

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dalam disimpulkan bahwasannya dikemukakan sebagai berikut :

1. Fenomena *cosplay* terbentuk sebagai subkultur *cosplay* diakibatkan dari budaya populer yang sangat berkembang dan yang banyak digemari anak muda di Indonesia. Subkultur *cosplay* berisikan individu dengan latar belakang yang beragam tetapi disatukan oleh kegemaran mereka terhadap budaya populer Jepang
2. Teori subkultur dalam pandangan postmodern Jean Baudrillard, melihat fenomena *cosplay* dan budaya populer menciptakan sebuah realitas yang tidak nyata dimana *cosplay* melihat suatu karakter fiksi itu seperti hidup yang mana hal tersebut berbeda dari identitas asli mereka. *Cosplay* sebuah keadaan yang mulai tidak mencerminkan realitas diri sendiri dimana para *cosplayer* harus menjadi karakter fiksi dari suatu budaya populer Jepang, dan terkadang realitas *cosplay* itu menjadi sangat nyata karena para *cosplayer* menirukan sebuah karakter fiksi dengan sangat mirip sekali.
3. Simulasi pada fenomena *cosplay* dan budaya populer tercipta dimana *cosplayer* atau seseorang yang melakukan *cosplay* mengenakan kostum dan meniru sebuah karakter yang menciptakan sebuah tiruan dari karakter fiksi dari budaya populer Jepang, dari hal tersebut citra para *cosplayer* tidak

mewakili realitas asli mereka sehingga realitas *cosplay* mereka lebih mendominasi dari pada realitas mereka sendiri yang menjadi kabur.

4. *Cosplay* tergambarkan sebagai hiperrealitas dimana mereka menirukan sebuah karakter dari budaya populer dan menampilkannya begitu mirip atau nyata dan hidup, walaupun karakter tersebut berasal dari dunia fiksi yang terdapat di budaya populer Jepang. *Cosplayer* secara sadar menciptakan sebuah hiperrealitas atau identitas yang tidak nyata seperti identitas asli para pelaku *cosplayer* atau dapat disebut juga sebagai identitas sementara.
5. Para *cosplayer* secara tidak sadar membuat realitas saat mereka sedang *cosplay* menjadi lebih dominan dari pada realitas dan identitas asli mereka diluar saat tidak melakukan kegiatan *cosplay*. Mereka sebagai *cosplayer* membuat diri mereka sendiri merasa terjebak didalam realitas atau identitas yang mana orang lain atau penggemar mengenal atau melihat mereka saat sedang *cosplay* suatu karakter yang mereka suka.

## 5.2. Saran

1. Saran bagi peneliti selanjutnya :
  - Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dalam topik mengenai Fenomena *Cosplay* dan Budaya Populer di Kota Besar dapat meneliti lebih dalam mengenai bagaimana fenomena *cosplay* dan budaya populer dapat terbentuk sebagai subkultur *cosplay*.
  - Pada penelitian ini informan dipilih secara kebetulan atau aksidental, dimana informan dengan cara ini memiliki kelemahan, yaitu sampel

penelitian tiap informan kadang tidak sesuai yang diharapkan dan kurang mewakilkan. Sehingga, bagi peneliti yang ingin menggunakan topik yang sama dapat menggunakan cara pemilihan informan yang lebih representative

2. Saran bagi *cosplayer* di Green Pramuka Square atau di mall event jejepangan kedepannya :

- Teori subkultur melalui pandangan postmodern bisa menjadi kejelasan dalam *cosplay* dimana simulasi dan hiperrealitas para *cosplayer* harus dipisahkan dan membuat identitas mereka lebih dominan daripada identitas sementara saat mereka sedang *cosplay*.
- Adanya pandangan negatif dan belum diterima di masyarakat umum terhadap *cosplay* dan budaya populer dapat dikurangi melalui subkultur *cosplay* yang difokuskan pada kegiatan positif dan tetap menjaga etika sopan ketika berada di kerumunan dalam suatu event jejepangan agar dapat di pandang positif oleh masyarakat umum.

