

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Jepang merupakan sebuah negara kepulauan yang terletak di benua Asia lebih tepatnya berada di Asia Timur. Jepang yang biasa juga disebut sebagai Negeri Matahari Terbit atau Negeri Sakura memiliki sistem pemerintahan berupa kekaisaran. Sebelum tahun 1868, Jepang dipimpin oleh seorang Shogun. Pada masa itu Jepang terisolasi dari negara luar karena pemerintahan Shogun khawatir akan terjadinya perubahan sosial kebudayaan pada masyarakat akibat masuknya kebudayaan asing. Hal ini menyebabkan Jepang mengalami ketertinggalan dari negara lain. Kemudian pada tahun 1868 terjadi peristiwa Restorasi Meiji yang dimulai dengan naik takhtanya Kaisar Meiji dan hal ini sekaligus mengakhiri periode Keshogunan Tokugawa yang telah berlangsung selama lebih dari dua abad.

Pemerintah baru Jepang berupaya untuk mentransformasikan masyarakat Jepang yang terbelakang menjadi masyarakat yang modern di segala bidang, baik segi politik, ekonomi, sosial, budaya, pemerintahan dan lain-lain. Pemerintah ini menjadikan masyarakat modern barat sebagai panutan karena dipandang sebagai salah satu unsur yang dapat membantu Jepang melakukan proses modernisasi. Dan tidak dapat dipungkiri bahwa dengan demikian hal-hal yang baru termasuk budaya-budaya baru mulai masuk ke Jepang. Meski demikian dengan adanya modernisasi ini bangsa Jepang tidak perlu khawatir akan hilangnya identitas negara mereka,

karena proses tersebut dimaknai oleh Jepang hanya sebagai batu loncatan untuk membantu memulihkan kekuatan negara.



Banyak budaya-budaya baru yang masuk setelah Jepang membuka diri terhadap dunia luar, salah satunya adalah budaya *cosplay* yang merupakan budaya asing dan masuk ke Jepang kemudian memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Budaya dapat diartikan sebagai pikiran, akal, dan Budi. Pengertian Budaya dalam bahasa umum ialah keseluruhan cara hidup berkembang suatu kelompok masyarakat yang diwariskan turun menurun mencakup berbagai macam aspek baik itu aspek agama, adat istiadat, norma sosial dan lain sebagainya. Budaya memiliki sifat yang dinamis, mudah dipelajari dan memiliki fungsi penting dalam membentuk identitas dan pengaturan perilaku kehidupan bermasyarakat

Menurut *E.B Taylor* (1832 – 1917) 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. Menurut Koentjaraningrat (2005:70) kebudayaan adalah seluruh gagasan dan rasa tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dan dipelajari.

*Cosplay* dapat diartikan sebagai kegiatan dimana seseorang menggunakan kostum atau pakaian, riasan wajah dan berperan sebagai sebuah karakter fiksi baik berupa karakter *manga*, *anime*, *music*, *video game* dan bahkan film yang mereka sukai. Istilah *cosplay* ini diciptakan oleh Nobuyuki Takahashi dari *Studio Hard* setelah dia menghadiri Konvensi Fiksi Ilmiah Sedunia 1984 (*Worldcon*) di Los Angeles. Nobuyuki Takahashi melihat penggemar berkostum yang kemudian dia tulis dalam sebuah artikel untuk majalah Jepang bernama *My Anime*.

Film animasi *Doraemon* merupakan salah satu produk budaya Jepang yang penayangan perdananya di Indonesia dilakukan pada tanggal 13 November 1988 sebagai siaran percobaan pada stasiun televisi swasta di Indonesia. Selain *Doraemon* ada juga film animasi kartun yang juga tayang yakni *Crayon Sin-chan* (1992), *Anime Naruto* (2004) dan lain sebagainya. Film kartun tersebut sangat digemari oleh anak-anak, bahkan media hiburan seperti karaoke dan *costume player* (*cosplay*) muncul di kalangan remaja sehingga menjadi media ekspresi dan kreativitas.

*Cosplay* merupakan sebuah aktifitas yang menampilkan beragam ekspresi gender dimulai tepat pada saat kostum dipakai dan subjek atau pemain menemukan *cosplayer* yang lain. Aktifitas tersebut akan menciptakan ruang kreativitas dan kolektivitas. Pada intinya, permainan *cosplay* dimulai dari keinginan untuk menemukan komunitas bagi kumpulan individu yang termarginalkan. *cosplay* serupa dengan pertukaran karakter pada subyek atau pemain yang saling menguntungkan dimana subyek mengidentifikasi aspek karakter *cosplay* yang ingin diperankan, akan tetapi karakter tersebut memberikan pengaruh bagi *cosplayer* lain.

Saat seseorang melakukan *cosplay*, dua hal dapat terjadi. Pada satu sisi, para pemain dapat mengaktualisasikan sebuah narasi dan maknanya. Namun, pada sisi lain, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri dalam mengekspresikan gender dalam *crossdress*. *crossdress* ini dapat diartikan sebagai kegiatan dimana seorang *cosplayer* akan memerankan atau memainkan karakter yang berbeda gender atau jenis kelamin misal contohnya seorang *cosplayer* wanita akan

memerankan karakter animasi laki laki yang dia sukai, jadi dia akan melakukan berbagai cara agar ia dapat terlihat mirip dengan karakter yang dia perankan.

