

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan melakukan penyajian data, analisis data, serta pembahasan terhadap aktivitas komunikasi komunitas *cosplay* Yogyakarta dalam pembentukan citra, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Dalam menjalankan aktivitas komunikasi pembentukan citra nya, komunitas *cosplay* di Yogyakarta menggunakan 2 aspek dalam pembentukan citra nya, yaitu aspek motivasi dan aspek sikap. Ada 5 komunitas yang memakai aspek motivasi yaitu Guntaku *cosplay*, Albatross Force *Cosplay*, Genk Sweg, Anoman dan Amanogawa J-Community. Sedangkan untuk aspek sikap, ada 2 komunitas, yaitu Hikari Kazoku *Cosplay* dan Atsuki J-Freak Community.
2. Aktivitas yang dilakukan oleh komunitas *cosplay* ini, juga termasuk dalam aktivitas komunikasi kelompok. Dalam bukunya Effendy Ilmu, Teori, dan Filsafat (1993:75-78), komunikasi kelompok dibagi menjadi 2 yaitu, komunikasi kelompok besar dan kecil. Setelah di analisa, ada 6 komunitas yang aktivitas komunikasi nya termasuk komunikasi kelompok kecil yaitu, Guntaku *Cosplay*, Genk Sweg *Cosplay*, Anoman (Anime, Otaku, Manga, dan *Cosplay*), Atsuki J-Freak, dan Amanogawa J-Community. Sedangkan aktivitas komunikasi yang termasuk dalam komunikasi kelompok besar hanya ada 1 yaitu, Albatross Force *Cosplay*.

3. Komunitas *cosplay* Yogyakarta juga terbentuk berdasarkan 3 faktor terbentuk nya sebuah komunitas, sesuai dengan pendapat Vanina Deloblle yaitu,
 - a. Berdasarkan Hobi : Albatross Force Cosplay, Hikari Kazoku Cosplay, Anoman (Anime, Otaku, Manga, dan Cosplay) Yogyakarta
 - b. Berdasarkan Basecamp atau tempat dimana mereka biasanya berkumpul (Lokasi / Tempat) : Guntaku Cosplay, Amanogawa J-Community, Atsuki J-Freak .
 - c. Berdasarkan kebiasaan anggota yang selalu hadir (dari sesama anggota komunitas yang selalu hadir, kemudian anggota tersebut membuat komunitas yang lain.) : Genk Sweg Cosplay
4. Dalam penelitian ini juga ditemukan faktor pendukung dan penghambat yang dilalui oleh komunitas *cosplay* Yogyakarta dalam proses pembentukan citra nya. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa, dalam proses pembentukan citra itu ternyata tidak bisa terlepas dari faktor pendukung dan penghambat. Dengan adanya faktor pendukung, itu bisa lebih membantu mereka dalam usaha proses membentuk citra mereka. Sedangkan dengan adanya faktor penghambat, itu bisa menjadi bahan evaluasi dan masukan untuk para komunitas *cosplay* Yogyakarta agar mereka bisa lebih semangat lagi untuk membentuk citra mereka
5. Di dalam penelitian ini juga, bisa diketahui alasan kenapa mereka para pelaku *cosplay* atau *cosplayer*, bisa sampai mempunyai semangat untuk ber-*cosplay*, dikarenakan mereka ingin menjaga kenangan masa kecil

mereka dengan tayangan *anime*, dan *super hero* lainnya, tidak terlupakan oleh mereka walaupun mereka beranjak dewasa, ini yang dinamakan dengan *Theatre of Mind*.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian tentang aktivitas komunikasi komunitas *cosplay* Yogyakarta dalam pembentukan citra, maka penulis dapat memberikan saran mengenai penelitian selanjutnya yaitu

1. Disarankan untuk mengobservasi atau mengamati lebih dalam lagi kegiatan atau aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh komunitas *cosplay* di Yogyakarta. Akan lebih baik lagi, jika peneliti selanjutnya bisa meneliti tentang pola komunikasi yang digunakan oleh komunitas *cosplay* di Yogyakarta dalam berkomunikasi dengan komunitas *cosplay* yang lainnya. Karena dari situ, kita juga nantinya bisa mengetahui pola seperti apa yang mereka gunakan dalam berkomunikasi, mulai dari bahasa, gestur tubuh, percakapan, dan lain sebagainya. Akan lebih baik juga, dalam kajian teorinya juga dimasukkan tentang komunikasi lintas budaya, karena *cosplay* itu bukan budaya asli dari Indonesia, tetapi dari Jepang, jadi kita juga bisa mempelajari komunikasi pertukaran antar kedua budaya tersebut, Indonesia dan Jepang.
2. Peneliti juga menyarankan untuk komunitas *cosplay* di kota Yogyakarta sebagai obyek penelitian agar bisa,

- 1) Lebih fokus lagi pada proses pembentukan citra nya, karena walaupun mereka sudah melakukan beberapa kegiatan atau aktivitas yang mereka lakukan dalam pembentukan citra mereka yang sekarang, akan tetapi bisa saja, dikemudian hari aktivitas yang sudah mereka lakukan ini, bisa memudar lagi citra nya, karena tidak benar-benar difokuskan dan dijalankan dengan baik. Sehingga nanti bisa saja, masyarakat yang tadinya sudah bisa mulai mengetahui dan memandang positif aktivitas dari komunitas *cosplay* Yogyakarta, bisa jadi mereka akan kembali memberikan citra negatif ke komunitas *cosplay* Yogyakarta, karena mereka tidak sungguh-sungguh dan fokus pada proses pembentukan citra nya mereka.
- 2) Saya menyarankan agar mereka bisa memperbanyak kegiatan atau aktivitas komunitas *cosplay* mereka untuk di publikasikan, caranya mungkin dengan melalui media online, seperti *youtube*, *instagram*, *dailymotion*, dan media online yang lainnya. Agar masyarakat luas bisa lebih tahu dengan aktivitas yang dilakukan oleh komunitas *cosplay* Yogyakarta ini.