BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menjadi jelas dan terang bahwa masyarakat modern, khususnya di Surabaya, tidak serta merta dan secara tiba-tiba tertarik terhadap *cosplay*. Semua berawal dari kegemarannya kepada produk-produk virtual Jepang *wa bilkhusus* pada anime. Jepang memang dikenal dengan animenya, masyarakat dunia tentu sudah tidak asing dengan serie anime Captain Tsubasa, One Piece dan Naruto Shippuden yang pernah meramaikan tayangan televisi mereka. Bahkan, untuk perhelatan Olimpiade 2020 yang diselenggarakan di Tokyo, Jepang menggunakan beberapa karakter anime sebagai ikon, salah satunya adalah karakter utama dalam anime Dragon Ball. Hal demikian menjadi sangat benar, bahwa Jepang mendunia, salah satunya karena kelarisan produk anime mereka di pasar global.

Melihat kenyataan tersebut, tidak salah juga jika masyarakat dewasa ini amat begitu tergila-gila terhadap anime Jepang. Sebab, sebagaimana yang telah diramalkan oleh Jean Baudrillard, kebudayaan masyarakat kontemporer tidak lepas dari kemajuan teknologi. Semua manusia akan terus gandrung dan terpesona melihat setiap produk teknologi mutakhir. *Cosplay*-pun begitu, meski di satu sisi ada aspek sejarah di mana peragaan *cosplay* adalah perkembangan dari pesta kostum yang populer di negara-negara Barat dalam acara Hari Paskah dan Helloween. Maka, tidak mungkin bagi seorang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cosplayer untuk gemar ber-*cosplay* jika tidak menggemari anime sebelumnya. Semuanya pasti telah teracuni oleh *jejepangan* bernama anime itu.

Akan tetapi, tidak setiap penggemar anime menjadi *cosplayer*, terlebih dahulu akan melewati proses indoktrinasi oleh penggemar anime yang lebih dahulu terjun dalam dunia per-*cosplay*-an maupun informasi yang didapat dari media dan internet. Atau yang oleh Peter L. Berger istilahkan sebagai proses kontruksi sosial yang didalamnya terdapat tiga tahap proses sebelum kejadian dalam kehidupan sosial itu terjadi. Kemudian barulah mereka yakin untuk ber-*cosplay* dan menjadi *cosplayer*.

Sebagaimana yang sudah-sudah, *cosplay* sebagai bagian dari budaya pop membawa misi komersiil, yang secara tidak langsung mengharuskan pengikutnya untuk senantiasa berkonsumsia ria. Untuk memuaskan nafsunya, para *cosplayer* perlu mengeluarkan biaya yang tidak sedikit, meluangkan waktu yang cukup banyak dan merelakan kebutuhan yang lebih berguna, hanya untuk mendapatkan kepuasan, popularitas dan kejumawaan yang sebenarnya fana. Kepuasan yang diperoleh hanya karena memiliki *followers* banyak di akun media sosialnya, popularitas yang melambung ketika hanya mendapat ajakan berfoto oleh ribuan penggemar dan kejumawaan yang didapat hanya ketika mendapatkan kemenangan di panggung *cosplay*.

Maka, berdasarkan realitas yang tercermin dari kehidupan per-*cosplay*-an, baik di Surabaya maupun di daerah lainnya, tidak berlebihan apabiila peneliti nilai bahwa gaya hidup *cosplayer* dan komunitas *cosplay* sangatlah irasional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Modernisme dan globalisasi memang tidak bisa kita tolak begitu saja. keduanya telah menjadi seperti udara yang setiap hari manusia hirup. Sehingga, satu-satunya yang dapat manusia lakukan adalah memilih dan memilah setiap udara yang akan kita hirup. Sebab, tidak setiap udara yang manusia hirup bermanfaat, dan tidak setiap darinya pula membahayakan.

Begitu pun dengan fenomena *cosplay* yang menjadi ciri dan efek dari modernisme dan globalisasi. Tidak dapat dibenarkan apabila *cosplay* sebagai sebuah hobi dan kegemaran diberangus atau dilarang untuk dilakukan. Akan tetapi, masyarakat *cosplay* – yang sebagian besar terdiri dari pemuda dan pelajar – perlu dan penting untuk menyadari bahwa tidak setiap hobi yang kita gemari harus dilakukan dengan tidak proporsional, berlebihan dan irasional. Apalagi hobi yang diapresiasikan secara berlebihan, juga dapat menggancam kelestarian budaya Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id