

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 sebagai *cosplayer*. (<http://id.wikipedia.org>).

Pada awalnya *cosplay* yang lahir pada tahun 1960-an didistribusikan di *Harajuku*, hanya berkembang di negara Jepang saja dan hanya bersifat hobi dimana para *cosplayer* (orang yang melakukan *cosplay*) memamerkan kostum yang mereka pakai dan saling mengambil gambar. Pada tahun 1985 *cosplay* mulai dikenal luas di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia. Komunitas *cosplay* di Indonesia pada tahun 2004 mulai berkembang cukup pesat, bahkan hampir di setiap acara bertema Jepang di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan Malang.

Salah satu komunitas yang selalu berpartisipasi dalam kegiatan *cosplay* di kota Bandung adalah Forum *Cosplay* Bandung. Mereka tergabung dalam suatu media sosial *facebook* dengan jumlah penggiat mencapai angka 525 orang yang sudah tercatat dalam akun grup *facebook* tersebut dan merupakan salah satu komunitas terbesar di Indonesia. Penggiat aktif ini muncul dari berbagai kalangan dan latar belakang sosial maupun ekonomi serta berbagai

latar belakang profesi maupun usia. Tercatat *cosplayer* termuda yang pernah mengikuti kegiatan ini khususnya di kota Bandung berusia 2 tahun serta yang tertua berkisar umur 60 tahun.

Banyak kegiatan yang dilakukan sebagai salah satu daya tarik acara *cosplay*, salah satunya dengan diadakan perlombaan. Dalam lomba tersebut para *cosplayer* berkesempatan untuk unjuk kreatifitas dalam kostum yang dikenakan dan keahlian membawakan karakter yang diperankan semirip mungkin. Sebagian besar *cosplayer* mengikuti lomba bukan hanya semata-mata untuk mendapatkan hadiah, yang terpenting adalah kepuasan pribadi atas kecintaan mereka pada karakter yang mereka perankan dan angan-angan untuk menjadi karakter yang mereka sukai dapat terwujud dalam *cosplay* (www.kompasmedia.com).

Seiring dengan perkembangan komunitas ini di Indonesia, dalam kegiatan *cosplay* dimasukkan pula unsur-unsur drama atau teatrikal yang menuntut para penggiatnya untuk menyelami karakter yang ia perankan secara utuh dan tidak hanya sekedar menggunakan kostum saja seperti *fashion Show* (totalitas peran). Dalam hal ini mereka dituntut pula untuk dapat berinteraksi dengan lawan mainnya yang baru ditemui kala itu, total dan percaya diri ketika memerankan karakter tersebut, bahkan menjalin *chemistry* satu sama lain untuk dapat berperan secara maksimal.

Sebagai seorang manusia dewasa tentunya anggota komunitas ini harus memiliki konsep diri yang matang dan stabil, dalam mempelajari konsep diri, terdapat tiga faktor utama yang harus dipertimbangkan, yaitu: asosiasi, ganjaran dan motivasi, mereka menciptakan identitas baru serta dikembangkan

oleh seorang *cosplayer* yang diperkuat oleh peran lingkungan yang bersumber dari sesama komunitas, mulai dari sekedar member *reward* atas apa yang seorang *cosplayer* lakukan dalam proses imitasi terhadap tokoh tertentu baik berupa pujian, nama julukan hingga pemberian label oleh lingkungan komunitasnya ketika ia dapat membawakan tokoh tersebut secara sempurna dan tokoh tersebut melekat dalam diri seorang *cosplayer* sebagai suatu imej oleh komunitasnya.

Seorang *cosplayer* dapat merealisasikan keinginannya menjadi diri yang berbeda di dunia nyata dan kemudian membuat dua identitas diri di lingkungan dia berkomunitas dan lingkungan bermasyarakat secara umum. Anggota komunitas ini kemudian ada yang membagi dua antara kehidupan identitas satu dengan identitas lainnya dengan mengganti nama maupun membatasi lingkungan tempat ia berinteraksi.

Dari hasil wawancara dan observasi terhadap anggota senior dan junior pada komunitas *cosplay* didapatkan bahwa anggota komunitas ini seperti adanya ketidaknyamanan anggota komunitas ini terhadap bagian tubuhnya, sulit dalam pergaulan, ketidakdekatan dengan anggota keluarga, tidak percaya diri ketika berhadapan dengan orang lain, merasa dirinya tidak memiliki kehebatan apapun, minder dan merasa tidak diakui keberadaannya, merasa tidak rupawan, sampai melakukan *crossdressing* (perempuan memerankan peran laki-laki begitu pula sebaliknya laki-laki memerankan peran sebagai perempuan) yang ditunjukkan oleh anggota junior pada komunitas ini.

