

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada presentasi diri *otaku* komunitas Anoshi Bekasi di lingkungan kerja dan *cosplayer*, penulis mendapatkan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa presentasi diri *otaku* komunitas Anoshi Bekasi memiliki dua panggung, yaitu panggung depan dan panggung belakang pada saat di lingkungan kerja dan *cosplayer*. Hal ini sesuai dengan teori dramaturgi dari (Goffman, 1959) bahwa:

1. Para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi memainkan peran sebagaimana mestinya di lingkungan kerja sesuai dengan jabatan yang di emban di tempatnya bekerja tanpa memunculkan tanda-tanda bahwa dirinya adalah seorang *otaku* untuk menghindari stigma negatif dari masyarakat.
2. Para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi memiliki cara masing-masing untuk merepresentasikan kegemaran mereka saat berada di lingkungan kerja, seperti membaca *manga* saat istirahat jam kerja, mendapat *trigger* saat ada seseorang membahas hal yang berbau Jepang.
3. Para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi juga memainkan peran sebagai *cosplayer* untuk merepresentasikan karakter favoritnya dari *manga*, *anime*, hingga *game*. Mereka merepresentasikan karakter yang dimainkan dengan baik seperti membeli kostum yang serupa, berdandan sebagaimana layaknya karakter dari *anime*, *manga*, dan *game* bermain peran. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan yang baik dan meyakinkan masyarakat bahwa karakter yang dimainkan oleh *otaku* komunitas Anoshi Bekasi bersifat nyata.
4. Para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi juga merepresentasikan kegemaran mereka di komunitasnya dan saat menjadi seorang *cosplayer* dengan membahas hal berbau Jepang kepada sesama *cosplayer*.
5. Para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi juga memainkan peran sebagaimana dirinya sendiri saat berada di lingkungan keluarga, lingkungan kerja, dan

lingkungan masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya tanda-tanda bahwa mereka adalah seorang *otaku* dengan berpakaian casual dan tidak seheboh seperti saat menjadi *cosplayer*.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dengan judul Presentasi Diri *Otaku* Komunitas Anoshi Bekasi di Lingkungan Kerja dan *Cosplayer*, peneliti menemukan beberapa hal untuk dapat memberikan pandangan kepada para *otaku* agar bisa melakukan presentasi diri dengan baik meskipun dirinya seorang *otaku*, yaitu:

1. Komunitas Anoshi Bekasi sebaiknya membuat kegiatan untuk memberi pengetahuan mengenai *anime*, *manga*, *game* dan lain sebagainya kepada khalayak umum bahwa hal tersebut lumrah untuk digemari. Selain itu untuk para *otaku* komunitas Anoshi Bekasi diharapkan dapat memberikan kesan yang baik untuk mematahkan stigma negatif terhadap *otaku* khususnya di lingkungan kerja.
2. Diharapkan kepada komunitas Anoshi Bekasi lebih aktif lagi baik di sosial media ataupun kegiatan-kegiatan offline sehingga masyarakat luas mengetahui dan lebih memahami bahwa *otaku* bukan hal yang negatif.
3. Untuk mahasiswa yang ini meneliti lebih lanjut mengenai *otaku* dapat meneliti dari segi komunikasi organisasi yang dilakukan para *otaku* di lingkungan kerja, untuk memperkaya pengetahuan mengenai *otaku*.