

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya mengacu pada semua bentuk ciptaan manusia yang mencakup pola pikir, nilai, adat istiadat, bahasa, seni, teknologi, dan cara hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Budaya mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti kepercayaan, seni, musik, pakaian, makanan, dan sistem sosial, yang membentuk identitas suatu kelompok atau masyarakat. Setiap kelompok atau bangsa memiliki budaya yang unik yang tercermin dari cara mereka berinteraksi, berpikir, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Budaya berperan penting dalam membentuk karakter dan gaya hidup individu dalam masyarakat.

Budaya adalah kata yang kompleks dan telah menjadi subjek perdebatan dalam antropologi selama beberapa dekade. Menurut Tylor dalam Elly, S (2012) budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Raymond, W (1983: 11-14) mengidentifikasi beberapa pengertian istilah "budaya" yang digunakan saat ini, termasuk pengembangan kognitif, religius, estetika, pengembangan individu, serta penggunaan antropologis dan sosiologis. Raymond juga mencatat bahwa budaya dapat dipandang sebagai proses universal yang mencakup berbagai dimensi.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, budaya adalah konsep yang luas dan kompleks, yang mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh dalam masyarakat. Selain itu, budaya juga dapat dipahami sebagai suatu proses yang bersifat menyeluruh, yang meliputi pemikiran, keagamaan, seni, serta perkembangan pribadi.

Budaya memainkan peran penting dalam membentuk identitas individu dan kelompok serta menciptakan rasa kebersamaan dan kesetiaan yang membedakan satu kelompok dengan kelompok lainnya. Bahasa, adat istiadat, seni, dan nilai-nilai

yang diwariskan dari generasi ke generasi merupakan ekspresi identitas budaya yang paling penting. Dalam konteks globalisasi, sering kali terjadi pertukaran dan integrasi berbagai tradisi serta praktik dari seluruh dunia melalui proses yang disebut transkulturalitas.

Proses ini melibatkan pertukaran unsur-unsur budaya antara berbagai kelompok, yang sering kali menyebabkan perubahan dan adaptasi dalam praktik budaya. Proses peningkatan integrasi dan interaksi di seluruh dunia melalui teknologi, perdagangan, dan pertukaran budaya. Proses ini memiliki dampak signifikan terhadap kebudayaan di seluruh dunia dan memengaruhi cara kebudayaan diadopsi dan dipraktikkan. Identitas sosial, yang mencakup gender, etnis, dan aspek-aspek lainnya, sering kali tercermin dan dibentuk oleh budaya populer. Budaya populer, dengan perkembangan dan fleksibilitas yang pesat memiliki potensi besar untuk berfungsi sebagai sarana mengkaji masyarakat secara kritis, menyoroti isu-isu penting, dan memberikan wawasan baru terhadap tantangan yang dihadapi masyarakat.

Berbagai bentuk budaya populer, seperti film dan musik, mampu mencerminkan dan menanggapi dinamika sosial yang berkembang. Munculnya internet dan media sosial telah mempercepat penyebaran fenomena budaya populer serta memfasilitasi kemudahan produksi, distribusi, dan konsumsi konten budaya dengan mudah. Akibatnya, budaya pop sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan media. Akar budaya pop terletak pada nilai-nilai dan pengalaman kehidupan sehari-hari, yang membuatnya sangat relevan dan dapat diakses oleh banyak orang. Budaya pop berfungsi sebagai cerminan dinamika sosial yang terus berkembang dan memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman dan hubungan bersama antara orang-orang di berbagai wilayah di dunia.

Berkembangnya teknologi seiring dengan perkembangan zaman, penyebaran budaya di era digital ini semakin meluas. Seperti melalui platform media sosial seperti Instagram, X (sebelumnya bernama Twitter), dan Youtube. Kebudayaan Jepang menjadi salah satu kebudayaan yang menyebar ke Indonesia, dengan adanya transformasi kebudayaan tersebut, kebudayaan mulai diterima

oleh masyarakat dalam berbagai bentuk. Jepang memiliki beragam budaya populer, yaitu *anime*, film, *video game*, *manga*, musik dan juga *fashion*. Dengan hadirnya internet, masyarakat di seluruh dunia (terutama generasi muda) menjadi semakin responsif dan antusias terhadap budaya populer Jepang, terutama di kalangan anak – anak, remaja, dan orang dewasa.