Seiring waktu, *cosplay* pun menyebar ke negara-negara lain di luar Jepang termasuk Indonesia. *cosplay* di Indonesia mulai dikenal sekitar tahun 1998 dan akhir-akhir ini semakin ramai, dimana dalam satu kegiatan dihadiri ribuan orang dengan kostum aneka ragam sesuai imajinasi dan kreatifitas mereka masing-masing. Pada awal tahun 2000-an, ketika acara seperti gelar Jepang Universitas Indonesia mulai memperkenalkan elemen *cosplay* dalam festival budaya Jepang, menjadikan ini sebagai *platform* awal bagi penggemar budaya Jepang untuk menampilkan kecintaan mereka terhadap karakter *anime* dan *manga*. Kehadiran *cosplayer* pertama yang bukan bagian dari penyelenggara acara semakin memperluas minat terhadap *cosplay*. Dari awal yang sederhana ini, *cosplay* mulai mendapatkan tempat di berbagai acara budaya Jepang di kota-kota besar seperti Bandung, Surabaya, dan Medan.

Jadi dapat diartikan budaya *cosplay* sendiri ialah sebagai seluruh tata cara yang mengatur bagaimana cara melakukan *cosplay* dimulai dari bagaimana cara melakukan *cosplay*, tata cara pembawaan karakternya dan lain sebagainya. Secara umum *cosplay* dalam antropologi dapat diartikan sebagai suatu praktik budaya *pop culture* yang bisa dibidang cukup kompleks karena *cosplay* sendiri bukan hanya sekedar hobi melainkan sebagai dinamika sosial yang ada dalam globalisasi budaya.

Pada acara-acara serupa di kota-kota lain, *cosplay* juga mulai diperkenalkan melalui kompetisi dan pameran yang diikuti oleh *cosplayer* amatir maupun profesional. Tidak hanya kompetisi dalam negeri, bahkan pada tahun 2012 beberapa

*cosplayer* asal Indonesia berhasil menjadi juara WCS (*World Cosplay Summit*) yang diadakan di Nagoya, Jepang, dan kembali meraih juara ke-3 pada WCS di tahun 2014. Suatu prestasi yang membanggakan bagi anak Bangsa Indonesia. Acara ini juga menjadi ajang bertemunya komunitas untuk bertukar ide dan pengalaman.

Saat ini, hampir setiap bulan ada acara *cosplay* yang digelar di berbagai wilayah Indonesia. Festival kebudayaan Jepang, seperti *Jak-Japan Matsuri* atau *Ennichisai*, selalu menyertakan kompetisi *cosplay* sebagai salah satu atraksi utama. Acara-acara ini tidak hanya menjadi tempat untuk menunjukkan kreativitas, tetapi juga wadah untuk mengenalkan budaya Jepang secara lebih luas kepada masyarakat Indonesia. Selain itu, komunitas *Cosplay* juga semakin berkembang melalui platform digital, yang memungkinkan penggemar dari berbagai daerah saling berbagi karya mereka.

Di Sumatera Barat tepatnya di Kota Padang, juga terdapat salah satu komunitas pecinta *cosplay*, yaitu Komunitas Miryoku yang berdiri pada tahun 2017 dengan tujuan untuk merangkul mahasiswa-mahasiswa yang memiliki kesamaan hobi yaitu berkaitan dengan budaya Jepang di Universitas Andalas (Unand), namun seiring berjalannya waktu komunitas miryoku pun mulai merekrut anggota baru dari luar Universitas Andalas, mulai dari universitas lain di Kota Padang bahkan para siswa dari Sekolah Menengah Atas pun sudah diperbolehkan untuk ikut mendaftar.

Kegiatan Komunitas Miryoku berfokus pada budaya Jepang dan kulturenya, dengan mengikuti festival Jepang di Kota Padang seperti event jejepangan mulai dari ikut kontes *cosplay*, menjadi panitia *organizer* untuk *event* budaya Jepang di

Plaza Andalas, ikut memeriahkan event *Bunkasai* di berbagai Universitas di Kota Padang dan lain sebagainya. Di struktur Komunitas Miryoku, terdapat 4 (empat) divisi, salah satu divisi tersebut adalah divisi *cosplay*. Alasan utama peneliti memilih komunitas ini dikarenakan penulis merasa familiar dengan anggota anggota dari komunitas miryoku, lalu alasan lainnya karena komunitas miryoku sendiri juga terbuka kepada orang luar yang akan meneliti sesuatu yang berkaitan dengan buday Jepang.

Dalam *cosplay*, para *cosplayer* tidak hanya menirukan kostum karakter yang mereka *cosplay* kan, tetapi biasanya juga akan menirukan gaya berbicara, sifat dan perilaku asli dari karakter tersebut semirip mungkin. Bahkan sering terjadi kasus dimana sifat atau kepribadian dari sang *cosplayer* dengan karakter yang mereka perankan bertolak belakang dengan kepribadian aslinya, sebagai contoh seseorang yang memerankan karakter *naruto* dari *anime* *Naruto*, diketahui *Naruto* sendiri terkenal dengan karakter yang periang dan sangat suka bersosialisasi dengan teman-temannya, dan sang *cosplayer* menirukan sifatnya tersebut hampir mirip dengan aslinya padahal dalam kehidupan sehari-hari sang *cosplayer* jarang bersosialisasi.

