

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan tentang bentuk dan penggunaan deiksis persona dalam anime Sakura Quest (サクラクエスト) episode 1-25, maka diambil kesimpulan bahwa deiksis persona dapat dikelompokkan menjadi deiksis persona pertama *ichi ninshō chokuji* 一人称直示, deiksis persona kedua *ni ninshō chokuji* 二人称直示 dan deiksis persona ketiga *san ninshō chokuji* 三人称直示. Dalam sumber data ditemukan deiksis persona pertama *watashi* 私 (わたし), *watakushi* わたくし, *boku* 僕 (ぼく), *ore* 俺 (おれ) dan *atashi* 私 (あたし). Pada deiksis persona kedua ditemukan kata *anata* あなた, *anta* あんた, *kimi* 君 (きみ) dan *omae* お前 (おまえ), dan deiksis persona ketiga ditemukan kata *kare* 彼 (かれ), *kanojo* 彼女 (かのじょ) dan *ano hito* あのひと (あのひと).

Deiksis merupakan ungkapan yang rujukannya dapat berpindah-pindah tergantung siapa yang menjadi pembicara, waktu dan tempat dicitranya satuan bahasa. Deiksis persona merupakan kata tunjuk yang merujuk kepada orang (penutur atau lawan tutur) yang tidak memiliki referen yang tetap. Deiksis persona dalam analisis data yang sering ditemukan yaitu pada kata *watashi* 私 (わたし) dan *anta* あんた. Penggunaan deiksis pada sumber data dalam dialog sering terjadi saat situasi informal.

4.2. Saran

Deiksis yang diteliti dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) hanya deiksis persona dengan menggunakan teori deiksis oleh Koizumi dan analisis data menggunakan teori SPEAKING oleh Hymes. Peneliti selanjutnya dapat mencari sumber data selain anime seperti drama, film, komik, novel dan media lainnya. Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang deiksis persona dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi pelajar bahasa Jepang yang ingin mengetahui tentang deiksis persona.

