

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab I yang telah dipaparkan dan hasil penelitian yang telah diperoleh, kesimpulan yang disajikan terfokus pada perwujudan nilai *ganbaru* dan *omoiyari* yang terdapat dalam anime *Kimetsu no Yaiba Yuukaku-hen*. Melalui analisis perwujudan nilai *ganbaru* dan *omoiyari*, peneliti menyoroti cuplikan gambar serta dialog dalam anime yang memperlihatkan bahasa, tutur kata dan perilaku tokoh-tokohnya dalam mencerminkan kedua nilai budaya masyarakat Jepang tersebut. Tidak hanya itu, hasil analisis terhadap unsur-unsur naratif juga menggambarkan keterhubungan antara unsur-unsur tersebut berpengaruh terhadap plot dan perilaku tokoh tersebut dalam melakukan perwujudan nilai serta kegiatannya memperoleh tujuan misi.

Analisis terhadap setiap elemen adegan seperti konteks adegan, nilai budaya, penataan adegan termasuk visual berupa tata letak sudut kamera, pencahayaan, kostum, dan elemen musik telah dianalisis dengan tujuan untuk menciptakan suasana dan menguatkan isi pesan dari perwujudan nilai *ganbaru* dan *omoiyari* ini. Dari hasil analisis dan pembahasan yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa perwujudan nilai budaya *ganbaru* dan *omoiyari* dari para tokohnya pada anime *Kimetsu no Yaiba Yuukaku-hen* sangat positif dan sesuai untuk menggambarkan budaya masyarakat Jepang masa kini yang penuh akan nilai-nilai moral kemanusiaan.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai nilai-nilai *ganbaru* dan *omoiyari* ini, peneliti merasa bahwa terdapat banyak sekali nilai-nilai budaya masyarakat Jepang lain yang perlu dikaji lebih dalam lagi. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini hanya terbatas pada kajian antropologi sastra dalam wujud nilai-nilai budaya *ganbaru* dan *omoiyari* melalui bahasa, tutur kata, dan perilaku tokoh yang terdapat pada anime *Kimetsu no Yaiba Yuukaku-hen*. Selain nilai *ganbaru* dan *omoiyari*, peneliti berharap agar ada penelitian selanjutnya yang menggunakan sumber data yang sama dengan pendekatan yang berbeda, misalnya nilai *amae*, *giri*, *bushido*, *on* dan *ninjou*, *kouhai-senpai*, dan *honne-tatema* yang terdapat pada tokoh-tokoh dalam anime *Demon Slayer*. Nilai *amae* dapat memberi gambaran mengenai saling ketergantungan antara tokoh Tanjiro kepada adiknya, Nezuko. Nilai *giri* dapat memberikan gambaran seperti para *hashira* atau pilar pemburu iblis melindungi pemburu iblis tingkat bawah atau orang-orang terdekat bagi mereka serta memenuhi kewajibannya sebagai *hashira*. Nilai *bushido* yang dapat memberikan gambaran pada prinsip dan moral kehidupan yang tercermin dalam para tokoh khususnya sebagai pemburu iblis yang berkomitmen seperti prinsip dan perilaku para samurai di Jepang.

Nilai *on* dan *ninjou* yang dapat memberikan gambaran seperti Tanjiro, misalnya, merasakan *on* terhadap orang-orang yang telah membantunya dan *ninjou* terhadap para iblis yang sering kali dulu adalah manusia biasa. Dia sering menunjukkan belas kasih terhadap iblis yang dia lawan, yang mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang kompleksitas manusia dan iblis. Nilai

*kouhai-senpai*, yang dapat memberikan gambaran pada hubungan antara Tanjiro sebagai seorang pembasmi iblis pemula dan pilar (*hashira*) sebagai seniornya. Pilar seperti Rengoku Kyojuro dan Urokodaki Sakonji bertindak sebagai senpai yang memberikan bimbingan, inspirasi, dan dukungan kepada Tanjiro. Kemudian, nilai *honne-tatema*, yang dapat memberikan gambaran pada tokoh-tokoh anime ini. Tokoh-tokoh di *Kimetsu no Yaiba* sering kali menunjukkan konflik antara apa yang mereka rasakan di dalam (*honne*) dan apa yang mereka tunjukkan ke dunia luar (*tatema*). Contohnya adalah karakter seperti Shinobu Kocho yang menunjukkan sikap tenang dan penuh senyum di depan orang lain (*tatema*), tetapi di dalam dirinya menyimpan rasa dendam terhadap iblis yang membunuh keluarganya (*honne*).

Terakhir, saran untuk pembelajar bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah dengan mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai ini diintegrasikan dalam narasi dan karakterisasi, pembelajar dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana budaya dan bahasa Jepang saling terkait. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga memperkaya pemahaman kontekstual tentang bagaimana nilai-nilai budaya tersebut mempengaruhi interaksi sosial dan perilaku sehari-hari dalam masyarakat Jepang. Pembelajar bahasa Jepang juga disarankan untuk menggunakan anime dan karya sastra Jepang lain sebagai sumber autentik untuk mendalami ekspresi bahasa yang sering digunakan dalam konteks nilai *ganbaru* dan *omoiyari*. Ini akan membantu mengenali dan memahami nuansa bahasa yang mungkin tidak ditemukan dalam pembelajaran bahasa formal, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dan

memahami budaya Jepang secara lebih holistik. Selain itu, melalui analisis nilai-nilai ini, pembelajar juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang penting dalam memahami konteks sosial dan budaya di mana bahasa Jepang digunakan.

