

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, budaya populer semakin diminati oleh masyarakat khususnya remaja. Remaja menunjukkan ketertarikan terhadap perkembangan budaya populer terutama yang bersumber dari media sosial (Kaur, 2016). Kepekaan remaja terhadap fenomena ini timbul akibat berbagai hal, di antaranya karena adanya keinginan remaja untuk mendapatkan pengakuan dalam lingkungan kelompok mereka. Dengan mengadopsi budaya populer, remaja meningkat rasa percaya dirinya dan merasa lebih diterima oleh rekan sebayanya (Maurya & Sharma, 2014). Keinginan remaja yang tinggi untuk mengetahui hal-hal baru mendorong mereka untuk mengeksplorasi pengalaman baru dengan dengan mengikuti atau berpartisipasi dalam berbagai kegiatan terkait budaya populer (Kusumastutik et al., 2016).

Terdapat berbagai jenis budaya populer yang diminati remaja, misalnya budaya *korean pop*, *hip hop*, *bollywood*, *hollywood*, serta *rock and roll*. Salah satu budaya yang sedang populer di kalangan remaja adalah budaya *cosplay* (*costume and play*). *Cosplay* (コスプレ atau Kosupure) merupakan gabungan dari kata *costume* (コス) dan *play* (プレ). Istilah *cosplay* dikenal sebagai istilah dari seorang penggemar dari karakter novel, game, komik maupun fantasi yang mengenakan kostum dari karakter tersebut (Winge, 2006b).

Cosplayer merupakan sebutan orang yang melakukan *cosplay* atau dalam bahasa Jepang (コスプレヤ). Para *cosplayer* mengeluarkan waktu serta uang mereka untuk membuat dan membeli kostum serta aksesoris yang diperlukan untuk menjadi semirip mungkin dengan karakter (Berge, 2022). Para *cosplayer* cenderung mempelajari bagaimana pose dan dialog khas dari karakter yang akan diperankan. Mereka tampil dalam acara *cosplay* dengan mengubah identitas dirinya menjadi karakter yang mereka perankan (Berge, 2022; Peirson-Smith, 2013).

Cosplay pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki ketika ia mengunjungi acara *masquerade* di Los Angeles Science Fiction Convention (Berge, 2022). Kehadiran Takahashi ini membuat istilah *cosplay* mulai digunakan dalam publikasi majalah (Berge, 2022). Setelah acara itu, budaya *cosplay* mulai menyebar ke seluruh dunia, mulai dari benua Amerika, Eropa dan Asia (Peirson-Smith, 2013). Indonesia juga merupakan salah satu negara yang mengalami pertumbuhan signifikan dalam budaya *cosplay*.

Cosplay mulai tumbuh dan berkembang di Indonesia pada tahun 2000-an (Areawibu.com, 2023). Perkembangan *cosplay* itu bermula penayangan serial anime populer seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, dan *Kamen Rider* di TVRI (Widiatmoko, 2013). Perkembangan *cosplay* tersebut juga didukung oleh fenomena meningkatnya invasi komik-komik dari Jepang memicu munculnya berbagai komunitas atau kelompok kecil dengan tema Jepang di Indonesia. Tayangan serial anime di televisi mulai banyak ditayangkan, sehingga stasiun

televisi di Indonesia berlomba-lomba untuk menyiarkan serial anime. Fenomena ini menyebabkan semakin banyak komunitas bertema Jepang yang mulai mengadakan acara bertema Jepang di Indonesia. Pada awalnya, kegiatan *cosplay* dominan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Namun, seiring berjalannya waktu, kegiatan *cosplay* kemudian mulai merambah ke berbagai daerah di Indonesia salah satunya adalah kota Padang. Setiap tahunnya, acara-acara *cosplay* semakin meriah dan ramai. Ini mencerminkan adanya pertumbuhan pesat budaya *cosplay* di Indonesia (Cosplayerindonesia.com, 2017).

