

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

*Cosplay* merupakan kebiasaan yang dimiliki dan berhubungan erat dengan masyarakat di setiap negara. Setiap negara memiliki keunikan dan budaya sendiri yang membuat *cosplayer* berbeda dengan negara lainnya. (Wingge,2006) mendefinisikan kebudayaan sebagai hasil karya, rasa, cipta masyarakat. Di zaman globalisasi ini kebudayaan suatu negara menjadi mudah tersebar di negara lain. Tersebar nya kebudayaan dari satu negara ke negara lainnya dikarenakan pengaruh dari media, baik media elektronik maupun cetak mempermudah masyarakat dalam menambah pengetahuannya. Negara yang banyak diminati adalah negara Jepang. Jepang merupakan negara yang ada di Asia dengan budaya yang menarik dan unik. Kebudayaan Jepang berkembang secara pesat seiringnya dengan teknologi dan perindustriannya. Dengan adanya sektor hiburan Jepang yang terkenal, misalnya anime (film animasi Jepang) telah diterima baik oleh beberapa negara. *cosplay* merupakan cara untuk menggambarkan bahasa, budaya, yang ada di jepang. Salah satu bentuk budaya yang dipresentasikan oleh penggemar dengan melibatkan kemampuan dalam ekspresi performatif yaitu dengan *cosplay* (Ito & Crutcher, 2014). Chen (dalam Rahman, Liu, & Cheung, 2012) mengatakan bahwa *cosplay* dalam konteks subkultur modern sering digunakan untuk menggambarkan kegiatan berpakaian dan bertindak sebagai karakter dari manga (komik Jepang), anime (kartun animasi), tokusatsu (film dengan efek khusus atau acara televisi), video game, fiksi ilmiah atau sci-fi, dan grup musik. *Cosplay* dapat dikategorikan

ke dalam berbagai genre, seperti fantasi, cuteness, romance, horror, sci-fi, fetish, gothic, dan mitologi. Winge (2006) mengatakan bahwa *cosplayer* tidak hanya berdandan mengenakan kostum seperti dalam pesta costum atau *Halloween*, *cosplayer* menghabiskan uang yang banyak, dan cukup menyita waktu dalam proses pembuatan, membeli kostum, mempelajari pose, juga mempelajari dialog khas karakter yang akan mereka perankan. *Cosplayer* tampil di acara-acara *cosplay* dan mengubah diri dari identitas dunia nyata menjadi karakter fiksi yang telah dipilih, Oleh karena itu kreativitas saja tidak cukup untuk sebuah totalitas dalam *bercosplay*.

Disisi lain fenomena yang ditemui oleh peneliti yakni terhadap *cosplayer* yang *ber-cosplay*. *Cosplayer* merasa bahwa dengan *ber-cosplay* bisa menunjukkan sisi yang berbeda yang ada pada dirinya. Kemudian juga hasil wawancara ke *cosplayer* yang berdomisil jember mengatakan bahwa mereka *ber-cosplay* untuk menunjuk kemampuan yang ada di *cosplayer* memiliki dengan begitu *cosplayer* kadang butuh validitas akan kemampuan yang dimiliki dari orang sekitarnya. Menerima akan kekurangan dan kelebihan yang memilikinya sehingga *cosplayer* mampu berfikir positif meskipun tanpa *ber-cosplay* dan dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemaparan yang diatas menunjukkan bahwa penelitian mengenai fungsi *cosplay* terhadap *Self presenatiton* di *cosplayer* itu masih beragam.

*Self presentation* dalam dunia *cosplay* memiliki peran yang penting dalam membentuk persepsi publik terhadap seorang *cosplayer* dengan konsep ini berkaitan dengan bagaimana seorang *cosplayer* menyajikan dirinya kepada

penggemar dari anime yang mereka perankan, baik melalui pemilihan kostum, performa di atas panggung, interaksi dengan penggemar. Goffman (1959) dalam teorinya tentang dramaturgi menjelaskan bahwa individu cenderung menampilkan diri mereka dalam berbagai peran sosial untuk menciptakan kesan tertentu pada orang lain. Dalam konteks *cosplay* karena *cosplayer* tidak hanya menampilkan karakter yang mereka perankan tetapi juga membentuk citra pribadi yang ingin mereka komunikasikan kepada khalayak.

