

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data pada bab pembahasan, akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian dengan judul Konsep *ganbaru* pada tokoh Yukihira Souma dalam *anime Shokugeki no Souma season 3* karya Yuuto Tsukuda.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan definisi konsep *ganbaru* yang digagas oleh para ahli, *ganbaru* merupakan sebuah konsep pemikiran orang Jepang yang memiliki arti bekerja keras, melakukan yang terbaik serta tidak menyerah hingga akhir demi mencapai tujuan. Tokoh Yukihira Souma dalam *anime Shokugeki no Souma season 3* mencerminkan sikap *ganbaru* dalam usahanya demi menjadi salah satu anggota 10 dewan elit di akademi masak Tootsuki. Souma melakukan segala upaya dan mengerahkan segala kemampuannya demi mencapai tujuannya. Mendapatkan pengakuan Kuga sebagai salah satu anggota dewan elit, serta dapat menantangnya *shokugeki*. Souma akhirnya mendapatkan kesempatan untuk menghadapi Kuga dengan mengikuti festival sekolah.

Souma mengungkapkan maksud dia ke Kuga bahwa dia akan menantang Kuga dalam hal penjualan di festival sekolah. Jika Souma berhasil untuk melampaui penjualan Kuga pada hari terakhir, Kuga akan menerima tantangan duel masak dari Souma. Namun di samping itu, ada resiko dan masalah yang cukup besar yang di tanggung Souma. Masalah yang di tanggung Souma adalah reputasi dia dengan Kuga yang tidak seimbang. Kuga lebih diunggulkan dengan jabatannya menjadi ketua penelitian masakan China dan kedudukannya sebagai

kursi kesembilan anggota 10 dewan elit Tootsuki. Karena pamor tersebut, membuat Kuga jauh lebih mudah mendapatkan pelanggan dibandingkan Souma. Namun, karena Souma adalah pribadi yang mempunyai pantang menyerah, Souma mampu menemukan solusi atas masalah-masalah yang dia hadapi. Contoh masalah dan solusinya adalah ketika pamor Souma dapat dikalahkan dengan pamor Kuga, maka jalan satu-satunya yang harus di tempuh Souma adalah merebut pelanggan Kuga.

Upaya yang dilakukan Souma untuk merebut pelanggan Kuga dengan melakukan observasi, dengan menjajakan sample makanan ke pelanggan pada saat malam setelah festival selesai. Serta berinovasi dengan masakan *hujiao bing*, menggunakan bahan-bahan yang dimilikinya. Seperti inovasi mi *danzi* ala-ala Yukihiro, adonan mi *danzi* yang terbuat dari adonan roti *hujiao bing*, serta bola daging isi kare yang berada di atas mapo tofufu yang di buat menggunakan daging isian roti *hujiao bing*. Berkat inovasi mapo tofufu, Souma akhirnya mampu merebut pelanggan Kuga pada hari keempat. Hal ini juga tidak lepas dari sikap fokus Souma untuk melawan Kuga di festival sekolah dengan menolak ajakan Isshiki Satoshi lalu menempatkan stan masakannya di depan penelitian masakan China. Serta sikap sabar Souma ketika di provokasi oleh Kuga, dia tidak pasrah dan mampu membalikkan keadaan dan perkataan Kuga lewat tindakan yang dilakukan Souma.

5.2 Saran

Penelitian ini adalah penelitian budaya yang mengkaji konsep *ganbaru* dalam tokoh Yukihiro Souma dalam *anime Shokugeki no Souma season 3*. Selain

ganbaru, terdapat konsep lainnya yang terdapat pada tokoh Souma atau tokoh lainnya dalam *anime Shokugeki no Souma season 3*. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar mengkaji tokoh Souma atau konsep-konsep Jepang lain dalam *anime Shokugeki no Souma season 3*. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mengkaji bagaimana diplomasi negara Jepang lewat *anime*, bagaimana *crossculture* yang ada dalam *anime* Jepang

