

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan memahami dua hal pokok, yaitu bagaimana makna simbolik kostum dipahami oleh anggota komunitas Yokosonime dan bagaimana proses pembentukan identitas diri berlangsung melalui penggunaan kostum tersebut. Kostum ditemukan tidak dipahami sekadar sebagai perlengkapan penampilan visual, melainkan sebagai simbol yang sarat makna personal dan sosial, sejalan dengan konsep **Mind** dalam teori Mead, kostum dimaknai sebagai representasi karakter yang dikagumi, medium ekspresi diri (seperti "proyeksi persona" yang diungkapkan Amel), maupun ruang katarsis dari tekanan keseharian (sebagaimana disampaikan Noir). Makna ini tidak terbentuk secara sepihak, melainkan melalui interaksi sosial dalam **Society** komunitas, direspons, dikonfirmasi, dan diperkuat oleh sesama anggota maupun penonton *event*, serta terus bergeser seiring bertambahnya pengalaman individu, di mana anggota yang lebih lama terlibat cenderung memaknai kostum secara lebih mendalam dibanding anggota baru.

Proses pembentukan identitas diri sendiri berlangsung bertahap dan tidak seragam, dimulai dari sosialisasi ketika individu bergabung dan menyerap nilai-nilai komunitas seperti kreativitas, toleransi, dan semangat kolektif, tidak lepas dari peran *significant other* yang bersifat resiprokal, antaranggota, senior, komunitas sebagai kolektif, hingga karakter fiksi yang nilainya diinternalisasi ke kehidupan nyata. Identitas yang terbentuk bervariasi antarindividu, dari yang situasional seperti Seana hingga yang lebih terinternalisasi seperti Arga, sekaligus membentuk dimensi kolektif melalui konsep **Society**, di mana rasa memiliki terhadap komunitas diperkuat lewat praktik bersama. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa *cosplay* dalam komunitas Yokosonime merupakan praktik sosial yang kompleks, tempat kostum berfungsi sebagai simbol hidup, identitas terbentuk melalui interaksi Mind-Self-Society yang berkelanjutan, dan komunitas menjadi ruang bagi individu untuk terus menegosiasikan versi dirinya.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji bagaimana makna simbolik kostum juga terbentuk dalam ruang digital seperti media sosial, mengingat dokumentasi dan interaksi daring turut berperan dalam kehidupan komunitas *cosplay* namun belum sempat dikaji mendalam dalam penelitian ini. Aspek gender dalam komunitas *cosplay* juga berpotensi menjadi topik menarik untuk digali lebih jauh, mengingat penelitian ini menemukan adanya kecenderungan tertentu dalam komposisi anggota yang layak ditelusuri lebih dalam pada penelitian mendatang. Bagi komunitas Yokosonime, diharapkan dapat semakin memperkuat fungsinya sebagai ruang pengembangan diri yang terstruktur, khususnya bagi anggota yang masih berada dalam tahap penyesuaian diri dan belum sepenuhnya menemukan kenyamanan dalam mengeksplorasi identitasnya. Bagi masyarakat umum, penelitian ini berharap dapat mendorong pandangan bahwa *cosplay* bukan sekadar hiburan semata, melainkan bentuk komunikasi simbolik dan ekspresi identitas yang sah untuk dihargai. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kajian sosiologi budaya populer di tingkat lokal, khususnya di wilayah Jember, dengan mendorong penelitian selanjutnya untuk memperluas jumlah informan dan komunitas yang dilibatkan, memperpanjang durasi observasi, serta mempertimbangkan pendekatan metode campuran agar temuan yang dihasilkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang fenomena *cosplay* di Indonesia.