



BAB 4
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anime *Bucchigiri?!* menampilkan tokoh Arajin Tomoshihi sebagai protagonis yang mengalami perkembangan karakter yang signifikan sepanjang alur cerita. Pada bagian awal, Arajin digambarkan sebagai sosok pemalu, pengecut, dan cenderung menghindari konflik. Perubahan karakter tersebut terjadi secara bertahap melalui rangkaian peristiwa yang tersusun dalam struktur tiga babak menurut teori Syd Field, mulai dari tahap pengenalan situasi dan tokoh, puncak konflik, hingga penyelesaian.

Kehadiran tokoh lain seperti Mahoro Jin, Marito Jin, Matakara Asamine, dan jin Senya turut memberikan pengaruh yang kuat terhadap dinamika perkembangan Arajin. Latar tempat utama, yakni Sekolah Ichizu dan Kuil Honki, berfungsi tidak hanya sebagai lokasi peristiwa, tetapi juga sebagai elemen yang memfasilitasi perubahan karakter tokoh utama melalui interaksi dan konflik yang terjadi di dalamnya.

Dari perspektif teori *behaviorisme* B.F. Skinner, perubahan perilaku Arajin Tomoshihi dipicu oleh stimulus yang sebagian besar bersumber dari interaksi sosial,

khususnya dengan Mahoro Jin. Ucapan, perhatian, dan permintaan Mahoro menjadi stimulus yang mendorong Arajin untuk mengambil tindakan yang sebelumnya dihindarinya. Respon yang ditunjukkan berupa peningkatan rasa percaya diri, kemauan untuk terlibat dalam pertarungan, serta tekad untuk membuktikan dirinya setara dengan tokoh-tokoh kuat di sekitarnya. Perubahan ini diperkuat melalui *operant reinforcement* positif, ketika Arajin memperoleh pengakuan, penerimaan, serta kepuasan pribadi atas keberanian yang ia tunjukkan. Selain itu, terdapat pula penguatan negatif yang mendorong Arajin untuk menghindari situasi yang berpotensi mengurangi harga dirinya atau membuatnya kehilangan kesempatan mendapatkan perhatian Mahoro. Dengan demikian, perubahan perilaku Arajin dari pribadi yang pasif menjadi individu yang berani dan percaya diri merupakan hasil dari rangkaian stimulus, respon, dan penguatan yang membentuk perilaku baru dalam konteks alur cerita dan interaksi antartokoh.