Salah satu fenomena yang muncul dalam tren *fashion* Jepang di Indonesia adalah *Cosplay*. *Cosplay* (コスプレ) adalah kegiatan di mana seseorang mengenakan kostum dan aksesoris yang merepresentasikan karakter dari *manga* atau *anime*, baik secara individu maupun kelompok (komunitas). Selain mengenakan kostum, para *cosplayer* juga merias wajah (*make-up*) untuk menyerupai karakter yang mereka perankan. Menurut Wang (2010), istilah kata "*cosplay*" pertama kali diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1984 ketika hadir di acara *World Science Fiction Convention (Worldcon)* di Los Angeles. Kagum ketika melihat para penggemar yang memakai kostum, beliau kemudian menuliskan sebuah laporan yang diterbitkan dalam majalah fiksi sains Jepang, dengan menggunakan istilah "*cosplay*" sebagai singkatan dari "*costume play*". Nobuyuki Takahashi adalah seorang produser film asal Jepang yang dikenal karena kontribusinya dalam industri film dan budaya pop. Kontribusinya dalam menciptakan istilah "*cosplay*" telah memberikan dampak signifikan dalam budaya populer global, menjadikan *cosplay* sebagai fenomena yang dikenal luas di berbagai negara. Dalam konteks ini, pakaian sebagai produk material dan *fashion* sebagai produk budaya simbolik, seperti yang dijelaskan oleh Kawamura Yuniya (2005), yaitu mencerminkan bagaimana elemen budaya Jepang beradaptasi dan diterima dalam budaya lokal di Indonesia.

Di Jepang terdapat acara *cosplay* yang luar biasa peminatnya, karena Negara Jepang pelopor sebuah *culture cosplay* terbesar di internasional, salah satu acara terbesar dan bergengsi di Jepang yaitu. *WORLD COSPLAY SUMMIT* 世界コスプレサミット (WCS). Ini merupakan sebuah acara *cosplay* internasional yang di buat khusus untuk merayakan dan juga mempromosikan budaya *cosplay*, serta memfasilitasi pertukaran budaya diantara para penggemar *cosplay* dari

seluruh dunia, acara ini diadakan di Nagoya (名古屋市) Prefektur Aichi (愛知県), dan telah menjadi salah satu acara *cosplay* terbesar dan paling bergengsi di dunia, dengan berbagai macam acara seperti, *Red Carpet*, *Parade*, Kompetisi *Cosplay*, *Workshop*, dan Pertunjukan *Live Cosplay*. Para pengunjung juga dapat menikmati pameran yang menampilkan berbagai elemen budaya populer Jepang. Indonesia juga terlibat dalam bagian acara *World Cosplay Summit* ini.

Sebagai salah satu peserta yang paling dinamis dan berpengaruh, Indonesia telah banyak menampilkan berbagai *cosplay* yang beragam tidak hanya mengedepankan keterampilan dalam merancang kostum, tetapi juga kemampuan pertunjukan yang mengesankan. Indonesia memiliki perwakilan resmi yang dikirim ke *World Cosplay Summit* setiap tahunnya, sebelum itu terdapat seleksi ditingkat nasional, yaitu proses seleksi dengan melibatkan berbagai kompetisi lokal yang menjaring *cosplayer* terbaik dari seluruh penjuru tanah air.

