

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia ini mulai mengandung budaya pop, yang juga dikenal sebagai budaya populer, selain budaya tradisional. O'Brien dan Szeman dalam Danesi (2004) mendefinisikan budaya populer sebagai budaya yang muncul dari kreasi atau aktualisasi diri sekelompok orang. Pada saat itu, budaya populer akan menjadi norma bagi semua budaya. Kebudayaan Jepang merupakan salah satu peradaban yang menduduki Indonesia. Budaya Jepang diterima secara luas di Indonesia dalam berbagai bentuk, seperti *anime*, *manga*/komik, musik, film, dan *fashion*. (Helmi dan Venus, 2010).

Di Indonesia, *anime* sudah berkembang di luar televisi. Orang-orang sekarang dapat dengan mudah mencari dan menelusuri *anime* di berbagai media. Misalnya, AMH Magz! menerbitkan majalah *anime* di Indonesia. Informasi juga dapat diperoleh di platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Line, serta di stasiun radio 101.40 Trax Fm dan portal berita seperti duniaku.net dan Jurnalotaku.com. Berikutnya ada TV dengan saluran A nimax, Crunchyroll, Aniplus, dan NHK World (Agustina, 2015).

*Anime* menampilkan cerita dari berbagai genre. Genre fiksi ilmiah, fantasi, romansa dan kasih sayang, komedi irisan kehidupan, kebaikan vs kejahatan, dan genre lainnya semuanya hadir dalam film *anime*. Stasiun televisi Indonesia mulai menayangkan film *anime* secara rutin pada pertengahan tahun 1990an dan awal

tahun 2000an. Meskipun mereka minoritas, Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Girls, Dragon Ball, Shurato, Detective Conan, One Piece, dan Naruto telah ditayangkan dan mendapat tanggapan yang bagus dari para penggemarnya; Alhasil secara tidak langsung mereka turut berkontribusi terhadap pertumbuhan *anime* di Indonesia hingga saat ini (Nasution, 2018).

Permainan kostum, atau jenis permainan kostum yang dikenakan saat acara *cosplay*, merupakan salah satu cara representasi *anime* yang telah menjadi budaya populer di Jepang. Era kontemporer Jepang direferensikan dalam budaya populer yang berasal dari sana. *Cosplay*, *anime* (film animasi Jepang), *manga* (komik Jepang), *fashion* harajuku-kei, dan aspek lain dari budaya populer ini sangat disukai secara global dan memikat orang-orang dari segala usia (Craig, 2017).

Bagi pecinta *manga* atau *anime*, *cosplay* adalah suatu jenis kegiatan di mana orang atau kelompok membuat atau mengenakan kostum, berdandan atau melengkapi aksesoris untuk meniru permainan karakter tertentu dari *manga*, *anime*, permainan, buku, budaya populer, dan ikon atau grup idola. Nubuyuki Takahashi, presiden Studio Hard, menciptakan ungkapan "*cosplay*" untuk pertama kalinya pada bulan Juni 1983 (Lotecki, 2006). Permainan peran atau akting karakter membuat aktivitas *cosplay* menjadi khas. Di Jepang, *cosplay* menjadi semakin umum, terutama di kalangan pembaca *manga* dan *anime* (animasi dan komik). Istilah umum lainnya untuk *cosplay* adalah *kosupure*, yang berasal dari kata kostum dan permainan. Istilah "*cosplayer*" mengacu pada sekelompok orang yang berpartisipasi dalam *cosplay* secara keseluruhan (Lotecki, 2006).

Dalam konteks subkultur kontemporer, *cosplay* sering digunakan untuk mencirikan perilaku berdandan dan berperilaku seperti karakter dari video game, fiksi ilmiah, *manga*, *anime*, *tokusatsu*, dan grup musik, menurut Rahman, Wingsun, dan Cheung (2012). Kategori *cosplay* dapat dikategorikan dalam beberapa genre, termasuk fantasi, fiksi ilmiah, gotik, romansa, horor, dan mitologi. Di luar Jepang, subkultur ini semakin populer dan menyebar ke negara-negara Asia seperti Taiwan dan Hong Kong.

