

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini peneliti akan menyampaikan hasil kesimpulan dari data-data yang peneliti analisis pada bab sebelumnya, yaitu tentang unsur-unsur intrinsik sastra pada *manga Tomodachi game* dan analisis tahap *Bluffing* pada karakter Katagiri Yuuichi. Kesimpulan yang peneliti akan sampaikan sebagaimana untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang sudah peneliti lakukan pada *manga Tomodachi Game* berupa unsur-unsur intrinsik yang terkandung di dalamnya, dan analisis tahap-tahap yang ada pada *Bluffing* yang dilakukan oleh tokoh Katagiri Yuuichi, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Unsur intrinsik pada manga Tomodachi Game

Unsur intrinsik pada *anime Tomodachi Game* memiliki 17 data yang peneliti temukan berupa tema, plot, tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu, sudut pandang, dan amanat.

Manga Tomodachi Game merupakan *manga* yang mengangkat tema bermain game dan menguji pertemanan untuk menyelesaikan game tersebut, dengan masing-masing tema memiliki 1 data. Lalu dilanjutkan dengan plot yang memiliki 2 data.

Setelah itu untuk bagian tokoh dan penokohan pada *manga Tomodachi Game* mamakai teknik *telling* dan *showing* yang sudah dijelaskan dari teori

Albertine Minderop, tokoh utama pada *manga Tomodachi Game* adalah Amano Yukiteru yang memiliki 2 data penokohan, lalu 4 tokoh pendukung yang masing-masing memiliki 1 data. Selain tokoh dan penokohan peneliti juga membagi latar menjadi 2 yaitu latar tempat dan latar waktu, peneliti memilih latar tempat yang berkaitan dengan konflik yang paling berdampak pada tokoh utama dengan 4 data, lalu latar waktu yang peneliti simpulkan bahwa *manga Tomodachi Game* mengambil waktu periode Heisei dengan 1 data.

Sudut pandang pada cerita *manga Tomodachi Game* diambil dari sudut pandang orang ketiga dengan 1 data, dan yang terakhir ada 1 amanat yang peneliti dapat temukan dalam *manga Tomodachi Game* yang memiliki 1 data.

2. Analisis terjadinya tahap *Bluffing* pada tokoh Katagiri Yuuichi dalam *manga Tomodachi Game*

Pada analisis yang peneliti lakukan dalam menganalisis tahap *Bluffing* pada tokoh Katagiri Yuuichi sesuai dengan teori Maria dan Kevin D. Mitnick tentang *Bluffing*. Peneliti berhasil menemukan 3 point utama dari tahap-tahap yang harus dilakukan dari teknik *Bluffing* itu sendiri. Peneliti menemukan 5, dan dari 5 data tersebut masing-masing mewakili teknik *Bluffing*, dapat disimpulkan bahwa Katagiri Yuuichi memang memiliki akal dan kemampuan untuk memanfaatkan situasi dan kondisi untuk membuat rencana dan *Bluffingnya* berhasil.

B. Saran

Mengikuti hasil kesimpulan yang sudah peneliti dapatkan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pemelajar bahasa Jepang, penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan dalam mengetahui unsur-unsur intrinsik sebuah karya sastra pada *manga*, dengan mengetahui unsur-unsur intrinsik tersebut dapat mendalami cerita yang disuguhkan oleh *manga* yang dibaca.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kajian sastra khususnya psikologi sastra agar dapat mencari topik-topik yang berkaitan dengan psikologi sastra yang masih jarang diteliti, dan memperdalam hal yang ingin diteliti tersebut.
3. Untuk STBA JIA, peneliti memberikan masukan untuk memperbanyak kajian tentang psikologi sastra dan karena pada dasarnya kajian psikologi sastra sangat luas untuk diteliti dan agar lebih bervariasi.