

## BAB IV KESIMPULAN

### 4.1 Simpulan

Pada bagian ini memaparkan kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis pada bab sebelumnya, berupa simpulan dari hasil analisis tokoh, penokohan, dan penggambaran egoisme psikologis yang terdapat dalam *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingudamu to Hobo Yonin no Yuusha!* Penggambaran karakter tokoh dalam film ini menggunakan metode berikut:

1. Metode dramatik dapat dilihat dari penokohan Shinchan sebagai anak yang optimis ingin menyelamatkan Nanako dan setia kawan dengan tidak ingin kehilangan Buriifu atau siapapun lagi setelah kehilangan Buriburizaemon dan Nise Nanako. Selain itu dapat dilihat juga dari penokohan Buriburizaemon yang memiliki karakter tidak berpendirian karena selalu membela yang kuat dan tidak peduli terhadap Yuuma yang ingin pergi sendirian dalam keadaan yang bahaya. Kemudian penokohan pada tokoh Nise Nanako yang digambarkan tidak terlalu banyak bicara selain berkata “Shinchan suki yo!” akan tetapi tindakan Nise Nanako yang rela menyelamatkan Shinchan tertangkap oleh pasukan dari kerajaan walaupun Nise Nanako akan hancur jika terkena air karena Nise Nanako adalah hasil dari gambar yang dibuat Shinchan menggunakan *Miracle Crayon*. Selain itu pada penokohan Buriifu yang memiliki sifat suportif, memiliki, solidaritas tinggi, tegas, dan berjiwa kepemimpinan yang dapat dilihat dari perilaku Buriifu yang mengingatkan Shinchan tentang tujuannya untuk menyelamatkan Kota Kasukabe serta menahan Yuuma untuk tidak bertindak sendiri di saat kondisi yang genting agar tidak terjadi sesuatu pada diri Yuuma. Selanjutnya pada penggambaran tokoh Bouei Daijin yang memiliki sifat antagonis dengan tindakan bersikeras menjalankan strategi yang sudah dibuat untuk menyelamatkan kerajaan walaupun sudah dilarang oleh raja

dari Kerajaan Rakuga dan penokohan pada Rakugakingu atau raja dari Kerajaan Rakuga digambarkan memiliki sifat yang baik hati dan adil dengan menentang strategi yang dibuat oleh Bouei Daijin untuk menyelamatkan Kerajaan Rakuga yang akan runtuh dikarenakan kurangnya energi yang dihasilkan dari gambar coret-coretan yang dibuat oleh anak-anak di atas kertas.

2. Sedangkan metode karakter atas karakter lainnya dapat dilihat dari penokohan Shinnan memiliki karakter heroik yang dapat diketahui dari penduduk Kasukabe yang mengucapkan terima kasih dan memuji Shinnan karena telah diselamatkan dari serangan pasukan Kerajaan Rakuga.

Sedangkan dimensi penggambaran karakter tokoh-tokoh dalam film ini dapat diketahui melalui beberapa dimensi berikut, diantaranya:

1. Dimensi fisik (kondisi fisik). Karakter tokoh Shinnan secara fisik digambarkan sebagai anak laki-laki berambut pendek, memakai baju berwarna merah. Karakter tokoh Buriburizaemon digambarkan sebagai makhluk setengah manusia setengah babi berwarna merah muda yang membawa permen tongkat berbentuk katana. Karakter tokoh Nise Nanako digambarkan memiliki rambut kehijauan, mata yang unik, dan bentuk hidung dan mulut yang besar. Karakter tokoh Buriifu digambarkan sebagai celana dalam yang sudah dipakai dua hari dan memiliki tangan dan kaki serta dapat berbicara melalui lubang yang ada di celana dalam. Karakter tokoh Bouei Daijin secara fisik digambarkan sebagai orang berambut pirang dan memakai baju layaknya ksatria yang tinggal dalam kerajaan. Karakter tokoh Rakugakingudamu digambarkan memiliki postur tubuh yang besar memakai jubah layaknya raja tapi wajah asli dari Rakugakingudamu memiliki ciri khas gambar coret-coretan yang biasa digambar anak-anak, yaitu memiliki cula, bermata besar dan tidak simetris, dan bentuk tubuh yang kecil dan bulat memakai mahkota kecil.

2. Dimensi sosial (interaksi antara manusia dan kaitannya dengan aktifitas sosial). Karakter tokoh Shinkan secara sosial digambarkan sebagai anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak. Karakter tokoh Buriburizaemon digambarkan sebagai pahlawan penyelamat. Karakter tokoh Bouei Daijin secara sosial digambarkan sebagai Menteri Pertahanan Kerajaan Rakuga dan dihormati oleh para pasukan yang ada di Kerajaan Rakuga. Karakter tokoh Rakugakingudamu adalah seorang raja dari kerajaan rakuga dan memiliki anak buah seperti Bouei Daijin dan para menteri dan pasukan lainnya.
3. Dimensi psikologi (motivasi, perasaan, dan emosi). Karakter tokoh Shinkan digambarkan sebagai tokoh yang heroik, baik hati, optimis, setia kawan. Karakter tokoh Buriburizaemon digambarkan sebagai tokoh yang tidak berpendirian dan tidak acuh. Karakter tokoh Nise Nanako secara psikologi digambarkan sebagai karakter yang setia kawan. Karakter Buriifu digambarkan sebagai tokoh yang memiliki rasa solidaritas tinggi, tegas, suportif, berjiwa pemimpin. Karakter Bouei Daijin digambarkan memiliki sifat yang antagonis.

Kemudian, analisis mengenai penggambaran egoisme psikologis tercermin melalui penduduk dari Kerajaan Rakuga, khususnya Bouei Daijin, Onigunsou, Meron, Ichigo, dan para tentara dari Kerajaan Rakuga. Tindakan yang dimotivasi oleh kepentingan berkebutuhan diri atau *selfish*, serta didukung dengan argument bahwa “melakukan apa yang ingin kami lakukan” dalam hal ini ditunjukkan pada tokoh Bouei Daijin, Onigunsou, Melon, Ichigo, Tentara dari Kerajaan Rakuga. Tokoh-tokoh tersebut melakukan apa yang ingin mereka lakukan dan mementingkan kepentingan dirinya sendiri demi menyelamatkan Kerajaan Rakuga yang ingin runtuh dengan cara merugikan penduduk yang berada di Kota Kasukabe. Tokoh-tokoh tersebut melakukan apa yang paling ingin mereka lakukan yaitu dengan cara menjalankan strategi *Uki Uki Kaki Kaki* yang memaksa anak-anak di Kasukabe untuk menggambar coret-coretan di atas kertas demi mencegah semakin runtuhnya

Kerajaan Rakuga ke bumi walaupun sang raja dari Kerajaan Rakuga sudah berusaha melarang untuk menjalankan strategi tersebut..

#### 4.2 Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di atas mengenai penggambaran egoisme psikologis yang terdapat pada *Anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingudamu to Hobo Yonin no Yuusha*. Peneliti berharap adanya penelitian menggunakan teori egoisme psikologis pada film dari *anime* berjudul *Crayon Shinchan* yang lainnya. Selain itu, peneliti juga berharap adanya penelitian pada aspek-aspek lain dengan menggunakan objek penelitian yang sama yaitu film *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingudamu to Hobo Yonin no Yuusha* karya Kyougoku Takahiko untuk dijadikan sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis, terutama untuk mahasiswa yang berminat terhadap pembahasan sastra untuk dijadikan sebagai bahan penulisan tugas akhir.

