

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Cosplay merupakan salah satu budaya populer yang berasal dari negara Jepang, kemudian melalui berbagai media menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Di wilayah Sumatera Barat sendiri, khususnya Kota Padang sudah berdiri beberapa komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang ini.

Komunitas Miryoku adalah satu komunitas pecinta budaya Jepang yang berada di kampus UNAND. Komunitas ini berdiri pada tahun 2017. Dengan visi sebagai wadah untuk menampung minat mahasiswa terutama mahasiswa UNAND yang tertarik terhadap kultur Jepang, komunitas ini rutin mengadakan pertemuan-pertemuan untuk persiapan mengikuti berbagai event-event *cosplay* yang diadakan di Kota Padang.

Ada 2 hal yang menjadi perhatian *cosplay*, yaitu busana dan karakter. Untuk busana *cosplayer* mendapatkannya dari membeli baik kebanyakan secara online, ataupun melalui penyewaan pakaian. Kemudian untuk karakter yang diperankan, biasa dipilih karena rasa ketertarikan *cosplayer* terhadap tokoh tersebut sehingga ingin lebih mengungkapkan rasa ketertarikan tersebut melalui *cosplay*.

Pengaruh *cosplay* terhadap pecinta budaya Jepang antara meningkatkan rasa percaya diri, dapat mengekspresikan diri, memperluas pergaulan dan memperoleh prestasi. Karena melalui *cosplay* seseorang dapat mengeksplorasi berbagai macam karakter yang memiliki karakter yang berbeda beda sehingga itu

dapat membantu meningkatkan kemampuan *cosplayer* dalam berakting peran sehingga ia dapat dengan baik memerankan karakter yang ia mainkan. Selain itu lingkungan komunitas *cosplay* yang ramah dan suportif turut menjadi pondasi kuat dalam membangun kepercayaan diri ini, terutama bagi pemula.

cosplay juga membuka peluang bagi para pelakunya untuk memperoleh prestasi. Prestasi ini dapat berupa kemenangan dalam kompetisi *cosplay* lokal, nasional, hingga internasional (*World Cosplay Summit*); pengakuan sebagai *cosplayer* profesional yang berujung pada undangan *event* atau menjadi juri; potensi menjadi *content creator cosplay* dengan dukungan *endorsement* dan kerja sama *brand*; undangan untuk berpartisipasi dalam *event* nasional maupun internasional; hingga berperan dalam industri hiburan seperti tampil di film pendek atau menjadi *Virtual Youtuber (Vtuber)*. Selain itu, *cosplay* juga dapat menjadi objek penelitian akademik dan menjadi inspirasi bagi *cosplayer* lain melalui *workshop* dan *sharing session*. Untuk mencapai prestasi tersebut, diperlukan upaya konsisten dalam mengasah *skill*, membangun *portofolio*, aktif di komunitas, konsisten dalam *branding*, serta berani mengikuti kompetisi.

Secara keseluruhan, *cosplay* di kalangan pecinta budaya Jepang di Kota Padang bukan sekadar hobi, melainkan sebuah praktik budaya yang memiliki dampak yang banyak seperti sebagai wadah ekspresi dan pengembangan diri, sebagai sarana membangun relasi sosial, dan sebagai jalan menuju pencapaian personal.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Penulis menyadari bahwa ada beberapa hal terkait penelitian ini yang patut ditambahkan, antara lain mengenai informan penelitian. Dalam penelitian ini informan ada 5 orang, maka jika penelitian ini dilanjutkan diharapkan dapat menambahkan informan dari komunitas lain yang ada di Kota Padang.
2. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan agar pengetahuan tentang *cosplay* dapat lebih digali dan diteliti pengaruhnya tidak hanya terhadap pecinta budaya Jepang, namun juga terhadap Masyarakat Kota Padang.
3. Bagi para pelaku *cosplay* agar dapat memaksimalkan kelebihan dari *cosplay* dan mencari alternatif Solusi terhadap kekurangan yang ditemui terhadap *cosplay*. *cosplay* berasal dari budaya asing dan tentu harus bijak dalam menerima budaya tersebut, ambil yang positifnya dan tinggalkan yang negatifnya.