Ada juga karakter perempuan *dicosplaykan* oleh seorang laki-laki dan sebaliknya, karakter laki-laki *dicosplaykan* oleh seorang perempuan. Dalam kasus seperti ini, identitas diri pada *cosplayer* tentu mengalami perubahan. Berdasarkan situasi yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh *cosplay* sehingga melakukan penelitian lanjut, dengan judul “ Pengaruh Budaya *cosplay* Terhadap Pecinta Budaya Jepang di Kota Padang”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan mengenai pengaruh budaya *cosplay* terhadap pecinta budaya Jepang di Kota Padang studi kasus di Komunitas Miryoku, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Miryoku di Kota Padang ?
2. Bagaimana praktik *Cosplay* dalam Komunitas Miryoku mempengaruhi konstruksi identitas gender dan ekspresi diri pada anggotanya ?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana budaya *Cosplay* mempengaruhi pecinta budaya Jepang di Kota Padang melalui studi kasus di Komunitas Miryoku . Dan secara khusus bertujuan untuk :

1. Mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Miryoku di Kota Padang.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh *Cosplay* terhadap konstruksi identitas gender dan ekspresi diri pada anggotanya.

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis
  - a. Kontribusi terhadap pengembangan ilmu sosial dan budaya, khususnya terkait fenomena budaya *Cosplay*.
  - b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai budaya *Cosplay* di kalangan pecinta budaya Jepang.

## 2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan wawasan bagi anggota Komunitas Miryoku di Kota Padang mengenai pengaruh budaya *Cosplay* sehingga dapat melakukan *Cosplay* dengan rasa tanggungjawab yang tinggi.
- b. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang fenomena *Cosplay* sehingga mengurangi stigma negatif yang mungkin timbul terhadap *Cosplayer*.
- c. Dapat menjadi acuan bagi pembuat kebijakan dan pendidikan dalam merancang program yang mendukung perkembangan para pecinta budaya asing.

## E. Tinjauan Pustaka

Tulisan yang hampir serupa dengan kajian yang peneliti lakukan ini sudah ada termuat dalam beberapa jurnal, sehingga dapat dijadikan bahan rujukan dalam menyusun tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian.

Jurnal yang pertama berjudul “Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya” yang ditulis oleh Ainun Zebtiany Mardiharto. Jurnal ini membahas tentang bagaimana pentingnya sebuah Komunitas Cosura bagi para *Cosplayer* yang tergabung di dalam komunitas tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mana peneliti mengamati dan mengobservasi kegiatan dari Komunitas Cosura tersebut secara langsung. Penelitian dilakukan di Kota Surabaya Jawa Timur dan objek penelitiannya adalah Komunitas *cosura*. Komunitas *cosura* ada untuk menampung orang-orang yang ingin melakukan

*Cosplay* dan juga menjadi wadah untuk para *Cosplayer* berbagi informasi sesama *Cosplayer*, menambah teman dan memperluas relasi sesama *Cosplayer* serta membantu mengembangkan jati diri.

Disini peneliti menyimpulkan bahwa *cosplay* dan komunitas memiliki hubungan yang saling terikat yang mana para *cosplayer* cenderung akan membentuk sebuah kelompok atau komunitas yang mana komunitas ini digunakan sebagai wadah untuk menampung orang-orang yang ingin melakukan kegiatan *cosplay* atau orang-orang yang tertarik dengan kebudayaan Jepang lainnya. Peneliti berkesimpulan bahwa Komunitas *cosura* merupakan wadah untuk mengembangkan kegemaran mereka. Selain itu Komunitas *cosura* juga digunakan untuk ajang menunjukkan eksistensi tiap-tiap anggota dan meningkatkan popularitas masing-masing. *cosplay* dan Komunitas *cosura* bukan hanya sebatas hobi yang buang-buang uang namun sebagai wadah untuk para *cosplayer* saling berinteraksi sesama *cosplayer*.

Jurnal yang kedua berjudul “Dialektika *cosplay*, Estetika, dan Kebudayaan Indonesia” yang ditulis oleh Deni Setiawan, Timbul Haryono dan M Agus Burhan. Jurnal ini membahas tentang bagaimana *cosplay* dapat berubah dan beradaptasi dengan budaya lokal Indonesia, yang mana kita ketahui bahwa budaya *cosplay* itu sangat melekat dengan budaya Jepang, Amerika, Perancis dan negara lainnya. Kata *cosplay* berasal dari kata *costum* dan *play*, *cosplay* berkembang karena kecintaan dari para penggemar *manga* atau *anime* di Jepang dan mereka mengadopsikannya melalui pakaian. Di Amerika Serikat *cosplay* mulai muncul pada tahun 1960-an yang mana *cosplay* ini dikenalkan oleh para penggemar seri komik atau novel seri

fiksi ilmiah *Star Trek* dan *Star Wars*. Mereka menggunakan berbagai macam kostum dan topeng dalam acara tersebut. Sedangkan di Jepang budaya *cosplay* mulai berkembang pada tahun 1970-an atau lebih tepatnya pada tahun 1978 dalam acara peragaan busana di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk acara pesta topeng konvensi.

