

## ABSTRAK

*Cosplay* bisa diartikan sebagai bermain-main dengan kostum, di mana kostum tersebut akan memberikan suatu personifikasi terhadap orang yang mengenakannya, sehingga orang tersebut akan semakin dekat atau menjadi tokoh atau peran yang kostumnya ia kenakan, dan orang lain juga bisa mengenali dirinya mengenai kostum yang dikenakan olehnya. Kehadiran *cosplay* saat ini bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai sesuatu yang sudah tidak asing, bahkan bisa dibilang sudah menjadi fenomena umum yang sangat diminati oleh beberapa orang. Banyaknya para peminat *cosplay* yang tidak hanya berasal dari kalangan remaja saja membuat eksistensi di komunitas *cosplay* semakin meningkat, karena saat ini *cosplay* juga ditekuni oleh orang tua, bahkan anak berusia di bawah 10 tahun. Penelitian ini mengungkap tentang bagaimana perilaku individu *cosplayer*, pola interaksi komunitas *cosplayer*, dan pemaknaan individu terhadap *cosplay*. Sehingga fokus dalam penelitian ini untuk mengungkap tentang pemaknaan kostum karakter *anime* pada komunitas *cosplayer* Bandung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Edmund Husserl. Dengan pendekatan ini, peneliti melakukan penelitian dan analisis berdasar dengan *noema* dan *noesis*. Sehingga akan terungkap pemaknaan yang dilakukan oleh *cosplayer* itu sendiri. Sedangkan teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori interaksi simbolik dan teori komunikasi kelompok.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan jati diri dilakukan atas dasar kesengajaan dan faktor-faktor tertentu yang sebelumnya dapat diketahui dengan cara melihat konsepsi dasar *cosplayer* terhadap kostum dan profesinya. Sehingga munculah pemaknaan dan pembentukan perilaku yang menunjukkan bahwa individu tersebut melakukan imitasi dari karakter animasi yang disaksikannya. Pola interaksi individu yang dibangun dengan masyarakat dilakukan dengan cara *cosstreet*. *Cosstreet* adalah, di mana para *cosplayer* menggunakan kostum hanya untuk meramaikan acara saja, sekedar berfoto bersama masyarakat, melakukan interaksi, dan bertukar pikiran/*sharing*. Sedangkan makna individu ditunjukkan melalui *noema* dan *noesis* yang terdiri dari 1). *Noema* menunjukkan konsep dasar mengenai kostum bagi mereka dan menunjukkan alasan mengapa individu melakukan *cosplay*. dan 2). *Noesis* yang merupakan hasil olah pemikiran dari konsep dasar tentang kostum itu sendiri, di mana persepsi individu mengenai konsep dasar tersebut ditunjukkan, dan diaplikasikan dan dapat dinilai oleh individu lain disekitarnya.

Kata kunci : Fenomenologi, *cosplayer*, perilaku individu, konsep diri