Salah satu elemen yang terlihat dari semangat penggemar adalah *cosplay*, yang mendapat liputan luas dari publikasi seperti majalah *Cosmode*. Selain publikasi, terdapat situs komunitas seperti "*Cure*" dan "*Cosplayer*" yang menampilkan unggahan gambar dari penggemar yang mengenakan kostum serta saran tentang cara membuat kostum dan detail acara yang akan datang. Media sosial adalah platform populer bagi para *cosplayer* (Rahman dkk., 2012).

*Cosplayer* menginvestasikan uang dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose karakter, dan mempelajari bahasa dari karakter yang akan mereka gambarkan. *Cosplayer* melakukan lebih dari sekedar berdandan dan mengenakan kostum untuk *Halloween* atau pesta kostum. *Cosplayer* adalah orang-orang yang berdandan sebagai karakter fiktif yang mereka pilih untuk mewakili mereka dalam kehidupan nyata dan di acara-acara. Akibatnya, jika hanya mengandalkan orisinalitas saja tidak cukup untuk mencapai kesempurnaan dalam *cosplay*. (Winge, 2006).

*Cosplayer* akan berusaha untuk mengambil bagian dan kepribadian karakter tersebut. Misalnya, seseorang yang energik dalam kehidupan nyata dapat

menggambarkan orang yang pendiam dan pendiam dalam sebuah peran. Karakter tersebut harus dapat dimainkan oleh *cosplayer*. Bagi mereka yang terlibat di dalamnya, *cosplay* berfungsi sebagai platform untuk aktualisasi diri, kreativitas, dan rekreasi serta sebuah sarana penghidupan. Karakter *cosplayer* dapat berubah akibat karakter yang mereka gambarkan. Pada titik tertentu, *cosplay* menawarkan kepuasan dalam berbusana, mengekspresikan diri, dan menjalani peran secara utuh (Saraswati, 2010).

Karena mereka memiliki begitu banyak minat dan preferensi yang sama, para *cosplayer* memiliki forum dalam bentuk komunitas di mana mereka dapat merasa diterima sepenuhnya. Anggota komunitas merasakan rasa persahabatan karena kesamaan tersebut. *Cosplayer* mendapatkan rasa kebersamaan ketika mereka berpartisipasi dalam aktivitas bersama anggota lainnya (Aisyah, 2012). Menurut Hills dalam Lamerichs (2014), komunitas adalah suatu negara yang dibangun atas dasar kepentingan bersama di antara para anggotanya. Menurut penelitian Wonodiharjo (2014), komunikasi dalam suatu komunitas dapat membentuk persepsi anggotanya terhadap dirinya. Setelah bergabung dengan komunitas, terjadi pergeseran persepsi diri seseorang dari negatif menjadi positif.

Sebaliknya, Fitriawati (2016) menemukan bahwa interaksi antar *cosplayer* dalam komunitas membantu *cosplayer* mengembangkan konsep diri yang positif dan menumbuhkan rasa keunikan di antara anggota komunitas. Kedua temuan penelitian ini ditemukan oleh para peneliti di lapangan. Individu tersebut percaya bahwa intervensi komunitas telah memungkinkan dia untuk terus melakukan

*cosplay*. Karena *cosplayer* siap mengajar pendatang baru, kelompok ini membantu subjek yang sebelumnya takut *bercosplay* menjadi berani.

