

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perkembangan fenomena *cosplay* di kota Medan memiliki persamaan dari perkembangan fenomena *cosplay* di kota lain. Di kota Medan sendiri, pada awal *cosplay* ini berawal perkumpulan orang-orang yang memiliki hobi yang sama yaitu menyukai anime. Dari perasaan akan persamaan ini membuat lahirnya komunitas *cosplay* yang dinamakan *Cosplay Medan*. Namun pandangan masyarakat saat itu masih menganggap bahwa *cosplay* ini adalah hobi yang aneh dikarenakan masih sedikit orang yang mengetahui apa itu anime dan budaya Jepang.

Puncak fenomena *cosplay* di kota Medan terjadi saat 2022 atau lebih tepatnya saat selesainya masa transisi dari *covid 19*. *Event cosplay* tersebut ialah *event Bunkasai*, yang setiap tahunnya diadakan oleh jurusan sastra Jepang di USU. Namun *event* ini sempat terhenti karena adanya *covid 19*, dan kembali diadakan pada tahun 2022. Disini adalah masa puncak fenomena *cosplay* anime Jepang di kota Medan. Dilihat dari banyaknya *cosplayer* dan pengunjung, serta mulai banyak generasi Z yang memulai *cosplay* saat setelah atau saat *event* ini.

Faktor yang membuat banyaknya generasi Z yang mulai mencoba dan memulai menjadi *cosplayer*, Faktor pertama ialah karena melihat suatu karakter dan kemudian ingin menjadi karakter tersebut. Faktor ini hampir sama terjadi kepada setiap orang.

yang awalnya ingin *bercosplay*, baik itu *cosplayer* lama maupun *cosplayer* baru. Faktor kedua karena tontonan atau hiburan saat masa *covid* 19. Yang dimana saat itu film film atau anime menjadi hiburan selama *covid* 19. Selain itu juga kemudahan menonton anime dengan aplikasi membuat banyak generasi Z mulai menonton anime. Perasaan yang tercipta karena faktor faktor tersebut juga mulai banyak menciptakan komunitas komunitas *cosplay*.

Selain faktor, ada juga dampak yang di timbulkan oleh fenomena *cosplay* anime Jepang. Dampak ini memiliki dampak positif dan negatif bagi *cosplayer* itu sendiri. Dampak positifnya yaitu, karena *cosplay* adalah hobi atau kegiatan yang membutuhkan kreativitas maka bisa membuat seseorang untuk terus berkreasi dan kreatif. Dari hasil kreativitas ini bisa menciptakan peluang usaha dan pundi penghasilan. Seperti usaha *make up*, *styling wig*, *maker* kostum ataupun properti, dan lainnya. Sedangkan penghasilan bisa juga di dapat dengan memenangkan juara kompetisi *cosplay* yaitu *coswalk* dan *cosperform*.

Sedangkan dampak negatif fenomena *cosplay* anime Jepang ini terjadi diluar kesadaran *cosplayer* itu sendiri. Seperti pemborosan karena ingin terus berkreasi, dan kurang mampu mengontrol diri dalam kehidupan sosial antar *cosplayer* dan penikmat *event* Jepang. Akibatnya bisa menjerat *cosplayer* dalam hubungan sosial yang buruk yang dapat merugikan *cosplayer* itu sendiri.

Pengaruh fenomena *cosplay* anime Jepang juga memiliki dampak terhadap budaya lokal, khususnya bagi generasi Z di kota Medan. Namun, dampak ini tidak bisa dikatakan negatif atau positif karena hal ini tergantung kepada *cosplayer*

tersebut. Jika *cosplayer* tersebut lebih kreatif menggabungkan budaya lokal dengan *cosplay* maka akan terlihat positif karena bisa memperkenalkan budaya melalui hobi. Tetapi, kesadaran ini masih kurang sehingga mungkin terlihat *cosplay* berdampak negatif bagi generasi Z di kota Medan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ialah:

1. Kepada masyarakat, agar tidak menganggap bahwa *cosplay* bukanlah hal yang aneh atau merugikan. Karena pada dasarnya *cosplay* adalah sebuah hobi dan hobi pasti memiliki manfaat. Oleh sebab itu, diharapkan masyarakat dapat mendukung kegiatan *cosplay* karena memberikan manfaat bagi anak muda khususnya generasi Z. Karena salah satu manfaat dalam *cosplay* ialah menjadi peluang karir atau usaha. Hal ini secara tidak langsung dapat memudahkan mengatasi generasi pengangguran.
2. Kepada *cosplayer*, khususnya *cosplayer* generasi Z yang baru memulai *cosplay*. Agar sekiranya tidak menganggap *cosplay* ini hanya untuk bersenang-senang atau hanya sekedar fomo. Karena jika di tekuni *cosplay* memberikan dampak positif bagi *cosplayer* itu sendiri. Diharapkan para *cosplayer* generasi Z yang baru terjun ke dunia *cosplay* agar bisa mengontrol diri terhadap hal hal negatif dalam dunia *cosplay*, seperti pergaulan, dan sifat boros yang di timbulkan saat *bercosplay*. Selain itu diharapkan dengan penelitian ini *cosplayer* di kota Medan lebih kreatif dengan mendukung budaya lokal dengan *bercosplay*.

3. Kepada pemerintah kota Medan, agar sekiranya mendukung dan memfasilitasi komunitas komunitas *cosplay* di kota Medan. Karena *cosplay* merupakan salah satu hobi atau kegiatan yang bermanfaat khususnya bagi anak muda generasi Z. Adapun hal yang dapat pemerintah kota Medan lakukan untuk mendukung *cosplay* ialah dengan sering melibatkan komunitas *cosplay* dalam berbagai acara atau kegiatan kota Medan, sehingga masyarakat dapat melihat dan mengetahui bagaimana itu komunitas *cosplay* Medan.