Jurnal ketiga berjudul “*Cosplay* adalah Jalan Ninjaku Sebuah *Interpretative Phenomenological Analysis*” yang ditulis oleh Naufal Adhi Pramana, Achmad Mujab Masykur. Jurnal ini membahas tentang bagaimana seorang *cosplayer* tidak hanya berdandan dan memakai kostum namun seorang *cosplayer* akan berusaha untuk menjiwai peran dan karakter dari tokoh yang dia perankan. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) yang mana pendekatan ini bertujuan untuk menjelajahi makna dari peristiwa yang dialami oleh subjek dari pengalaman-pengalaman yang subjek lalui. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap tiga subjek, ketiganya sepakat bahwa ketika mereka melakukan *cosplay* muncul rasa senang dan bangga di diri mereka.

Perasaan tersebut muncul karena adanya kepuasan tersendiri karena mereka berhasil memerankan karakter tersebut dengan baik. Subjek juga mengatakan bahwa ada kebanggaan tersendiri karena sudah berhasil memperagakan karakter tersebut pada sebuah event Jepang. Disini *cosplayer* tidak bergerak secara sendiri sendiri melainkan mereka biasanya memiliki wadah berupa komunitas untuk tempat mereka bernaung. Disini para *cosplayer* bisa saling sharing akan

pengalaman mereka ketika *cosplay*, berbagi info tentang event *cosplay* yang akan datang dan lain sebagainya.

Jurnal keempat yaitu “Identitas Diri Pelaku *Cosplay*, Studi Fenomenologi *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung” yang ditulis oleh Sheilla Rizqia Ardhani dkk. Peneliti menyimpulkan bahwa setiap orang memiliki identitas dirinya masing-masing sesuai dengan proses pembentukan identitas yang telah ia lalui. Identitas diri tersebut ia dapat dari berbagai pengalaman yang ia lalui mulai dari keluarga hingga lingkungan yang selanjutnya membentuk suatu karakter tertentu yang mencirikan dirinya. Dalam kegiatan *cosplay* seorang pelaku *cosplay* memilih suatu karakter tertentu dengan berbagai pertimbangan untuk diCosplaykan. Salah satu pertimbangannya adalah bagaimana kesukaannya terhadap karakter tersebut dan kecocokannya dengan bentuk tubuh si pelaku. Usaha untuk ber*cosplay* juga ditunjukkan dengan belajar untuk mendalami karakter dan membuat kostum semirip mungkin dengan detail referensi yang ada. Eksplorasi merupakan hal yang penting Ketika berada di belakang panggung. Eksplorasi dalam membuat kostum, eksplorasi diri dengan kemampuan berakting dan mengeksplor karakter, eksplorasi alur cerita yang akan dibawakan dan lain-lain. Ketika pelaku *cosplay* melakukan kegiatan *cosplay*, maka ia dengan suka rela akan membuang jauh watak dan ciri khas dirinya yang sesungguhnya demi menjadi karakter yang ia perankan. Selain itu juga ketika di atas panggung ia berusaha untuk membawa dunia yang fiktif ke dunia nyata dalam suatu pentas. Efek-efek dan segala properti juga dibuat dan ditambahkan untuk menciptakan dan menguatkan ilusi bahwa dunia fiktif tersebut kini ada di dunia nyata di atas panggung.

Jurnal yang kelima berjudul “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay* Party Bandung” yang ditulis oleh Antar Venus dan Lucky Helmi. Penelitian ini membahas tentang empat hal pokok dari anggota komunitas *cosplay* Party yakni : Latar belakang kehidupan, konsep diri, bagaimana mereka berekspresi dalam event *cosplay* dan kehidupan keseharian, serta pengaruh nilai-nilai *cosplay* pada diri mereka.

Dari temuan lapangan dapat disimpulkan bahwa :

1. Informan memiliki latar belakang kehidupan yang beragam. Namun bagi informan Keluarga dan teman merupakan signifikan others yang memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan konsep diri mereka.
2. Berdasarkan karakteristik konsep diri yang dikemukakan Hamachek, keempat narasumber penelitian ini memiliki konsep diri yang positif. Mereka sudah merasa nyaman dengan diri mereka, walaupun dalam hidup mereka tidak semuanya ideal mereka mampu menikmati dan menerima diri mereka apa adanya. Mereka juga selalu positif terhadap pandangan orang mengenai dirinya.
3. Keterlibatan narasumber dengan *costume player* sama-sama diawali dengan kesukaan mereka akan anime atau film kartun Jepang sejak kecil. Hal inilah yang membuat mereka tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Jepang dan pada akhirnya mencoba *cosplay*. Cara narasumber mengekspresikan diri ternyata berbeda antara kehidupan sehari-hari dengan ketika mereka ber-*cosplay*. 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 melakukan pengelolaan kesan dalam mempresentasikan diri. Jadi diri yang ditampilkan dalam ber-*cosplay* adalah the presenting self.

4. Narasumber bergabung dengan *cosplay* karena adanya kesesuaian atau kesamaan nilai antara mereka dengan fenomena *cosplay*. Keempat narasumber penelitian ini menjadikan komunitas sebagai kelompok rujukan namun mereka tidak menyesuaikan diri dengan segala nilai yang diusung *cosplay*. 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.
5. Pandangan orang lain tidak dijadikan sebagai sumber primer data tentang dirinya. Mereka memiliki keyakinan yang tinggi tentang pengetahuan akan dirinya sendiri. Mereka merasa bagaimanapun juga merekalah yang paling mengenal dirinya sehingga pandangan orang lain tidak terlalu berpengaruh bagi sumber primer data tentang diri mereka. Hal ini berlawanan dengan teori looking-glass self, Charles Horton Cooley yang berpendapat bahwa konsep-diri individu secara signifikan ditentukan oleh apa yang ia pikirkan tentang pikiran orang lain mengenai dirinya, jadi menekankan pentingnya respons orang lain yang ditafsirkan secara subyektif sebagai sumber primer data mengenai dirinya.