Pada anggota senior pun muncul hal seperti adanya ketidakpuasan mereka terhadap hubungannya dengan anggota keluarga, merasa belum

menjadi pribadi yang mereka harapkan. Kelompok senior ini pun sama dengan kelompok junior dengan melakukan *crossdressing* tetapi mereka cukup jarang melakukan hal tersebut dan hanya untuk memenuhi tuntutan peran yang diberikan kepada mereka. Kelompok senior cenderung lebih aktif bercerita tentang dirinya dan kegiatan yang mereka lakukan bila dibandingkan dengan kelompok junior dan sering pula melemparkan candaan ketika sedang berbicara.

Hasil wawancara juga menemukan, mereka kerap kali merasa tidak nyaman dengan keadaan fisiknya yang dianggap tidak rupawan ketika sedang tidak ber-*cosplay* sehingga malu untuk bertemu dengan *cosplayer* lain jika sedang tidak berdandan dan merasa sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial karena merasa orang aneh yang tidak akan diterima lingkungan. Beberapa *cosplayer* wanita ada pula yang merasa bahwa payudaranya menjadi bagian yang cukup mengganggu. Bagian tubuh tertentu ternyata dirasa cukup membuat tidak nyaman bagi mereka dan berusaha untuk mereka tutupi atau manipulasi. Adanya perilaku yang menunjukkan perasaan tidak menerima kondisi fisiknya sendiri pada anggota komunitas *cosplay* ini.

Seorang *crossdresser*(*cosplayer* yang mengenakan pakaian lawan jenisnya) baik laki-lakimaupun perempuan yang lebih nyaman untuk bergaya seperti lawan jenisnya menilai bahwa dirinya lebih dengan penampilan tersebut. Seorang *crossdresser* biasanya cenderung menghindari untuk ber-*cosplay* sesuai dengan identitas gendernya. Timbulnya rasa ketidakpercayaan diri dan menganggap bahwa dirinya tampak buruk jika memerankan tokoh sesuai identitas gendernya.

Ditemukan pula sebuah kondisi dimana terdapat seorang *cosplayer* wanita yang selalu mengenakan pakaian pria baik ber-*cosplay* ataupun tidak dan merasa dirinya seperti banci jika mengenakan pakaian wanita bahkan ia sampai enggan untuk melihat tubuhnya sendiri ketika mandi atau berganti pakaian. Ketika mandi pun ia masih tetap menggunakan kaos dalam.

Timbul berbagai respon terhadap tingkah laku yang dimunculkan oleh para *cosplayer* dari masyarakat baik yang bernilai positif maupun negatif. Masyarakat yang memandang dari segi kreatifitas dan apresiasi terhadap seni memberikan respon positif karena hal ini merupakan sebuah akulturasi dan pengayaan budaya antara budaya domestik dan Jepang.

Menurut Coopersmith (1991) karakteristik konsep diri positif, yaitu bebas mengemukakan pendapat, cenderung memiliki motivasi tinggi untuk mencapai prestasi, mampu mengaktualisasikan potensinya dan mampu menyelaraskan diri dengan lingkungannya. Pendapat tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Brooks dan Emmert dikutip (Rakmat, 2008) yang menyatakan bahwa individu yang memiliki konsep diri positif ditandai dengan lima hal, yakin akan kemampuannya mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, menyadari bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat.

Dalam komunitas ini terdapat hal-hal yang dapat menjadikan seseorang memiliki berbagai keahlian yang pada awalnya tidak dimiliki seperti menjahit, karya rupa, teknologi mekanika, akting, pengembangan percaya diri dan lainnya. Namun disisi lain ada pula kelompok yang

menunjukkan tingkah laku sulit beradaptasi dengan lingkungan, ketidaknyamanan terhadap diri sendiri, tidak menerima kondisi fisik, merasa tidak berdaya terhadap kritikan.

Menurut Rogers (1982)

individu memiliki kemampuan dalam diri sendiri untuk mengerti diri, menentukan hidup, dan menangan masalah - masalah psikisnya, Rogers menggambarkan pribadi yang berfungsi sepenuhnya adalah pribadi yang mengalami penghargaan positif tanpa syarat. Ini berarti diadiahargai, dicintai karena nilai adanya diri sendiri sebagai person sehingga tidak bersifat defensif dan cenderung untuk menerima diri dengan penuh kepercayaan.

