

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. KESIMPULAN

*Cosplay (costume player)* merupakan kegiatan menggunakan kostum sesuai dengan karakter tokoh fiksi yang berasal dari *manga, anime, game*, dan lain sebagainya dengan tampil semirip mungkin sesuai dengan karakter yang ditirukannya. Genre *cosplay* terdiri atas *cosplay anime, manga, game, tokusatsu, gothic, original, cosplay US, visual kei, Lolita* dan kategori lain. Kegiatan semacam *cosplay* pertama kali dilaksanakan pada tahun 1960-an oleh para penggemar cerita dan film fiksi ilmiah. *Cosplay* diadopsi dari kegiatan *masquerade* di Amerika, semacam pesta kostum pada acara Halloween dan paskah. Kemudian sampai di Jepang pada decade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (belum diistilahkan dengan *cosplay*). pertama kali dilangsungkan pada tahun 1978 di Ashinoko sedang istilah *cosplay* pertama kali digagas oleh Nobuyuki Takahasi. Sejak ia menciptakan istilah *cosplay*, maka sejak saat itulah pelaku yang memakai kostum anime/manga/ game Jepang disebut melakukan *cosplay* dan mereka disebut *cosplayer*.

Profil *cosplayers* dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang perempuan bernama Lufi, Melani, dan Ibna. Alasan *cosplayer* yang berkecimpung pada hobi *cosplay* ini karena suka dengan karakter yang pernah dibacanya di *manga*, ataupun menonton *anime*, ketika bermain *game*, bahkan artis favoritpun bisa dijadikan *cosplay*. selain itu dapat menyalurkan bakat dan minat, dampak dari hobi menonton kartun, mengisi waktu luang, diajak oleh teman untuk

*bercosplay*. *Bercosplay* pada dasarnya sebagai pemantapan identitas karakter diri *cosplay* sebenarnya. Karakter tokoh yang diperankan tidak jauh dari identitas diri para *cosplayer* masing – masing.

Menurut *cosplayers* menjadi *cosplayer* banyak manfaat yang didapat mengikuti kegiatan *cosplay* ini, diantaranya menambah rasa percaya diri, menambah kreatifitas dalam membuat kostum dan lain sebagainya, kemudian membentuk karakter yang baik bila mencontohkan karakter baik atau protagonis yang diperankan. *Cosplayer* jika memerankan karakter antagonis atau bersifat negatif tidak membuat seorang *cosplayer* ini mengikuti sifat negatif tersebut. Bagi mereka memerankan karakter yang antagonis hanya dilakukan saat pertunjukan saja dan tidak terbawa didalam kehidupan sehari-hari.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dapat penulis beri saran kepada para pembaca dan masyarakat umum. Penulis mengharapkan kepada masyarakat umum untuk lebih peka terhadap fenomena komunitas *cosplay* di Kota Medan agar tidak menciptakan stigma negatif bahwa menjadi *cosplayer* itu kegiatan yang hanya menghabiskan banyak uang dan tidak ada manfaatnya. Penulis berharap untuk *cosplayers* Medan, jika memerankan suatu tokoh atau karakter yang diperankan tidak hanya memerankan karakter dari luar saja, tetapi tokoh atau karakter yang ada di Indonesia juga dapat diperankan sehingga tokoh-tokoh atau karakter yang ada di Indonesia menjadi dikenal banyak orang.