Indonesia telah meraih beberapa prestasi mengesankan selama berpartisipasi dalam acara *World Cosplay Summit*. Berdasarkan berita resmi *World Cosplay Summit*, pada tahun 2016, Indonesia menjadi juara dalam acara *World Cosplay Summit 2016*. Di wakili oleh Rian Cahyadi dengan nama panggung (Rian Cyd) dan Marchella dengan nama panggung (Frea Mai) dengan nama Tim Crusnix. Kemenangan ini tidak hanya menjadi kebanggaan bagi para *cosplayer*, tetapi juga memperkuat posisi Indonesia dalam komunitas *cosplay* internasional, penampilan mereka yang menggabungkan kreativitas, detail kostum yang menakjubkan, dan kemampuan pertunjukan yang mengesankan menunjukkan dedikasi dan kerja keras yang telah mereka lakukan. Prestasi ini tentu menginspirasi generasi *cosplayer* muda di Indonesia untuk terus berkarya dan berpartisipasi dalam kompetisi di Tingkat internasional.

Dukungan komunitas *cosplay* di Indonesia sangat kuat, dengan banyak acara dan festival yang memberikan wadah bagi *cosplayer* untuk menunjukkan bakat mereka. Pandangan dari luar mengenai kualitas *cosplay* Indonesia dikenal karena detail dan kreativitasnya. Selain menonjolkan kreativitas, keikutsertaan Indonesia di *World Cosplay Summit* juga berfungsi sebagai sarana untuk

mempromosikan budaya populer Jepang di kalangan penggemar lokal dan internasional, yaitu menunjukkan bahwa negara Indonesia semakin diperhitungkan dalam dunia *cosplay* internasional.

Berdasarkan penjelasan yang ada sebelumnya bahwa budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, film, ataupun musik telah banyak meluas ke berbagai negara dan salah satunya Indonesia, dengan seiring populernya *anime* dan *manga* Jepang. *Anime* yang ditayangkan di televisi lokal, seperti "Dragon Ball," "Naruto," dan "One Piece," membawa karakter-karakter yang kemudian menjadi populer di kalangan penggemar Indonesia. Pertumbuhan komunitas *cosplay* di Indonesia dipicu dengan adanya acara dan festival yang khusus menyasar penggemar *anime* dan *cosplay*, Budaya *Cosplay* ini awalnya tidak begitu banyak dikenal di Indonesia tapi dari banyaknya acara Jepang, seperti Jak Japan Matsuri dan Motion Ime Festival acara – acara seperti ini menyediakan wadah bagi *cosplayer* untuk menunjukkan kostum mereka, berpartisipasi dalam kompetisi, dan berinteraksi dengan sesama penggemar.

Berdasarkan berita resmi *cosplayerindonesia.com*. Masuknya budaya *cosplay* ke Indonesia merupakan hasil dari kombinasi faktor-faktor seperti penyebaran media Jepang, kemajuan teknologi, dan pertumbuhan komunitas lokal. Budaya Populer Jepang telah berkembang pesat di Indonesia, dengan komunitas yang aktif dan acara-acara yang merayakan kreativitas dan dedikasi para *cosplayer*. Meskipun terdapat tantangan, potensi untuk pertumbuhan dan pengembangan lebih lanjut sangat besar, dengan *cosplay* berfungsi sebagai jembatan antara budaya Jepang dan Indonesia serta sebagai platform untuk ekspresi kreatif dan sosial.

Cosplay bagi sebagian orang bahwa merupakan hobi ataupun sarana rekreasi namun ada juga yang beranggapan bahwa sebagai gaya hidup. Sebagian *Cosplayer* beranggapan bahwa *Cosplay* adalah wadah identitas yang baru, Orang yang menyukai *anime* atau *manga* pasti mengingat karakter yang ada di dalam *anime* atau *manga* tersebut. Orang-orang yang menyukai hal tersebut kemudian mengaplikasikan hal yang mereka suka dengan cara melakukan *cosplay* dengan karakter yang diinginkan, yaitu *Cosplay* mengikuti gaya karakter tokoh yang

diinginkan mulai dari baju, tatanan rambut, *make-up* yang mirip dengan tokoh aslinya untuk memperdalam karakter, serta aksesoris pendukung yang membuat *cosplayer* terlihat benar – benar seperti karakter aslinya.

