

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pemahaman akan karakteristik manusia dan budayanya masing-masing merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan harus dipahami secara komprehensif. Manusia dalam dunia ini memegang peranan yang unik dan dapat dipandang dari banyak segi, namun tak dapat dipungkiri manusia satu dengan lainnya memiliki perbedaan yang sangat prinsip, salah satunya adalah budaya. Perbedaan budaya itu bisa mengenai nilai-nilai, keyakinan, perilaku dan sebagainya. Dalam konteks ini, tak dapat dipungkiri sering terjadi kesalahpahaman antara satu dengan yang lainnya. Suatu masalah yang berkaitan dengan lintas budaya adalah bahwa orang yang mengartikan budaya secara berlainan atau berbeda, yang mempersulit mengetahui maknanya secara pasti dan benar.<sup>1</sup>

Di era globalisasi sekarang, sudut-sudut dunia seakan sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Informasi dari sudut dunia manapun sangat mudah untuk kita ketahui. Akibatnya tanpa disadari difusi<sup>2</sup> atau penyebaran ide-ide, baik berupa sistem sosial maupun budaya dari luar masuk mulai menyebar dan mungkin terinternalisasi dalam masyarakat regional tertentu seperti masyarakat Indonesia,

---

<sup>1</sup>Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) h. 159-161

<sup>2</sup>Difusi (*diffusion*), penyebaran sifat-sifat cultural satu kelompok ke dalam kelompok lainnya. Lihat J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), h. 138

khususnya remaja. Penyebaran ide-ide tersebut makin intens dikarenakan oleh kemajuan teknologi dan informasi, bahkan hal ini diperparah dengan para penyedia informasi yang berlomba-lomba menginovasi diri untuk menjadi yang terdepan di bidangnya.<sup>3</sup> Hampir setiap negara atau bangsa yang telah merdeka dan diakui derajat dan keberadaannya yang kemudian dibuat undang-undang dan konstitusi sebagai wadah dari sistem sosial budayanya.

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia juga mengalami dampak daripesatnya pengaruh globalisasi. Sebagaimana yang terjadi di negara lain, globalisasi memberi pengaruh yang positif dan negatif terhadap tatanan kehidupan masyarakat Indonesia.

Pengaruh globalisasi terhadap budaya nasional meliputi berbagai sektor kehidupan seperti budaya dalam bidang politik, ekonomi, ideologi, sosial dan lain-lain secara cepat maupun lambat mempengaruhi prinsip dan identitas kebudayaan nasional Indonesia.<sup>4</sup> Pengaruh positif globalisasi terhadap budaya berpolitik adalah tumbuhnya kesadaran untuk menjalankan pemerintahan secara terbuka dan demokratis sebagaimana yang telah dijalankan oleh negara-negara demokratis di seluruh dunia.

---

<sup>3</sup>Elly, M. Setiadi, *Ilmu Sosial Dasar dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 76

<sup>4</sup>Kuntowijoyo, *Budaya elite dan Budaya Massa dalam ectasy Gaya Hidup* (Bandung: Mizan, 1997) h. 93-96

Pada sektor ekonomi, dengan terbukanya pasar internasional, budaya bersaing secara positif sudah mulai mempengaruhi pola pikir masyarakat dunia usaha di Indonesia. Budaya tersebut memotivasi para pelaku usaha untuk menciptakan produk barang dan jasa yang kompetitif di tingkat dunia.

Pada bidang sosial, globalisasi menularkan budaya berpikir global, etos kerja dan disiplin yang tinggi serta semangat untuk maju yang pada akhirnya menciptakan identitas bangsa yang lebih positif di tingkat dunia. Selain pengaruh positif, globalisasi juga memberi pengaruh negatif pada budaya nasional Indonesia. Pada bidang politik, globalisasi yang didukung paham demokrasi dan liberalisme lambat laun mengikis nilai-nilai budaya luhur dalam ideologi Pancasila. Budaya *voting* yang mengabaikan semangat musyawarah untuk mufakat adalah contoh nyata dari pengaruh negatif globalisasi dari paham demokrasi.

