

**STUDI DESKRIPTIF MENGENAI *SELF-ESTEEM* PADA *COSPLAYER*
REMAJA DI JAKARTA USIA 13-18 TAHUN**

ASTARI WIDYANTI ANGGARINI

Fakultas Psikologi

Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Cosplay adalah kegiatan mengenakan kostum, wig, dan aksesoris untuk merepresentasikan suatu karakter (Rosenberg & Letamendi, 2013). Pelaku *cosplay* dinamakan *cosplayer*. *Cosplay* merupakan salah satu pilihan kegiatan yang dapat dilakukan oleh remaja. Kegiatan *cosplay* banyak digandrungi oleh remaja di Jakarta. Masa remaja adalah masa dimana mayoritas individu memiliki self-esteem rendah dan mencoba berbagai macam hal. *Self-esteem* adalah evaluasi dimensi diri individu secara global (Harter, 1999). *Self-esteem* dipengaruhi oleh diskrepansi antara kompetensi dan *importance* suatu dimensi serta dukungan yang di terima oleh individu dari orang tua, teman, atau *significant other*. Terdapat 8 dimensi *specific self-esteem/ self-concept* yang dimiliki oleh remaja: *scholastic competence, social competence, athletic competence, physical appearance, job competence, romantic appeal, behavioral conduct, dan close friendship*. Melihat bahwa *cosplayer* perlu membandingkan dirinya dengan karakter fiksional, *cosplay* mulai banyak dilakukan oleh remaja, dan penelitian mengenai *cosplay*, khususnya dalam psikologi, masih sedikit, maka peneliti ingin mengetahui gambaran *self-esteem cosplayer* usia 13-18 tahun. Usia tersebut dipilih dikarenakan mayoritas *cosplayer* data awal mulai melakukan *cosplay* ketika SMP/ SMA.

Metodologi yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Alat ukur yang digunakan adalah adaptasi *Self-Perception Profile for Adolescence* oleh Susan Harter revisi 2012. Alat ukur terbagi menjadi dua: *Who am I* (45 item) dan *Importance* (16 item). Reliabilitas yang diukur menggunakan *cronbach alpha* menghasilkan angka reliabilitas *who am I* sebesar 0.88 dan *importance* sebesar 0.63. Validitas yang digunakan adalah *expert review* dan EFA.

Hasil penelitian ini adalah *cosplayer* remaja di Jakarta merasa tidak/ kurang puas dengan dirinya dan kehidupan yang dijalani. Terdapat perbedaan alasan untuk melakukan kegiatan *cosplay* pada *cosplayer self-esteem* rendah, sedang, tinggi. Perubahan diri pada kehidupan sehari-hari setelah mengikuti kegiatan *cosplay* juga berbeda pada *cosplayer self-esteem* rendah, sedang, dan tinggi. Dimensi yang dianggap penting adalah *job competence, behavioral conduct, dan scholastic competence*. *Cosplayer* remaja mendapatkan dukungan dari orang tua, teman, atau *significant others* untuk melakukan *cosplay*.

Kata Kunci : Self-esteem, Cosplay, Harter

PENDAHULUAN

Costume play (kosupure) merupakan kegiatan menggunakan kostum, properti, dan aksesoris yang merepresentasikan suatu karakter (Rosenberg & Letamendi, 2013). Individu yang melakukan kegiatan *cosplay* dinamakan *cosplayer*. Ketika *cosplay*, fans dari budaya pop membuat kostumnya sendiri yang diinspirasi dari karakter fiksional (Lamerichs, 2012). Tujuan *cosplayers* melakukan kegiatan *cosplay* beraneka ragam, hal ini termasuk ekspresi terhadap kesukaan pada suatu karakter, menyukai atensi atau penerimaan dari penonton/teman, dan merasakan proses kreatif dalam pembentukan kostum (Rosenberg & Letamendi, 2013).

