

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa fabel bergambar *Asobi ni Kita no Daare? Saru to Kani dan Nezumi no Sumou*, menceritakan tentang masalah sosial dalam merealisasikan keinginan sosial dengan teori rangsang balas yaitu teori ganjaran dan diskriminatif.

Struktur pada fabel berupa tokoh dan penokohan, latar, dan alur. Tokoh merupakan pelaku dalam fabel sedangkan penokohan merupakan perilaku dari si pelaku dalam fabel. Tokoh terbagi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama dalam fabel *Asobi ni Kita no Daare?* ini adalah Uu si kelinci memiliki sifat periang dan peduli terhadap teman temannya terutama kepada Sasa yang sedang sakit kakinya .

Tokoh tambahan dalam fabel ini, yaitu Riri tupai, Kiki musang, Sasa monyet, Kuku beruang dan Koutarou dewa angin. Mereka semua adalah teman teman Uu yang berperilaku baik walaupun Uu memiliki konflik dengan Kuku karena ketika bersembunyi saat bermain petak umpet kupingnya kelihatan.

Fabel kedua adalah *Saru to Kani* .Tokoh utama dalam fabel *Saru to Kani ?* ini adalah Monyet dan kepiting. Monyet memiliki sifat yang licik kepada kepiting, karena kelicikannya, monyet tak sengaja membunuh kepiting. Kepiting mempunyai sifat rajin dan tekun. Ketika Kepiting menukarkan nasi kepalnya dengan biji kesemek monyet, ia langsung merawat biji tersebut hingga menjadi sebuah pohon. Selanjutnya adalah karakter tambahan, yaitu lebah, anak kepiting, kastanye, lumbung dan kotoran sapi. Lebah mempunyai sikap dewasa dan kepemimpinan yang bagus, lebah berhasil menghibur anak kepiting yang sedang menangis lalu membuat rencana untuk membalas perbuatan monyet. Tentunya dengan dukungan kastanye, lumbung dan kotoran sapi.

Fabel ketiga adalah *Nezumi no Sumou*. Tokoh utama dalam fabel *Nezumi no Sumou ?* ini adalah Yasedon si tikus kurus dan Choujadon si tikus gemuk, mereka berdua adalah tikus yang suka berada di gudang dan di lemari rumah

kakek dan nenek. Mereka berdua memiliki sifat pantang menyerah dan menghargai usaha nenek yang senantiasa memberi mereka mochi bertenaga dan baju sumo lucu berwarna merah.

Tokoh tambahan adalah kakek dan nenek, mereka adalah kakek dan nenek yang miskin tetapi senantiasa memberikan dukungannya kepada tikus tikus.

Latar terbagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat dalam fabel *Asobi ni Kita no Daare?* ini, yaitu hutan, hutan pohon ek, rumah Uu, rumah sasa dan taman rumah Uu. Di hutan Uu menari nari dibawah daun daun yang berjatuhan dan bertemu Kiki, hutan pohon ek Uu bertemu Riri sambil mencari tahu siapa yang mengajaknya bermain? Di rumah Sasa Uu menjenguk Sasa dan di taman Rumah Uu sendiri adalah tempat diselenggarakannya pesta.

Latar waktu dalam *Asobi ni Kita no Daare?* ini, yaitu bertepatan pada musim gugur dan akhir musim gugur, ketika Uu menari nari di bawah dedaunan yang jatuh dan bertemu Koutarou.

Latar sosial dalam fabel *Asobi ni Kita no Daare?* ini, yaitu berpesta untuk menyambut kedatangan Sasa sambil membuat pai biji pohon ek.

Fabel kedua adalah *Saru to Kani*, latar tempat dalam fabel *Saru to Kani* ini yaitu, di rumah kepiting dan rumah monyet. Di rumah kepiting, kepiting mulai menanam biji buah kesemeknya sementara di rumah monyet, lebah dan kawan kawan mulai menjalankan rencananya untuk membalas perbuatan monyet.

Fabel ketiga adalah *Nezumi no Sumou*, latar tempat dalam fabel *Nezumi no Sumou* ini yaitu, di gunung dan di rumah kakek dan nenek. Di gunung sang kakek melihat Yasedon dan Choujadon sedang melakukan sumo lalu di rumah kakek dan nenek, kakek dan nenek bersama sama memberikan dukungannya kepada Yasedon dan Choujadon dengan cara membuatkan mochi dan baju sumo.

Latar sosial dalam fabel *Nezumi no Sumou* ini adalah sumo, pada saat ketika kakek melihat Yasedon dan Choujadon di gunung lebih tepatnya di balik belukar.

Alur terbagi menjadi lima tahap, yaitu tahap penyituasian, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian. Tahap penyituasian dalam fabel *Asobi ni Kita no Daare?* yaitu tahapan dimana Uu sedang menari nari dibawah daun yang berguguran dan bertemu Kiki. Tahap pemunculan konflik, dimana Sasa meminta kepada Koutarou untuk mengantar dia dan teman temannya kerumah, tetapi Koutarou tidak bisa mengangkat Uu dan kawan kawan sekaligus.

