

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Cosplay, juga dikenal sebagai permainan kostum, adalah fenomena budaya yang populer di mana orang mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari anime, manga, film, atau permainan video. Aktivitas ini tidak hanya menjadi cara untuk menghormati karakter fiktif, tetapi juga berkembang menjadi cara yang rumit dan kreatif untuk berkomunikasi dengan diri sendiri. Cosplay berasal dari Jepang pada awal 1980-an sebagai bagian dari budaya otaku dan sekarang diterima secara luas di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Lamerichs, 2018:45). Cosplay terus mengalami perkembangan dalam ekspresinya dan audiensnya seiring dengan pertumbuhan komunitas penggemar budaya Jepang dan peningkatan akses media sosial.

Di Indonesia, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, cosplay telah berkembang menjadi acara musiman yang muncul selama festival budaya Jepang. Banyak komunitas cosplay muncul dan aktif mengadakan atau mengikuti acara cosplay di tempat umum seperti mall, taman kota, dan tempat hiburan. Misalnya, ratusan cosplayer dan penggemar selalu menghadiri acara cosplay di Green Pramuka Square, FX Sudirman, atau Senayan Park. Cosplay telah menjadi bagian dari dinamika budaya populer modern Indonesia, seperti yang ditunjukkan oleh antusiasme publik dan keaktifan komunitas.

Cosplay telah berkembang dari sekadar kegiatan hobi menjadi suatu praktik yang mempengaruhi gaya hidup dan bentuk ekspresi visual individu, terutama dalam hal gaya berpakaian. Dalam mode sehari-hari, beberapa fitur khas cosplay, seperti warna rambut yang mencolok, aksesoris karakter, makeup yang dramatis, dan gaya pakaian yang tidak konvensional, mulai dimasukkan. Hal ini terlihat jelas pada komunitas cosplay seperti ATSUMARU, anggota yang sebagian besar adalah wanita muda yang tidak hanya tampil dalam acara tetapi juga memasukkan elemen karakter ke dalam gaya pribadi mereka.

Fenomena ini menunjukkan bahwa cara orang melihat fashion telah berubah. Dahulu, itu hanyalah sarana untuk mengeksplorasi identitas dan telah berubah menjadi fungsi penampilan (Winge, 2016: 92–93).

Kegiatan seperti cosplay memberikan ruang bagi penggemarnya untuk mengekspresikan diri secara lebih autentik, sesuatu yang seringkali tidak dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, menurut Jenkins (1992). Cosplay tidak hanya memungkinkan seseorang untuk "memainkan" karakter favorit mereka, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk mengungkapkan keinginan, kepribadian, dan bahkan emosi yang tidak mudah diungkapkan dalam lingkungan sosial konvensional. Cosplay menjadi sangat penting sebagai alat pembentukan identitas, terutama bagi remaja.

Komunitas ATSUMARU didirikan pada tanggal 4 November 2022 dengan tujuan awal untuk mewadahi orang-orang yang memiliki ketertarikan pada budaya pop Jepang, khususnya cosplay. Komunitas ini lahir dari kesamaan hobi anggotanya yang menyukai budaya pop Jepang, menjadikannya salah satu komunitas cosplay yang cukup berpengaruh di Indonesia. Dengan anggota yang sebagian besar terdiri dari wanita, ATSUMARU telah berkembang menjadi tempat bagi para penggemar cosplay untuk saling mendukung dan mengekspresikan minat mereka dalam bentuk kostum karakter.

Komunitas ATSUMARU, terutama wanita, sangat tertarik dengan fashion dan kostum karakter, yang sering kali diadaptasi ke dalam gaya berpakaian sehari-hari mereka. Setiap minggu, ATSUMARU aktif dalam berbagai kegiatan, seperti menghadiri acara cosplay atau berpartisipasi dalam lomba kostum. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat ketertarikan mereka terhadap cosplay, tetapi juga memperkaya gaya berpakaian mereka di luar acara cosplay. Pengalaman mengikuti lomba dan event cosplay membuat anggota ATSUMARU semakin terinspirasi untuk mengaplikasikan elemen-elemen karakter ke dalam fashion harian mereka.

Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, ATSUMARU memberikan pengaruh signifikan terhadap gaya berpakaian anggotanya, sehingga mereka mulai mengadaptasi elemen-elemen cosplay dalam keseharian. Gaya fashion mereka menjadi cerminan dari karakter favorit yang tidak hanya mencerminkan kecintaan terhadap cosplay tetapi juga memperkaya identitas pribadi mereka dalam gaya berpakaian sehari-hari.

