

BAB IV

KESIMPULAN

Melalui penelitian ini, penulis menemukan bahwa faktor awal yang mendukung popularitas Touken Ranbu, yang kemudian memicu munculnya fenomena *Katana Joshi* adalah pola konsumsi *otaku* di masa kini yang lebih mementingkan daya tarik karakter daripada narasi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Kedua, kondisi pasar yang mendukung di tengah tingginya popularitas penggambaran ulang tokoh sejarah sebagai laki-laki rupawan di antara *otaku* wanita. Ketiga, penggunaan elemen-elemen *moe* dalam desain karakter untuk memicu *Kyara Moe* di antara para *otaku* tersebut. Keempat, memperbanyak sirkulasi karakter melalui berbagai macam media dan produk untuk meningkatkan jumlah konsumsi *otaku*.

Efeknya, *Katana Joshi* apatis dengan ketidakjelasan konsep dalam game Touken Ranbu dan hanya berfokus pada *Kyara Moe* terhadap karakter (*Touken Danshi*). *Katana Joshi* kemudian menjadi tidak mampu untuk membedakan antara mana yang asli dan mana yang palsu dalam konten yang disuguhkan pada masing-masing media tersebut. Selama jenis media yang bersangkutan masih menggunakan karakter yang sama, *Katana Joshi* mampu mengonsumsi karya ataupun produk yang dihasilkan tanpa diskriminasi.

Konsumsi *database* yang dilakukan oleh *Katana Joshi* tidak secara eksklusif hanya terjadi dalam video game. Hal yang sama bisa diterapkan untuk bentuk-bentuk budaya *otaku* lain seperti *anime* dan komik yang mulai dipenuhi oleh elemen *moe* namun tanpa narasi yang jelas, dibuat hanya untuk memuaskan kebutuhan penonton/pembacanya dengan *Kyara Moe*. Touken Ranbu berhasil merevitalisasi kebudayaan Jepang yang mulai dilupakan oleh generasi muda. Indonesia bisa belajar satu atau dua hal dari Touken Ranbu untuk mempromosikan budaya lokal kepada generasi penerusnya.