

KONSEP DIRI DAN POLA KOMUNIKASI COSPLAYER
SELF CONCEPT AND COMMUNICATION PATTERNS IN COSPLAYER

Diny Fitriawati¹
Universitas Padjadjaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Konsep Diri dan Pola Komunikasi Cosplayer serta untuk mengetahui motif anggota AEON *cosplay team* masuk dalam komunitas *cosplay* yang ada di Bandung. Melibatkan 6 (enam) orang informan anggota AEON *cosplay team* sebagai sumber data dan informasi utama penelitian. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, studi dokumentasi, dan pengamatan berperan serta, dengan menggunakan teori interaksi simbolik dan teori tindakan sosial. Fenomena yang diteliti diidentifikasi dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut : (1) Bagaimana konsep diri *cosplayer* AEON Bandung ; (2) Apa motif *cosplayer* AEON menjadi anggota *cosplay* di Kota Bandung ; (3) Bagaimana pemahaman *cosplayer* AEON tentang *cosplay* ; (4) Bagaimanakah pola komunikasi yang terjadi pada *cosplayer* AEON Bandung di dalam komunitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri anggota AEON *cosplay team* cenderung positif terbentuk kekhasan dari AEON *cosplay team* yaitu kekeluargaan yang saling mendukung, membantu dan saling melengkapi. Pola Komunikasi anggota AEON *cosplay team* terbentuk dari motif, konsep diri dan simbolisasi. Namun dapat disimpulkan bahwa anggota AEON *cosplay team* dapat menjaga keutuhan team walaupun memiliki motif dan konsep diri yang berbeda-beda.

Kata kunci : Konsep Diri, Pola Komunikasi, Cosplayer

Abstract

This study aims to determine the concept of Self and Communication Patterns Cosplayer and to investigate the motives AEON *cosplay team* members entered the *cosplay* community in Bandung. Involving six (6) members AEON informants *cosplay team* as a source of primary research data and information. The method used is a qualitative method with a phenomenological approach. Data collection techniques in the form of in-depth interviews, documentation studies, and participant observation, using symbolic interaction theory and the theory of social action. The phenomenon under study identified the following research questions: (1) How does the concept of self-*cosplayer* AEON Bandung, (2) What is the motive AEON a member *cosplay cosplayer* in Bandung, (3) How does an understanding of *cosplay cosplayer* AEON, (4) What is the pattern of communication which occurs in Bandung AEON *cosplayer* in his community. The results showed that self-concept AEON *cosplay team* members tend to form positive distinctiveness of the team *cosplay* AEON family of mutual support, help and complement each other. Communication patterns AEON members *cosplay*

¹ Program Magister Ilmu Komunikasi
e-mail : dhynzgituw@yahoo.co.id

team formed of motives, self concepts and symbols. However, it can be concluded that the members of AEON cosplay team can maintain the integrity of the team despite having a self-concept motives and different.

Keywords : Self concept, Communication patterns, *Cosplayer*

Pendahuluan

Ketika seseorang atau sekelompok orang menggunakan kostum kartun Jepang di suatu tempat yang ramai seperti mall, tanpa ada rasa malu bila orang-orang disekitarnya akan menertawakan karena menggunakan kostum yang diambil dari berbagai karakter dalam sebuah kartun Jepang. Peneliti akan berpikir bahwa orang-orang tersebut sedang melakukan pentas seni atau sedang menghibur para pengunjung mall. Anggapan itu mungkin bisa saja benar adanya, jika yang menggunakan kostum kartun Jepang tersebut adalah masyarakat biasa. Tetapi anggapan tersebut akan berbeda dan mungkin akan membuat peneliti bertanya-tanya keheranan jika yang menggunakan kostum kartun Jepang adalah seseorang yang menyukai dan menggemari kostum kartun Jepang. Untuk apa hal tersebut dilakukan, peneliti pun mungkin akan bertanya apa yang memotivasinya untuk melakukan hal itu. Pertanyaan demi pertanyaan akan muncul dalam benak peneliti, bisa jadi peneliti beranggapan hal yang dilakukannya adalah hal yang aneh.