Keterlibatan *cosplayer* dalam berbagai kegiatan *cosplay* tersebut memberikan sejumlah manfaat bagi mereka. Bagi *cosplayer* kegiatan *cosplay* dapat menjadi wadah bagi mereka untuk membantu menemukan jati diri. Selain itu, lewat kegiatan tersebut *cosplayer* juga dapat mengasah rasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan pribadi mereka (Kusumastutik et al., 2016). Kegiatan *cosplay* juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar berinteraksi sosial, menambah pengalaman hidup, dan berbaur dengan orang-orang baru (Lucas, 2018; Putri M et al., 2021). Tidak hanya itu, keterlibatan dalam kegiatan *cosplay* juga memfasilitasi *cosplayer* untuk melatih kreativitas, membuka bisnis dan menghilangkan stres (Fauziah & Aprilandini, 2018). Hal ini didukung oleh hasil wawancara awal peneliti dengan salah satu *cosplayer* remaja, hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

“Aku ikut cosplay sebenarnya udah ada perkembangan gitu.. Dengan cosplay aku udah bisa kenalan dengan banyak orang gitu. Ee.. soalnya dari tk sampai smp itu tu, teman aku cuma dikit banget, itu pun orangnya itu-itu aja gitu, pokoknya semenjak ikut cosplay aku mulai kenal banyak orang. Jadi jiwa introvert aku tu terbuang ahaha.. Terus aku.. kayak

senang gara-gara bisa berkawan, terus mulai percaya diri, berani untuk tampil.. Karena dulu aku penakut hehe.” (C, komunikasi personal, Januari 6, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa *cosplayer* remaja mengalami berbagai pengalaman positif ketika melakukan *cosplay*. Meskipun kegiatan *cosplay* memberikan pengalaman positif, sayangnya juga membawa sejumlah risiko bagi pelakunya. Salah satu risiko yang berpotensi dialami *cosplayer* adalah potensi pelecehan seksual, tekanan sosial juga resiko terkait kesehatan fisik (Muller, 2021). Terdapat berita yang dilansir dalam media sindonew.com, yaitu mengenai *cosplayer* yang menggunakan pakaian terbuka. *Cosplayer* ini adalah seorang wanita dengan inisial ZPK. ZPK menggunakan kostum kelinci yang nyaris bugil di acara Universitas X pada hari Minggu, 5 Januari 2023. Sebelum fotonya tersebar luas, ada seorang fotografer yang memotret ZPK tanpa izin. Foto ini kemudian di *posting* ke aplikasi X dan memicu berbagai hujatan negatif. Hujatan negatif ini membuat ZPK akhirnya berhenti untuk menjadi *cosplay* (Kurniawan, 2023). Munculnya berita ini membuktikan bahwa *cosplayer* yang menggunakan pakaian terbuka berpotensi mengalami tekanan sosial dan pelecehan seksual.

Terdapat beberapa kasus pelecehan terhadap *cosplayer*. Berbagai kasus pelecehan seksual telah terjadi di acara comiket yang dilansir dalam media kaskus.co.id. Pada tahun 2019, seorang pria ditangkap karena mencoba mencium *cosplayer* tanpa izin. Tahun 2020, seorang pria ditangkap karena merekam video bawah rok seorang *cosplayer*. Dan pada tahun 2021, seorang pria ditangkap karena melakukan pelecehan seksual dengan memegang bokong *cosplayer* tanpa

izin. Terakhir pada tahun 2023, tertangkap seorang pemuda mengambil foto seorang *cosplayer bunny girl* dengan memotret bokongnya tanpa (Egag, 2023). Kemudian terdapat kasus pelecehan di kota Padang, yang diperoleh dari hasil wawancara awal dengan salah satu *cosplayer* remaja, hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

