

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan pada bab pendahuluan serta hasil penelitian berupa analisis seputar perubahan diri pada pembaca manga, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Perubahan kognisi yang terjadi pada pembaca manga yakni menumbuhkan imajinasi dan daya khayal dari pembaca yang semakin tinggi, bahkan bisa dibilang melebihi apa yang biasa dipikirkan oleh orang lain. Selain itu juga mampu menumbuhkan semangat dan cita-cita untuk sukses dimasa depan bermodalkan kegemarannya ini, seperti halnya bisa menuntut ilmu di Jepang, bisa bertemu langsung dengan *mangaka* (penulis manga), lalu belajar membuat robot yang bisa membantu aktivitasnya. Bahkan pembaca juga lebih memahami budaya Jepang dan tertantang untuk mendulang berbagai ilmu pengetahuan. Dan yang utama adalah lebih memahami karakter lawan jenis dalam kehidupan nyata.
- 2) Perubahan afeksi yang terjadi pada pembaca manga yakni suasana hati pembaca yang mudah dipengaruhi oleh alur cerita, semakin menumbuhkan kedekatan emosional dengan teman sesama jenis dalam kehidupan nyata yang mempunyai minat sama dalam cerita dan menjalin hubungan sahabat hingga saat ini, kemudian adanya hasrat pemenuhan untuk bahagia melalui sebuah cerita. Selain itu juga mempunyai obsesi yang tinggi untuk mengoleksi miniatur-miniatur tokoh dalam manga beserta pernak-pernik khasnya.

Menggunakan cerita sebagai penyalur energi positif untuk diri pembaca dan lebih menghindari konflik.

- 3) Perubahan perilaku yang terjadi pada pembaca *manga* yakni adanya pergeseran media hiburan yang digunakan oleh pembaca, bermula dari melakukan *traveling* atau wisata kuliner sebagai media hiburan, kini kedua hiburan itu sudah bukan menjadi sarana hiburan yang tepat lagi bagi pembaca, kemudian saat media sosial sedang mendominasi khalayak sebagai sarana komunikasi dan penghibur utama, kedua pembaca seakan sudah beranjak meninggalkan media sosial dengan dalih bosan dan memilih membaca *manga* sebagai sarana hiburan efektif tanpa perlu mengeluarkan banyak biaya dan tenaga. Serta memberikan pengalaman-pengalaman unik dengan kebandelannya saat membaca *manga*, seperti halnya mampu membuat pembaca untuk bolos les, telat masuk kelas, bawa *manga* ke sekolah, membaca *manga* saat jam pelajaran, menangis haru karena membaca *manga* dan dilihat orang. *Manga* juga mampu membuat pembaca untuk melupakan aktivitas hariannya seperti mandi, makan dan tidur.
- 4) Pembaca memaknai perubahan yang ada pada dirinya dengan mengartikan kehadiran *manga* mampu memunculkan efek *refreshing*, dan *addiction*. Namun dilain sisi *manga* juga disadari mampu memberikan banyak dampak positif pada pembaca, sebab pembaca memaknai bacaan *manga* sebagai sesuatu yang baik, sehingga memunculkan emosi positif dan menyalurkan energi positif pula pada diri pembaca.

## **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1) Bagi pembaca manga**

Para pembaca hendaknya mampu dalam memilah dan memilih terlebih dahulu berbagai informasi yang didapatkan pada penceritaan didalam *manga*. Karena segala stimulus yang diterima dengan baik oleh otak akan dapat membentuk suatu pola pikir atau cara pandang baru yang tanpa disadari akan memengaruhi perubahan diri pada pembaca. Sehingga diharapkan agar pembaca untuk memfilter atas informasi apa yang dibacanya, serta menyikapi pesan-pesan yang terkandung dalam *manga*.

### **2) Bagi penelitian selanjutnya**

Dalam penelitian ini penggalian fakta dilakukan melalui wawancara mendalam. Meski begitu, tidak menutup kemungkinan bila sebenarnya masih terdapat fakta penting lain yang masih belum dapat dijangkau peneliti karena beberapa hal. Sehingga bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dilakukan analisis framing melalui media komik sebagai sarana pemahaman diri melalui pemahaman tokoh cerita.