

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh *cosplay* pada pola hidup konsumerisme masyarakat Bandung terhadap *fashion* Jepang, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk pola hidup konsumerisme yang penulis temukan pada penelitian ini adalah *Wasteful Buying* dan *Non Rational Buying*. Dimana pola hidup *Impulsive Buying* sering sekali dilakukan oleh sebagian besar responden dimana mereka tidak akan segan-segan membeli barang hingga merogoh kocek sangat mahal demi melampiaskan dan mendapatkan barang yang mereka ingin miliki.
2. Faktor yang memengaruhi pola hidup konsumerisme yang terdapat pada penelitian ini adalah faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal lebih mendapat perhatian dibandingkan faktor internal karena melalui kecanggihan teknologi dan kemudahan akses sehingga tontonan yang berasal dari Jepang dapat menyebabkan adanya rasa ingin meniru tokoh yang berada di tontonan tersebut sangat tinggi.

4. Solusi agar para pelaku *cosplayer* terhindar dari perilaku konsumtif adalah pentingnya kesadaran diri untuk belajar menabung, memikirkan kebutuhan, dan belajar untuk mengendalikan diri. Karena segala sesuatunya tergantung pada kesadaran diri masing-masing.

5.2 Saran

Setiap individual pelaku *cosplayer* pasti banyak ditemukan macam-macam kepribadian dan seni pada dirinya masing-masing. Tetapi, pada penelitian ini penulis hanya meneliti tentang pengaruh *cosplay* pada pola hidup konsumerismenya saja. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya langkah lebih baiknya untuk meneliti secara lebih mendalam seperti aspek kepribadian ataupun perilaku menyimpang pada budaya *cosplay*.