Pada bidang ekonomi, budaya cinta produk dalam negeri yang digalakkan sejak Orde Baru sudah terkikis dengan maraknya produk luar negeri. Pada bidang sosial, sebagian besar masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, mulai lupa dengan identitas diri bangsa Indonesia. Salah satu contohnya adalah munculnya komunitas-komunitas *cosplay*.

Beberapa tahun terakhir, banyak bermunculan komunitas kelompok-kelompok penggemar (*fandom*), baik melalui dunia nyata maupun dunia *cyber*. Komunitas kelompok penggemar (*fandom*) ini menunjukkan eksistensi mereka

dengan banyak cara, mulai dari mengganti nama belakang mereka menjadi tokoh yang di sukai, berdandan ala tokoh kesukaan mereka dan masih banyak cara lagi yang mereka lakukan untuk menunjukkan kekaguman mereka. Komunitas kelompok penggemar (*fandom*) yang sedang marak saat ini adalah komunitas kelompok penggemar (*fandom*) *manga* buatan Jepang.

Jepang merupakan salah satu negara yang kemajuan teknologinya sangat pesat dan mampu memanfaatkan peluang dalam produk-produk industri, tapi keahlian Jepang tidak berhenti hanya sampai di situ, Jepang pun ahli dalam dunia sastra, tepatnya sastra populer yang disebut komik. Komik buatan Jepang dikenal dengan sebutan *manga*.<sup>5</sup>*Manga* merupakan salah satu sumber kekayaan yang cukup berpengaruh bagi perekonomian Jepang. *Manga* bukanlah cerita bergambar yang asal jadi, tetapi gambar yang disajikan di dalamnya sangat beragam dan mampu menarik perhatian banyak orang karena gambar yang dibuat adalah gambar-gambar ekspresif dengan penggambaran yang khas oleh penulisnya. Gambar-gambar dalam *manga* biasanya bermata lebar, hidung secuil dan bibir yang kecil, tipikal wajah seperti itulah yang menjadi ciri khas *manga*. Tetapi untuk menggambarkan tokoh yang seram dan jelek, penulis *manga* (yang biasa disebut *mangaka*) menggambarkan tokoh tersebut dengan benar-benar menyeramkan, misalnya dengan bibir yang sangat tebal, gigi

---

<sup>5</sup>Manga dalam bahasa Jepang berarti karikatur ejekan, karikatur, penjelasan dengan gambar, ilustrasi. Lihat Goro taniguchi, Kamus Standar Bahasa Jepang-Indonesia (Jakarta: Dian Rakyat 1999) h. 363

bertaring dan berbadan besar. Karena kekhasannya itulah, *manga* telah diakui masyarakat dunia sebagai sesuatu milik Jepang.

Seperti halnya di Jepang, di Indonesia juga terdapat komunitas-komunitas penggemar *manga* dan *anime*. Biasanya mereka berkumpul dan berbagi dengan penggemar lain lewat internet atau berkumpul di suatu tempat. Para penggemar yang bertemu di internet biasanya mengadakan *gathering* (pertemuan) untuk saling berjumpa satu sama lain. Misalnya saja Indoakatsuki.net yang memiliki jumlah anggota 24.373 dengan jumlah posting 1.827, lalu Indomanga.com memiliki jumlah anggota 11.814 dengan jumlah posting 152.032.<sup>6</sup>

Penggemar yang tergabung dalam komunitas seperti mereka membuat dunia sendiri terhadap sesuatu yang mereka kagumi, mereka berinteraksi, mereka menunjukkan apa yang mereka tahu dan miliki untuk menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar sejati. Mereka menunjukkan diri mereka untuk membentukkan orang lain dengan cara tertentu untuk mendapatkan pengaruh, kekuasaan, simpati, bahkan mereka berharap ditiru.

Seperti yang dilakukan para *fandommanga* di Jepang, mereka beramai-ramai mengikuti acara festival *cosplay* yang diadakan di Comiket yang menarik antusias hingga sekitar 500.000 pengunjung. Acara ini diselenggarakan sekitar bulan Januari 2009. Comiket adalah pameran komik terbesar di Jepang, peserta yang turut di

---

<sup>6</sup>Indoakatsuki.com diakses pada tanggal 27 februari 2014

dalamnya berasal dari Jepang sendiri dan seluruh dunia. Para peserta mendadani diri mereka seperti tokoh karakter *manga* dan *anime* favorit mereka, dengan pakaian olahraga bahkan kadang-kadang memakai pakaian yang ‘wah’. Para *cosplayer* itu biasanya membeli kostum mereka sehingga menghabiskan banyak dana untuk mengikuti *cosplay*.

