

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Negara Indonesia adalah negara kepulauan yang penuh dengan berbagai macam kebudayaan. Kebudayaan yang dimiliki tiap-tiap pulau atau tempat berbeda-beda dan memiliki ciri khas tersendiri. Namun kebanyakan dari budaya yang ada, Indonesia memiliki budaya berkostum sangat kuat, misalnya pada saat acara-acara khusus di Yogyakarta. Penduduknya diwajibkan mengenakan pakaian atau kostum batik lengkap dengan selendang samping untuk menyambut putra keraton, atau masyarakat Irian Jaya dari suku Asmat yang memakai kostum khusus dan melukis dirinya dengan cat ketika upacara adat berlangsung.

Pada dasarnya Indonesia mempunyai budaya berkostum. Penari-penari tradisional Indonesia mempunyai atribut dan kostum khasnya tersendiri. Contohnya pada penari tari merak dengan kostum khasnya yang terdapat corak ekor merak pada selendangnya, penari piring dengan kostum khusus beserta piring sebagai atributnya, serta banyak lagi kostum khusus yang digunakan pada budaya dan ritual tertentu. Tidaklah aneh bahwa kebudayaan *cosplay* dapat beradaptasi dan berkembang di Indonesia. Hal ini serupa dengan yang dialami negara Amerika Serikat yang mempunyai budaya berkostum dihari *Halloween*.

Cosplay bisa diartikan sebagai bermain-main dengan kostum, di mana kostum tersebut akan memberikan suatu personifikasi terhadap orang yang

mengenaikannya, 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.

Individu yang melakukan *cosplay* di Indonesia, pada dasarnya hanya *bercosplay* pada saat-saat tertentu saja. Hanya pada saat acara *cosplay* berlangsung. Adapun *cosplayer* dan *photographer* yang mengadakan *photo session* diluar acara *cosplay*, para *cosplayer* hanya akan memakai kostumnya saat berlangsungnya posesi pemotretan saja. Di kehidupan sehari-harinya, *cosplayer* berpenampilan biasa saja seperti kebanyakan orang.

Cosplay (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, manhwa, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*, kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*.

Kostum dalam artian secara umum merupakan busana atau pakaian yang meng-cover sebuah penampilan. Kostum yang dipakai bisa diartikan sebagai identitas dari pemakainya sendiri. Pakaian di era modern saat ini sering kali dikategorikan sebagai sebuah fashion yang diartikan bukan hanya tentang pakaian, tapi juga peran dan makna pakaian dalam tindakan sosial. Dengan kata lain, fashion bisa dimetaforakan sebagai kulit sosial. Yang didalamnya membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu yang adalah suatu bagian dari

kehidupan sosial. ¹Thomas Carlyle mengatakan, "pakaian adalah perlambang jiwa, pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia". Sedangkan argumentasi lain mengatakan bahwa, fashion merupakan salah satu bentuk gaya hidup yang dapat dicoba, dipertahankan, atau ditinggalkan (Piliang, 2004: 306).

Di Indonesia sendiri *cosplayer* selalu diundang di acara-acara tertentu seperti acara musik, band, acara perkumpulan komunitas pecinta Jepang, dan acara lain. Hingga kini eksistensi pengguna kostum atau *cosplayer* semakin merambah di Indonesia, kemunculan para *cosplayer* bisa dilihat dari partisipasi para *cosplayer* Bandung disetiap acara, termasuk acara yang bernuansakan Korea. Hal ini ditujukan untuk mempertahankan eksistensi mereka dan memperkenalkan *Cosplay* bukan hanya sebagai menggunakan kostum saja, tetapi sebagai jati diri penggunanya juga.

Pada awalnya *cosplay* tidak begitu banyak dikenal di Indonesia. Pada awal tahun 2000, beberapa *event* seperti Gelar Jepang UI mengadakan *Event cosplay*. Tetapi saat itu belum ada yang berminat, *cosplay* pertama saat itu hanyalah EO dari acara Gelar Jepang tersebut. Beranjak dari *Event* Jepang, beberapa pemuda-pemudi di Bandung memperkenalkan gaya Harajuku dan hadirnya *cosplayer* pertama yang bukan merupakan EO saat itu. Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada *event cosplay* di Jakarta, Bandung, dan di kota-kota besar di Indonesia.

