



Rekonstruksi Karakter Fiksi ke Dunia Nyata: Analisis Fenomena Cosplayer di Indonesia

Elsypa Lora Travianti

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: 2110631190068@student.unsika.ac.id

Fariz Diansyah Rizki

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: 2110631190074@student.unsika.ac.id

Frisilla Naldia Bevani

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: 2110631190078@student.unsika.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menggunakan fenomena untuk menggali identitas diri dan citra diri dari komunitas cosplay yang ada di Indonesia. Mereka membentuk identitas diri dan citra diri bukan hanya dari pengaruh lingkungan bahkan dari pengaruh teknologi. Sebetulnya identitas diri dan citra diri dapat dibentuk dengan belajar dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa. Proses membentuk identitas diri dan citra diri dapat melalui internalisasi dan pengalaman-pengalaman yang mereka dapatkan. Memamerkan kostum-kostum unik merupakan salah satu bentuk penyaluran hobi dan kesenangan mereka para cosplay. Masa remaja menjadi menjadi salah satu penggemar paling banyak di dunia cosplay ini. Cosplay menjadi tempat mereka untuk mengekspresikan diri serta mencari jati diri melalui karakter yang mereka perankan dalam dunia cosplay ini. Pengetahuan yang didapat dalam penelitian kali ini yaitu bagaimana proses komunikasi dan pesan yang disampaikan oleh cosplayer saat berkomunikasi tentang identitas dirinya. berlangsung dalam pembentukan identitas diri seorang cosplayer. Sehingga penelitian dengan metode fenomenologi merupakan pilihan yang tepat. Fokus penelitiannya terhadap fenomena yang ada dan berkembang. Akan tetapi, studi literatur yang di pilih dalam penelitian ini untuk pengumpulan data. Data base Google Scholar yang menjadi perolehan data berdasarkan penelitian ini. Hasil berdasarkan penelitian ini hobi yang sama dan latar belakang yang sama menjadi faktor utama terbentuknya jiwa cosplay dan komunitas-komunitas cosplay. Mereka memiliki konsep diri yang positif, mereka terlibat berawal dari hobinya menonton anime, game online bahkan menyukai budaya jepang. Kostum-kostum cosplay menjadi salah satu pembentuk identitas diri dan konsep diri yang tentu saja di pengaruhi oleh latar belakang yang sama dan lingkungan yang sama.

Kata Kunci: Budaya Jepang, Citra Diri, Cosplayer, Fenomenologi, Konsep Diri

Abstract

This study uses phenomena to explore self-identity and self-image from the cosplay community in Indonesia. They form self-identity and self-image not only from

environmental influences but even from technological influences. Actually, self-identity and self-image can be formed by learning from childhood to adulthood. The process of forming self-identity and self-image can be through internalization and the experiences they get. Showing off unique costumes is a form of channeling their hobby and pleasure to cosplayers. The teenage years have become one of the most fans in the world of cosplay. Cosplay is a place for them to express themselves and find identity through the characters they play in this world of cosplay. The knowledge gained in this research is how the process of communication and messages conveyed by cosplayers when communicating about their identity. takes place in the formation of a cosplayer's self-identity. So that research with the phenomenological method is the right choice. The focus of his research is on existing and developing phenomena. However, literature studies were selected in this study for data collection. The Google Scholar database which is the source of data based on this research. The results based on this study have the same hobbies and the same background as the main factors in the formation of cosplay souls and cosplay communities. They have a positive self-concept, they are involved starting from their hobby of watching anime, online games and even liking Japanese culture. Cosplay costumes are a form of self-identity and self-concept, which of course are influenced by the same background and the same environment.

Keywords: Cosplayer, Japanese Culture, Phenomenology, Self-Concept, Self-Image

PENDAHULUAN

Saat ini, keberadaan budaya cosplay sedang populer di kehidupan masyarakat Indonesia, Cosplay adalah kegiatan berdandan menggunakan kostum sebuah karakter yang digemari sebagai bentuk penggambaran kekaguman pada karakter tersebut. Cosplay merupakan salah satu tradisi dalam anime yang biasa dilakukan dalam budaya populer. Meskipun begitu, terdapat makna yang lebih dalam tentang arti dari sebuah cosplay, karena cosplay bukan tentang memakai kostum saja. Cosplay merupakan singkatan dari 'permainan kostum', artinya cosplay adalah praktik modern dalam memakai kostum, properti, dan aksesoris untuk mewakili sebuah karakter”

Jepang merupakan negara pelopor dari budaya cosplay. Cosplay lahir seiringan dengan semakin maraknya games, maga, anime, dan sebagainya yang didukung oleh teknologi di zaman modern. Media sebagai perangkat dalam penyebaran budaya terkhusus budaya populer ini mendapatkan sambutan positif di Asia Tenggara dan Asia Timur (Allen dan Sakamoto). Dampak positif dari perkembangan teknologi ini dapat dinikmati oleh masyarakat, belum lagi para penikmat tersebut juga mulai meniru suatu budaya kehidupan nyata, yakni cosplay sebagai bentuk contoh dari budaya populer.

