

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan mengenai perilaku *nijikon* di Indonesia peneliti mendapatkan kesimpulan yang pertama, *nijikon* Indonesia tidak berlebihan dalam ketertarikan pada karakter *anime* yang mereka sukai walapun ada beberapa yang menyukai berlebihan tetapi sebagian besar masih dalam batas wajar.

Kesimpulan kedua, pandangan yang diberikan oleh komunitas *anime* juga baik terhadap pelaku *nijikon* yang berada di komunitas *anime* tersebut. Pelaku *nijikon* diperlakukan dengan baik sehingga tidak ada dari pelaku *nijikon* yang merasa terasingkan dengan lingkungan mereka.

Dari dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaku *nijikon* di Indonesia menyukai karakter *anime* dan tidak menikahinya seperti yang dilakukan oleh pelaku *nijikon* yang di luar negeri. Hal ini juga dapat di pengaruhi bahwa indonesia yang memiliki norma dan religi yang mayoritasnya islam.

5.2 SARAN

Hasil penelitian ini masih banyak hal menarik yang bisa dikaji didalam penelitian tentang perilaku *nijikon* ini. Dengan adanya penelitian ini saya berharap bisa membantu pembaca dalam mengenal perilaku *nijikon* yang ada di Indonesia dan mengekspos lebih banyak lagi tentang *nijikon* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi Anggitto, Johan Setiawan. (2018 hal 235). Metodologi penelitian kualitatif. Jawa barat : Cv jejak
- Agustina, **Helmy**. (2015). Skripsi *Konsep diri otaku anime diserang*. Serang : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Budianto, F. (2015). Tinjauan Buku Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. Jakarta : TEMPO.CO.
- Burhan Bungin. (2012). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eduardus, Eduardus. (2015). Skripsi *Analisis Tokoh Nijikon dalam Animasi Melalui Teori Psikologi Abnormalitas*. Bandung : Universitas Kristen Maranatha
- Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, & Karsih. (2011). *TEORI DAN TEKNIK KONSELING*. Jakarta: Indeks.
- Galbraith, Patrick W. (2009). Jurnal Moe Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. University Tokyo.
- Lexy J. Moleong. (2014). *METODE PENELITIAN KUALITATIF* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- MacWilliams, M. (ed.) (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe
- Moh. Nazir. (2013). *METODOLOGI PENELITIAN*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nakamura, T. (2013). Jurnal Japan's New Public Diplomacy: Coolness in Foreign Policy Objectives. In *Studies in Media and Society* Nagoya : Nagoya University (Vol. 5).
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Riswari , Aninditya Ardhana (2019) Jurnal : KOMUNITAS SURABAYA WOTAGEI: Sebuah Kajian Budaya Populer. Surabaya : Universitas Airlangga Surabaya.

Sapto Atur Nugroho (2017). Skripsi : *Gambaran Nijikon di Jepang Pada Tokoh Takamizawa Suichi dalam Anime Midori no Hibi Karya Sutradara Tsuneo Kobayashi* : Universitas Brawijaya.

Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung.

Suharsimi Arikunto. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN: SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. Jakarta: Rineka Cipta.

Puspitasari, Gadis dan Umul Khasanah (2019) Jurnal : “ *Persepsi terhadap tokoh wanita dalam anime 2D menurut para pencinta anime* Surabaya : Universitas 17 Agustus 1945.

<https://japanesestation.com/community/local-profiles/kopaja-komunitas-pecinta-anime-yang-unik-dari-jakarta> Di akses pada tanggal 5 desember 2022 pada pukul 19.41 wib.

<https://www.dictio.id/t/mengenal-ciri-ciri-penyakit-nijikon/66776>

Di akses pada tanggal 18 november 2021 pada pukul 20.11 wib.

<https://news.detik.com/berita/d-4307245/nijikon-saat-gambar-komik-lebih-menggairahkan-ketimbang-manusia>

Di akses pada tanggal 18 November 2021 pada pukul 20.24

<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49688057>

Di akses pada tanggal 20 November 2021 pada pukul 09.11

<https://www.tribunnews.com/internasional/2010/04/26/lee-jin-gyu-menikahi-bantal>

Di akses pada tanggal 4 Januari 2022 pada pukul 20.10