

**BAB IV**  
**PAPARAN DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN**

**A. Identitas Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Banjarmasin dengan jumlah keseluruhan subyek tiga orang. Adapun yang menjadi karakteristik utama dari subyek yaitu merupakan anggota aktif *cosplay* dalam artian mereka ikut berpartisipasi dalam event-event *cosplay* dan mampu membuat kostum. Dari hasil observasi penulis yang dilakukan pada bulan Februari 2014 sampai September 2014, penulis menjumpai tiga orang responden yang memenuhi kriteria dalam penelitian penulis.

Selengkapnya identitas subyek dapat dipaparkan dalam tabel berikut ini:

No.	Subyek	Usia	Jenis Kelamin	Anak ke-
1.	Junet	28	L	2
2.	Ferdi	27	L	3
3.	Topan	25	L	3

**B. Paparan Hasil Penelitian**

**1. Junet**

Junet merupakan *cosplayer* yang aktif dalam berbagai event *cosplay*. Ia juga dikenal sebagai pembuat kostum. Junet berperawakan sedang dengan tinggi  $\pm 160$

cm, berkulit putih, bermata sipit. Junet merupakan mahasiswa seni tari di STIKIP (Sekolah Tinggi Ilmu keguruan dan Ilmu Pendidikan) Banjarmasin.

Semasa menjadi Mahasiswa, Junet aktif dalam sanggar lawang, yaitu tempat orang-orang yang mempunyai minat terhadap dunia seni, baik itu seni peran, tari maupun musik. Disamping itu, Junet juga memiliki kemampuan menjahit pakaian yang ia dapat dari orangtuanya. Berbekal kedua kemampuannya di atas, Junet mulai mencoba membuat kostum tokoh super hero kesukaannya, yaitu kamen rider yang diakuinya sejak lama sudah ia idolakan. Junet kemudian berinteraksi dengan *cosplayer* lain melalui dunia maya (*blogging, browsing* dan *facebook*) untuk belajar membuat kostum tersebut.

Awalnya, Junet masih belum berani memamerkan kostum buatannya sendiri. Namun, ia hanya memperlihatkan kostum buatannya kepada teman-teman satu sanggar. Oleh temannya, Junet diajak untuk mengikuti event *cosplay* di Duta Mall yang dipelopori oleh perusahaan telekomunikasi.

Pada event itu Junet hanya meminjamkan kostum buatannya kepada salah seorang temannya. Junet mengaku masih malu memakai kostum tersebut, setelah melihat event tersebut Junet semakin bersemangat membuat kostum karena ia sadar ada wadah yang menampung hobinya.

Satu minggu setelah event yang diadakan oleh perusahaan telekomunikasi tersebut ia kemudian mengikuti event J-Fest di Gedung Wanita, disinilah ia mulai

berani memakai kostum buaatannya sekaligus memulai karirnya sebagai pembuat kostum. Di event ini jugalah ia berkenalan dengan orang yang lebih dulu berkecimpung di dunia *cosplay* yaitu Iwan. Ia kemudian diajak untuk bergabung dalam komunitas *cosplay*, ACB (*Armor Crazy Banjarmasin*).

Hobi Junet dalam ber-*cosplay* juga didukung oleh lingkungan keluarga yang demokratis, ia tidak pernah mendapat larangan dari kedua orangtuanya. Orangtua Junet selalu mendukung kegiatannya selagi kegiatan tersebut bernilai positif. Teman-teman kampusnya pun tidak pernah mencela hobi yang digelutinya. Hal ini membuat Junet lebih leluasa mengekspresikan hobinya.

Menurut Junet, hambatan yang mendasar dari hobi memakai kostum ini adalah biaya. Biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan satu kostum bisa mencapai jutaan rupiah. Namun, biaya itu dapat terpenuhi dengan hasil penjualan kostum yang ia buat. Secara tidak langsung hobi memakai kostum ini menambah penghasilan Junet.

Selain tambahan penghasilan, Junet juga sering mendapatkan penghargaan dari event-event *cosplay* yang diadakan oleh komunitas-komunitas *cosplay*. Diantaranya pernah mendapatkan juara I, II dan III sebagai *talent* dan sebagai *costume maker*.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Junet, wawancara pribadi pada tanggal 25 November di Taman Budaya

## 2. Ferdi

Ferdi adalah laki-laki yang memiliki tinggi  $\pm$  165 cm, berkulit putih, berambut panjang dan sedikit berkumis. Ferdi merupakan *cosplayer* dengan komunitas ACB (*Armor Crazy Banjarmasin*). Ferdi hanya membuat kostum untuk dirinya sendiri, tidak untuk dijual. Ferdi juga ikut dalam sanggar seni yang bertempat di Taman Budaya Banjarmasin. Kecintaan terhadap anime dan music bergenre jepang membawa Ferdi berkenalan dengan dunia *cosplay*.

Ferdi pertama kali ikut komunitas music beraliran Jepang yang berpusat di Banjarbaru. Komunitas-komunitas *cosplay* yang sering menggunakan music beraliran Jepang sebagai latar di setiap eventnya, membuat Ferdi juga tertarik untuk mengikuti komunitas ini.

Menurut Ferdi, *cosplay* merupakan komunitas yang unik. Selain dituntut mempunyai kostum yang sama dengan tokoh anime idolanya, *cosplay* juga mengharuskan pelakunya meniru karakter tokoh tersebut. Kemampuan tersebut diperlukan untuk menyempurnakan karakter anime yang ia perankan. *Cosplay* menjadi tantangan tersendiri bagi Ferdi yang telah lama berkecimpung dalam dunia seni.

Ferdi mengaku sempat mendapat celaan dari temannya yang sama-sama ikut dalam sanggar di Taman Budaya. Menurut temannya, *cosplay* hanya akan

membuat budaya kesenian daerah semakin ditinggalkan. Ferdi kemudian menjelaskan kepada teman-temannya tentang tujuannya mengikuti *cosplay*, yakni berusaha mengkombinasikan kebudayaan kontemporer dengan kebudayaan daerah yang klasik. Namun, penjelasan Ferdi direspon dengan ledakan dan celaan. Ferdi kemudian semakin termotivasi untuk menggeluti komunitas *cosplay* ini. Ia bertekad untuk membuktikan bahwa kombinasi ini akan membawa kesenian semakin maju.

Berbekal kemampuannya dalam hal menggambar, Ferdi kemudian membuat sketsa kostum yang nantinya ia pakai dalam event *cosplay*. Sketsa itu kemudian diperlihatkannya kepada Junet untuk nantinya dibikin kostum dan dijadikan sebagai tutor untuk mempelajari teknik pembuatan kostum. Menurut Ferdi ia kemudian berhasil membuat kostum sendiri berkat bantuan Junet, namun diakuinya belum sebagus buatan Junet sehingga ia tidak memperjual belikan kostum yang ia buat. Ferdi pun mengaku sering memesan kostum kepada Junet jika detail kostum yang akan ia pakai mempunyai tingkan kesulitan yang tinggi.

Ferdi juga mengakui biaya yang cukup tinggi untuk membuat kostum membuat dirinya menyisihkan penghasilan yang ia dapat dari hasil pementasan menjadi music pendukung event *cosplay* dan pagelaran seni di sanggarnya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan *cosplay* di Banjarmasin, membuat Ferdi mulai mendapat kesempatan untuk mengkombinasikan kebudayaan

kontemporer dan kebudayaan daerah. Menurutnya sekitar satu bulan yang lalu ia berhasil membuat pertunjukan seni daerah dengan disisipkan satu *cosplay* di dalamnya, meskipun hanya di akhir pertunjukkan. Menurut Ferdi ini sudah cukup membuatnya bangga dan berhasil membuktikan kepada teman-temannya.<sup>2</sup>

### 3. Topan

Topan adalah pendiri komunitas RoD (*Revolution of Darkness*), berpakaian *casual* dengan tinggi ±170 cm, berkulit putih berbadan agak gemuk. Menurutnya ia termasuk orang yang sering mengikuti event ketimbang teman-temannya satu komunitas.

