

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang luas dari Sabang sampai Merauke, dimana setiap daerah mempunyai budaya yang berbeda-beda namun tetap satu budaya Indonesia. Seiring dengan masuknya era globalisasi saat ini, memungkinkan budaya-budaya asing yang masuk dan berkembang di Indonesia yang menyebabkan terjadinya akulturasi. Menurut Koentjaraningrat, akulturasi adalah proses sosial yang terjadi bila kebudayaan sosial dengan kebudayaan tertentu dihadapkan pada kebudayaan asing yang berbeda sehingga unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri. Pertemuan dari kebudayaan luar juga mempengaruhi proses asimilasi, proses asimilasi itu sendiri terjadi apabila di masyarakat terdapat perbedaan kebudayaan namun ada proses saling menyesuaikan sehingga menambah ragamnya jenis kebudayaan yang ada (Ahmadi, 2009).

Pengaruh akulturasi melahirkan beberapa komunitas di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Malang dan Surabaya. Menurut Wenger (2000:4) Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud dan kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko, kegemaran dan

sejumlah kondisi yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa latin yakni *Communitas* yang berarti kesamaan, kemudian dapat diturunkan menjadi *Communis* yang berarti sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak.

Di Surabaya banyak komunitas yang berdiri diantaranya Komunitas Longboard Hero City, Komunitas Capoeira, Komunitas Pakour SCAPE, Komunitas KOPERS K-pop *and Dancer* , dan Komunitas *Cosplay* COSURA. *Cosplay* adalah istilah bahasa Inggris, yang berasal dari dua kata yakni “*costume*” dan “*play*” yang secara harfiah berarti bermain kostum atau bisa juga disebut dengan “memakai kostum”, atau dalam bahasa Jepang disebut *wasei-eigo* yang berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan riasan wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime* dan *manga*. *Cosplayer* merupakan sebutan dari peserta yang memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter. Biasanya kostum yang digunakan adalah karakter atau tokoh Jepang yang diidolakan semenjak kecil ataupun tokoh-tokoh *anime* atau *manga* (Cosplay History, 2008).

Keunikan dari *cosplay* ini adalah bukan hanya sekedar memakai kostum suatu tokoh, karakter *anime* ataupun *manga* melainkan seorang *cosplayer* juga memainkan peran, penyempurnaan karakter menggunakan *make-up*, pemakaian *wig* yang berwarna-warni serta seorang *cosplayer* mampu berekting seperti tokoh karakter sesungguhnya.

Fenomena di atas merupakan akibat dari kemajuan teknologi, yang semakin berkembang. Hal tersebut menjadi minat bagi remaja salah satunya *cosplay*. *Cosplay* merupakan fenomena yang tidak hanya tersebar di Indonesia

tetapi juga mendunia terutama pada penggemar budaya Jepang ataupun produk Jepang termasuk *anime* (kartun Jepang) dan *manga* (komik Jepang). Setiap tahunnya penggemar produk Jepang khususnya *anime*, *manga*, serial drama serta musik membuat bentuk perkembangan tersendiri. Salah satu yang menjadi bukti mengapa *cosplay* dipilih menjadi gaya hidup di kalangan remaja, dituliskan dalam *The Economist* adalah perkembangan pesat dalam industri penjualan kostum *cosplay* yang selama tahun 2009 mampu tumbuh 5% dari tahun sebelumnya, yakni sebesar \$500 juta hanya dari penjualan di Jepang saja, belum termasuk penjualan di seluruh dunia (A.K & K.N.C, 2011).

Sejarah munculnya *cosplay* dimulai di Amerika sejak paruh kedua tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi ilmiah, yang mana pesertanya mengenakan kostum seperti yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi, misalnya seperti kostum Kapten Christopher Pike dan Mr. Spock (Star Trek) dan Darth Vader serta Yoda (Star Wars). Konvensi fiksi ilmiah yang diadakan setiap tahunnya di Amerika Serikat tersebut, lambat laun diikuti pula oleh warga Jepang. Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Di Jepang peragaan *cosplay* pertama kali diselenggarakan di Ashionoko pada tahun 1980-an. Hobi *cosplay* semakin meluas, terbukti dari menjamurnya toko-toko yang menjual kostum sekaligus pernak-pernik. Seiring berjalannya waktu pada tahun 1985 *cosplay* mulai dikenal luas di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia (Arif, 2009).

