

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Data yang di uraikan pada terdahulu adalah menjawab rumusan permasalahan dan berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data maka dapat ditarik kesimpulan secara umum sebagai berikut :

- 1) Proses Komunikasi Antarbudaya dalam Event Cosplay
 - a. Mengacu pada proses dimana budaya seseorang dimodifikasi melalui kontak atau pemaparan langsung dengan budaya lain. Dalam penelitian ini akulturasi berlangsung melalui proses interaksi secara terus-menerus dan dalam jangka waktu yang berangsur-angsur, nilai-nilai, cara berperilaku, serta kepercayaan dari budaya suatu masyarakat akan menjadi bagian dari budaya masyarakat lain. Pada waktu yang sama kedua masyarakat ini akan mengalami proses yang sama.
 - b. Enkulturasi budaya pendatang dengan masyarakat pribumi terjadi pada masyarakat Chinese dan Eropa dalam penyesuaian bahasa dan budaya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan masyarakat pendatang atau imigran dalam mempelajari bahasa masyarakat pribumi yang dalam penelitian ini dapat di contohkan oleh masyarakat Chinese yang menggunakan bahasa jawa dengan lancar ketika berkomunikasi dengan masyarakat pribumi.

- c. Etnosentrisme pada peserta event cosplay dan kelompok komunitas dari data yang didapat ditemukan sebagai masyarakat mencoba untuk populer dan membangun citra diri dengan bercosplay. Ditemukan sebab-sebab para cosplayer begitu digemari orang-orang adalah karena ingin mencoba memerankan tokoh favorit mereka sebagai anime dan game. Juga banyak orang yang mengincar ketenaran melalui budaya cosplay sebagai batu loncatannya. Serta mengasah keahlian dibanyak bidang yang bersangkutan dengan budaya berkostum ini, berharap dapat berguna untuk kehidupan kedepannya.
- d. Hambatan yang terjadi dalam interaksi ketika acara cosplay berlangsung terjadi sesama cosplayer maupun pengunjung. Hal itu disebabkan karena ada berbagai macam perbedaan seperti sudut pandang berpikir dan perbedaan etnis yang kental.

B. Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat baik secara praktis maupun secara teoritis. Penelitian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan sebagai berikut:

1. Rekomendasi untuk Panitia event cosplay..

- a. Perlu adanya publikasi yang jelas tentang informasi yang ada dalam event ini baik berupa diskripsi acara taupun tujuan diadakannya cosplay hingga masyarakat tidak salah faham dalam menafsirkan prilaku yang ada dalam event cosplay.
 - b. Terus mengembangkan bentuk kegiatan dalam event cosplay agar bisa menjadi event yang lebih bermanfaat untuk masyarakat.
2. Rekomendasi untuk komunitas budaya jepang
- a. Tetap menjaga nilai-nilai positif dan bisa lebih memberi contoh yang baik bagi generasi muda melalui karya dan kreatifitasnya.
 - b. Selain mempopulrkan budaya cosplay dari jepang. Akan lebih baik memperkenalkan acara-acara budaya tradisi local agar mengimbangi dan mencegah terkikisnya budaya lokal Indonesia. Menciptakan inovasi baru terhadap pembudidayaan lingkungan sehingga menciptakan peluang usaha baru di masyarakat semasyarakat.
3. Rekomendasi untuk Peneliti selanjutnya.
- a. Diharapkan adanya penelurusan data lebih mendalam tentang komunikasi antarbudaya di bidang yang lain agar memperkaya ilmu pengetahuan yang sudah ada

tentang perbedaan budaya, suku agama dan lain-lain agar terpupuk rasa pluralism yang tinggi.

- b. Peneliti diharapkan lebih komunikatif dalam menggali data pada subyek penelitian.

4. Rekomendasi untuk Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

- a. Meningkatkan mutu fakultas dakwah dan ilmu komunikasi khususnya prodi ilmu komunikasi yang saat ini jurusan Ilmu Komunikasi sangat diminati oleh masyarakat luas.

Meningkatkan fasilitas pendidikan yang diperlukan untuk menunjang proses kegiatan perkuliahan oleh mahasiswa/i prodi ilmu komunikasi.