“Lebih baik ya kak, kalau ikut acara cosplay di Padang ini.. kita harus minimal pakai manset atau stoking kulit gitu kak.. Ya gimana ya, di sinikan daerah Minang, jadi setidaknya dengan pakai itu kita bisa menghindari dari pelecehan ya kayak dipegang-pegang.. Kayak kasus kemarin di acara UBH ada yang kena pelecehan di pegang di gedung atas kak.. Kedua juga nanti bisa dijadiin bahan porno gitu kak.. Jadi yang badannya dianggap bagus gitu kak, fotonya di zoom terus bakal disebar gitu kak..” (C, komunikasi personal, Januari 6, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dilihat bahwa kegiatan *cosplay* memiliki risiko untuk mendapatkan pelecehan seksual. Selain pelecehan, seorang *cosplayer* juga rentan untuk menjadi korban penipuan. Kemudian ada kasus penipuan yang cukup populer di media sosial. Kasus ini membawa nama fakultas kedokteran Universitas X, ia menggunakan *instagram* dengan inisial LA, yang meminta para *cosplayer* untuk memberikan foto payudara mereka dengan alasan kebutuhan penelitian. Ternyata foto itu disebar dan dijual melalui aplikasi telegram dan berita ini tersebar luas pada *instagram* @keluhkesahcosplayer pada tanggal 14 Februari 2023.

Selain kekerasan seksual, penggunaan pakaian terbuka pada *cosplayer* dapat memicu tekanan sosial dari masyarakat dan sesama *cosplayer*. Masyarakat cenderung memberikan komentar negatif kepada *cosplayer* karena pakaiannya yang melanggar norma. Tetapi di sisi lain, jika *cosplayer* tidak menggunakan

pakaian yang mirip dengan karakter. Ia akan mendapatkan komentar negatif dari sesama *cosplayer*. Tekanan yang diperoleh dari berbagai sisi ini membuat *cosplayer* tidak percaya diri dalam mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan dirinya (Muler, 2021; Ragin, 2022). Hal ini didukung dengan hasil wawancara awal dengan *cosplayer* remaja, hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

“Sebenarnya ya kak, saran aku ya.. kalau ada acara di Universitas, Mall. Menurut aku sih lebih bagus dia pakai stoking atau manset.. Apalagi kalau emak-emak di Padang ni melihat, melihat.. pakaian kayak gitu.. pasti di cemeeh kayak apa sih anak muda sekarang ga ada adab gitu.. ya, sebenarnya ga ada salahnya sih, tapi kan ini di Padang gitu.. kayak agamanya sangat taat.. jadi kita tu, ya harus menghargai juga dong.” (C, komunikasi interpersonal, Januari 6, 2023).

Berdasarkan paparan di atas, terlihat bahwa kegiatan *cosplay* juga mengalami tekanan sosial dari lingkungannya. Selain itu, terdapat risiko terakhir yang berpotensi dialami *cosplayer* adalah gangguan kesehatan fisik. Ketika melakukan *cosplay*, *cosplayer* cenderung ingin tampil totalitas dengan menggunakan pakaian, properti dan berbagai aksesoris (Miranti & Kahija, 2018). Jika *cosplayer* tidak memperhatikan kenyamanan, keamanan, dan kebersihan dari pakaian, properti, aksesoris maupun riasan mereka. Maka *cosplayer* dapat mengalami alergi, iritasi, infeksi, luka, atau bahkan keracunan (Muller, 2021). *Cosplayer* harus memilih bahan-bahan yang aman, bersih, dan nyaman untuk pakaian, properti, aksesoris dan riasan mereka. *Cosplayer* juga harus memastikan bahwa kostum, properti, dan riasan mereka tidak mengganggu penglihatan, pernapasan, pergerakan, atau fungsi tubuh lainnya.