Pada tahun 2000an *cosplay* masuk dan berkembang di Indonesia dibuktikan dengan semakin banyaknya komunitas–komunitas *cosplay* yang semakin bertambah. *Event cosplay* menjadi agenda rutin di kota–kota besar seperti Jakarta, Bandung, Malang, Surabaya. Komunitas *cosplay* di Surabaya pertama kali didirikan pada tahun 2007 bernama *COSURA (Comunitas Cosplay Surabaya)*. Pada awalnya hanya beranggotakan tidak lebih dari 10 orang, kini semakin banyak peminatnya, hingga Maret 2015 tercatat lebih dari 100 orang anggota *cosplay* non aktif dan 50 orang aktif menjadi *cosplayer* (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 maret 2015, dengan salah satu informan yang merupakan humas di *COSURA* dan bergabung sejak tahun 2011).

Rata-rata *cosplay* adalah remaja dimana masa remaja adalah masa mencari identitas. Hal ini sesuai dengan penjelasan Erik Erikson (2005) dalam bukunya yang berjudul perkembangan remaja, yaitu masa mencari identitas dari seperti usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya dalam masyarakat. Erikson (2005) menjelaskan pencarian identitas ini merupakan perilaku remaja, remaja cenderung untuk menganggap dirinya sangat unik dan bahkan percaya keunikan remaja akan berakhir dengan kesuksesan dan ketenaran. *Cosplayer* menganggap bahwa melakukan *cosplay* merupakan salah satu bentuk gaya hidup kekinian dimana dengan mengenakan kostum, berperan layaknya tokoh *anime* atau *manga*, serta polesan *make-up* yang sama seperti tokoh idola dapat meningkatkan keyakinan, kepercayaan dirinya, motivasi yang tinggi, serta kemampuan dirinya dalam mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu ciri remaja menurut Hurlock (1999) adalah masa remaja sebagai masa mencari identitas. Pencarian identitas dimulai pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok lebih penting daripada bersikap individualistis. Penyesuaian diri dengan kelompok pada remaja awal masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan, namun lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dengan kata lain ingin menjadi pribadi yang berbeda dengan orang lain. Melihat dari salah satu ciri remaja disini dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja ingin dianggap ada keberadaannya oleh orang lain, dianggap unik dari lingkungannya, oleh karena itu banyak dari anggota komunitas adalah remaja dimana remaja ingin mencari identitasnya dengan cara mengikuti atau masuk dalam suatu komunitas yang sesuai dengan *passionnya*.

Di dalam komunitas *cosplay*, *cosplayer* akan menemukan yang namanya diri, dimana menurut Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey (2006) diri adalah bagian dari medan fenomenal terdiri dari pola-pola pengamatan dan penilaian sadar dari pada “I” atau “Me”. Maksud dari medan fenomenal adalah mempunyai sifat disadari atau tidak disadari, tergantung apakah pengalaman yang mendasari dari fenomena itu dilambangkan.

Secara umum *cosplay* terdiri dari bermacam-macam kategori yakni *cosplay anime* atau manga, *original*, *gothic*, *game* dan *harajuku* yang mana kategori tersebut dipilih *cosplayer* sesuai dengan keinginan *cosplayer*, mengikuti *trend* dunia, pendapat atau masukan dari *cosplayer* lain, serta tuntutan

penyelenggara *event*. saat melakukan *event cosplayer* dituntut untuk mengenakan kostum suatu karakter.

Dalam memutuskan untuk menggunakan kostum dari suatu karakter yang akan mereka mainkan tersebut, *cosplayer* mengamati atau mengobservasi terlebih dahulu karakter *manga* atau *anime* yang ingin mereka gunakan. Biasanya mereka mengobservasi melalui berbagai macam media, antara lain majalah yang mengupas tuntas mengenai *anime* serta *manga*, menonton film, membaca komik, *browsing* internet tentang tokoh yang sedang *trend* dan lain sebagainya. Merujuk dari media tersebut mereka bisa mengamati sebuah karakter *cosplay* mulai dari kostum dan properti yang digunakan, *gesture* dalam berpose, mimik wajah, gaya rambut, bahkan sampai hal terkecil yang sering dilakukan oleh suatu karakter.

