

BAB IV

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap masalah yang ada didalam Komik *kami nomi zo shiru sekai* dapat disimpulkan bahwa :

1. Tokoh Utama Katsuragi Keima termasuk dari salah satu jenis *Otaku*, lebih spesifiknya adalah *Otaku Game*. Keima juga merupakan tipe *Otaku* post-modern yang mirip maniak tapi tidak takut untuk menunjukkannya kepada Dunia atau dikenal *Open Otaku*.
2. Keima mengalami perubahan dikarenakan usia remajanya yaitu dia bisa merubah beberapa pandangan idealnya dengan pengaruh dari lingkungan sosialnya. Pada analisis ini Idealismenya terlihat berubah yaitu tidak lagi memandang dunia ini sepenuhnya game yang rusak.
3. Keima perlahan-lahan menunjukan sifat empathy, Ini terlihat dari bagaimana dia berusaha menghibur Elsie ataupun lebih peduli dengan lingkungan sekitarnya dan berusaha untuk mencari tahu apakah dia juga memiliki masalah terhadap dunia.

b. Saran

Permasalahan yang bisa diangkat oleh peneliti saat ini hanyalah mengenai *Otaku*, namun peneliti menganggap bahwa Keima bukanlah tipikal otaku seperti yang digambarkan oleh media-media pada saat itu. Karena itu penilit memutuskan untuk membahas perubahan yang terjadi pada Keima. Peneliti berharap ada pembahasan lainnya mengenai komik *Kami nomi zo shiru sekai* dan juga bisa menjadikan penelitian ini menjadi referensi untuk penelitian kedepannya.