Tahap peningkatan konflik adalah tahap dimana Koutarou memutuskan untuk mengantar Sasa pulang sendiri tanpa teman teman yang lain sehingga Sasa menangis. Tahap klimaks adalah tahap dimana situasi berubah buruk, Sasa yang ingin menangis dan Koutarou yang sedang kebingungan bagaimana cara membawa Sasa pulang bersama teman temannya? Tahap penyelesaian adalah tahap dimana Uu dan teman teman sama sama membawa Sasa pulang dengan karpet dan bantuan kekuatan angin Koutarou.

Selanjutnya adalah fabel kedua *Saru to Kani*. Tahap penyituasian dalam fabel *Saru to Kani*, Saat monyet melemparkan buah kesemek kepada kepiting karena pada saat itu kepiting ingin monyet mengambilkan buah kesemek yang ada di atas pohon. Tetapi monyet malah melemparkan buah kesemeknya kearah monyet dengan keras. Tahap pemunculan konflik, saat anak anak kepiting keluar dari tubuh ibu kepiting dan menangis melihat ibunya mati. Saat itu lebah datang dan mencoba menghiburnya.

Tahap Peningkatan konflik, saat lebah ingin meminta bantuan kastanye, lumbang dan kotoran sapi untuk memberikan hukuman kepada monyet. Tahap klimaks terjadi saat Lebah dan kawan kawan menjalankan rencananya. Tahap penyelesaian terjadi, saat monyet jatuh tergeletak mati setelah di timpa oleh lumbang.

Terakhir adalah fabel ketiga *Nezumi no Sumou*. Menggunakan alur yang sama seperti *Asobi ni Kita no Daare?*. Tahap penyituasian dalam fabel *Nezumi no Sumou*, yaitu saat kakek melihat Yasedon dan Choujadon melakukan sumo di gunung, tahap pemunculan konflik yaitu, saat Yasedon berkali kali kalah saat melawan Choujadon. Tahap peningkatan konfliknya adalah, saat Choujadon kaget akan kekuatan Yasedon yang meningkat saat bersumo dengannya.

Tahap klimaks, Yasedon dan Choujadon sudah sama sama makan mochi bertenaga buatan kakek dan nenek dan sudah memakai baju sumo buatan nenek. Walaupun tidak ada pemenangnya.

Tahap penyelesaian saat, Yasedon dan Choujadon menepati janjinya akan memberikan balas apresiasi atas mochi dan bajunya, mereka memberikan uang kepada kakek dan nenek tersebut dan mereka menjadi kaya raya.

Keinginan keinginan yang bersifat rangsang balas pada fabel *Asobi ni Kita no Daare? Saru to Kani dan Nezumi no Sumo*. Pertama adalah fabel *Asobi ni kita no Daare?* Sasa ditelaah menggunakan teori ganjaran dan teori diskriminatif. Keinginan merupakan suatu pola perilaku dan reaksi terhadap suatu rangsangan tertentu akibat munculnya suatu keinginan dalam diri. Analisis yang digunakan oleh penulis terdiri dari tiga unsur yaitu perhatian, kecerdasan, dan motivasi

Dalam hal ini, teori ganjaran dan diskriminatif sangat berperanan penting dalam diri Sasa. Kedua keinginan tersebut dimiliki oleh Sasa, karena memiliki sifat semangat dan periang, secara otomatis memiliki keinginan kuat dalam dirinya .

Kesimpulan teori rangsang balas dari ketiga fabel sebagai berikut,

NO	GANJARAN	DESKRIMINATIF
1	Keinginan Sasa yang sangat ingin bermain saat kakinya terluka tetapi Uu dan kawan kawan berinisiatif untuk membuat pesta. Sementara Koutarou menjemputnya dengan permadani (<i>Asobi ni Kita no Daare?</i>)	Saat selesai berpesta, Sasa meminta Koutarou untuk mengangkat Uu dan kawan kawan di karpet ajaibnya untuk sama sama mengantarnya pulang. Tetapi Koutarou tidak bisa mengangkatnya (<i>Asobi ni Kita no Daare?</i>)
2	Keinginan dan tindakan monyet untuk mendapatkan makanan, yaitu onigiri dan buah kesemek. Sehingga berhasil menipu kepiting bahkan sampai membunuhnya (<i>Saru to Kani</i>)	Tindakan monyet yang keterlalu langsung di balas dengan hukuman oleh lebah. Sehingga monyet meninggal (<i>Saru to Kani</i>)
3	Saat kakek dan nenek di berikan uang oleh para tikus karena sudah memberikan mochi bertenaga dan pakaian sumo (<i>Nezumi no Sumou</i>)	Pada saat membuatkan para tikus mochi dan baju sumou, kakek dan nenek tidak mendapatkan bantuan dari siapapun (<i>Nezumi no Sumou</i>)

Dalam mengenal kehidupan sosial, manusia banyak sekali mengeluarkan keinginan rangsang balasnya sebagai wujud berinteraksi dengan orang lain. Keinginan rangsang balas orang tersebut berubah berubah berdasarkan kondisinya bisa bersifat ganjaran maupun diskriminatif, kita sebagai sosok yang lebih dewasa harus bisa mengatur diri agar tidak bersikap egois . Pada akhirnya, sebagai orang dewasa kita harus menilai lagi keinginan rangsang balas yang timbul pada diri kita pribadi, apakah keinginan itu akan berguna untuk mereka kedepan nanti untuk lingkungan sosial bermasyarakat.