

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Setelah menganalisis 17 data yang terdapat pada anime *Orange*, ditemukan dua strategi ungkapan penolakan yaitu strategi penolakan secara langsung dan tidak langsung. Strategi penolakan secara langsung yang ditemukan hanya strategi penolakan dengan menggunakan verba non-performatif (遂行動詞を伴わない断わり) *Suikou doushi o tomonawanai kotowari* dengan menggunakan tuturan 「いや」 *iya* (tidak). Sedangkan penolakan yang menggunakan verba performatif (遂行動詞を伴う断わり) *Suikou doushi o tomonau kotowari* tidak ditemukan. Faktor yang menyebabkan penggunaan strategi penolakan langsung ini adalah faktor *Participant (P)*. *Participant* yang memiliki umur yang sama dan hubungan yang dekat, lebih sering menggunakan strategi penolakan ini.

Selanjutnya, ditemukan strategi penolakan secara tidak langsung. Strategi penolakan ini merupakan strategi yang paling banyak muncul dalam percakapan. Pertama, penolakan tidak langsung dengan mengungkapkan alasan atau penjelasan (言い訳、理由) *iiwake, riyuu* dengan menggunakan tuturan 「用事ある」 *Youji aru* (Aku ada urusan), 「おれ どっちかと 言ったら 楽しみかも。おれでも 役に立つ事 あるのかもって、うれしかったかな。」 *Ore docchikato ittara tanoshimikamo. Ore demo yakuni tatsu koto aru kamotte, ureshikatta ka na* (Aku rasa sangat menyenangkan jika melakukannya. Aku rasa

bisa menjadi berguna untuk teman-teman yang lain. Aku merasa senang), 「でも、新年はみんなで 迎えよう」 *Demo, shinnen wa minna de mukaeyoi* (Tapi kalau menyambut tahun baru, kita lakukan bersama-sama saja), 「おれ 大晦日用事があったわ」 *Ore oomisoka youji ga atta wa.* (Aku ada urusan saat malam tahun baru), 「でも、今日 部活 ある。」 *Demo, kyou bukatsu aru.* (Tapi, hari ini aku ada kegiatan ekstrakurikuler), 「俺「ゆうがたGet!」見られるから。」 *Ore [yugata getto] mirareru kara.* (Karena aku akan menonton [Evening Get]), 「。先行ってる」 *Saki itteru* (Aku harus pergi).

Kedua, penolakan dengan strategi tidak langsung dengan cara menurunkan beban lawan bicara (相手の肩の荷を下ろす) *Aite no kata no ni o orosu* dengan menggunakan tuturan 「いい」 *Ii* (Tidak usah), 「平気だよ」 *Heiki da yo.* (Aku baik-baik saja), 「大丈夫」 *Daijoubu.* (Tidak apa-apa), 「いいよ、別に」 *Ii yo, betsuni.* (Tidak apa-apa, tidak usah). Penolakan menggunakan strategi ini, sering disertai dengan gerakan tubuh atau bahasa isyarat yang berfungsi sebagai pendukung terhadap tuturan penolakan.

Selanjutnya ada penolakan tidak langsung dengan memberikan jawaban yang tidak spesifik (曖昧な答え) *Aimai na kotae* dengan menggunakan tuturan 「俺はちょっと今日は。。。」 *ore wa chotto kyou wa...* (Aku... hari ini...) dan pernyataan penolakan dengan mengungkapkan janji di masa depan (将来約束) *Shourai yakusoku* dengan menggunakan tuturan 「また 今度にしよう。」 *Mata kondo ni shiyou.* (Jadi lain kali saja).

Faktor yang menyebabkan penggunaan strategi tidak langsung ini adalah faktor *Participant* (P) yaitu faktor usia dan suasana hati lawan tutur. Lawan tutur yang memiliki suasana hati seperti tidak ingin membuat orang lain khawatir, tidak ingin membebankan orang lain atau tidak ingin menyakiti hati orang lain, biasanya menggunakan strategi penolakan tidak langsung dalam menyampaikan penolakan.