Penggunaan *cosplay* tertentu memberikan dampak bagi *cosplayer* dalam *self presentation* saat *cosplay* yang memiliki dua dampak. Dampak positif yang dirasakan oleh banyak *cosplayer* adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi tentang dirinya kepada orang lain serta menampilkan kemampuannya di hadapan publik. Dari hasil *survey* yang telah dilakukan, diketahui bahwa *cosplayer* sangat membutuhkan *self presentation* sebagai cara untuk menampilkan dirinya di depan umum yang bertujuan membangun *personal branding* untuk menunjang penampilan dan mendapatkan dukung dari penggemar anime.

*Cosplay* tidak hanya tentang ekspresi diri tetapi juga berperan dalam membangun hubungan social dengan sesama *cosplayer*. Hal ini membantu *cosplayer* menghindari krisis keterasingan akibat kesibukkan pribadi dalam komunitas atau lingkungan sekitar. Ketika tampil didepan umum, *cosplayer* dapat menginspirasi dan mengagumkan para penggemar anime, sehingga *cosplay* menjadi sarana yang tepat untuk menyalurkan *self presentation* dan memperkuat hubungan sosial. Selain dampak positif *cosplay* juga menimbulkan dampak negatif beberapa *cosplayer* merasa bahwa *cosplayer* memerlukan media untuk

mengungkapkan diri dalam berkomunikasi dengan dunia sosial. Namun dalam beberapa kasus hal ini dapat bertentangan dengan konsep individu normal dalam masyarakat dan menimbulkan dampak negatif seperti tekanan sosial, ekspektasi yang berlebihan, serta perasaan tidak autentik. Oleh karena itu penting untuk memahami bagaimana *cosplayer* menggunakan *cosplay* sebagai alat untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dan bagaimana lingkungan social memengaruhi *self presentation coplayer*.

*Cosplayer* membutuhkan motivasi diri untuk dapat mempresentasikan dirinya secara optimal. Memotivasi ini bisa berupa keinginan untuk memperoleh imbalan, baik secara materi maupun sosial. Dalam proses ber-*cosplay*, *cosplayer* tidak hanya dapat memperoleh pendapatan dari penampilannya, tetapi juga *cosplayer* merasa mendapatkan dukungan sosial dari penggemar anime yang menghargai karyanya. Selain itu, melalui aktivitas *cosplay* *cosplayer* memiliki peluang untuk menciptakan identitas baru atau mengembangkan identitas yang telah *cosplayer* miliki sebelumnya. Aktivitas ini juga membuka peluang bagi *cosplayer* untuk memperluas relasi pertemanannya, tidak hanya di wilayah lokal seperti jember, tetapi juga hingga ke luar kota, luar pulau, bahkan lintas Negara. selanjutnya *cosplayer* membuat indetitas palsu yang memiliki kemampuan untuk menghadirkan karakter anime, manga, atau game favorit dengan sangat nyata. Melalui kostum, riasan, dan gestur yang menyerupai karakter asli, *cosplayer* mampu menciptakan kesan yang mendalam bagi para penonton, terutama penggemar anime atau karakter yang *cosplayer* perankan hal ini merupa *self presentasi*, hal tersebut salah satu definisi *self presentasi* menurut Goffman, 1959

yaitu *impression management* (menajemen kesan). *Cosplayer* juga melakukan perilaku seperti anime yang *cosplayer* perankan dengan baik dari pose foto nya sampai gaya bicara pun sama dengan karakter yang di *cosplay*-kan. Dengan hal begitu *cosplayer* mendapatkan puji dari pengemar anime tersebut karena bisa menyampeikan karakter anime yang di sukai. Dengan ber-*cosplay* *cosplayer* bisa menunjukkan kemampuan yang ada pada diri *cosplayer* sendiri saat ber-*cosplay* tampil di pentas atau diatas panggung. *Cosplayer* juga tidak hanya tampilkan di acara-acara *cosplay* tetapi juga *cosplayer* mengikuti lomba yang sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri *cosplayer*. Dengan hal ini tak jarang *cosplayer* mendapatkan penghargaan dari lomba tersebut baik secara lokal maupun secara nasional. *Cosplayer* juga menggunakan media sosial juga *cosplayer* gunakan dengan bertujuan untuk *self presentasion online* dimana untuk menunjuk sisi yang berbeda saat berinteraksi dimedia sosial dan *cosplayer* membuat portofolio diri di media sosial tersebut yang bertujuan untuk menjelaskan siapa diri sebenarnya dari *cosplayer* sendiri.

