

BAB IV SIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan analisis perbandingan mitologi Jepang dalam film *Princess Mononoke* dan *The Boy and The Heron* karya Hayao Miyazaki, terdapat beberapa poin penting yang dapat disimpulkan:

Pertama, bentuk visual makhluk mitologis dalam kedua film memperlihatkan orientasi yang sangat berbeda. *Princess Mononoke* menghadirkan makhluk yang seluruhnya berbasis hewan, merefleksikan hubungan langsung antara dunia fauna dan kekuatan spiritual alam. Sebaliknya, *The Boy and the Heron* menggunakan makhluk-makhluk yang berakar pada tradisi *yōkai*, terutama figur *tengu* dan roh-roh abstrak seperti Warawara. Ini menunjukkan pergeseran dari mitologi naturalis menuju mitologi spiritual yang lebih simbolis dan psikologis.

Kedua, fungsi makhluk mitologis dalam kedua film menunjukkan perbedaan tematik yang signifikan. Dalam *Princess Mononoke*, makhluk mitologis berfungsi sebagai penjaga alam dan pemicu konflik ekologis. Mereka memperjelas hubungan rapuh antara manusia dan lingkungan, serta menyoroti dampak destruktif tindakan manusia. Sementara itu, makhluk dalam *The Boy and the Heron* tidak terikat pada konflik fisik, melainkan menjadi pemandu dalam perjalanan batin tokoh utama. *Tengu*, *Heron*, dan *Warawara* mendorong *Mahito* untuk menghadapi trauma, menerima kehilangan, dan membangun kembali dunia batinnya.

Ketiga, temuan penelitian menunjukkan bahwa perbedaan bentuk dan fungsi makhluk mitologis ini menghasilkan dua orientasi ideologis yang berbeda. *Princess Mononoke* berfokus pada kritik ekologis dan hubungan manusia–alam, sedangkan *The Boy and the Heron* menekankan pencarian identitas, proses penyembuhan, dan rekonsiliasi personal. Dengan demikian, penggunaan mitologi oleh Miyazaki bergerak dari isu lingkungan yang bersifat eksternal menuju eksplorasi spiritual yang bersifat internal. Secara keseluruhan, representasi makhluk mitologis dalam kedua film mencerminkan kemampuan mitologi Jepang untuk beradaptasi terhadap konteks naratif yang berbeda baik sebagai simbol keseimbangan ekologi maupun sebagai media perjalanan psikologis manusia.

4.2 Saran

1. Untuk Studi Budaya dan Film

Kajian mitologi Jepang dalam animasi perlu diposisikan sebagai sarana memahami bagaimana budaya lokal dapat diterjemahkan ke dalam narasi global, sehingga memperkaya diskursus akademik tentang hibriditas budaya.

2. Untuk Penonton dan Masyarakat

Penonton diharapkan tidak hanya menikmati kisah visual yang indah, tetapi juga memahami nilai ideologis dan filosofis yang disampaikan, seperti pentingnya harmoni dengan alam, penghormatan pada tradisi, serta keberanian menghadapi kehilangan dan perubahan.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Peneliti dapat memperluas kajian dengan membandingkan film lain dari Studio Ghibli atau karya animasi Jepang yang juga mengangkat mitologi, sehingga terlihat spektrum lebih luas tentang bagaimana budaya Jepang direpresentasikan.

