

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang “pandangan masyarakat umum di Jakarta tentang *cosplay*” maka dapat disimpulkan bahwa *cosplay* di Indonesia khususnya Jakarta mulai cukup dikenal oleh Masyarakat khususnya anak muda walaupun ada yang tidak tahu tentang *cosplay* maupun hanya sekedar tahu saja tentang *cosplay*.

Menurut masyarakat, *cosplay* merupakan suatu kegiatan seseorang memakai kostum, make up, dan ber-acting seperti karakter fiksi, oleh sebab itu *cosplay* biasa dipandang sebagai bentuk pelarian atas identitas dirinya. *Cosplay* sendiri bisa populer di Indonesia dikarenakan kemudahan mencari informasi dan peran anak muda Indonesia yang mempopulerkannya melalui media massa seperti internet.

Di Indonesia *cosplay* masih menjadi pro-kontra dalam masyarakat khususnya di bidang budaya. Dikarenakan *cosplay* merupakan budaya asli Jepang, ditakutkan *cosplay* akan lebih populer di Indonesia dan membuat budaya asli Indonesia tidak diminati oleh masyarakat khususnya orang muda Indonesia, selain itu budaya *cosplay* dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku di Indonesia, dikarenakan *cosplay* biasanya memakai pakaian atau kostum yang seksi atau terbuka.

Selain budaya, *cosplay* juga berpengaruh di bidang lainnya seperti cara orang berkomunikasi dan bersosialisasi akan berbeda dari orang pada umumnya, menghamburkan banyak uang hanya untuk memenuhi obsesinya terhadap *cosplay*, munculnya sifat fanatik terhadap *cosplay*.

Namun *cosplay* tidak hanya membawa dampak negatif namun ada juga dampak positif yang ditimbulkan dari *cosplay* yaitu meningkatkan kreativitas masyarakat dan kaum muda Indonesia dan membuka peluang pekerjaan bagi masyarakat.

Selain itu cara pandangan seseorang terhadap cosplay juga di pengaruhi oleh umur, seperti responden umur 20-30,31-40 dan 41- 50 tahun cenderung pro atau berpandangan positif tentang *cosplay* namun juga ada yang tidak paham tentang *cosplay*, sedangkan responden umur 11-19 tahun cenderung kritis dalam menyikapi fenomena *cosplay*.

Selain itu pandangan seseorang terhadap *Cosplay* juga dipengaruhi juga oleh latar belakang Pendidikan terakhir,pekerjaan dan pernah atau tidaknya responden belajar Bahasa Jepang.

