



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUPAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ini, saya mendapatkan beberapa kesimpulan. Pertama, elemen yang penulis temukan dalam film *Kimi No Na Wa* dapat disebut sebagai folklor. Kesimpulan ini dapat diraih setelah membandingkan dan menelaah elemen dalam film menggunakan teori folklor Jepang dari Danandjadja. Setelah menelaah elemen tersebut, penulis mendapatkan bahwa ada 19 elemen folklor di dalam film ini dan film ini mengandung elemen dari 3 bentuk besar folklor yaitu folklor lisan, sebagian lisan dan bukan lisan.

Kesimpulan kedua yang penulis temukan adalah Selain film *Kimi No Na Wa*, memiliki keunikan tersendiri yang membedakan film animasi ini dari film animasi Jepang lainnya. Sejujurnya, banyak dari elemen folklor Jepang yang ditemukan di dalam film ini sudah muncul di film animasi Jepang lainnya seperti pesta rakyat, kimono, makanan dan elemen agama *Shinto*. Alasan kenapa elemen folklor tersebut sering muncul, dikarenakan folklor tersebut termasuk ke dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang. Hal yang membedakan antara film *Kimi No Na Wa* dan film animasi lainnya adalah, *Kimi No Na Wa* memasukkan budaya lama Jepang seperti *kumihimo* dan *kuchikamisake*, *musubi* yang belum pernah terlihat di film animasi Jepang manapun. Hal inilah yang membuat *Kimi No Na Wa* menjadi unik dan berbeda.

Kesimpulan ketiga adalah pernyataan yang mengatakan bahwa animasi Jepang menggunakan elemen folklor di dalamnya itu benar. Salah satu tujuan utama kenapa penulis meneliti animasi Jepang, didukung dari pernyataan Shinobu (seperti dikutip dalam Lopez, 2014) yang mengatakan bahwa penonton dapat mempelajari sejarah, budaya dan bahkan folklor dari negara Jepang. Penulis ingin mencari tahu apakah pernyataan tentang Jepang memasukkan budaya ke dalam animasinya. Setelah melakukan penelitian ini, penulis dapat membuktikan bahwa pernyataan itu benar karena saat penulis mencoba untuk menelaah film *Kimi No Na Wa*, penulis menemukan banyak aspek dari budaya Jepang seperti dari adat istiadat, agama, bahasa, legenda, kepercayaan rakyat, makanan, minuman, pesta rakyat serta tradisi yang mereka lakukan.

Dari menganalisa unsur folklor dari animasi Jepang ini, penulis bisa mengatakan bahwa animasi dapat menjadi media yang menarik untuk mengadaptasikan folklor di dalamnya. Berbicara tentang animasi di Indonesia, penulis sendiri sudah pernah melihat karya animasi Indonesia yang mengandung folklor di dalamnya. Salah satu contoh yang penulis kenali adalah karya kakak kelas Fritz Malindo Wijaya yang mengadaptasikan cerita rakyat berjudul Timun Mas ke dalam bentuk 3D animasi menggunakan gaya *storytelling* perwayangan. Penulis menilai bahwa animasi tersebut sangat bagus dan dapat menjadi media untuk memperkenalkan generasi muda akan folklor dan budaya Indonesia. Sayangnya, animasi ini mendapat banyak perhatian dan apresiasi di luar negeri dan di Eropa dibandingkan di negara sendiri. Hal ini disebabkan karena negara Indonesia masih belum mempunyai ketertarikan pada potensi dunia animasi,

akibatnya industri animasi tidak berkembang secepat negara Amerika dan Jepang. Sangat disayangkan karena banyak dari animasi yang dibuat oleh anak Indonesia mempunyai banyak potensi sama seperti animasi yang dibuat negara lainnya.

5.2. Saran

Ketika ingin meneliti tentang topik yang berhubungan dengan Jepang atau menganalisa animasi Jepang, akan menjadi lebih mudah bila pembaca dapat membaca bahasa Jepang atau mempunyai teman yang mengerti bahasa Jepang. Hal ini dapat memudahkan pencarian data atau bahan literatur, karena buku Jepang yang ditranslasikan ke dalam bahasa Indonesia atau Inggris masih terbatas dan mayoritas buku mengenai topik tersebut berbahasa Jepang. Dalam hal pemilihan topik, meneliti tentang perbedaan studio animasi Jepang dan Indonesia bisa menjadi topik yang menarik untuk dianalisa.

