yaitu ringo (ringo), Sedangkan makna kontekstual yang ditemukan adalah kage (kage), zukyuu (zukyuu), suteki (suteki), shurru (shurru), sumimasen (sumimasen), chotto (chotto), mondai (mondai), dan yabai (yabai).

4.2 Saran

Penelitian ini diharapkan bisa menambah referensi dan bahan bacaan bagi para peneliti lain yang juga tertarik membahas penelitian menggunakan teori ambiguitas. Penelitian mengenai “Ambiguitas dalam Anime *Danshi Koukousei no Nichijou* tinjauan pragmatik” ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan bagi pembaca dan dapat dimanfaatkan bagi pengembangan ilmu linguistik khususnya seputar permasalahan ambiguitas dalam tuturan anime.