Meskipun memiliki berbagai risiko, banyak remaja tetap antusias melakukan *cosplay*. Para pelaku *cosplay* didominasi oleh remaja, khususnya mereka yang tinggal di kota. Para remaja yang menjadi *cosplayer* ini kemungkinan dipengaruhi oleh tahap perkembangan mereka. Remaja sedang berada pada masa ingin menemukan jati dirinya, sehingga sering mencoba hal-hal menarik seperti mengikuti budaya populer salah satunya adalah *cosplay* (Kaur, 2016; Kusumastutik et al., 2016; Maurya & Sharma, 2014). Selain itu, remaja gemar menantang dirinya untuk mencapai aktualisasi diri di lingkungan masyarakat (Yuliati, 2019). Apabila prestasinya tidak sesuai dengan harapan maka akan timbul rasa tidak puas terhadap diri sendiri (Tyaswara et al., 2017). Oleh karena itu, remaja cenderung mencoba berbagai minat yang sesuai dengan keinginannya. Pada akhirnya, jika mereka menemukan atau merasakan cocok pada suatu hobi, mereka akan terus menekuninya selama beberapa tahun ke depan (Fernandes et al., 2023). Hal ini didukung dengan hasil wawancara awal dengan *cosplayer* remaja, hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Sebenarnya sih kak, aku udah tahu kasus-kasus jelek gitu kak.. dan aku juga udah pernah ditarget kan itu kak, itu tu karena aku juga sih kak.. hehe.. tapi ya, aku gak bisa ninggalin cosplay kak.. cosplay udah menjadi kegiatan yang menjadi ee.. apasih namanya kak, kayak tempat untuk aku berkembang kak..walaupun ya kak.. awalnya aku hanya coba-coba karena penasaran.. tapi ya keblas-blas deh hehe..ee.. di cosplay, aku juga jadi bisa melihat husbu ku kak.. aku ga perlu gitu cari pacar kan, udah ada husbu ku di dunia nyata kak, jadi makin semangat aku tu ikut eventnya kak ehehe.. tapi aku juga makin waspada kak, aku lebih memilih pakaian nyaman seperti cosplay jadi laki-laki kak..” (C, komunikasi personal, Januari 6, 2023).

Selain itu, remaja menyukai *cosplay* karena mereka memiliki makna yang khas terhadap *cosplay*. Remaja melakukan *cosplay* karena berbagai makna yang

diberikan remaja terhadap *cosplay* (Fauziah & Aprilandini, 2018; Fink, 2015). Remaja mulai mengenai *cosplay* dari dunia karakter anime, manga, dan game. Kemudian ia mulai mengikuti kegiatan Jepang dan berinteraksi dengan berbagai *cosplayer*. Interaksi yang dilakukan oleh remaja memunculkan berbagai makna *cosplay* bagi mereka yaitu makna fungsional, kebutuhan dan identitas.

Remaja memaknai *cosplay* sebagai hobi untuk mencari kesenangan, kepuasan dan relaksasi (Mason-Bertrand, 2018). Selain hobi, remaja juga memaknai *cosplay* sebagai wadah untuk mengembangkan dirinya. Perkembangan diri ini dapat dilihat mulai dari keterampilan menjahit, merias wajah, kreativitas, kemampuan sosial, dan komunikasi (Kusumastutik et al., 2016; Lucas, 2018; Putri M et al., 2021). Tidak hanya itu, kegiatan *cosplay* ini dapat menjadi sumber penghasilan remaja untuk mencari penghasilan. Penghasilan ini diperoleh dari hasil menyewa dan menjual pakaian *cosplay* kepada *cosplayer* lain (Miranti & Kahija, 2018).

