

## BAB IV

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Gijougo* memiliki tiga jenis makna. Pertama, *gijougo* yang bermakna positif yang meliputi *yorokobi* (perasaan gembira), *kitai* (perasaan harap), *anshin* (perasaan lega), *nodoka* (perasaan santai), *kokochi yosa* (perasaan nyaman) dan *sawayaka* (perasaan segar). Kedua *gijougo* netral yang meliputi *odoroki* (perasaan terkejut), *hageshii kanjou* (perasaan yang luar biasa), *fukai kanjou* (perasaan mendalam), *ochitsuki no nasa* (kekurang-tenangan), dan *ishiki sanman* (kehilangan kesadaran). Ketiga *gijougo* yang bermakna negatif yang meliputi *ikari* (perasaan marah), *shouchin* (perasaan kecewa), *ken''o* (perasaan muak), *shinkeishitsu* (perasaan gugup), *fukai* (perasaan tidak nyaman), *shinpai* (perasaan gelisah), *odoroki to osore* (perasaan terkejut dan takut), serta *tamerai* (perasaan ragu).
2. Makna *gijougo* yang sering muncul berdasarkan unsur yang dikeluarkannya yaitu, *gijougo* yang diungkapkan dengan didukung raut wajah atau tingkah laku dan *gijougo* yang diungkapkan tetapi tidak terlihat pada wajah atau tingkah laku, hanya dirasakan dengan hati saja.
3. Jumlah *gijougo* yang terdapat dalam manga Last Game sebanyak 22 buah. Yaitu *sukkiri*, *iaira*, *punpun*, *gakkuri*, *gakkari*, *unzari*, *ge'*, *mukamuka*, *dokidoki*, *harahara*, *zuun*, *gyo'*, *piku*, *bikkuri*, *gaan*, *dokiin*, *kaa*, *kyuun*, *pokaan*, *Potsuun*, *chikuri*, dan *doyo*.
4. Kecenderungan jenis *gijougo* yang paling banyak ditemukan pada penelitian ini adalah *gijougo* bermakna negatif. Hal itu disebabkan karena alur cerita yang mengusung tema yang diawali dengan rasa benci.