## F. Kerangka Pemikiran

Budaya Jepang adalah kumpulan nilai-nilai, tradisi, norma sosial, kepercayaan, seni, dan praktik-praktik yang terbentuk dan diwariskan dari generasi ke generasi di dalam masyarakat Jepang. Budaya Jepang memiliki ciri-ciri unik yang mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari aspek sosial, politik, ekonomi, hingga kehidupan spiritual. Pengertian tentang budaya Jepang mencakup kompleksitas dan keunikan masyarakat Jepang yang telah berkembang selama ribuan tahun.

Budaya Jepang sangatlah beragam dan terus berkembang seiring waktu, dimulai sejak zaman kuno (10.000 SM - 710 M), kemudian zaman klasik (710 M - 1185 M), dan zaman feodal (1185 M - 1603 M), zaman Edo (1603 M - 1868 M) serta era modern (1868 M - Sekarang).

Era modern Jepang ditandai dengan Restorasi *Meiji* dan berakhirnya kekuasaan feodal. Pada zaman ini terjadilah modernisasi Jepang. Jepang mengadopsi banyak elemen budaya Barat, sementara tetap mempertahankan tradisi-tradisi Jepang. Zaman ini menyaksikan perkembangan industri, pertumbuhan ekonomi, dan perubahan sosial yang cepat. Budaya populer Jepang menyebar dan menjadi populer di seluruh dunia pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21.

Teori Identitas Sosial dikembangkan oleh Henri Tajfel dan John Turner pada tahun 1970-an hingga tahun 1980-an. Teori ini berfokus kepada bagaimana identitas membentuk seorang individu terbentuk karena keanggotaannya dalam sebuah kelompok sosial. Teori ini berpendapat bahwa seorang individu memiliki motivasi

untuk mencapai dan mempertahankan harga diri yang positif, harga diri ini tidak hanya berasal dari harga diri pribadi, akan tetapi juga berasal dari keanggotaannya dalam kelompok-kelompok yang dihargai.

Ada tiga konsep kunci dalam teori Identitas sosial ini yaitu :

### 1. Kategorisasi Sosial (*Social Categorization*)

Ini adalah proses dimana kita mengidentifikasi diri kita sebagai anggota kelompok sosial tertentu. Manusia cenderung mengklarifikasikan diri mereka ke dalam "kelompok dalam" (*in group*) dan orang dari kelompok lain sebagai "kelompok luar" (*out group*).

### 2. Identifikasi Sosial (*Social Identification*)

Setelah individu mengklasifikasikan diri mereka sebagai anggota dari suatu kelompok maka individu tersebut akan mengidentifikasi diri secara emosional dengan kelompok tersebut. Mereka mengadopsi norma, nilai-nilai, dan karakteristik kelompok sebagai bagian dari identitas diri mereka. Harga diri individu menjadi terkait dengan status dan keberhasilan kelompok yang mereka identifikasi. Semakin positif citra kelompok, semakin tinggi harga diri individu.

### 3. Perbandingan Sosial (*Social Comparison*)

Individu akan membandingkan dirinya yang berada dalam kelompok dalam (*in group*) dengan orang lain yang berasal dari kelompok luar (*out group*). Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa kelompoknya lebih baik dan solid serta memiliki karakteristik yang lebih positif daripada kelompok luar.

Dalam kajian Antropologi Teori Identitas Sosial cukup relevan karena

#### 1. Pembentukan kelompok dan komunitas

Antropologi mempelajari bahwa bagaimana masyarakat mengorganisir diri mereka ke dalam kelompok-kelompok, mulai dari suku, etnis, hingga komunitas hobi modern salah satu contohnya *cosplay*.

## 2. Identifikasi Budaya

Teori Identitas Sosial sendiri memberikan kerangka kerja untuk menganalisis bagaimana seorang individu menginternalisasikan aspek budaya dalam kelompok mereka sebagai bagian dari identitas pribadi mereka termasuk identitas etnis, agama dan subkultur.

## 3. Dinamika *Ingroup-Outgroup*

Kajian Antropologi sering mengkaji bagaimana interaksi dan konflik antar setiap kelompok. Oleh karena itu teori interaksi budaya membantu menjelaskan akar psikologis dari stereotip, prasangka, dan diskriminasi yang muncul dari perbandingan sosial antar kelompok.

## 4. Globalisasi dan Hibriditas Budaya

Dalam konteks globalisasi, teori interaksi budaya digunakan untuk memahami bagaimana individu mengidentifikasi dengan subkultur global (seperti pecinta budaya Jepang / *cosplay*) dan bagaimana identitas ini berinteraksi dengan identitas lokal mereka. Contohnya ialah terbentuknya komunitas pecinta budaya *pop culture* Jepang adalah contoh bagaimana individu mencari *ingroup* berdasarkan minat bersama yang melintasi batas geografis.