Di Kalimantan Selatan komunitas ini sudah berkembang sejak lama, namun penyebarannya masih terpusat di ibukota. Kebanyakan kostum yang digunakan menggunakan tokoh *manga/anime* dari Jepang. Di Kalimantan Selatan sendiri sangat jarang ditemukan *cosplayer* yang mengenakan pakaian dari komik luar asia, beberapa menggunakan tipe Eropa tetapi dikarenakan di ambil dari *manga* bukan dari komik luar Asia.

Seperti halnya komunitas satu ini, Armor Crazy Banjarmasin (ACB) mendirikan komunitasnya di Banjarmasin. Didirikan sejak 2010, komunitas ini sudah merambah hingga Jakarta. Salah satu pencetus berdirinya komunitas ini berinisial “I” mengatakan jika dirinya tertarik dengan *anime* dan kostum yang digunakan.

“Dalam komunitas ini tak ada istilah ketua ataupun yang mengetuai, hal ini agar tak terjadi kesenjangan dan menjaga persamaan” ungkapanya. “I” mengungkapkan, jika pencetus dari ACB ada 3 orang yaitu “Y”, “J”, dan “I”. Ia juga menambahkan jika tujuan didirikannya komunitas ini dikarenakan banyaknya teman yang memiliki hobi, minat, bakat, dan keterampilan yang sama agar dapat

menyalurkan hobi secara bersama-sama. Perkembangan komunitas ACB juga meningkat hal ini dikarenakan banyaknya anggota yang bergabung dan memiliki keterampilan yang tinggi dalam setiap aksi dan karyanya.<sup>7</sup> I juga mengungkapkan jika komunitas ACB hanya ada di Banjarmasin, hal ini dikarenakan komunitas lain di daerah juga sudah cukup banyak dan mereka sudah memiliki komunitasnya masing-masing.

Menurutnya tujuan dari melakukan *cosplay* adalah mengasah keterampilan dan menyalurkan bakat dan hobi serta menunjukkan kepada umum jika anak asli Kalimantan Selatan, khususnya Banjarmasin dapat membuat kostum animasi yang terkenal di dunia. I mengungkapkan jika proyek yang sedang digarap masing-masing anggota berbeda-beda tergantung dari apa yang ingin dihasilkan oleh individu itu sendiri. “Saya sendiri sedang menggarap kostum *KnightOriginal* dan *KamenRider* terbaru,” pungkasnya. Ia mengatakan jika komunitas ini sering melakukan perkumpulan untuk bertukar pikiran, pengetahuan, dan menampilkan karyanya. ACB juga pernah menghadiri acara *Hellow Fest* di Jakarta.<sup>7</sup>

Informan lain dari komunitas *Revolution of Darkness* (ROD), mengungkapkan bahwa pelaku *cosplay* rata-rata berusia 20-28 tahun, ada yang masih berstatus sebagai mahasiswa dan ada pula yang sudah memiliki pekerjaan. Pada rentang usia antara 20-28 tahun itu, mereka sudah mampu menghasilkan uang sendiri yang nantinya akan

---

<sup>7</sup>I, anggota *Cosplay* ACB, Wawancara pribadi, Banjarmasin 28 Februari 2014 16.30

dijadikan sebagai modal membuat kostum yang mereka inginkan.<sup>8</sup>Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan di atas terungkap, tujuan mereka melakukan *cosplay* ialah untuk menyalurkan bakat dan hobi serta menunjukkan kepada umum akan potensi yang dimiliki anak-anak Kalimantan Selatan dalam bidang seni khususnya *fashion* (busana).