*Cosplayer* juga sering membagikan foto atau video *cosplayer* ke media sosial *cosplayer* dengan menandai berapa akun yang tentang *cosplayer* seperti yang dilakukan oleh salah satu anggota komunitas cokolate (*cosplay and kameko located in Jember*) dimana *cosplayer* tersebut selalu mengambil foto dan membagikan foto tersebut di media sosial *cosplayer* sendiri dikarenakan salah satu cara *cosplayer* yang mempermudah untuk mengembang identitas dirinya dengan cara bermedia sosial, hal ini merupakan motivasi presentasi dalam hal mempermudah pengembangan identitasnya. Lalu *cosplayer* juga harus bisa

mempertahan akan dirinya untuk tetap menjadi siapa dirinya sebenarnya dengan cara menjaga penampilannya secara keseluruhan baik secara fisik maupun performa saat *cosplayer* tampil, hal ini merupakan salah satu yang motivasi dalam *self presentation*.

Bagi banyak *cosplayer*, kecintaan pada anime, seperti karakter Komeko (mungkin merujuk pada karakter tertentu dari anime atau manga), dan manga merupakan salah satu faktor utama yang mendorong *cosplayer* untuk ber-*cosplay*. *Cosplay* memungkinkan penggemar dari anime untuk mengekspresikan kecintaan *cosplayer* terhadap karakter, cerita, dan dunia anime yang *cosplayer* sukai dengan cara yang lebih mendalam. Dengan ber-*cosplay* *cosplayer* tidak hanya menampilkan visual karakter, tetapi juga membawa elemen kepribadian, kostum, dan perilaku karakter ke kehidupan nyata. Ini adalah cara untuk lebih terhubung dengan cerita atau dunia anime yang *cosplayer* kagumi dan berbagi kecintaan itu dengan komunitas yang memiliki minat serupa, Hal ini merupakan salah satu faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan budaya.

Ber-*cosplay* memang bisa menjadi salah satu cara bagi *cosplayer* untuk mendapatkan pengakuan diri dari orang lain. Melalui *cosplay*, *cosplayer* dapat mengekspresikan diri dengan mengenakan kostum karakter anime yang mereka sukai atau kagumi, dan ini memberikan kesempatan untuk menunjukkan bakat, kreativitas, serta dedikasi mereka terhadap karakter tersebut seperti mereka melakukan *storytelling*, bernanyi, dan masih banyak lagi. *Cosplay* bukan hanya sekadar meniru tampilan karakter, tetapi juga tentang menghidupkan karakter tersebut melalui kostum, perilaku, dan kadang-kadang bahkan melalui

pertunjukan di panggung konvensi. Ketika *cosplayer* berhasil mewujudkan karakter yang *cosplayer* kagumi, *cosplayer* sering kali menerima pengakuan dari sesama penggemar, baik di dunia nyata (melalui konvensi atau acara) maupun di platform *online* (melalui media sosial). Hal ini merupakan salah satu faktor internal *self-concept*, *cosplayer* juga mengikuti komunitas yang tentang *cosplay* dimana di komunitas ini bisa diterima dan dihargai sebagai bagian dari kelompok yang memiliki minat yang sama.

Michikyan et. al. (2014) berpendapat, *self-presentation online* adalah perilaku ketika seseorang menampilkan dirinya dengan menggunakan foto atau video, dan postingan di beranda, sehingga terbentuk tampilan citra diri dari berbagai sisi berbeda dari diri individu tersebut (*self*). Dimana hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 29 juli, dari segi aspek *Real self*, yang pertama terkait dengan perasaan diri individu yang sejati yang dapat diartikan *cosplayer* dapat mengekspresikan diri secara autentik. Dimana *cosplayer* didalam kehidupan secara *real* dimana *cosplayer* sangat menyukai anime yang di *cosplay*-kan dimana *cosplayer* tidak hanya tentang mengenakan kostum anime tersebut tapi juga *cosplayer* memiliki keterikatan secara emosional atau kesukaan hadap karakter dan dunia anime. *Cosplayer* memiliki dari segi bentuk tubuh yang hampir sama dengan anime yang di *cosplay* kan atau juga *cosplayer* memiliki karakter yang hampir sama dengan anime tersebut.