Topan mengaku bahwa ia sangat menyukai tokoh super hero yang ada di media televisi sejak dari kecil hingga sekarang, seperti Kamen Rider, Sub Zero dalam film Mortal Kombat. Kesukaannya itu ia tunjukkan dengan mengoleksi berbagai miniatur tokoh tersebut. Menurutnya, hal ini dilakukan karena pada waktu itu komunitas *cosplay* masih belum muncul di Banjarmasin.

Di tahun 2009, ia kemudian diajak oleh temannya untuk melihat salah satu event *cosplay* di SMA 2 Banjarmasin. Setelah melihat adanya komunitas-komunitas yang menjadikan tokoh anime dan super hero sebagai acuan untuk memakai pakain, ia kemudian mengajak teman-temannya untuk mendirikan komunitas RoD ini.

---

<sup>2</sup>Ferdi, wawancara pribadi tanggal 25 November 2014 di Taman Budaya

Menurutnya, komunitas ini awalnya hanya berjumlah delapan orang. Promosi melalui event-event yang ia adakan membuat banyak orang yang tertarik untuk ikut menjadi anggota dalam komunitas ini. Hal ini lah yang membuat ia semakin bergairah untuk mengembangkan komunitas ini. Semangatt itu ia tunjukkan dengan belajar untuk membuat kostum sendiri kepada temannya yang bernama Ozi dan Junet.

Topan juga mengaku bahwa awalnya ia hanya bisa menggambar tokoh-tokoh idola tersebut yang kemudian memesan sekaligus meminta untuk diajarkan cara membuat kostum. Meskipun diakuinya sangat menguras kantong, keinginanya untuk bisa membuat kostum sendiri akhirnya bisa terwujud. Ia juga mengaku kostum yang ia buat jauh dari kata sempurna. Dengan itu ia meminta *finishing* kepada Ozi ataupun Junet. Menurutnyanya cara itu mampu meringankan biaya pembuatan kostum sekaligus mendapat keterampilan membuat kostum pada saat ini.

Topan juga sangat bangga dengan prestasi yang ia buat bersama komunitasnya, meskipun tergolong baru, komunitas ini sudah terkenal dengan event-eventnya. Ia juga sering mendatangkan *cosplayer* dari Jakarta untuk memeriahkan event yang dibuat tersebut. Selain sukses menarik penonton, komunitas ini juga sangat diuntungkan dengan penjualan tiket. Event terakhir yang mereka adakan di halaman RRI Banjarmasin mampu meraup keuntungan sebesar Rp. 20.000.000,- hasil penjualan tiket digunakan untuk pembuatan

kostum yang nantinya dipakai untuk event selanjutnya. Sisanya kemudian dibagikan kepada panitia event tersebut.<sup>3</sup>

## C. Pembahasan

### 1. *Cosplayer* dan Perilakunya

Henry Jenkins memandang aktivitas pembacaan yang dilakukan penggemar adalah sebuah pengembangan “tindakan berburu menjadi sebuah seni”.<sup>4</sup> Penggemar digambarkan sebagai individu yang tengah melakukan sebuah perburuan makna atas suatu produk budaya dimana pemaknaan tersebut adalah sebuah tindakan bebas yang melibatkan intelektual dan emosinya. Manusia memiliki hasrat untuk mencari dan memaknai budaya dalam rangka membentuk identitas dirinya dan penggemar adalah orang-orang yang menarik suatu produk budaya agar bisa memilikinya secara penuh lalu mengintegrasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka.<sup>5</sup> Membaca *cosplay* atau bahkan menonton film *anime* bagi para penggemarnya adalah suatu kegiatan sehari-hari yang terbiasa mereka lakukan karena telah menjadi suatu kebiasaan karena emosi mereka seperti telah terikat bersama imajinasi mereka tentang *cosplay* yang mereka baca. Junet, Ferdi dan Topan mengaku bahwa ketertertarikannya pada *cosplay* diawali

---

<sup>3</sup>Topan, wawancara pribadi tanggal 28 November 2014 di Beruntung Jaya.

<sup>4</sup> Khusnul Latifah, *Hijabers di Era Informaasi*, [journal.unair.ac.id/filerPDF/](http://journal.unair.ac.id/filerPDF/). H. 16

<sup>5</sup> Wulan Puspitasari dan Yosafat Hermawan, *Gaya Hidup Penggemar K-Pop dalam mengekspresikan kehidupannya*, [eprints.uns.ac.id/1194/1/1708-3813-1-SM.pdf](http://eprints.uns.ac.id/1194/1/1708-3813-1-SM.pdf), h. 4

dengan kegemarannya mengoleksi dan menonton film buatan Jepang seperti *kamen rider*.

Fans adalah bentuk penonton yang aktif dalam penggunaan media. Sedangkan *fandom* adalah interaksi sosial, dimana saling berbagi rasa, membangun identitas sosial, melakukan kegiatan-kegiatan secara kolektif. *Fandom* didefinisikan sebagai dunia penggemar dan penggemar, khususnya penggemar ilmu pengetahuan, fiksi, majalah dan konvensi. Mereka tidak hanya menikmati tetapi mengomentari, ikut berpikir, membuat inovasi dalam keseharian mereka. Evans dalam Trisnawati menjelaskan bahwa peran pembaca sebagai *recreator* adalah bahwa seorang pembaca memiliki tugas untuk mencipta ulang, *re-create*, karya sastra yang telah dia baca melalui respon atau pendapat yang mereka utarakan.<sup>6</sup> Penggemar sejati, tidak akan hanya membaca atau mengoleksi saja, tetapi mereka akan melakukan kegiatan secara aktif yang dapat menunjukkan kegemaran mereka terhadap *cosplay* dan perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain berkreasi dengan imajinasi yang menghasilkan sebuah karya, penggemar juga sangat loyal terhadap apa yang mereka sukai sehingga dunia periklanan ikut meramaikan dunia mereka dengan mengeluarkan produk-produk yang berkaitan dengan apa yang para penggemar sukai karena produsen tahu bahwa penggemar tidak akan ragu mengeluarkan uang mereka. Hal ini dibuktikan dengan tiga orang yang penulis jadikan

---

<sup>6</sup>[http://eprints.unsri.ac.id/4143/1/LAPORAN Penelitian STRANAS%252C\\_20\\_Des\\_2012.pdf](http://eprints.unsri.ac.id/4143/1/LAPORAN_Penelitian_STRANAS%252C_20_Des_2012.pdf), h. 9

responden yakni Junet, Ferdi dan Topan, bahwa para penggemar *cosplay* tidak cukup hanya mengoleksi *cosplay*nya saja, tetapi mulai menonton *animenya*, memainkan *gamenya*, mengoleksi *action figure*nya, membeli bajunya, sampai pada ikut dalam komunitas *cosplay* yang mana berusaha meniru karakter yang ada di komik atau film dalam kehidupan nyata.

