

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dipaparkan di bab IV, ditemukan total 19 data dari 13 episode sebagai sumber data. Dari total 19 data, 4 data adalah pemenuhan kebutuhan fisiologis berupa makan dan minum, tidur dan tempat tinggal, 1 data pemenuhan kebutuhan rasa aman berupa terbebas dari rasa takut akan kondisi yang tidak terduga dan berbahaya, 4 data pemenuhan kebutuhan akan cinta dan menjadi bagian dari suatu kelompok berupa kasih sayang dan kepedulian dari keluarga, teman dan guru, 1 data pemenuhan kebutuhan akan penghargaan berupa pengakuan dari teman, dan 9 data pemenuhan aktualisasi diri yang diwujudkan dengan memaksimalkan potensinya sebagai pemain go.

Dari 9 data aktualisasi diri, diketahui Hikaru memiliki 8 karakteristik pengaktualisasi diri yaitu melihat realitas secara apa adanya dengan penerimaan total, berfungsi secara otonom/dengan aktif menentukan nasib sendiri dan bertanggung jawab, memiliki pemahaman diri yang baik sehingga dapat mengekspresikan dirinya, jujur, memiliki dorongan untuk mengembangkan potensi diri, melakukan yang terbaik di setiap kesempatan, mengalami *peak-experience*, dan menemukan jati-diri. Hikaru bisa disebut sebagai individu yang mengaktualisasi diri dengan dimilikinya karakteristik-karakteristik pegaktualisasi diri tersebut.

Hikaru dalam mengaktualisasi dirinya sebagai pemain go memulai perjalanannya dari kelas 6 SD dan masih terus berlanjut sampai ia menginjak bangku SMA. Dari menjadi anggota klub go di sekolah, hingga menjadi *insei* yang kemudian menjadi pemain go profesional. Hikaru berhasil mengembangkan potensinya karena dalam perjalanan panjang mengaktualisasi diri itu ia pantang menyerah dan terus berusaha mengatasi kekurangannya. Keluar dari zona nyaman juga sangat membantu proses belajar, seperti halnya kemampuan Hikaru yang lebih berkembang semenjak menjadi *insei*. Aktualisasi diri akan terus berlanjut seumur hidup, yang terpenting adalah menghargai dan menikmati proses.

## 5.2 Saran

1. Sebuah karya fiksi seperti anime bisa menjadi lebih dari sekedar hiburan, ia juga bisa menjadi edukasi dan motivasi. Dari cerita fiksi kita bisa melihat kehidupan sang tokoh, apa cita-citanya dan bagaimana tokoh tersebut berjuang dalam mewujudkan impiannya. Anime *Hikaru no Go* berhasil menarik minat banyak orang untuk bermain go setelah melihat gambaran tentang permainan go, gambaran tentang dunia go profesional serta apa yang menarik dari go. Tentu saja semua itu dituangkan lewat cerita yang menarik. Diharapkan akan ada produksi anime yang bisa memberikan gambaran pada penonton tentang suatu profesi tertentu, agar anime tidak hanya menghibur, tapi juga bisa menumbuhkan minat pada suatu profesi dan menjadi motivasi untuk meraih cita-cita.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mencoba mengambil fokus penelitian dari sisi yang berbeda. Misalnya faktor yang mendukung ataupun menghambat aktualisasi diri, dll.
3. Bagi penonton anime, selain menjadi hiburan, anime bisa jadi mengandung hal-hal positif yang bisa diadopsi dalam kehidupan penonton. Entah itu ilmunya, *problem-solving* terhadap suatu masalah, maupun semangat dan ambisi dalam mencapai tujuan hidup.