¹ Menurut Idi Subandi (peneliti media dan kebudayaan pop dalam pengantar buku Malcolm Barnard, fashion dan komunikasi :2007)

Komunitas *Cosplay* Bandung adalah sebuah wadah aspirasi masyarakat pecinta kostum, baik kostum karakter original Indonesia seperti kostum tradisional perwayangan Jawa Tengah (Gareng, Petruk, Semar dan lain-lain), tokoh perwayangan Jawa Barat (Cepot, Dawala, dan berbagai macam tokoh pewayangan lainnya), maupun tokoh perwayangan yang kostumnya sudah dimodifikasi seperti kostum srikandi modern. Hanya saja para *cosplayer* lebih dominan mengenakan kostum karakter anime Jepang, dikarenakan karakter yang bisa mereka perankan lebih banyak dan lebih bervariasi.

Satu hal yang membuat komunitas ini menarik adalah, para anggotanya yang terkadang menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa pokoknya, dan bahasa Indonesia sebagai bahasa sekundernya. Tentu saja penggunaan bahasa ini terkadang hanya digunakan pada saat *event* maupun *gathering* besar saja.

Kostum yang mereka perankan pun merupakan kostum hasil buatan tangan mereka sendiri, para *cosplayer* mengaku lebih suka memerankan kostum hasil buatan tangan mereka daripada harus membeli yang sudah ada. Namun tidak sedikit juga para *cosplayer* yang hanya sampai pada tahap design karakternya saja, dan pembuatan kostum dilanjutkan oleh individu lain dalam team yang ahli dalam hal tersebut.

Pola interaksi yang dibangun dengan masyarakat yang tidak mengenal *cosplay* atau masyarakat yang ingin lebih jauh mengenal *cosplay* 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 untuk para

cosplayer yang melakukan pertunjukan, lomba atau kompetisi biasa disebut *cosplay performer*. *Cosplay performer* biasanya tampil diatas panggung untuk menirukan gerakan, gaya, ucapan, menyanyikan lagu, dan melakukan aksi seperti karakter yang diperankannya lakukan didalam anime. Aksi yang dilakukan bisa seperti gerakan bertarung, atau kabaret singkat.

Biasanya dari interaksi singkat inilah masyarakat, atau para pengunjung *event* tertarik untuk mencoba ber-*cosplay*, dan mulai bertukar pikiran tentang *cosplay*, sehingga seiring berjalannya waktu, anggota dari masing-masing team *cosplay* selalu bertambah. Pertambahan ini bukan tanpa sebab, tetapi karena banyaknya masyarakat yang masih menganggap *cosplay* sebagai hal yang unik dan masih dianggap baru oleh masyarakat Indonesia.

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 dikomunitas *cosplay* semakin meningkat, karena saat ini *cosplay* juga ditekuni oleh orang tua, bahkan anak berusia dibawah 10 tahun pun bisa ber-*cosplay*.

Hal ini terjadi bukan karena semata-mata karena kebetulan saja, tetapi karena adanya kesengajaan, dan adanya kesadaran dalam fenomena yang terjadi. Karena itulah dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk membahas hal ini dengan pisau bedah fenomenologi.

