

## BAB IV SIMPULAN

### 4.1 Simpulan

Subbab ini bertujuan untuk menjelaskan kesimpulan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya. Isi simpulan berupa hasil analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dari *anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun*. Kesimpulan dari analisis unsur intrinsik terdapat dua tokoh utama yaitu Tomozaki yang introvert, dan Aoi yang bersifat extrovert. Selain itu, terdapat enam tokoh tambahan yaitu, Minami yang extrovert, Fuuka yang selalu membaca buku, tetapi anggun, Yuzu paling baik hati diantara yang lain, Hanabi yang selalu berterus terang dengan terbuka, Shuuji yang mudah marah, Takahiro yang pandai berbicara. Latar dalam *anime* tersebut terdapat pada negara modern Jepang yang dimana sudah maju dan terdapat banyak peralatan elektronik, dapat dilihat dari konsol *game* yang digunakan oleh karakter utama. Kemudian, kegiatan yang dijalani Tomozaki sering terjadi di daerah sekitar sekolah SMA Sekitomo dan Stasiun Omiya. Alur *anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun* terdapat lima tahapan. Tahap penyituasian, yaitu saat Tomozaki diperkenalkan dengan anggapan terhadap hidup adalah *game* sampah. Tahap permunculan konflik ketika Tomozaki bertemu dengan Aoi, dan Aoi kecewa karena pemain nomor satu yang dia kagumi hanyalah seorang pecundang. Tahap peningkatan konflik, yaitu saat Aoi memutuskan untuk mengajarkan Tomozaki supaya merubah persepsinya terhadap hidup. Tahap klimaks ketika Tomozaki yang akhirnya berhasil ikut kegiatan orang normal. Tahap penyelesaian, yaitu saat Tomozaki akhirnya berhasil merubah cara pandangnya dari *game* hidup sebagai *game* sampah hingga menjadi *game* dewa dan akhirnya menerima dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis penelitian unsur ekstrinsik, terdapat beragam teori persepsi yang ada di dalama *anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun*. Yaitu seperti faktor yang berperan dalam persepsi, organisasi persepsi, perhatian, dan faktor individu. Semua hal itu dapat disimpulkan dari kutipan dialog yang terdapat dalam anime. Selain

itu, terdapat beragam hal dari *game* yang dipersepsikan agar dapat memotivasi seperti *character maker*, *last boss*, *exp*, dan *quest*. Hal-hal tersebut dapat memotivasi Tomozaki supaya terus berkembang dalam *game* hidup. Selain itu, pesan moral yang bisa diambil dari anime ini adalah walaupun hidup tidak berjalan sesuai yang direncanakan, tetapi mencoba untuk mengubah persepsi menjadi minat tersendiri karena motivasi dapat berasal dari cara pikir tersebut.

Setelah peneliti menonton dan menganalisis anime *Jaku-Chara Tomozaki-Kun*, dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat yang dapat ditiru dari *anime* ini seperti motivasi dalam hidup. Tomozaki yang awalnya tidak peduli dan hanya menganggap hidup adalah *game* sampah kini telah mengubah pandangannya dengan sedikit dorongan kecil yaitu mengubah persepsinya seperti bermain *game* dan terus menuntaskan tugas-tugas dari kehidupan. Maka dari itu, pentingnya persepsi kita sendiri dapat menentukan bagaimana diri kita ke depannya. Sikap Tomozaki sendiri yang awalnya hanya seorang introvert kini dapat memiliki banyak teman dapat ditiru oleh penonton yaitu dengan cara mengubah persepsinya masing-masing seperti *game*, novel, komik, dan lainnya agar dapat lebih semangat lagi dalam menjalani hidup.

#### **4.2 Saran**

Pada penelitian ini, peneliti berfokus kepada cara pandang Tomozaki terhadap hidup dan cara mengubahnya. Peneliti berharap agar Tomozaki dapat lebih menunjukkan cara pandang lainnya terhadap hidup, seperti lebih menunjukkan unsur *gamenya* agar lebih mudah dipahami oleh orang yang bahkan kurang paham di dalam bidang *game*. Peneliti berharap pembaca dapat meniru cara Tomozaki dalam mengubah cara pandangnya.