Hal tersebutlah yang dilakukan oleh Fadilla Novelita atau sering dipanggil Dilla salah seorang pecinta kostum kartun Jepang. Kegemaran dan kesukaannya terhadap *anime* (kartun Jepang), mengantarkannya pada hobi yang tidak biasa dilakukan oleh banyak orang. Salah satunya dengan menggunakan kostum kartun

Jepang di depan banyak orang yang tidak semua orang paham dan mengerti tentang hobi yang digeluti oleh Dilla yaitu mengenakan kostum kartun Jepang.

Cosplay merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar Jepang maupun para pehobi *anime* atau *manga* (kartun dan komik Jepang). Tiap tahun pun rutin diadakan *World Cosplay Summit* atau lomba *cosplay* dunia. Belum lama ini, *cosplayer* Indonesia memenangkan kompetisi *cosplay* akbar internasional, *World Cosplay Summit 2012* yang digelar di Nagoya, Jepang 4 Agustus 2012 lalu. Tampil dengan kostum robot dari animasi Patlabor, mereka menggaet juara 3 mengalahkan 20 negara lain, seperti Amerika, Malaysia, dan Rusia. *World Cosplay Summit* sendiri merupakan ajang kompetisi *cosplay* yang diikuti oleh seluruh peserta di dunia dan tidak semua negara bisa berpartisipasi dalam kompetisi ini. Pada tahun 2012, setelah penantian panjang, Indonesia akhirnya dapat lolos menjadi peserta pertama kalinya sama seperti Inggris dan Rusia. Baru saja ikut dalam acara besar tersebut dan sudah meraih juara, merupakan prestasi hebat yang jarang dapat dilakukan oleh semua orang. Ini juga membuktikan bahwa hobi *cosplay* bukanlah sekedar hobi mahal yang sia-sia. *Cosplay* juga merupakan suatu ajang untuk menyalurkan kreativitas yang dapat menghasilkan sesuatu yang membanggakan.²

Begitu juga dengan Dinda Devita dan Benedicta Adriela atau sering dipanggil Bene mereka memiliki hobi yang sama dengan Fadilla yaitu menggunakan kostum kartun Jepang. Mereka bergabung dengan komunitas *Cosplay* Bandung pada tahun 2008. Fadilla, Dinda dan Bene merupakan *cosplayer*

² Dua Warga Jabar Juara III Lomba Dunia *Cosplay*, dalam Harian Umum Pikiran Rakyat Edisi 7 Agustus 2012, Hal. 1.

yang tergabung dalam *AEON Cosplay Team*. AEON merupakan singkatan dari Association Extracurricular Of Nyx yang berarti bahwa AEON ini merupakan ekstrakurikuler di luar kampus. AEON sendiri dibentuk pada tanggal 13 Agustus 2008 oleh Bennedicta dan Ausy.

Seperti yang dikatakan *Liliwari* (2003 : 78) bahwa "manusia hidup dalam sebuah komunitas yang mempunyai kebijakan tentang sesuatu yang mereka miliki bersama", dengan komunikasi merupakan satu-satunya jalan untuk membentuk kebersamaan itu.

Kehidupan sosial Komunitas *Cosplay* Bandung tidak hanya tentang bagaimana para anggotanya melakukan aktivitas atau kegiatan berkostum kartun Jepang, namun bagaimana para anggota komunitas *Cosplay* Bandung melakukan interaksi dengan sesama pecinta kostum kartun Jepang, interaksi dengan masyarakat yang kemudian membentuk suatu interaksi dan pola komunikasi.