Menurut Hakim (2002), keyakinan seseorang terhadap aspek kelebihan yang dimiliki dapat membuatnya merasa mampu mencapai berbagai tujuan hidup. Konsep ini serupa dengan *cosplay*, di mana individu menerima dan menyukai diri mereka sendiri dengan segala keunikan dan perbedaan yang dimiliki. Dalam *cosplay*, hal ini berarti memahami dan mengembangkan keterampilan seperti merias wajah, *styling* rambut (*wig*), dan latihan impersonasi karakter. Melalui proses ini, *cosplayer* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, bergabung dengan komunitas *cosplay* dan bersosialisasi dengan sesama penggemar membantu membangun kepercayaan diri. Komunitas *cosplay* memberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman, mendapatkan umpan balik dan merasa diterima di dalam komunitas dapat membantu meningkatkan keyakinan diri dalam *cosplay*.

Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain (Lauter 2003). Dalam konteks *cosplay*, kepercayaan diri merupakan hal yang harus dikuatkan oleh setiap individu yang akan membuat seseorang merasa bebas dan mendukung serta membangun kepercayaan diri yang positif sehingga membantu seseorang untuk meraih potensi penuhnya. Seseorang lebih mampu mengatasi rasa takut dan ketidakpastian itu sendiri, meskipun yang awalnya merasa takut akan komentar orang lain tetapi dengan cara lebih percaya diri akan mudah melewati itu semua.

Pernyataan sosial sebagai bentuk komentar dari orang lain juga memiliki pengaruh besar terhadap kepercayaan diri seseorang. Karena dari setiap orang dapat menurunkan kepercayaan diri. Misalnya, terdapat seorang *cosplayer* sedang menirukan pakaian semirip karakter aslinya namun ada yang berkata bahwa yang ia peragakan belum sama dengan karakter aslinya. Hal tersebut dapat menyebabkan seorang *cosplayer* tersebut akan berkurang tingkat kepercayaan

dirinya. Akan tetapi beberapa pelaku *cosplayer* menjadikan hal tersebut sebagai acuan agar kedepannya ia akan membuat semirip mungkin dengan karakter aslinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kepercayaan diri dalam media *cosplay*, dengan fokus pada bagaimana *cosplay* dapat membentuk dan mempengaruhi kepercayaan diri para pelaku *cosplay*. Dengan memahami hubungan ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh budaya populer terhadap pengembangan pribadi dan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Dampak Kepercayaan Diri Dalam Media *Cosplay*”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan tinjauan pustaka untuk menunjukkan bahwa penelitian ini berbeda dari sebelumnya. Sejauh ini peneliti menemukan beberapa skripsi yang membahas tentang gambaran *cosplay*.

1. Penelitian pertama disusun oleh Ferry, Angriawan (2015) dari Universitas Darma Persada, berjudul “Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan *Cosplay* di Indonesia”. Isi dalam penelitian ini adalah tentang peran media sosial terhadap perkembangan *cosplay* di Indonesia. Hasil penelitian dari Ferry, Angriawan yaitu, mendeskripsikan tentang budaya populer Jepang dan juga termasuk *cosplay*, namun terlebih dalam peran media sosial terhadap perkembangan *cosplay* itu sendiri. Persamaan skripsi di atas dengan penelitian penulis yaitu meneliti tentang peranan media dalam hal terkait *cosplay*. perbedaannya adalah terdapat dari sudut pandang dan pembahasan *cosplay* secara luas.

2. Penelitian kedua yang berjudul “Hubungan Harga Diri Dengan Kepercayaan Diri Pada Komunitas *Cosplayer* Medan” yang dilakukan oleh Imam Mahmuda (2017), Universitas Medan Area. Hasil dari penelitian ini adalah tentang bagaimana adanya hubungan harga diri dan juga kepercayaan diri didalam sebuah komunitas. dan juga untuk mengetahui sebuah hubungan harga diri terhadap *cosplay*, Persamaan skripsi ini dengan skripsi diatas yaitu membahas tentang apa itu kepercayaan diri pada sudut pandang *cosplayer*. Perbedaannya adalah pembahasan antara komunitas dan personal sebagai wadah melakukan *cosplay*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya rasa percaya diri akibat ketidakpuasan terhadap kostum atau aksesoris yang digunakan ketika melakukan *cosplay*.
2. Terdapat kendala dalam mempersiapkan biaya untuk kostum *cosplay* sehingga menyebabkan sebagian *cosplayer* kurang merasa percaya diri.
3. Adanya pengaruh komentar sosial terhadap tingkat kepercayaan diri *cosplayer*.

