



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kostum yang dikenakan oleh *Cosplayer* memang salah satunya bertujuan untuk menyampaikan pesan secara non-verbal yang diharapkan mampu ditangkap dan dimengerti oleh orang yang melihatnya bahwa kostum merupakan hasil kreatifitas dan kerja keras mereka. Mereka juga ingin menunjukkan kalau kegiatan *Cosplay* ini bukanlah sebuah ajang yang tidak memiliki tujuan, namun kostum tersebut merupakan suatu bentuk keseriusan mereka dalam melakukan kegiatan *Cosplay*.
2. Kostum merupakan bagian dari identitas diri *Cosplayer*. Meskipun kostum memang tidak dikenakan setiap hari namun kegiatan *Cosplay* dan status mereka sebagai *Cosplayer* tidak dapat dipisahkan dari kostum yang mereka kenakan. Kostum menjadi identitas diri karena kostum merupakan sebuah alat untuk membentuk identitas diri seorang *Cosplayer*. Bahwa dengan menggunakan kostumlah ia baru diakui sebagai seorang *Cosplayer* oleh orang lain atau masyarakat.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademik

Penelitian ini mengangkat topik sebuah fenomena subkultur dari Jepang yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Pada penelitian ini peneliti membahas tentang bagaimana kostum sebagai identitas diri *Cosplayer*. Peneliti menyarankan peneliti lain yang ingin membahas tentang fenomena *Cosplay* agar dapat membahas segi lain *Cosplay* yang belum diketahui banyak orang seperti dari segi komunikasinya sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang *Cosplay* bagi orang yang masih awam terhadap kegiatan ini.

### 5.2.2 Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topik *Cosplay* untuk mengkaji lebih jauh dan lebih mendalam mengenai *Cosplay* ini karena *Cosplay* merupakan bahasan yang menarik namun masih jarang dibahas.

Melalui penelitian ini juga peneliti menyarankan agar *Cosplayer* atau orang yang tertarik untuk terjun ke dalam dunia *Cosplay* agar memiliki komitmen yang kuat untuk mengembangkan kegiatan ini di Indonesia. Karakter yang diperankan jangan sampai terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari tetapi biarlah hanya bertujuan untuk *performance* saja. Diharapkan juga bagi orang yang memandang sebelah mata kegiatan *Cosplay* untuk lebih membuka diri mereka dan dapat menerima.