

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan salah satu bagian yang selalu ada baik di belahan dunia manapun. Beberapa diantaranya pun dapat memengaruhi kehidupan orang-orang, termasuk Indonesia. Terlebih, saat ini sudah banyak budaya luar yang telah masuk ke Indonesia. Budaya-budaya tersebut telah memengaruhi berbagai kalangan, namun ada juga yang hanya mengambil sebagian atau tidak sama sekali. Di antara budaya-budaya luar yang telah masuk ke Indonesia, diantaranya terdapat makanan siap saji (*fast food*), meniru gaya pakaian orang barat, mewarnai rambut, munculnya berbagai jenis alat musik modern, dan lain sebagainya. Namun yang tidak kalah menarik dari hal-hal tersebut adalah *cosplay*.

Cosplay merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penggemar dengan membuat atau memakai kostum, berdandan, dan menggunakan aksesoris untuk meniru tokoh-tokoh tertentu yang berasal dari *anime*, *manga*, *game*, film, *tokusatsu*, ikon, maupun grup idol. Orang yang memakai kostum ini disebut dengan *cosplayer*. Istilah *cosplay* pertama kali muncul pada Juni 1983 yang dicetus oleh presiden Studio Hard, Nobuyuki Takahashi. Di Indonesia sendiri ada beberapa kota yang cukup aktif di bidang *cosplay*, salah satunya adalah Jakarta. Bahkan ada komunitas yang terbilang cukup sukses sering meramaikan *event-event* tersebut setiap ada kesempatan. Kampus-kampus yang memiliki jurusan Sastra Jepang pun juga biasanya akan

mengadakan Festival bernuansa Jepang tiap tahunnya. Di Padang sendiri juga ada acara bernuansa Jepang tersebut. Biasanya berisi hal-hal yang berhubungan dengan budaya Jepang seperti *anime*, *game*, dan masakan Jepang. Selain itu juga ada berbagai hiburan seperti lomba, pertunjukan, rental kimono, *booth* yang menjual *merchandise*, buku, novel, ataupun *manga*. Di acara seperti inilah *cosplayer* sering menunjukkan diri dan kemampuan mereka. Tidak jarang pula mereka akan bertemu dengan *cosplayer* lain yang juga ber-*cosplay* dengan karakter yang sama. Ada yang hanya ingin ber-*cosplay*, dan ada pula yang ingin mengikuti lomba *cosplay* pada acara tersebut.

Menurut Gideon (2014), *cosplay* dapat dikategorikan ke dalam “aksi teaterikal” yang interpretasinya mirip dengan teater. Namun, *cosplay* juga memiliki kesamaan dalam hal kostum yang pada acara *Halloween*. Di sisi lain, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Riatifani (2014) menyatakan bahwa *cosplay* berbeda dengan aktifitas kostum seperti *roleplay live action*. Aktifitas *cosplay* ini terikat pada karakter dan kisah yang terdapat didalamnya. Oleh karena itu, kostum merupakan sebuah elemen pendukung dan kualitasnya merupakan hal yang kedua setelah alur cerita ataupun interaksinya. Menurut Winge (2006), *cosplayer* tidak hanya berdandan dan memakai kostum seperti yang ada dalam acara *Halloween*, *cosplayer* juga menghabiskan uang yang banyak, menghabiskan waktu dalam proses pembuatan, membeli kostum, serta mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan. Beberapa pembuat kostum (*costume maker*) pun juga mengatakan bahwa mereka cukup merasa

kesulitan untuk membuat detail kostum yang sedang dikerjakan, salah satunya yaitu membuat lekukan badan pada kostum berarmor. Untuk menemukan bahan umum yang cocok pun akan sangat sulit jika tidak ada di toko. Waktu pengerjaan yang digunakan untuk membuat kostum juga bisa menghabiskan waktu satu bulan untuk menyelesaikannya.