Penggemar 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. Gary Becker, pernah mencetuskan teori yang disebut *rational addiction*. Karakteristik dari *addictive thing* pada teori tersebut adalah sebagai berikut: sekali kita mengkonsumsinya, kita akan menjadi ingin mengkonsumsinya lagi dan lagi; seiring berjalannya waktu, kita akan semakin toleran dengan hal itu, misalnya lama-lama kita mungkin akan menganggap hal itu sebagai suatu hal yang wajar bagi diri kita, walau mungkin orang lain menganggap itu sebagai suatu penyakit; keinginan untuk mendapatkan ‘*that thing*’ kadang-kadang menyebabkan kita mengorbankan hal-hal lain, bahkan bisa jadi sampai melakukan tindakan-tindakan konyol dan gila; setiap kali kita mencoba berhenti untuk mengkonsumsi ‘*that thing*’, maka akan ada suatu periode dimana ada keinginan untuk kembali lagi.<sup>7</sup> *Addictive thing* ini berlaku juga untuk dalam komunitas *cosplay*. *Cosplay* telah menjadi ‘*that thing*’ dalam kehidupan para penggemarnya yang tidak dapat

---

<sup>7</sup>Becker, G and K Murphy, *a theory of rational addiction*, *journal political economy*, pdf, h. 694-695.

lepas dari kehidupan mereka. Para *cosplayer* terus-menerus mengikuti event-event yang diadakan, berusaha membuat kostum dengan tanganya sendiri, kalau pun tidak bisa dikarenakan detail kostum yang rumit, mereka akan meminta bantuan kepada teman-teman dari komunitas lain yang lebih mahir dalam pembuatan kostum tersebut. Di Banjarmasin, Junet dikenal sebagai pembuat kostum yang baik, sehingga tidak jarang ia diminta untuk membuat kan kostum untuk komunitas lain. Hal itu terus menerus dilakukan meskipun biaya yang dikeluarkan relatif mahal.

Secara garis besar ciri-ciri yang menandai karakteristik penggemar yang benar-benar kecanduan adalah: penggemar dicirikan oleh sebuah intensitas keterlibatan intelektual dan emosional. Penggemar tidak sekedar membaca, tetapi juga ada hasrat untuk selalu ingin tahu lebih dalam. Kebanyakan pembacaan adalah proses yang soliter, yang dilakukan secara pribadi, tetapi ada juga yang dilakukan secara berkelompok. Para pembaca menciptakan makna untuk berkomunikasi dengan penggemar yang lain baik melalui dunia maya atau dengan mengadakan *gathering*.

## **2. Promosi Diri dan Komersialisasi Diri Sebagai Latar Belakang Kegiatan Anggota Komunitas *Cosplay*.**

Penggemar 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. Hal ini terjadi dengan para penggemar *cosplay*, penggemar *cosplay* yang telah mengenal melalui event-event yang diikutinya, baik sebagai penonton atau sebagai talent akan semakin mencandu *cosplay* karena mereka telah terbiasa membuat atau menampilkan *cosplya*. Karena kostum *cosplay* yang tidak memungkinkan untuk di pakai terus menerus, mereka mencari alternative lain dengan memakai kaos atau jaket bergambar tokoh anime yang mereka sukai. Junet mengaku sering membeli kaos dengan gambar kamen raider. Topan lebih memilih jaket sebagai alternatif kecintaannya kepada tokoh komik idolanya.

Bagi masyarakat umum, perilaku penggemar *cosplay* dan *anime* memang cenderung dianggap berlebihan, bahkan menuju kegilaan. Tetapi mereka bukan sekedar fans, tetapi *fandom*. *Fandom* adalah interaksi social, dimana saling berbagi rasa, membangun identitas social dan melakukan kegiatan-kegiatan secara kolektif. Mereka tidak sekedar menikmati, tetapi juga mengomentari, ikut berpikir dan bahkan membuat inovasi dalam keseharian mereka. Seperti yang dikatakan oleh Evans dalam Trisnawati, Evans menjelaskan bahwa peran pembaca sebagai recreator adalah bahwa seorang pembaca memiliki tugas untuk mencipta ulang karya sastra yang telah dia baca atau tonton melalui respon atau pendapat yang mereka utarakan.

Para penggemar komik tidak akan hanya membaca atau mengoleksi komik saja, tetapi mereka melakukan kegiatan aktif yang dapat menunjukkan kegemaran mereka terhadap komik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka akan ikut

berpikir mengenai jalan ceritanya, karakter tokohnya dan akan memberi komentar karena telah terikat secara emosional dengan komik yang mereka baca. Setelah mereka berkomentar dan berpikir terhadap komik yang mereka baca, mereka akan berimajinasi sesuai imajinasi mereka sendiri. Bagaimana jika seharusnya karakter yang seharusnya baik menjadi jahat, bagaimana jika alur cerita yang dimana tokoh utamanya mati lalu hidup lagi, dan jika-jika yang lain.

Dari situlah para penggemar komik akan mulai berkreaitivitas seperti misalnya membuat kostum. Bukan hanya kostum, mereka juga akan berusaha membuat karakter yang lebih baik dari aslinya, mereka dapat memerankan karakter yang mereka sukai, mereka dapat menyanyikan lagu-lagu yang ada di *anime*, dan masih banyak lagi kegiatan fans sejati. Kreativitas penggemar sejati diuji tetapi sekaligus dimanjakan dengan banyaknya kegiatan yang marak terjadi di banyak event kebudayaan Jepang. Kreasi kostum yang dihasilkan tanpa meniru tokoh dalam komik biasanya disebut dengan *original cosplay*.

Tujuan spesifik yang diperjuangkan oleh satu sama lain tentu saja berbeda satu sama lain, karena mereka memiliki keinginan yang berbeda, kemampuan yang berbeda serta lingkungan yang berbeda. Dan tujuan itu baru dapat tercapai apabila mereka menunjukkan diri pada orang lain agar orang lain bisa menilai diri mereka. Mereka menunjukkan potensi diri mereka pada orang lain agar orang lain tersebut dapat melihat diri mereka seperti apa yang mereka inginkan. Karena sadar atau tidak sadar, presentasi diri dimaksudkan bukan hanya untuk diri sendiri, tetapi juga orang lain.

Presentasi diri adalah proses dimana kita mencoba untuk membentuk apa yang orang lain pikirkan tentang kita, dan apa yang kita pikirkan tentang diri kita sendiri. Oleh karena itu, berbagai cara dilakukan para *fandom cosplay* untuk menunjukkan diri mereka pada masyarakat. Seperti yang dilakukan oleh Ferdi yang memilih membuat grup band yang beraliran Jepang untuk mendedikasikan kegemaran mereka terhadap Jepang, khususnya soundtrack *anime* dan lagu-lagu Jepang. Mereka ingin dilihat masyarakat bahwa mampu bermusik di luar jalur yang ada sekarang, yang sedang *booming* di masyarakat. Mereka ingin membuktikan bahwa dengan genre musik yang mereka sukai, mereka juga dapat eksis di dunia musik Indonesia, khususnya Banjarmasin.

Pada dasarnya ada dua jenis presentasi diri, pertama yaitu untuk membentuk kesan pada orang lain untuk mendapatkan pengaruh, simpati atau persetujuan secara verbal. Seperti yang dilakukan oleh Junet, dia lebih memilih untuk membuat kostum dan dipamerkan melalui event-event. Dengan aktivitasnya seperti itu, dia mendapatkan kepercayaan dan dapat menjadi lebih dekat dan akrab dengan para *cosplayer* lain sehingga dia bisa merasa bebas mengungkapkan apa saja yang ada di pikirannya pada mereka. Misalnya saja mengkritik penampilan *cosplayer* yang dianggapnya buruk, memberikan saran pada mereka hingga memuji apabila penampilan mereka bagus. Tujuannya agar dia dilihat sebagai orang yang kompeten di bidang *cosplay* sehingga dia dapat mengungkapkan penilaiannya lebih dalam pada para *cosplayer*. Hasilnya, dia sering menjadi juri dalam banyak lomba *cosplay* di Banjarmasin.

