

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab sebelumnya diketahui bahwa *cosplay* adalah suatu kegiatan dimana seseorang menirukan sebuah karakter mulai dari cara berpakaian, ekspresi, hingga perilakunya. *Cosplay* kini menjadi hobi yang telah berkembang dan mulai diterima dan menjadi hiburan bagi masyarakat. Perkembangannya ditunjukkan dengan semakin bertambah banyaknya jumlah *cosplayer* dan maraknya *event cosplay* yang diselenggarakan. Sedangkan diterimanya *cosplay* dapat dilihat pada dukungan orang tua pada anaknya yang menjadi *cosplayer* khususnya di Surabaya.

Dari pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat dipeoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Motif seseorang tertarik untuk menjadi seorang *cosplayer*.

Motif subyek pertama tertarik menjadi seorang *cosplayer* adalah karena ketertarikan subyek pada *anime*, *game* dan hal – hal lain terkait dengan fantasi. Subyek tidak hanya ingin mengkoleksi buku atau film namun subyek juga ingin berperan sebagaimana karakter yang ada pada *anime* atau *game* tersebut.

Motif subyek kedua tertarik menjadi seorang *cosplayer* adalah karena subyek diajak oleh teman subyek yang kemudian membuat subyek

menemukan kesenangan dalam melakukan aktivitas *cosplay* sehingga subyek mengulangi aktivitas ini.

2. Motif seseorang tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas *cosplay*.

Motif subyek pertama tertarik berpartisipasi dalam aktivitas *cosplay* adalah *reward* yang ditawarkan oleh penyelenggara *event* dan keinginan subyek untuk menjadi populer.

Sedangkan menjadi motif subyek tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas *cosplay* adalah *reward* yang ditawarkan penyelenggara *event* dan kehadiran teman – teman subyek. Subyek beranggapan bila tanpa teman – teman subyek, maka kegiatan tersebut menjadi kurang menyenangkan.

3. Gambaran *self esteem cosplayer*.

Bentuk dari *self esteem* subyek pertama adalah menjadi populer, menjadi bintang tamu di *event cosplay*, menjadi juri pada perlombaan *cosplay*, diperhatikan orang lain, diajak foto bersama, menjadi juara lomba *cosplay*. Sedangkan bentuk dari *self esteem* subyek kedua adalah mendapat pujian dari orang lain dan dinantikan kehadirannya di *event cosplay* yang lain.

## B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi *cosplayer*

*Cosplayer* diharapkan dapat membuat sendiri kostum yang dikenakan untuk melakukan aktivitas *cosplay* dan menyajikan pertunjukkan yang menghibur tidak hanya untuk kesenangan pribadi namun juga dapat menghibur fans dari karakter dan fans *anime* yang ditirukan (*cosplay*) maupun masyarakat umum sebagai penonton pada *event – event cosplay*. *Cosplayer* juga berharap meskipun *cosplayer* mengadopsi karakter tertentu saat melakukan aktivitas *cosplay*, namun *cosplayer* diharapkan tetap dapat menjaga sopan santun dan tatakrama yang berlaku dimasyarakat dimana *cosplayer* melakukan aktivitas *cosplay* agar *cosplay* semakin diterima oleh masyarakat secara lebih luas.

### 2. Bagi EO atau penyelenggara *event cosplay*

Sebagai pihak yang memfasilitasi *cosplayer* untuk menampilkan hobinya, EO atau penyelenggara *event cosplay* diharapkan dapat memberikan inovasi pada konsep acara seperti adanya ide baru dalam jenis lomba *cosplay*, ragam acara yang diadakan, menawarkan *reward* yang menarik, dan melakukan peliputan acara dan pengumuman lomba baik melalui media cetak ataupun televisi. Selain agar *cosplayer* tidak merasa bosan dan tertarik untuk berpartisipasi dalam *event cosplay* tersebut, juga agar *event cosplay* tersebut mendapat respon yang positif

tidak hanya dari *cosplayer* tapi juga dari pengunjung *event* lain yang kemudian akan berdampak baik pada kesuksesan *event cosplay* tersebut.

3. Bagi penelitian berikutnya

Penelitian berikutnya diharapkan dapat melihat *cosplayer* dari sudut pandang yang berbeda, karena peneliti menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dan peneliti berpendapat masih banyak hal menarik yang dapat digali dari diri seorang *cosplayer*.