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. *Phainomai* merujuk pada “yang menampak”. Fenomena tiada lain

adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Menurut The Oxford English Dictionary, yang dimaksud dengan fenomenologi adalah (a) *the science of phenomena as distinct from being (ontology)*, dan (b) *division of any science which describes and classifies its phenomea*. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak didepan kita, dan bagaimana penampakkannya. Menurut Husserl, struktur intensionalitas kesadaran merumuskan adanya empat aktivitas yang inheren dalam kesadaran, yaitu (1) objektivikasi, (2) identifikasi, (3) kolerasi, dan (4) konstitusi (Kuswarno, 2009:11)

Fenomena *cosplay* sendiri merupakan sesuatu yang disadari dan ada secara sengaja. Dengan munculnya kelompok-kelompok kecil yang ada dibawah naungan besar Forum *Cosplay* Bandung seperti Lunar Asterisk, V-*Cosplay* Team, Shinsengumi, Obake *cosplay* team, dan kelompok lainnya menunjukkan bahwa fenomena *cosplay* di Indonesia bukan semata-mata hanya hal temporal yang tidak akan bertahan lama dan hilang dalam beberapa tahun. Sebuah bukti bahwa *cosplay* akan bertahan dalam jangka waktu yang lama adalah, banyaknya *Event Organizer* (EO) yang memfasilitasi para *cosplayer* untuk tetap eksis. Di antaranya Hello Motion Academi, acara Enichisai yang selalu diadakan satu tahun sekali di Universitas Indonesia, bahkan Anime Festival Asia (AFA) yang diadakan secara berkala di Jepang, Singapura, Malaysia, Vietnam, Hongkong, dan Indonesia.

Dalam fenomena para pengguna kostum karakter anime sendiri, terlihat bahwa adanya noesis dengan noema yang berlaku. Sehingga pada akhirnya memiliki kesinambungan makna yang terletak pada hubungan antara objek *real*

dengan objek dalam persepsi, dan didapat esensi dari fenomena tersebut. Selain itu interaksi yang dibangun antara *cosplayer* juga mempengaruhi konteks interaksi itu sendiri. Hal ini akan berpengaruh sangat besar, dan memiliki makna yang nantinya akan menimbulkan dua hasil, yaitu interaksi verbal dan interaksi non verbal sebagai simbol dari komunikasi yang dilakukan.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Para *cosplayer* secara harfiahnya adalah individu yang mengenakan kostum karakter favoritnya saja. Namun dalam kasus yang diteliti di sini, para *cosplayer* tersebut seperti kehilangan siapa dirinya dan lebih menikmati karakter anime yang diperankannya. Tentunya kasus ini berkaitan dengan konteks fenomenologi yang digunakan, karena para *cosplayer* melakukannya dengan kesadaran, sehingga bisa digali sebuah pengalaman, sejauh mana pemaknaan para *cosplayer* terhadap sebuah konsep yang berawal dari kostum karakter anime tersebut.

Berdasarkan uraian ringkas latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah yang diteliti adalah: “*pemaknaan kostum karakter anime pada komunitas cosplay*”.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Dari masalah tersebut, maka diuraikan menjadi pertanyaan yang lebih spesifik berupa kalimat tanya, yang langsung mengarah kepada komunitas *cosplayer* Bandung. Identifikasi masalah merupakan penjabaran dari tema sentral

mengenai sub-sub masalah yang khusus dirumuskan berupa pertanyaan atau pernyataan (Wahyu, 1996 : 41).

1. Bagaimana perilaku individu terhadap pemaknaan kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?
2. Bagaimana pola interaksi komunitas terhadap pemaknaan kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?
3. Bagaimana pemaknaan individu terhadap kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perilaku individu terhadap pemaknaan kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?
2. Untuk mengetahui pola interaksi komunitas terhadap pemaknaan kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?
3. Untuk mengetahui sejauh mana pemaknaan individu terhadap kostum tokoh anime pada komunitas *cosplayer* Bandung?

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengkaji, mendalami dan mengembangkan ilmu komunikasi, khususnya dalam hal komunikasi multikultur dalam menambah pengetahuan dan wawasan tentang fenomena, konsep diri, konstruksi sosial, proses interaksi dan komunikasi terkait pengguna

kostum tokoh anime atau *cosplayer* yang berlangsung di Bandung. Analisis yang didapat dari penelitian ini pun dapat dijadikan suatu rujukan untuk penelitian selanjutnya yang lebih sempurna.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Memberi sumbangan pemikiran yang bisa menjadi bahan referensi dalam melihat dan menilai sesuatu fenomena yang terjadi dalam ruang lingkup masyarakat atau suatu kelompok. Melihat sejauh mana *cosplayer* memaknai dan menjiwai karakter yang sedang diperankan serta melihat pola interaksi dari *cosplayer* tersebut. Tujuannya untuk memberikan pandangan tentang *cosplayer* sebagai mana mestinya.