Untuk mengetahui personalitas cosplayer dapat terlihat jelas ketika mereka melakukan kegiatan cosplay. Mengenakan pakaian unik disertai wig dengan bermacam warna dan berkeliling di acara yang bertema Jepang tentu sangat menunjukkan karakter seperti apa dia. Apakah dia karakter Naruto dengan pakaian berwarna hitam serta oranye dan wig kuningnya, atau dia adalah karakter P-Man dengan jubah dibelakang punggungnya serta tak lupa topeng. Kala itu, khalayak paham bahwa seorang cosplayer adalah orang yang berbeda, yaitu dengan mendandani, berakting, dan mengayunkan karakter anime yang mereka tonton. Namun, semua orang memahami bahwa itu hanyalah identitas "sementara". Anda mengerti bahwa identitas apa pun yang dikenakan oleh cosplayer saat ini hanya berlaku jika mereka mengenakan kostum tersebut. Jika dia mengenakan pakaian kasual, identitas cosplayer akan dipertanyakan.

Banyak individu yang tidak mengetahui atau memahami bagaimana identitas diri ketika menjadi seorang cosplayer. Mayoritas dari khalayak hanya sebatas tahu personalitas dari seorang cosplayer ketika mereka sedang berperan sebagai suatu tokoh atau karakter animasi. Selain itu, tidak jarang seorang cosplayer berkali-kali baik itu menggunakan karakter maupun suatu kostum yang serupa.

Menurut Kroski, beberapa genre dan tempat merupakan beberapa contoh dalam cosplayer menemukan sebuah inspirasi. Cosplayer memiliki kriteria sendiri saat memilih tokoh karakter animasi. Oleh karenanya, bermacam-macam inspirasi dari genre (video game, fiksi ilmiah, animasi Jepang, tokoh film, dan karya sastra). Tidak sedikit diantara para cosplayer menentukan suatu tokoh karakter animasi yang mewakili aspek kepribadian mereka dan ingin mereka sampaikan, sementara yang lain memilih karakter berdasarkan pakaian karakter tersebut. Beberapa cosplayer berusaha menciptakan suatu kostum yang sangat mirip hingga detail-detail kecil dari kostum tersebut ditambah dengan sedikit modifikasi kostum karakter untuk menambahkan sisi baru pada kostum tersebut. Cosplayer tidak terbatas pada penggambaran karakter berdasarkan ras, kelompok umur, suku, atau bahkan gender. Jenis kreativitas seperti ini, dengan berpakaian sebagai "alternatif" dan menghadiri suatu acara, merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi para cosplayer.

Cosplayer atau pelaku cosplay merupakan sebuah kegiatan yang dipilih oleh individu bahkan kelompok yang memang memiliki ketertarikan dalam bidang tersebut, sehingga lahir sebuah fenomena baru yang hadir ditengah masyarakat. Para cosplayer berusaha semaksimal yang mereka bisa dalam mengkontruksikan kepada karakter yang dipilihnya. Tak jarang banyak yang bertanya-tanya terkait ambience apa yang didapatkan oleh seorang cosplayer saat memakai kostum-kostum tersebut.

Tidak sedikit usaha yang mereka lakukan demi hanya terlihat mirip dengan karakter yang akan diperankannya. Totalitas menjadi kata yang sangat dekat dengan para cosplayer karena segala aspek diperhatikan sedetail mungkin, entah itu dari segi fisik seperti kostum, aksesoris kepala hingga kaki, dan wig warna-warni serta segi non fisik seperti suara, ekspresi wajah, dan body language. Semua dilakukan agar bagaimana para cosplayer tersebut dapat mengimitasi karakter favoritnya secara utuh. Setelah itu, semua penjiwaan seakan cosplayer menjadi karakter tersebut akan ditampilkan atau dipertontonkan dalam sebuah acara cosplay. Rasa bangga dan puas akan mereka dapatkan ketika berhasil memerankan karakter tersebut sebaikl mungkin.

Munculnya fenomena yang sedang marak terjadi ini yaitu cosplay membuat kelompok kami tertarik meneliti lebih lanjut. Karena pada kenyataannya, cosplay tidak semata-mata hanya mempengaruhi identitas pribadi si pelaku, namun lebih jauh membuat pelaku menjadi mempunyai identitas baru yang berpengaruh terhadap internal pribadinya dan eksternal dalam kehidupan sosialnya.

Fenomena merupakan suatu peristiwa yang dapat dilihat dengan mata dan dapat dijelaskan. Seperti kegiatan cosplay yang saat ini sedang marak terjadi dan sering kita lihat. Banyaknya remaja yang membawa karakter fiktif ke dunia nyata adalah sebuah fenomena nyata yang dapat dijelaskan. Dapat disimpulkan pengertian dari sebuah fenomena ialah kondisi dimana terdapat kejadian diluar dari kebiasaan yang ada dalam lingkup masyarakat sehingga dapat diamati, dirasakan, maupun dilihat oleh individu-individu didalamnya sehingga memunculkan suatu aspek yang menarik jika ditinjau secara ilmiah.

Fenomenologi merupakan salah satu cabang ilmu yang objek pembahasannya tentang suatu fenomena yang terjadi serta membahas tentang penyebab munculnya peristiwa tanpa dijelaskan. Fenomenologi mencoba memahami budaya berdasarkan pandangan pemilik budaya tersebut.

Menurut Marcia (1980:109) identitas berarti jika seseorang memiliki identitas yang kuat dalam dirinya, maka seseorang itu bisa memahami keunikan dan persamaan dirinya dengan orang lain. Mereka bisa paham bagaimana kesanggupannya dalam melewati rintangan dunia. Berbanding terbalik ketika seseorang merasa tidak punya teguh pendirian dan selalu bergantung kepada orang lain bahkan tidak paham dengan dirinya sendiri menandakan bahwa orang tersebut memiliki suatu identitas yang lemah.

