BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah disaampaikan pada bab sebelumnya telah memperjelas bahwa *anime* Jepang telah digunakan sebagai media untuk menyampaikan ideologi-ideologi Jepang yang dipergunakan sebagai *Japanese Culture Imperialism* atau imperialisme kebudayaan Jepang modern di Surabaya. Data-data yang diperoleh dilapangan, mendukung bahwa adanya imperialisme budaya negara Jepang terhadap remaja di komunitas *Forever For Friend* Surabaya dan pengaruh *anime* Jepang terhadap pembentukan identitas diri para pelaku *cosplay* di komunitas *Forever For Friend* Surabaya.

Berdasarkan uraian atau penjelasan dalam penyajian data dan analisis data yang telah dilakukan peneliti sesuai dengan langkah - langkah yang dituntut dan dilaksanakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. *Anime* Jepang mendominasi dengan Faktor Internal dan Eksternal

   Anime Jepang mendominasi dikalangan remaja Indonesia khususnya di Surabaya, hal tersebut tidak terlapas dari pengaruh media yang turut berperan penting dalam perkembangan *anime* Jepang di Indonesia.

   Tidak hanya media elektronik, media cetak seperti majalah dan koran, kini sudah sangat banyak membantu perkembangan dunia *anime* Jepang. Dari hasil observasi yang dilakukaan peneliti, tak jarang dapat dijumpai beberapa ulasan mengenai perkembangan dunia *anime* Jepang di beberapa koran lokal. Selain itu informan juga menyebutkan Majalah AMH Magazine dan Animonster merupakan majalah favorit para informan, majalah-majalah tersebut secara lengkap membahas bagaimana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan dunia *anime* Jepang di Indonesia, mulai dari kel uarnya *anime* baru dan festival budaya Jepang di Indonesia khususnya di wilayah Kota Surabaya.

Namun selain pengaruh media massa yang berpengaruh besar pada perkembangan dunia animasi Jepang, berperan juga faktor-faktor internal maupun eksternal yang berpengaruh sehingga remaja lebih tertarik terhadap *anime* Jepang, sehingga *anime* Jepang berhasil mendominasi :

a. Faktor Internal

1) Karakter

Hal ini sama layaknya seperti mengidolakan artis dan akhirnya menyukai segala yang berkaitannya. Terlebih lagi, karakter-karakter *anime* mayoritas cantik dan imut serta tampan dan gagah.

2) Dunia dalam *Anime* yang Luar Biasa

Hal ini kuat untuk dijadikan alasan, karena dunia di *anime* yang dapat melakukan hal di luar akal sehat manusia seperti layaknya berubah menjadi monster, memiliki kejeniusan berlebih, kemajuan teknologi yang luar biasa dan lain-lain.

3) Jalan Cerita yang Menarik

Anime juga banyak disukai dikarenakan jalan cerita yang menarik, Hal ini didukung dengan genre yang terkandung dalam setiap serial *anime.* Ini lebih kepada ketertarikan terhadap suatu genre dari *anime*, bukan secara umum, yang dimaksud disini adalah ketertarikan seseorang yang menyukain jenis cerita yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengarah pada jalan cerita action, maka remaja akan menyukai serial *anime* yang bergenre action saja dan tidak menyukai *anime* secara umum. Namun hal ini juga kuat untuk dijadikan alasan seseorang menyukai *anime*.

4) Sumber Inspirasi

Di dalam film *anime* ada banyak sekali inspirasi, yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung. Inspirasi-inspirasi tersebut biasanya mengenai perjuangan hidup, cinta, dan persahabatan.

b. Faktor Eksternal

1) Pengaruh Lingkungan (Teman)

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap ketertarikan remaja terhadap suatu hal yang baru, salah satunya adalah teman.

Hal ini merupakan salah satu faktor eksternal yang ditemukan oleh peneliti dari hasil wawancara mendalam pada informan.

2) Pengaruh Media

Dengan terbiasa melihat serial *anime* Jepang yang biasa ditangakan oleh stasiun televisi di setiap libur sekolah, tanpa disadari individu-individu akan tertarik dan ingin melihat serial *anime* lainnya. Disini, menunjukan bahwa media juga berpengaruh dalam perkembangan *anime* Jepang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Media *anime* Jepang berpengaruh pada pembentukan Identitas Diri Pelaku *Cosplay*

Anime Jepang berpengaruh dalam proses pembentukan identitas diri para remaja pelaku *cosplay* khususnya pelaku *cosplay* di komunitas *Forever For Friend* Surabaya.