Selain itu peneliti ingin memberikan beberapa kegunaan bagi dunia pendidikan, *Pertama* penelitian ini diharapkan menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dibaca dan dianalisa kembali oleh masyarakat, mahasiswa, maupun para peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini lebih lanjut. *Kedua* sebagai panduan bagi peneliti mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada objek atau masalah yang sama dengan metode atau teori yang berbeda, mengingat *cosplay* merupakan hal baru yang masih bisa diteliti lebih dalam.

1.5 Setting Penelitian

1.5.1 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam pembahasan masalah dan menghindari salah pengertian dalam rumusan masalah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi transedental (Edmund Husserl).
2. Masalah yang penulis teliti adalah pemaknaan *cosplayer* terhadap kostum karakter anime itu sendiri, dikaitkan dengan 4 komponen fenomenologi transedental Husserl yaitu ; kesengajaan, noema dan noesis, intuisi, dan Intersubjektivitas.
3. Analisis Fenomenologi yang dilakukan di sini bertujuan untuk mengungkap, seberapa besar pemaknaan *cosplayer* dalam mempertahankan jati diri aslinya dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2 Pengertian Istilah

Adapun pengertian istilah yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

1.5.2.1 *Cosplay*

コスプレとはコスチューム・プレイを語源とする和製英語で、アニメやゲームなどの登場人物のキャラクターに扮する行為を指す。Yang artinya : *Cosplay* (Kosupure) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari kata *Costume Play*, di mana kata ini mengacu kepada perbuatan memainkan peran atau karakter yang muncul didalam anime ataupun game. Kalau mengacu kepada situs yang memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang sering keluar dalam budaya populer Jepang saat ini, yakni situs *Doujin Yougo no Kiso Chishiki* 同人用語の基礎知識 di www.paradisearmy.com, dijelaskan bahwa :

「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。

Yang artinya : *Cosplay* adalah singkatan dari *Costume Play*, dan merujuk kepada perbuatan berusaha menjadi tokoh atau karakter yang ada di dalam manga, anime, dan game dengan membuat dan memakai kostum yang sama dengan yang digunakan oleh karakter tersebut. Sedangkan dalam buku yang berjudul *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki na no ka*, karya Fukiko Mitamura disebutkan: “Dapat dengan mudah menjadi suatu peran/tokoh. Dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Inilah yang disebut *cosplay*.”

Pengertian *cosplay* yang diberikan oleh Mitamura ini, dikarenakan kekhawatirannya akan fenomena orang Jepang yang seringkali tidak mempersiapkan seseorang untuk memiliki suatu status dengan kemampuan yang diperlukan untuk status tersebut. Seakan-akan orang yang mengenakan atribut-atribut suatu status hanyalah sedang berpura-pura atau bermain-main dengan status yang disandanginya tersebut. Yaa semacam konsep masuk ke dalam suatu bagian berawal dari bentuknya (形から入るという概念 baca : *Katachi kara Hairu to iu Gainen*).

1.5.2.2 Anime

Anime (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang

ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang (*Otakun 1999 Program Book, 1999:20*).

Sedangkan karakter pewayangan Indonesia yang biasa diperankan melalui kostum oleh para *cosplayer* disebut *Ōkami chara* (大神) atau karakter dewa dalam bahasa Indonesia. *Ōkami* diambil dari *Kamisama* yang berarti “Tuhan” dalam bahasa Jepang, sedangkan *Ōkami* adalah dewa.

Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon". Namun karakter pewayangan dalam bahasa Jepang disebut (ワヤンクリ) *Kyokai* yang artinya wayang kulit. Namun orang Jepang masih menyebut *Kyokai* sebagai salah satu bagian dari anime tradisional.