Aspek yang kedua yaitu *ideal self* yang dapat di artikan yang diinginkan oleh individu, yang terbentuk dari aspirasi, harapan, dan tujuan pribadi. Dimana *cosplayer* menggunakan *make up* secara detail seperti menggunakan aksesoris

yang mirip dengan aksesoris yang digunakan oleh anime tersebut. Bahkan tak jarang *cosplayer* mengubah bentuk badannya seperti yang dulu gemuk lalu *cosplayer* melakukan diet untuk menurunkan berat badan mereka agar mereka mirip dengan anime yang mereka *cosplay*kan. Lalu pada aspek yang terakhir yaitu *False self*, penampilan individu tidak secara sebenarnya atau tidak secara tidak autentik. Dimana *cosplayer* mengimitasi perilaku dari anime yang *cosplayer* sukain dimana dengan cara mengimitasi perilaku dari anime tersebut dengan harap *cosplayer* akan dapat pengakuan diri atau respon yang baik dari penggemar anime tersebut. Tidak hanya perilaku namun mereka juga menggunakan *make up* secara detail atau secara mirip mungkin dengan anime yang mereka *cosplay*kan dengan harapan mereka dapatkan pujian dari penggemar anime tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat bahwa *self presentasi* pada *cosplayer* akan mempengaruhi diri *cosplayer* untuk membuat bonding dirinya di dunia anime. Dimana *self presentation* pada *cosplayer* yang fenomena *cosplay* merupa fenomena budaya yang unik dan masih jarang diperhatikan sehingga peneliti tertarik dengan fenomena ini yang bertujuan untuk mengetahui apa *cosplay* tersebut. Selain itu peneliti juga tertarik untuk mengkaji gambar *self presentation cosplayer* di komunitas cokelat (*cosplay and komeko located in jember*) maka dari itu peneliti dapat mengetahui proses dan hasil penelitian secara langsung sehingga hal tersebut bisa mengetahui penting penelitian ini.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana gambaran *self presentation cosplayer* di komunitas cokelat (*cosplay and kameko located in Jember*)?

### C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *self presentation cosplayer* di komunitas cokelat (*cosplay and kameko located in Jember*)

### D. MANFAAT PENELITIAN

Terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih positif bagi pengembangan keilmuan psikologi khususnya pada tema-tema psikologi yang membahas tentang kepercayaan diri (*self presentation*), selain itu juga bermanfaat sebagai salah satu sumber informasi dan rujukan penelitian berikutnya.
2. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para *cosplayer* anime, khususnya di Kota Jember. Selain itu juga sebagai bahan masukan kepada siapapun pihak baik perorangan atau kelompok yang ingin mengenal lebih dalam mengenai *cosplayer* anime.

### E. KEASLIAN PENELITIAN

Penelitian kali ini di susun untuk melengkapi dan mengembangkan temuan dari penelitian sebelumnya. menurut penulis, penelitian ini akan membahas tentang gambaran kepercayaan diri pada *cosplayer*. fakta ini telah tersingkap dalam penelitian sebelumnya

1. penelitian ini di susun oleh Cahyani Nita ( 2023 ) yang berjudul “hubungan antara *self - esteem* dengan *self- presentation* online dengan *cosplayer* usia

dewasa awal pengguna instagram “tujuan dari penelitian ini untuk menguji secara empiris mengenai ada atau tidak hubungan antara *self-esteem* dengan *self-presentation online* pada *cosplayer* usia dewasa awal pengguna *instagram*”, penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dimana populasi yang di gunakan untuk penelitian ini orang *cosplayer* yang berusia awal yang menggunakan *instagram*. Populasi yang di gunakan dalam penelitian sebanyak 165 orang. dengan teknik pengambilan data yaitu teknik sampling yang digunakan yaitu *non-probability sampling* dengan pemilihan sampel menggunakan *accidental sampling*. sehingga hasil yang di peroleh dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa *self-esteem* memiliki hubungan yang signifikan terhadap *self-presentation online* pada *cosplayer* maka semakin positif juga *self presentation online* yang dilakukan. adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu di variabel, lokasi penelitian, karakteristik sampel.

