

BAB IV

KESIMPULAN

Cosplay adalah suatu budaya populer yang dengan sangat mudah dan cepat di imitasi oleh masyarakat. *Cosplay* dapat masuk dan menyebar di Indonesia karena proses globalisasi. Dari sudut pandang orang yang belum atau tidak mengetahui tentang *cosplay*, menganggap aneh seorang cosplayer adalah hal yang wajar. Sedangkan bagi masyarakat atau seseorang yang sudah mengetahui tentang *cosplay* dan berbagai macamnya, seperti *anime*, *manga* dan budaya populer Jepang lainnya, *cosplay* merupakan sesuatu yang menarik untuk dilihat dan ditonton.

Cosplayer merupakan orang atau subjek yang mengenakan pakaian/kostum/*cosplay*. Kostum atau “pakaian *cosplay*” termasuk seluruh modifikasi tubuh dan tambahannya, seperti rambut, *make-up*, kostum dan aksesoris lainnya. *Cosplayer* juga merupakan suatu bentuk identitas sosial yang disebabkan oleh pengaruh-pengaruh budaya luar atau budaya populer Jepang yang dengan mudahnya masuk dan diadaptasi oleh penggemarnya. Penggemar yang dimaksud adalah penggemar yang awalnya hanya menyukai *anime/manga/game/film* dan lain-lain.

Identitas *cosplayer* berkait dengan hobi, busana, gaya hidup dan komunitas, inilah yang membentuk suatu identitas yang lain yang ada pada diri individu subjek *cosplay* atau *cosplayer*. Sebelum menjadi hobi, ada berbagai hal yang membuat seseorang individu jadi memilih hobi *cosplay* dan menjadi *cosplayer*.

Ditemukan empat pola alasan cosplayer memulai *cosplay*, yaitu sebagai berikut :

1. Pola *cosplayer* yang memulai cosplay karena dengan ber-cosplay, *cosplayer* dapat menikmati kesenangan dari memerankan diri yang berbeda dari dirinya sehari-hari.
2. Pola *cosplayer* yang memulai *cosplayer* karena kecintaannya terhadap karakter *anime*, *manga* dan sebagainya, ber-cosplay dengan berpenampilan yang sama dengan karakter yang ia sukai tersebut.
3. Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena memiliki minat pada tata busana dan beranggapan bahwa *cosplay* adalah mengenakan kostum karakter.
4. Pola *cosplayer* yang belum tentu memiliki ketertarikan pada *anime* dan game, tetapi memulai *cosplay* karena ajakan teman.

Dari beberapa pola diatas, pol pada nomor 2 adalah pola yang paling signifikan. Pola dimana *cosplayer* menginginkan identitas dan penampilan yang sama dengan dari kecintaannya terhadap karakter *anime*, *manga* dan lain-lain.

Suatu event atau kegiatan *cosplay* sangatlah besar pengaruhnya bagi *cosplayer*, karena *cosplayer* hanya bisa menunjukkan eksistensinya melalui event-event tersebut. Event di kota Padang yang menampilkan *cosplay* kebanyakan adalah event bertemakan kebudayaan Jepang.

Produk-produk budaya pop *cosplay* membuat *cosplayer* memiliki pola konsumtif terhadap suatu barang, barang tersebut yakni :

- a. Komik
- b. Anime
- c. Kostum Cosplay (baju dan celana, wig, riasan, aksesoris dll)