

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada level realitas dan representasi, dilihat dari berbagai aspek yang ada dalam kedua level tersebut, dapat disimpulkan bahwa *tatemaehonne* merupakan cara Saber dalam menyikapi segala hal yang berhubungan dengan relasi antara dia dan *master*-nya, yaitu Kiritsugu. Sedangkan, *ganbaru* ditonjolkan pada cara Saber dalam menyikapi segala macam rintangan demi memenangkan *Holy Grail War*. Dari aspek *tatemaehonne*, Saber telah berhasil mempraktikkan seluruh jenis *tatemaehonne* yang ada mulai dari *tatemaehonne* ideal seorang manusia hingga *tatemaehonne* untuk mencapai tujuan. Sedangkan pada aspek *ganbaru*, Saber telah mempraktikkan sikap berjuang keras dan pantang menyerah tanpa gagal. Hal ini digambarkan pada aspek penampilan, perilaku, dan lingkungan pada level realitas. Sedangkan pada level representasi, digambarkan pada teknik kamera, pencahayaan, dan dialog dalam adegan.

Pada level ideologi, disaat Saber mempraktikkan sikap-sikap *tatemaehonne*, dan bushido, disaat yang bersamaan dia juga turut mengamalkan kedelapan kode etik kesatria mulai dari keadilan hingga pengendalian diri tanpa gagal. Ini menandakan bahwa dia telah sukses mengamalkan seluruh nilai bushido, dan telah membuktikan kualitas dirinya sebagai seorang raja dan kesatria berkat hal tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Rönkvist (2016: 56) yang menyebutkan bahwa Saber adalah contoh seorang pemimpin yang terus-menerus berusaha untuk menegakkan cita-cita seorang kesatria.

Penelitian ini menghasilkan sebuah metode untuk bisa melihat suatu nilai kejepangan yang berada dibalik nilai kejepangan yang lain. Selain itu, mengingat karakter Saber yang bukanlah seorang karakter dengan latar belakang orang Jepang, penelitian ini juga memperkuat pendapat bahwa orang di luar Jepang pun dapat memahami, serta mempraktikkan nilai-nilai kejepangan yang ada jika dia mau berusaha untuk mempelajarinya. Saber yang merupakan seorang karakter yang memiliki latar belakang sebagai kesatria dari Britania, mampu mengamalkan nilai-nilai kejepangan *tatemaehonne*, *ganbaru*, serta bushido yang biasanya dikenal melekat pada diri seorang samurai Jepang. Hal ini juga memungkinkan bahwa ini merupakan salah satu cara Gen Urobuchi, selaku penulis cerita dalam menyampaikan bahwa salah satu mitos dalam *nihonjinron* yang menyatakan bahwa orang asing tidak akan bisa memahami budaya orang Jepang (Kazufumi & Befu, 1993: 94), tidaklah valid dan relevan, terutama di era modern ini.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan rangkaian proses dalam penelitian ini, saran yang dapat diberikan kepada para peneliti di masa depan adalah dengan membandingkan nilai kejepangan seperti *tatemaehonne*, *ganbaru*, dan bushido dengan filosofi kebudayaan lokal. Misalnya, seperti *tatemaehonne* dengan tepa selira, *ganbaru* dengan konsep pantang menyerah yang ada di Indonesia, seperti slogan yang terdapat dalam berbagai instansi di seperti militer dan pemadam kebakaran, serta bushido dengan sikap satria dalam kebudayaan jawa yang sering ditunjukkan pada pewayangan.

Selain itu, penelitian lain mengenai anime *Fate* juga memiliki potensi untuk dilakukan di masa depan. Karena *Fate/Zero* juga merupakan anime yang menjadi bagian dari semesta waralaba "*Fate Series*" yang memiliki banyak percabangan dunia yang sangat luas, sehingga memiliki banyak potensi yang bisa digali untuk topik penelitian lain kedepannya baik dari *Fate/Zero*, maupun seri *Fate* yang lain yang diadaptasikan dalam banyak bentuk seperti anime, komik, novel, dan juga gim. Seperti anomali waktu dan sejarah yang terjadi dalam *Fate/Grand Order* dan isu feminisme yang dialami oleh karakter Saber dalam *Fate/Stay Night* dan *Fate/Zero*.

