

Identitas Cosplayer Anime di Surabaya

Yuningsih Rajagukguk¹, Zola Febeta Pratama², dan Sultan Rahman Alamsyah³
Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3}

24041184138@mhs.unesa.ac.id¹, 24041184032@mhs.unesa.ac.id², 24041184081@mhs.unesa.ac.id³

Abstrak: Munculnya fenomena cosplay tentu saja memunculkan sebuah istilah dan identitas baru, yaitu cosplayer. Fenomena ini tentunya perlu diteliti dan dikaji lebih lanjut dan detail, karena banyak orang yang menyebut dirinya sebagai cosplayer hanya dengan memakai kostum karakter anime di sebuah acara cosplay. Maka, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah benar seseorang yang ingin menjadi seorang cosplayer hanya membutuhkan kostum lalu memakainya di sebuah acara, atau apakah ada hal lain yang harus dipenuhi ketika seseorang ingin menyebut dirinya sebagai seorang cosplayer. Penelitian ini tentunya memiliki pembaruan atau kebaruan dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya, karena penelitian ini akan lebih fokus untuk menggali lebih dalam mengenai identitas orang yang menyebut dirinya sebagai cosplayer. Surabaya menjadi daerah yang menarik untuk diteliti karena Surabaya sering menjadi tuan rumah berbagai acara budaya pop, termasuk festival cosplay. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi kualitatif, yaitu metode pendekatan yang berfokus pada pemahaman pengalaman hidup individu atau kelompok mengenai peristiwa yang pernah dialaminya. Alasan digunakannya metode kualitatif adalah karena penelitian ini akan cenderung mengambil pengalaman seseorang terhadap suatu peristiwa terkait. Tujuan dari metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menggali makna yang lebih dalam dari pengalaman individu tersebut. “Metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang yang diamati” (Moleong, 2018). Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam metode Fenomenologi adalah berfokus pada pengalaman subjektif, melakukan wawancara, memahami dan mendeskripsikan makna dari pengalaman tersebut. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlunya penelitian lebih lanjut mengenai individu yang menyebut dirinya sebagai cosplayer.

Kata Kunci: Cosplayer, Anime, budaya, identitas

PENDAHULUAN

Cosplay adalah singkatan dari costum play yang merupakan suatu fenomena budaya jepang yang cukup populer beberapa dekade terakhir. Cosplay pertama kali berawal dari istilah yang diciptakan oleh reporter asal Jepang, Nobuyuki Takahashi dari studio hard, setelah dirinya menghadiri Konveksi Fiksi Ilmiah Dunia pada tahun 1984 di Los Angeles, hal itu karena dirinya terksean dengan orang-orang yang memakai kostum. Orang-orang yang disebut atau menyebut dirinya sebagai cosplayer karena mereka menggunakan kostum dan aksesoris karakter kesukaan mereka dari anime, manga, video game, dan media lainnya. Ellyssa Krosiki

menjelaskan cosplay dilakukan ketika ada event atau ketika kovenssi anime (Ardhani, 2017). Seiring perkembangan teknologi, budaya cosplay karakter anime, manga, video game, dan media populer lainnya masuk ke berbagai negara, salah satunya Indonesia. Di Indonesia sendiri, cosplay sudah menyebar cukup luas di berbagai kalangan, terutama remaja.