Setelah melakukan observasi ataupun berdiskusi dengan teman sejawat, *cosplayer* mencocokkan *real self* dari dirinya dengan *ideal self* dari karakter yang akan diperankanya. Rogers (2006) *Real self* adalah keadaan diri individu saat ini, sedangkan *Ideal self* adalah keadaan diri individu yang ingin dilihat oleh individu tersebut. *Cosplayer* akan mengaplikasikan tokoh karakter tersebut manakala antara *real self* dengan *ideal self* sama, namun jika *real self* dengan *ideal self* jauh berbeda maka *cosplayer* akan memodifikasi penampilanya baik itu suntik putih, memancungkan hidung, memakai *wig*, sulam alis, sulam bibir bahkan yang paling ekstrim adalah operasi plastik.

Hal ini didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh salah satu informan. Informan menyatakan bahwa mereka akan berusaha meniru seidentik (sama) mulai dari kostum, *gesture*, mimik, *make up* serta perilaku dari karakter

yang sedang dikenakannya. Berikut ini adalah petikan (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 maret 2015, dengan salah satu informan yang merupakan humas di COSURA dan bergabung sejak tahun 2011) terkait dengan hal di atas:

“saya memilih kostum itu biasanya mengamati dahulu bagaimana karakter yang ingin saya kenakan kostumnya, mulai bahan baju apa yang enak dipakai, bagaimana karakter tokoh tersebut, *make up*nya bagaimana.”

Kebanyakan kostum yang digunakan oleh *cosplayer* memiliki bentuk yang bisa dikatakan ekstrim, yang dimaksud ekstrim di sini adalah dari beratnya kostum, yang dirasa sangat panas saat mengenakannya, dan bentuk kostum itu unik dan terlihat aneh bagi kacamata orang awam. Meskipun orang awam memandang aneh dari segi kostum, *make up*, aksesoris, *gesture* maupun mimik dari suatu karakter yang dikenakan oleh *cosplayer*, informan tidak merasa canggung maupun malu. Informan justru merasa puas dan senang dapat mengenakan kostum, *make up*, bahkan bisa meniru mimik serta *gesture* dari karakter yang diidolakannya tersebut (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 mei 2015, dengan salah satu informan yang merupakan anggota *cosplayer* aktif di COSURA dan bergabung sejak tahun 2012).

Seorang *cosplayer* harus mampu memerankan karakter dengan sempurna, meskipun yang diperankannya memiliki karakter yang centil, sadis, ataupun cuek maka informan harus tetap sebisa mungkin menirukan perilaku dari karakter tersebut. Walaupun karakter tersebut berbanding terbalik dengan karakter asli dari informan. Hal tersebut dalam psikologi disebut sebagai identifikasi, di mana informan meniru gaya dan pakaian serta kostum secara sama persis sebagai proses

identifikasi diri. Menurut Gerungan (2000: 68) identifikasi dalam psikologi diartikan sebagai dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain, baik secara fisik maupun non-fisik. Perlu dimulai lebih dulu dengan teliti dan lebih mendalam sebelum mengidentifikasi.

Poses identifikasi pertama-tama berlangsung secara tidak sadar dan selanjutnya pengidentifikasi akan sadar bahwa dia telah mengidentifikasi seseorang yang dianggapnya ideal untuk membentuk citra dirinya. Identifikasi memungkinkan terjadinya pengaruh yang lebih mendalam daripada proses imitasi dan sugesti walaupun ada kemungkinan bahwa pada mulanya identifikasi diawali oleh adanya imitasi maupun sugesti. Sugesti dapat terjadi pada *cosplayer* melalui tayangan/ film fiksi mengenai *anime* ataupun *manga*, ataupun majalah serta komik yang berkaitan dengan *cosplayer*, di mana *cosplayer* memiliki rasa simpati kepada tokoh ataupun karakter, karena *cosplayer* terlalu menyenangi tokoh karakter *anime* atau *manga*, kemudian *cosplayer* berusaha mengidentifikasikan diri dengan tokoh karakter fiksi tersebut.

Berdasarkan teori identifikasi diatas, peneliti mendapatkan informan berjenis kelamin laki-laki dan cenderung pendiam, namun ketika informan mengenakan kostum dengan karakter perempuan yang berperilaku seperti wanita, maka informan akan bertingkah sesuai dengan karakter tersebut. Pengidentifikasian *cosplayer* baik dalam segi kostum maupun karakter ini senada dengan teori yang membahas tentang kostum yang dikenakan oleh para penari. Hegel (2003:30) yang menyatakan bahwa busana dalam tari adalah salah

satu simbol yang dipakai pada tubuh penari sebagai respon psikis, untuk mencerminkan roh/ jiwa yang ada di dalamnya.