Selain alasan di atas, terdapat alasan lain mengapa individu ber-*cosplay*, ada yang sebagai hobi, sebagai sumber pendapatan tambahan, dan tempat untuk membangun hubungan yang baru. Dalam jurnal Gideon (2014) juga dijelaskan bahwa *cosplay* dapat dijadikan sebagai tempat untuk melatih kepercayaan diri agar mahir *public speaking*, wadah keberanian diri untuk menampilkan ekspresi yang tidak tampak pada kehidupan asli, sebagai tempat merepresentasikan alter ego, merepresentasikan kepribadian terpendam individu tersebut, tempat pelampiasan trauma, pencarian popularitas dan eksistensi, sebagai tempat membuat identitas baru karena kebutuhan/tuntutan, sebagai tempat pemenuhan sosial/rehabilitasi sosial, mengatasi ketidaksukaan terhadap sesuatu, tempat pelarian diri dari masalah atau kegagalan pada suatu lingkungan, dan sebagai wadah melakukan tantangan baru dengan kostum atau aksesoris yang lebih sulit. Hal ini termasuk ke dalam faktor-faktor yang memengaruhi *self-esteem*. Menurut Coopersmith (1967), *self-esteem* merupakan sebuah evaluasi yang dibuat oleh individu mengenai hal-hal yang berhubungan dengan dirinya sendiri, yang diekspresikan dalam bentuk persetujuan dan mengindikasikan tingkat kepercayaan dirinya sebagai individu yang mampu, penting,

sukses dan berharga. Singkatnya, *self-esteem* merupakan penilaian personal tentang kelayakan yang diekspresikan melalui sikap individu tersebut terhadap dirinya sendiri. Hal tersebut merupakan sebuah pengalaman subjektif yang individu tersebut sampaikan kepada orang lain secara verbal dan ekspresif. Sedangkan menurut Maslow, *self-esteem* merupakan suatu kebutuhan individu dalam memenuhi kepuasannya agar bisa dilanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Kebutuhan ini bisa berasal dari individu itu sendiri maupun dari orang lain.

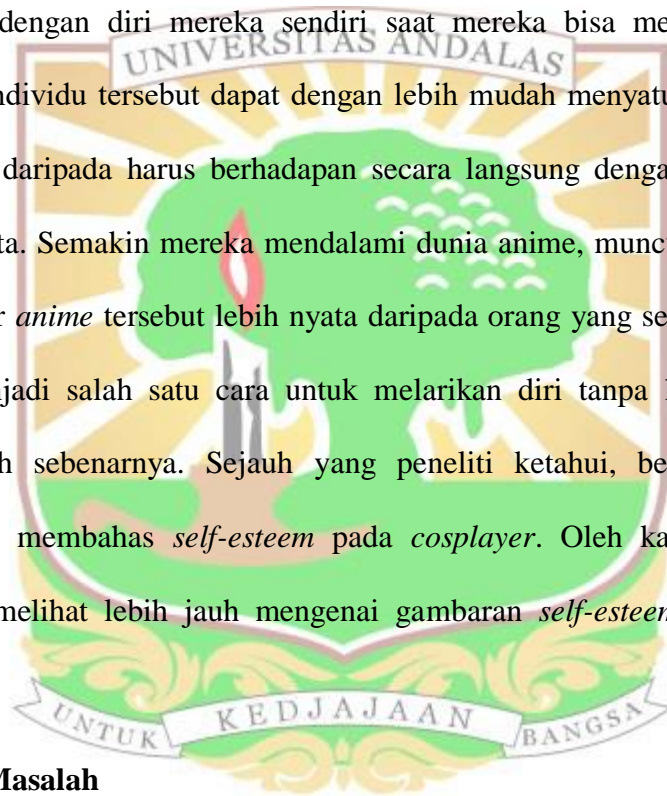
Adapun Donna (2004) menyatakan bahwa *self-esteem* merupakan apa yang individu pikirkan tentang dirinya sendiri. Semua orang mempunyai *self-esteem*, masing-masing dari mereka memiliki pendapat tentang dirinya sendiri. *Self-esteem* tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, misalnya bagaimana individu tersebut diperlakukan saat masih kecil; bagaimana individu tersebut di sekolah; hubungan individu dengan orang lain (teman, keluarga, pasangan); pekerjaan yang dimiliki; tempat tinggal; seberapa sukses yang individu tersebut pikirkan atau seberapa sukses individu tersebut sekarang; kelebihan dan kekurangan; dan kepercayaan tentang apa yang orang lain pikirkan tentang individu tersebut. Kemudian menurut Smelser (dalam Christopher, 2006) menyatakan bahwa *self-esteem* memiliki tiga elemen, yang pertama yaitu elemen kognitif. *Self-esteem* merupakan karakterisasi beberapa bagian dari diri sendiri dalam istilah deskriptif seperti kekuatan, kepercayaan diri, dan agensi. Artinya adalah menanyakan orang seperti apakah individu tersebut. Yang kedua adalah elemen afektif, merupakan tingkat kepositifan atau kenegatifan individu