Secara umum, kegiatan yang dilakukan ketika *cosplay* cukup sederhana. Kegiatan yang dilakukan meliputi *fashion show*, sesi foto, dan kabaret (Lamerichs, 2011). Selama kegiatan berlangsung, individu mengenakan kostum, properti, wig, aksesoris, dan *make-up* yang dapat merepresentasikan karakter yang dimainkan. Ketika kegiatan *fashion show* berlangsung, *cosplayer* dapat menunjukkan kostumnya dari berbagai sudut pandang dan memberikan pose-pose yang sesuai dengan karakternya. Setelah *fashion show*, biasanya diikuti dengan sesi foto di mana *cosplayer* berpose kemudian difoto oleh fotografer. Namun, sesi foto tidak hanya dilakukan setelah *fashion show*. Ada pula saat di mana *cosplayer* memiliki waktu khusus dengan fotografer untuk melakukan *photoshoot* layaknya seorang model. *Photoshoot* biasanya dilakukan di tempat-tempat yang sesuai dengan tema karakter yang dimainkan. Kegiatan umum lainnya adalah kabaret. Ketika kabaret, *cosplayer* diminta untuk membuat suatu drama yang biasanya merupakan suatu bagian/potongan dari film/animasi/ komik yang sesuai dengan asal karakter yang dimainkan.

Di Indonesia, praktik kegiatan *cosplay* dapat dikatakan cukup luas. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya acara-acara yang mengadakan kegiatan *cosplay* dengan skala regional, nasional, dan internasional yang diadakan serta tingginya minat masyarakat di Indonesia dapat dilihat dengan meningkatnya jumlah peserta pada acara-acara yang menyelenggarakan kegiatan *cosplay*. Mayoritas acara dengan skala nasional dan internasional dilaksanakan di Jakarta yang merupakan ibukota dari Indonesia.

Untuk mengetahui gambaran demografis *cosplayer* di Jakarta, peneliti kemudian melakukan pengumpulan data awal. Data awal dikumpulkan menggunakan *google forms* dan disebarluaskan secara *online* melalui media sosial, *facebook*. Responden data awal yang didapatkan oleh peneliti berjumlah 41 orang dengan rentang umur antara 17-38 tahun. Kegiatan *cosplay* dilakukan oleh 56 persen *cosplayer* 2-5 kali per tahun (N=41). Rata-rata responden telah melakukan kegiatan *cosplay* selama 5 tahun. Hal ini dikarenakan 73.17 persen *cosplayer* mulai melakukan kegiatan *cosplay* ketika masih bersekolah SMP/SMA. Ketika SMP atau SMA, individu masih termasuk dalam kategori remaja.

Alasan *cosplayer* melakukan kegiatan *cosplay* beraneka ragam. Mulai dari menyukai tokoh yang dimainkan, menyenangkan, menambah teman, hingga pengembangan diri. Berdasarkan data awal peneliti (n=41), tiga alasan terbanyak adalah menyukai tokoh yang diperankan (37 %), menyenangkan (34 %) dan pengembangan diri (24 %). Karena kesukaan terhadap tokoh, kemudian mereka ingin menjadi tokoh yang disukai dan membuat tokoh tersebut menjadi nyata. Pengembangan diri yang dimaksud adalah belajar, menyalurkan, dan mengembangkan hal yang berhubungan dengan kreativitas dan pembuatan kostum.

Kegiatan *cosplay* dianggap memberikan dampak terhadap *cosplayer*. Berikut dampak yang dirasakan oleh responden data awal: mendapatkan kesenangan dan kepuasan, kepercayaan diri, penambahan jumlah teman, penambahan keahlian (pembuatan kostum, *make-up*, *styling wig*, *modelling*, *acting*), menjadi artis sehari, penambahan wawasan, koneksi, pengalaman, lebih dapat mengekspresikan diri, memiliki badan yang semakin sehat, stamina yang meningkat, berat badan yang semakin ideal agar sesuai dengan karakter, mengasah kreativitas, belajar bersosialisasi, memiliki pemikiran yang semakin terbuka dan menerima pendapat orang lain, menjaga penampilan, dapat berpose dengan baik saat difoto, semakin teliti mengenai keuangan, lebih hemat, dan suka menabung. Perubahan diri setelah melakukan kegiatan *cosplay* dirasakan oleh 90 persen responden (N=41). Perubahan menjadi lebih percaya diri dirasakan oleh 34 persen responden.