Selain itu, kegiatan *cosplay* juga menjadi salah satu proses sosial individu untuk memenuhi kebutuhan akan aktualisasi diri, *achievement* dan *belongingness* (Oeyta et al., 2021; Poldma, 2017; Setiawan, 2013). *Cosplayer* membangun kesan baik kepada penggemar untuk mendapat pengakuan dari mereka. Bentuk pengakuan, penghargaan, dan ketenaran yang diperoleh *cosplayer* merupakan kebutuhan *achievement* dari *cosplay* (Poldma, 2017; Setiawan, 2013). Kemudian, kegiatan *cosplay* menjadi wadah individu untuk mencari komunitas. Individu mencari komunitas untuk memenuhi kebutuhan *belongingness*. Kebutuhan ini meliputi keinginan individu untuk membangun hubungan interpersonal, mencari

teman baru, dan menjadi bagian dari kelompok (Oeyta et al., 2021; Poldma, 2017). Masukkan pernyataan partisipan yang menyatakan bahwa ia melakukan cosplay untuk mendapatkan pengakuan dan pujian dari penggemar (seperti mengambil foto).

Kemudian, individu juga memaknai *cosplay* sebagai proses sosial individu dalam eksplorasi identitas (Butler, 2002; Tyaswara et al., 2017; Yuliati, 2019). *Cosplayer* bertujuan untuk mencari jati diri dengan menjadi orang lain, namun secara tidak langsung dapat memusnahkan konsep diri mereka dan mencapai kematian dari *real self* (Geczy, 2016). Menurut penulis lain, *cosplayer* tidak sepenuhnya menghancurkan *real self* tetapi menekankan ciri-ciri diri asli dan/atau ciri-ciri karakter dengan mendekati diri pada *ideal self* (Peirson-Smith, 2013; Reysen et al., 2018). *Cosplayer* melarikan diri dari identitas dalam kehidupan sehari-hari dan mencoba mencari identitas lain dengan melakukan *cosplay* (Mason-Bertrand, 2018). *Cosplay* bukan hanya sebagai pelarian orang dari identitas diri individu sehari-hari, kegiatan ini juga membantu proses pencarian identitas diri individu (Lucas, 2018). Melihat berbagai penelitian, pakaian *cosplay* memungkinkan *cosplayer* berpindah dari identitas sebenarnya ke karakter *cosplay* pilihan mereka dan kembali lagi ke *real self* (Winge, 2006a, 2006b).

Selain itu, makna juga dipengaruhi oleh budaya (Fink, 2015; Winarni, 2012). Menurut Blumer (1969), perilaku manusia didasarkan oleh hasil interpretasi mereka terhadap dunia di sekeliling mereka. Hasil interpretasi individu terhadap sesuatu atau simbol atau objek disebut dengan makna. Tindakan individu ini dipengaruhi oleh makna-makna yang diberikan individu terhadap

objek tersebut. Dimana makna ini diperoleh dari interaksi sosial yang dilakukan individu dengan orang lain, lingkungan sosial dan budaya (Fink, 2015).

Budaya dapat dijelaskan sebagai suatu sistem nilai, norma-norma, keyakinan, perilaku, dan simbol-simbol yang dipelajari dan dibagikan oleh individu dalam suatu kelompok sosial (Asemah et al., 2022). Dalam kehidupan sosial individu tidak dapat dipisahkan dari interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya. Interaksi antara individu dengan lingkungan sosial, budaya dan orang lain memainkan peran penting dalam membentuk cara individu memberikan makna pada sesuatu (Fink, 2015; Winarni, 2012). Nilai-nilai dan norma-norma budaya dipelajari dan membentuk dasar bagi pembentukan makna individu. Norma budaya yang berbeda akan menciptakan interpretasi yang berbeda juga (Asemah et al., 2022).

Terdapat berbagai budaya di Indonesia, salah satunya adalah budaya Minangkabau. Budaya Minangkabau banyak ditemui di kota Padang. Budaya Minangkabau mirip dengan budaya timur yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai atau norma-norma yang tumbuh di lingkungan masyarakat mereka (Atmazaki & Harbon, 1999; Erningsih, 2019). Salah satu contohnya adalah berkaitan dengan nilai kesopanan dari penggunaan tutur kata, dan juga cara berpakaian. Cara berpakaian individu dengan budaya Minangkabau cenderung tertutup dan tidak minim atau *modesty* (Silvia et al., n.d.; Sulaeman, 2015). Menurut pandangan budaya Minangkabau, pakaian bertujuan untuk menutupi tubuh dan menghindari perhatian dari orang terhadap keindahan tubuh. Budaya

berpakaian ini diturunkan para leluhur untuk diteruskan ke generasi berikutnya (Mahdayeni et al., 2019).