yang melekat pada seseorang, atau disebut tinggi rendahnya *self-esteem*. Ketiga yaitu elemen evaluasi, merupakan atribut tingkat kelayakan individu terhadap suatu standar ideal. Rosenberg (dalam Ahmed, 2016) juga menyatakan bahwa *self-esteem* merujuk pada evaluasi positif keseluruhan individu terhadap dirinya sendiri. *Self-esteem* yang tinggi terdiri atas respek terhadap diri sendiri dan menganggap bahwa dirinya layak. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Sedikides dan Gress (dalam Ahmed, 2016), bahwa *self-esteem* merujuk pada persepsi atau penilaian subjektif individu terhadap kelayakan dirinya sendiri, perasaan respek dan kepercayaan diri terhadap diri sendiri, dan sebesar apa suatu individu memegang pendapat positif atau negatif tentang dirinya sendiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *self-esteem* merupakan sebuah penilaian individu terhadap dirinya sendiri melalui sikap dan tingkah laku baik dari diri sendiri maupun orang lain.

Sebuah penelitian mengenai *self-esteem* pada *cosplayer* remaja di Jakarta oleh Astari (2016) menyatakan bahwa mayoritas *cosplayer* remaja tersebut merasa tidak/kurang puas dengan dirinya apa adanya dan kehidupan yang dijalani. Tingkat *self-esteem* *cosplayer* remaja tersebut juga berbeda, *cosplayer* remaja dengan tingkat *self-esteem* yang sedang/tinggi cenderung merasakan perubahan pada rasa kepercayaan diri. Penelitian lainnya yang dilakukan pada *cosplayer* remaja Filipina mengemukakan bahwa, selain dapat bertemu dengan orang dan teman baru, juga terdapat peningkatan kepercayaan diri dan *self-esteem* saat ber-*cosplay*. Hal ini

membuat mereka bisa mengekspresikan bagian artistik dan bagian kreatifitas mereka melalui pembuatan kostum.

Selain itu, penelitian mengenai *self-esteem* pada penggemar anime (Raysen dkk, 2018), yang merupakan akar dari salah satu ide untuk melakukan *cosplay*, menyatakan bahwa individu yang memiliki *self-esteem* yang rendah merasa senang dan terpesona dengan diri mereka sendiri saat mereka bisa mencapai diri yang “diinginkan”. Individu tersebut dapat dengan lebih mudah menyatu dengan karakter *anime* tersebut daripada harus berhadapan secara langsung dengan penolakan dari orang yang nyata. Semakin mereka mendalami dunia anime, muncul penolakan, dan melihat karakter *anime* tersebut lebih nyata daripada orang yang sebenarnya. Karena itu, *anime* menjadi salah satu cara untuk melarikan diri tanpa harus berhadapan dengan masalah sebenarnya. Sejauh yang peneliti ketahui, belum ada banyak penelitian yang membahas *self-esteem* pada *cosplayer*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh mengenai gambaran *self-esteem* pada *cosplayer* tersebut.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah seperti apa gambaran *self-esteem* pada *cosplayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penulisan pada penelitian ini adalah untuk melihat gambaran *self-esteem* pada *cosplayer*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