Kegiatan *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer* memiliki beberapa hambatan seperti ketidaksetujuan orang tua atau keluarga karena menganggap bahwa kegiatan *cosplay* adalah kegiatan anak-anak dan membuang uang. Dana yang dikeluarkan *cosplayer* untuk melakukan kegiatan *cosplay* memang tidak sedikit. Data awal peneliti menunjukkan bahwa 48 persen responden (N=41) perlu mengeluarkan dana antara Rp. 500.000,00 hingga Rp. 999.999,00 untuk setiap karakter yang ingin dimainkan. Tidak heran, selain ketidaksetujuan orang tua, biaya yang besar juga merupakan salah satu hambatan yang dirasakan oleh *cosplayer*.

Cosplay dianggap pula memberikan dampak negatif pada diri. Peneliti menanyakan hal ini kepada beberapa *cosplayer* yang peneliti ketahui. Beberapa *cosplayer* menjawab bahwa dampak negatif yang dirasakan adalah peningkatan pengeluaran. Selain itu, terdapat pula beberapa responden yang menyatakan bahwa perhatian yang di terima ketika *cosplay* (baik ketika festival atau *photoshoot*) dapat membuat adiksi sehingga memaksa diri untuk terus *cosplay* yang terkadang membuat *cosplayer* tersebut jatuh sakit/tidak memiliki uang. Terdapat satu orang *cosplayer* yang beranggapan bahwa ia menipu diri dengan *cosplay*. Menurutnya, hal ini dikarenakan *cosplayer* menggunakan kepribadian orang lain dalam *cosplay* (walau karakter tersebut tidak nyata) yang jauh dari berbagai aspek dalam diri sendiri. Rasa iri pun juga tidak dapat dihindarkan dari *cosplay*.

Cosplay dapat dikatakan kegiatan sosial (Rosenberg & Letamendi, 2013). Pernyataan ini juga didukung dengan hasil data awal bahwa kegiatan *cosplay* membuat *cosplayer* memiliki peningkatan jumlah teman serta belajar untuk bersosialisasi. Namun, kegiatan *cosplay* juga rentan terhadap komentar negatif. Responden AH menyatakan bahwa menjadi *cosplayer* juga butuh mental kuat untuk menghadapi komentar negatif. Hal ini dikarenakan ketika seseorang memasukkan foto ketika *cosplay* di media sosial, pasti akan ada seseorang yang melihat dan memberikan komentar. Jika ingin komentarnya positif, ia harus sadar diri dengan kesesuaian antara diri dengan karakter yang dimainkan.

Data awal telah menunjukkan bahwa kegiatan *cosplay* memiliki kemungkinan tinggi untuk dimulai ketika masa remaja. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa (Santrock, 2010). Menurut Susan Harter (1999), salah satu hal yang berbeda pada masa remaja dibandingkan masa anak-anak adalah dasar untuk penilaian diri. Ketika anak-anak, penilaian individu lebih didasari oleh penilaian dari

orang tua. Seiring dengan perkembangan kognitif, penilaian dari orang tua dianggap kurang kredibel sehingga penilaian diri ketika remaja lebih dilandasi oleh penilaian dari lingkungan. Penilaian diri yang dimiliki oleh individu secara keseluruhan dinamakan *self-esteem*.

Self-esteem (atau *global self-worth*) merupakan evaluasi dimensi diri individu secara global/keseluruhan, yang dipengaruhi oleh jarak antara persepsi diri mengenai kompetensi yang ada dengan seberapa penting kompetensi yang dimiliki oleh individu serta dukungan sosial yang diterima (Harter, 1999). Evaluasi yang dihasilkan berupa apakah ia senang dengan dirinya dan kehidupan yang ia jalani, tanpa terikat dimensi apapun. Seseorang dapat dianggap memiliki *self-esteem* tinggi ketika ia merasa percaya diri, ramah, terlihat bahagia, positif/optimis dan termotivasi. Namun, individu yang memiliki *self-esteem* rendah akan terlihat menarik diri/pemalu/pendiam, gelisah/*insecure*, performa di bawah rata-rata, sikap yang negatif, dan tidak bahagia (Guindon, 2010). Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Harter (1999) bahwa *self-esteem* memiliki hubungan untuk memengaruhi *continuum* dari keceriaan hingga depresi.

