

## BAB IV PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan deiksis persona yang ditemukan dalam *anime Nobunaga Kyousoukyoku episode 1-10* adalah deiksis persona pertama terdiri dari *watashi* (わたし), *watakushi* (わたくし), *washi* (わし), *ore* (おれ), *soregashi* (それがし), *washira* (わしら), dan *warera* (われら).

Konteks yang terdapat dalam hasil analisis data deiksis persona pertama terdiri dari konteks fisik, konteks psikologis, dan konteks sosial. Referensi yang ditemukan yaitu referensi eksofora. Deiksis persona kedua terdiri dari *anata* (あなた), *anta* (あんた), *omae* (おまえ), *onushi* (おぬし), *sochira* (そちら), *sonata* (そなた), *temee* (てめえ), dan *temeera* (てめえら). Konteks yang terdapat dalam hasil analisis data deiksis persona kedua terdiri dari konteks fisik, konteks psikologis, dan konteks sosial. Referensi yang ditemukan terdiri dari referensi eksofora dan referensi endofora yang juga terdiri dari dua kategori yaitu referensi anafora dan referensi katafora. Deiksis persona terdiri dari *ano ko* (あの子), *karera* (かれら), *sono hito* (そのひと), dan *yatsura* (やつら). Konteks yang terdapat dalam hasil analisis data deiksis persona ketiga terdiri dari konteks fisik, konteks psikologis, dan konteks sosial. Referensi yang ditemukan yaitu referensi eksofora.

Deiksis adalah hal yang merujuk sesuatu di luar bahasa seperti merujuk pada persona, tempat, dan waktu suatu tuturan dan referennya dapat berpindah-pindah. Deiksis persona atau *person deixis* adalah kata yang mengacu pada penutur atau pembicara yang referennya tidak tetap atau berpindah-pindah. Penggunaan deiksis dalam tuturan yang terdapat dalam analisis data dipengaruhi oleh konteks, yang mana konteks yang dominan adalah konteks sosial dan tuturan terjadi pada saat situasi informal. Penggunaan deiksis pada data sesuai dengan kaidah dan ketentuan yang berlaku, hal ini berdasarkan konteks sosial yang mencakup situasi, posisi, usia, dan tingkat keakraban antara penutur dan lawan tutur.

#### 4.2. Saran

Deiksis yang diteliti pada *anime Nobunaga Kyousoukyoku* hanya terbatas pada deiksis persona saja. Penelitian ini dibatasi dengan teori deiksis Koizumi (2001), teori konteks Saifudin (2018), teori referensi Lubis (2011), dan teori SPEAKING oleh Dell Hymes (dalam Chaer 2012:63). Latar belakang pada cerita *anime* ini juga menjadi batasan dalam menganalisis deiksis persona yang lain. *Anime* ini berlatarkan kehidupan seorang siswa SMA yang tiba-tiba berpindah ke era *Sengoku*, sehingga deiksis persona yang digunakan oleh tokoh pada *anime* ini adalah deiksis persona yang cenderung kuno atau banyak dipakai pada era *Sengoku*. Deiksis persona lain seperti *boku* (ぼく), *atashi* (あたし), *ware* (われ), *kimi* (きみ), *kisama* (きさま), *kare* (彼), *kanojo* (彼女), *kono hito* (この人), *koitsu* (こいつ), *soitsu* (そいつ), dan *aitsu* (あいつ) tidak terdapat dalam *anime* ini. Konteks dan referensi yang ditemukan dalam hasil analisis data juga kurang beragam. Konteks yang lebih banyak ditemukan dalam penelitian ini adalah

konteks fisik, konteks psikologis, dan konteks sosial, sedangkan referensi yang lebih banyak ditemukan adalah referensi eksofora. Penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat mengkaji lebih lanjut mengenai deiksis persona dan menghasilkan keluaran yang baru dan menjadi sebuah inovasi dalam dunia penelitian. Skripsi ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pembanding bagi penelitian selanjutnya.

