

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap game *Persona 5 Royal* dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra Carl Gustav Jung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakter dan kepribadian tokoh dalam game visual novel Persona 5 Royal

Kesimpulan dari seluruh hasil analisis dapat disimpulkan bahwa jenis karakter yang paling dominan adalah plegmatis, karena perjalanan dari tokoh protagonis merupakan perjalanan heroik serta sering muncul di banyak bagian alur cerita. Munculnya karakter plegmatis ini karena sifatnya yang pantang menyerah, lambat mengambil Keputusan yang menciptakan berbagai konflik, namun sadar dan tetap tenang dalam menghadapi setiap konflik. Karakter yang di tinjau dari arketipe yaitu, bayangan yang mendominasi terhadap karakter tokoh, karena pengungkapan sifat asli tokoh lebih banyak di tunjukkan dari sisi gelap tokoh yang melawan tokoh utama. Arketipe pahlawan tidak mendominasi karena karakter tokoh yang melawan tokoh utama lebih kuat penggambaran sifatnya meskipun hanya selisih satu kemunculan arketipe pahlawan dengan bayangan.

2. Alur dalam game visual novel Persona 5 Royal

Alur dalam game ini bersifat progresif dan mengikuti struktur klasik *The Hero's Journey* ala Joseph Campbell yang juga berkaitan erat dengan teori Jung. Narasi dibangun dari panggilan petualangan, penolakan, pertolongan gaib, hingga klimaks berupa pertempuran ideologis melawan kekuatan kolektif represif (Yaldabaoth). Alur cerita menekankan pertarungan antara kehendak bebas melawan kekuasaan yang memanipulasi

kesadaran masyarakat, yang diperankan melalui perjalanan dan misi Phantom Thieves.

3. Arketipe ditinjau dari alur serta karakter dan kepribadian game visual novel *Persona 5 Royal*

Dari hasil analisis deskripsi arketipe yang ditinjau dari alur, arketipe pahlawan yang mendominasi. Karena alur ini memuat sebuah cerita kepahlawanan melawan kejahatan, yang dimulai dari panggilan untuk berpetualang, konflik yang membuat tokoh memutuskan sesuatu dengan bijak, bertemu dengan orang tua bijak, dan panggilan untuk kembali berpetualang. Alasan lainnya alur ini memuat kisah heroik melawan kejahatan di dunia sosial. Kemudian alur yang mendominasi cerita gim visual novel *Persona 5 Royal*, adalah alur campuran karena di awal cerita alurnya maju, kemudian mundur lagi ke awal sebelum semua peristiwa terjadi.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Untuk peneliti selanjutnya**, diharapkan dapat memperluas kajian terhadap karya visual novel lain atau game naratif yang memiliki struktur cerita kompleks dan simbolik, guna memperkaya kajian psikologi sastra di ranah media interaktif. Penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan pendekatan teori Jung yang lebih spesifik, seperti *individuasi* atau *kompleks*, untuk pendalaman yang lebih psikologis.
2. **Untuk akademisi dan praktisi sastra**, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game, khususnya genre visual novel seperti *Persona 5 Royal*, dapat dijadikan sebagai objek kajian sastra yang sah dan relevan. Dengan pendekatan yang tepat, game dapat menjadi sarana baru untuk mengekspresikan tema-tema filosofis dan psikologis yang mendalam, serta menjadi media literasi sastra modern.

3. **Untuk pengembang game dan penulis naskah**, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam membangun karakter dan alur cerita yang memiliki kedalaman psikologis. Pendekatan arketipe Jung terbukti mampu menciptakan keterikatan emosional antara pemain dan karakter, serta membentuk narasi yang reflektif terhadap kondisi sosial dan batin manusia.
4. **Untuk pemain atau penikmat game**, diharapkan dapat lebih sadar terhadap nilai-nilai simbolik, psikologis, dan moral yang terkandung dalam narasi game. Dengan kesadaran ini, bermain game tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi pengalaman reflektif dan edukatif.