

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya adalah untuk menjawab rumusan masalah, apa padanan kopula *rashii* yang terdekat dalam Bahasa Indonesia dan nilai probabilitas kopula *rashii* dalam novel *Nazotoki wa Dinner no Atode*.

Berdasarkan hasil dari pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terjemahan dari kopula *rashii* dalam novel *Nazotoki wa Dinner no Atode* tidak hanya satu jenis kata, namun terdapat beberapa macam, yaitu: seperti, kelihatannya, seperti layaknya, layaknya, dan ada pula yang tidak diterjemahkan. Hasil dari terjemahan tersebut tergantung dengan konteks kalimat. Selain itu, penulisan *rashii* dalam Bahasa Jepang, tidak hanya sebatas '*rashii*' (らしい) saja, melainkan ada *rashisa* (らしさ), *rashiku* (らしく), *rashiki* (らしき), dan *rashita* (らした).

Perubahan bentuk tersebut karena *rashii* disambung dengan kata benda, sehingga berubah bentuk menjadi sufiks. Contohnya : *reijou rashiku* (令嬢らしく), *josei rashisa* (女性らしさ), *shitsuji rashiku* (執事らしく), dll.

2. Padanan kopula *rashii* yang paling dekat dalam Bahasa Indonesia pada novel *Nazotoki wa Dinner no Atode* adalah 'sepertinya'. Terjemahan *rashii* 'sepertinya' menduduki posisi tertinggi dengan frekuensi kemunculannya paling banyak

dibanding frekuensi terjemahan kata lainnya, yaitu 22. Serta nilai probabilitasnya juga demikian yaitu 0,28.

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya dalam novel *Nazotoki wa Dinner no Atode* karya Higashigawa Tokuya menggunakan teori maupun sudut pandang yang berbeda. Seperti meneliti tentang fungsi kopula *rashii*. Serta dapat meneliti perbandingan antara kopula *rashii* dengan kopula lainnya seperti kopula *sou*, *you*, dan *-ppoi*.

Penelitian ini masih kurang dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, penelitian tentang kopula dan probabilitas lebih luas dan bisa disempurnakan.