*Cosplay* pada dimensi kultural adalah mengelompoknya hasrat-hasrat bergaya, yang terwadah dalam komunitas pecinta kebudayaan animasi (dominannya Jepang) dan manga. Pada dimensi berkesenian, ia adalah ekspansi besar-besaran ekspresi yang terwujud dalam desain dan seni bermain peran. Karena *cosplay* memiliki dimensi spesial, dimana seseorang melalui busana ini, juga “wajib” memahami karakter “pemilik” busana yang digunakan. Misalkan busana *cosplay* dengan tokoh Naruto, harus dipahami betul keidentikan dominan yang melekat pada Naruto, demikian pun pada tokoh idola lainnya. Pada dimensi kultural lainnya, *cosplay* tidak saja berimplikasi pada wilayah personal, tetapi terjadi massifikasi ideologi animasi terhadap wilayah publik. Ke-kontemporan seni dan ideologi, seperti halnya melemparkan *cosplay* untuk berakumulasi menjadi budaya lokal. Pada akhirnya, lahirnya busana *cosplay* dengan idola tokoh Indonesia semacam Si Buta dari Gua Hantu dan Wiro Sableng, merupakan bukti nyata, bahwa *cosplay* dibesarkan dengan bersumber pada tokoh fiksi.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>S, anggota *cosplay*, ROD, wawancara pribadi, Beruntung 11 Mei 2014 16.30

<sup>9</sup>*Cosplay* dengan tokoh Indonesia masih belum penulis temukan di Banjarmasin

Eksistensi kecintaan pada *cosplay*, menambah daftar panjang terjadinya pembauran kebudayaan asing dan lokal. *Cosplay* pada tataran tertentu mampu memberikan kepuasan berbusana, tidak saja dalam hal hasrat dan ekspresi, tetapi juga persoalan bagaimana memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh tertentu secara total. Dimensi *cosplay* (*cos* and *play*) yang memberikan penekanan dan betapa spesialnya karakter busana ini. Kekhususan dalam hal *play*, membatasi busana ini untuk direduksi dalam busana kasual (sehari-hari), membedakannya dari peragaan busana umumnya, dan tentu, keidentikan busana *cosplay* merupakan wujud identitas busana yang digunakan.

Ada hal yang menarik untuk diketengahkan dalam ranah berbusana dalam konteks *cosplay*. Dalam wujud busana *cosplay* merupakan perkembangan nilai-nilai “tradisi” yang menjadi kultur dunia animasi, dikemas dalam persoalan mode. Pada ranah lain, terjadi distorsi makna terhadap nilai-nilai berbusana; dimana, berbusana menjadi alat untuk mempersatukan tujuan dalam mencapai apa yang disebut bergaya. Istilah bergaya, dalam konteks berbusana, terpahami sebagai aplikasi luar yang digunakan untuk memanipulasi orang lain, sehingga memiliki kesan sosial yang terkonsep, terbentuk sebagai persoalan hasrat-hasrat individu.<sup>10</sup>

Hasrat-hasrat berbusana inilah yang mengarahkan seseorang individu, atau pun sekelompok orang, untuk mengkonsumsi produk-produk industri (busana) sebagai perpanjangan tangan kultur animasi. Sebagai sebuah kultur, domain ide

---

<sup>10</sup><http://indonesiaartnews.or.id/>

*cosplay* merujuk pada era digital yang diterjemahkan dalam wujud visual busana. Pada akhirnya, kesamaan para *cosplayer* di beberapa daerah (bahkan negara), adalah tentang mengelompoknya hobi yang sama (cinta budaya animasi), kepopuleran tokoh, persoalan ranah bergaya, dan pengakuan identitas terhadap kelompok masyarakat. Hasrat untuk mendapatkan pengakuan sosial yang muncul pada setiap personal, merupakan wujud pencarian identitas dalam masyarakat. Identitas ini jugalah yang membedakan setiap manusia, lingkungan sosial, termasuk juga landasan berpikir untuk bergaya.

Pilihan seseorang terhadap produk budaya akan termanifestasi dalam gaya hidup. Gaya hidup adalah pola yang diyakini sebagai pembentuk identitas diri seseorang. Gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respon terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup.