*Cosplay* merupakan gabungan kata dari *costume* (kostum) dan *play* (bermain). *Cosplay* adalah sebuah kegiatan di mana seseorang mengenakan kostum, riasan wajah, dan berperan menyerupai karakter fiksi, seperti *anime*, *manga*, video

game hingga film favorit mereka, sehingga orang yang melakukannya disebut sebagai *Cosplayer*. *Cosplay* (コスプレ atau *Kosupure*) adalah istilah unik yang berasal dari bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*), gabungan dari kata “costume” (kostum) dan “play” (bermain). Secara sederhana, *Cosplay* merupakan hobi mengenakan pakaian, aksesoris, dan riasan menyerupai karakter dari *anime*, *manga*, *manhwa*, permainan video, dongeng, hingga tokoh idola dari dunia musik atau film kartun. Pelaku *Cosplay* disebut sebagai *Cosplayer*. Di Jepang, *Cosplay* telah menjadi bagian integral dari budaya populer dengan berbagai acara seperti Comic Market atau konser dari grup musik bergaya visual kei. Fenomena ini tidak hanya terbatas di Jepang, tetapi juga menjangkau Amerika Serikat, Eropa, Filipina, Tiongkok, dan tentu saja Indonesia.

*Cosplay* memiliki variasi yang luas, mencakup berbagai kategori seperti:

1. *Cosplay Anime/Manga:*

Mengambil inspirasi dari karakter dalam *anime* atau *manga*, termasuk *manhwa* dari Korea dan komik Barat. Popularitas kategori ini didukung oleh berbagai serial ikonik seperti *Naruto*, *One Piece*, dan *Attack on Titan*.

2. *Cosplay Game:*

Menirukan karakter dari permainan video, seperti tokoh dalam *Final Fantasy* atau *Kingdom Hearts*. Dengan perkembangan industri gim global, kategori ini terus berkembang.

3. *Cosplay Tokusatsu:*

Terinspirasi dari karakter dalam serial *tokusatsu* seperti *Kamen Rider* dan *Super Sentai*. Karakter-karakter seperti *Ultraman* juga menjadi bagian penting dari genre ini.

#### 4. *Cosplay Gothic*:

Berfokus pada tema gelap atau *Gothic*, sering digabung dengan gaya *Lolita*. Penampilan ini biasanya memadukan pakaian klasik dengan nuansa mistis dan elegan.

#### 5. *Cosplay Original*:

Karakter yang sepenuhnya orisinal, baik ciptaan pribadi maupun variasi modern dari karakter yang ada. Contohnya adalah desain futuristik dari karakter tradisional.

*Cosplay* berasal dari gabungan kata "*costume*" dan "*play*," yang berarti mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter tertentu, biasanya dari *anime*, *manga*, film, atau *game*. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi dalam sebuah laporan tentang konvensi fiksi ilmiah di Amerika pada tahun 1983. Namun, budaya *Cosplay* berkembang pesat di Jepang dan menjadi fenomena global.

Terdapat beberapa elemen dalam *cosplay* yaitu :

1. Kostum : Pakaian yang dibuat semirip mungkin dengan karakter asli, sering kali menggunakan bahan berkualitas tinggi dan detail yang rumit.
2. Peran (*Roleplay*): Selain mengenakan kostum, *cosplayer* sering kali meniru gaya bicara, ekspresi, dan gerakan karakter yang mereka perankan.

3. Komunitas : *Cosplay* tidak hanya sekadar hobi, tetapi juga membentuk komunitas penggemar yang aktif berbagi tips, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam berbagai acara.

Budaya *cosplay* berdampak terhadap beberapa lingkungan antara lain :

1. Industri Kreatif : *Cosplay* mendorong perkembangan industri fashion, fotografi, dan hiburan di Jepang dan negara lain.
2. Pariwisata : Jepang, terutama Tokyo, menjadi destinasi populer bagi wisatawan yang ingin merasakan pengalaman budaya *cosplay* secara langsung.
3. Ekspresi Diri : *Cosplay* dianggap sebagai bentuk seni dan ekspresi diri bagi banyak penggemarnya.

Perilaku *cosplay* itu sendiri dapat timbul dari beberapa faktor yakni ada yang datang dari faktor Lingkungan, faktor dari teman sebaya atau satu komunitas dan dari faktor digital. Dalam faktor digital sendiri perilaku *cosplay* dapat timbul karena rasa suka terhadap sebuah karakter animasi atau *anime* yang ditayangkan dalam televisi atau sarana digital lainnya oleh karena itu orang yang akan melakukan *cosplay* pasti akan mempelajari karakter favoritnya tersebut. Seorang *cosplayer* elit akan memerankan karakter kesukaannya tersebut semirip mungkin dengan karakter aslinya misalkan dia akan merias wajahnya semirip mungkin dengan karakter favoritnya, menirukan sifat tingkah laku dan gaya bicara dari karakter tersebut. Sedangkan dari faktor teman sebaya atau Komunitas.

*Cosplay* itu sendiri termasuk salah satu hobi yang terbilang cukup mahal, hal ini dikarenakan karena biasanya mereka tidak membuat kostum sendiri melainkan mereka akan menyewa kostum tersebut ke penyewa jasa rentalan kostum

dan kostum tersebut tidaklah murah karena biasanya kostum untuk *cosplay* tersebut akan memiliki desain pakaian yang cukup unik dan terkadang memiliki pernak pernik yang cukup banyak apalagi kalau ditambah dengan motif yang berbagai macam.

