

BAB IV

SIMPULAN

4.1 Simpulan

Setelah menelaah Anime Slam Dunk, penulis dapat menarik kesimpulan dari unsur Intrinsik yaitu, tokoh utama dalam *anime* ini adalah Sakuragi Hanamichi ia memiliki sifat pemarah, percaya diri dan pekerja keras. Dalam anime ini terdapat pula tokoh pendamping yaitu, Rukawa Kaede yang memiliki sifat dingin namun sebenarnya simpatik. Haruko Akagi yang memiliki sifat ceria, ramah dan terbuka. Mito Youhei yang memiliki sifat usil namun setia kawan. Mitsuyoshi Anzai yang memiliki sifat yang lemah lembut dan suportif.

Latar Tempat dalam *anime* ini adalah, SMA Shohoku, Ruang klub basket Shohoku, Stadion Olahraga Kanagawa, SMA Jousei Shizuoka, Prefektur Aichi lalu latar waktunya adalah Musim Semi dan Musim Panas dan Latar Sosial budaya berupa Kelas Menengah, Pachinko, Hanabi.

Alur dalam anime ini terdiri dari alur maju yaitu dimulainya, Sakuragi ditolak oleh wanita dan bertemu dengan Haruko kemudian Haruko mengajak Sakuragi bermain basket. Alur mundur yang ditampilkan sebagian kecil seperti disaat ia SMP dimana ia bertengkar dengan lawannya setelah itu ia pulang dan mendapati ayahnya yang terkena serangan jantung dan sekarat namun Sakuragi tidak dapat memanggil ambulans karena dia dikeroyok lawan-lawannya. Pengalamannya yang ditolak oleh Yoko Shimamura, bertengkarnya Sakuragi dengan *gank berandalan* Mitsui lalu kekalahan Sakuragi melawan Kainan dan alur campuran yaitu bertemunya Sakuragi dan Yoko Shimamura dan beberapa konflik antara Sakuragi dan Oda Tatsumasa sampai mereka bertemu kembali di latihan tanding.

Kemudian, dalam unsur ekstrinsik terdapat latar belakang pengarang yang menceritakan dimulainya pengarang bermain basket sejak SMA kemudian meniti karirnya sebagai komikus dan mencoba membuat karya komik bernuansa basket. Sosial Budaya yaitu kecintaan pengarang terhadap basket yang membuatnya membuka program beasiswa slam dunk yang mengajak anak-anak muda Jepang untuk meluaskan minatnya terhadap basket dan beberapa perbedaan terhadap tim basket Jepang dan Amerika.

Selain menganalisis tokoh, penulis juga menganalisis motivasi dari karakter utama *slam dunk* yaitu Sakuragi Hanamichi menggunakan Teori Motivasi ERG dari Clayton Aldefer ada 3 hal yang memotivasi Sakuragi Hanamichi yaitu *Existence, Relatedness* dan *Growth*. Kebutuhan *Existence* bersumber dari keinginan psikologi Sakuragi Hanamichi yaitu mengisi waktunya dengan berkelahi, main pachinko dan yang sangat ia dambakan adalah berdekatan dengan gadis yang ia sukai. Kebutuhan *Relatedness* didapatkan dari orang-orang yang dekat dengannya yaitu Haruko Akagi yang membuat Sakuragi bergabung di klub basket Sakuragi yang awalnya benci basket menerimanya hanya semata-mata mendapatkan perhatian Haruko. Kemudian dalam klub basket ia memiliki saingan dalam basket dan percintaan yaitu Rukawa Kaede dalam memperjuangkan basket dan cinta ia didukung oleh pelatih, dan ke empat temannya. *Growth* didapatkan dari pengalamannya dalam bertanding basket, yang awalnya kerap mendapatkan pelanggaran karena sikapnya tak sabaran, kemudian kekalahan melawan SMA Kainan meski begitu ia berhasil membawa SMA Shohoku menuju kejuaraan nasional dengan juara 2 mewakili Kanagawa setelah itu ia menemui berbagai pemain diluar Prefektur Kanagawa yang lebih berbobot, hal itulah yang mendorong Sakuragi untuk berjuang lebih keras.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis menilai anime *Slam Dunk* banyak menceritakan makna kehidupan yang direpresentasikan dalam sosok-sosok tokoh seperti bagaimana kita bekerja keras dalam mencapai sebuah hasil yang kita inginkan, lalu bagaimana mengontrol emosi dan meningkatkan motivasi untuk lebih baik lagi. Oleh karena itu, penulis mempunyai harapan skripsi ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan menganalisis perkembangan kepribadian tokoh-tokoh serta analisis mengenai nilai motivasi yang terdapat dalam anime tersebut