

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini, akan menyajikan dua sub-bab yang terdiri dari kesimpulan mengenai pembahasan hasil penelitian serta saran guna mempermudah peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil pembahasan mengenai proses kreatif pengarang Kondou pada karya *Raion to Usagi*, diketahui Kondou melalui seluruh tahapan proses kreatif yang mengacu pada proses kreatif Isnendes. Pada tahap pendekatan Kondou mulai mencari ide melalui hal yang disukainya dalam hal ini berupa hewan kesukaannya yaitu kelinci. Pada tahap ini juga terdapat sembilan faktor mental yang memengaruhi proses kreatif Kondou dalam proses pembuatan *Raion to Usagi*. Tahap penemuan mencakup usaha pengubahan ide menjadi karya dan esensi yang ingin disampaikan Kondou dalam cerita. Terkait hal ini ide diubah menjadi buku bergambar.

Tahap selanjutnya yaitu tahap penggarapan, dari pengumpulan ide sampai dengan karya diterbitkan menghabiskan waktu satu tahun. Pada tahap pengekspresian, Kondou mengandalkan warna dan gerakan para tokoh melalui gambar. Terakhir tahap pengkomunikasian yang dilakukan Kondou berupa penjualan buku ini di tempat penitipan anak atau taman anak-anak yang termasuk ke dalam jangkauan anak-anak sebagai target utama dari buku ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memiliki beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penelitian terkait proses kreatif pengarang khususnya karya sastra Jepang tergolong masih sedikit dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada proses kreatif yang dilalui oleh sang pengarang. Hal ini berarti peneliti selanjutnya masih memiliki peluang yang besar untuk melakukan penemuan-penemuan baru.

Selain itu, penelitian ini menggunakan buku bergambar anak-anak sebagai objek penelitian. Sedangkan Jepang masih memiliki banyak karya sastra dengan klasifikasi yang cukup rinci bagi target pembacanya. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada proses kreatif setiap pengarang. Sehingga, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan karya sastra lain seperti *light* novel yang banyak digemari di kalangan remaja.