Dari hasil pengamatan-pengamatan langsung yang tertangkap oleh peneliti di lapangan dan berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk memahami dan mengkaji lebih dalam konsep diri *cosplayer* dan pola komunikasi yang dilakukan para *cosplayer* dalam komunitas *cosplay* Bandung. Karena itu peneliti mengangkat judul **"KONSEP DIRI DAN POLA KOMUNIKASI COSPLAYER"**

Metode

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis.

Menurut Creswell (1998: 15) adalah :

"... an inquiry process of understanding based on distinct methodological traditions of inquiry that explore a social or human problem. The researcher builds a complex, holistic picture, analyzes words, reports detailed views of informants, and conducts the study in a natural setting".

Sebuah proses pemahaman, melalui tradisi penelitian metodologi tersendiri, yang mengeksplorasi permasalahan manusia atau sosial. Hasilnya adalah sebuah *deskripsi* yang kompleks dan menyeluruh. Peneliti tidak berjarak dengan objeknya, peneliti tidak punya kuasa untuk mengintervensi objeknya (*natural setting*).

Metode kualitatif memandang realitas sebagai sesuatu yang berdimensi banyak, suatu kesatuan yang utuh, serta berubah-ubah. Fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat tidak bisa diukur, ditentukan dan dilihat dengan angka-angka, sehingga penelitian ini menggunakan metode desain penelitian kualitatif, dikarenakan pada metode kualitatif berusaha untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2007:7).

Metode kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggunakan sebuah fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, penelitian ini tidak mendasar pada bukti berdasar logika matematis, prinsip angka, atau analisis data statistik (Mulyana, 2001: 35). Fenomena yang terjadi di masyarakat merupakan akibat dari faktor-faktor yang memengaruhinya.

Dalam penelitian kualitatif data yang diperoleh berdasarkan data kualitatif, yaitu: "data yang naratif, dekriptif dalam kata-kata mereka yang diteliti, dokumen pribadi, catatan lapangan, artifak, transkrip, dokumen resmi dan *video tapes*". (Moleong, 2004: 35)

Penelitian kualitatif berusaha menyediakan seperti yang disebut *Creswell* sebagai, *complex, holistic picture* yang berarti penelitian kualitatif berusaha untuk membawa pembacanya ke dalam pemahaman multi dimensional dari permasalahan yang diangkat. Laporan penelitian kualitatif berusaha menampilkan permasalahan dan segala kompleksitasnya. Oleh karena itu penelitian kualitatif dilakukan dengan mempertimbangkan banyak sekali variabel.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Struktural Konsep Diri Informan

Di bawah ini peneliti sajikan beragam konsep diri dari informan yang telah penulis reduksi :

Tabel 2.2
Konsep Diri Informan

Informan	Konsep Diri
Benedicta	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah percaya pada orang • Polos • Ramah
Ausi	<ul style="list-style-type: none"> • Tegas • Percaya Diri • Berjiwa kepemimpinan • Cerewet

Fadila	<ul style="list-style-type: none"> • Humoris • Setia Kawan • Kreatif • Ramah
Dinda	<ul style="list-style-type: none"> • Cerewet • Kekanak-kanakan • Tidak mau diem
Virginia	<ul style="list-style-type: none"> • Moody • Cuek • Percaya Diri
Wisnu	<ul style="list-style-type: none"> • Easy Going • Kalem • Ramah

Secara garis besar, Fadila mengatakan :

”kalo kita sih ngerasa udah kaya ngebentuk suatu ikatan kekeluargaan yang sangat erat. Walaupun didalamnya terdapat kepribadian yang berbeda-beda yaa masing-masinglah ada yang cerewet, ada yang polos, ada yang cuek, ada yang humoris, ada yang ramah, ada yang easy going dll. Justru karena kita memiliki kepribadian yang berbeda-beda membuat kita saling melengkapi satu sama lain.”³

