BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik Mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk yaitu sebagai berikut:

1. Dalam Panggung belakang (*Back Stage*) Pengelolaan Kesan yang dilakukan oleh Pemain Kostum Kartun Jepang, ketika tidak sedang memainkan perannya sebagai cosplayer, mereka dapat berbicara sebebas mungkin dan tidak perlu bersandiwara dalam mendiskusikan konsep Ragnarok *Online*, pelatihan *dubbing*, pelaksanaan *dubbing*, merancang kostum, mempersiapkan alat *make up* Geisha, atribut, properti dan hal teknis lainnya, dan ketika melaksanakan latihan intensif.

2. Dalam Panggung tengah (*Middle Stage)* Pengelolaan Kesan yang dilakukan oleh Pemain Kostum Kartun Jepang meliputi gaya bicara, penampilan, penguasaan situasi, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup latihan ingatan emosi amarah, latihan ingatan peristiwa, adegan tunggal/menghafal

adegan sendiri, adegan berpasangan aksi reaksi, adegan kelompok; *Narrative Pantomime, Dubbing, Normal, Slow and Fast, Tree Ways Conversation, One Word, One Sentence, Singing Dialogue*), mengabadikan penampilan dengan berfoto, ataupun mengobrol tentang Ragnarok *Online* bersama tim, keluarga, atau penonton untuk meyakinkan bahwa mereka telah menguasai semuanya.

3. Dalam Panggung depan *(Front Stage),*pengelolaan kesan yang dilakukan Pemain Kostum Kartun Jepang meliputi gaya bicara, penampilan, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup adegan teatrikal tentang Ragnarok *Online*, adegan tarian, serta *walk street* , dan juga jarak peran antar pemain, jarak sosial kepada penonton untuk mendapatkan kesan yang cosplayer inginkan (kesan keren, kreatif, lucu dsb).

4. Dramaturgis Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk yaitu bahwa cosplay layaknya sebuah panggung sandiwara, setiap cosplayer berlomba-lomba melakukan pengelolaan kesan dan menampilkan dirinya sebaik mungkin yang dapat dilihat dari aktivitas Panggung Belakang (*Back Stage*), Panggung Tengah (*Middle Stage)* dan Panggung Depan (*Front Stage)* untuk menampilkan citra diri yang positif.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti memberikan saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Sebaiknya para cosplayer melakukan persiapan yang cukup di Panggung Belakang (*Back Stage*), melakukan komunikasi yang baik, serta mengelola manajemen konflik antar sesame tim agar penampilan berlangsung sukses.

2. Sebaiknya para cosplayer lebih meningkatkan intensitas interaksi di dalam Panggung Tengah (*Middle Stage)*, menerapkan empati dan simpati antar sesame anggota dalam tim, serta bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing.

3. Sebaiknya ketika berada dalam Panggung Depan (*Front Stage*) para cosplayer bersikap lebih profesional , meningkatkan kerjasama tim, dan melakukan pendalaman karakter yang maksimal.