Hal senada juga diulas dalam majalah Penebar plus⁺ Amazing Cosplay & Costume Ideas (2013) yang menyatakan bahwa *cosplay* adalah karakter yang kita mainkan. Dalam *cosplay*, selain kita memakai kostum suatu karakter, kita juga “memainkan jiwa” sekaligus menjadi karakter tersebut. Misalnya bila kita *cosplay* sebagai *Kamen Raider* maka ekspresi, cara berjalan, cara berbicara, gerak-gerik, dan pose harus seperti *Kamen Raider*.

Sama halnya yang disebutkan oleh teori di atas, kostum yang dipakai oleh *cosplayer* merupakan salah satu media dimana saat kostum tersebut dikenakan maka informan akan merasakan bahwa mereka menjelma menjadi karakter tersebut. Informan dapat merasakan bagaimana menjadi tokoh karakter yang selama ini hanya dalam cerita fiksi, yang kemudian mereka hidupkan melalui *cosplay* ini. Informan akan merasakan bahwa apa yang telah melekat pada tubuhnya menjadi tanda bahwa karakter yang mereka perankan telah merasuki tubuh *cosplayer*, dimana saat mereka bertingkah, bersikap, dan bahkan seolah-olah mereka memiliki jurus atau kekuatan yang sama seperti tokoh *anime* atau *manga*.

“kalo saya pribadi ketika saya berkostum. Maka saya akan benar-bener masuk ke karakter itu jadi saya berusaha mendalami sedalam-dalamnya bagaimana tokoh itu berjalan, bersikap atau hal sepele benerin kacamata mbak saat seseorang mau mintak fotopun saya akan berpose seperti karakter di film-film”. (wawancara yang dilakukan pada tanggal 30, maret 2015, dengan salah satu anggota *cosplayer* yang bergabung pada tahun 2013)

Kemampuan dari *cosplayer* dalam meniru karakter secara sempurna membuat dirinya sering kali diejek *gendheng* (gila) bahkan anggota dari COSURA juga pernah diusir dari salah satu *mall* tempat komunitas *cosplay* mengadakan *event*. Menurut *cosplayer* perilaku yang ditunjukkannya merupakan bentuk kreativitas mereka, tentu saja tidak dilarang dan merupakan salah satu bentuk yang dilakukan oleh *cosplayer* untuk menunjukkan kreativitas serta kecintaannya terhadap *cosplay*, namun keinginan mereka untuk berkreasi dan berekspresi secara bebas berlawanan dengan masyarakat serta norma ataupun aturan yang ada di masyarakat, khususnya dalam segi penampilan dan berpakaian. (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 maret 2015, dengan salah satu informan yang merupakan humas di COSURA dan bergabung sejak tahun 2011).

Dari uraian di atas merupakan proses identifikasi dimana adanya penilaian fisik atau non-fisik dari pandangan informan. Penilaian terhadap fisik merupakan gambaran fisik informan mengenai dirinya sebagai *cosplayer* dengan fisik tokoh yang diidolaknya, kepribadian yang sama dengan kepribadian tokoh yang diperankan, penampilan yang identik sama secara umum saat melakukan *cosplay*, cara berpakaian, model rambut dan pemakaian *make-up* untuk menunjang penampilannya. Proses identifikasi dapat berlangsung secara sengaja atau tidak sengaja meskipun tanpa sengaja orang yang mengidentifikasi tersebut benar-benar mengenal dengan yang akan diidentifikasi sehingga sikap atau pandangan yang akan diidentifikasi benar-benar meresap dalam jiwanya. Biasanya informan mengidentifikasi melalui berbagai media yang berhubungan dengan *cosplay* (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 mei 2015, dengan salah satu

informan yang merupakan anggota cosplayer aktif di COSURA dan bergabung sejak tahun 2012)

“aku sih biasane delok majalah anime utowo manga cek ngerti piye-piyene karakter seng kape tak gae cosplay, biasane yow nontok filim tak baleni peng akeh mbak... cek ngerti lan paham”

Berdasarkan keinginannya untuk memiliki kostum yang identik/ sama persis dengan suatu karakter yang ingin dimainkan. Informanpun berusaha membeli kostum tersebut baik mencari di toko-toko maupun *via online*. informan sulit sekali mendapatkan kostum tersebut, karena tidak banyak toko atau toko *online* yang menjual kostum yang diinginkannya. munculah ide dari informan dan beberapa anggota komunitas COSURA untuk membuat sendiri kostum yang ingin dikenakannya. Ketika kostum buatan informan dan teman-teman anggota COSURA selesai dijahit, mereka mengenakan hasil karyanya dalam sebuah *event* bulanan yang diadakan oleh komunitas COSURA. Tidak disangka-sangka banyak anggota COSURA yang lain sangat tertarik dan mengagumi kostum hasil buatan informan dan timnya, pesanan dari anggota COSURA sendiri bahkan ada pelanggan tetap dari manca negara yakni Rusia.

