

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab V ini, penulis akan menguraikan dari subbab yang terdiri dari kesimpulan mengenai pembahasan keseluruhan dari hasil penelitian serta saran yang dibuat agar penelitian skripsi yang mendatang semakin lebih baik.

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam periode tahun 2010 hingga 2022, industri anime di Jepang mengalami transformasi yang signifikan, ditandai oleh perubahan dalam gaya produksi, faktor-faktor pengaruh yang kuat, serta dampak sosial dan budaya yang meluas. Maka dari itu, penulis menyimpulkan berdasarkan rumusan masalah yang dikaji di antaranya sebagai berikut :

Pertama, terjadi pergeseran dalam industri anime yang mencakup adaptasi teknologi dan pola distribusi. Dengan adanya platform streaming dan internet yang semakin merata, model bisnis tradisional berubah, memungkinkan para penonton di seluruh dunia untuk dengan mudah mengakses konten anime terbaru. Ini merangsang kreasi beragam genre dan tema yang menjangkau audiens yang lebih luas, memperkaya khasanah anime.

Kedua, faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan anime melibatkan kerjasama lintas sektor dan pengaruh global. Kemitraan antara studio anime dengan perusahaan media dan teknologi membawa inovasi dalam produksi dan pemasaran. Globalisasi juga berkontribusi terhadap pertumbuhan industri, dengan anime menjadi bagian penting dari budaya populer global. Kontribusi komunitas penggemar internasional dalam bentuk penyebaran dan penerjemahan juga turut mendukung popularitas anime.

Ketiga, dampak sosial dan budaya anime sangat beragam. Komunitas penggemar anime tumbuh dan menjadi ekosistem yang kuat, mengadakan acara konvensi, diskusi, dan pertukaran ide. Ini menciptakan ruang bagi individu dengan minat serupa untuk terhubung dan berbagi pengalaman. Anime juga memainkan peran penting dalam memperkenalkan aspek budaya Jepang ke dunia, seperti bahasa, makanan, dan tradisi, yang memperdalam pemahaman antarbudaya. Hubungan antara penggemar anime di dalam dan di luar Jepang semakin erat. Komunitas penggemar internasional memperkaya wawasan tentang anime,

sementara penggemar Jepang merasakan apresiasi global terhadap karya mereka. Perkembangan ini menciptakan dinamika dua arah yang menghasilkan pertukaran ide dan kreasi yang inovatif.

## **5.2 Rekomendasi**

Berikut ini beberapa rekomendasi yang dapat penulis sampaikan terkait penelitian yang sudah dilakukan pada judul skripsi “PENGARUH ANIME DI JEPANG 2010 - 2022”, di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi Pengajar, Anime memiliki potensi untuk mengedukasi dan menyampaikan nilai-nilai sosial. Melalui penceritaan yang kuat, anime dapat membantu audiens memahami kompleksitas masalah sosial dan budaya, sehingga merangsang pemikiran kritis.
2. Bagi Komunitas, dalam era konektivitas Global, penting untuk memupuk hubungan antar komunitas dengan berinteraksi baik secara langsung atau melalui platform online serta acara konvensi yang memungkinkan akan munculnya pertukaran ide, umpan balik, serta pemberian informasi terbaru.
3. Dalam penelitian ini, perkembangan anime ini menciptakan bagi para penonton untuk menonton anime bukan hanya memperkaya narasi tetapi juga menjadi aktif dalam mewakili keragaman budaya, etnis, gender, dan latar belakang social yang terhubung dengan karakter dan cerita.
4. Dalam Kompetensi Dasar Pembelajaran Sejarah, perkembangan anime memiliki hubungan dengan kompetensi dasar 3.11 dan 4.11 pada mata pelajaran sejarah peminatan.