

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis perubahan makna *gairaigo* dalam *game NieR:Reincarnation* yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dari 17 data penelitian yang telah dikumpulkan, terdapat 12 data kosakata *gairaigo* yang mengalami penyempitan makna diantaranya: サポート *sapooto*, ベッド *beddo*, ラベル *raberu*, ランプ *ranpu*, プログラム *proguramu*, クレバス *kurebasu*, クライアント *kuraianto*, エレベーター *erebeetaa*, アナウンス *anaunsu*, フロア *furoa*, エラー *eraa*, エリア *eria*. 1 data kosakata *gairaigo* mengalami perluasan makna yakni コンテナ *kontena*. 2 data kosakata *gairaigo* mengalami perubahan makna total yakni; メモ *memo*, リビングルーム *ribingu ruumu*. Serta, 2 data kosakata *gairaigo* tidak mengalami perubahan makna yakni; ウインウイン *uin uin*, ブローチ *buroochi*.

4.2 Saran

Dalam penelitian dengan menggunakan *game* sebagai sumber data, pilihlah *game* yang bersifat *offline* atau dapat dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet atau *game* yang mudah mendapatkan aksesnya. *Game* yang bersifat *live service* (menambahkan konten secara berkala) juga dapat dijadikan sumber data, namun beresiko mengalami *service end* (layanan terhenti) sehingga *game* tidak dapat diakses kembali. Jika *game* sudah *service end*, pastikan sudah ada yang mengarsipkan *game* tersebut dengan format seperti video maupun arsip dari situs

web. Dalam analisis *gairaigo*, diperlukan pemahaman dan wawasan lebih akan suatu makna kata agar dapat membandingkan makna dengan lebih tepat. Serta penggunaan kamus untuk membandingkan makna bahasa Jepang dan makna bahasa Inggris, sebaiknya menggunakan kamus edisi terbaru atau gunakan kamus *online* jika terkendala dengan kamus bentuk fisik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki sumber data serta analisis data yang lebih bervariasi.

