



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 & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang bertajuk *Makna Hijab Cosplay pada Hijab Cosplayer di Komunitas Islamic Otaku Community Jakarta* menghasilkan berbagai kesimpulan. Dengan menggunakan fenomenologi transendental milik Husserl, peneliti menemukan esensi para hijab *cosplayer* dalam memaknai hijab *cosplay*.

Peneliti menemukan bahwa para hijab *cosplayer* dalam komunitas Islamic Otaku Community memaknai hijab *cosplay* sebagai identitas agama, kewajiban, sebuah perintah dari Allah untuk mengenakan hijab, hingga mengungkapkan bahwa agama merupakan prioritas utama. Kebanyakan para hijab *cosplayer* dalam IOC menggunakan hijab dalam kesehariannya. Berdasarkan pengalaman – pengalaman yang ada, mereka menggunakan hijab, karena tuntutan dari pihak keluarga dan kemauan diri sendiri. Penggunaan hijab pun diterapkan oleh para hijab *cosplayer* sejak usia dini dan remaja.

Selain itu, hijab *cosplay* sering dijadikan dakwah ke perempuan – perempuan Muslim yang ingin melakukan hobi, namun menggunakan hijab. Mereka mengingatkan kepada perempuan – perempuan Muslim, bahwa untuk melakukan hobi, terutama hijab *cosplay*, tetap menggunakan hijabnya sesuai gaya masing – masing.

Hijab *cosplay* dijadikan oleh setiap hijab *cosplayer* dalam IOC sebagai wujud kecintaannya akan karakter dari *anime*, *manga*, maupun *game*. Adapun yang memaknai hijab *cosplay* sebagai keinginannya untuk mendalami karakter yang disukainya. Setiap hijab

cosplayer dalam komunitas Islamic Otaku Community memaknai hijab *cosplay* sebagai wujud kecintaan terhadap karakter, ditunjukkan dengan cara bermain peran. Maksud dari bermain peran adalah menirukan gaya berpakaian dan kepribadian karakter yang diidamkan oleh masing – masing individu lebih dalam.

Hijab *cosplay* juga dipandang sebagai salah satu bentuk kreativitas. Mereka memaknai hijab *cosplay* sebagai bentuk kreativitas dilihat dari berbagai tindakan seperti belajar merias wajah, menggayakan hijab, hingga mengubah gaya pakaian karakter yang terbuka menjadi lebih tertutup. Beberapa hijab *cosplayer* dalam IOC memandang bahwa dengan hijab *cosplay*, mereka belajar banyak hal dan menjadikan mereka lebih kreatif.

Semua hijab *cosplayer* memiliki pengalaman dalam hijab *cosplay* dari segi positif yang bersifat mendukung. Di samping respon positif yang diterima, adapun individu lainnya memiliki pandangan negatif seperti orang – orang yang pernah tidak menyetujui hijabnya dibentuk – bentuk dan pengalaman hobi hijab *cosplay* yang tidak direspon oleh orang lain. Pengalaman setiap hijab *cosplayer* di IOC, salah satunya memiliki perasaan malu dan canggung ketika melakukan hijab *cosplay* di tempat – tempat umum. Di samping rasa canggungnya, mereka tetap menyukai aktivitas hijab *cosplay*, meski dilanda rasa lelah saat pembuatan kostum.

Di samping itu, para hijab *cosplayer* menggunakan hijab *cosplay* di setiap acara yang berbau kebudayaan Jepang, budaya populer, acara sosial, hingga acara yang digelar oleh komunitas IOC sendiri. Acara sosial yang dijadikan sebagai ajang untuk berhijab *cosplay*, biasanya jika penyelenggara bekerja sama dengan IOC. Selain itu, para hijab *cosplayer* juga menggunakan hijab *cosplay* untuk keperluan *photo session*. Mereka biasanya selalu hadir di

acara kebudayaan Jepang seperti Jiyuu Matsuri UNJ, Jak Japan Matsuri, Gelar Jepang UI, dan Hellofest.

5.2 Saran

5.2.1 Saran akademis.

Saran peneliti dari segi akademis berkaitan dengan pengembangan teori dan konsep yang digunakan peneliti. Peneliti berharap, semoga penelitian ini bisa menambah wawasan tentang pemahaman fenomenologi, khususnya fenomenologi transendental milik Husserl. Dengan wawasan akan fenomenologi, penelitian nantinya bisa memanfaatkan metode-metode untuk melihat fenomena kehidupan sehari – hari.

5.2.2 Saran praktis.

Saran praktis dari penelitian ini ditujukan bagi para subjek penelitian dan mahasiswa peneliti berikutnya. Bagi subjek penelitian, hijab *cosplay* bisa menjadi sesuatu atau hobi yang dapat dikembangkan secara terus – menerus secara kreatif. Selain itu, hijab *cosplay* bisa menjadi sarana penyiaran bagi perempuan – perempuan Muslim yang masih bimbang untuk melakukan hobi. Dengan menyiarkannya, perempuan – perempuan Muslim masih bisa memiliki kesempatan untuk melakukan hobi yang bersifat kreatif tanpa menanggalkan hijab atau menghilangkan identitas agamanya.

Bagi penelitian selanjutnya, peneliti berharap, penelitian ke depan mampu melanjutkan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini. Dari segi tema, peneliti berikutnya dapat membahas lebih banyak lagi mengenai kebudayaan,

khususnya budaya populer, dan hobi. Selain itu, penelitian yang nantinya serupa dengan penelitian ini diharapkan mampu menyempurnakan penelitian dari segi penggunaan teori maupun konsep. Dengan tidak banyaknya penelitian yang berkaitan dengan budaya populer dalam kajian ilmu komunikasi, penelitian ini bisa menjadi pedoman untuk penelitian sejenis ke depannya, serta menafsirkan dan memperbaikinya dengan konsep fenomenologi transendental milik Husserl.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there are several white squares of varying sizes arranged in a pattern that resembles a stylized face or a traditional motif. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

UMMN