1.5.2.3 Animasi

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33).

1.5.2.4 Fenomena

Terdapat tiga referensi mengenai pengertian fenomena, yang dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu :

1. Hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam);
gejala: *gerhana adalah salah satu -- ilmu pengetahuan;*

2. Sesuatu yang luar biasa; keajaiban: *sementara masyarakat tidak percaya akan adanya pemimpin yang berwibawa, tokoh itu merupakan -- tersendiri;*
3. Fakta; kenyataan: *peristiwa itu merupakan -- sejarah yang tidak dapat diabaikan*

Menurut Dr. Hamidi, M.Si. dalam bukunya Metode Penelitian dan Teori Komunikasi,

“Fenomena komunikasi adalah apa yang tampak, terdengar, dirasakan dan terpikirkan (terindra) tentang peristiwa penyampaian dan penerimaan pesan dari satu pihak ke pihan yang lain, sehingga menimbulkan perubahan perilaku atau tindakan, baik yang tampak (*overt*) maupun yang tidak tampak (*covert*)” (Hamidi, 2007 : 2)

1.5.2.5 Doujin

Doujinshi(同人誌) terdiri dari dua kata yaitu doujin dan shi. Doujin (同人) yang artinya orang yang sama, dan shi (誌) yang artinya majalah, dalam hal ini terinspirasi dari kemunculan manga modern yang awalnya disajikan dalam bentuk majalah. Maka, doujinshi dimaknai sebagai manga karya para penggemar manga yang terinspirasi dari manga karya mangaka. Jadi, doujinshi adalah istilah yang merujuk kepada manga karya penggemar manga yang memiliki cerita yang cenderung sama dengan akhir cerita yang sedikit berbeda dengan manga yang menjadi inspirasinya. Para pengarang doujinshi disebut dengan *doujinshika*.

Doujinshi ada yang dibuat oleh suatu kumpulan *Doujin* (orang yang menggambar *doujinshi*) yang disebut *circle* (サークル) dan ada juga yang dibuat

oleh satu orang *Doujin* yang disebut *Kojin circle* (個人サークル), (Schodt, 1996:37).

1.5.2.6 *Otaku*

Otaku (オタク) adalah istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk orang yang tergila-gila pada budaya visual modern Jepang, seperti : komik jepang (*manga*, 漫画), *anime* (アニメ), *game*, *cosplay*, dan lain-lain. Kata *otaku* sendiri berarti “rumahmu” atau “kamu” (お宅) dan mempunyai konotasi formal. Tetapi sejak tahun 80-an, kata “otaku” dipakai dalam makna lain (Tamaki, 2006:12).

Awalnya adalah ketika kalangan penggemar anime dan manga (komik) ketika bertemu dan saling menyapa, “お宅のコレクションを 見てもいいですか。” (Bolehkah saya melihat koleksi kamu?) dengan menggunakan bahasa yang sopan.

Otaku lahir dan berkembang karena pengaruh teknologi yang berkembang dan masyarakat sendiri yang melahirkan dan membuat identitas untuk mereka. Menurut *Volker Grassmuck* dalam artikel “Sendiri Tapi Tak Kesepian” (terjemahan) tahun 1990, bahwa dalam banyak hal, *otaku* adalah bagian dari fenomena media.

1.5.2.7 *Event*

Sesuatu yang terjadi pada tempat dan waktu yang telah ditentukan. Sedangkan sumber lain menyebutkan *event* merupakan sebuah acara, sebuah kejadian rutinitas atau sesuatu yang dirayakan, diadakan atau digelar.

1.5.2.8 Pemaknaan

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia terdapat dua macam arti makna yaitu, **1** arti: *ia memperhatikan -- setiap kata yang terdapat dalam tulisan kuno itu*; **2** maksud pembicara atau penulis; pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Sehingga bisa diartikan menjadi, pemahaman seorang individu terhadap suatu objek yang berikutnya ditanamkan sebagai sesuatu yang bisa dimaknai.