1.4 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak kepercayaan diri seseorang terutama *cosplayer*, beserta hal – hal yang berkaitan dengan kepercayaan diri seseorang. sudut pandang dari berbagai orang sangat berbeda, dan hal tersebut memungkinkan *cosplayer* mendapatkan penilaian maupun kritik yang berbeda.

1.5 Perumusan Masalah

Dengan merujuk kepada latar belakang masalah, peneliti ingin merumuskan beberapa rumusan masalah mengenai tema penelitian ini, diantaranya:

1. Apa masalah yang menyebabkan seorang *cosplayer* kurang merasa percaya diri dalam melakukan *cosplay*?
2. Apa faktor-faktor yang membuat kurangnya percaya diri ketika melakukan *cosplay*?
3. Bagaimana peran media sosial mempengaruhi kepercayaan diri *cosplayer* dalam konteks *cosplay*?

1.6 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui dan menganalisis masalah apa yang membuat para *cosplayer* kurang percaya diri saat mereka melakukan *cosplay*.
2. Mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri bagi seorang *cosplayer*.
3. Menganalisis dampak media sosial terhadap kepercayaan diri *cosplayer*.

1.7 Landasan Teori

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran kepercayaan diri saling berkaitan dengan *cosplay*. Untuk mencapai tujuan ini, penulis menganalisis menggunakan teori *Social Cognitive Theory*. Dalam penelitian ini penulis juga akan menjelaskan 3 definisi mengenai tentang kepercayaan diri, budaya berpakaian atau *fashion*, serta *cosplay*.

A. *Social Cognitive Theory*

Menurut Bandura, A. (1986) teori kognitif sosial menjelaskan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain. Teori ini menekankan pentingnya peran kognisi, pembelajaran *observasional* (*observational learning*), keyakinan diri (*self-efficacy*), agenitas manusia (*human agency*), serta determinisme timbal balik (*reciprocal determinism*) dalam membentuk tindakan dan hasil yang dicapai oleh individu.

Pandangan ini sejalan dengan pendapat Schunk, D. (2012), yang mengemukakan bahwa kognitif sosial merupakan konsep yang menekankan bahwa sebagian besar kegiatan belajar individu terjadi dalam konteks sosial. Melalui pengamatan terhadap orang lain, individu dapat memperoleh pengalaman, norma, keterampilan, strategi, keyakinan, dan perilaku. Individu juga dapat mengamati model untuk mengevaluasi kegunaan dan kesesuaian sikap yang ditunjukkan oleh perilaku yang dimodelkan, dan setelah itu, mereka akan bertindak berdasarkan apa yang mereka yakini efektif, dengan hasil yang diharapkan dari perilaku tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain dalam konteks sosial. Melalui proses observasional, individu dapat mempelajari berbagai keterampilan, norma, dan strategi, serta mengevaluasi efek dan kegunaan perilaku yang diamati. Keyakinan diri (*self-efficacy*) dan determinisme timbal balik juga berperan penting dalam menentukan tindakan dan hasil yang dicapai.

B. Kepercayaan Diri

Bandura, A. (1999). Dalam *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective*, menyatakan individu adalah agen aktif dalam membentuk pengalaman mereka, dan kepercayaan diri berkembang melalui proses belajar, umpan balik dari lingkungan, dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Kepercayaan diri diartikan sebagai pengetahuan dan keyakinan individu terhadap