Konsep diri sebagai faktor yang menentukan dalam hubungan antar pribadi, dimana setiap individu bertindak laku sesuai dengan apa yang diinginkannya. Jika seseorang dicap sebagai orang yang ramah maka sedapat mungkin orang itu akan menonjkan sikap ramahnya, seperti Fadila yang memiliki sifat ramah yang banyak disukai oleh teman-teman yang mengenalnya. Hal itu terbukti saat peneliti mengenal Fadila pertama kali. Kemudian Benedicta yang memiliki sifat mudah percaya pada orang, setiap apa yang dikatakan oleh teman-temannya ia menurut dan mengikuti apa yang diperintahkan. Virginia yang memiliki sifat cuek tapi disamping itu, Virginia sangat memperhatikan

³ Wawancara langsung dengan Fadila, Selasa 9 April 2013

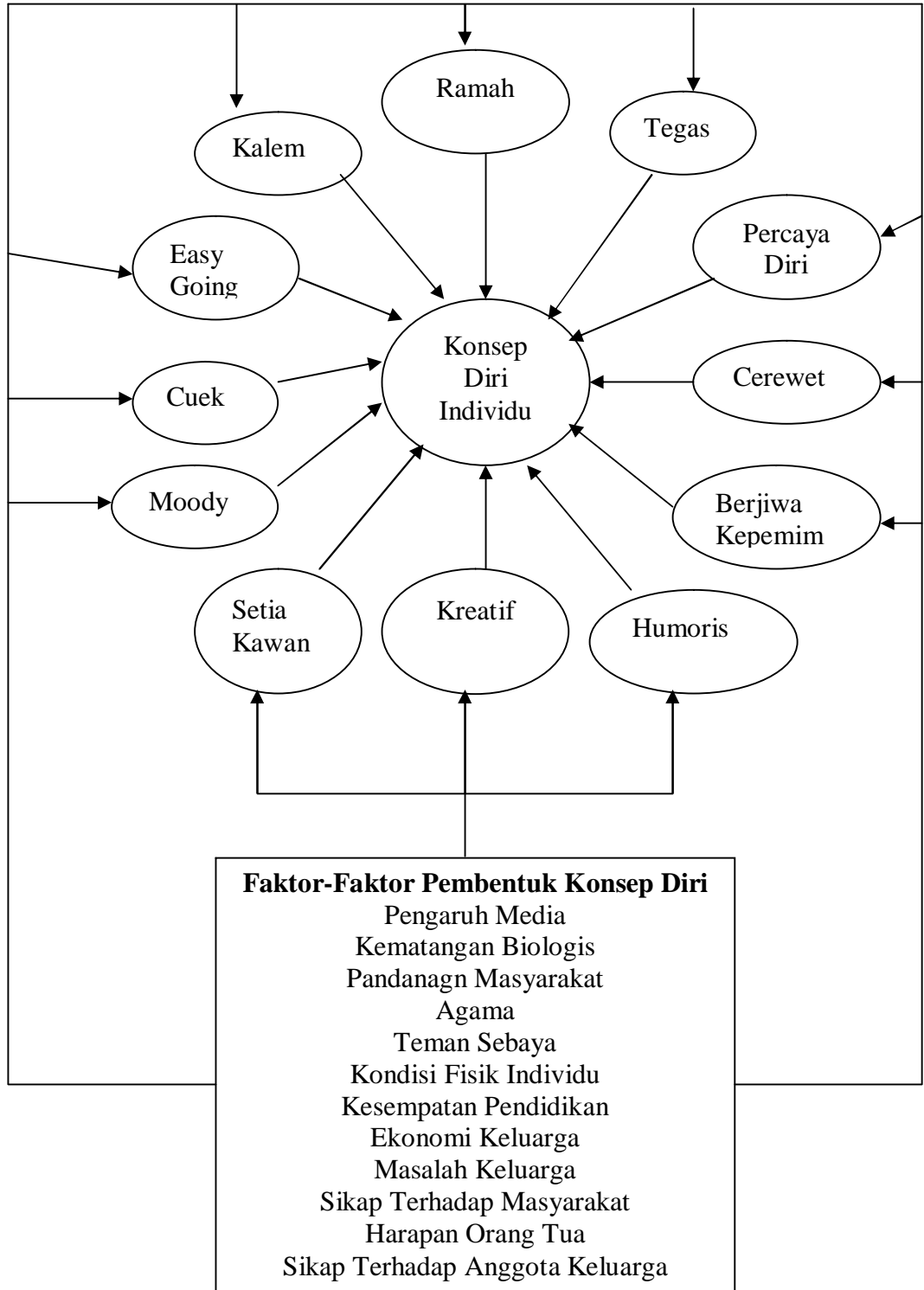
kesejahteraan teman-teman cosplaynya. Wisnu dengan pembawaannya yang kalem serta *easy going* membuat dirinya mudah untuk mendapatkan teman. Ausi yang memiliki sifat tegas, dapat mengontrol semua permasalahan yang ada apabila terdapat berbagai selisih pendapat atau paham. Serta Dinda yang cerewet membuat suasana menjadi ramai jika mereka sedang berkumpul.

