

## Menggali Identitas Cosplayer Anime di Surabaya

Yuningsih Rajagukguk<sup>1</sup>, Zola Febeta Pratama<sup>2</sup>, dan Sultan Rahman Alamsyah<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2,3</sup>

[24041184138@mhs.unesa.ac.id](mailto:24041184138@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>

[20241184032@mhs.unesa.ac.id](mailto:20241184032@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>

[24041184081@mhs.unesa.ac.id](mailto:24041184081@mhs.unesa.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Cosplay adalah singkatan dari costum play yang berarti memakai kostum dari karakter anime, manga, dan game. Perkembangan Jepang sangat pesat membuat cosplay dikenal dimasyarakat luas khususnya para anak muda. Cosplay biasanya dijadikan wadah untuk mengekspresikan diri, selain itu komunitas cosplay juga berperan sebagai jembatan bagi para anak muda yang ingin menambah relasi dan juga pertemanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif dibalik ketertarikan para cosplayer untuk menjadi cosplayer anime. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode wawancara dengan mewawancarai sebanyak enam informan yang termasuk dalam metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian kami ini juga mencari informan para cosplayer yang bergabung dalam komunitas cosplayer di Surabaya. Identitas cosplayer anime dibentuk oleh perpaduan antara ekspresi kreativitas, apresiasi pada anime Jepang, dan keinginan untuk memerankan karakter fiktif dari dunia game. Cosplay tidak hanya tentang mengenakan kostum, tetapi juga tentang berinteraksi dengan banyak orang, berbagi keterampilan membuat kostum karakter dari anime, manga dan game.

**Kata Kunci:** Kreativitas, kostum, komunitas, hobi, riasan wajah.

### PENDAHULUAN

Pada saat ini, sudah banyak budaya Jepang yang populer di Indonesia. mulai dari film, musik, anime, manga/komik, dan fashion. Masuknya budaya Jepang di Indonesia tidak lepas karena perkembangan teknologi yang pesat. Pada studi kasus kali ini akan lebih berfokus kepada salah satu budaya Jepang yang sangat terkenal di Indonesia, yaitu anime. Animasi Jepang atau yang biasa disebut dengan anime adalah sebuah Gambaran tangan atau animasi yang dibuat dengan bantuan teknologi seperti computer, Anime menyediakan berbagai genre cerita fiksi yang dapat membuat orang yang membaca/menonton sangat terpujau. Tidak bisa dipungkiri penulis/produser anime memang sangat luar biasa dalam menciptakan alur cerita. Selain itu, anime juga menyediakan kualitas visual dan grafis yang sangat luar biasa, hal ini tentu menarik banyak peminat. Orang-orang yang gemar menonton anime memiliki sebutan tersendiri, yaitu otaku. Para otaku tidak hanya gemar menonton anime, mereka kerap kali menirukan gaya berbicara dan kerap kali menggunakan pakaian yang digunakan oleh suatu karakter yang ada di anime pada suatu event cosplay. Cosplay yang awalnya berasal dari kecintaan terhadap karakter anime telah menjadi gaya hidup anak muda sekarang ini. Dengan mengikuti event cosplay anime, para cosplayer merasa mereka dapat mengekspresikan diri melalui karakter yang dipakai. Di Surabaya, antusiasme terhadap cosplay sangat tinggi,

banyak event cosplay yang diadakan hampir setiap minggu. Sekarang ini cosplay bukan hanya sekedar hobi melainkan sebuah pekerjaan yang dapat menghasilkan sehingga banyak orang yang menyebut diri mereka seorang cosplayer. Dalam era digital dan globalisasi, banyak orang yang menemukan jati diri mereka melalui karakter yang mereka sukai, menciptakan koneksi sosial dengan sesama penggemar. Menurut kami hal ini perlu diteliti, mengapa mereka menyebut identitas diri mereka sebagai cosplayer. Penelitian tentang identitas cosplay ini di Surabaya menjadi penting untuk dijawab karena fenomena ini tidak sekedar bentuk untuk hiburan, melainkan juga cara individu untuk mengekspresikan diri dan menemukan tempat dalam komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses membentuk identitas individu cosplay anime.