Cosplay mulai muncul selain karena perkembangan teknologi informasi yang memudahkan kita untuk mengakses berbagai informasi, pengaruh dari rasa suka para fans anime, manga, dan media lainnya juga memiliki peran penting atas kemunculan cosplay. Pada awal tahun 2000an hingga pertengahan 2000an banyaknya tayangan anime di tv Indonesia menyebabkan efek domino yang membuat banyaknya masyarakat menyukai budaya jepangan, sehingga akhirnya mereka pun mulai membentuk komunitas komunitas cosplay di Indonesia (cosplayer indonesia, 2024). Tentu ada perbedaan mengenai cosplay di setiap wilayah, sebagai contoh di Surabaya dan wilayah lain. Cosplay di Surabaya sekarang selalu diadakan setiap minggu , tapi tingkatan event nya berbeda, selain dari anime ada juga yang lagi rame yaitu cosplay karakter game (Machi, 2024). Rasa suka tersebut tentu muncul dari karya anime, manga, video game, dan media lainnya yang menyajikan alur cerita, visual grafis, penggambaran sifat setiap karakter yang membuat para fans terpukau. Untuk mengekspresikan rasa suka mereka terhadap karakter yang mereka sukai, akhirnya mereka mencurahkan rasa suka tersebut dengan melakukan cosplay ketika ada suatu event yang berhubungan dengan anime atau manga, sehingga mereka menyebut dirinya sebagai cosplayer. Terkait identitas mereka yang lebih kompleks tidak hanya dapat dilihat dari kostum yang mereka gunakan ketika melakukan cosplay. Karena setiap karakter di suatu anime, manga, video game juga memiliki perbedaan di sifat, gaya bicara, serta ada ciri spesifik di setiap karakter.

Berdasarkan pendahuluan/latar belakang tersebut, didapatkan sebuah rumusan masalah, yaitu (1) apa syarat dan ketentuan seseorang agar dirinya disebut sebagai cosplayer. Tujuan penelitian ini tentu untuk menggali lebih kompleks dan dalam seseorang yang menyebut dirinya sebagai seorang cosplayer, apakah hanya dengan mengenakan kostum suatu karakter anime dirinya dapat disebut sebagai cosplayer, atau dirinya harus benar-benar memahami karakter yang ia cosplay.

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 metode 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 katakata tertulis maupun lisan dari orang-orang atau suatu perilaku yang diamati”. Sedangkan menurut Kirk dan Miller yang dikutip dari (Moleong, 2018) penelitian 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.

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 memaknai pengalaman mereka kedalam dunia cosplay. Kedua, pengalaman data dilakukan melalui wawancara, yaitu percakapan Panjang yang memungkinkan partisipan bercerita secara bebas 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.

Adapun juga beberapa teori yang mendasari analisis identitas para cosplayer. Pertama, teori pengalaman subjektif: dalam teori ini mereka menekankan pentingnya pengalaman pribadi dan emosional dalam pembentukan identitas, dalam konteks cosplay, individu mungkin mengalami rasa penerimaan maupun kebanggaan yang kuat, teori ini membantu memahami bagaimana pengalaman emosional ini berkontribusi pada identitas mereka sebagai cosplayer. Kedua, teori performa: dalam teori ini identitas dipandang sebagai performatif, artinya identitas dibentuk

dan ditampilkan melalui tindakan dan perilaku cosplayer, bukan sekedar mengenakan kostum saja tetapi cosplayer juga berinteraksi dengan orang lain sebagai karakter yang mereka perankan atau karakter yang mereka cosplay, menciptakan pengalaman yang kaya akan performa, hal ini memperlihatkan bahwa identitas adalah sesuatu yang diciptakan dan dipertunjukkan dalam konteks sosial. Ketiga, teori campuran budaya: teori ini menyoroti bagaimana elemen dari berbagai budaya dapat digabungkan untuk membentuk identitas baru, dikarenakan cosplay melibatkan pengambilan karakter dari anime, film maupun video game, menciptakan campuran budaya itu sendiri cosplayer menggabungkan elemen-elemen ini dengan latar belakang dan pengalaman pribadi mereka menghasilkan identitas yang unik. Keempat, teori konstruksi sosial teori ini berpendapat bahwa identitas tidak bersifat bawaan melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dan konteks budaya. dalam cosplay individu mengadopsi karakter dan elemen dari budaya populer dan interaksi dalam komunitas cosplay berkontribusi pada pembentukan identitas mereka melalui diskusi kolaborasi dan berbagai pengalaman yang membentuk makna identitas mereka itu sendiri.

No	Inisial nama	Umur
1	VR	18
2	AB	16
3	JB	16

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 via WhatsApp.