Dari pembuatan kostum yang di apresiasi oleh publik maka akan mempengaruhi citra diri di mana La Rose (2000) menyebutkan citra diri adalah gambaran tubuh sendiri yang dibentuk dalam pikiran untuk menyatakan suatu cara penampilan tubuh seperti cantik, jelek. Hal ini didukung oleh Maltz (2002) yang menyatakan bahwa citra diri adalah konsepsi seseorang mengenai orang macam apakah dirinya. Ini merupakan produk masa lalu beserta sukses dan

kegagalannya, penghinaan, dan kemenangannya, serta orang lain bereaksi terhadap dirinya.

Citra diri terbagi menjadi dua yakni citra diri positif dan citra diri negatif. Citra diri positif akan mengembangkan watak-watak seperti percaya diri, menghargai diri sendiri, menerima diri sendiri, mengembangkan potensinya seoptimal mungkin. Sebaliknya orang yang memiliki citra diri negatif akan mengembangkan watak seperti rendah diri, membenci diri sendiri, pemalu, dan watak lainnya yang menghambat penyesuaian sosial dalam pergaulan (Tadabbur, 2008)

Dijelaskan oleh Coopersmith (dalam Ismail 2009), salah satu gambaran kepribadian yang sehat adalah citra diri yang tinggi yaitu penuh percaya diri. Citra diri yang tinggi diperoleh sebagai hubungan interpersonal yang baik untuk memudahkan interaksi sosialnya. Citra diri merupakan cara seseorang melihat dirinya yang terbentuk dari persepsi-persepsi diri yang diperoleh di sepanjang kehidupannya, yaitu dari pengalaman-pengalaman yang diperolehnya, baik yang menyenangkan maupun pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan, serta cara orang lain memperlakukannya atau bereaksi terhadap hal yang dilakukannya.

Pengalaman yang susah sekali dilupakan adalah hinaan dan pengusiran yang pernah dialami tidak membuat informan dan anggota komunitasnya merasa sakit hati atau marah. Bahkan sebaliknya mereka memaklumi hal tersebut. Informan meyakini bahwa perlakuan negatif dari masyarakat tersebut adalah wujud ketidaktahuan atau minimnya pengetahuan masyarakat tentang *cosplay*.

Hinaan dan pengusiran yang dialami tersebut menjadi titik tolak dari tujuan baru mereka yaitu mengenalkan *cosplay* kepada masyarakat. Proses edukasi tentang *cosplay* dilakukan dengan cara penyelenggaraan *event* di berbagai tempat. Misalnya *mall*, taman, sekolah, perguruan tinggi dan tempat-tempat lainnya. Dalam proses edukasi tersebut masyarakat terlihat antusias dan banyak anggota baru yang tergabung dari kegiatan edukasi tersebut.

Informan menyatakan bahwa penerimaan masyarakat terhadap *cosplay* menambah kebanggaan tersendiri bagi informan terhadap aktivitas *cosplay* yang selama ini dilakoninya. Fakta bahwa saat ini pun keluarga khususnya orangtua dan orang-orang terdekat dari informan menerima dan mendukung hobi informan sebagai *cosplay*. Hal tersebut berbanding terbalik dengan penerimaan dari berbagai pihak pada tahun-tahun awal saat komunitas *cosplay* baru terbentuk. Banyak sekali tantangan yang menghadang mulai dari ejekan dan pelabelan sebagai *wong gendheng* (orang gila) mulai dari orang yang tidak dikenal, teman-teman dan bahkan orangtuanya sendiri.