Konsep diri terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan seorang manusia dari kecil hingga dewasa. Lingkungan, pengalaman dan pola asuh orang tua turut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap konsep diri yang terbentuk. Sikap atau respon orang tua dan lingkungan akan menjadi bahan informasi bagi anak untuk menilai siapa dirinya.

Wisnu dan Ausi, diluar event acara cosplay mereka pernah bercosplay sesuai dengan karakter yang mereka sukai dan orang-orang sekitar tidak merasa terganggu dengan kostum yang dipakai oleh Wisnu dan Ausi.

Terdapat tiga hal yang dapat mempengaruhi interaksi sebagai anggota AEON *cosplay team*, yaitu rasa kekeluargaan yang tertanam dalam diri setiap anggota AEON *cosplay team*, sikap yang saling mendukung dan sikap terbuka menerima segala kekurangan. Hal ini dibuktikan dengan adanya rasa saling membantu diantara anggota AEON *cosplay team*. Sikap terbuka menjadi faktor yang penting dari hubungan interpersonal dan faktor inipun telah dimiliki oleh para anggota AEON *cosplay team*, dengan adanya keterbukaan diantara mereka dan saling bertukar pikiran, maka mereka dapat saling menghargai dan mengerti satu sama lain

Bagan 1 Pembentukan Konsep Diri Informan
Sumber : Modifikasi Peneliti



Pola Komunikasi AEON Cosplay Team

Pembahasan berikut adalah mengenai bagaimana model pola komunikasi AEON *cosplay team* dapat digambarkan. Berdasarkan pengakuan dari 6 informan dalam penelitian ini bahwa banyak jawaban yang dijelaskan mengapa AEON *cosplay team* menjadi seorang *cosplayer*, dari pernyataan yang diperoleh maka dapat dikategorikan menurut alasan yang berorientasi pada masa depan (motif "untuk") dan alasan yang berorientasi pada masa lalu (motif "karena").

