

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dalam proses perancangan yang telah dilalui oleh penulis, penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman dan pembelajaran selama beberapa bulan melakukan Tugas Akhir. Dari hasil data yang dikumpulkan selama perancangan, penulis mendapatkan bahwa dalam komunitas *cosplay* masih mengalami kebingungan dalam mencari informasi terkait *cosplay*. Hal ini disebabkan karena tersebarnya informasi yang menjadi referensi *cosplay* serta minimnya sumber informasi yang memberikan informasi yang valid ataupun memiliki informasi teoritis. Sehingga dalam kebingungan ini, sering terjadi penurunan motivasi dalam melakukan *cosplay* ataupun hal negatif lainnya. Hal ini meliputi munculnya rasa eksklusivisme dan persaingan tidak sehat antara sesama *cosplayer*. Sehingga hal ini menunjukkan sebuah kebutuhan terhadap adanya media informasi berbasis *website desktop* untuk membantu proses target untuk melakukan *cosplay*.

Dari hasil *Alpha Testing* dan *Beta Testing*, ditunjukkan bahwa perancangan mendapatkan respons yang baik dan dinilai telah membantu responden dan target untuk lebih memahami *cosplay*. Walaupun hanya digunakan dalam waktu yang sejenak, penulis mendapat banyak *insight* dari hasil uji coba tersebut. Salah satunya adalah bagaimana dengan perancangan ini akan membantu banyak sekali orang. Tak hanya target perancangan yang menjadi fokus dalam perancangan ini tetapi orang-orang yang merasa malu atau tidak percaya diri dalam melakukan *cosplay*.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan proses perancangan dan *timeline* yang telah dilalui oleh penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan. Selain itu, penulis juga dapat membangun koneksi dengan orang baru melalui proses wawancara, *Alpha Testing*, dan *Beta Testing*. Sehingga penulis pun memiliki beberapa pandangan terkait Tugas Akhir baik dari

segi topik perancangan dan proses perancangan. Berikut merupakan saran penulis yang sekiranya bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.

#### 1. Saran Teoretis

Dalam proses perancangan mengenai *cosplay*, akan menjadi berguna apabila peneliti selanjutnya memiliki banyak aset fotografi sendiri dalam *cosplay*. Hal ini akan membantu untuk memberikan lebih banyak aset fotografi *cosplay* khususnya terkait acara agar dapat memberikan gambaran asli bagi para target yang sama sekali belum pernah mendatangi acara *cosplay*. Terkait topik *cosplay* sendiri, penulis menganjurkan untuk menggali lebih dalam mengenai informasi yang sudah ada dalam perancangan. Contohnya, perbedaan lebih mendalam mengenai *brand costume* atau *wig*. *Wig* sendiri juga memiliki keunikannya masing-masing seperti tipe *hair net*, *hair base*, dan *styling*. Masih banyak potensi penggalian informasi terkait *cosplay* yang belum dieksplor lebih dalam perancangan ini dan apabila memungkinkan dapat membuat perancangan lainnya yang serupa untuk menjadi lebih terbuka untuk berbagai jenis warna kulit.

#### 2. Saran Praktis

Dari segi kepraktisan, peneliti selanjutnya lebih baik melakukan pengumpulan di masa atau periode dimana tidak ada acara anime atau *cosplay* yang mendatang. Hal ini akan mempermudah proses pencarian narasumber dan mungkin mendapatkan narasumber dengan jumlah yang lebih banyak untuk perancangan. Penulis juga menganjurkan untuk melakukan pencicilan dengan membuat ilustrasi khususnya apabila ilustrasi akan diberikan animasi. Akan mempermudah proses animasi apabila, masing-masing bagian animasi sudah dipisah per *layer* agar peneliti tidak perlu bekerja dua kali untuk menghapus dan *cutting*.