Cosplay lebih dari sekadar sebuah kegiatan atau hobi bagi banyak penggemarnya, terutama wanita dalam komunitas seperti ATSUMARU, cosplay berperan penting dalam ekspresi identitas diri. tidak hanya memengaruhi gaya berpakaian, cosplay juga dapat membentuk cara individu memandang dirinya sendiri dan bagaimana mereka mengekspresikan berbagai aspek dari identitas pribadi mereka. Menurut Jenkins (1992), kegiatan seperti cosplay memungkinkan individu untuk merespons dan mengekspresikan identitas mereka dengan cara yang tidak dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, memberikan mereka ruang untuk mengeksplorasi dan menampilkan sisi-sisi tertentu dari diri mereka. Melalui karakter-karakter yang mereka pilih, penggemar dapat merasakan rasa percaya diri yang lebih besar, memperkuat rasa identitas, dan bahkan mengekspresikan nilai-nilai atau karakteristik yang mereka harapkan untuk dipahami oleh orang lain.

Bagi banyak wanita, cosplay dapat menjadi sarana untuk menegaskan atau mengeksplorasi identitas mereka. Karakter-karakter dalam cosplay sering kali mewakili kualitas seperti kekuatan, kepercayaan diri, atau kebebasan, yang dapat berkontribusi pada pembentukan identitas yang lebih kuat. Proses mengenakan kostum karakter favorit bukan hanya sekadar penampilan luar, tetapi juga pencarian dan penegasan identitas yang lebih dalam, sejalan dengan pandangan Muggleton (2000) yang menyatakan bahwa gaya berpakaian dalam subkultur, seperti cosplay, sering kali mencerminkan pencarian jati diri yang lebih luas.

komunitas seperti ATSUMARU berperan penting dalam menguatkan identitas sosial penggemarnya. Melalui interaksi dengan sesama anggota yang memiliki minat dan nilai yang serupa, penggemar cosplay merasa diterima dan dihargai, yang pada gilirannya

mempengaruhi bagaimana mereka memandang diri mereka dalam konteks sosial yang lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa cosplay bukan hanya tentang pemilihan kostum, tetapi juga tentang rasa kebersamaan dan pengakuan dalam komunitas yang dapat memperkuat identitas individu, sebagaimana dijelaskan oleh Tulloch & Jenkins (1995) dalam penelitian mereka mengenai penggemar serial televisi yang membentuk identitas sosial melalui pengakuan dalam fandom.

Cosplay dapat menjadi bentuk kreativitas dan pencarian jati diri. Proses pembuatan kostum atau adaptasi elemen dari karakter favorit memungkinkan penggemar untuk mengekspresikan sisi kreatif mereka, yang menjadi bagian penting dari perjalanan identitas pribadi mereka. Dengan memilih karakter tertentu, individu juga bisa menemukan cara untuk mengekspresikan keunikan diri mereka atau mungkin merespons tantangan dalam kehidupan nyata, sesuai dengan ide yang disampaikan oleh Tada (2010) yang menekankan peran cosplay dalam eksplorasi dan ekspresi diri dalam subkultur.

Pengaruh cosplay terhadap kesejahteraan juga patut diperhatikan. Bagi banyak penggemar, terutama wanita dalam komunitas cosplay seperti ATSUMARU, cosplay memberikan rasa pencapaian dan kepuasan diri, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri. Proses ini dapat membantu individu merasa lebih terhubung dengan diri mereka sendiri dan orang lain, memberikan pengalaman positif dalam sosial maupun pribadi, sebagaimana dikemukakan oleh Jenkins (1992) yang menyatakan bahwa aktivitas fandom seperti cosplay dapat meningkatkan rasa percaya diri dan memperkuat hubungan sosial antar penyuka cosplay.

Memahami pengaruh cosplay terhadap identitas individu, khususnya wanita dalam komunitas ATSUMARU, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana cosplay berfungsi sebagai alat ekspresi identitas yang lebih luas dan sebagai bagian penting dari perkembangan diri para penggemar Cosplay.

