

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini peneliti akan mengemukakan kesimpulan serta saran berdasarkan dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan pada bab IV yaitu mengenai gangguan kesehatan mental yang menyebabkan peningkatan angka kasus *jisatsu* serta upaya pemerintah dalam menangani peningkatan kasus *jisatsu* selama pandemi Covid-19 di Jepang.

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Gangguan Kesehatan Mental Menyebabkan Peningkatan Angka Kasus Bunuh Diri selama Pandemi Covid-19 di Jepang**

Peningkatan bunuh diri di Jepang selama pandemi Covid-19 disebabkan oleh 2 faktor, diantaranya yaitu:

###### **a. Faktor Biologis**

Penyebab yang termasuk ke dalam faktor biologis yaitu masalah kesehatan seperti kesepian dan kecemasan terkait kesehatan yang banyak terjadi pada lansia.

###### **b. Faktor Sosial Budaya**

Penyebab yang termasuk ke dalam faktor sosial budaya yaitu:

- a) Masalah ekonomi dan kehidupan yaitu penurunan pendapatan, kebangkrutan bisnis dan kehilangan pekerjaan yang menimbulkan kekhawatiran tentang finansial.

- b) Masalah keluarga yaitu pertengkaran, kekerasan dalam rumah tangga dan perceraian.
- c) Masalah pekerjaan yaitu kesulitan beradaptasi pada gaya kerja *teleworking*, peningkatan jam kerja yang panjang dan tekanan kerja, penundaan promosi dan kenaikan gaji.
- d) Masalah gender yaitu wanita menghadapi beban ganda seperti bekerja, mengurus rumah tangga serta anak, kehilangan pekerjaan karena banyak wanita bekerja tidak tetap dan kesenjangan upah antara pria dan wanita.
- e) Masalah sekolah yaitu tidak memiliki internet yang baik, kesulitan memahami materi, kehilangan motivasi belajar, dan menurunnya nilai akademis.

## **2. Upaya Pemerintah dalam Menangani Peningkatan Angka Kasus Bunuh Diri Selama Pandemi Covid-19 Di Jepang**

Pemerintah Jepang juga melakukan upaya untuk menangani peningkatan angka kasus bunuh diri selama pandemi Covid-19. Upaya tersebut diantaranya:

### **a. Menunjuk Menteri Kesepian**

Memperkenalkan kegiatan – kegiatan untuk mencegah kesepian serta meningkatkan hubungan antar individu.

b. Membuat Kampanye Tisu Toilet

Untuk menjangkau anak muda yang ingin bunuh diri dengan mencetak pesan dan nomor telepon pada tisu toilet yang disebarkan pada 12 universitas.

c. Program Bantuan Keuangan

Bantuan tersebut diantaranya dana kecil darurat, dukungan keuangan umum, bantuan kemandirian, sewa bantuan dan subsidi orang tua atau wali. Bantuan ini diperuntukan untuk orang – orang yang memiliki permasalahan keuangan karena pandemi Covid-19.

d. Konseling Online

Layanan pesan teks 24 jam selama 40 menit untuk mereka yang butuh bantuan dan kesepian. Layanan ini juga akan mengarahkan pada tempat perlindungan dan polisi jika diperlukan.

e. Pendidikan Kesehatan

Mengadakan pelajaran di sekolah tentang penyakit kejiwaan, pencegahan serta pemulihan dari penyakit kejiwaan kepada siswa.

f. Situs Web Untuk Remaja

Situs yang memberi tempat dan dukungan bagi anak yang menghadapi masalah serta menghubungkan mereka pada

sumber dukungan yang relevan dengan masalah yang mereka hadapi.

## **B. Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai fenomena *jisatsu* selama pandemi Covid-19 di Jepang, untuk penelitian selanjutnya peneliti bermaksud memberi saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Pembaca**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait dengan fenomena *jisatsu*. Saran peneliti untuk pembaca yaitu contohlah budaya Jepang yang positif dan hindari budaya yang negatif seperti bunuh diri serta tidak melakukan tindakan bunuh diri sebagai jalan keluar dalam menghadapi masalah.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang fenomena *jisatsu* atau bunuh diri pada masyarakat Jepang untuk memfokuskan penelitian pada wanita atau anak – anak.

### **3. Bagi STBA JIA**

Diharapkan semakin banyak buku tentang kebudayaan dan fenomena yang terjadi pada masyarakat Jepang di perpustakaan, sehingga penelitian selanjutnya menjadi lebih mudah dalam menemukan referensi buku yang relevan.