Dalam pemilihan informan sendiri kamu menggunakan beberapa kriteria seperti salah satunya yaitu, cosplayer dengan pengalaman cosplay yang cukup lama. Pelaksanaan wawancara kita adakan melalui via WhatsApp dikarenakan ada sedikit kendala untuk bertemu secara langsung dan juga untuk mengefisienkan waktu. Dalam sesi wawancara pun kami sebisa mungkin menghindari adanya bias saat proses wawancara dengan cara mengulangi pernyataan narasumber dan memastikan agar hal yang disampaikan itu benar adanya. Lalu adapun kami mengaitkan temuan dengan teori yang relevan atau literatur yang ada, ini membantu

menjelaskan makna dari data dan bagaimana mereka berhubungan dengan konteks yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang identitas para cosplayer anime di Surabaya, dengan fokus pada bagaimana mereka membentuk dan mengekspresikan identitas tersebut melalui keterlibatan komunitas, pemahaman karakter, dan penggunaan kostum. Hasil temuan penelitian ini mengungkap bahwa identitas cosplayer anime tidak hanya sekadar ekspresi ketertarikan pada karakter anime, tetapi juga terwujud dari partisipasi aktif mereka dalam komunitas cosplay, kedalaman pemahaman mengenai karakter yang mereka perankan, penggunaan kostum sebagai alat visual, serta keaktifan dalam acara-acara cosplay untuk menghidupkan karakter tersebut dalam dunia nyata.

Indikator Identitas Cosplayer Anime

1. Keterlibatan dalam Komunitas

Keterlibatan dalam komunitas cosplay sangat penting bagi cosplayer anime di Surabaya. Mereka menemukan komunitas ini sebagai tempat yang aman dan mendukung, di mana mereka dapat berbagi pengalaman, menerima dukungan sosial, dan saling belajar untuk meningkatkan keterampilan dan ekspresi diri mereka. Partisipasi aktif ini memperkuat rasa keterikatan emosional terhadap hobi cosplay, menciptakan rasa kebersamaan yang kuat, dan memberikan pengakuan sosial. Semua ini berkontribusi pada pembentukan dan penguatan identitas mereka sebagai cosplayer. Temuan ini sejalan dengan teori identitas dalam budaya populer yang menekankan pentingnya kelompok sosial dalam membentuk identitas diri. Dalam teori ini, interaksi dengan kelompok yang memiliki minat dan tujuan serupa dapat memperkuat konsep diri, terutama melalui minat bersama seperti cosplay. Dengan begitu, komunitas cosplay tidak hanya menjadi tempat berbagi minat, tetapi juga ruang yang memberi cosplayer makna dan pemahaman lebih mendalam tentang identitas mereka.

2. Pemahaman Terhadap Karakter

Salah satu aspek yang mendalam dalam identitas cosplayer adalah pemahaman yang kuat tentang karakter anime yang mereka perankan. Banyak cosplayer di Surabaya memilih karakter anime berdasarkan kualitas atau sifat yang mereka kagumi atau yang memiliki kesamaan dengan diri mereka sendiri. Dengan memahami latar belakang, kepribadian, dan motivasi karakter, mereka dapat menghidupkan karakter ini dengan lebih autentik dan berkesan. Hal ini

menunjukkan bahwa cosplay bukan hanya tentang mengenakan kostum, tetapi juga tentang merasakan dan memahami karakter tersebut sebagai bagian dari diri. Temuan ini mendukung teori identitas budaya populer yang menyatakan bahwa individu sering kali menggunakan elemen-elemen dari media populer sebagai refleksi dari diri mereka sendiri. Cosplayer menggunakan karakter anime yang mereka pilih untuk mengekspresikan diri dan memperkuat konsep diri mereka melalui kepribadian dan nilai-nilai karakter tersebut, menciptakan hubungan emosional yang kuat yang memperkaya identitas mereka sebagai cosplayer.