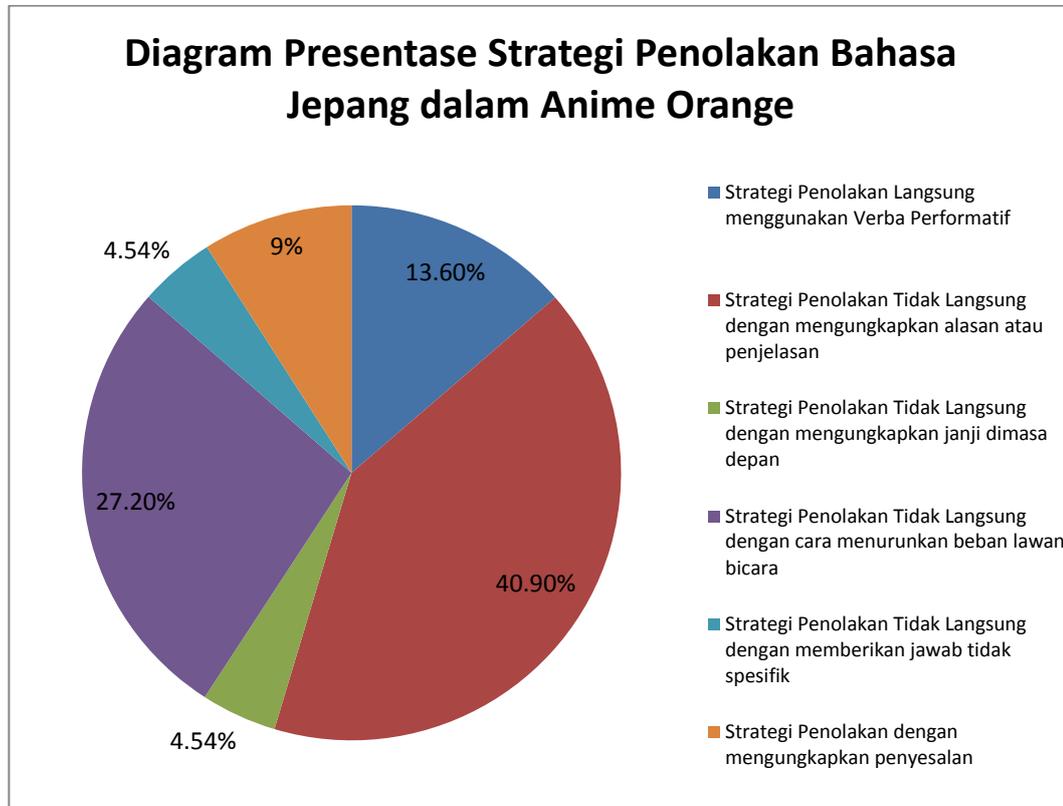
Selain itu, ada strategi penolakan yang muncul namun tidak termasuk ke dalam strategi penolakan yang ada yaitu penolakan dengan cara mengungkapkan penyesalan yaitu 「ごめん」 *Gomen*. Strategi penolakan ini diikuti dengan strategi penolakan tidak langsung dengan mengungkapkan alasan atau penjelasan (言い訳、理由) *iiwake, riyuu*. Faktor yang mempengaruhi pemakaian strategi penolakan ini adalah faktor *Participant* (P) yaitu suasana hati lawan tutur.

Untuk melihat strategi penolakan yang terdapat dalam *anime Orange* dan faktor yang mempengaruhi jenis penggunaannya, serta diagram presentase penggunaannya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 : Strategi Penolakan Bahasa Jepang dalam *Anime Orange* dan Faktor yang mempengaruhinya.