Menurut Strinati, budaya populer adalah budaya yang terbentuk oleh media massa. Media massa bisa menayangkan suatu bentuk budaya yang bisa dinikmati dan pengguna media akan mengikutinya atau menjadikannya sebagai referensi gaya hidupnya. Contohnya saja melalui tayangan kartun jepang seperti naruto di televisi, banyak remaja bahkan anak-anak yang mulai menyukai kebudayaan jepang dan menjadi populer. Yang akhirnya menciptakan adanya budaya cosplay dengan memerankan tokoh-tokoh kartun tersebut di dunia nyata. Selain tv ada juga tokoh komik dan game yang banyak digunakan oleh para cosplayer.

Bersandar pada latar belakang yang sudah dijelaskan, permasalahan yang akan diangkat dalam penyusunan penelitian kali ini adalah tentang bagaimana identitas diri dari fenomena cosplayer di Indonesia, bagaimana fenomena pengklasifikasian budaya Jepang di Indonesia dan bagaimana korelasi identitas diri dalam kajian budaya populer. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis identitas diri dan fenomena cosplay di berbagai daerah di Indonesia, yang menggunakan paradigma konstruktivisme dan pendekatan teori fenomenologi dalam analisisnya.

Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan partisipasi dalam berkembangnya ilmu social, khususnya ilmu komunikasi di bidang perkembangan budaya asing. Besar harapan penelitian ini dapat menjadi salah satu

acuan atau referensi bagi para peneliti dengan contoh kasus yang serupa. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi landasan dalam memahami identitas diri para cosplayer di berbagai daerah serta dapat menambah wawasan pembaca tentang fenomena cosplayer di berbagai daerah.

Terdapat beberapa contoh penelitian yang dahulu pernah dilakukan oleh Rosa Yulianti Ekasari, yang berjudul *Tindakan Cosplay Dalam Membentuk Identitas Diri (Studi Fenomenologi Alfred Schutz Terhadap Fenomena Cosplay Di Jakarta pada tahun 2015)*. Hasil penelitian ini yaitu identitas cosplayer disebabkan karena kegemaran terhadap kreativitas, budaya pop, hobi, kreatif, pergaulan, bisnis, serta rasa ingin tahu terkait cosplay dalam membentuk suatu identitas pada remaja di daerah Jakarta yang menjadi cosplayer. budaya pop, kegemaran hobi, bisnis kreatif, kreativitas, pergaulan, dan rasa ingin tahu tentang cosplay yang membentuk identitas remaja di Jakarta menjadi cosplayer. Menurut pendapat informan bahwa cosplay berfungsi sebagai tempat kedua dalam menampung kreatifitas serta bentuk mengekspresikan suatu identitas lain dari dirinya yang asli.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Danial Ibrahim Al Rasyid dengan judul *Analisis Identitas Komunikasi Cosplayer Di Surakarta*. Penelitian ini bertujuan mengetahui identitas komunikasi cosplayer di Surakarta. Metode deskriptif yang dipakai serta digabungkan dengan penelitian kualitatif mendapatkan hasil dari penelitian yaitu terdapat perbedaan identitas personal dan enactment layer dengan relational dan communal layer. Dalam komunitas, para cosplayer menganggap dirinya sebagai orang yang ceria dan aktif bersosialisasi karena ia merasa diterima. Sedangkan pada relational dan communal layer, informan mengeluarkan sifat pendiam, acuh, dan penyendiri ketika berada di sekitar orang lain yang minatnya berbeda. Hal tersebut disebabkan karena informan ingin menghindari penolakan dari lingkungan sekitar.

Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sheilla Rizqia Ardhani, Roro Retno Wulan S.Sos., M.Pd. dan Ruth Mei Ulina Malau, S.I.Kom., M.I.Kom dengan judul *Identitas Diri Pelaku Cosplay (Studi Fenomenologi Cosplayer Di Komunitas Cosplay Bandung)* pada tahun 2017. Paradigma konstruktivisme yang dipadukan dalam sebuah penelitian fenomenologi dalam

penelitian tersebut mendapatkan sebuah hasil yang menunjukkan para cosplayer dalam komunitasnya ternyata tidak jauh berbeda memberikan pendapat yang sama terhadap cosplay, yang menjadi perbedaan hanya terletak pada bagaimana mereka menunjukkan identitas diri dalam bercosplay.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi berdasarkan paradigma konstruktivisme. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pelaku cosplay di Komunitas Cosplay Bandung mempunyai pendapat yang hampir sama tentang cosplay, namun ada perbedaan identitas diri ketika melakukan cosplay.

Selain itu terdapat penelitian oleh Antar Venus dan Lucky Helmi dengan judul Konsep Diri Cosplayer “Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi yang membahas tentang bagaimana background dari seorang cosplayer yang meliputi konsep diri serta perbedaan ketika mereka sedang bercosplay dalam kesehariannya dan pengaruh pada diri yang mereka dapatkan.