Seiring perkembangan zaman, budaya berpakaian di Indonesia mulai mengalami perubahan. Perubahan ini disebabkan oleh pengaruh media sosial, perubahan gaya hidup dan pertukaran budaya populer (Kaur, 2016; Setiawan, 2013). Salah satu budaya populernya adalah *cosplay* yang mulai populer di Padang. Berdasarkan hasil wawancara awal, didapatkan bahwa komunitas *cosplay* di Padang mulai aktif kembali dari tahun 2022. Terdapat berbagai komunitas *cosplay* di Padang yaitu mulai dari Japan Matsuri, Taihou, Mikadzuki, Kaizen, Shinegami, Miryoku, Anime Minang, Pecinta J Community (PCJ), Pemburu Event Jejepangan (PEJ), Akamaru, White Raven, dan Tsubasa. Pernyataan ini didukung dengan hasil wawancara awal dengan *cosplayer veteran*, hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Semenjak sekitar tahun 2022 itu tu, hemm tepatnya.. mungkin juli lah ya.. kegiatan cosplay sudah mulai berjalan lagi secara offline.. hemm terutama komun-komunnya ya.. mereka tu mulai aktif lagi dalam mengikuti dan membuat event cosplay tu.. Apalagi komun Japan Matsuri dan Taihou sumbar itu.. Event-event orenji dan j-sound, sejenis itu tu.. mereka yang adain tuh eventnya.. Terus ya,, komun lain.. kayak Mikadzuki itu doyan banget ikut lomba, sisanya ya Anime Minang, Pecinta J Community (PCJ), Pemburu Event Jejepangan (PEJ), Akamaru, White Raven, dan Tsubasa.. Untuk komun lain, mungkin ada tapi masih baru kali ya.. aku kurang tau juga itu tu.” (R, komunikasi personal, Januari 5, 2023).

Selain mulai aktifnya komunitas *cosplay* di Padang. Kegiatan atau *event cosplay* secara *offline* sudah mulai bertambah frekuensinya. Awalnya, di Padang hanya memiliki *event cosplay* yang disebut Bunkasai. Bunkasai sendiri diadakan sebanyak satu kali dalam setahun oleh berbagai Universitas di Padang, seperti

Universitas Andalas, Universitas Negeri Padang, dan Universitas Bung Hatta. Tetapi dalam dua tahun terakhir ini, frekuensi kegiatan *cosplay* bertambah pesat. Dimana komunitas mulai mengadakan kegiatan *cosplay* setiap dua hingga tiga bulan sekali. Kegiatan yang diadakan komunitas ini beragam mulai dari kegiatan *cosplay* di Transmart (Orenji), kegiatan *cosplay* di Hotel Santika, kegiatan J-Sound di Plaza Andalas, *Event Opening Food Store* (Hokben), kegiatan nonton bioskop bersama dan lainnya. Pernyataan ini didukung dengan hasil wawancara awal dengan *cosplayer* remaja, hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Mulai aku smp ya kak, aku tu suka banget ke bunkasai kak.. bunkasai unp itu kak, seru banget.. tapi kan kak, itu tu dari akhir 2022 kalo gak salah kak.. eventnya booming gitu loh kak, kayak dibantai event habis-habisan kak.. kayak event bunkasai UNP Juli kak, terus bunkasai Unand Oktober terus nonton bioskop Desember.. Terus tahun 2023 ini banyak banget kak.. dari bunkasai UNP dan Unand Maret, terus event orenji April, bunkasai UBH Mei, terus.. apalagi ya kak..bunkasai PNP Juni.. Hokben Oktober gitu kak, seru sih kak..tapi dompetku juga nangis ahaha.” (C, komunikasi personal, Januari 6, 2023).