Ada pula orang yang mengendalikan presentasi diri mereka dengan perilaku non verbal. Presentasi diri tidak hanya dapat dilakukan dengan kata-kata, tetapi juga sikap dan perbuatan yang tersirat sehingga mampu memberi kesan pada orang lain yang melihatnya. Tentu saja hal ini lebih sulit dilakukan, karena itu artinya harus menjaga sikap mereka di depan orang lain yang mungkin dapat membuat diri mereka sendiri kurang nyaman. Kuat tidaknya kesan yang ditangkap masyarakat, selain membutuhkan kemampuan yang baik dari orang tersebut, juga membutuhkan kepekaan dari orang lain yang ingin diberinya kesan. Hal ini biasanya terjadi di ajang *cosplay*. Para *cosplayer* sibuk membuat diri mereka semirip mungkin dengan tokoh karakter yang mereka bawakan. Banyak *cosplayer* yang sengaja berdiam diri untuk menjaga image mereka di depan para penonton, ada pula yang bersikap manis terus-menerus agar dibilang *moe* (imut) oleh penonton, ada pula yang bersikap gagah terus-menerus selama acara berlangsung dengan membusungkan dada, membawa pedang kemana-mana, berjalan lurus dengan pandangan mata yang tajam agar terlihat seperti karakter pahlawan yang diperankannya.

Orang cenderung menggunakan identitas khusus untuk menyajikan sisi diri mereka yang lain dengan orang lain atau dalam situasi tertentu. Dalam presentasi diri, orang cenderung tidak menampilkan diri mereka yang sebenarnya, mereka mengeluarkan sisi diri mereka yang lain, sisi diri mereka yang terbaik yang dapat mereka tampilkan pada orang lain dalam situasi tertentu. Karena bagi mereka, sisi diri mereka yang sebenarnya hanya dapat dikeluarkan pada saat mereka bersama orang-

orang yang benar-benar dekat, bukan terhadap orang luar yang berusaha diberinya suatu kesan tertentu.

Pemberian kesan terhadap orang lain tentu saja tidak ada yang tanpa alasan dan tujuan yang jelas. Mereka memiliki misi, alasan untuk melakukan presentasi diri. Salah satunya adalah promosi diri. Promosi diri adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tindakan yang dimotivasi oleh keinginan untuk maju dan dihormati untuk kompetensi yang dimiliki seseorang.<sup>8</sup>

Ketika orang ingin dikagumi karena kompetensi diri mereka, mereka coba mengesankan orang lain dengan berbicara mengenai diri mereka sendiri, memamerkan pengetahuan serta status mereka. Mereka mengeluarkan kemampuan terbaik mereka untuk itu agar orang lain dapat melihat bahkan mengakui kemampuan mereka. Tetapi dalam penelitian ini, tidak ada satu pun yang memamerkan kemampuan mereka hanya dengan bicara, mereka membuktikan kemampuan yang mereka miliki dengan perbuatan, memamerkan kemampuan mereka secara langsung pada orang lain. Ada responden yang menunjukkan langsung kemampuan dirinya di depan teman-temannya karena temannya banyak yang tidak percaya bahwa dia bisa menggambar dengan baik sehingga dia harus menunjukkan kemampuannya langsung. Dia menggambar di depan teman-temannya sehingga teman-temannya percaya bahkan kagum akan kemampuan yang dimilikinya. Ada pula informan yang

---

<sup>8</sup>Arthur. *Manga Merambah Luas di Pasar Eropa*. 23 Desember 2009. <http://internasional.kompas.com/read/2009/12/23/04140440/manga.merambah.luas.di.pasar.eropa>. Diakses tanggal 2 Desember 2014

membuktikan kemampuannya dengan memean sekaligus melihat langsung proses pembuatan kostumnya yang nantinya akan dipraktekkan di rumah sampai ia benar benar bisa membuat suatu kostum, seperti yang dilakukan oleh Topan.

Alasan lain untuk melakukan presentasi diri adalah verifikasi diri. Verifikasi diri adalah keinginan agar orang lain memandang kita sebagaimana kita memandang diri kita sendiri. Orang sangat ingin agar orang lain melihat apa yang dimilikinya, mereka sangat termotivasi untuk memverifikasi konsep diri mereka di mata orang lain. Selama proses wawancara, rata-rata responden berusaha meverifikasikan diri mereka pada peneliti. Mereka menjelaskan kemampuan yang mereka miliki, menjabarkan dengan hati-hati agar yang paling banyak terekspose adalah kemampuan diri mereka, bahwa mereka percaya dengan kemampuan dan diri mereka sendiri, sehingga terkadang terkesan defensive karena mereka tidak ingin merusak citra yang mereka bangun selama ini. Mereka ingin agar orang lain melihat apa yang mereka lihat pada diri mereka, tidak hanya kemampuan, tetapi bahkan kepribadian mereka yang menonjol.

Hal ini seperti yang dikatakan oleh salah seorang *cosplayer* ternama yang menjadi subyek penelitian bahwa ia sebagai seorang seniman ingin mendapatkan pengakuan dari orang lain mengenai hasil karya yang dihasilkannya. Dia berusaha memverifikasikan dirinya pada masyarakat dengan memamerkan karyanya dan mengikuti berbagai kegiatan yang dia merasa memiliki kemampuan lebih untuk melakukannya, dalam hal ini adalah acting dan menggambar. Dia ingin dilihat masyarakat sebagai *cosplayer* dan *drawer* yang berkemampuan tinggi.

Verifikasi diri ini juga berlaku dalam seorang individu pada sebuah komunitas. Dalam komunitas, tentu saja tiap individu tidak dapat tidak berinteraksi dengan individu lainnya. Sebenarnya dalam mengikuti komunitas, kemampuan presentasi diri mereka diuji lebih dalam, terutama dalam proses verifikasi diri. Karena mereka tidak hanya perlu membuktikan pada masyarakat mengenai diri mereka, tetapi mereka harus membuktikan diri mereka terlebih dulu dalam komunitas. Ketika komentar yang mereka dapat dari individu lain dalam komunitas sesuai dengan konsep diri mereka, maka hal tersebut akan diterima. Tetapi ketika komentar tersebut bertentangan dengan konsep diri mereka, mereka akan memutuskan keluar dari komunitas untuk hanya sekedar membuktikan pendapat mereka salah. Hal ini banyak terjadi pada anggota R.O.D yang keluar dari komunitas tersebut karena merasa tidak cocok dengan proses verifikasi diri yang ingin mereka capai saat itu dan kedepannya. Apabila ada yang merasa tidak cocok dalam suatu komunitas, maka tentu saja ada yang merasa cocok dengan suatu komunitas sehingga dia mampu menjadi dominan dalam komunitas tersebut. Menjadi dominan dalam suatu komunitas tidak datang secara tiba-tiba tetapi perlu usaha yang keras dan lama untuk mencapainya..

Selain untuk promosi diri dan verifikasi, ternyata self presentation digunakan pula sebagai ajang komersialisasi diri para penggemar *cosplay*. Hal ini seperti yang diakui oleh Junet dan Topan bahwa tujuan mereka adalah mencari keuntungan secara financial dari kegiatan yang mereka lakukan. Mereka tidak sekedar *cosplay* atau menggambar atau bermusik saja, tetapi mereka sengaja menunjukkan kemampuan yang terbaik dari diri mereka agar orang lain mengetahui bakat mereka, mengakui

bakat mereka, lalu orang lain pun memandang mereka sebagai sebuah aset berharga. Mereka menjadikan kemampuan mereka sebagai sesuatu yang menghasilkan, bahkan mata pencaharian.