Berdasarkan wawancara awal untuk menggali permasalahan peneliti melakukan wawancara mengenai konsep diri mahasiswa *Cosplayer* di kota Kudus. Wawancara awal dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2023. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan hasil sebagai berikut. ZS (Informan I), seorang *cosplayer* di komunitas *cosplayer* Kudus menuturkan bahwa ia selalu percaya akan kemampuannya dalam melakukan *cosplay* dan tidak membutuhkan pujian dari orang lain, “Saya yakin dengan apa yang saya lakukan, lagipula saya ikut *cosplay* bukan untuk mendapatkan pujian juga kok. Yang penting hobi saya jalan dan gak ngerugiin orang lain, meskipun orang lain terkesan yang banyak merugikan saya seperti sesekali mengejek tentang kegiatan *cosplay* yang saya lakukan dan mungkin itu ya yang ngebuat saya lebih nyaman jika berinteraksi dengan orang-orang di *event*.” (Wawancara personal, 19 Oktober 2023).

Sementara AY (Informan II), *cosplayer* dari komunitas yang sama, mengaku memiliki pengalaman tidak menyenangkan dalam melakukan *cosplay*, “Jadi dulu aku sempet pengen tampil keren jadi *cosplayer* di depan temen-temenku, eh tapi malah di ketawain karena mereka menganggapku aneh dan makeup aku gak karuan. Seterusnya aku jadi nggak pede kalau *cosplay* apalagi pas temen-tetemenku tau. Jadi aku mutusin buat bergabung dengan komunitas *cosplay* gitu, setelah bergabung dikomunitas, ternyata lebih asik dan ketika mau ikut *cosplay* aku semakin yakin dan percaya diri dengan karakter yang kubawakan dan makeup atau penampilanku. Karena di komunitas kan banyak *sharing* dan orangnya pada

saling *support* juga, beda dengan orang awam kaya temen kuliah, bahkan orang rumah sendiri yang nggak begitu *support*.” (Wawancara personal, 21 Oktober 2023)

Lalu menurut penuturan, NY (Informan III), *cosplayer* asal Solo mengungkapkan jika menemukan kebebasan berekspresi, keberanian berinovasi, keberanian mencoba, dan penerimaan perbedaan sebagai hal terpenting dalam komunitas *cosplay*. Hal ini meneguhkan kepercayaan NY bahwa konsep diri yang ia bawa dapat membuatnya lebih dapat berkreasi, memodifikasi dan menata hidup sesuai karakteristik masing-masing. “Saoalnya seru sih kalau *cosplay* tuh, apalagi kalau nguntungin kaya aku gini kan ya, udah jadi cuan juga. Jadi aku lebih menjadi diriku sendiri saat *bercosplay*, karena ya kadang orang lain juga gabisa begitu menerima, mungkin hanya beberapa yang memang sama juga menonton *anime* atau memang menyukai jejepangan.” (Wawancara personal, 24 Oktober 2023).

Penelitian tentang bagaimana kegiatan *cosplay* mempengaruhi konsep diri siswa adalah salah satu bidang yang menarik. Persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri, termasuk penilaian terhadap keterampilan, penampilan, harga diri, dan identitasnya, dikenal sebagai konsep diri. *Cosplay* dan aktivitas serupa lainnya secara signifikan dapat mempengaruhi konsep diri seseorang, terutama antar siswa yang terlibat dalam adegan *cosplay* (Taylor, 2006).

Orang yang memiliki konsep diri yang baik akan berhasil dalam hidup karena mereka akan lebih optimis dan menerima masukan orang lain untuk memperbaiki diri. Berbeda dengan konsep diri negatif yang dikembangkan

seseorang, ia akan menunjukkan rasa takut, pesimisme, dan rasa rendah diri yang lebih besar. Pandangan masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari mengungkapkan sesuatu tentang konsep diri mereka (Kramer, 2013).

Beberapa pertanyaan yang muncul adalah apakah *cosplay* dapat mempengaruhi perasaan harga diri positif atau negatif, seberapa besar perbedaan konsep diri *cosplayer* dengan *non-cosplayer*, dan apakah aspek tertentu dari *cosplay* mempengaruhi perubahan dalam diri (Nakamura, 2009).