3. Penggunaan Kostum, aksesoris dan yang lainnya

Kostum adalah simbol penting dalam proses identifikasi cosplayer. Meskipun sebagian besar cosplayer di Surabaya memilih menyewa kostum alihalih membuatnya sendiri, mereka tetap menganggap kostum sebagai elemen yang penting untuk menampilkan karakter secara visual. Kostum, aksesoris, dan elemen tambahan lainnya berfungsi sebagai kelengkapan dari karakter yang diperankan, memungkinkan cosplayer mengekspresikan identitas mereka melalui penampilan fisik.

Dalam konteks teori identitas budaya populer, penggunaan kostum adalah salah satu cara visual yang sangat efektif dalam memperlihatkan identitas dan hubungan dalam budaya populer seseorang. Meskipun cosplayer di Surabaya tidak selalu membuat kostum mereka sendiri, kostum tetap memainkan peran penting sebagai representasi dari karakter yang mereka perankan dan menunjukkan dedikasi mereka terhadap identitas sebagai cosplayer.

Selain kostum, aksesoris dan properti juga memainkan peran penting dalam mengidentifikasi seorang cosplayer. Banyak karakter anime yang memiliki atribut khas, seperti senjata, perhiasan, atau benda-benda khusus yang menjadi bagian dari penampilan mereka. Cosplayer sering kali berusaha menciptakan aksesoris ini dengan sangat detail, sehingga keseluruhan penampilan mereka tampak lebih autentik. Misalnya, jika seorang cosplayer memerankan karakter dari anime yang memiliki pedang besar, mereka akan berusaha membuat replika pedang tersebut agar kostum mereka terlihat lengkap dan lebih meyakinkan.

Elemen lain yang juga menandai seorang cosplayer adalah gaya rambut dan riasan wajah. Karakter anime sering kali memiliki gaya rambut yang unik dan warna yang tidak umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti biru atau merah terang. Cosplayer akan menggunakan wig atau bahkan mengecat rambut mereka agar sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Selain itu, riasan wajah digunakan untuk meniru ekspresi atau ciri khas visual dari karakter tersebut. Misalnya, beberapa karakter anime memiliki mata yang besar atau

garis-garis wajah yang tegas, dan cosplayer akan berusaha untuk mereplikasi tampilan ini melalui riasan yang detail.

4. Kehadiran dalam acara-acara cosplay

Selain penampilan fisik, kehadiran dalam acara-acara cosplay juga menjadi tanda penting bahwa seseorang adalah cosplayer. Acara seperti konvensi anime, pameran, atau kompetisi cosplay menjadi ajang di mana para cosplayer bisa menampilkan hasil karya mereka dan berinteraksi dengan sesama penggemar. Partisipasi dalam acara-acara semacam ini memberi cosplayer kesempatan untuk memperlihatkan identitas mereka sebagai bagian dari komunitas cosplay. Dengan tampil di depan umum, mereka tidak hanya diakui sebagai cosplayer oleh sesama penggemar, tetapi juga oleh masyarakat yang lebih luas.

Kaitan dengan Teori Identitas dalam Budaya Populer

Temuan penelitian ini sebagian besar konsisten dengan teori identitas dalam budaya populer, yang menjelaskan bahwa individu sering membentuk dan menegaskan identitas mereka melalui media populer serta keterlibatan dalam komunitas yang memiliki minat serupa. Dalam penelitian ini, keterlibatan dalam komunitas cosplay menjadi aspek penting yang mendukung pembentukan identitas cosplayer. Komunitas ini yang menyediakan dukungan sosial, pengakuan, dan kesempatan bagi para cosplayer untuk mengekspresikan kecintaan mereka terhadap karakter anime dengan cara yang lebih mendalam dan autentik.

