BAB V
PENUTUP

5.1.Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan mengenai motif alasan *(because of motive)* dan motif tujuan *(in order to motive)* pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Motif alasan yang menjadikan terbentuknya pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* adalah pengalaman masa lalu yang mendorong keinginan *cosplayer* untuk bergabung dalam komunitas. Ketertarikan awal didasari adanya pertemuan dengan *cosplayer* lain yang dapat menginspirasi kemudian menjadi motif untuk membentuk komunikasi dan relasi dengan sesama *cosplayer*.
2. Motif tujuan yang berperan pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* adalah keinginan untuk menyalurkan inspirasi dan berbagi kecintaan terhadap genre *Tokusatsu*. Tujuan ini mendorong *cosplayer* untuk terlibat dalam proyek-proyek *cosplay* dan menyampaikan pesan serta ide-ide melalui komunikasi yang terjadi dalam komunitas.

5.2.Saran

5.2.1. Kegunaan Praktis

Penelitian mengenai pengalaman komunikasi para *cosplayer* bisa di jadikan pembelajaran bagaimana cara melakukan *public relation* yang baik terhadap lingkungan sekitar, belajar berkomunikasi yang baik secara lisan ataupun tulisan dan bagaimana bisa melakukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi orang lain serta meningkatkan minat dan kreativitas *cosplayer* dalam berimajinasi.

5.2.2. Kegunaan Teoritis

Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian seperti ini dengan lebih baik lagi mengenai pengalaman komunikasi para

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

cosplayer, seperti penelitian yang mendalami pengalaman komunikasi para *cosplayer* saat berkolaborasi dengan *cosplayer* lainnya yang dapat digunakan untuk membangun relasi di dalam komunitas.