Kemudian peserta yang menghadiri dan mengikuti kegiatan *cosplay* di Padang semakin meningkat setiap tahun terutama remaja. Berbagai peserta yang hadir mulai dari anak-anak, anak smp, sma, mahasiswa dan bahkan orang tua. Setiap kegiatan *cosplay* diadakan baik *outdoor* maupun *indoor*, tempat tersebut pasti ramai dan penuh. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan *cosplayer veteran* selaku pemilik rental, pada tahun 2023 banyak sekali perental kostum yang berada di bawah umur 17 tahun. Dengan perkiraan presentase 5:3 antara umur di bawah 17 tahun dengan 20 tahun ke atas. Berikut perincian hasil wawancaranya:

“Hemm.. saya kan sudah cosplay dari zaman masih sepi ya.. jujur tahun 2023 ini agak kaget sih, karena ya biasanya tu event bunkasai contohnya.. makin tahun makin kayak sarang semut sumpah.. ga bisa nafas saking ramainya.. gila aden liatnya tu.. Terus itu dulu kan.. kostum paling banyak kerental.. kurang lebih 10 lah ya, tapi tahun 2023 tu, selalu hampir habis kostum kerental.. kurang lebih 30 kostum saya di rental..mana yang rental masih bau bawang astaga.. masih pakai kartu pelajar semua.. kira-kira ya anak-anak tu ngerental 15 baju, orang dewasa tu cuma 9.. gitu lah ya, heran saya sebenarnya itu uang mereka dari mana, tapi saya juga ga mau menolak rezeki ya ahaha..” (R, komunikasi personal, Januari 5, 2023)

Melihat antusiasme remaja kota Padang dalam melakukan cosplay, peneliti ingin mengkaji mengenai makna *cosplay* pada *cosplayer* remaja di Kota Padang. Terlihat dari segi budaya, bahwa budaya di kota Padang terutama budaya Minangkabau masih memiliki keteguhan terhadap norma terutama dalam ranah berpakaian. Dimana telah dijelaskan bahwa *cosplay* tidak dapat dipisahkan dengan pakaian. Dan budaya mempengaruhi makna itu sendiri. Sehingga melihat fenomena ini, peneliti akan menggali lebih lanjut mengenai topik makna *cosplay* pada *cosplayer* remaja di Kota Padang dengan menggunakan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA).

1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana makna *cosplay* pada *cosplayer* remaja di kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui gambaran makna *cosplay* pada *cosplayer* remaja di kota Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap berbagai pihak yang terkait, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan Psikologi terutama Psikologi Sosial. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi kontribusi penelitian mengenai makna *cosplay*. Terlihat dari segi budaya, bahwa budaya di kota Padang terutama budaya Minangkabau masih memiliki keteguhan terhadap norma terutama dalam ranah berpakaian. Dimana telah dijelaskan bahwa *cosplay* tidak dapat dipisahkan dengan pakaian. Dan budaya mempengaruhi makna itu sendiri. Secara spesifik penelitian ini diharapkan menjadi sarana acuan dan penunjang serta studi literatur untuk peneliti yang akan meneliti hal yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan kepada:

1. *Cosplayer*

Hasil penelitian ini diharapkan agar memberikan informasi kepada *cosplayer* agar dapat lebih memahami makna dari *cosplay* yang mereka lakukan. Dan diharapkan *cosplayer remaja* terutama di Kota Padang agar dapat lebih berhati-hati dalam melakukan *cosplay* agar dapat mempertahankan norma

berpakaian yang mempengaruhi kehidupannya di lingkungan dan agar mereka terhindar dari hal negatif seperti pelecehan seksual dan penilaian negatif dari orang lain.

2. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber literatur agar penelitian mengenai topik ini mulai diperdalam lagi. Sehingga kita dapat lebih memahami mengenai topik ini.