Identitas diri dan gaya hidup berkaitan erat dengan konsep diri yang mereka miliki. Konsep diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Brook yang dikutip oleh Jalaluddin Rahmat mengatakan bahwa konsep diri merupakan persepsi mengenai diri sendiri, baik yang bersifat fisik, sosial maupun psikologis, yang diperoleh melalui pengalaman individu dalam interaksinya dengan orang lain.<sup>12</sup> Konsep diri meliputi seluruh aspek dalam

---

<sup>11</sup>E.B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi 5*. (Jakarta: Erlangga, 1993)

<sup>12</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Rosdakarya, 1996) h. 125

keberadaan dan pengalaman seseorang yang disadari (walaupun tidak selalu akurat) oleh individu tersebut.<sup>13</sup> Dari kedua definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa konsep diri merupakan gambaran seseorang tentang diri sendiri, baik yang bersifat fisik, sosial maupun psikologis, yang diperoleh melalui interaksinya dengan orang lain.

Setiap orang yang mampu mendefinisikan dirinya dengan baik akan mampu mengungkapkan potensi yang dimilikinya. Potensi yang dimilikinya ini oleh Maslow disebut dengan potensi kreatif.<sup>14</sup> Potensi kreatif yang dimiliki anggota *cosplay* membawa mereka pada kebutuhan manusia yang paling tinggi menurut teori psikologi humanistik, yakni kebutuhan akan aktualisasi diri. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi diri sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya atau hasrat dari individu untuk menyempurnakan dirinya melalui pengungkapan segenap potensi yang dimilikinya. Lalu, bagaimana penjelasan Islam tentang kegiatan anggota *Cosplay* yang *notabene* berasal dari kebudayaan Jepang?

*Cosplay* yang mengandung makna berusaha menyerupakan diri dengan beberapa tokoh komik, anime, dongeng dalam film kartun melalui pakaian maupun aksesoris dan rias wajah itu, jika ditelaah dengan kaca mata agama Islam, maka kita akan menemukan sebuah hadis Nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

---

<sup>13</sup> Jess Feist dan Gregory J. Feist, *Theory of Personality*, diterjemahkan oleh Smita Prahita Sjahputri dengan judul, *Teori Kepribadian*, (Jakarta: Salemba, 2009) h. 9

<sup>14</sup> E. Koeswara, *Teori-teori Kepribadian*, (Bandung: ERESKO, 1991) h. 117

## من تشبه بقوم فهو منهم

”barangsiapa yang menyerupai suatu kaum, maka dia termasuk darinya”

Pembahasan *tasyabbuh* sangat menarik untuk diketengahkan dalam penelitian ini, mengingat mayoritas *cosplayer* di Banjarmasin menganut agama Islam. Perbedaan latar belakang budaya dan agama ditambah dengan adanya hadis diatas akan menjadi tantangan bagi *cosplayer* di Banjarmasin. Pada satu sisi, *cosplayer* ingin memaksimalkan potensi yang mereka miliki melalui kegiatan ini, sedangkan disisi lain mereka harus dihadapkan dengan adanya hadis tersebut yang dalam konteksnya melarang kaum muslim untuk meniru atau bahkan menyerupai kaum kafir.

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis kemukakan, Fenomena *cosplay* di Banjarmasin ini telah menarik penulis untuk melakukan penelitian tentang Proses dan Pola Aktualisasi Diri Anggota Komunitas *cosplay* di Banjarmasin yang di dalamnya juga akan dibahas mengenai aturan-aturan dalam agama Islam tentang penyerupan terhadap suatu kaum (*tasyabbuh*).

### **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas dan untuk lebih terfokusnya pembahasan yang akan diteliti, maka penulis merumuskan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa motivasi anggota *cosplay* bergabung dalam komunitas?

2. Bagaimana proses aktualisasi diri yang dilakukan para anggota *cosplay*?
3. Bagaimana Fenomena *Cosplay* dilihat dari perspektif Islam?

### **C. TUJUAN DAN SIGNIFIKANSI PENELITIAN**

#### 1. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memetakan lebih jauh motivasi yang ada pada anggota *cosplay* yang bergabung dengan komunitas *cosplay*.
- b. Untuk mengenal lebih jauh dan mendalam proses aktualisasi diri para anggota *cosplay*.
- c. Untuk memberikan gambaran tentang pandangan Islam perihal kegiatan *cosplay*.

