

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah menganalisis seluruh data pada penelitian tahapan plot dalam film *Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai. Peneliti menemukan total 27 data peristiwa yang berpengaruh pada tahapan plot dalam film ini. Terdapat 5 data ditemukan pada tahap penyituasian, yaitu menceritakan kehidupan awal Mitsuha dan Taki beserta orang-orang di sekitarnya. Selanjutnya, 7 data ditemukan pada tahap pemunculan konflik yang menceritakan awal mula masalah muncul yaitu pertukaran tubuh antar keduanya, dan usaha mereka untuk tetap melanjutkan hidup ditengah pertukaran tubuh, kemudian peristiwa bencana meteor yang membuat Mitsuha meninggal dunia., 4 data ditemukan pada tahap peningkatan konflik yang menceritakan usaha Taki untuk mencari Mitsuha dan kenyataan bahwa Mitsuha sudah meninggal 3 tahun lalu. Kemudian, 9 data ditemukan pada tahap klimaks, yaitu saat Taki pergi ke kuil Miyamizu, kemudian meminum kuchikamizake, dan sekali lagi ia bertukar tubuh dengan Mitsuha dan berusaha menyelamatkan penduduk Itomori dari bencana meteor, kemudian untuk pertama kalinya Taki bertemu dengan Mitsuha. Dan 2 data ditemukan pada tahap penyelesaian, yaitu saat berita di TV menceritakan penduduk Itomori selamat, kemudian 8 tahun setelah bencana meteor taki telah lulus sekolah dan berusaha mencari kerja, dan akhirnya Taki dan Mitsuha bertemu kembali.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Analisis Tahapan Plot Cerita Pada Film *Kimi no Nawa* Karya Makoto Shinkai”, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa bahasa Jepang yang menggemari film terutama anime, film-film produksi saat ini sudah semakin canggih dalam proses produksinya, baik itu segi cerita yang kompleks yang dapat membuat penonton penasaran, kualitas gambar yang memukau, hingga kualitas suara dan musik yang membuat penonton ikut hadir ke dalam film tersebut. Untuk itu agar dipahami juga dari sisi pengetahuan karya sastra mengenai plot jalan ceritanya agar dapat bermanfaat lebih bukan sekedar hiburan semata.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tentang plot cerita, karena peneliti menyimpulkan belum banyak penelitian yang membahas tentang plot, sehubungan dengan luasnya cakupan sastra bahkan sampai ke film, maka dapat dipertimbangkan film ataupun anime sebagai media untuk mempelajari bahasa Jepang dan budaya Jepang.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang penelitian sejenis, ataupun ingin meneliti film *Kimi no Nawa* dapat dilakukan penelitian unsur naratif lainnya pada pembuatan film ini.