Kegemaran terhadap *cosplay* ternyata memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan para penggemarnya, tidak hanya dari keseharian yang mengonsumsi *cosplay* dan perkembangannya saja, tetapi mereka juga mengembangkan kreativitas yang mereka miliki untuk menunjukkan kegemaran mereka terhadap *cosplay*. Kreativitas tersebut datang dari kegemaran yang muncul dari kemampuan dan imajinasi para penggemar *cosplay*. Kreativitas tersebut lalu memunculkan kegiatan-kegiatan yang bagi orang lain merupakan kegiatan yang aneh, tetapi bagi para penggemar itu sendiri, kegiatan mereka adalah kegiatan yang wajib dan perlu mereka lakukan. Kegiatan aktualisasi diri yang dilakukan oleh para penggemar *cosplay* memang memiliki tujuan yang berbeda-beda setiap orangnya. Ada yang ingin agar orang mengakui kemampuannya, dan ada pula yang ingin mendapatkan keuntungan financial.

### **3. Gaya Hidup dan Pola Pikir Anggota Komunitas *Cosplay* Mengenai Diri Mereka Sendiri**

Diri adalah suatu bentuk keberadaan manusia yang memerlukan berbagai atribut yang akan membuat diri tersebut menjadi dikenali oleh orang lain. Upaya ini dilakukan melalui gaya hidup yang mampu memberikan suatu identitas bagi diri. Maka, 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. Penggemar *cosplay* pun menganggap kegiatan yang dilakukannya selama ini adalah gaya hidup yang dijalannya, bahkan ada yang merasa bahwa apa yang dilakukannya ini sudah seperti makan sehari-hari, yang apabila tidak dilakukan maka akan merasa ada yang kurang.

Identitas diri dan gaya hidup berkaitan erat dengan konsep diri yang mereka miliki. Konsep diri adalah persepsi mengenai diri sendiri, baik yang bersifat fisik, sosial maupun psikologis, yang diperoleh melalui pengalaman individu dalam interaksinya dengan orang lain. Dari definisi inilah mengapa konsep diri berkaitan erat dengan interaksi dengan orang lain, karena konsep diri bukan hanya pikiran diri sendiri, tetapi juga ditimbulkan oleh pengalaman yang didapatnya dari proses berinteraksi.

Hurlock menyatakan bahwa konsep diri memiliki tiga komponen utama, pertama adalah komponen perceptual. Hal ini adalah *image* seseorang mengenai penampilan fisiknya. Konsep ini cenderung biasanya digunakan oleh para *cosplayer*. Para *cosplayer* memilih karakter yang dibawakannya, selain berdasarkan kekaguman mereka terhadap suatu tokoh, tetapi mereka juga membawakan karakter yang cocok dengan kondisi fisik mereka. Bagi mereka yang tampan, mereka akan memilih karakter yang juga tampan dan berkarakter keras. Tidak jauh beda dengan para *cosplayer* perempuan, bagi mereka yang mereka diri mereka cantik, maka mereka

akan memilih karakter yang menonjolkan kecantikan dan keindahan tubuh mereka. Mereka akan berdandan centil, *moe* atau bahkan *sexy*. Mereka tidak akan sungkan karena mereka merasa diri mereka cantik. Hal ini disebut *physical self concept*.

Yang kedua adalah komponen konseptual. Komponen ini adalah konsep seseorang mengenai karakteristik khusus yang dimiliki, baik kemampuan dan ketidakmampuannya, latar belakang serta masa depannya yang terdiri dari beberapa kualitas penyesuaian diri, seperti kejujuran, percaya diri, kemandirian, pendirian yang teguh dan kebalikan dari sifat-sifat tersebut. Komponen ini pasti terjadi dalam setiap diri individu, mengakui kekuatannya serta secara tidak langsung mengakui kelemahannya. Ferdi yang menjadi responden teguh bermusik dalam aliran Jepang. Dia memiliki latar belakang yang keras dibalik kesuksesan bermusiknya sekarang, tekanan dari orang tua, kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan hidup tetapi tetap tidak meninggalkan aliran musik yang digemarinya. Keteguhan hati dan keyakinan dalam mencari setiap celah yang ada. Mereka mengakui bahwa mereka cukup mahir bermain musik tetapi tidak bernyanyi, dia tahu dimana kelemahan dan kekuatan dirinya sendirinya sendiri, hal inilah yang disebut *psychological self concept*.

Yang ketiga adalah komponen sikap. Komponen ini yaitu mengenai perasaan tentang diri sendiri, sikap terhadap statusnya sekarang dan prospeknya di masa depan, sikap terhadap harga diri dan pandangan diri yang dimilikinya. Informan yang menjadi pembuat kostum sangat menyadari statusnya sebagai orang yang cukup populer di Banjarmasin. Dia tahu bagaimana harus bersikap menghadapi pekerjaannya, kepopulerannya, kemampuannya, pandangan orang terhadap dirinya

dan dia tahu bagaimana harus menilai dirinya sendirinya. Dia memiliki rencana pada masa depannya berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki dan statusnya sekarang. Dia sudah tahu berapa biaya yang dibutuhkan, kendala yang akan muncul dan hal lainnya. Dia menganggap cita-citanya masuk akal dengan kemampuan yang dimilikinya sekarang, baik itu kemampuan mengenai dana, kemampuan skill serta koneksi yang memadai. Komponen sikap ini penting untuk menunjukkan jalan yang benar terhadap individu mengenai jalan yang akan dipilihnya untuk masa depan.

Konsep diri tidak terlepas dari kesadaran individu mengenai keterlibatannya yang khusus dalam seperangkat hubungan sosial yang sedang berlangsung. Kesadaran diri merupakan hasil dari suatu proses reflektif dimana mereka melihat tindakan pribadi mereka dari sudut pandang orang lain dengan siapa orang tersebut berhubungan. Individu tersebut menjadi objek dirinya sendiri dengan mengambil posisi orang lain dan menilai perilakunya sendiri dari sudut pandang yang mereka inginkan.

Konsep diri tidak terbatas pada persepsi-persepsi orang secara pasif mengenai reaksi dan definisi dari orang lain. Individu juga merupakan subyek yang bertindak. Hubungan timbal balik antara diri sebagai obyek dan diri sebagai subyek adalah fokus Mead. Diri sebagai obyek ditunjuk Mead sebagai konsep '*Me*', sedangkan diri yang menjadi subyek yang bertindak adalah konsep '*I*'. '*I*' merupakan aspek diri yang bersifat non-reflektif.

Para penggemar *cosplay* menjadi diri mereka sendiri, mereka melakukan apa yang ingin mereka lakukan sebagai '*Me*' saat mereka menggemari *cosplay* dan

produk budaya Jepang lainnya, mereka tidak peduli apa kata orang di luar sana mengenai kegiatan mereka yang bagi orang lain dianggap gila. Tetapi, saat mereka bergaul dengan sesama, mereka memperhatikan dan memperhitungkan orang lain yang bersamanya dan mereka melihat situasi untuk melakukan sesuatu. Yang mereka tunjukkan bukanlah 'I' lagi, tetapi 'Me.' Seperti apabila mereka berkumpul bersama sewaktu ada event kebudayaan Jepang, mereka para penggemar Jepang saling memberikan *image*, saling mempengaruhi, saling terpengaruh akan situasi yang terjadi di sana. Mereka tidak mau kalah satu sama lain dalam memerankan karakter *cosplay* mereka apabila mereka mengikuti kegiatan *cosplay*.

#### **4. Proses Aktualisasi Diri Anggota Komunitas *Cosplay* Banjarmasin**

Maslow berpendapat tingkah laku manusia ditentukan oleh kecenderungan individu agar kehidupannya bahagia dan memuaskan.<sup>9</sup> Teori kebutuhan bertingkat yang dicetuskan Abraham Maslow digunakan dalam menganalisis aktualisasi diri pada anggota *cosplay* Banjarmasin. Kebutuhan-kebutuhan tersebut terangkai menjadi sebuah proses pengaktualisasian diri individu. Kebutuhan tersebut terdiri dari lima bagian, yaitu:

##### **a) Kebutuhan Fisiologis**

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan sangat penting untuk bertahan hidup. Diantaranya adalah kebutuhan udara, air,

---

<sup>9</sup>Frank G Gobel, *Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), hal. 70

makanan, tidur, dll. Maslow percaya bahwa kebutuhan fisiologis sangat penting dan naluriah di dalam hierarki kebutuhan karena kebutuhan yang lain menjadi sekunder sampai kebutuhan ini terpenuhi.