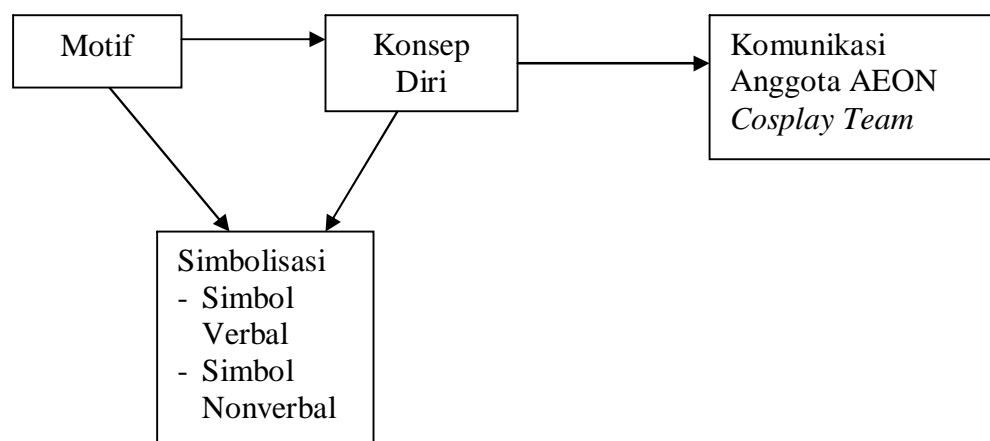
Motif "untuk" yang muncul yakni untuk mengekspresikan diri, mempunyai banyak teman, pembentukan jati diri dan penyaluran hobi akan anime, manga, tokusatsu, merupakan beberapa motif para informan AEON *cosplay team* menjadi seorang *cosplayer*. Ekspresi diri yang sifatnya sangat personal, aspek latar belakang masing-masing *cosplayer* informan sangat berpengaruh terhadap jawaban dari motif ini. Sementara itu, motif kedua yaitu motif "karena" muncul sebagai orientasi pada masa lalu dimana motif ini pengalaman-pengalaman dimasa lalu sebelum para informan menjadi seorang *cosplayer*. Motif "karena" ini meliputi pengaruh pergaulan, lingkungan, ketertarikan terhadap anime, manga, tokusatsu dan gemar memakai kostum.

Identitas diri atau motif berkaitan dengan konsep diri AEON *cosplay team*. Konsep diri ditandai oleh pengakuan dirinya sebagai apa dan identitas *cosplayer* seperti apa yang sedang informan perankan, bagaimana AEON *cosplay team* memandang dirinya. Bagi informan, aktivitas menjadi *cosplayer* tidak hanya sebatas bermain kostum saja, namun ada sisi lain yang ada dibalik cara pandang para informan. Keberagaman cara pandang tersebut bergantung dari bagaimana

cosplayer informan bermetamorfosa yang sangat dipengaruhi oleh peran orang lain dilingkungan mereka, keluarga dekat, ayah, ibu, adik, kakak, kekasih, teman, sahabat sebagai *significant others* bagi *cosplayer* informan.

Pola komunikasi anggota AEON *cosplay team* dapat terbentuk dari motif, konsep diri dan simbolisasi. Memiliki motif yang hampir sama yaitu untuk menambah teman dan penyaluran hobi dapat mempersatukan mereka menjadi sebuah anggota yang berkumpul dalam satu wadah yaitu komunitas. Dengan memahami tindakan anggota AEON *cosplay team* secara individu dapat dilihat dari motif apa yang mendasari tindakan tersebut sehingga dapat di ketahui konsep diri anggota AEON *cosplay team* dan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal yang menyertainya.

Bagan 1.1 Pola Komunikasi Anggota AEON *cosplay team*



Simpulan dan Saran

Simpulan

Penelitian yang penulis lakukan adalah Konsep Diri dan Pola Komunikasi cosplayer AEON cosplay team. Melalui wawancara mendalam dengan informan yang berjumlah 6 orang dan observasi mengenai kehidupan anggota AEON cosplay team, maka dapat disimpulkan :

