

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan melalui serangkaian proses wawancara pada ketiga subjek yaitu *cosplayer* dewasa, maka peneliti kemudian menarik kesimpulan sebagai berikut: gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa dibagi menjadi dua aspek yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

##### 1. Motivasi Intrinsik

Kebutuhan, dimana para subjek mempunyai kebutuhan berbeda-beda yang terpenuhi melalui *cosplay*, seperti kebutuhan akan rasa dipercaya dan dihargai, kebutuhan sosial dan kontribusi untuk komunitas, serta kebutuhan untuk menyalurkan hobi.

Harapan, yang memotivasi para subjek untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memajukan *cosplay* hingga tingkat nasional, menjadi artis *cosplay*, atau keinginan untuk meningkatkan jumlah *cosplayer* dalam meramaikan acara *cosplay*.

Minat, yaitu ketertarikan terhadap setiap elemen atau aktivitas *cosplay*, seperti ketertarikan terhadap antusiasme penggemar, kostum yang beragam, dan karakter-karakter yang disukai.

##### 2. Motivasi Ekstrinsik

Dukungan Keluarga, para subjek memiliki tingkat dukungan yang bervariasi, mulai dari dukungan penuh dari keluarga, baik secara mental maupun

finansial, hingga ketidakhadiran dukungan dari keluarga, namun digantikan oleh dukungan dari pasangan yang menjadi hal positif untuk mendorong subjek dalam *bercosplay*

Lingkungan, yaitu lingkungan acara *cosplay* yang memberi energi dan dorongan, teman sesama *cosplayer* atau komunitas yang berperan penting dan selalu suportif, serta sebagai wadah untuk bertemu teman sehoobi. Selain itu, lingkungan *online* seperti sosial media yang menjadi pendukung dalam dunia *cosplay* untuk penyebaran informasi dan penjarangan relasi.

Imbalan, yang menjadi hal utama adalah imbalan non-materi seperti apresiasi dari penggemar, komunitas, atau teman, dan prestasi yang telah diraih menjadi motivasi untuk terus *bercosplay*, sedangkan imbalan materi dianggap sebagai bonus walaupun bukan menjadi fokus utama, namun memberikan nilai positif bagi para subjek.

## **B. Rekomendasi**

Adapun peneliti memahami bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan penelitian yang serupa, yaitu:

1. Bagi subjek, diharapkan untuk mempertahankan dan memperkuat motivasi yang ada agar dapat meraih tujuan yang ingin dicapai, dapat menjelaskan lebih luas dan dalam terkait komunitas atau *circle cosplay* dan tanggapan masyarakat terkait *cosplay*, serta menjelaskan bagaimana dampak jangka panjang dari aktivitas *cosplay*.

2. Bagi komunitas *cosplay*, diharapkan dapat menjadi wadah yang menaungi seluruh jenis *cosplay*, menjadi jalur untuk para *cosplayer* yang ingin berkompetisi ke luar daerah, serta dapat berkolaborasi dengan pihak luar seperti pemerintah, kesenian, dan lembaga lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu memperhatikan keragaman subjek sehingga tidak tertuju hanya kepada *cosplayer* dewasa, dan mengkaji variabel lainnya seperti motivasi intrinsik berupa cita-cita atau motivasi ekstrinsik berupa dukungan orang terdekat, atau elemen lain terkait *cosplay*.
4. Untuk penelitian selanjutnya yang relevan, diharapkan menelaah lebih dalam terkait unsur keislaman sehingga dapat menjadi acuan bagi penelitian yang akan datang.