

BAB 4

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap kendala yang dihadapi pemain cosplay di JABODETABEK, dapat disimpulkan bahwa kendalanya terbagi menjadi dua, yaitu kendala di bidang ekonomi dan psikologi. Berikut penjabaran mengenai hal tersebut.

1. Bidang Ekonomi

Salah satu kendala yang sering dihadapi oleh para *cosplayer* yaitu terletak pada harga kostumnya yang relatif mahal jika dibandingkan dengan perlengkapan lain seperti *make up*, aksesoris dan *weapon*. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data pada hasil survei yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yakni kostum dari suatu tokoh atau karakter memiliki nilai secara materi yang cukup tinggi dibandingkan dengan *make up* dan *weapon*.

Untuk menanggapi kendala ekonomi dari harga kostum yang relatif mahal tersebut, para *cosplayer* menabung untuk membeli kostum, ada pula yang membeli kostum dari *cosplayer* lain atau membeli kostum bekas. Berdasarkan data survei yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, *cosplayer* yang menabung memiliki persentase sebesar 68%, lalu *cosplayer* yang membeli kostum dari *cosplayer* lain atau kostum bekas sebesar 26%, lalu *cosplayer* yang meminjam kostum sebesar 4% dan *cosplayer* yang menyewa kostum sebesar 2%.

Biaya yang dikeluarkan para *cosplayer* untuk membeli atau membuat satu kostum tergantung dari tingkat kesulitan kostum tersebut. Untuk kostum kain cenderung lebih murah dibandingkan dengan kostum *armor*. Berdasarkan data survei pada bab sebelumnya, mayoritas *cosplayer* lebih banyak memiliki jenis kostum kain. Hal ini dapat diketahui pada data survei yaitu *cosplayer* yang memiliki kostum kain sebesar 62%, *cosplayer* yang memiliki kostum *semi armor* sebesar 10% dan *cosplayer* yang memiliki kostum *full armor* sebesar 8%. Harga untuk kostum kain cenderung lebih murah dibandingkan dengan harga kostum

armor oleh karena itu kostum dengan bahan kain lebih disukai para *cosplayer* karena biaya untuk membeli atau pembuatan kostumnya lebih terjangkau.

2. Bidang Psikologi

Salah satu kendala yang sering dihadapi oleh para *cosplayer* yaitu terletak pada penghayatan karakter. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data pada hasil survei yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Penghayatan dari suatu karakter memakan waktu yang cukup lama berkisar 4-6 bulan, memiliki persentase yang cukup tinggi sebesar 54%, lalu disusul oleh 1-3 bulan dengan persentase 44%

Untuk menanggapi kendala psikologi dari penghayatan karakter yang relatif memakan waktu yang lama, maka para *cosplayer* berlatih di depan cermin dan berlatih dengan teman sesama *cosplayer*. Berlatih dengan cermin mendapatkan persentase 72% dan berlatih dengan teman 28%.