#### 2. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan memiliki guna dan manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat dijadikan bahan bacaan bagi mereka yang memilih komunitas *cosplay* sebagai wadah untuk mereka mengaktualisasikan diri.
- b. Dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi mereka yang menaruh minat pada kajian psikologi kepribadian dan sosial, sehingga nantinya diharapkan adanya penelitian yang jauh dan mendalam untuk dapat menutupi kekurangan hasil penelitian penulis.

- c. Penulis berharap masyarakat dan pemerintah mampu menyediakan tempat bagi mereka yang menggeluti dunia seni berkostum sehingga tidak terjadi stigma sosial yang dapat membelenggu kebebasan dalam mengekspresikan diri.

#### **D. DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari pandangan yang berbeda, penulis perlu menegaskan beberapa istilah dalam judul penelitian ini, yaitu:

1. Aktualisasi diri

Chaplin mengartikan aktualisasi diri sebagai kecenderungan untuk mengembangkan bakat dan kapasitas diri.<sup>15</sup> Sedangkan Maslow menyebut aktualisasi diri sebagai kebutuhan untuk menemukan pemenuhan pribadi dan mencapai potensi diri.<sup>16</sup> Dalam bukunya, E. Koeswara menyebutkan bahwa kebutuhan aktualisasi diri ditandai sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya atau hasrat dari individu untuk menyempurnakan dirinya melalui pengungkapan segenap potensi yang dimilikinya.<sup>17</sup> Dari beberapa definisi tersebut, penulis menyimpulkan aktualisasi diri ialah kebutuhan untuk mencapai kesempurnaan diri melalui pengungkapan segenap potensi yang kemudian ditunjukkan

---

<sup>15</sup>James P. Chaplin, *Dictionary of Psychology*, diterjemahkan oleh Kartini Kartono dengan judul Kamus Psikologi (Jakarta: Raja Grafindo 2004) h. 451

<sup>16</sup>Matt Jarvis, *Theoretical Approaches in Psychology*, diterjemahkan oleh SPA-Teamwork dengan judul teori-teori Psikologi (Bandung: Nusa Media, 2006), h. 94-96

<sup>17</sup>E. Koeswara, *Teori-teori Kepribadian ...* h. 125

melalui perilaku. Dalam penelitian ini, pengungkapan segenap potensi ditunjukkan dengan menggambar, mendesain bahkan membuat sendiri kostum-kostum yang akan ditampilkan baik dalam perlombaan atau even-even tertentu.

## 2. *Cosplay*

*Cosplay* adalah singkatan dari *costume play*. *Costume* berarti pakaian, sedangkan *play* berarti memainkan, sandiwara atau lakon. Dari dua kata itu, *cosplay* diartikan sebagai hobi mengenakan pakaian maupun aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola dalam film kartun. Pelakunya biasa disebut dengan *cosplayer*.

## E. TINJAUAN PUSTAKA

Sepengetahuan penulis, ada beberapa sarjana atau individu yang telah melakukan kajian dan penelitian terhadap aktualisasi diri ataupun pelaku *cosplay*. Dari sejumlah karya atau tulisan yang ada, penulis banyak mendapatkan pengetahuan yang secara menyeluruh membahas kedua bahasan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Atik Catur Budiarti mahasiswa prodi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, UNS pada tahun 2010. Judul penelitian ini ialah “Aktualisasi Diri Perempuan Dalam Sistem Budaya Jawa (Persepsi Perempuan

terhadap Nilai-nilai Budaya Jawa dalam Mengaktualisasikan Diri)".<sup>18</sup>Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif yang berusaha untuk menjelaskan pengetahuan dan pemahaman perempuan tentang persepsi nilai-nilai budaya Jawa terhadap kebutuhan aktualisasi diri. Penelitian ini mengambil lokasi di Kelurahan Baluwarti, Kecamatan Pasar Kliwon, Kotamadya Surakarta dengan alasan daerah ini merupakan lingkungan dekat Kraton Kasunanan yang masih sangat kental dengan nilai-nilai budaya Jawa yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan social budaya Indonesia cenderung menciptakan pola pikir baru terhadap budaya jawa. Budaya Jawa yang patriarki dan kemudian berubah dalam kehidupan perempuan. Hal ini dapat diartikan bahwa perempuan juga mampu mengembangkan potensi diri tidak hanya dalam lingkup domestik, tetapi juga ruang publik.

