

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pesan dalam pertunjukan *cosplay*, yakni sebagai berikut:

Jenis *cosplay* dapat dibagi kedalam tiga bagian yakni *soft cosplay*, *hard cosplay*, dan *netral cosplay*. *Cosplay* merupakan dunia seni yang memiliki banyak manfaat yakni: Membuat kreatif, percaya diri, mengasah kemampuan, menambah penghasilan, memperbanyak teman.

Dalam pertunjukan *cosplay*, pesan disampaikan melalui tiga saluran, yakni: Gerakan, kostum, dan bahasa.

#### **5.2 Saran**

Dalam hal ini peneliti mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat menambah wawasan seputar *cosplay* yang mungkin masih sangat asing di telinga masyarakat Kota Gorontalo. Untuk itu, berikut ini beberapa saran dari peneliti terkait dengan pembahasan:

1. Untuk para *cosplayer*, peneliti menyarankan agar kebiasaan dan hobi *cosplay* ini lebih dikembangkan lagi, karena *cosplay* merupakan hobi yang sangat menarik dan ekstrim.
2. Peneliti juga berharap jangan memandang bahwa *cosplay* itu hanya untuk bersenang-senang dan tidak memiliki manfaat. Sehingga peneliti

menyarankan buatlah setiap pertunjukan *cosplay* memiliki pesan yang baik kepada masyarakat.

3. Program Studi Ilmu Komunikasi merupakan Studi yang cukup kompleks dalam ranah sosial, sehingga banyak sekali fenomena-fenomena yang menarik yang bisa dijadikan bahan penelitian seperti *cosplay* tersebut. karena komunitas *cosplay* merupakan komunitas yang menarik untuk dikaji lebih dalam. Sehingga melalui penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan penelitian dengan topik yang sama khususnya di bidang komunikasi.
4. Serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi ilmu pengetahuan umumnya dan bagi Program Studi Ilmu Komunikasi khususnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Djamal, M. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- JS, TIM. 2015. *Japanese Station Book*. Jakarta. Bukune.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Komunikasi Organisasi : Strategi meningkatkan kinerja perusahaan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_, 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_, 2013. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Arni. 2009. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial. Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Rizema, Sitiatava. 2011. *Komunitas-Komunitas Ekstrem di Dunia*. Jogjakarta. FlashBook.
- Soewadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Rohim, Syaiful. 2016. *Teori Komunikasi-Perspektif, Ragam, dan Aplikasi-Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

### Jurnal Ilmiah

- Aisyah, Karina. 2012. *Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay*. Universitas Indonesia.
- Arsidipta. 2011. *Representasi makna pesan nilai-nilai motivasi dalam album "FOR ALL"*. Universitas pembangunan nasional "Veteran" Yogyakarta.
- Hajaroh, Mami.\_\_\_\_\_. *Paradigma, Pendekatan dan Metode Penelitian Fenomenologi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maghfiroh, Mukhsin. 2012. *Konsep Diri dan Identitas Pelaku Cosplay*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratama, Deny. 2014. *Makna Pesan sosial dalam Film Freedom Writers*. Universitas Hasanuddin.
- Primardiana. 2009. *Evaluasi Penyampaian Pesan dalam Komunikasi*. Universitas Negeri Malang.
- Suprapti. 2014. *Pengembangan Pertunjukan Calung Sebagai Media Komunikasi di Era Konvergensi*. Jurnal penelitian Ilmu Komunkasi.

## **Referensi Online**

<http://forums.merdeka.com/threads/kapanlagi-plus/42318-beginilah/fenomena-komunitas-anime-otaku-di-indonesia.html> diakses pada 28 Oktober 2016 (Jam 14:20)

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-komunitas-dan-contohnya/> diakses pada 28 Oktober 2016 (Jam 14:18)

<http://omiyage.us/blog/inilah-5-manfaat-cosplay-yang-kamu-harus-tahu/>. Diakses pada 21 Oktober 2016 (Jam 14:12)