

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gaya hidup remaja penggemar anime sebagai berikut: (1) Aktivitas, perilaku konsumtif remaja yang berlebihan dalam mengumpulkan berbagai *merchandise* untuk kepuasan tanpa memikirkan manfaat dari barang yang dibeli dan kegiatan yang dilakukan serta remaja yang cenderung mengikuti gaya hidup orang Jepang (*fashion*, memilih pakaian yang sama dengan anime Jepang. Gaya rambut, menyesuaikan *style* rambut dengan karakter anime yang disukai. Bahasa, melakukan pembicaraan dalam bahasa Jepang). (2) Minat, remaja merubah gaya bahasa ketiganya dalam berbicara dengan teman yang memiliki kegemaran yang sama. remaja mengumpulkan film animasi berdasarkan genre anime yang digemari dan mengadaptasinya kedalam kegiatan sehari-hari remaja, bersikap sangat fanatik terhadap anime yang mereka gemari. dan (3) Pendapat, hal positif dari perubahan gaya hidup remaja meliputi bertambahnya pengetahuan tentang masyarakat Jepang, meningkatkan keterampilan berbahasa asing, dan bertambahnya pengetahuan berbahasa. Hal negatif membuat remaja menjauh dari kontak sosial secara langsung dan menjadi boros.

#### 5.2. Saran

- 1) Kepada remaja, agar dapat bersikap bijak dalam mengekspresikan hobi dan kegemaran mereka dalam menonton anime, sehingga dapat membatasi diri

dalam pengaruh buruk genre tontonan anime yang sesuai dengan usia. Remaja juga diharapkan dapat membatasi waktu dalam menonton anime, sehingga ada waktu yang dapat digunakan oleh remaja untuk bersosialisasi dengan orang-orang sekitar.

- 2) Kepada masyarakat, diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan perhatian masyarakat dalam mengembangkan pengetahuan tentang fenomena gaya hidup remaja berdasarkan pada budaya populer Jepang melalui *anime*
- 3) Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah kepustakaan dan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan acuan dalam penelitian Studi fenomena perubahan gaya hidup remaja berorientasi pada budaya populer Jepang melalui *anime*.