Selain menyewa kostum mereka juga akan menyewa rambut palsu / *wig* karena tanpa rambut palsu tersebut orang tersebut tidak akan mirip dengan karakter yang diperankan dan mereka akan mengenakan riasan wajah agar terlihat cukup mirip dengan karakter yang di perankan tersebut. dikarenakan mahalnya biaya sewa kostum tersebut maka para *cosplayer* kebanyakan akan tergabung ke dalam sebuah komunitas *cosplayer* atau budaya Jepang. hal itu dikarenakan dengan bergabungnya individu tersebut dalam sebuah komunitas biasanya mereka akan difasilitasi apapun kebutuhan *cosplay* karena biasanya komunitas memiliki koneksi yang lebih luas dan oleh karena itu mereka akan bisa mencari tarif sewa yang relatif terjangkau atau misalkan dana dari individu tersebut kurang maka komunitas akan mengucurkan dana tambahan.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian digunakan untuk memperoleh informasi dan data yang relevan karena dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian. Metodologi ini berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian yang dirumuskan secara operasional dan sesuai dengan metode ilmiah. Metode juga dianggap sebagai penjelasan tentang aspek yang ada dalam suatu penelitian.

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian studi kasus menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang pencarian datanya dilakukan melalui metode observasi, wawancara dan lain sebagainya dan data yang didapatkan bersifat subjektif sehingga tidak dapat digeneralisir. Alasan pemilihan metode penelitian ini adalah karena peneliti dapat secara rinci menjelaskan topik yang sedang dibahas.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan yang dilakukan ialah pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus ini ialah pendekatan yang mana melibatkan pengumpulan data yang rinci dan analisis secara mendalam terhadap fenomena yang akan diteliti. Disini peneliti akan secara langsung melakukan observasi terhadap informan dan melakukan wawancara terhadap informan secara langsung.

## **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Komunitas Miryoku Kota Padang, Sumatera Barat, dalam sensus penduduk tahun 2024 terdapat sebanyak 939.851 jiwa. Alasan kenapa memilih Kota Padang ialah karena komunitas miryoku didirikan di Kota Padang dan aktif berkegiatan di Kota Padang.

## **3. Informan Penelitian**

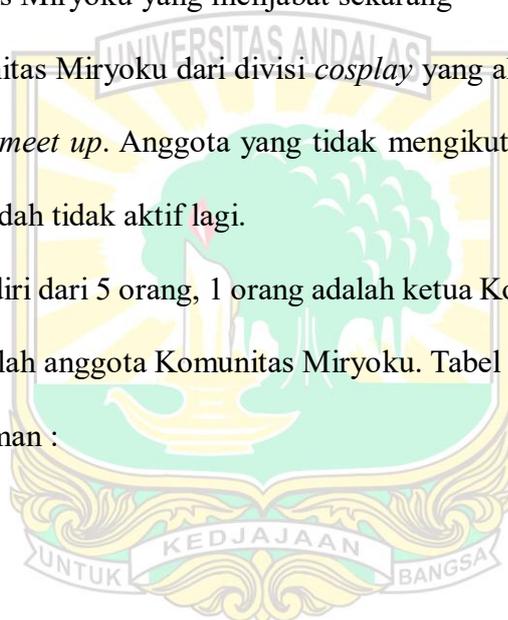
Informan ialah suatu individu yang dapat dijadikan sebagai sumber untuk mendapatkan data maupun keterangan yang dibutuhkan oleh seorang peneliti (Koentjaraningrat, 1985:162). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode pemilihan informan dengan Teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiono (2012:54) teknik *purposive sampling* ialah teknik yang mana pengambilan sampel

yang disesuaikan berdasarkan kriteria tertentu yang ditetapkan berdasarkan tujuan dari penelitian. Menurut Spardley (1997: 61-70) untuk menentukan sebuah informan maka dibutuhkan beberapa pertimbangan yakni ekulturasi penuh, keterlibatan langsung, suasana budaya yang tidak dikenal dan waktu yang cukup dalam penelitian.

Beberapa informan yang dapat menunjang kebutuhan peneliti dalam mendapatkan data yaitu :

- a. Ketua Komunitas Miryoku yang menjabat sekarang
- b. Anggota Komunitas Miryoku dari divisi *cosplay* yang aktif, dengan ketentuan rutin mengikuti *meet up*. Anggota yang tidak mengikuti *meet up* lebih dari 4 kali dianggap sudah tidak aktif lagi.

Informan terdiri dari 5 orang, 1 orang adalah ketua Komunitas Miryoku dan empat orang lagi adalah anggota Komunitas Miryoku. Tabel berikut ini berisi data-data mengenai informan :



**Tabel 1.**

**Data informan**

No.	Kode	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Keterangan

1.	Info 1	MIA	Laki-laki	24 tahun	Saat ini menjabat sebagai ketua Komunitas Miryoku periode 2023 – 2025. Status sudah bekerja.
2.	Info 2	WF	Laki-laki	25 tahun	Anggota Komunitas Miryoku. Status mahasiswa. Saat ini menjabat sebagai koordinator <i>Cosplay</i> Komunitas Miryoku. Karakter yang disukai dan ingin di <i>Cosplay</i> kan yaitu “Zenitsu”.
3.	Info 3	MF	Laki-laki	20 tahun	Anggota Komunitas Miryoku. Status mahasiswa. Merupakan anggota Komunitas Miryoku. Karakter yang disukai dan ingin di <i>Cosplay</i> kan yaitu “Yuuta Okkotsu”.
4.	Info 4	NS	Perempuan	25 tahun	Anggota Komunitas Miryoku. Saat ini menjabat sebagai dewan penasehat Komunitas Miryoku. Karakter yang disukai dan ingin di <i>Cosplay</i> kan yaitu dari <i>anime</i>