Kegiatan *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer* ini membuat peneliti bertanya-tanya mengenai bagaimana *cosplayer* menilai dirinya. Hal ini dikarenakan, ketika *cosplay*, *cosplayer* berusaha untuk membuat dirinya menjadi tokoh yang bukan dirinya. Hal ini juga di dukung dengan hasil pengumpulan data awal bahwa mayoritas *cosplayer* responden data awal menyatakan bahwa ia mengikuti kegiatan *cosplay* dikarenakan ia menyukai karakter/tokoh yang dimainkan dan ingin menjadi seperti mereka. Napier (2007) menyatakan bahwa *cosplay* adalah transformasi untuk mengubah identitas, untuk menjadi orang lain, walau hanya sementara. Ia juga mengemukakan bahwa salah satu responden yang ia wawancarai menyatakan bahwa terdapat kesenangan tersendiri untuk mengambil identitas orang lain, terlebih identitas tersebut adalah tokoh/karakter yang disukai. Selain itu, salah satu hal yang memengaruhi *self-esteem* seseorang adalah dukungan yang diterima, khususnya yang berasal dari *significant person* seperti orang tua, *peers*, dan lainnya. Namun sayangnya, mayoritas responden data awal menyatakan bahwa salah satu hambatan dirinya untuk melakukan *cosplay* adalah orang tua. Tidak didapatkannya dukungan dari orang tua untuk melakukan kegiatan *cosplay* dapat memengaruhi *self-esteem* yang dimiliki.

Mengingat bahwa penelitian mengenai *cosplay* lebih banyak dilakukan di negara barat seperti Amerika Serikat, maka peneliti bertanya-tanya mengenai bagaimana kondisi *cosplayer* Indonesia. *Cosplayer* di Indonesia, khususnya di Jakarta, mayoritas mulai melakukan kegiatan *cosplay* ketika remaja. Hal ini dikarenakan ketika remaja, individu mulai mencoba berbagai macam hal, dan *cosplay* dapat dikatakan sebagai salah satu pilihan kegiatan yang dapat dilakukan oleh remaja. Usia remaja akan dibatasi menjadi umur 13-18 tahun. Hal ini dikarenakan mayoritas responden mulai melakukan kegiatan *cosplay* ketika SMP/ SMA. Ketika individu tersebut berusia di atas 18 tahun, ia kemungkinan sudah menjadi mahasiswa/ sudah bekerja. Dimensi – dimensi *self-esteem* yang dimiliki juga akan berbeda.

Peneliti akan fokus untuk mengetahui gambaran *self-esteem cosplayer* remaja di Jakarta dikarenakan hasil data awal peneliti yang menunjukkan bahwa alasan *cosplayer* di Jakarta melakukan kegiatan *cosplay* dikarenakan ia menyukai suatu karakter dan ingin menjadi karakter tersebut. Keinginan menjadi orang yang bukan dirinya dapat mengindikasikan *self-esteem* yang dimiliki. Selain itu, masa remaja adalah masa di mana individu mulai membandingkan dirinya dengan orang lain. Ketika ia membandingkan dirinya dengan orang lain, hal ini akan berpengaruh terhadap *self-esteem* yang dimiliki (Harter, 1999). Penelitian ini juga penting guna tersedianya penelitian empiris mengenai *cosplay* dikarenakan penelitian *cosplay* dapat dikatakan sedikit dan baru. Dengan mengetahui gambaran *self-esteem cosplayer* remaja di Jakarta, maka diharapkan peneliti akan dapat lebih memahami mengenai *cosplayer* dan *cosplayer* dapat lebih mengenal dirinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan non-eksperimental dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Studi deskriptif fokus pada penjelasan suatu fenomena, kejadian, atau situasi (Christensen, 2007).

Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah *cosplayer* remaja di Jakarta yang berumur antara 13-18 tahun. Usia 13-18 tahun dipilih dikarenakan berdasarkan data awal, *cosplayer* remaja di Jakarta mulai melakukan kegiatan *cosplay* ketika SMP/ SMA. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah *snowball sampling*. Hal ini dikarenakan peneliti kurang memiliki akses ke populasi penelitian. Peneliti mendapatkan total sampel sebanyak 37 orang.