Contoh lain dari penelitian terdahulu oleh Diny Fitriawati dengan judul Konsep Diri Cosplayer “Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung” dengan menggunakan pendekatan fenomenologi dan metode kualitatif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu berupa konsep diri dimana diantara para anggota satu dengan anggota lainnya dalam komunitas tersebut sangat menunjukkan citra yang positif dan menjunjung rasa kekeluargaan yang tinggi dalam bentuk saling menyemangati berikut melengkapi meskipun latar berakung dari identitas diri mereka berbeda.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut digunakan sebagai referensi karena adanya persamaan subjek yaitu cosplayer dan persamaan penggunaan pendekatan fenomenologi. Namun perbedaannya dengan penelitian ini adalah, penelitian terdahulu tersebut lebih focus pada identitas diri para cosplayer pada suatu daerah, sedangkan penelitian ini membahas identitas cosplayer di berbagai daerah Indonesia dan juga membahas mengenai perkembangan cosplayer di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah kumpulan teknik yang digunakan dalam sebuah penelitian. Metode penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian sebagai cara untuk memperoleh jawaban dari masalah yang ada dalam suatu penelitian. Metode yang digunakan harus menunjukkan hubungan agar sesuai dengan masalah yang di gunakan dalam penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Creswell, J. W penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan kehidupan sosial. Dimana peneliti akan melaporkan dari hasil penelitian berdasarkan laporan analisis data yang berasal di lapangan, kemudian di jelaskan dalam laporan penelitian secara rinci.

Menurut Robert Friedrichs penelitian harus memiliki paradigma atau tradisi intelektual. Paradigma adalah nilai yang membentuk pola pikir seseorang sebagai sebuah pandangan dan membentuk suatu pemikiran subjektif seseorang terhadap realita, hingga bisa menentukan cara menangani realita tersebut.

Paradigma yang cocok dan berkorelasi dengan penelitian ini dalam mengetahui identitas cosplayer dalam studi fenomenologi cosplayer di berbagai daerah yaitu paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme menganggap ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap socially meaningful action melalui pengamatan langsung secara terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003, p.3).

Tujuan peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme yaitu untuk merekonstruksi makna dalam suatu realita. Paradigma ini mengintruksikan peneliti untuk mampu melihat suatu realita sosial dari sisi yang berbeda-beda, baik itu dari sisi individu didalamnya maupun dari peneliti itu sendiri.

Fenomenologi merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan dalam memahami fenomena berdasarkan interaksi social. Metode tersebut bertujuan untuk mencapai kesadaran terdalam seorang individu tentang pengalaman yang dialaminya dan cara individu dalam menafsirkan pengalaman tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu studi literatur. Studi literatur adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan dengan topik suatu penelitian. Kemudian, data yang didapat dikaji dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara menjelaskan fakta-fakta lalu disusul dengan analisis, tidak hanya sebatas menguraikan, tetapi juga memberi pengertian dan penjelasan secukupnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah cosplayer budaya jepang di berbagai daerah di Indonesia seperti Bandung, Surakarta, Surabaya, Garut dan Jakarta. Subjek penelitian menjadi informan yang akan memberi informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian. Pada pendekatan fenomenologi, kriteria informan yang tepat adalah, “all individuals studied represent people who have experienced the phenomenon”. Jadi dalam penelitian ini, peneliti memilih informan yang benar-benar berpengalaman, seperti para cosplayer yang sudah biasa mengikuti event cosplay di berbagai daerah yang telah disebutkan dalam penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena Pengklasifikasian Budaya Jepang di Indonesia

Objek yang paling dekat dalam suatu kajian antropologi yaitu budaya, budaya merupakan singkatan dari kebudayaan berdasar atas pendapat dari Koentjaraningrat yaitu hasil integrasi dari seluruh tindakan, hasil karya, dan sistem gagasan dalam lingkup kehidupan masyarakat dan milik dari masyarakat di dalamnya sebagai wadah untuk tempat mereka belajar. Budaya utuh atau integrated culture yang memikul keseluruhan individu biasanya ditemukan dalam suatu kelompok masyarakat yang sederhana. Berbanding terbalik dengan kelompok masyarakat yang kompleks dimana didalamnya terdapat banyak lapisan seperti budaya dominan serta sub-budaya.

Perbedaan yang paling mencolok dari masyarakat kompleks yaitu terletak diantara budaya tinggi (high culture) dengan budaya populer (popular culture). Sasaran budaya tinggi biasanya diminati atau diapresiasi oleh kalangan terdidik atau mempunyai kedudukan sosial seperti syair, lukisan, musik klasik, novel, dan lainnya. Sedangkan, sasaran budaya populer

lebih banyak dan mudah diakses oleh berbagai kalangan dimana yang disuguhkan berupa hiburan yang dituangkan dalam berbagai bentuk baik itu komik, film, musik, dan fashion. Beberapa contoh dari produk budaya populer yang memiliki rating tinggi diantaranya J-Pop, Anime, Cosplay, Manga, dan Light Novel.

Karena penelitian kali ini ada sangkut pautnya dengan cosplay, maka pembahasan akan lebih memfokuskan pada hal tersebut. Awal mula adanya fenomena cosplayer di Jepang berasal dari karakter-karakter animasi yang memiliki gaya yang bisa dikatakan cukup unik untuk ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Namun, anak-anak disana tergerak serta berinisiatif untuk mencoba mengaplikasikannya. Sampai pada akhirnya fenomena tersebut mulai berkembang berdampak pada gaya berpakaian (fashion) anak di Jepang mulai beragam sesuai dengan referensinya masing-masing. Daerah Harajuku dan Shibuya merupakan dua daerah yang tingkat perkembangannya paling pesat dan tak jarang sering dijumpai berbagai karakter yang unik-unik.

