

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa karya sastra film Suzume No Tojimariterdapat penerapan tentang karakterisasi dengan menggunakan 9 variabel Orson Scott Card yaitu:

1. Tokoh Suzume Iwato memiliki motif yang baik dari mudah bergaul, sopan, pantang menyerah dan berkemauan tinggi tetapi disisi lain Suzume memiliki sifat yang ceroboh dan mudah marah. Suzume juga memiliki trauma masa lalu yang disebabkan oleh di tinggalkan sang ibu. Reputasi Suzume sebagai pahlawan bagi Jepang. Stereotip dari Suzume Iwato digambarkan seperti anak SMA yang kisaran umur kurang lebih 17 tahun, rambutnya yang senang di kuncir selalu memakai seragam SMA dengan pupil mata yang besar dan berbadan ideal. Untuk jaringan pertemanan Suzume memiliki banyak teman. Selanjutnya kebiasaan dan pola dari Suzume Iwato yaitu di pagi hari melakukan sarapan sembari menonton acara berita cuaca, suka memberi makan kucing jalanan, dan tidak pernah ingkar janji. Bakat dan kemampuannya yaitu mampu melihat caing bencana. Suzume juga memiliki selera dan kesukaan terhadap kursi kecil berwarna kuning yang dipatkan dari ibunya dan Suzume menyukai kucing. Dan terakhir tubuh dari Suzume Iwato digambarkan seperti anime pada umumnya.

2. Karakterisasi toko Souta Munakatta dari segi motif memiliki karakter yang cerdas dan sigap. Masa lalu Souta yang merupakan penerus dari generasi penutup pintu bencana. Souta mempunyai reputasi yang giat belajar untuk mengejar impiannya. Souta memiliki stereotip seperti berusia kurang lebih 22 tahun, berambut panjang yang terurai tetapi memiliki pesona yang tampan, mempunyai tahi lalat pada bagian pipi, dan Souta berpenampilan seperti mahasiswa pada umumnya. Untuk jaringan pertemanan, Souta tidak banyak mempunyai teman. Kebiasaan dan pola Souta Munakatta yaitu setia kawan dan mandiri. Souta juga memiliki bakat dan kemampuan yang sama seperti Suzume yaitu mampu melihat cacing bencana. Selain itu, Souta Munakatta juga memiliki selera dan kesukaan terhadap anak-anak. Dan untuk tubuh Souta Munakatta sama seperti Suzume yang digambarkan seperti gambaran anime pada umumnya.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan penulis untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan film *Suzume No Tojimari* yaitu:

1. Dapat diperluas untuk memasukkan analisis terhadap lebih banyak berbagai unsur-unsur pada film seperti pengembangan plot, alur, latar, waktu dan sebagainya.
2. Dapat meneliti tokoh lainnya yang ada pada film *Suzume No Tojimari* ini seperti Daijin, Tamaki Iwato, Tomoya Serizawa dan lain sebagai.