Diny Patriawati, mahasiswa Universitas Padjadjaran, dalam tesisnya, "Konsep Diri dan Pola Komunikasi *Cosplayer*" pada tahun 2013. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini mengambil lokasi di Bandung dengan objek penelitian anggota AEON *cosplayteam*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori interaksi simbolik dan teori tindakan sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri anggota AEON *cosplay team* cenderung positif dan membentuk kekeluargaan, saling membantu dan saling melengkapi diantara sesama anggota. Saran dari penelitian ini menginginkan agar

---

<sup>18</sup>Penelitian ini telah dibukukan dalam jurnal Pamator, vol. 3 No. 1 April 2010.

penelitian terkait *cosplay* lebih diperdalam lagi supaya menambah khasanah mereka yang menjalani diri sebagai *cosplay*.

Kajian tentang *cosplay* juga penulis temukan dalam skripsi yang ditulis oleh Karina Aisyah Seorang mahasiswa program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Dengan judul “Rasa Memiliki dalam Komunitas *Cosplay*” pada tahun 2012. Pembahasan dalam skripsi ini menggunakan konsep *fandom* atau budaya penggemar oleh Susan J. Napier. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik deskripsi analisis. Penelitian ini menyimpulkan rasa memiliki yang ada pada komunitas *cosplay* adanya stigma sosial yang diterima *cosplayer* membuat *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan orang lain di luar komunitas, sehingga *cosplayer* lebih memilih bergabung dengan komunitas-komunitas *cosplay* sebagai wadah bagi siapapun yang memiliki minat yang sama.

Kapasitas penulis dalam hal ini ialah mengambil dan memetakan konsep diri dalam penelitian ini mengingat konsep diri menjadi bagian penting dalam hal pengaktualisasian diri untuk nantinya penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian penulis yang juga mengangkat *cosplay* sebagai objek penelitian.

Berbekal beberapa penelitian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pola Aktualisasi Diri Anggota *Cosplay*. Minat dan Konsep diri positif menjadi bagian penting dalam aktualisasi diri individu dalam hal ini anggota *cosplay*. Penulis juga akan mengupas budaya *cosplay* dengan

hadistasyabbuhmengingat komunitas ini berusaha untuk menyerupakan diri dengan suatu kaum yakni Jepang.

## **F. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dimaksud adalah jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu jenis penelitian yang menggunakan informasi yang diperoleh dari sasaran penelitian yang disebut responden dan informan melalui instrumen pengumpulan data observasi dan wawancara. Sebelum melakukan wawancara, penulis terlebih dahulu melakukan studi kepustakaan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat pedoman wawancara (*guide interview*). Hal ini bertujuan untuk memfokuskan data yang akan diperoleh melalui wawancara tersebut, yakni motivasi bergabung dalam komunitas, proses pengungkapan diri dalam komunitas, dan pola yang dipakai dalam memperoleh pengungkapan diri.

Penelitian lapangan ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang apa dan bagaimana keadaan suatu fenomena atau kejadian dan melaporkan sebagaimana adanya berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan. Pendekatan yang dilakukan ialah dengan pendekatan psikologis dan sosiologis. Pendekatan sosiologis digunakan untuk menunjang kajian

psikologis sebagai pokok kajian dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan keterkaitan komunitas dengan bidang sosial.

## 2. Data Penelitian

Sesuai dengan pembahasan yang akan diteliti, maka data yang digali dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data pokok, yaitu data-data yang berhubungan dengan permasalahan atau perumusan masalah, dalam hal ini data pokoknya adalah motivasi yang melatar belakangi individu bergabung dengan komunitas *cosplay*, proses pengungkapan diri individu, dan pola yang individu lakukan untuk mengungkapkan diri.
- b. Data pelengkap yaitu segala data yang sifatnya dapat menunjang atau memperjelas data pokok. Data tentang gambaran umum mengenai objek yang diteliti. Dalam hal ini data pelengkapnya adalah sejarah dan perkembangan komunitas *cosplay*, struktur dan sistem organisasi, aktifitas serta respon lingkungan sekitar.