Kebutuhan ini dinamakan juga *basic needs* yang jika tidak terpenuhi dalam keadaan yang sangat ekstrim maka manusia yang bersangkutan kehilangan kendali atas perilakunya sendiri karena seluruh kapasitas manusia tersebut dikerahkan dan dipusatkan hanya untuk memenuhi kebutuhan dasarnya itu.

Dalam kasus komunitas *cosplay*, tiga responden yang telah menjadi anggota *cosplay* di penelitian ini, secara umum kebutuhan fisiologisnya sudah terpenuhi dengan baik. Bahkan belum penulis temukan adanya anggota komunitas *cosplay* yang kesulitan untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Komunitas ini sendiri dapat dikategorikan sebagai hobi yang "mahal" karena biaya yang dikeluarkan dalam menyalurkan hobi ini juga mahal. Baik itu berupa mengoleksi miniatur tokoh idola sampai dengan pembuatan kostum untuk kegiatan *cosplay*.

#### **b) Kebutuhan akan Rasa Aman**

Ketika kebutuhan fisiologis telah terpenuhi maka akan muncul kebutuhan akan keamanan. Diantaranya; *physical security* (aman dari kejahatan dan agresi), *security of employment* (keselamatan kerja), *security of revenues and resources* (keamanan sumber daya), *moral and physiological security* (keamanan fisiologis), *familial security* (keamanan keluarga), *security of health* (keamanan kesehatan), dan *security of personal property against crime* (keamanan kekayaan pribadi dari kejahatan). Sama halnya dengan *basic needs*, kalau *safety needs* ini

terlalu lama dan banyak tidak terpenuhi maka pandangan seseorang tentang dunianya bisa terpengaruh dan pada gilirannya pun perilakunya akan cenderung ke arah negatif.

Anggota *cosplay* yang menjadi responden mengakui bahwa banyaknya komunitas di Banjarmasin yang berorientasi pada kegemaran terhadap budaya Jepang, telah membuat orang-orang yang memiliki hobi dan minat pada budaya Jepang ini merasa aman untuk mengekspresikan hobinya. Mengingat masyarakat masih menganggap hobi ini adalah hobi kekanak-kanakan dan berlebihan bahkan dianggap tidak mencintai budaya daerahnya, komunitas *cosplay* hadir sebagai tempat untung menampung hobi mereka tersebut.

### **c) Kebutuhan akan Rasa Memiliki-dimiliki dan Kasih Sayang**

Manusia biasanya membutuhkan rasa dimiliki dan diterima, apakah datang dari kelompok sosial yang luas (kelompok, kantor, perkumpulan keagamaan, organisasi profesional, tim olahraga, *geng*, dll.) atau koneksi sosial yang kecil (anggota keluarga, pasangan, mentor, teman kuliah, sahabat karib). Mereka membutuhkan untuk mencintai dan dicintai oleh yang lainnya. Tidak terpenuhinya kebutuhan ini maka orang akan menjadi rentan merasa sendirian, gelisah, dan depresi.

Rasa memiliki adalah perasaan terhubung dan diterima dalam sebuah keluarga atau komunitas. Dengan rasa memiliki seseorang dapat merasa nyaman ketika beradadi suatu lingkungan seperti keluarga, komunitas, sekolah dan

sebagainya. Rasa memiliki ini juga dapat membantu perkembangan social dan psikologis seseorang karena individu akan lebih merasa diterima dan dihargai.

Junet, Ferdi dan Topan mengungkapkan bahwa di dalam komunitas *cosplay* mereka mendapatkan suatu kebahagiaan tersendiri. Selain karena hobi mereka dapat tersalurkan, mereka juga merasa mempunyai kedekatan emosional dengan sesama *cosplayer* baik itu satu komunitas ataupun berbeda komunitas. Mereka akan saling membantu jika ada salah satu anggota sedang membutuhkan bantuan.

mereka mengakui acara gathering yang mempertemukan antar komunitas *cosplay* sering menimbulkan diskusi-diskusi kecil yang memungkinkan terjalinnya tali persahabatan diantara mereka.

#### **d) Kebutuhan akan Penghargaan**

Menurut Maslow, semua manusia membutuhkan penghargaan, menghargai diri sendiri, dan juga menghargai orang lain. Orang perlu melibatkan diri untuk mendapatkan pengakuan dan mempunyai kegiatan atau kontribusi kepada orang lain dan juga nilai diri, baik di dalam pekerjaan ataupun hobi.

Terdapat dua tingkatan kebutuhan penghargaan/penghormatan. Tingkatan yang lebih rendah terkait dengan unsur-unsur ketenaran, rasa hormat dan kemuliaan. Tingkatan yang lebih tinggi mengikat pada konsep kepercayaan diri, kompetensi, dan prestasi.

Event-event yang terus diadakan oleh beberapa komunitas di Banjarmasin diakui oleh beberapa responden adalah salah satu ajang untuk memberikan

penghargaan kepada mereka yang bergelut dengan seni kostum. Mereka juga pernah mendapatkan penghargaan baik berupa talent sebagai *cosplayer* ataupun sebagai pembuat kostum terbaik. Meski mereka mengakui tujuan ia mengikuti event bukanlah mencari hadiah namun lebih kepada menyalurkan hobi mereka.

**e) Kebutuhan akan Aktualisasi Diri**

Aktualisasi diri adalah proses bawaan dimana orang cenderung untuk tumbuh secara spiritual dan menyadari potensinya. Senada dengan Maslow, Roger mengungkapkan manusia memiliki satu motif dasar, yaitu kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri. Kecenderungan ini adalah keinginan untuk memenuhi potensi yang dimiliki dan mencapai tahap “*human-beingness*” yang setinggi-tingginya.

Dengan terpenuhinya empat kebutuhan yang menjadi sebab seseorang ingin mengaktualisasikan dirinya, para responden dalam penelitian ini pun berupaya keras agar potensi yang mereka miliki dapat diwujudkan. Upaya untuk mewujudkan potensi mereka tersebut ialah dengan jalan ikut dalam komunitas *cosplay*.

Junet yang mempunyai keahlian menjahit dan seni peran yang ditambah dengan kecintaanya terhadap tokoh kamen rider berhasil mengaktualisasikan dirinya dengan menjadi pembuat kostum untuk wilayah Banjarmasin. Ferdi juga mengakui bahwa keahliannya dalam bermain musik beraliran Jepang semakin baik dan sering mendapatkan tawaran untuk mengisi musik di berbagai acara *cosplay*. Sedangkan Topan kemahirannya dalam menggambar mampu

menghasilkan komik dengan cerita sendiri meski diakuinya masih belum dipublikasikan dan hanya menjadi koleksi pribadi.

Meskipun awalnya mengalami kesulitan, terutama untuk menghadapi masyarakat luas yang menganggap hobi *cosplay* ini adalah hobi yang kekanak-kanakan namun dengan pengenalan akan potensi yang baik sehingga tercipta konsep diri positif membuat membuat mereka semakin tertantang untuk membuktikan bahwa hobi ini bukan hobi yang kekanak-kanakan melainkan hobi yang mengasyikkan dan positif.