Namun, terdapat perbedaan dalam hal kostum. Teori identitas dalam budaya populer umumnya menganggap pembuatan

kostum sebagai bentuk penegasan identitas yang kuat. Di Surabaya, banyak cosplayer memilih untuk menyewa kostum dengan alasan praktis dan efisiensi. Meskipun demikian, mereka tetap merasa bahwa kostum berperan penting sebagai media yang membantu mereka menampilkan karakter dengan cara yang nyata dan mendalam. Dengan kata lain, identitas

cosplayer di Surabaya lebih terlihat melalui cara mereka menghidupkan karakter melalui penggunaan kostum, daripada dalam proses pembuatan kostum itu sendiri.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa meskipun identitas cosplayer anime di Surabaya sebagian besar sejalan dengan teori identitas dalam budaya populer, mereka juga memiliki pendekatan unik yang disesuaikan dengan kondisi dan norma lokal. Identitas cosplayer bukan

hanya hasil dari penggunaan budaya populer, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek lokal dan cara pandang mereka terhadap cosplay.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang identitas cosplayer anime di Surabaya, terutama bagaimana mereka diakui sebagai cosplayer dan aspek-aspek yang memperkuat identitas mereka. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa identitas seorang cosplayer anime tidak hanya terbentuk dari kecintaan mereka terhadap karakter anime, tetapi juga didukung oleh beberapa elemen penting. Elemen-elemen ini meliputi partisipasi dalam kegiatan cosplay, seperti memilih dan mengenakan kostum, bergabung dalam komunitas, serta penghayatan terhadap karakter yang mereka perankan.

Meskipun banyak cosplayer di Surabaya lebih memilih menyewa kostum daripada membuatnya sendiri, hal ini tidak mengurangi kedekatan mereka dengan karakter yang diperankan. Kostum tetap menjadi bagian yang sangat penting karena membantu cosplayer tampil sebagai karakter dengan lebih akurat, sehingga memperkuat keterikatan mereka dengan karakter tersebut. Selain itu, komunitas cosplay di Surabaya juga berperan besar dalam membentuk dan mendukung identitas cosplayer. Komunitas ini menjadi tempat bagi para cosplayer untuk berkumpul, berbagi pengalaman, dan saling mendukung. Di dalam komunitas ini, mereka dapat merasa diterima, dihargai, dan dapat mengatasi stereotip negatif Masyarakat. Identitas cosplayer anime di Surabaya, dengan demikian, bukan sekadar penampilan luar seperti kostum atau aksesoris, tetapi juga keterlibatan emosional dengan karakter yang mereka pilih serta hubungan dengan sesama cosplayer.

Melalui komunitas ini, para cosplayer dapat memperkuat rasa percaya diri dan mendapatkan pengakuan sosial dari sesama anggota komunitas, sehingga identitas mereka sebagai cosplayer semakin kukuh.

Penelitian ini mengungkap peran komunitas dan kostum dalam identitas cosplayer anime di Surabaya, namun masih banyak ruang untuk eksplorasi yang lebih dalam. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengeksplorasi bagaimana media sosial memengaruhi interaksi dan komunikasi antar cosplayer, misalnya, bagaimana platform seperti Instagram atau TikTok membentuk identitas mereka melalui paparan luas dan interaksi online. Selain itu, akan sangat menarik untuk membandingkan komunitas cosplayer anime di berbagai kota di Indonesia,

seperti Jakarta, Bandung, atau Yogyakarta, untuk memahami perbedaan atau persamaan dalam pembentukan identitas cosplayer di tiap daerah tersebut. Melalui penelitian lanjutan ini, kita akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai identitas cosplayer anime di Indonesia dan dinamika yang memengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif

1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. Retrieved from [https://jinnovative.org/index.php/Innovative%0AP endekatan](https://jinnovative.org/index.php/Innovative%0AP%20pendekatan)

[2] Ramadhan, D., Fridha, M., Palupi, T., & Kusumaningrum, H. (2024). Dramaturgi Finstagram 3 Cosplayer Kota Surabaya di Kehidupan Nyata. 02(02).

[3] Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.7454/jki.v1i2.7818>

[4] Syafuddin, K. (2020). COSPLAY SEBAGAI AJANG MENDAPATKAN PENGAKUAN MASYARAKAT (Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual). *Mediasi*, 1(3), 158–173. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v1i3.146>