No	Data	Situasi penyebab timbulnya penolakan				Strategi Penolakan Bahasa Jepang							Faktor yang mempengaruhi jenis strategi penolakan yang digunakan					
		permin taan	Saran	Tawar an	Ajakan	Langsung		Tidak Langsung					Setting and Scene (Situasi tuturan yang santai)	Participant				
						Verba Performa tif	Verba Non- perform atif	Mengung kapkan alasan atau penjelasan	Mengung kapkan janji dimasa depan	Menurun kan beban lawan bicara	Member ikan jawab tidak spesifik	Mengung kapkan penyesal an		Umur		Hubungan		Suasa na hati
														Sama	Tidak sama	Dekat	Tidak dekat	
1	Data 1			√			√					√						
2	Data 2	√					√											√
3	Data 3	√					√					√	√		√			
4	Data 4				√						√					√		
5	Data 5			√					√									√
6	Data 6				√		√											√
7	Data 7			√			√											√
8	Data 8		√						√									√
9	Data 9	√							√									√
10	Data 10		√						√									√
11	Data 11		√				√											√
12	Data 12				√		√											√
13	Data 13				√		√	√										√
14	Data 14			√					√									√
15	Data 15	√							√									√
16	Data 16				√		√										√	√
17	Data 17			√			√							√				√

Diagram 1 : Diagram Presentase Strategi Penolakan Bahasa Jepang dalam *anime Orange*



Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa strategi penolakan secara tidak langsung merupakan strategi yang paling banyak muncul dalam *anime Orange*. Strategi penolakan secara tidak langsung muncul sebanyak 86,4% yang terdiri dari penolakan tidak langsung dengan mengungkapkan alasan atau penjelasan muncul sebanyak 40,9%, penolakan tidak langsung dengan cara menurunkan beban lawan bicara sebanyak 27,2%, penolakan tidak langsung dengan mengungkapkan penyesalan sebanyak 9%, penolakan tidak langsung dengan mengungkapkan janji dimasa depan dan memberikan jawaban tidak spesifik sama-sama sebanyak 4,54%. Sedangkan strategi penolakan secara langsung dengan menggunakan verba non-performatif hanya muncul sebanyak 9%.

Diagram 2 : Diagram Presentase Faktor yang mempengaruhi jenis Strategi Penolakan dalam *anime Orange*



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat faktor yang mempengaruhi penggunaan jenis strategi penolakan dalam *anime Orange* adalah faktor *setting and scene* (S) dan *Participant* (P). Faktor *setting and scene* (S) muncul sebanyak 10,52%. Sedangkan faktor *Participant* (P) muncul sebanyak 89,48 yang terdiri dari umur sebanyak 10,52%, hubungan sebanyak 10,52% dan suasana hati lawan tutur sebanyak 64, 42%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi penggunaan strategi penolakan dalam *anime Orange* adalah faktor *Participant* yaitu suasana hati lawan tutur.

Dari kesimpulan diatas, dapat dikatakan bahwa pada saat menyatakan penolakan, masyarakat Jepang lebih sering menggunakan strategi penolakan secara tidak langsung. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah hubungan antara penutur dan lawan tutur yang tidak dekat, perbedaan usia antara penutur dan lawan tutur, dan suasana hati dari lawan tutur atau penolak. Walaupun memiliki usia yang sama, penutur dan lawan tutur menggunakan strategi penolakan tidak langsung dikarenakan suasana hati dari lawan tutur.

#### 4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti memberikan saran serta rekomendasi, yaitu pada penelitian ini hanya menemukan faktor *Participant* (P) yang mempengaruhi pemakaian strategi penolakan. Direkomendasikan kepada penelitian selanjutnya untuk meneliti faktor-faktor lain seperti latar tempat, latar sosial dan lain sebagainya.

Selain itu, penelitian ini hanya meneliti strategi dan faktor yang mempengaruhi pemakaian strategi penolakan yang terdapat dalam *Anime*. Penelitian ini juga dapat diteliti menggunakan sumber data lain seperti *manga*, novel dan lain sebagainya. Penelitian strategi penolakan ini masih dapat diteliti dari segi pragmatik dengan menggabungkannya dengan prinsip kesopanan atau prinsip kerjasama.