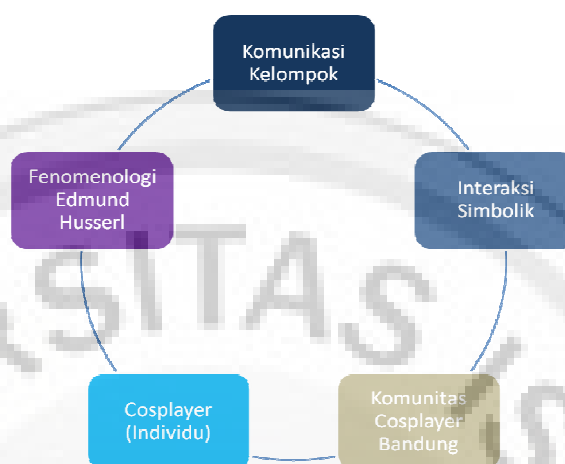
1.6 Kerangka Pemikiran

1.6.1 Kerangka Teoritis

Penelitian ini menggunakan kerangka pemikiran berupa teori Interaksi Simbolik milik Herbert Mead, kerangka pemikiran ini mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam penelitian ini, karena didalamnya memiliki tendensi-tendensi pemikiran yang kuat untuk menganalisis penelitian ini untuk lebih jelasnya. Dasar kerangka pemikiran yang peneliti ambil berdasarkan dari teori Mead mengenai interaksi. Bahwa interaksi dibangun bukan hanya antar individu, melainkan bisa juga dibangun dengan diri sendiri, atau biasa disebut sebagai komunikasi intrapersonal. Namun pada kenyataannya komunikasi yang dibangun oleh objek yang diteliti di sini dihasilkan dari komunikasi interpersonal.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan di sini pun melibatkan gerakan nonverbal dan interaksi verbal sehingga akan memberikan pengaruh besar bagi perubahan individu. Sehingga berawal dari komunikasi kelompok yang dibangun

mengurai kepada pola Interaksi simbolik yang ada maka peneliti menguraikan penelitian dalam sebuah konsep seperti berikut :



Gambar 1.1
Konsep Dasar Pemikiran

1.6.2 Kerangka Konseptual

Komunikasi kelompok adalah dasar dari penelitian ini, di mana objek yang peneliti teliti di sini merupakan salah satu individu dari komunitas *cosplayer* Bandung. Individu ini merupakan responden yang nantinya peneliti akan jadikan objek, sedangkan komunitas *cosplayer* sebagai subjek dari penelitian ini.

Dengan menjadikan interaksi simbolik sebagai dasar teori penelitiannya, maka penulis tertarik untuk mengambil Komunitas *Cosplayer* Bandung sebagai subjek untuk diteliti beserta anggota atau individu yang berada didalamnya. Karena dari sebuah interaksi, peneliti akan mengetahui bagaimana jati diri individu yang ada didalamnya terbentuk atau ter-rekonstruksi ulang karena pengaruh individu lain.

Dengan mengetahui interaksi yang terjadi dalam kelompok terhadap suatu individu dengan individu lain, maka akan nampak bagaimana pemaknaan mereka

terhadap kostum yang mereka kenakan saat ber-*cosplay*. Karena yang ditujukan di sini adalah untuk mengungkap bagaimana dan sejauh mana pemaknaan *cosplayer* terhadap kostum yang mereka kenakan berpengaruh terhadap perilaku mereka, maka penulis menggunakan Fenomenologi Husserl sebagai metode penelitian untuk membedah sejauh mana *cosplayer* melakukan pemaknaan terhadap kostum karakter anime.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bisa digambarkan menjadi sebuah konsep sebagai berikut:



Gambar 1.2
Konsep Turunan dengan fokus Noema dan Noesis

Dalam turunan tersebut tiga konsep pemikiran Mead saya bedah kembali dengan pisau bedah Fenomenologi Husserl. Di mana unsur *pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep mengenai diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat*, masing-masing dibedah dengan *noema* dan *noesis* Fenomenologi Husserl, sehingga akan menunjukkan hasil berupa pemakaan individu.

