

BAB IV PENUTUP

4.1 SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab III dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Gambaran *bushido* tokoh Kirito pada novel SAO dan Shiroe pada novel *Log Horizon* yaitu, 1) Keadilan. Kirito dan Shiroe sama-sama berjuang untuk menegakkan keadilan dengan cara melawan kejahatan yang ada pada masing-masing dunia *game* yang mereka tempati. Tindakan ini masuk kedalam salah satu nilai dari semangat *bushido*. Semangat *bushido*, merupakan semangat yang menjunjung kebenaran tanpa ada rasa takut. 2) Kebajikan. Salah satu bentuk semangat *bushido* pada novel SAO dan *Log Horizon* yaitu membantu, menolong dan melindungi pemain lain yang berada dalam kesulitan. Tindakan ini didasari dengan rasa cinta, kasih sayang, simpati dan kepedulian terhadap pemain lain. 3) Kesopanan. Bentuk kesopanan yang menggambarkan jiwa *bushido* pada tokoh Kirito dan Shiroe yaitu, dari tata krama kedua tokoh ini dalam berbicara. Kirito dan Shiroe sama-sama memikirkan perasaan lawan bicara dalam berinteraksi. 4) Ketulusan. Bentuk ketulusan yang dilakukan Kirito dan Shiroe yaitu, kerelaan hati mereka untuk berjuang demi kepentingan bersama tanpa mengharapkan imbalan dari pemain lain. Dengan tulus, tokoh Kirito dan Shiroe rela mengorbankan diri dan bantuan yang

mereka berikan tanpa mengharapkan imbalan atau ikhlas dalam melaksanakannya. Ketulusan. 5) Keberanian. Keberanian yang muncul dalam tokoh Kirito dalam novel SAO dan Shiroe dalam novel *Log Horizon* adalah keberanian untuk menyelamatkan para pemain. 6) Kehormatan. Baik tokoh Kirito dan Shiroe, sama-sama menunjukkan kehormatannya dengan bentuk kepercayaan pemain lain akan sikap mereka yang menggambarkan sikap *bushido*. 7) Kesetiaan. Dalam bekerja, tokoh Kirito dan Shiroe sama-sama tidak putus asa dan terus berusaha untuk mengerjakan dan menyelesaikan pekerjaannya. 8) Pengendalian diri. Bentuk pengendalian diri yang terdapat pada tokoh Kirito dan Shiroe yaitu, tidak panik dan tidak emosi dalam mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi.

2. Novel SAO mempunyai hubungan intertekstual dengan novel *Log Horizon*. Hubungan Intertekstual tersebut dapat dilihat dari persamaan bentuk semangat *bushido* dalam kedua tokoh di atas. Terdapat delapan persamaan dari segi bentuk semangat *bushido* yaitu, 1) Keadilan, 2) Kebijakan, 3) Kesopanan, 4) Ketulusan, 5) Keberanian, 6) Kehormatan, 7) Setia dalam bekerja, 8) Pengendalian diri. Selain itu terdapat pula persamaan kedua tokoh dari objek penelitian ini yaitu, tema yang diangkat pada kedua novel ini sama, yaitu: tentang pemain yang terjebak pada *game online*, dan juga kedua tokoh ini sama-sama mendapat pandangan buruk dari pemain disekitar mereka.

4.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian sejenis, terutama yang menggunakan teori intertekstual.
2. Novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare yang merupakan bagian dari *lite novel* Jepang diharapkan dapat menjadi objek penelitian menggunakan pendekatan dan teori yang berbeda dari penelitian yang dilakukan, seperti menggunakan pendekatan dan teori baik dalam bidang sastra seperti; psikologi sastra, resepsi sastra, struktural dan lainnya, serta dalam bidang linguistik dan bidang lainnya.