1. Konsep diri anggota *AEON cosplay team* cenderung positif karena individu-individu yang aktif berinteraksi dengan sesama anggota *AEON cosplay team*, sehingga terbentuk kekhasan dari *AEON cosplay team* yaitu kekeluargaan yang saling mendukung, membantu dan saling melengkapi.
2. Motif anggota *AEON cosplay team* tidak terlepas dari dua motif seperti yang di kemukakan oleh *Schutz*, yaitu "motif untuk" terdiri dari pencarian jati diri, mengekspresikan diri, dan penyaluran hobi akan *anime*, *manga*, *tokusatsu* dll dan "motif karena" terdiri dari pengaruh lingkungan, pengaruh kakak yang seorang pendiri *AEON cosplay team*, pergaulan, dan sama-sama menyukai *anime*, *manga*, *tokusatsu*
3. Pemahaman *cosplayer AEON cosplay team* mengenai *cosplay* tidak jauh dari apa yang mereka alami secara langsung yaitu bermain kostum. Selain itu mereka harus menjiwaikarakter yang diperankan tidak hanya bermain kostum saja yang sama persis dengan tokoh yang mereka tiru.
4. Pola Komunikasi anggota *AEON cosplay team* terbentuk dari motif, konsep diri dan simbolisasi. Dengan memahami tindakan anggota *AEON cosplay team* secara individu dapat dilihat dari motif apa yang mendasari tindakan

tersebut sehingga dapat di ketahui konsep diri anggota *AEON cosplay team* dan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal yang menyertainya.

Saran

1. Kajian penelitian tentang Konsep Diri dan Pola Komunikasi *AEON cosplay team* yang terjadi di lingkungan Bandung disarankan lebih ditingkatkan agar bisa menambah khasana bagi mereka yang menjalani diri sebagai cosplayer dengan mengungkapkan lebih tajam dan memberikan solusi yang baik
2. Orang tua yang merupakan orang yang terdekat didalam lingkungan keluarga mampu membimbing dan mengontrol anak-anaknya sewaktu kecil untuk lebih menyukai dan mencintai produk Indonesia agar kelak anaknya tumbuh dewasa menjadi makhluk yang mencintai budaya negeri sendiri yaitu Budaya Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Segala puji syukur penulis pajatkan kepada Allah SWT atas segala anugerah dan rahmatNya yang ta terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini, proses penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari tim komisi pembimbing, juga bantuan dari semua pihak yang telah memberikan berbagai kontribusi penting dalam penelitian hingga penyusunan tesis ini. Selain itu doa dari orang tua, saudara serta orang-orang terdekat, telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini sebagai

salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Komunikasi. Oleh karena itu, dengan penuh ketulusan, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Atwar Bajari, M.Si, selaku ketua komisi pembimbing, dengan penuh kesabaran ditengah kesibukannya, telah menyediakan waktu untuk memberikan arahan tentang tesis ini.
2. Bapak Drs. Dadang Sugiana, M.Si, selaku anggota komisi pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan perkembangan tesis ini
3. Para anggota AEON cosplay team, terima kasih atas kerjasama yang baik, semua informasi serta bantuan yang diberikan sangat membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Sebagai sebuah karya manusia yang tidak terlepas dari kelemahan dan kekurangan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, tesis ini membutuhkan amsukan dan kritikan dari pembaca untuk melengkapai kekurangan dan kelemahan yang ada. Akhirnya dan paling utama penulis persembahkan semua yang dilakukan dan karya ilmiah ini sebagai wujud dari rasa syukur kepada Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Daftar Pustaka

- Burns, R. B. 1993. *Konsep Diri : Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. Jakarta : Arcan.
- Creswell, John. W. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design : Cnoosin Among Five Tradition, Thousand Oaks : Sage*.

- Effendi, Onong Uchana. 2003. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Liliweri, Alo. 2003. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lincoln, Yvonna S dan Egon G. Guba. 1985. *Naturalistic Inquiry*. California : Sage Publications.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi Theories of Human Communications, edisi sembilan*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Miller, Katherine. 2002. *Communication Theories, Perspektif, Processes, and Contexts*. Boston : McGraw-Hill.
- Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- , 2004. *Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- , 2005. *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintasbudaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Poloma, Margaret. M. 2010. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sendjadja, S. Djuarsa. 1994. *Teori Komunikasi*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Syam, Nina W. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Bandung : Humaniora.
- Zeitlin, Irving M. 1995. *Memahami Kembali Sosiologi : Kritik Terhadap Teori Sosiologi Kontemporer*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.