

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai resepsi khalayak terhadap *cosplay* karakter Anya dari *anime* Spy X Family, dapat disimpulkan bahwa khalayak memiliki cara yang berbeda-beda dalam memaknai fenomena *cosplay* ini, tergantung pada posisi dom

inan, negosiasi, maupun oposisi dalam teori decoding Stuart Hall. Dalam posisi dominan, *cosplay* dipandang sebagai bentuk ekspresi diri, kreativitas, dan bentuk hiburan yang positif, bahkan memberikan ruang apresiasi terhadap kerja keras *cosplayer* dan kecintaan terhadap karakter Anya. Dalam posisi negosiasi, terdapat penerimaan parsial yang disertai batasan tertentu, seperti perhatian terhadap kesesuaian visual dan karakteristik, usia dan fisik *cosplayer*, serta pemaknaan ulang terhadap stereotipe yang telah melekat. Sementara dalam posisi oposisi, *cosplay* ditolak sepenuhnya karena dianggap sebagai aktivitas yang tidak realistis, berlebihan, serta menimbulkan kesulitan sosial akibat labelisasi dan stereotipe negatif dari masyarakat.

Temuan ini menunjukkan bahwa praktik *cosplay* sebagai bagian dari budaya populer tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial tempat ia diterima dan dimaknai. Respon khalayak bukan hanya dipengaruhi oleh visual *cosplay* semata, tetapi juga oleh persepsi, nilai sosial, dan konstruksi identitas yang berkembang dalam masyarakat. Hal ini memperlihatkan bagaimana representasi visual seperti *cosplay* karakter Anya berinteraksi dengan struktur sosial, norma budaya, dan stereotipe kolektif yang ada. Maka dari itu, *cosplay* bukan sekadar aktivitas meniru karakter, melainkan sebuah medan pergesekan makna antara kreator pesan dan khalayaknya, yang dipenuhi dengan proses negosiasi dan resistensi terhadap nilai-nilai dominan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan informan berusia antara 19 hingga 23 tahun, dengan latar belakang yang beragam dalam hal konsumsi budaya populer, baik dari Jepang, Korea, maupun yang tidak memiliki minat khusus terhadap budaya Jepang. Meski keragaman ini memberikan dinamika yang menarik dalam melihat posisi resepsi terhadap *cosplay* karakter Anya, ruang lingkup informan yang terbatas pada rentang usia muda masih menyisakan peluang untuk perluasan cakupan partisipan pada penelitian selanjutnya. Penelitian yang akan datang dapat mengikutsertakan responden dengan latar usia yang lebih luas, atau dari kelompok sosial yang lebih heterogen, agar dapat menggambarkan peta resepsi budaya populer secara lebih menyeluruh.

Dari sisi teoritis, pendekatan Stuart Hall sangat membantu dalam memahami konstruksi makna yang dibentuk khalayak. Namun demikian, peneliti menyarankan agar kajian mendatang mempertimbangkan pendekatan tambahan yang mampu menggali lebih dalam aspek identitas, performativitas, atau proses pembentukan stereotipe sosial, seperti teori performa budaya, teori identitas visual, atau pendekatan semiotik alternatif. Selain itu, metode pengumpulan data juga dapat dikembangkan, misalnya melalui observasi langsung di acara *cosplay*, wawancara mendalam dengan *cosplayer* profesional, atau studi etnografi digital, agar pemahaman terhadap praktik *cosplay* tidak hanya terbatas pada persepsi verbal, melainkan juga dimensi visual, performatif, dan interaksionalnya dalam ruang komunitas.

5.2.2 Saran Praktis

Dalam konteks sosial budaya Indonesia yang masih memegang kuat nilai-nilai normatif, praktik *cosplay* sebagai bentuk ekspresi budaya populer sering kali menghadapi tantangan dalam hal penerimaan sosial. Berdasarkan hasil penelitian ini, saran praktis ditujukan kepada komunitas

cosplay, lembaga kebudayaan, dan masyarakat umum agar dapat menciptakan ruang yang lebih inklusif dan edukatif bagi keberagaman ekspresi budaya. Komunitas *cosplay* dapat memanfaatkan temuan ini untuk memperkuat citra positif mereka dengan terus mengedepankan nilai-nilai kreativitas, keterbukaan, dan edukasi kepada masyarakat luas tentang makna dan proses di balik *cosplay*.

Untuk masyarakat umum, terutama yang belum terbiasa dengan budaya Jepang atau bentuk ekspresi visual lainnya, disarankan agar tidak langsung memberikan label atau penilaian negatif tanpa memahami konteks budaya dan motivasi di balik tindakan tersebut. Pemerintah daerah maupun lembaga seni budaya juga diharapkan dapat menyediakan ruang-ruang ekspresi, seperti festival budaya, lokakarya, atau pertunjukan terbuka yang melibatkan komunitas *cosplay*, guna mendorong interaksi lintas budaya yang sehat dan edukatif. Dengan demikian, budaya populer seperti *cosplay* tidak lagi dilihat sebagai bentuk penyimpangan atau hiburan semata, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika sosial yang memperkaya keragaman identitas budaya anak muda di Indonesia.

