

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat unsur intrinsik, ciri-ciri dan gejala kepribadian ganda, serta hubungan antartokoh disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam unsur intrinsik pada *anime Shingeki no Kyojin* dua tema yaitu persahabatan dan kemiliteran. Tokoh yang mempengaruhi kepribadian ganda Reiner Braun ada 10 tokoh. Berlatarkan tahun 845 sampai 854 di Pulau Paradis dan Negara Marley. Alur pada anime ini adalah campuran.
2. Tokoh Reiner Braun dalam *anime Shingeki no Kyojin* memiliki dua kepribadian. Kepribadian pertama yaitu sebagai Pejuang Marley dan yang kedua sebagai Prajurit Paradis. Ciri-ciri kepribadian ganda Reiner Braun terdapat 9 dari 10 ciri-ciri. Sedangkan gejala kepribadian ganda Reiner Braun terdapat 8 dari 12 gejala.
3. Terpecahnya kepribadian ganda Reiner disebabkan oleh beberapa tokoh lain yang berada di sekitarnya. Tokoh-tokoh yang berpengaruh terhadap proses terbentuknya kepribadian ganda Reiner berjumlah 10 orang. Tokoh yang memberikan stimulus positif, menjadi penguatan bagi masing-masing kepribadian Reiner ada tiga tokoh. Bertold Hoover

merupakan penguat pada kepribadian Reiner Braun ketika menjadi Pejuang Marley. Sedangkan tokoh Historia Reiss dan tokoh Connie Springer yang menjadi penguat pada kepribadian Reiner ketika menjadi Prajurit Paradis. Tokoh yang memberikan stimulus negatif pada Reiner berjumlah 6 tokoh. Tokoh-tokoh tersebut tidak memberikan penguatan terhadap kepribadian tokoh Reiner Braun. Tokoh yang memberikan stimulus positif dan negatif dengan adanya penguatan hanya 1 tokoh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran untuk penonton anime, penelitian selanjutnya dan perpustakaan STBA JIA Bekasi sebagai berikut:

1. Dalam menonton *anime* sebaiknya tidak hanya asal menonton dan menjadikan *anime* tersebut sebagai hiburan semata. Selain hiburan, jadikanlah *anime* sebagai sarana pembelajaran. Seperti pembelajaran bahasa Jepang, mengenal adat dan budaya Jepang, teknik pembuatan animasi, cara mengisi suara pada animasi, teknik pembuatan alur cerita, mengenal banyak karakter dan kepribadian seseorang dan masih banyak lagi. Maka dari itu dengan menonton *anime* dapat dijadikan sumber pembelajaran dan pengetahuan bukan hanya di bidang bahasa Jepang, melainkan berbagai macam bidang.
2. *Anime Shingeki no Kyojin* memiliki cerita yang kompleks dan membuat tokoh dengan berbagai-macam karakter yang mendetail. Tidak sedikit

tokoh yang memiliki gangguan psikologi. Maka dari itu, untuk peneliti psikologi sastra selanjutnya dapat meneliti anime ini.

3. Banyak peneliti STBA JIA yang membahas psikologi sastra, tetapi kurangnya ketersediaan mengenai psikologi sastra pada perpustakaan STBA JIA membuat peneliti lebih berusaha mencari teori-teori terkait psikologi sastra diluar kampus. Alangkah baiknya jika perpustakaan STBA JIA menyediakan buku-buku mengenai psikologi sastra. Selain untuk koleksi pustaka, tersedianya buku psikologi sastra, membuat peneliti yang akan meneliti psikologi sastra ke depannya dapat dengan mudah mencari teori yang dibutuhkan.