Maslow membuat daftar lima belas karakteristik sementara yang merupakan ciri-ciri orang yang mengaktualisasikan diri. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis, beberapa karakteristik muncul dalam diri responden yang sudah cukup untuk mengatakan bahwa individu tersebut sudah mengaktualisasikan dirinya. Karakteristik itu antara lain :

#### 1) Struktur Karakter Demokrtis

Maslow menemukan bahwa semua orang yang mengaktualisasikan diri dalam daftarnya memiliki nilai ini. Mereka bisa ramah dan perhatian dengan orang lain tanpa memandang ras, kelas sosial, warna kulit usia ataupun jenis kelamin. Ketiga responden juga memiliki karakter ini. Mereka pernah mengadakan penggalangan dana di Duta Mall Banjarmasin pada saat bencana meletusnya gunung Kelud, buka puasa bersama dengan anak-anak panti Asuhan pada saat bulan Ramadhan.

## 2) Rasa Humor yang Tinggi.

Lelucon yang dibuat oleh orang-orang yang mengaktualisasikan diri terjadi secara alamiah berdasarkan situasi yang ada dan tidak dibuat-buat. Ketika leluconnya diulang, efek menghibur yang muncul pertama kali hampir selalu hilang. Situasi ini penulis dapatkan ketika melakukan observasi. Penulis berusaha mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh responden, baik itu saat event ataupun saat mereka berkumpul di Taman Budaya sekedar bertukar informasi.

## 3) Kreativitas

Semua orang yang mengaktualisasikan dirinya, menurut Maslow merupakan orang-orang yang kreatif, terlebih lagi yang memiliki potensi dasar sebagai seniman. Seperti hanya *cosplay* yang bergerak pada bidang seni pembuatan kostum dan peniruan karakter. Mereka mempunyai ketertarikan yang besar terhadap kejujuran, keindahan, dan kenyataan yang menjadi bahan-bahan dasar dari kreatifitas seseungguhnya. Junet dapat menghasilkan kostum yang belum pernah ada di dunia komik atau super hero, ia membuat kostum dengan imajinasinya sendiri yang dalam dunia *cosplay* dikenal dengan *original cosplay*. Disamping membuat kostum, Ferdi mampu menciptakan lagu-lagu beraliran Jepang yang ia buat untuk mengisi event-event *cosplay*. Topan sudah

mampu membuat komik sendiri dengan alur cerita yang ia buat sendiri pula.

#### 4) Hubungan Interpersonal yang Kuat

Dengan sering diadakannya eventevent *cosplay* di *banua* hubungan interpersonal yang ditimbulkan juga akan semakin kuat. Mereka yang dulu tidak pernah kenal kemudian menjalin persahabatan. Hubungan ini tidak hanya didapatkan dari sesama komunitas melainkan juga dengan komunitas lain. Seperti halnya Junet, Ferdi dan Topan mereka bersahabat meski berbeda komunitas.

#### 5) Tidak Mengikuti Enkulturasi

Ciri ini merupakan ciri terakhir yang diungkapkan Maslow adalah tidak mengikuti enkulturasi, yang diartikan sebagai ketidakmauan mengikuti apa yang diharuskan oleh kultur. Mereka bukanlah orang yang antisosial ataupun yang secara sadar tidak mau mematuhi peraturan. Melainkan, mereka adalah orang-orang yang berdiri sendiri, mengikuti standar perilaku sendiri dan tidak secara buta mengikuti peraturan yang dibuat orang lain. Responden juga menunjukkan hal serupa, meski kadang tidak sesuai dengan norma di masyarakat, mereka tetap ingin melanjutkan hobi ini selagi masih positif.

## 5. Pola Aktualisasi Diri Anggota *Cosplay* Banjarmasin.

Dari tinjauan pustaka, penulis menemukan beberapa pola yang digunakan oleh *cosplayer* dalam mengaktualisasikan dirinya. Karina Aisyah dalam skripsinya yang berjudul *Rasa Memiliki dalam Komunitas Cosplay* memuat empat pola yang dilakukan oleh *Cosplayer* Jepang dalam memulai aksinya.

- Pola A, yaitu pola atau alasan yang menggambarkan *cosplayer* merasakan kesenangan tersendiri dalam bercosplay yang menuntut berperan sebagai orang lain, berbeda dengan kesehariannya.
- Pola B, yaitu pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* dari kecintaannya terhadap anime, manga, atau bahkan tokoh idola dalam film. *Cosplayer* dengan pola ini merasa senang karena dapat meniru karakter yang ia sukai.
- Pola C, yaitu pola *cosplayer* yang memiliki minat pada tata busana dan menganggap *cosplay* adalah semata-mata sebagai fashion. Karena memiliki minat pada busana nya saja, ada kalanya *cosplayer* itu sendiri tidak mengenal karakter yang ia perankan.
- Pola D, yaitu pola *cosplayer* yang diajak atau diminta oleh teman.

Karina Aisyah juga mengemukakan temuannya tentang pola *cosplayer* di Indonesia khususnya Jakarta yang menjadi lokasi penelitiannya. Menurutnya Pola yang digunakan di Indonesia cenderung beragam, namun ia menyimpulkan empat pola utama yang paling sering ia temukan, yaitu :

- Pola A, yaitu pola *cosplayer* yang memulai ikut cosplay karena ingin menambah teman baru. Pola ini mirip dengan pola D yang ada di Jepang.
- Pola B, yaitu pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena ingin menjadi karakter yang ia sukai. Pola ini sama dengan pola B yang ada di Jepang.
- Pola C, yaitu pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena *cosplay* terlihat keren dan menarik. Memulai *cosplay* untuk bersenang-senang, mencoba hal yang baru dan menghilangkan stress. Sebagian *cosplayer* di pola ini, memulai *cosplay* karena melihat majalah *cosplay* atau melihat pameran-pameran kebudayaan Jepang.
- Pola D, yaitu pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena memiliki minat pada tata busana, seni peran dan make up.

Hasil temuan di atas menjadi rujukan penulis untuk menemukan pola aktualisasi diri anggota komunitas *cosplay* di Banjarmasin. Penulis menyimpulkan di Banjarmasin hanya terdapat dua pola yang menjadi dasar *cosplayer* memulai *cosplay*-nya, yaitu :

- Pola A, yaitu para *cosplayer* memulai ber-*cosplay* karena memiliki kecintaan terhadap dunia anime, manga dan tokoh-tokoh film fiksi lainnya. Pola ini adalah pola yang banyak penulis temukan di Banjarmasin. Pola ini pulalah yang penulis gunakan sebagai responden pada penelitian ini. Mereka punya minat,

potensi dan konsep diri yang positif sebagai syarat utama untuk mengaktualisasikan diri.

- Pola B, yaitu pola *cosplayer* yang memulainya karena diajak oleh teman. Pola ini sama dengan pola A yang ditemukan Karina Aisyah. Di Banjarmasin tidak terlalu banyak *cosplayer* yang menggunakan pola ini. Penulis mendapatkan pola ini pada saat observasi, mereka cenderung hanya meminjam kostum lama yang telah dibuat oleh komunitasnya dan tidak mampu untuk membuat kostum sendiri. *Cosplayer* dengan pola ini hanya menjadi informan untuk penelitian ini, karena penulis ingin mendalami aktualisasi diri para anggota komunitasnya dengan kriteria cinta anime, mampu menggambar, dan bahkan mampu membuat kostum sendiri, tidak hanya *cosplayer* aktif.

Untuk mendalami pola tersebut, penulis kemudian menanyakan dukungan orangtua terhadap kegiatan *cosplay* responden ini. Dari hasil wawancara tersebut penulis menyimpulkan ada tiga tipe dukungan orangtua terhadap kegiatan *cosplay* anaknya.

- Orangtua yang mendukung.

Tipe ini yang paling banyak penulis jumpai di Banjarmasin. Tipe ini membuat para *cosplayer* *banua* lebih leluasa dalam mengkespresikan dirinya. Mereka tidak perlu sembunyi-sembunyi dalam melancarkan aksinya.

- Orangtua yang awalnya menolak, tetapi kemudian mendukung.