Imajinasi para cosplayer yang semakin bertumbuh membuat mereka memodifikasi pakaian formal seperti seragam dengan aksen-aksen yang kini menjadi suatu ciri khas siswadi Jepang biasanya ditandai dengan baju yang berlempang pendek dipadukan dengan rok mini dan kaos kaki yang panjangnya sampai betis. Contoh tersebut disebut dengan komunitas Kogal, sedangkan komunitas Gyaru atau Gals merupakan komunitas yang lebih fanatik serta selalu mengikuti perkembangan untuk melakukan transformasi penampilan dirinya seperti tindik, cat rambut, bahkan penghitaman kulit (tanning).

Cosplay sendiri pada nyatanya memiliki aliran masing-masing contohnya seperti J-rock dan J-Pop yang masuk dalam aliran Cosplay J-Star. Adapun Cosplay Anime yang merupakan kegiatan mengimitasi karakter animasi seperti gaya berpakaianya. Cross Play merupakan kegiatan mengimitasi yang dilakukan berbanding terbalik dengan gender asli dari seorang cosplayer, seperti perempuan menggunakan gaya berpakaian laki-laki dan laki-laki menggunakan gaya berpakaian perempuan. Sedangkan Cosplay Original merupakan kegiatan mengimitasi suatu gaya berpakaian sesuai dengan ciri khas suatu karakter dengan menambahkan imajinasi pribadi didalamnya, bisa berupa menambahkan atau bahkan menggabungkan suatu properti.

Aliran lain yang ada yaitu Ganguri, dimana seorang cosplayer menjadikan wajah tokoh pop Jepang sebagai patokan untuk merubah dirinya dari segi warna kulit dengan melakukan tanning disertai riasan dengan warna yang kontras. Berbeda dengan aliran Tokusatu dimana gaya berpakaian yang menjadi acuan untuk diimitasi para cosplayer terletak pada seorang pahlawan atau superhero Jepang.

Cosplay ini berasal dari budaya pop jepang. cosplay yang paling banyak dipilih adalah cosplay dari karakter anime dan manga. Cara mempraktekannya yaitu dengan menirukan secara persis karakter yang digunakan seperti baju, make up dan aksesoris yang membuat cosplayer mirip dengan karakter. Selain kostum dan make up, sebelum menampilkan diri mereka biasanya mereka mendalami karakter yang akan digunakan untuk cosplay terlebih dulu, seperti dialog karakter, nada dan cara berbicara, gesture tubuh, watak katakter, hingga mimik wajah. Sehingga mereka benar-benar bisa mengkonstruksikan karakter tersebut seperti nyata di dunia asli.

Di Indonesia sendiri, cosplay baru ramai di bicarakan di tahun 2000, yang berawal dari masuknya kartun di dunia pertelevisian Indonesia. Awalnya kontes cosplay di Indonesia diadakan oleh suatu universitas, tapi saat ini sudah banyak event-event jepengangan yang diadakan EO besar khusus untuk para cosplayer, seperti salah satu event tahunan besar yang paling diminati adalah Ennichisai di blok M. Macam-macam perlombaan yang diadakan di Indonesia biasanya adalah Cosplay street, Cosplay walk dan Cosplay perform. Sementara jenis cosplay yang ditampilkan antara lain Cosplay Anime, Cosplay Game, Cosplay Takosastu, Cosplay Visual Key, Cosplay Original Karakter dan Cosplay Lolita di Indonesia ini. Cosplayer bisa menjadi karir bagi yang benar-benar menekuni bidang tersebut, seperti menjadi cosplayer, menyewakan baju cosplay, make up artist, fotografer dan lain-lain.

Korelasi Identitas Diri dalam Kajian Budaya Populer

Motif berarti dorongan yang ada lakukan untuk seseorang sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Padahal motivasi adalah kekuatan gerak atau dorongan masa depan di dalam atau di luar seseorang untuk melakukan sesuatu dengan baik membutuhkan kepuasan atau pemenuhan. Tujuan dari data. Hal ini ditekankan oleh konsep fenomenologi makna tindakan, identik dengan motifnyamendorong kegiatan bersama merekaberarti motif ke-ke (faktor

iftekan). Pertimbangan fenomenologis sedang berlangsung. Ada pertukaran motif dalam komunikasi antara anggota cosplay. Schutz sebutkan kesamaan motif. Hal ini mengacu pada penilaian darimotif lain yang dirujuk oleh Mead mengasumsikan peran pelanggan mengambil peran lain.

Hasil penelitian menjelaskan alasannya pelopor hobi yang mencakup manga, anime, tokusatsu membuatnya melakukannya cosplayer. Karakter siapa Informan ingin berada di sana kehidupan nyata, menjadi cosplayer adalah jawaban yang tepat untuk hobi tersebut

Karena cosplay sendiri memiliki komunitas khusus bagi penggemarnya, hal tersebut biasa dijadikan pijakan bagi mereka dalam memperdalam pengetahuan mengenai dunia cosplay termasuk dalam pemilihan kostum serta karakter apa yang paling cocok dengan dirinya. Pihak eksternal juga turut berperan seperti oleh anggota masyarakat lainnya, lingkungan, dan pengalaman hidup. Jadi, tidak mengherankan bahwa setiap anggota bisa mendapatkan lebih dari satu karakter berkostum. Hal ini terjadi karena konsep diri seseorang akanselalu berkembang dan beriringan dari adanya banyak pengaruh sosial.