					“Code Geas” dan “Rena dari Game Elsword”.
5.	Info 5	ER	Perempuan	29 tahun	Anggota Komunitas Miryoku. Merupakan anggota Komunitas Miryoku. Karakter yang disukai dan ingin <i>dicosplaykan</i> yaitu “Violet Evegarden”.

Anggota Komunitas Miryoku yang dijadikan informan untuk penelitian ini adalah anggota yang aktif dan menjadi anggota divisi *cosplay* di komunitas. Mereka sering menjadi *cosplayer* untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan di Kota Padang.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019) Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ialah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting dan berbagai macam cara. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dapat dilakukan dengan mendapatkan sumber data primer, melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut adalah cara yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data :

- a. Wawancara

Menurut *Esberg* dalam Sugiyono (2019), Wawancara ialah pertemuan dua orang untuk informasi dan ide-ide melalui sesi tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian kualitatif wawancara digunakan sebagai jalan untuk memahami objek atau tujuan dalam melakukan sebuah penelitian. pertanyaan yang diajukan kepada informan harus sesuai dengan topik dari penelitian.

Wawancara dilakukan untuk tujuan mendapatkan informasi tentang bagaimana informan tertarik dengan budaya *cosplay*, kenapa mereka memutuskan untuk masuk komunitas *miryoku*. Dalam sesi wawancara ini disini peneliti akan menggunakan alat perekam supaya nanti peneliti dapat menulangi hasil dari wawancara agar penulis tidak lupa dengan informasi yang disampaikan oleh informan.

#### b. Observasi

Observasi ialah pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan Gambaran tentang objek penelitian yang mana peneliti akan secara langsung mengamati secara langsung.

Pengamatan akan dilakukan secara langsung objek dari penelitian yang sedang dilakukan, disini peneliti akan ikut menyaksikan kontes *Cosplay* yang diikuti oleh anggota divisi *Cosplay Miryoku*.

#### c. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan Gambaran yang jelas akan apa saja yang dilakukan peneliti dan objek dari apa yang diteliti. Disini peneliti akan mengambil Beberapa dokumentasi dari kegiatan yang peneliti lakukan,

dokumentasi peneliti dengan informan bisa berupa Bentuk foto. Disini peneliti akan menggunakan kamera handphone untuk mendapatkan foto-foto yang akan peneliti lampirkan di penelitian ini.

## 5. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan untuk menguji apakah budaya Cosplay memiliki pengaruh terhadap pembentukan kepribadian baru pada anggota komunitas Miryoku. Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang dapat digunakan :

### a. Jenis Data dan Sumber Data

a) Jenis Data : kualitatif

b) Sumber Data :

i. Data primer : wawancara dan observasi langsung pada anggota komunitas Miryoku.

ii. Data sekunder : literatur terkait budaya *Cosplay*, teori kepribadian, serta dokumentasi komunitas Miryoku.

### b. Analisis Kualitatif

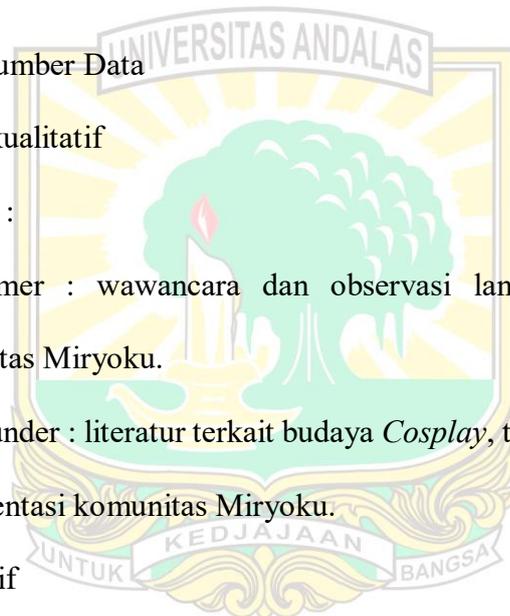
Digunakan untuk menganalisis wawancara dan observasi. Dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

a) Pengelompokan data dengan menentukan pola utama dari wawancara, seperti :

i. Perubahan percaya diri setelah *Cosplay*.

ii. Perasaan lebih nyaman dalam interaksi sosial

b) Identifikasi Tema.



- c. Interpretasi data dengan menghubungkan temuan dengan teori kepribadian dan pembelajaran sosial Bandura.
- d. Interpretasi Hasil
  - a) Jika ada hubungan positif dan signifikan antara budaya *Cosplay* dan perubahan kepribadian, maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi dalam *Cosplay* di komunitas Miryoku membantu individu dalam membentuk kepribadian baru.
  - b) Jika tidak ada hubungan signifikan, maka faktor lain (misalnya lingkungan sosial di luar komunitas) mungkin lebih berpengaruh terhadap kepribadian individu.



