

BAB IV SIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, dapat disimpulkan bahwa dari 44 mahasiswa Universitas Darma Persada angkatan 2018 dan 2019, 43 orang diantaranya suka mendengarkan musik dan 1 orang lainnya tidak. Namun, dari 43 mahasiswa Universitas Darma Persada angkatan 2018 dan 2019 yang suka mendengarkan musik, hanya 34 orang yang mengetahui *rhythm game* dan hanya 33 orang yang bermain *rhythm game*. Sedangkan dari 34 mahasiswa Universitas Hiroshima, semuanya suka mendengarkan musik. Namun, hanya 31 diantaranya yang mengetahui atau pernah mendengar kata *rhythm game* dan hanya 23 orang yang bermain *rhythm game*. Alasan terbanyak responden dari kedua Universitas mulai bermain *rhythm game* adalah karena adanya lagu maupun grup band favorit mereka yang terdapat pada suatu *rhythm game*. *Rhythm game* juga dijadikan sebagai pengisi waktu luang, mengubah suasana hati, maupun pengilang stress.

Untuk pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada terhadap *rhythm game* tergolong netral karena banyaknya jawaban mengenai dampak negatif dan positif yang diberikan oleh *rhythm game*. Sedangkan untuk pandangan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game* terbilang memiliki pandangan yang positif. Namun tidak sedikit juga yang berpendapat akan berdampak negatif jika dilakukan berlebihan.

Berikut merupakan pendapat positif maupun negatif *rhythm game* menurut responden yang paling banyak ditulis :

- *Rhythm game* merupakan permainan yang sangat bagus. Dengan bermain *rhythm game*, kita dapat melatih kefokuskan, reflek, dan juga melatih ketahanan tubuh.
- *Rhythm game* merupakan salah satu media untuk berinteraksi maupun belajar suatu bahasa. Banyaknya permainan bertemakan ritme yang dibuat oleh

perusahaan Jepang membuat kita dapat belajar bahasa Jepang maupun bertemu dan melatih *skill* bahasa Jepang kita.

- Terlalu seringnya bermain *rhythm game* dapat membuat orang menjadi candu dan membuat pola makan maupun tidur seseorang berubah. Mudah hilangnya fokus dan mudah lelahnya mata karena terlalu banyak bermain dapat memicu suatu kecelakaan.

Hal positif yang penulis dapat selama membuat Tugas Akhir adalah mendapat banyak wawasan mengenai sejarah dari *pop culture* Jepang *game* bertemakan musik serta perkembangannya di dunia. Juga dapat mengasah *skill* bahasa Jepang penulis serta dapat mempertahankan hubungan antara penulis dengan mahasiswa Universitas Darma Persada maupun Universitas Hiroshima.