Berpacu pada pendapat Reites dan LaRossan, proses dalam konsep diri dapat berkembang karena dipengaruhi oleh dua faktor, yakni:

1. Faktor pertama yaitu interaksi. Seyogyanya manusia sebagai makhluk sosial membuatnya tak akan pernah terlepas dari komunikasi. Salah satu kegiatan dari komunikasi ialah interaksi. Faktor ini menjelaskan bahwa seorang individu dilahirkan tanpa konsep diri, melainkan mereka harus mencarinya secara individual melalui proses interaksi yang dijalin dengan individu lainnya.
2. Faktor kedua yaitu perilaku. Perilaku merupakan motif yang penting dalam pembentukan konsep diri. Ketika faktor awal yaitu interaksi telah dilakukan maka perlu adanya suatu mekanisme sebagai pegangan atau tuntutan dalam berinteraksi yang baik seperti tutur kata dan juga perilaku.

Dalam interaksi sosial kita harus menjadi satu anggota komunitas. Sebuah komunitas adalah tempat bagi seseorang dalam menyalurkan hobi dan kesenangannya melalui komunitas ini sendiri pula awalan dari kegemarannya tersebut terbentuk. Pengertian dari komunitas suatu cosplay adalah komunitas yang di dalamnya terdapat kumpulan individu-

individu yang memainkan peran seni meniru gaya atau pakaian karakter animasi seperti dari kartun Jepang (anime), komik Jepang (manga), serta game. Seni peran dalam komunitas cosplay sangat mempengaruhi citra dirinya, kurang lebih akting. Apa yang mereka cosplay mempengaruhi citra dirinya. Dari komunitas mereka belajar dengan meniru, juga sering disebut dengan kegiatan mengimitasi dari suatu pengamatan yang berfokus pada perilaku maupun bahasa tubuh (body language) dari karakter yang mereka perankan. Peniruan ini berlanjut di masyarakat, terus tumbuh di masyarakat ini mengakibatkan tumbuh juga pendapat dan interaksi diantara pelakunya.

Salah satu ahli yaitu William H. Fitts mengungkapkan pendapatnya mengenai konsep diri dimana dirinya melihat bahwa aspek terpenting dari diri seseorang yaitu adanya suatu konsep diri. Konsep diri disini memiliki peranan sebagai dasar pemikiran untuk individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Bila ditinjau dari segi fenomenologis, konsep diri digambarkan dalam situasi dimana seorang individu memiliki kepekaan atas dirinya sendiri (self awareness) untuk melihat serta menilai secara abstrak dirinya sendiri seperti bagaimana dia berperilaku secara sadar untuk dirinya ataupun bagaimana dia berperilaku diluar dirinya terhadap lingkungan sekitar. Diri fenomenal merupakan istilah lain yang merujuk pada arti dari diri secara keseluruhan (total self). Individu secara sadar dapat berkaca pada dirinya sendiri dalam hal apa dinilai, diamati, dan dialami oleh pribadi masing-masing. Kesadaran yang dialami oleh individu adalah yang menjadi suatu gambaran dari konsep diri tersebut. Penjelasan lebih lanjut seperti yang ditekankan oleh Rosenberg bahwa konsep diri bukan suatu kenyataan yang singular. Kurang lebih ada tiga macam perbedaan dalam diri individu, yakni:

1. The Desired Self, gambaran disaat dimana diri kita berperilaku sesuai dengan apa yang kita inginkan atau kehendaki.
2. The Presenting Self, gambaran disaat dimana diri kita berperilaku sesuai dengan apa yang kita ingin tunjukkan kepada situasi yang sedang dihadapi.
3. The Extant Self, gambaran disaat dimana diri kita berperilaku sesuai dengan apa yang ada di kenyataan atau kondisi secara riil.

Fenomenologi Identitas Diri Cosplay di Berbagai Daerah

Penelitian ini difokuskan untuk memahami serta mengetahui secara kompleks terkait konsep identitas diri dari seorang cosplayer. Dari banyaknya acuan dari literatur terdahulu yang membahas contoh kasus serumpun memberikan kami sebagai pihak peneliti melihat fenomena ini dari sudut pandang para anggota cosplayer di berbagai daerah atas pertanyaan apa dan bagaimana. Sehingga, penelitian ini berusaha menemukan jawaban mengenai apa dan bagaimana para cosplayer memandang dirinya sendiri dan makna dari partisipasinya mengikuti komunitas cosplayer. Berpijak pada alasan-alasan diatas, oleh karena itu metode yang paling relevan untuk digunakan yaitu fenomenologi. Sementara paradigma yang dipakai yaitu paradigma konstruktivisme dimana suatu kebenaran bersifat subyektif tergantung pada individu masing-masing. Paradigma ini berusaha mengkorek lebih jauh pengalaman, pemaknaan, serta pemahaman cosplayer mengenai identitasnya Paradigma konstruktivisme disini, peneliti mengamati bagaimana para pelaku cosplayer mengkonstruksi objek cosplay karakter mereka di dunia nyata berdasarkan pengalaman mereka mendalami karakter tersebut. rata-rata para cosplayer yang tergabung dalam sebuah komunitas cosplay, mendapat inspirasi karakter dari game, komik bahkan film masa kecil yang mereka tonton. rasa kagum terhadap karakter-karakter tersebutlah yang membuat mereka memiliki keinginan untuk membawa karakter fiksi tersebut ke dunia nyata dengan mendalami bagaimana kostum, suara, bahkan perilaku karakter tersebut sedetail mungkin hingga diri mereka merasa seperti melebur dengan karakter tersebut.

