

BAB IV

SIMPULAN DAN PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan data yang telah di peroleh dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya mengenai penelitian yang mengukur pengaruh *anime* terhadap minat pembelajar bahasa Jepang dalam studi kasus *anime Kimetsu no Yaiba* pada masa pandemi COVID-19 di Indonesia.

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah didapatkan berdasarkan dari kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada para pembelajar bahasa dan budaya Jepang yang menonton *Kimetsu no Yaiba* yang berada di Indonesia dari tanggal 24 November 2022 sampai dengan 8 Desember 2022. Telah mendapatkan responden dengan jumlah 81 orang / responden yang dapatkan dalam kurun waktu tersebut mencapai. Dapat dilihat berdasarkan data kuesioner, mayoritas responden menonton 2 bentuk *anime* yaitu, *movie* dan serial. Kebanyakan dari mereka mengetahui tentang *anime Kimetsu no Yaiba* dan rata – rata mengetahui *anime* ini dari media sosial dan juga teman. Mayoritas dari mereka menonton sejak awal rilis atau pada tahun 2019.

Dalam intensitas waktu satu minggu, kebanyakan dari responden sangat jarang untuk menonton *anime Kimetsu no Yaiba*, dan kebanyakan dari mereka pun memilih menonton *anime* ini secara *batch / marathon*. Berdasarkan data kuesioner, ketertarikan para responden terhadap *anime* ini adalah netral atau biasa saja. Responden juga memiliki tingkat ketertarikan yang biasa saja terhadap bahasa dan budaya Jepang setelah menonton *anime Kimetsu no Yaiba*, namun berdasarkan data responden *anime* ini dapat menjadi salah satu hiburan alternatif dikala pandemi COVID-19 di Indonesia. Berdasarkan data yang telah diperoleh, responden berminat dan tidak berminat pada *anime Kimetsu no Yaiba* yang telah memiliki sertifikat kemampuan bahasa Jepang berjumlah sama, yaitu masing – masing berjumlah 13 responden. Pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* dapat dilihat dari data hasil wawancara dengan responden,

yang dimana responden menyatakan bahwa *anime* ini memiliki cukup pengaruh untuk belajar bahasa dan budaya Jepang. Namun jika dilihat berdasarkan data kuesioner, pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* belum dapat dikonfirmasi.

4.2 Saran

Peneliti mencatat bahwa banyak celah dalam pembahasan penelitian ini karena keterbatasan waktu, dan penelitian ini hanya mencakup *anime Kimetsu no Yaiba* sejak dirilis. Oleh karena itu, peneliti memiliki saran jika ada yang ingin meneliti serupa, untuk penelitian yang lebih luas dan komprehensif, baik sesuai dengan tema *manga Kimetsu no Yaiba* maupun jumlah responden yang disurvei, agar penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif.

Selain itu peneliti berharap jika ada penelitian yang serupa, sebaiknya melihat juga kondisi responden atau keterlibatan orang lain yang berhubungan dengan responden. Seperti pengajar bahasa Jepang, teman dan juga kerabatnya.

