

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang peneliti lakukan untuk mengungkap jati diri *cosplayer*, didapat bahwa tidak semua *cosplayer* memaknai karakter dalam tayangan anime atau tokoh anime sebagai dirinya. Pada aplikasinya bahasa yang digunakan masih bahasa Jepang (pasif) dan Indonesia (aktif). Kebanyakan dari *cosplayer*-pun menyatakan bahwa dirinya hanya sekedar mengisi waktu luang dan menjadikannya sebagai hobi tanpa mendalaminya lebih dalam. Namun ada beberapa individu yang memang terlalu memaknai *cosplay* sebagai diri utamanya.

Sehingga dari hasil pembahasan yang sudah dipaparkan dan berdasarkan point-point yang sudah menjawab hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Cosplayer* merupakan sekumpulan individu yang menggunakan kostum dan berperan sebagai karakter yang ada dalam tayangan televisi, anime, maupun mang. Kebanyakan dari mereka bersikap terbuka kepada individu yang mengerti manga, anime dan karakter-karakter Jepang, bahkan ada beberapa yang mengerti benar sejarah Jepang. Beberapa *cosplayer* menganggap kostum sebagai temporalitas dan sebagian lagi memaknainya sebagai identitas dirinya. Namun kebanyakan *cosplayer* beranggapan bahwa kostum sudah menjadi

bagian dari tubuh mereka. Sehingga kostum tersebut dirawat layaknya anggota tubuh sendiri.

2. Dalam komunikasi Verbal yang ditunjukkan, cosplayer memiliki keterbatasan dalam melakukan perilaku komunikasi verbal terutama mengenai hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan *Cosplay* dan budaya Jepang. Bahasa yang digunakan cenderung kepada bahasa Jepang aktif jika lawan bicaranya mengerti, para cosplayer akan aktif menggunakan bahasa Jepang aktif. Namun jika lawan bicaranya tidak menguasai maka para cosplayer akan aktif menggunakan bahasa Indonesia.

Perilaku non-verbal yang digunakan oleh *cosplayer* cenderung bersikap aktif, bahkan bisa hiperaktif pada saat berlangsungnya suatu acara. Sedangkan jika dalam keadaan personal mereka lebih cenderung menyembunyikan identitas kepada individu yang tidak mengerti tentang *cosplay* dan Jepang. Kebanyakan *cosplayer* di kehidupan aslinya cenderung pendiam dan menutup diri, tapi hal ini berbeda ketika mereka berhadapan dengan individu dari lingkungan *cosplayer*.

3. Pemaknaan yang tergambar dari masing-masing *cosplayer* menunjukkan hasil yang beragam. Sehingga pemaknaan kostum dari masing-masing *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Bandung berbeda-beda dan cenderung menolak bahwa kostum yang mereka peragakan atau perankan telah menjadi diri mereka sendiri.

## **5.2 Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang diperoleh, penulis mencoba memberikan saran baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut :

### **5.2.1 Secara Teoritis**

1. Selaku peneliti, penulis berharap kepada peneliti lain untuk membahas tentang perilaku individu secara mendalam. Tentunya dengan teori dan metodologi lain yang bisa mengungkap perilaku individu ini secara mendalam seperti teori dramaturgi dan sebagainya.
2. Pola perilaku dan interaksi komunitas sebaiknya tidak hanya dilihat dari satu sisi seperti hanya menggunakan teori komunikasi kelompok, bisa juga menggunakan teori etnografi komunikasi sehingga hasilnya akan lebih bisa mendetail.
3. Untuk meneliti kedalaman pemaknaan sebuah subjek terhadap sebuah objek seperti kostum diperlukan kedekatan antara peneliti dan individu. Pendekatan Fenomenologi Husserl yang peneliti gunakan merupakan metode baru yang peneliti gunakan di Universitas Islam Bandung sehingga masih harus dikaji dan diteliti lebih dalam lagi, dengan metode yang berbeda karena akan menghasilkan hal menarik dalam penelitiannya.

### **5.2.2 Secara Praktis**

1. Sebaiknya penelitian yang berbasis pemaknaan tidak harus selalu dilihat secara kuantitatif. Karena hasilnya akan di marginalkan,

padahal belum tentu hal tersebut akan sesuai dengan sifat dan karakter dari masing-masing individu yang berada di dalamnya. Pengangkatan judul yang bertemakan komunitas tidak harus selalu dilihat dari perspektif Antropologi Budaya. Sehingga bisa menggunakan metode pendekatan individu yang bisa menjelaskan lebih detail objek yang diteliti.

2. *Cosplay* atau seni menggunakan kostum sebaiknya tidak dilihat dari sisi negatif saja tetapi juga perlu pemahaman dan pendekatan yang lebih dalam lagi mengenai siapa saja orang-orang yang berperan dalam mengembangkan budaya ini. Masyarakat Indonesia sendiri seharusnya juga tidak hanya menjadi pengamat tetapi bisa melakukan pendekatan dan mencari tau lebih dalam supaya bisa memberikan masukan positif terhadap seni berkostum guna memajukan kebudayaan Indonesia.
3. Seni *cosplay* juga seharusnya tidak selalu terus-menerus mengikuti karakter buatan Jepang. Karakter buatan Indonesia seperti Gundala Putra Petir karangan bapak Hasmi yang dibuat pada tahun 1969 dan di filmkan pada tahun 1981; sutradara Lilik Sudijio, Putri Bintang, Sri Asih, Godam Manusia Besi, dan masih banyak *super hero original* yang dibuat oleh para pengarang komik Indonesia yang bisa dijadikan acuan untuk seni *bercosplay* para *cosplayer* Indonesia.