Cosplay merupakan gabungan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu "costume" dengan arti kostum dan "play" dengan arti main atau bermain. Singkatnya, pengertian cosplay ialah permainan kostum atau busana. Sedangkan istilah cosplayer mengacu kepada seseorang yang bermain cosplay, jika cosplay berperan menjadi objek maka cosplayer merupakan subyeknya. Menurut salah satu informan, cosplayer merupakan bentuk imitasi dari visualisasi seorang karakter animasi dua dimensi. Cosplayer memaknai kegiatan cosplay sebagai tempat pengaktualisasian diri dalam meningkatkan kepercayaan diri serta wadah menyalurkan kreatifitas dalam mempresentasikan karakter yang dipilihnya.

Awal mula para cosplayer tertarik dengan dunia cosplay dominan dimulai karena adanya keterlibatan orang lain yang hanya sebatas diajak untuk melihat atau menghadiri

suatu event cosplay hingga akhirnya muncul daya tarik untuk ikut berpartisipasi didalamnya. Kegiatan tersebut melahirkan adanya kesamaan hobi sehingga muncul keakraban dalam lingkup cosplay. Alasan lain seseorang memutuskan menjadi seorang cosplayer bisa terjadi karena didasari oleh ketertarikan terhadap suatu karakter animasi tanpa ada campur tangan orang lain. Seperti misal seseorang memang sudah menyukai karakter tersebut sejak kecil hingga pada saat dirinya dewasa informan baru dapat merealisasikannya karena menganggap adanya korelasi antara keinginan pribadi dengan kecocokan pada karakter yang diidolakannya..

Contohnya saja seperti salah satu komunitas cosplay di surabaya, yang mewadahi kreatifitas para anggotanya dengan mengadakan pertemuan setiap minggu yang membahas seputar cosplay, mengikuti berbagai event, membuat costum bersama dan lain-lain. Menurut penuturan para anggotanya, mereka memiliki rasa senang tersendiri ketika mereka berhasil memerankan suatu karakter hingga semirip mungkin, mereka mengaku bahwa tidak merasa keberatan atau tertekan sama sekali ketika harus memerankan watak yang berbeda dengan diri mereka, menghafal dialog, meniru pakaian, make up, cara berbicara hingga gesture tubuh karakter tersebut. Justru mereka merasa terpacu dalam memerankan karakter-karakter tersebut sebagai bentuk rasa cinta mereka terhadap karakter yang mereka sukai sejak kecil.

Totalitas merupakan kata yang paling dekat dengan cosplayer dimana mereka selalu mengutamakan kesamaan-kesamaan baik itu fisik juga pembawaan dari karakter yang diperankan. Kesamaan tersebut menggambarkan sejauh mana pengetahuan para penggiat cosplay terhadap karakter yang dipilihnya. Biasanya untuk meng-cosplay suatu karakter, para cosplayer memiliki beberapa pertimbangan, seperti apakah karakter tersebut cocok jika mereka perankan, dan bagaimana kegemarannya terhadap karakter tersebut. Ketika para cosplayer memerankan karakter tersebut diatas panggung, maka mereka dengan sukarela membuang jauh-jauh karakter dan watak asli asli diri mereka. mereka juga berusaha maksimal untuk membawa karakter fiktif tersebut ke dunia nyata. Saat pentas diadakan, dengan menirukan gesture, dialog, cara berbicara, berbagai property, dan efek-efek yang ditambahkan untuk menguatkan ilusi bahwa dunia fiktif tersebut nyata diatas panggung pentas.

Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa secara spontan perilaku dari seorang cosplayer akan muncul ketika sudah mengenakan atribut dan merubah identitas asli dirinya menjadi identitas baru yaitu sebagai karakter fiksi. Temuan lain juga menyebutkan informan berusaha masuk kedalam identitas karakter dari segi emosional maupun fisik.

Secara sadar maupun tidak sadar adanya fenomena cosplay ini seolah-olah memberikan tuntutan kepada seorang cosplayer untuk mampu merepresentasikan karakter sekompleks mungkin. Sehingga, tak jarang banyak aspek atau pertimbangan yang dipikirkan agar tuntutan tersebut dapat terpenuhi dan mendapatkan validasi dari para penggemarnya. Cosplayer mungkin memerlukan waktu yang tidak sedikit hanya untuk memilih karakter apa yang akan diperankan beriringan dengan faktor pendukung lainnya. Banyak cosplayer memilih karakter yang tidak jauh dengan realita fisik yang dimilikinya mengingat bukan hanya masalah kepribadian dan peran saja yang dipertontonkan tapi juga visualisasi dari karakter tersebut juga menjadi highlight.

Pada kenyataannya, terkadang usaha yang sudah dikerahkan semaksimal mungkin tidak menutup kemungkinan bagi para cosplayer mendapat suatu kritikan. Kritikan muncul ketika mereka menganggap seorang cosplayer gagal merepresentasikan secara utuh penampilan dari karakter yang sama persis sesuai dengan yang disuguhkan di dunia animasi. Dimulai dari bentuk badan, tinggi badan, dan hal lainnya sampai pada masalah terkait kontak lensa yang tidak sesuai dengan karakter aslinya. Penelitian terdahulu juga memaparkan terdapat beberapa anggapan negatif dari orang awam yang diterima oleh para cosplayer sehingga dianggap sebagai kegiatan yang aneh dan kekanak-kanakan bahkan melontarkan penghinaan ataupun pelecehan berbentuk verbal yang tidak pantas diterima oleh informan.

