

## BAB IV

### KESIMPULAN

Pokemon sebagai media yang berasal dari Jepang melalui berbagai macam proses seperti penerjemahan dan lokalisasi untuk pasar internasional. Setelah dua tahun pemasaran Pokemon dilakukan di Jepang, Pokemon akhirnya dapat tiba ke UK dalam bentuk *anime* sebagai awal media yang masuk dan kemudian dilanjutkannya dengan pemasaran judul permainan konsol untuk Game Boy dan kartu Pokemon. akhirnya menjadi fenomena dengan aktifnya konsumsi dari masyarakat UK terhadap media Pokemon

Terdapat berbagai macam dampak yang terjadi karena fenomena Pokemon berkaitannya dengan media Pokemon yang pemasaran utamanya diarahkan kepada anak-anak seperti dampak sosial antara para pemain konsol Pokemon, dampak baik bagi beberapa anak dalam edukasi anak. Sedangkan untuk dampak yang tidak baik mencakupi kriminalitas yang marak terjadi dengan pelakunya merupakan anak-anak

Fenomena Pokemon meninggalkan efek samping yang baik bagi pengembang Pokemon dengan berlanjutnya Pokemon dalam pembuatan judul permainan konsol di tahun-tahun berikutnya. Media Pokemon pun terus berlanjut diproduksi untuk masyarakat UK dengan pasar yang stabil dengan adanya pecinta Pokemon yang tidak meninggalkan media Pokemon. Walau popularitas Pokemon redam seiring berjalannya waktu dengan digantikannya media Pokemon oleh budaya populer lainnya. Pokemon tetap masuk kedalam sejarah dunia sebagai media anak-anak terlaris yang bercabang dari sebuah judul permainan konsol menjadi media-media lainnya.