kemampuan dan potensi diri mereka. Hal ini mencakup pemahaman tentang kekuatan dan kelemahan pribadi serta kemampuan untuk mengelola pikiran dan tubuh dalam mencapai tujuan. Sama seperti pendapat Andayani & Afiatin (2016), kepercayaan diri terbentuk melalui proses belajar individu dalam interaksinya dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebut individu mendapat umpan balik yang dapat berupa hadiah dan sanksi. Dengan pengalaman-pengalaman tersebut individu akan mendapat gambaran tentang siapa dirinya, dan inilah yang disebut dengan konsep diri.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa kepercayaan diri berkembang melalui proses belajar dan interaksi individu dengan lingkungan. Kepercayaan diri mencakup pengetahuan dan keyakinan individu terhadap kemampuan diri, yang dipengaruhi oleh umpan balik, pengalaman, serta refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan pribadi. Proses ini juga membentuk konsep diri individu, yang berfungsi untuk mengenal siapa dirinya dalam mencapai tujuan.

C. *Fashion*

Fashion sebagai bagian dari budaya, berfungsi sebagai cara hidup yang dipengaruhi oleh nilai, tradisi, kepercayaan, dan objek material menurut Williams Raymond dalam James Lull (1997). Menyatakan bahwa *fashion* sebagai bagian dari budaya telah menjadi suatu cara hidup tertentu yang dibentuk oleh nilai, tradisi, kepercayaan, objek material dan wilayah. Oleh karena itu, *fashion* berperan penting dalam pembentukan dan pengembangan kepercayaan diri, karena melalui *fashion* individu dapat mengekspresikan identitas dan mendapatkan umpan balik sosial yang memperkuat konsep diri mereka.

Pernyataan ini sesuai dengan pendapat simmel bahwa *fashion* bergantung pada konflik antara kesesuaian dengan masyarakat dan penarikan diri dari kehidupan individu. Menurut simmel dalam Miles, (1998 :93), simbol-simbol yang digunakan remaja untuk mengekspresikan jati dirinya sebagai remaja modern yang modis sangat erat kaitannya dengan *fashion*. Remaja mengkonsumsi *fashion* bukan hanya karena memenuhi kebutuhannya akan pakaian, tetapi juga karena adanya simbol-simbol dengan makna tertentu yang diberikan oleh industri

budaya. Fashion merupakan sarana ekspresi diri dan remaja merasa kebutuhan sosialnya terpenuhi melalui *fashion*.

Berdasarkan penjelasan di atas, fashion merupakan bagian integral dari budaya yang berfungsi sebagai cara hidup yang dipengaruhi oleh nilai, tradisi, dan kepercayaan. Fashion memainkan peran penting dalam pembentukan kepercayaan diri dan ekspresi identitas individu, serta memperkuat konsep diri melalui umpan balik sosial. Simmel menyatakan bahwa fashion juga mencerminkan konflik antara kesesuaian dengan masyarakat dan penarikan diri individu, di mana remaja mengkonsumsi fashion tidak hanya untuk kebutuhan pakaian, tetapi juga untuk mengekspresikan jati diri

D. Cosplay

Dalam hal ini, *Cosplay* Menurut dari sebuah situs internet Jepang www.paradisearmy.com adalah :

「コスプレ」とは「コスチュームプレイ」の略で、マンガやアニメ、ゲームなどのキャラが身につけているのと同じような衣服を制作・着用して、そのキャラになりきる行為のことです。

Romaji :

“*Kosupure to wa kosuchūmupurei no ryaku de, manga ya anime, gēmu nado no kyara ga mi ni tsukete iru no to onajiyōna ifuku o seisaku chakuyō shite, sono kyara ni nari kiru kōi no kotodesu*”.

Terjemahan :

“*Cosplay* adalah singkatan dari *Costume Play*, dan berusaha untuk menjadi karakter yang ada didalam manga, anime, dan game dengan membuat dan memakai kostum yang sama seperti karakter yang ia perankan”.

