

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan tradisional *karuta* dalam film *Chihayafuru* adalah beberapa tokoh yang memandang permainan *karuta* dari segi positif yaitu orang-orang yang sebelumnya sudah mengenal dan berpengalaman dalam memainkan permainan tersebut dan juga yang menyukai kebudayaan Jepang dan berkeinginan untuk melestarikan kebudayaan Jepang, sedangkan dari segi negatif yaitu beberapa tokoh yang tidak tertarik dengan permainan tradisional dan beranggapan bahwa permainan *karuta* adalah permainan tradisional yang dimainkan pada waktu kecil
2. Faktor penyebab berkurangnya peminat *karuta* dalam film *Chihayafuru* adalah beberapa tokoh lebih tertarik pada klub olahraga di sekolahnya dan ada beberapa orang yang ketakutan terhadap cara bermain *karuta*, karena pada saat mereka melihat cara bermain *karuta*, salah satu kartu *karuta* tersebut ada yang menancap pada boneka dan juga hampir mengenai kepala mereka. Oleh karena itu, mereka merasa takut untuk bermain *karuta* karena setelah melihat cara bermainnya.

5.2 Saran

Saran penulis untuk penelitian selanjutnya adalah meneliti film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi, menggunakan teori maupun sudut pandang yang berbeda. Seperti pengaruh sifat antisosial yang dimiliki oleh tokoh Tsutomu Komano terhadap orang-orang disekitarnya dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra.