

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab 4 (empat), pada penelitian ini ditemukan penggunaan *aho* dari sumber data *anime Detective Conan* memiliki 4 (empat) makna yaitu: 1) *baka* 'bodoh', 'tolol' ; 2) *ochame* 'lugu' ; 3) *ukkarisan* 'ceroboh' ; dan 4) *noutenki* 'tidak berpikir' atau 'ceplasplos'. Penggunaan ungkapan *aho* yang terbanyak ditemukan dari sumber data memiliki makna *ukkarisan* 'ceroboh' sebanyak 9 (sembilan) data dengan fungsi sebagai berikut:

1. Ungkapan sindiran yang digunakan dengan intonasi rendah ketika menuturkan *aho*.
2. Ungkapan rasa muak dengan menggunakan intonasi yang rendah dan datar pada saat menuturkan *aho*.
3. Ungkapan untuk menunjukkan keakraban. Penggunaan *aho* dimaksudkan untuk mencairkan suasana sedih ataupun suasana tegang.
4. Ungkapan keterkejutan. Ungkapan *aho* digunakan sebab penutur mendapat respon yang diluar dugaan.
5. Ungkapan keheranan. Ungkapan *aho* digunakan oleh penutur dengan memperlihatkan raut wajah yang kebingungan dan juga intonasi yang tinggi.

5.2. Saran

Penelitian kali ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik dan hanya berfokus pada makna dan fungsi pada ungkapan *aho* sehingga ada beberapa batasan dalam menganalisis. Sebagai saran untuk peneliti lain, dengan tema penelitian yang sama, dapat dilakukan dengan menggunakan sosiolek. Dalam sosiolek, peneliti dapat memperluas fokusnya seperti penggunaan bahasa penutur yang bersangkutan dengan usia, pendidikan, seks, pekerjaan, tingkat kebangsawanan, dan keadaan sosial ekonomi.