Dengan demikian, *cosplay* berfungsi sebagai sarana ekspresi diri yang sejalan dengan konsep *fashion* dan teori kognitif sosial, memperlihatkan bagaimana individu membentuk dan mengembangkan kepercayaan diri mereka melalui interaksi sosial dan budaya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, penelitian ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri, *fashion*, dan *cosplay* saling berkaitan dalam konteks teori Kognitif Sosial. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh bagaimana individu memandang diri mereka dalam hubungan dengan *fashion* dan *cosplay*. Fashion berfungsi sebagai media ekspresi diri yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri, sedangkan *cosplay* menyediakan platform untuk mengekspresikan identitas melalui karakter fiktif, yang pada gilirannya dapat memperkuat kepercayaan diri individu. Teori Kognitif Sosial membantu dalam memahami bagaimana individu aktif membentuk dan mempengaruhi kepercayaan diri mereka melalui pengalaman dengan *fashion* dan *cosplay*.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Bogdan dan Tylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Moleong, 2000: 2). Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif menyesuaikan pendapat antara peneliti dengan pelaku (*cosplayer*). Pemilihan metode ini dilakukan karena analisisnya tidak bisa dalam bentuk angka dan peneliti lebih mendeskripsikan segala fenomena yang ada dimasyarakat secara jelas. Sumber data dalam penelitian kualitatif deskriptif yaitu melalui wawancara, foto, dan lainnya.

Data pada penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, data primer pada penelitian kali ini melalui metode wawancara kepada 3 responden para pelaku (*cosplay*).

- A. Louis, *cosplayer* aktif dari tahun 2023. Merupakan seorang pelajar yang berusia 17 tahun. Memiliki peran aktif di media sosial dan memiliki 2100 pengikut. Dengan gaya *cosplay* yang unik dan kreatif.
- B. *Cosplayer* aktif dari tahun 2022 berinisial D dan memiliki nama panggung TruE, merupakan seorang pekerja yang berusia 21 tahun, dan dimulai pada

tahun 2023 kerap menjadi bagian panitia dari berbagai macam acara termasuk acara *cosplay*.

- C. Kido Sansuke, berusia 35 tahun, berprofesi sebagai karyawan swasta, merupakan seorang pelaku *cosplay* serta pernah menjadi seorang juri *cosplay*

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui data yang telah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan media cetak dan media internet serta catatan lapangan.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara teoritis dan praktis.

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kontribusi ilmu pengetahuan khususnya bidang dalam Bahasa & Kebudayaan Jepang. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya bahan kepustakaan serta dapat dijadikan sumber maupun masukan bagi pihak lain yang melakukan penelitian mengenai kepercayaan diri dalam media *cosplay*.

b. Secara Praktis

Bagi peneliti, penelitian ini merupakan upaya dapat mengetahui lebih dalam mengenai pengaruh apa saja yang berkaitan tentang kepercayaan diri seorang *Cosplayer*, selain itu penelitian ini sebagai gambaran kedepannya seperti tidak hanya menirukan karakter saja tetapi terlebih dahulu memperkuat dan memperdalam tentang kepercayaan diri sebelum melakukan *Cosplay*.

Bagi masyarakat umum penelitian ini memiliki nilai penting karena dapat membantu memahami tentang pengaruh seorang *Cosplayer* yang tidak percaya diri ketika melakukan *cosplay*, selain itu untuk mengetahui

mengenai apa itu kepercayaan diri, pada dasarnya kepercayaan diri adalah sesuatu yang harus semua orang miliki. Dengan hal tersebut maka setiap orang dapat menerima kekurangan yang ada dalam diri dan memaksimalkan kelebihan yang dimiliki.

1.10 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pemahaman dalam penelitian skripsi nanti maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I adalah bab pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah bab isi. Bab ini memuat tentang penjelasan budaya populer meliputi Budaya Populer Jepang serta tren *fashion*, dan juga membahas tentang Hubungan kepercayaan diri serta gambaran umum tentang *cosplay*.

Bab III adalah bab hasil atau pembahasan. Bab ini berisi tentang uraian dari hasil wawancara mengenai kenapa atau alasan seorang *cosplayer* merasa kurang percaya diri Ketika melakukan *cosplay*.

Bab IV adalah penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan hasil analisis penulis dan saran, terhadap objek penelitian yang didalam penulisan kali ini mengenai pengaruh kepercayaan diri dalam media *cosplay*.