Penelitian penelitian ini kualitatif menggunakan metode dengan cara menggunakan pendekatan Fenomenologi Edgar dan Sedwick. Alasan peneliti menggunakan pendekatan Fenomenologi yaitu ingin mengetahui secara mendalam dan menyeluruh dari beberapa informan yang sudah terpilih. Peneliti akan melakukan pendekatan terhadap para informan yang sudah terpilih, lalu menggali informasi sedalam dalamnya dari para informan yang sudah terpilih. Dengan penelitian ini, diharapkan akan didapatkan hasil yang Hasil akhir penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan mendalam mengenai peran cosplay sebagai sarana pembentukan identitas, terutama pada konteks budaya Surabaya yang unik. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana budaya global seperti anime dapat diadaptasi dalam konteks lokal, serta bagaimana komunitas cosplay di Surabaya menjadi salah satu bentuk ekspresi budaya pada masa kini.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif fenomenologi, metode kualitatif fenomenologi adalah salah satu pendekatan dalam penelitian kualitatif yang fokus pada pemahaman pengalaman hidup individu atau kelompok terkait suatu fenomena tertentu. Tujuan utama metode ini adalah menggali makna yang mendalam dari pengalaman tersebut, berdasarkan sudut pandang orang-orang yang mengalaminya langsung. Menurut (Moleong, 2018) bahwa “metodologi penelitian kualitatif yaitu sebagai prosedur suatu penelitian yang dimana menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari Untuk memahami suatu gejala, kita harus sabar menyaksikan, mendengarkan, dan memahami bahasa yang diungkapkan. Bagi Brouwer,

fenomenologi tidak bisa hilang dan menjadi syarat mutlak bagi seseorang yang mau memikirkan dasar dari usaha ilmiah atau dasar dari hidupnya sendiri. Ada beberapa aspek penting dalam fenomenologi. Pertama, fokus pada pengalaman subjektif, yaitu menggali pengalaman pribadi dari partisipan yang terlibat dalam fenomena tersebut, misalnya bagaimana seseorang pengalaman memaknai mereka kedalam dunia orang-orang atau suatu perilaku yang diamati”. sedangkan menurut Kirk dan Miller yang di kutip dari (Moleong, 2018) Peneliti kualitatif menurutnya adalah “ Tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahan nya”. Kata Brouwer (1984:3), seorang fenomenolog senang melihat gejala (fenomena). Ia bukan ilmu, tetapi merupakan sebuah cara pandang, metode pemikiran, a way of looking at things. cosplay. dilakukan Kedua, pengalaman data melalui wawancara, yaitu percakapan Panjang yang memungkinkan partisipan bercerita secara bebasd tentang pengalaman mereka. Ketiga, kami mencoba untuk memahami dan menggambarkan makna dari pengalaman tersebut, bukan menyamaratakan, tetapi untuk menjelaskan apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh orang-orang yang mengalami fenomena tersebut. Keempat, kami mengesampingkan prasangka atau opini, agar pandangan subjektif para responden tidak memengaruhi hasil penelitian.

