

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang interaksionisme simbolik *cosplayer* maka dapat disimpulkan pola-pola interaksi *cosplayer* saat berada di acara *cosplay* terbagi menjadi beberapa jenis interaksi. Yang pertama proses *cosplayer* berinteraksi dengan dirinya sendiri dalam memilih karakter yang akan diperankan. *Cosplayer* memikirkan opsi-opsi berdasarkan beberapa faktor yaitu kesesuaian postur tubuh dan kesesuaian sifat. *Cosplayer* menggunakan simbol-simbol seperti kostum, postur, atau sifat karakter sebagai alat untuk berkomunikasi dengan diri mereka sendiri, menentukan mana yang paling sesuai dengan diri mereka. Selain itu *cosplayer* memikirkan apa yang ingin *cosplayer* tunjukkan ketika memilih karakter. Dalam proses interaksi dengan diri sendiri, mereka menyadari bahwa *cosplay* bukan hanya tentang mengenakan kostum tetapi juga tentang merasakan kegembiraan dan kepuasan, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk terlibat. Aspek kesenangan dan hiburan menjadi stimulus yang dipilih oleh *cosplayer*.

Pola interaksi *cosplayer* melalui tindakan atau perilaku terlihat saat melakukan sapaan. *Cosplayer* melakukan sapaan dengan memanggil *cosplayer* lain menggunakan nama panggungnya. Ketika *cosplayer* melakukan sapaan dengan nama panggung mereka *I* berfungsi untuk mengekspresikan sisi kreatif dari *cosplayer*, yaitu berupa nama panggung yang diciptakan oleh *cosplayer* kemudian dikenal oleh publik. Peran *Me* sebagai berfungsi sebagai penentu bagaimana

*cosplayer* harus bertindak sesuai dengan identitas yang telah mereka bangun di mata publik. Maka ketika ada orang memanggil menggunakan nama panggung, *cosplayer* memperhatikan harapan sosial terkait identitas yang telah dibangun dengan cara merespon sapaan tersebut. Alasan informan menggunakan nama panggung karena ingin memisahkan kehidupan pribadinya dengan kegiatan *cosplay* dan membangun identitas baru yang unik.

Interaksi ketika melakukan gaya panggung yang dilakukan *cosplayer* dalam konsep *I* muncul saat *cosplayer* menggunakan kreativitas mereka dalam berpose agar sesuai dengan karakter tersebut. Ketika *cosplayer* memerankan karakter yang berwibawa mereka akan mulai menggunakan sisi kreativitasnya dalam melakukan pose seperti menekan tongkat kebawah, pose tersebut menggunakan atribut tambahan berupa tongkat yang disesuaikan dengan aksesoris dari karakter yang diambil. berpose menekan tongkat ke bawah untuk menggambarkan sosok yang berwibawa, hal ini menunjukkan adanya komponen *I*. Komponen *Me* terjadi ketika *cosplayer* memperhatikan harapan sosial terkait karakter yang diperankan. *Cosplayer* menyadari bahwa karakter yang diperankan digambarkan sebagai karakter yang berwibawa, sehingga ia memperhatikan harapan sosial dengan berpose menekan tongkat ke bawah seperti orang yang berwibawa.

Interaksi melalui lagu dalam konsep *I* hadir ketika *cosplayer* berada di atas panggung melakukan perfrom kemudian memberikan *freebies* kepada penonton, hal tersebut mewakili sisi spontan dan kreativitas dari *performer* ketika berada di atas panggung. Peran *Me* ketika orang diatas panggung memperhatikan kesadaran adaptasi dan harapan panggung yang lebih dan bersemangat. Reaksi penoton ketika dibagikan *freebies* mereka akan mendekat ke panggung dan menjadi bersemangat,

hal ini sesuai dengan harapan atau ekspektasi dari orang yang berada di atas panggung

Interaksi antara *cosplayer* dan penonton memunculkan beberapa penilaian dan respon dari penonton ketika menghadiri kegiatan *cosplay*. Yang pertama ketika *cosplayer* niat dan memperhatikan kostum dan riasan yang dikenakan dalam melakukan *cosplay*, penonton akan memberikan respon positif berupa pujian, mengajak foto, saling *follow* instagram, bahkan sampai menghabiskan waktu di café, dan pergi makan bersama. Relasi penonton dan *cosplayer* tidak hanya sebatas pada interaksi di acara-acara *cosplay*, tetapi berkembang menjadi hubungan yang lebih dalam dan personal. Sebaliknya, respon negatif penonton ketika *cosplayer* melakukan perform bernanyi kurang adanya persiapan, suara yang dihasilkan jelek, kemudian pakaian yang dikenakan tidak rapi dan bau, penonton memberi respon negatif dengan tidak peduli, bermain *handphone*, dan mengajak ngobrol teman.

## **B. Saran**

1. Penelitian ini bersifat kontekstual subjektif oleh karena itu hasilnya tidak bisa dijadikan generalisasi pada komunitas *cosplay* di luar Kediri. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang lebih luas dengan pendekatan dan teori berbeda untuk dapat menjelaskan fenomena interaksi komunitas *cosplay* yang lebih intergratif.
2. Keterbatasan cakupan baik secara teoritis maupun pendekatan maka hasil penelitian ini dirasakan masih banyak kekurangan baik kualitas hasil maupun kuantitas cakupan. Kritik konstruktif masih diperlukan untuk meningkatkan dan mengevaluasi hasil dari penelitian ini.