Beralih dari pengalaman negatif, beberapa orang juga memberikan apresiasinya terhadap kegiatan cosplay dimana informan mendapatkan anggapan positif berupa validasi atas eksistensinya yang merupakan hasil dari kerja keras dalam mengimitasi suatu karakter secara totalitas. Dampak lain seperti menambah relasi dengan orang baru atau sesama penyuka cosplay seperti apa yang penelitian dahulu katakan keadaan ini bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri, terlebih menjadi pusat perhatian ketika mengunjungi suatu tempat bersama teman satu hobinya ditengah orang-orang sekitarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian yang di lakukan dengan metode fenomologi dan pengumpulan data dengan menggunakan metode studi litelatur dari data base Google Scholar. Mengenai cosplay yang ada di beberapa kota di Indonesia, Dari temuan dapat kita simpulkan bahwa ;

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada tiga poin utama dari para cosplayer, yaitu : Jati diri yang mempunyai kehidupan latar belakang yang sama, konsep diri, kostum-kostum yang menjadikan tempat mereka untuk mengeskpresikan diri dari kehidupan sehari-hari. Pada pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mereka para cosplayer membentuk identitas diri dan konsep diri banyak faktor yang mempengaruhi. Salah satunya orang terdekat yang dapat menjadi peranan penting dalam pembentukan identitas diri dan konsep diri mereka.
2. Dalam komunitas cosplay, kostum menjadi identitas diri dan konsep diri mereka dalam keanggotaan komunitas cosplay. Saat mereka menggunakan karakter anime jepang atau tokoh anime jepang menjadikan mereka seperti nyata bukan hanya karakter fiksi lagi.
3. Dalam penelitian ini, banyak alasan anggota yang masuk ke dalam komunitas itu ialah karena ada kesamaan pada dalam diri mereka masing-masing. Mereka percaya bahwa dalam dunia cosplay ini mereka dapat menerima identitas diri dan konsep diri mereka masing-masing. Selain itu, mereka percaya setelah menjadi bagian cosplayer ini mereka dapat bebas berekspresi dan dapat menghargai perbedaan yang mereka miliki.
4. Kartun anime Jepang merupakan salah satu alasan terbesar mereka mengikuti cosplay ini. Dengan mencintai kartun anime jepang mereka bukan hanya menjadi cosplayer. Tetapi, mereka juga mencintai dan gemar mempelajari bahasa Jepang hingga budaya Jepang pun mereka ikuti.



Saran

1. Keluarga adalah orang yang paling dekat yang bisa dan mampu mengarahkan atau mengontrol pola pikir anak-anak untuk lebih mencintai akan budaya negeri sendiri yaitu budaya Indonesia.
2. Cosplay di Indonesia memang umurnya belum cukup dewasa, masih banyak hal yang harus di pertimbangkan. Banyaknya cosplay karakter dari budaya luar menunjukkan bahwa secara perlahan budaya Indonesia di jajah. Disarankan komunitas cosplay di Indonesia untuk lebih peduli dan menebar kecintaan terhadap seni dan budaya Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, R. M. U. (2017). Identitas Diri Pelaku Cosplay (STUDI FENOMENOLOGI COSPLAYER DI KOMUNITAS COSPLAY BANDUNG). *E-Proceeding of Management*, 4(3), 3281–3294.
- Ayunita Sari, W., & Sudrajat, A. (t.t.). *MOTIF OTAKU NGE-COSPLAY PADA KOMUNITAS COSURA SURABAYA*.
- Firdaus Dylhami, Y. (t.t.). *RASIONALITAS MAHASIWA SURABAYA MENGIKUTI COSPLAY*.
- Fitria Septiani, I., Raya Samarang, J., Hampor Kecamatan No, J., Tarogong Kaler, K., Garut, K., & Barat, J. (t.t.). *PRESENTASI DIRI CROSSDRESS COSPLAY (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress cosplay Di Kota Bandung)*.
- Fitriawati, D. (2016). KONSEP DIRI COSPLAYER “STUDI FENOMENOLOGIS MENGENAI KONSEP DIRI AEON COSPLAY TEAM BANDUNG.” *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*, III(1).
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>
- M, M. (1970). Konsep Diri Dan Identitas Pelaku Cosplay (Studi Fenomenologi Pelaku Cosplay Di Komunitas Visual Shock Community (VOC) Surakarta). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Memenuhi, U., Satu, S., Memperoleh, P., Sarjana, G., Sosial, I., Sos, S., Bidang, D., & Oleh, S. (t.t.). *COSPLAYER SEBAGAI VIRTUAL IDOL ANIME (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya) Skripsi Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Mishou, A. L. (2021). Cosplayers: Gender and Identity. Dalam *Cosplayers: Gender and Identity*.
<https://doi.org/10.4324/9781003152798>
- Nichols, E. G. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum*, 33(2). <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569410>
- Novera, C. (2017). Manga Dan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Thesis, April 2017*.



Pinem, A. F. (2018). Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2).

Rahman, O., Liu, W. S., & Cheung, B. H. M. (2012). "Cosplay": Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture*, 16(3).

<https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>

Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 1(2).

<https://doi.org/10.7454/jki.v1i2.7818>

Sabka, F. B., Setyanto, Y., & Winduwati, S. (2019). Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress Cosplay Jepang. *Koneksi*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3905>

Venus, A., & Helmi, L. (t.t.). *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. www.matabaca.com,

WHISNU, S. L. (2017). EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Cosplayer Yang Melakukan Crossdress Pada Komunitas Jaico Semarang). *Occupational Medicine*, 53(4).