“saya orangnya pendek, kecil, kurus saya sih biasa saja dengan bentuk tubuh saya karna pas kebetulan karakter tokoh yang saya perankan tidak jauh-jauh dari postur tubuh saya” (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 mei 2015, dengan salah satu informan yang merupakan anggota cosplayer aktif di COSURA dan bergabung sejak tahun 2012)

“*nek jarene koncoku aku iki tampang- tampang tua, jangkung, kurus, karakter saya pendiam dan pemalu, saya mengidolakan Hakuoki itu kan kayak pasukan-pasukan jendral jepang yang besar- besar itu namun melihat tubuh yang saya miliki beda jauh namun saya menyiasatinya dengan bentuk kostum yang ditumpuk-tumpuk dan aplikasi make-up biar kayak tokoh seseungguhnya, sehingga saya bisa membayangkan seperti apa ,seakan-akan adalah tokoh tersebut”* (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 03

mei 2015, dengan salah satu informan yang merupakan anggota cosplayer aktif di COSURA dan bergabung sejak tahun 2012)

Beberapa informan menilai dirinya jauh dari kata sama dengan tokoh karakter yang diidolakannya namun informan tidak merasa rendah hati karena walaupun tubuhnya kurang ideal namun mereka bisa sama identik dengan tokoh karakter dengan cara pemilihan bahan serta aplikasi *make-up* mereka, mereka bisa mengembangkan apa yang ada pada diri mereka agar terlihat sempurna seperti apa yang tercermin dalam tokoh.

“saya melihat bentuk tubuh saya yang kurang ideal gemuk saat menggunakan kostum *raider*, memic saya untuk menguruskan badan agar saat saya mengenakan kostum seorang *raider* posturnya sesuai dan enak dilihat” (hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 maret 2015, dengan salah satu informan yang merupakan humas di COSURA dan bergabung sejak tahun 2011).

Dari hasil wawancara di atas bahwasanya informan kurang percaya diri dengan bentuk tubuh yang informan miliki, sehingga informan merasa membenci dirinya sendiri kenapa tubuhnya tidak bisa seperti tokoh yang diidolakan, dan informan sempat merasa malu sehingga informan melakukan cara diet agar bisa membentuk tubuh ideal seperti tokoh tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka timbul permasalahan mengenai dampak yang ditimbulkan dari proses identifikasi terhadap citra diri. Oleh karna itu peneliti tertarik tentang *cosplay*, dengan menetapkan judul” Gambaran Dampak Identifikasi terhadap Citra Diri *cosplayer* anggota komunitas *Cosplay* COSURA.

B. Signifikasi dan keunikan penelitian

Fenomena *cosplay* telah berkembang pesat di seluruh belahan dunia tidak terkecuali Indonesia. Dibuktikan dengan adanya menjamur berbagai komunitas *cosplay* di kota kota besar, di antaranya Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Jember, Lamongan dan sebagainya. Keberadaan *cosplay* yang berkembang pesat tersebut seakan kontradiktif dengan adanya berbagai anggapan negatif yang bermunculan di masyarakat terkait perilaku *cosplay* yang dianggap bertentangan dengan norma umum yang ada terutama terkait cara berpakaian dan perilaku mereka yang sama dengan tokoh karakter *anime* dan *manga*. Walaupun seringkali bertentangan dengan pendapat masyarakat, namun para *cosplayer* tetap melakukan *cosplay*. Kegiatan tersebut dipertahankan oleh anggota *cosplayer* karena ada beberapa *cosplayer* merasa bahwa kegiatan mereka itu positif dan menghasilkan pendapatan bahkan bisa dijadikan pekerjaan yang prospek ke depannya bagus. Selain itu anggota *cosplay* bisa mengekspresikan diri yang sesungguhnya yang tidak dapat ditampilkan dalam kehidupan *real* mereka.

Selain itu, pentingnya penelitian ini diadakan juga dikarenakan sedikitnya jumlah penelitian tentang *cosplay* dan *cosplayer* di Indonesia. Salah satu penelitian terhadap *cosplayer* yang pernah dilakukan oleh Julia Kurniawan D pada tahun 2012 yang berjudul “Perilaku Konsumen *Cosplayer* di Surabaya”. Kesimpulan hasil penelitian tersebut bahwa kebanyakan konsumen *cosplay* di Surabaya mahasiswa, dengan latar belakang pendidikan terakhir, pada tingkat SMA/ sederajat. Konsumen yang mengenyam bangku pendidikan pasti memiliki waktu luang lebih banyak dibanding konsumen yang sudah memiliki pekerjaan tetap seperti pegawai atau wiraswasta. Konsumen yang sudah bekerja lebih

memikirkan bagaimana mencari uang yang banyak serta menyelesaikan pekerjaan yang ada sehingga waktu yang dimiliki untuk menyalurkan kegemaran atau hobi khususnya *cosplay* sangat terbatas.