Untuk mendapatkan data tersebut, penulis menggunakan individu yang ikut dalam komunitas *cosplay* yang mempunyai potensi menggambar, mendesain serta membuat kostum sendiri sebagai sumber data primernya. Sedangkan sumber sekundernya, penulis akan mengambil beberapa

dokumentasi yang mungkin disimpan oleh individu yang bersangkutan atau oleh komunitas *cosplay*-nya.

### 3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

- a. Sumber primer dari penelitian adalah obyek utama, yaitu anggota komunitas *cosplay* yang sedari awal memiliki minat terhadap dunia anime, memiliki kemampuan medesaign dan membuat kostum anime.
- b. Sumber sekunder dalam penelitian ini adalah anggota komunitasselain yang memnehui kriteria utama, keluarga terutama orangtua dan lingkungan sekitar sumber utama.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Teknik observasi yang penulis lakukan ialah observasi non-partisipan, yaitu mengamati sejumlah kegiatan yang dilakukan oleh pelaku *cosplay* tanpa ikut bergabung dalam komunitas ini. Hal ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang menyeluruh mengenai proses pelaku *cosplay* dalam mengaktualisasikan dirinya melalui sejumlah kegiatan mereka. Sedangkan wawancara digunakan untuk memperdalam data yang diperoleh melalui observasi tadi.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif berdasarkan Model Miles and Huberman yaitu:<sup>19</sup>

- a. *Data Reduction* (Reduksi Data) berarti peneliti merangkum, mengambil data yang pokok dan penting, membuat kategorisasi, serta data yang tidak penting dibuang karena dianggap tidak berguna bagi penelitian.
- b. *Data Display* (Penyajian Data), yaitu peneliti menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif dan deskriptif kualitatif
- c. *Conclusion Drawing/Verification*, yaitu peneliti menarik kesimpulan data yang diperoleh dalam penelitian

## 6. Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian

### a. Lokasi Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di Banjarmasin. Banjarmasin sebagai ibukota provinsi Kalimantan Selatan menjadi daya tarik sendiri bagi pelaku *cosplay* untuk memamerkan koleksi kostum yang mereka miliki. Even-even perlombaan juga masih terpusat di lokasi ini.

### b. Subjek Penelitian

Penulis memilih subjek penelitian berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh anggota *cosplay*, baik itu berupa kemampuan menggambar, atau

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabetas, 2008), hal. 246.

mendesain, atau membuat sendiri kostum yang akan ditampilkan. Mengingat tidak semua anggota *cosplay* memiliki kemampuan tersebut, maka penulis membatasi responden yang akan diwawancara berjumlah lima responden.

c. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah sejarah dan perkembangan komunitas *Cosplay* di Banjarmasin, struktur dan sistem organisasi, keanggotaan serta aktivitas dan respon masyarakat mengenai keberadaan komunitas *cosplay* tersebut.

## **G. SISTEMATIKA PENULISAN**

Hasil penelitian ini akan dibahas dalam lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Pada BAB I pendahuluan yaitu, penulis memaparkan latar belakang masalah yang membahas tentang ketertarikan penulis untuk mengadakan penelitian terhadap aktualisasi diri para anggota *cosplayer* di Banjarmasin. Penulis juga membuat penegasan judul; rumusan masalah; definisi operasional; tujuan dan signifikansi penelitian; serta sistematika penulisan.

Pada BAB II Landasan Teori yaitu berbicara seputar teori-teori tentang aktualisasi diri serta teori tasyabbuh dan ruang lingkungannya.

Pada BAB III akan dipaparkan sejarah *cosplay* beserta profil komunitas *cosplay* yang ada di Banjarmasin

Pada BAB IV akan memaparkan laporan hasil penelitian beserta analisa terhadap hasil penelitian tersebut.

Pada BAB V yang merupakan bagian terakhir dalam penelitian ini, penulis akan memberikan simpulan mengenai uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dan tambahan berupa saran-saran.