No	Inisial nama	Umur
1	LH	18
2	JB	16
3	VR	18
4	GA	16
5	AB	16

Table 1. Subjek Responden

Sumber data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer dalam penelitian kualitatif adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau langsung dari partisipan dalam subjek penelitian. Data primer ini diperoleh dari Teknik pengumpulan data secara langsung dan juga melalui *WhatsApp*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomenologi berdasarkan pemikiran Moleong (2018) adalah suatu penelitian ilmiah yang mengkaji dan menyelidiki suatu peristiwa yang dialami oleh seorang individu, sekelompok individu, atau sekelompok makhluk yang hidup. Dalam penelitian ini didapatkan hasil dari teori moleong yang menetapkan fenomenologi adalah suatu peristiwa yang dialami oleh seorang individu atau kelompok individu. Hasil penelitian ini berasal dari pengalaman para informan. Sebagian besar jawaban responden mengatakan bahwa dalam beberapa tahun terakhir, jumlah event *cosplay* sermakin banyak, dalam seminggu event *cosplay* diadakan satu atau dua kali. Seseorang yang ingin disebut sebagai *cosplayer* harus memahami karakter yang dia perankan baik dari segi penampilan maupun sifatnya. Hal tersebut diperlukan agar penampilan yang diperankan lebih terlihat natural. Tidak ada Batasan umur untuk menjadi seorang *cosplayer*, anak-anak hingga dewasa bisa menjadi *cosplayer* namun, kostum yang dipakai harus sesuai dengan karakter yang diperankan karena ada beberapa kostum karakter *anime* yang terbuka dan tidak cocok digunakan oleh anak-anak. Sebagian besar responden menyatakan bahwa motivasi utama mereka menjadi *cosplayer* adalah untuk mengekspresikan kecintaan terhadap karakter *anime* favorit mereka. Beberapa responden juga mengungkapkan bahwa *cosplay* memberi ruang mereka untuk melarikan diri dari kehidupan mereka yang sebenarnya karena mereka bisa menjadi sosok yang berbeda. Beberapa *cosplayer* di Surabaya memilih untuk membuat kostum sendiri dan beberapa yang lainnya memilih untuk menyewa kostum. Dalam beberapa kasus, Keputusan untuk membuat dan menyewa kostum dipengaruhi oleh faktor ekonomi, waktu, dan keterampilan para *cosplayer* itu sendiri. *Cosplay* tidak hanya dilihat sebagai hobi pribadi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun solidaritas dalam komunitas. Komunitas *cosplay* di Surabaya cukup solid, dengan adanya dukungan antar anggota dalam bentuk kolaborasi membuat kostum, berbagi tips *make up*, hingga mendukung satu sama lain saat mengikuti kompetisi atau acara *cosplay*.

Banyak *cosplayer* merasakan keadaan dualitas identitas saat mereka mengenakan kostum karakter *anime*. Identitas asli mereka sebagai individu seringkali bercampur dengan identitas karakter yang mereka perankan, menciptakan suatu ruang. Dimana mereka dapat mengeksplorasi bagian dari diri mereka yang tidak terungkap dalam kehidupan sehari-hari. Kekuatan komunitas *cosplay* di Surabaya sangat berpengaruh dalam pembentukan identitas kelompok. Solidaritas dan kebersamaan dalam komunitas ini menunjukkan bahwa identitas

*cosplayer* tidak hanya terbentuk dari diri individu, tetapi juga dari hubungan sosial dengan sesama *cosplayer*. Aspek ekonomi dan teknologi juga memengaruhi proses pembentukan identitas *cosplayer*. Keberadaan platform daring seperti *Instagram* dan *Tiktok* memungkinkan *cosplayer* untuk memposting kostum mereka kepada audiens yang lebih luas, sementara faktor ekonomi memengaruhi kemampuan mereka untuk membuat atau menyewa kostum yang diperankan. Secara keseluruhan, *cosplayer anime* di Surabaya adalah fenomena yang kompleks dan kaya akan makna identitas, baik secara individual maupun kelompok. Melalui *cosplay*, mereka menemukan cara baru untuk mengekspresikan diri dan membangun komunitas.

Beberapa hasil pertanyaan penelitian dari wawancara yang telah kami lakukan kepada para narasumber sebagai berikut :

1. Kapan event *cosplay* biasanya diadakan kapan saja? Dan berapa kali dalam sebulan?

**Narasumber 1:** Event *cosplay* biasanya diadakan pada hari weekend, yaitu sabtu dan minggu karena weekend adalah hari dimana banyak orang yang dapat menyempatkan diri untuk pergi ke event, sehingga event yang diadakan bisa ramai. Event *cosplay* akhir-akhir ini sangat sering diadakan bahkan bisa sampai 1-2 kali dalam seminggu.

**Narasumber 2:** Dari pengalamanku event *cosplay* biasanya diadakan kalau tidak sabtu ya minggu, kadang mungkin ada 1- 3 kali event dalam sebulan.

**Narasumber 3:** Event *cosplay* biasanya diadakan pada akhir pekan atau libur nasional, terutama saat ada konvensi *anime*, game atau pop culture. Frekuensi bisa bervariasi dari satu hingga dua kali dalam sebulan, tergantung kota dan komunitas.

2. Apakah seorang yang ingin menjadi *cosplayer* harus mengetahui secara rinci *anime* dari karakter yang akan diperankan?