Oleh karena itu, sebagai individu yang berkembang, seseorang seharusnya mampu menghadapi tantangan dan kritik yang muncul akibat dari konsekuensi tingkah laku yang mereka tunjukkan. Berbagai respon yang muncul tersebut seharusnya dapat disikapi dengan baik dan jangan sampai menimbulkan penarikan diri dari kontak sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan dalam latar belakang penelitian, maka penelitian ini mengangkat sebuah variabel yaitu konsep diri. Konsep diri dalam penelitian ini mengacu pada Fitts. Definisi yang diberikan Fitts mengenai konsep diri adalah : "*the self as seen, perceived, and*

experienced by him. This is the perceived self or the individuals self concept (Fitts, 1971 : 3).

Fitts menjelaskan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dalam lingkungan, menjelaskan konsep diri secara fenomenologis, dan ketika individu mempersepsikan dirinya, bereaksi terhadap dirinya memberikan arti dan penilaian serta membentuk abstraksi tentang dirinya, berarti ia menunjukkan kesadaran diri (*self awarenees*) dan kemampuan untuk keluar dari dirinya sendiri untuk melihat dirinya seperti yang dilakukan terhadap dunia di luar dirinya.

Fitts (Agustiani, 2006) juga mengatakan bahwa konsep diri berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang. Dengan mengetahui konsep diri seseorang maka akan lebih mudah meramalkan dan memahami tingkah orang tersebut. Pada umumnya tingkah laku individu berkaitan dengan gagasan-gagasan tentang diriya sendiri sebagai orang yang inferior dibandingkan dengan orang lain, walaupun hal ini belum tentu benar, biasanya tingkah laku yang di tampilkan akan berhubungan dengan kekurangan yang dipersepsikanya secara subjektif.

Simmons (dalam Fitts, 1971) mengatakan bahwa perubahankonsep diri yang terbesar terjadi pada usia 12 tahun (remaja awal), dimana pada usia ini individu cenderung menunjukkan konsep diri serta persepsi yang kurang baik terhadap dirinya. Hal ini disebabkan karena perubahan fisik yang sangat cepat. Tetapi seiringnya waktu konsep diri menjadi semakin menetap dan stabil pada usia remaja akhir dan menjelang dewasa (Hurlock, 1990; Burn, 1990).

Dari hasil wawancara dan observasi terhadap anggota senior dan junior pada komunitas *cosplay* didapatkan bahwa muncul tingkah laku yang menunjukkan adanya konsep diri dari anggota komunitas ini seperti adanya ketidaknyamanan anggota komunitas ini terhadap bagian tubuhnya, sulit dalam pergaulan, ketidakdekatan dengan anggota keluarga, tidak percaya diri ketika berhadapan dengan orang lain, merasa dirinya tidak memiliki kehebatan apapun, minder dan merasa tidak diakui keberadaannya, merasa tidak rupawan, sampai melakukan *crossdressing* yang ditunjukkan oleh anggota junior pada komunitas ini. Hal ini dapat mencerminkan dimensi eksternal dan internal dalam konsep dirinya.

Pada anggota senior pun muncul hal seperti adanya ketidakpuasan mereka terhadap hubungannya dengan anggota keluarga, merasa belum menjadi pribadi yang mereka harapkan. Kelompok senior ini pun sama dengan kelompok junior dengan melakukan *crossdressing* tetapi mereka cukup jarang melakukan hal tersebut dan hanya untuk memenuhi tuntutan peran yang diberikan kepada mereka. Kelompok senior cenderung lebih aktif bercerita tentang dirinya dan kegiatan yang mereka lakukan bila dibandingkan dengan kelompok junior dan sering pula melemparkan candaan ketika sedang berbicara.

Melihat dari uraian tersebut, makaperumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah terdapat perbedaan konsep diri antara anggota junior dan anggota senior pada komunitas *cosplay* di kota Bandung?”**

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Menemukan data empirik mengenai konsep diri antara anggota komunitas *cosplay* yang telah lama berkecimpung dan baru berkecimpung.
- 2) Menemukan data empirik tentang perbedaan konsep diri anggota komunitas *cosplay* yang telah lama berkecimpung dan baru berkecimpung.

2.1 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi pihak komunitas *cosplay* Bandung mengenai pentingnya konsep diri serta perbedaan konsep diri antara anggota komunitas kelompok junior dan kelompok senior. Melalui kegiatan *cosplay* diharapkan dapat membantu meningkatkan konsep diri anggota komunitas *cosplay* Bandung melalui kegiatan-kegiatan yang ada didalamnya.