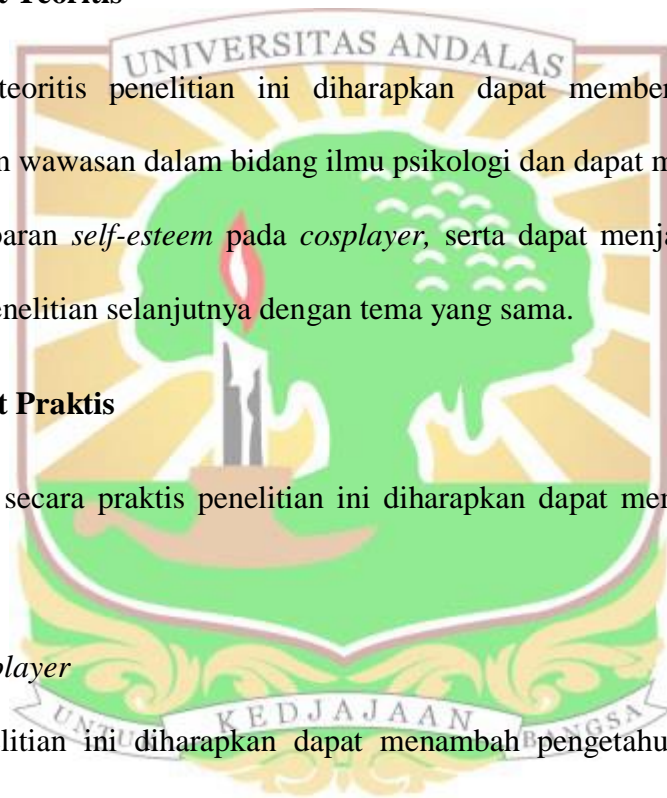
Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan dalam bidang ilmu psikologi dan dapat menjadi penunjang mengenai gambaran *self-esteem* pada *cosplayer*, serta dapat menjadi sumber acuan literatur pada penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. *Cosplayer*

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan *cosplayer* mengenai pentingnya *self-esteem* untuk membangun keyakinan diri mereka agar dapat mengekspresikan diri melalui *cosplay*, baik sebagai pekerjaan maupun hobi.



b. Komunitas *Cosplayer*

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan *cosplayer* di komunitas mengenai pentingnya lingkungan yang mendukung *cosplay* bahwa hal tersebut dapat memengaruhi *self-esteem* pada individu, serta dapat mengembangkan budaya *cosplay* yang berasal dari tokoh-tokoh literatur Indonesia (Indocosu).

c. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik melakukan penelitian dengan tema yang sama, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan literatur tambahan ataupun sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

- Bab I Bab ini berisikan pendahuluan dengan uraian singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- Bab II Bab ini berisikan tinjauan pustaka mengenai teori-teori *self-esteem* dan *cosplay*, aspek-aspek *self-esteem*, jenis-jenis *cosplay*, dan kerangka pemikiran.
- Bab III Bab ini berisikan metode penelitian yang mencakup variabel penelitian, definisi konseptual dan operasional variabel penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, metode pengumpulan

data, lokasi penelitian, alat ukur penelitian, validitas dan reliabilitas item, uji daya beda item, prosedur pelaksanaan penelitian, serta metode analisis data.

Bab IV Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum subjek penelitian, hasil penelitian, gambaran variabel penelitian, dan pembahasan

Bab V Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, beserta dengan saran yang terkait dengan hasil penelitian atau pun bagi peneliti selanjutnya.

