

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Simpulan Umum

Jepang telah dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Budaya populer Jepang atau yang sering disebut *Japanese popular culture* tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah *manga/komik*, *anime/animasi*, *game*, *j-music*, dan *dorama* (drama televisi). Salah satu yang menonjol adalah animasi Jepang atau yang biasa disebut *anime*, telah menarik banyak penonton di seluruh dunia. Berbagai produk budaya populer Jepang sangat populer di seluruh dunia yang tersebar melalui beragam media seperti televisi, internet dan lain-lain. Melalui berbagai produk budaya populernya, Jepang secara tidak langsung memperkenalkan nilai-nilai serta budaya tradisional Jepang.

Dengan semakin mudahnya mengakses berbagai anime Jepang, masyarakat Indonesia khususnya warganegara muda menjadi lebih tertarik dengan perkembangan Jepang dibanding Indonesia. Dengan lebih mengikuti perkembangan Jepang, terjadi pergeseran nilai-nilai yang diterima warganegara muda atau remaja yang masih belum memiliki jatidiri yang kuat akibat dari tertanamnya nilai-nilai dalam alur cerita *anime* Jepang tersebut. Maka Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi penyaring dari masuknya nilai-nilai dari kebudayaan lain sehingga *center of value* bangsa Indonesia tetap akan terjaga.

2. Simpulan Khusus

Adapun simpulan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses budaya populer Jepang di era digital dalam mempengaruhi nasionalisme warganegara muda Indonesia adalah: penggemar *anime* telah mengenal *anime* Jepang sejak dini, televisi berperan penting dalam mengenalkan budaya populer *anime* Jepang kepada warganegara muda

Indonesia. Ketertarikan terhadap budaya populer *anime* Jepang muncul dalam diri sendiri. Cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari merupakan kekuatan dalam *anime* Jepang. *Anime* Jepang memiliki ciri khas yang membuatnya unggul dibanding animasi dari negara lain sehingga menarik perhatian warganegara muda Indonesia.

- b. Dampak dari budaya populer *anime* Jepang dalam era digital menjadi awal dari kesukaan terhadap Jepang sehingga mempengaruhi nasionalisme warganegara muda Indonesia. Perubahan sikap terjadi mulai dari lebih mengikuti perkembangan Jepang, mulai menyukai budaya Jepang lainnya, memiliki ikatan emosional dengan Jepang, berpenampilan mencirikan gaya Jepang, gaya hidup yang cenderung meniru warganegara Jepang, hingga apatis terhadap apa yang terjadi di negara Indonesia.
- c. Solusi untuk dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda adalah *pertama*, dengan cara memberikan tempat dan ruang bagi mereka untuk berkembang. *Kedua*, mengarahkan penggemar budaya Jepang untuk meniru hal yang baik tentang Jepang untuk diaplikasikan di Indonesia seperti nilai-nilai dari semangat *bushido*. *Ketiga*, mengarahkan agar tidak hanya menjadi konsumen dari produk budaya negara lain, tetapi menjadi produsen atau kreator bagi bangkitnya kebudayaan Indonesia melalui semangat kebangsaan dan cinta tanah air. *Keempat*, penguatan semangat kebangsaan dalam pembelajaran PKn serta penerapan Pendidikan Pancasila dalam Pembelajaran PKn. *Kelima*, menanamkan kesadaran bahwa Pancasila sebagai *center of values* dari negara Indonesia.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Budaya populer *anime* Jepang dapat dijadikan sumber nilai yang berasal dari negara lain yang dapat dipertimbangkan
2. Menggemari kebudayaan dari negara lain tetap dapat dilakukan sesuai dengan porsinya masing-masing.

3. Nilai-nilai Pancasila merupakan filter bagi masuknya nilai-nilai yang berasal dari negara lain.

4. Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi solusi dalam keadaan melemahnya nasionalisme warganegara muda Indonesia.
5. Penggemar budaya populer *anime* Jepang dapat diarahkan menjadi animator yang menggali nilai-nilai yang ada pada masyarakat Indonesia.

C. Rekomendasi

1. Bagi Warganegara Muda

- a. Warganegara muda diharapkan memiliki nasionalisme yang tinggi sehingga semangat mengisi kemerdekaan Indonesia dengan antusias
- b. Warganegara muda diharapkan dapat memanfaatkan era digital dengan arif dan bijak sehingga tidak merugikan dirinya sendiri.
- c. Warganegara muda diharapkan dapat menjadi warganegara global yang baik.

2. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Perguruan Tinggi hendaknya memfasilitasi semangat warganegara muda kepada kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi pematangan mental warganegara muda.
- b. Perguruan Tinggi hendaknya membuat kebijakan guna memupuk rasa nasionalisme warganegara muda.

3. Bagi Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Perlu pengkajian dan pengembangan konsep, generalisasi dan teori PKn berbasis kemasyarakatan sebagai penguatan domain sosio-kultural PKn
- b. Perlu mempertegas peran dan posisi PKn sebagai wahana peningkatan karakter berbasis nilai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian secara lebih mendalam dan komprehensif mengenai dampak nasionalisme warganegara yang disebabkan oleh masuknya nilai dari negara lain serta bagaimana upaya yang seharusnya dilakukan untuk mencegah pudarnya nasionalisme warganegara Indonesia.