2. Penelitian yang berjudul “Harga Diri dengan Presentasi Diri pada Remaja Pengguna TikTok” yang di lakukan oleh Mudrisa Difa Islami, Sarita Candra Merida, Rospita Novianti (2022), penelitian ini merupakan penelitian analisis data kualitatif dimana sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 118 subjek karena pengguna tiktok sangat banyak dengan teknik pengambilan data teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *snowball sampling*. Sehingga hasil dari penelitian ini yaitu menunjukan bahwa harga diri dan presentasi diri berada ditingkayan tinggi. Nilai tinggi pada kedua varianbl menyatakan bahwa pengguna aplikasi tik tok memiliki harga diri dan

presentasi diri yang positif. Aplikasi tik tok dapat memfasilitasi penggunaanya dalam mempresentasikan diri kepada orang lain mengenai. adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu di alat ukur, variabel, lokasi penelitian, karakteristik sampel.

3. Penelitian ini berjudul “The Expreince of being A *cosplayer* : an interpretative phenomenological analisis approach” yang di lakukan oleh Ulfa Miranti dan Yohanis Franz La Kahija pada (2018 ) tujuan dari penelitian ini untuk memahami pengalaman seseorang menjadi *cosplayer*, penelitian ini merupakan jenis penelitian menggunakan pendekatan fenomenologis populasi yang digunakan dalam penelitian ini *cosplayer* yang berusia dari 18 – 25 tahun hasil dari penelitian ini adalah *cosplayer* membuat karakter yang disukai hidup di dunia nyata, dengan personifikasi karakter yang harus di hadapi oleh *cosplayer*. Disini tidak hanya coslayer berpakai layak karakter anime tetapi juga *cosplayer* harus mendalami sifat karakter anime tersebut dengan menggunakan properti yang dapat menggambarkan atau yang mewakilin karakter anime tersebut. Selama proses menjadi karakter, subjek merasa ada perubahan pada dirinya sendiri. Antara sebelum dan sesudah mengenal *cosplay* dan setelah mengenal *cosplay*. perubahan yang dirasakan dari segi yang positif mau negatif, dukungan yang didapatkan subjek baik dari dalam diri sendiri maupun di lingkungan sekitar subjek, tidak terlepas dari penghargaan dan prestasi yang ditujukan kepada subjek. Tampil sebagai karakter tidak terlepas dari perasaan ingin menunjukkan karya dan kesan yang baik kepada penggemar. Proses ini subjek berusaha untuk mengembangkan bakat dan minat mereka sebagai

bentuk apresiasi diri mereka terhadap dunia *cosplay*. Pengalaman masa lalu mengajarkan subjek untuk berkembang dan sebagai proses meraih kepopuleran. Walaupun ada pandangan yang negatif, tetapi subjek masih bisa bertahan dan tetap berjuang untuk mendedikasikan diri pada dunia *cosplay*. adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu di alat ukur, variabel, lokasi penelitian, teori yang di gunakan dan jenis penelitian yang dilakukan

4. Penelitian ini yang berjudul “Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas *Cosplayer* Medan” penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman Fadhiil Pinem (2018) populasi yang digunakan anggota komunitas *cosplayer* yang ada dimedia dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian ini adalah menemukan bahwa konsep diri pada otaku *cosplay* sudah terbentuk sejak mereka masih usia anak-anak karena mereka sering nonton kartun anime lalu juga tidak mengubah komunikasi *cosplayer* ke pada orang tua *colplayer* sendiri dimana otaku *cosplay* suatu tempat untuk mengeksplorasi diri sehingga di aktualisasi diri pada masyarakat tidak hanya itu dimana konsep diri otaku *cosplay* itu dapat dilihat dari dua sudut pandang yang pertama dari yang positif mereka sadar kan potensi yang mereka miliki dengan yang dilakukan lalu yang kedua yaitu cara mereka menanggapi kritikan dari masyarakat pada mereka. adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu di alat ukur, variabel, lokasi penelitian, teori yang di gunakan dan jenis penelitian yang dilakukan.