Tujuan mempelajari konsep diri mahasiswa *cosplayer* adalah untuk lebih memahami bagaimana hobi ini dapat mempengaruhi kesehatan psikologis mereka. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana minat dan keterlibatan seseorang dalam komunitas dapat membentuk kesadaran diri mereka, yang dapat berdampak pada kinerja akademik, kesejahteraan mental, dan pertumbuhan sosial mahasiswa (Yasmin 2012).

Konsep diri didefinisikan sebagai “Persepsi fisik, sosial, dan psikologis tentang diri kita sendiri yang kita peroleh dari pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain” oleh William D. Brooks (Rakhmat, 2007). Selain itu, konsep diri adalah persepsi dan emosi kita terhadap diri sendiri. Melalui observasi diri, kita membentuk opini dan penilaian tentang diri kita sendiri yang dapat disebut sebagai konsep diri.

Hurlock (Agustriana, 2013) berpendapat bahwa konsep diri seseorang berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan “siapa dirinya” kepada dunia luar. Konsep diri seseorang merupakan cermin yang dapat dievaluasi oleh orang lain dan memunculkan respon ketika mereka mengenali dirinya di dalamnya. Konsep

diri seseorang merupakan persepsi yang dimilikinya terhadap dirinya sendiri, yang dibentuk oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya dari interaksinya dengan dunia luar. Konsep diri merupakan produk dari pengalaman yang berkelanjutan dan beragam, bukan sesuatu yang melekat. Pengalaman awal seorang anak membentuk landasan konsep dirinya, yang pada gilirannya membentuk cara orang tersebut berperilaku ketika dewasa.

William H. Fitts (Agustiani, 2018) menegaskan bahwa konsep diri seseorang merupakan komponen penting dari dirinya karena menjadi acuan ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Fitts mengatakan bahwa perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh perasaannya terhadap diri sendiri. Memahami konsep diri individu akan membantu kita mengantisipasi dan memahami tindakannya dengan lebih mudah. Perilaku individu biasanya berkorelasi dengan persepsi diri mereka. Meskipun tidak selalu demikian, ketika seseorang merasa tidak mampu dibandingkan dengan orang lain, tindakannya biasanya dimotivasi oleh persepsinya yang salah.

Deax, Dane, dan Wrightman mendefinisikan konsep diri sebagai pandangan dan sentimen individu mengenai minat, keterampilan, kemampuan, penampilan, dan psikologinya. (Sarwono, 2009) Di sisi lain, Goss dan O'Hair mendefinisikan konsep diri sebagai evaluasi individu terhadap dirinya sendiri; Myers dan Myers mendefinisikan ini sebagai kepuasan yang dialami seseorang ketika aktivitasnya selaras dengan citra diri idealnya (Sobur, 2003)

Menurut Jalaludin Rakhmat, perilaku masyarakat sangat dipengaruhi oleh konsep diri yang dimilikinya, dan mereka akan bertindak sesuai dengan konsep

diri tersebut. Oleh karena itu, interaksi awal seseorang akan terus mempengaruhi cara dia memandang dirinya sendiri hingga saat itu. (Rakhmat, 2007)

Refleksi diri seseorang yang bersifat pribadi, dinamis, dan evaluatif dikenal dengan istilah konsep diri. Sederhananya, konsep diri seseorang adalah cara pandang yang memungkinkan mereka mengenali kekuatan dan keterbatasan dirinya. Konsep diri dibentuk oleh berbagai hal. Namun aspek utama dalam pembentukan konsep diri seseorang adalah faktor pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. (Agustina, 2015)

Konsep diri dibentuk oleh berbagai hal. Namun pengaruh utama dalam membentuk konsep diri individu adalah pengetahuan yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan dari sudut pandang masyarakat, identitas diri dikaitkan dengan kemampuan mengenali perbedaan antara diri sendiri dan orang lain (Herawati, 2016). Menurut Rakhmat, perilaku masyarakat sangat dipengaruhi oleh konsep diri yang dimilikinya, dan mereka akan bertindak sesuai dengan konsep diri tersebut (Rakhmat, 2000).