1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, beberapa karya ilmiah sebelumnya dijadikan acuan untuk memahami fenomena cosplay dan pengaruhnya terhadap gaya berpakaian sehari-hari, khususnya di kalangan wanita dalam komunitas cosplay. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan teoritis dan perspektif yang relevan dalam konteks penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

- 1) Penelitian yang dilakukan N. Anggraeni, F. W. Suhaeb, dan M. Nur (2021), dengan judul “Hegemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi amengungkapkan bahwa budaya Jepang, khususnya cosplay, memberikan pengaruh besar terhadap pola gaya hidup anggota komunitas Cosplay Makassar Suki. Penelitian ini menunjukkan tiga temuan utama: pertama, cosplay sebagai sarana ekspresi diri melalui gaya berpakaian; kedua, interaksi sosial yang terbentuk dalam komunitas cosplay; dan ketiga, bagaimana anggota komunitas mempertahankan identitas mereka di tengah stigma budaya lokal. Terdapat kesamaan penelitian di mana kedua penelitian membahas pengaruh budaya cosplay terhadap gaya berpakaian dan kehidupan sosial anggota komunitas. Namun, perbedaannya adalah pada subjek penelitian. Subjek penelitian Anggraeni berfokus pada komunitas Makassar Suki secara keseluruhan, sedangkan subjek penelitian penulis berfokus pada wanita di komunitas ATSUMARU, dengan analisis khusus pada dampak elemen cosplay terhadap gaya berpakaian sehari-hari.
- 2) Penelitian yang dilakukan N. Islamiah (2015), UIN Alauddin Makassar, dengan judul “Dampak Negatif Budaya Asing pada Gaya Hidup Remaja Kota Makassar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa budaya asing, termasuk cosplay, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap gaya hidup remaja, terutama dalam cara mereka berpakaian. Islamiah mengidentifikasi tiga dampak utama budaya asing terhadap remaja: pertama, perubahan preferensi

berpakaian ke gaya yang lebih modern dan terinspirasi oleh budaya asing; kedua, pengaruh budaya populer Jepang terhadap pembentukan identitas remaja dan ketiga, pengaruh sosial dari komunitas yang mendorong penerimaan budaya asing. Terdapat kesamaan penelitian di mana kedua penelitian membahas bagaimana budaya populer Jepang, termasuk cosplay, memengaruhi gaya berpakaian remaja. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian Islamiah berfokus pada remaja secara umum di Kota Makassar, sementara subjek penelitian penulis berfokus pada wanita di komunitas ATSUMARU, yang secara spesifik mengadaptasi elemen cosplay ke dalam gaya berpakaian sehari-hari.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya peran komunitas Cosplay dalam Pembentukan Identitas anggota wanita komunitas ATSUMARU
2. Terdapat Pengaruh Budaya Populer Cosplay terhadap Gaya Berpakaian Wanita komunitas ATSUMARU
3. Adanya Tingkat Rasa Percaya diri pada anggota Wanita ATSUMARU

1.4 Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada anggota komunitas ATSUMARU yang berfokus pada wanita. Meskipun cosplay adalah fenomena global, penelitian ini hanya akan mengkaji pengaruh cosplay terhadap gaya berpakaian sehari-hari di dalam komunitas tersebut. Hal ini dilakukan untuk memahami dinamika internal komunitas cosplay tertentu dan bagaimana elemen cosplay diterapkan dalam gaya hidup sehari-hari wanita yang aktif dalam komunitas ATSUMARU.

1.5 Perumusan Masalah

Merujuk kepada latar Identifikasi masalah, peneliti ingin merumuskan beberapa rumusan masalah mengenai tema penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana Peran Komunitas Cosplay dalam Pembentukan Identitas anggota wanita komunitas ATSUMARU
2. Bagaimana Pengaruh Budaya Populer Cosplay terhadap Gaya Berpakaian wanita Cosplay ATSUMARU
3. Bagaimana tingkat rasa percaya diri anggota wanita komunitas ATSUMARU

1.6 Tujuan Penelitian

Untuk memperjelas apa tujuan dibuatnya Penelitian ini, penulis berusaha memaparkan beberapa tujuan yang menjadi fokus utama dalam penulisan yang terdiri atas:

1. Untuk mengetahui Peran Komunitas Cosplay dalam Pembentukan Identitas anggota Komunitas ATSUMARU.
2. Untuk mengetahui Mengetahui Pengaruh Budaya Populer Cospaly terhadap Gaya Berpakaian Wanita Cosplay ATSUMARU
3. Untuk mengetahui Tingkat Rasa Percaya Diri Anggota Wanita ATSUMARU

1.7 Landasan Teori

Pada bagian ini, penulis akan memberikan penjelasan mengenai teori kata kunci yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Di antaranya adalah:

1. Fashion

Fashion merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang memainkan peran penting dalam membentuk identitas sosial dan personal. Menurut Joanne Entwistle (2000: 45), fashion tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh, tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri yang mencerminkan status

sosial, identitas, dan nilai-nilai pribadi. Dalam masyarakat modern, pakaian yang dikenakan oleh individu bukan sekadar mengikuti tren atau memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga menunjukkan bagaimana mereka ingin dipersepsikan oleh orang lain dan bagaimana mereka mengidentifikasi diri mereka dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas

Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa fashion adalah lebih dari sekadar pakaian. Fashion menjadi sarana untuk mengekspresikan identitas dan menyampaikan pesan nonverbal tentang siapa individu itu, dari mana mereka berasal, dan nilai-nilai yang mereka anut.

2. Budaya Populer

Budaya populer adalah hasil dari interaksi antara media, masyarakat, dan industri kreatif yang menciptakan praktik sehari-hari yang dapat mencerminkan nilai-nilai masyarakat serta menghasilkan identitas budaya tertentu. Menurut John Storey (2009: 36), budaya populer melibatkan berbagai bentuk hiburan dan konsumsi yang diterima secara global, termasuk media massa, produk-produk budaya seperti film, musik, dan literatur, serta berbagai aktivitas sosial yang melibatkan penggemar. Budaya populer menjadi sarana untuk mengekspresikan nilai-nilai sosial dan budaya, baik secara individu maupun kolektif.

Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah bentuk budaya yang terbentuk melalui interaksi antara media, masyarakat, dan industri kreatif, yang memengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan mengeksplorasi identitas sosial.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif etnografi. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami makna subjektif yang dibangun oleh individu atau kelompok dalam konteks social tertentu. Menurut Denzin dan Lincoln (2005), Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang menekankan pada kualitas dan makna yang tidak dapat diukur secara matematis, tetapi dapat ditangkap melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Metode Etnografi deskriptif dipilih sesuai untuk meneliti praktik budaya dalam komunitas tertentu secara mendalam. Spardley (1980) menyatakan bahwa etnografi adalah proses menggambarkan suatu budaya dengan menyelami kehidupan social kelompok tertentu melalui partisipasi dan pengamatan langsung. Dengan Demikian, metode ini memungkinkan peneliti untuk menangkap makna dan symbol yang muncul dalam komunitas cosplay sebagai bentuk budaya populer.

Penelitian ini menggunakan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti Melakukan Pengamatan partisipatif terhadap aktivitas komunitas ATSUMARU baik secara di lapangan secara daring di media social. Observasi ini bertujuan untuk memahami praktik budaya dan symbol fashion yang digunakan.

2. Wawancara (Interview)

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari anggota komunitas ATSUMARU, khususnya wanita, mengenai pengalaman mereka dalam mengadopsi elemen cosplay dalam gaya berpakaian sehari-hari. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan informan untuk mengungkapkan pandangan dan pengalaman mereka secara mendalam

3. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan dokumentasi foto, video, unggahan media social, dan arsip visual lainnya yang berhubungan dengan aktivitas cosplay, sebagai data pendukung dalam menganalisis fenomena yang diteliti.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembaca. Di antaranya sebagai berikut:

1) **Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai budaya populer, khususnya cosplay, dalam konteks sosial dan budaya Indonesia. Penelitian ini akan menambah wawasan tentang bagaimana elemen-elemen budaya populer, khususnya cosplay, dapat memengaruhi identitas dan gaya berpakaian individu, khususnya di kalangan wanita. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pengaruh subkultur seperti cosplay terhadap gaya hidup dan preferensi fashion, yang selama ini belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam kajian sosiologi maupun studi budaya populer di Indonesia.

2) **Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi komunitas ATSUMARU dan komunitas cosplay lainnya dalam memahami bagaimana cosplay berperan dalam membentuk gaya berpakaian sehari-hari mereka. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi anggota komunitas untuk lebih memahami hubungan antara cosplay dan identitas personal mereka, serta bagaimana mereka mengintegrasikan elemen cosplay dalam kehidupan sosial mereka. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat membantu dalam menyusun program atau kegiatan yang lebih terarah untuk memperkuat komunitas dan memberikan ruang bagi para anggotanya untuk berekspresi melalui fashion.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I : Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Bab ini membahas teori-teori yang relevan dengan penelitian, seperti teori fashion dan budaya populer

Bab III: Pada bab ini menjelaskan tentang hasil wawancara

Bab IV: Pada bab ini merupakan penjelasan berupa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengumpulan data dari respons.