**Narasumber 1:** Menurutku sangat dianjurkan, karena pada dasarnya *cosplay* dilakukan untuk meniru sosok karakter baik dari segi visual maupun karakter dari tokoh tersebut. Sehingga kemampuan *cosplayer* dalam melakukan *impersonate* atau mendalami karakter sangat dibutuhkan untuk menciptakan *cosplay* yang sempurna.

**Narasumber 2:** Iya dong harus, agar totalitas dalam *cosplay* karakter tersebut. Masa ingin *cosplay* tapi tidak menonton atau mengerti karakter yang ingin diperankan

---

**Narasumber 3:** Tidak harus mengetahui secara rinci *anime* atau game dari karakter yang di *cosplay*, tetapi biasanya lebih dihargai jika *cosplayer* memahami *anime* atau game dari karakter yang ingin diperankan.

3. Biasanya yang mengikuti event *cosplay anime* berkisar umur berapa?

**Narasumber 1:** Usia *cosplayer* umumnya berkisar 13 tahun hingga 30an tahun.

**Narasumber 2:** Setauku dari umur 16 hingga 25 tahun.

**Narasumber 3:** Sekarang ini *cosplay* sudah banyak diikuti oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari orang dewasa sampai anak-anak dibawah umur semuanya bisa ikut *cosplay* asalkan tetap pada kodratnya masing-masing.

4. Platform apa saja yang digunakan untuk mengekspresikan diri mereka sebagai *cosplayer*?

**Narasumber 1:** Instagram

**Narasumber 2:** mungkin baru Instagram dan tiktok saja.

**Narasumber 3:** Instagram dan tiktok untuk berbagi foto dan video, youtube untuk vlog dan tutorial, facebook dan discord untuk bergabung dengan komunitas atau grup.

5. Apakah ada komunitas yang diikuti di Surabaya? Jika ada, apa pengaruh komunitas tersebut terhadap perjalanan *cosplay* kamu?

**Narasumber 1 :** Ada beberapa komunitas *cosplay* di Surabaya, seperti Surabaya *Cosplay Community* (SCC). Komunitas ini dapat memberikan pengaruh positif, yaitu memperluas jaringan pertemanan, membantu dalam pembuatan kostum atau sharing tips, dan meningkatkan kepercayaan diri untuk tampil di event.

**Narasumber 2:** Pernah saya ikut komunitas yang ada di Surabaya, pengaruh mereka terhadap saya, yaitu mempunyai banyak teman dalam perjalanan menjelajah semua event yang ada di Surabaya.

**Narasumber 3:** Saya pribadi tidak masuk di komunitas manapun

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa cosplay bukan hanya sekadar hobi, melainkan juga merupakan bentuk ekspresi diri yang menggabungkan kreativitas, komunitas, dan interaksi sosial. Ternyata sebuah komunitas cosplayer juga memiliki peran cukup penting dalam dunia cosplayer, komunitas tersebut dapat menciptakan ikatan sosial yang kuat, memperkuat rasa kebersamaan dan saling dukung di antara anggotanya, seperti meningkatkan kepercayaan diri dan lain sebagainya. Selain itu peran media sosial juga sangat penting dalam menyebarkan budaya cosplay, memungkinkan cosplayer untuk berbagi karya dan menjangkau audiens yang lebih luas, sekaligus membangun jaringan global. Dengan demikian, cosplay di Surabaya dapat dipandang sebagai fenomena yang memperkaya keragaman budaya serta ruang bagi individu untuk mengeksplorasi identitas mereka secara lebih luas.

Dengan adanya penelitian ini kami sampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada teman-teman mahasiswa yang terlibat langsung dalam penelitian ini maupun pihak-pihak lain yang terlibat secara tidak langsung. Kami menyadari masih ada banyak kekurangan dalam makalah ini baik dalam penggunaan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dramaturgi Finstagram 3 Cosplayer Kota Surabaya di Kehidupan Nyata Ilmu Komunikasi” Universitas 17 Agustus Surabaya, *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)*
- [2] “Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif” Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto, *Jurnal Komunikasi Islam (J-Kis)*
- [3] “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung” Oleh: Antar Venus & Lucky Helmi
- [4] “Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.”