Pada Penelitian Fadhiil (2018) ini mengungkapkan bahwa konsep diri otaku *cosplay* terbentuk sejak mereka masih anak-anak dikarenakan keseringan menonton kartun asal jepang (*anime*). *Otaku cosplay* juga terkadang cenderung tertutup dan membatasi komunikasi terhadap lingkungan maupun keluarga yang seharusnya mengawasi mereka dalam menjalankan kegiatan hobi mereka sebagai *cosplayer*.

Pada penelitian lainnya, Lucky (2010) mengungkapkan bahwa penelitian ini memiliki konsep diri yang positif. *Cosplayer* sudah merasa nyaman dengan

diri mereka, walaupun dalam hidup mereka tidak semuanya ideal mereka mampu menikmati dan menerima diri mereka apa adanya. Saat ber-*cosplay* mereka memainkan peranan sebagai orang lain yang berbeda dengan keseharian mereka. Ini artinya nilai-nilai yang mengatur perilaku mereka berbeda antara ketika berada dalam komunitas dengan diluar komunitas. Narasumber menerima dan mengokohkan nilai-nilai yang diusung *cosplay* bila sebelumnya mereka meyakini nilai itu sebagai bagian konsep diri mereka. Nilai-nilai tersebut diantaranya keberanian berekspresi, inovasi, dan penghargaan terhadap perbedaan Pandangan orang lain tidak dijadikan sebagai sumber primer data tentang dirinya.

Penelitian ini juga dapat memberikan landasan teoritis untuk mengembangkan pendekatan atau intervensi yang dapat meningkatkan konsep diri mahasiswa *cosplayer* atau membantu mereka mengatasi masalah terkait konsep diri karena data lapangan menunjukkan jika *cosplayers* tidak jarang cenderung introvert dalam kehidupan sehari-hari namun ekstrovert saat berada di *event* jejepangan. Perbedaan ini mencerminkan cara mereka mengidentifikasi diri dalam situasi yang berbeda, di mana mereka merasa lebih nyaman dan berani untuk berinteraksi dengan orang lain di *event* jejepangan daripada dalam kehidupan sehari-hari. Padahal seharusnya, memiliki aspirasi untuk lebih percaya diri dan menjadi diri mereka yang sebenarnya, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat berada di *event* jejepangan. Menurut konsep Carl Rogers tentang diri seseorang, terdiri dari dua aspek utama: gambaran diri (*self-image*) dan konsep diri yang diinginkan (*ideal self*). Konsep diri yang positif dan sehat terjadi ketika ada kesesuaian atau kongruensi antara gambaran diri dan konsep diri yang

diinginkan. Ketidaksesuaian antara kedua aspek ini dapat menyebabkan konflik internal dan ketidakpuasan diri. Dalam konteks *cosplay*, hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka yang mendapat kecaman dari lingkungan sekitar cenderung kehilangan kepercayaan diri dan tidak seimbang antara konsep diri yang diinginkan dengan gambaran diri mereka, yang mengakibatkan mereka lebih cenderung pasif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang penting untuk pemahaman psikologis individu dalam konteks budaya pop dan *cosplay* yang semakin berkembang. Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan yang terjadi, penelitian ini berupaya untuk mengetahui konsep diri pada mahasiswa *cosplayer* di kota Kudus.

### **B. Tujuan Penelitian**

Untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri mahasiswa *cosplayer* di kota Kudus.

### **C. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih bagi keilmuan psikologi, khususnya yang berkaitan dengan psikologi soisal mengenai faktor konsep diri pada mahasiswa *cosplayer* di Kota Kudus.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini di harapkan mampu menambah informasi dan pemahaman mengenai konsep diri pada mahasiswa *cosplayer* pada penelitian

selanjutnya. Dan memberikan informasi bagi masyarakat mengenai kegiatan *cosplay* di Kota Kudus.