Hal ini didasarkan dari hasil temuan penelitian yang menemukan beberapa efek yang terjadi setelah para remaja yang baru menonton ataupun remaja yang memang sudah menyukai *anime-anime* Jepang :

a. Mengeluarkan gerakan dan ekspresi menyerupai tokoh *anime*

Seorang fans *anime* akan suka meniru gerakan atau perkataan tokoh *anime* yang dianggapnya unik atau lucu. Misalnya ketika seorang anak yang sedang berkelahi dengan temannya dan memulainya dengan menggerakan kedua tangannya seperti ninja. Atau menari balet dan berputar-putar seperti okama. Ataupun menunjukan raut wajah super ekspresif yang biasa menggambarkan ekspresi karakter *anime*. Sekilas hal-hal seperti itu terlihat konyol dan absurd. Tetapi melakukan hal seperti itu memang menyenangkan.

b. Meniru gaya bicara tokoh *anime*

Seorang fans *anime* juka suka meniru gaya bicara tokoh *anime* yang memiliki gaya bicara unik, aksen yang lucu, dan menambahkan kata imbuhan di setiap akhir perkataannya. Ambil contoh karakter Nyanta dari *anime* Log Horizon yang suka menambahkan “nyan~” di akhir kalimat. Dalam suatu kondisi, hal ini akan membuat kita terlihat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih imut dan menggemaskan seperti anak kucing tetapi lain cerita jika kata itu keluar dari seseorang yang berbadan kekar, maskulin, dan berbulu dada lebat.

c. Ketertarikan terhadap bahasa dan budaya Jepang

Setelah menikmati beberapa seri *anime* dan terbiasa dengan bahasa Jepang, penikmat *anime* biasanya akan tertarik dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Mereka akan mulai penasaran dengan apa arti kata kimochi, yamete kudasai, oishi, dan itai. Errr..mungkin tontonan mereka harus sedikit diluruskan. Dan mereka juga akan tertarik dengan kebudayaan Jepang yang digambarkan pada *anime* yang ditonton mereka.

d. Anti Sosial

Ini juga merupakan salah satu efek negatif dari menonton *anime*. Terlalu banyak menghabiskan waktu mengurung diri di kamar untuk menonton *anime* seperti yang biasa para otaku lakukan dapat mengganggu cara komunikasi kita dengan orang lain dan membuat kita menjadi anti sosial. Untuk menyiasatinya, sering-seringlah menonton *anime* bersama dengan teman-teman. Bergabunglah dengan komunitas pecinta *anime* yang ada di sekitar kita. Dengan begitu kita tidak akan menjadi makhluk ansos.

e. Memotivasi diri sendiri

Sebagian besar *anime* selalu memberikan pesan moral di dalam ceritanya. Memang sudah kebiasaan orang-orang Jepang untuk memotivasi orang lain dalam menjalani hidup. Dan kebiasaan itu pun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga tertuang di dalam *anime*. Pesan dan makna dari sebuah cerita *anime* bisa membantu penontonnya supaya lebih bersemangat dan berjuang lebih keras.

B. Rekomendasi

Dari uraian diatas dapat dikemukan beberapa recomendasi atau saran yang mungkin dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan mendatang, yaitu :

1. Kalangan Remaja

   Anime Jepang memang merupakan sebuah hiburan yangtepatuntuk mengisi waktu luang. Namun seiring berjalannya waktu, sebagai remaja harus berfikir bahwa *anime* tersebut hanyalah sebuah hiburan belaka dan tidak seharusnya dengan ideologi-ideologi yang terkandung dalam *anime* tersebut meracuni pikiran remaja itu sendiri. Sebaiknya tidak berlebihan dalam menikmati dan menyukai serial *anime* Jepang, mungkin lebih baik bagi para remaja untuk mulai beralih pada serial-serial animasi karya anak bangsa Indonesia.

2. Pelaku *Cosplay*

   Saran yang diberikan penulis bagi pelaku *cosplay* adalah untuk mulai mengurangi kecintaan terhadap budaya-budaya milik orang lain. Sebagai warga Indonesia, kita harus bangga dan lebih melestarikan budaya-budaya asli Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id