

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil angket hasil angket yang telah penulis sebarakan kepada pemain *Yu-Gi-Oh* yang tergabung dalam Grup komunitas *Prodigy* pada tanggal 29 Juni 2022, penulis menarik kesimpulan bahwa para pemain *Yu-Gi-Oh* Sebagian besar mengetahui bahwa permainan *Yu-Gi-Oh* termasuk dalam salah satu budaya populer.

Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa masuknya Budaya populer permainan kartu *Yu-Gi-Oh* bersamaan dengan masuknya serial animasi *Yu-Gi-Oh* di web streaming atau pertelevisian Indonesia dan distribusi kartunya juga menggunakan sistem *Pre-Order* yang diadakan oleh salah satu pemain *Yu-Gi-Oh* yang memiliki koneksi dengan salah satu toko di Jepang.

Dalam proses mengembangkan komunitasnya, *Prodigy* menemui beberapa masalah seperti pengetahuan bahasa atau biasa disebut *Language Barrier* sehingga para pemain *Yu-Gi-Oh* harus mengakses internet jika ingin mengetahui efek dari kartu yang lawan mainkan. Masalah lain yang ditemui oleh Komunitas *Prodigy* ialah karena belum di distribusikan secara resmi, para pemain *Yu-Gi-Oh!* harus membeli dari website online internasional seperti *yuyu-tei.jp* atau *suruga-ya.jp*. ada beberapa upaya yang telah dilakukan oleh pihak komunitas *Prodigy* seperti mengadakan workshop tata cara bermain *Yu-Gi-Oh* pada salah satu event Jejepangan di SMA kota Bekasi, membuat akun sosial media seperti *Facebook*, merekomendasikan aplikasi yang memuat *database* kartu *Yu-Gi-Oh* yang telah dirilis dan mengadakan sistem *Pre-Order* untuk memasukkan kartu *Yu-Gi-Oh* dari Jepang ke komunitas Bekasi melalui toko online internasional maupun secara langsung dengan toko kartu yang ada di Jepang