Peneliti juga menemukan banyak penelitian terkait dengan citra diri pada berbagai subjek atau kasus, akan tetapi penulis tidak menemukan penelitian yang secara spesifik membahas tentang dampak identifikasi terhadap citra diri *cosplayer*. Salah satu penelitian yang ditemukan terkait citra diri yang dilakukan oleh Fadilah Komariyah pada tahun 2012 yang berjudul ” Hubungan antara persepsi gaya hidup fashion dengan citra diri pada komunitas Hijabres di Surakarta”. Berdasarkan i penelitian tersebut diketahui bahwa anggota hijabres di Surakarta tersebut merupakan ciri khas pada seseorang. Mengenai gaya hidup fashion bagi sebagian besar wanita tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, sebab wanita menyukai keindahan untuk meningkatkan keyakinan dirinya untuk berpenampilan yang menarik (Fadilah 2012).

Peneliti yang terkait dengan citra diri juga ditemukan peneliti yang dilakukan oleh Maya Fanz Dian Puspita pada tahun 2010 yang berjudul Hubungan antara Intensitas Menonton Tayangan Sinetron Kepompong di Televisi dengan Citra Diri pada Remaja Puteri. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa intensitas menonton tayangan kepompong dengan citra diri remaja menimbulkan dampak yang berbahaya terhadap citra diri yang cenderung negatif pada remaja puteri, membuat kepercayaan diri remaja menurun dan remaja merasa kurang

berharga sehingga mempengaruhi perkembangan psikologis remaja dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Kurangnya penelitian yang ada tentang fenomena *cosplay* dan kehidupan para *cosplay*, khususnya tentang citra dirinya, membuat penelitian ini penting dilakukan guna membantu memberikan gambaran bagaimana citra diri anggota *cosplayer*, apa dampak identifikasi terhadap citra diri *cosplayer*, bagaimana proses pengidentifikasian yang dilakukan *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* COSURA dan dari proses identifikasi sedikit banyak akan mempengaruhi citra dirinya dan karena penelitian tentang identifikasi ataupun citra diri *cosplayer* di Surabaya belum pernah diadakan sebelumnya. Hal ini menambah keunikan dalam penelitian ini.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka fokus penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana gambaran identifikasi *cosplayer*?
- b. Bagaimana gambaran Citra diri *cosplayer*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang sudah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui gambaran identifikasi *cosplayer*.
- b. Mengetahui gambaran citra diri *cosplayer*

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan secara praktis:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pengetahuan di bidang psikologi, khususnya psikologi sosial. Dalam psikologi sosial banyak sekali yang membahas mengenai komunitas, proses sosial dan konsep diri.

b. Manfaat praktis adalah manfaat yang bisa dirasakan langsung manfaatnya oleh orang lain.

Secara praktis diharapkan ini bermanfaat:

1. Bagi *cosplayer*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran proses identifikasi yang dilakukan oleh *cosplayer* dan gambaran mengenai citra dirinya yang diruntut dari sebelum menjadi *cosplayer* dan sesudah menjadi *cosplayer*.

2. Bagi orang tua

Dapat membuka wawasan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh *cosplayer* merupakan kegiatan yang terarah, positif, sesuai dengan *passion*, menjalin relasi dan tentunya membuka lapangan pekerjaan.

3. Bagi masyarakat

Awalnya masyarakat beranggapan bahwa komunitas *cosplay* merupakan komunitas orang-orang gila=*freak* yang hanya membuang-

buang waktu dengan berpakaian yang tidak mencerminkan budaya lokal. Hasil penelitian ini di harapkan dapat membuka wawasan masyarakat bahwa komunitas *cosplay* adalah wadah bagi orang yang bukan hanya mencintai kebudayaan luar namun juga wadah bagi mereka untuk mengalih dan mengasah kreativitas yang ada pada diri anggota *cosplayer*, dan bahwa komunitas tersebut dapat menjadi lapangan pekerjaan yang menjanjikan .

4. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Untuk mempromosikan *cosplay* sehingga dapat menaikkan incam daerah dan menyemarakkan kota surabaya sebagai kota pariwisata dengan diadakannya *event-event* pada komunitas COSURA

5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai komunitas *cosplay*.