Pada tipe ini, *cosplayer* dituntut untuk bisa menjelaskan kepada orangtua tentang *cosplay* itu sendiri, setelah dijelaskan dengan baik orangtua *cosplayer* akhirnya bisa menerima.

- Orangtua yang menentang keras.

Untuk tipe ini, penulis sangat jarang menjumpai adanya orangtua yang menentang keras anaknya untuk mengikuti *cosplay*. Mereka yang menentang biasanya adalah dari kalangan yang agamis dan memiliki pengetahuan agama yang sangat baik.

## 6. Fenomena *Cosplay* Dilihat dari Perspektif Islam

Muncul dan berkembangnya sebuah komunitas adalah fenomena sosial yang wajar. Setiap komunitas memiliki kegiatan yang menunjukkan identitas komunitas mereka sendiri. Demikian juga halnya dengan komunitas *cosplay*. Mereka menekuni hobinya dengan memerankan karakter tokoh idola dan mengenakan kostum tokoh tersebut. Hal ini, menunjukkan identitas keberadaan komunitas ini.

Memberi *value* dan *judge* akan keberadaan suatu komunitas adalah gejala sosial yang juga lumrah. Hanya saja men-*judge* negatif suatu komunitas tanpa mengenal dengan baik komunitas itu adalah hal yang buruk. Sekali pun sebuah komunitas di nilai buruk oleh masyarakat, mereka juga memiliki hal positif. Seperti halnya komunitas *Cosplay* yang di anggap aneh, terlalu kekank-kanakan, menghabiskan waktu, dan *judge* negatif lainnya. *Cosplayer* juga berkontribusi

positif ketika orang mulai merasa gembira melihat ekspresi mereka, seolah masyarakat melihat tokoh idolanya sendiri. Fenomena *cosplay* yang berusaha menyerupai karakter idola dengan memakai kostum dan aksesoris lainnya juga dapat dikaitkan dengan hadis *tasyabbuh* (penyerupan).

Dalam artian perspektif mengenai *tasyabbuh* berada dalam koridor ijtihad, yang memungkinkan menghasilkan ijtihad yang benar dan mungkin salah. Jadi yang paling arif mensikapi fenomena ini adalah memiliki pemahaman yang benar terhadapnya dengan kadar *ilmal-yaqin* (keyakinan ilmu), kemudian berhati-hati dengannya, bukan melakukan *tahkim* (memberikan hukum) kepada setiap orang dan menganggap diri “*clear*” dari keduanya.

*At-Tasyabbuh* secara bahasa diambil dari kata *al-musyabahah* yang berarti meniru atau mencontoh, menjalin atau mengaitkan diri, dan mengikuti. *At-Tasybih* berarti peniruan. Dan *mutasyabihah* berarti *mutamatsilat* (serupa). Dikatakan artinya serupa dengannya, meniru dan mengikutinya.<sup>10</sup>

Untuk memahami konsep *tasyabbuh* dalam tingkat sederhana, kita bisa meminjam teori dasar dari ilmu *balaghah* (susastra Arab) bagian ilmu bayan tentang *tasybih* (penyerupaan), yang didefinisikan sebagai berikut;

**التشبيه هو إلحاق أمر بأمر في معنى بأداة**

*"Tasybih adalah menyerupakan sesuatu dengan yang lain dalam satu keadaan dengan menggunakan alat-alat tertentu."*

---

<sup>10</sup>Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: Mahmud Yunus wa Dzariyah, 2009) h. 191

Contoh sederhana sebagai berikut;

### العمر مثل الضيف أو كالطيف ليس له إقامة

*“Umur itu bagaikan tamu atau laksana hayalan, dia tidak menetap.”*

Dari contoh diatas, diserupakan antara umur dengan tamu atau hayalan dalam hal tidak menetapnya. Sesuatu dengan yang lainnya dapat dikatakan serupa (tasyabbuh) jika memenuhi 4 rukun pokok tasybih yaitu; musyabbah (sesuatu yang diserupakan), sesuatu yang diserupai (musabbah bih), sifat atau keadaan yang diserupakan (wajhu syibhi) dan lafadz yang menunjukkan keserupakan (adatu tasybih). Pada contoh diatas, rukunnya sebagai berikut; Umur (العمر) sebagai musyabbah (yang diserupakan); Tamu atau hayalan (الضيف أو كالطيف) sebagai musyabbah bih ( yang diserupai); Tidak menetap (ليس له إقامة) sebagai wajhu syibhi (keadaan atau hal keserupaan).<sup>11</sup>

Dari empat rukun diatas, pada teks (mantuq) tidak selamanya keempat rukun itu muncul, namun dalam tataran konteks (mafhum) keempat nya wajib dipenuhi. Konsep dasar inilah yang perlu dijadikan dalam memahami setiap tasyabbuh dalam konteks sosiologis. Dari keempat rukun tasybih tersebut yang menentukan nilai dalam proses tasyabbuh adalah wajhu syibhinya dalam artian baik buruknya suatu

---

<sup>11</sup>Agus Junaedi, Bid'ah dan Tasyabbuh didisekitar umat Islam bagian kedua, [www.akhirzaman.info](http://www.akhirzaman.info) diakses pada tanggal 24 November 2014

tasybih paling utama ditentukan oleh hal atau sifat yang dijadikan penyerupaannya.

Oleh karena itu hadis nabi;

مَنْ تَشَبَهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ

*“Barang siapa yang menyerupai suatu kaum maka dia termasuk kaum itu. (H.R Abu Daud)”*<sup>12</sup>

Hadis tersebut masih netral, dalam artian suatu tasyabbuh belum dikatakan apakah nilainya baik atau buruk, tergantung hal apa yang diserupakannya, apakah baik atau buruk, meskipun yang diserupakan itu antara mu'min dan kafir. Hadis tersebut hanya menggambarkan bahwa seseorang bisa dikatakan segolongan, sekaum kalau memiliki kesamaan wajhu sibhi, walaupun secara generik dia berbeda.

*Tasyabbuh* yang dilarang dalam Al-Quran dan As-Sunnah secara syar'i adalah menyerupai orang-orang kafir dalam segala bentuk dan sifatnya, baik dalam aqidah, peribadatan, kebudayaan, atau dalam pola tingkah laku yang menunjukkan ciri khas mereka (kaum kafir).

Termasuk dalam *tasyabbuh* yaitu meniru terhadap orang-orang yang tidak shalih, walaupun mereka itu dari kalangan kaum muslimin, seperti orang-orang fasik, orang-orang awam dan jahil, atau orang-orang Arab (badui) yang tidak sempurna diennya (keislamannya),

---

<sup>12</sup>Abu Daud Sulaiman bin Asyaf asy-Syijistani, *Sunan Abu Daud, Juz 4 Bab tentang Pakaian*, (Beirut: Darul Fikr, 1994) hal. 6

Oleh karena itu, segala sesuatu yang tidak termasuk ciri khusus orang-orang kafir, baik aqidahnya, adat-istiadatnya, peribadatannya, dan hal itu tidak bertentangan dengan nash-nash serta prinsip-prinsip syariat, atau tidak dikhawatirkan akan membawa kepada kerusakan, maka tidak termasuk tasyabbuh yang terlarang. Inilah pengertian secara umum.

*Cosplay* memang selalu diidentikkan dengan Budaya Jepang. Namun kegiatan yang dilakukan oleh para *cosplayer* tidak berhubungan dengan aqidah atau keyakinan yang dianut oleh penduduk Jepang. Mereka hanya berupaya untuk menyalurkan hobi yang mereka miliki. Pada event-event tertentu, mereka bahkan mampu membuat kegiatan yang bersifat social dan membantu orang lain. Misalkan penggalangan dana terhadap korban meletusnya gunung Kelud, buka bersama dan menyantuni anak-anak Panti Asuhan.