Pengukuran

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Self-Perception Profile for Adolescence* (SPPA) revisi tahun 2012 oleh Susan Harter. Alat ukur ini kemudian mengalami proses *translate-back translate* menjadi bahasa Indonesia. SPPA terdiri dari dua bagian: *Who am I* dan *Importance* dengan format pertanyaan “*Structured-alternative test*”. Bagian *Who Am I* terdiri dari 45 *item* dan mengukur kompetensi yang dimiliki pada delapan dimensi spesifik (*self-concept*) dan satu dimensi global (*self-esteem*). Bagian *Importance* terdiri dari 16 *item* yang mengukur seberapa penting dimensi-dimensi *self-concept* bagi diri.

Selain alat ukur, peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan tambahan kepada responden seperti mengenai seberapa lama responden telah melakukan kegiatan *cosplay*, seberapa sering, perubahan yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan *cosplay* pada kehidupan sehari-hari, dan dukungan yang diterima dari *significant others* seperti orang tua, teman/ *peers*, dan *significant others* yang bukan merupakan orang tua, teman/ *peers*.

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data SPPA dan hasil pertanyaan tambahan pada *cosplayer* remaja di Jakarta maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Mayoritas *cosplayer* remaja di Jakarta merasa tidak/ kurang puas dengan dirinya apa adanya dan kehidupan yang dijalani.
2. Alasan untuk melakukan kegiatan *cosplay* pada *cosplayer* remaja di Jakarta dengan *self-esteem* rendah, sedang, dan tinggi berbeda. Alasan *cosplayer* dengan *self-esteem* rendah untuk melakukan kegiatan *cosplay* mayoritas karena mencoba hobi baru. *Cosplayer* dengan *self-esteem* sedang/ menengah mayoritas dikarenakan hobi, dan *cosplayer self-esteem* tinggi dikarenakan menyukai karakter dan ingin menjadi karakter favorit.

3. *Cosplay* tampaknya dianggap sebagai suatu hobi yang positif bagi *cosplayer*. Hal ini terlihat pada penjelasan mengenai perubahan yang dirasakan oleh *cosplayer* remaja di Jakarta. Ketika responden diberikan pertanyaan dalam bentuk *open question* mengenai perubahan yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari, mayoritas responden memberikan perubahan-perubahan yang positif. Terdapat dua responden yang menyatakan perubahan mengenai semakin rumit untuk mengurus keuangan dan lebih memprioritaskan *cosplay*, dan tidak diketahui perubahan tersebut baik atau buruk bagi diri.
4. Perubahan dirasakan oleh mayoritas *cosplayer* remaja di Jakarta pada kehidupan sehari-hari. Perubahan yang dirasakan oleh *cosplayer* remaja di Jakarta dengan *self-esteem* rendah berbeda dengan perubahan yang dirasakan oleh mayoritas *cosplayer* remaja di Jakarta dengan *self-esteem* komptensi sedang dan tinggi. Perubahan yang dirasakan oleh *cosplayer* remaja di Jakarta lebih kepada peningkatan kemampuan yang berkaitan dengan *cosplay* (*make-up*, pembuatan kostum, properti, dan lain-lain). Sedangkan perubahan yang dirasakan oleh *cosplayer* remaja di Jakarta dengan *self-esteem* sedang/ tinggi lebih kepada perubahan rasa percaya diri.
5. *Cosplay* dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan sosial (Rosenberg & Letamendi, 2013). Namun, tampaknya memiliki teman yang banyak dan menjadi populer dianggap tidak/ kurang penting oleh *cosplayer* remaja di Jakarta. Mereka lebih mementingkan *close friendship*/ sahabat untuk berbagi pemikiran dan rahasia daripada memiliki jumlah teman yang banyak.
6. Secara keseluruhan, dimensi yang dianggap penting dilihat dari *importance* rata-rata adalah berturut-turut *job competence* (3.57), *behavioral conduct* (3.27) dan *scholastic competence* (3.11). Dimensi yang dianggap penting pada *cosplayer* dengan *self-esteem* rendah, sedang dan tinggi berbeda. Pada *cosplayer* dengan *self-esteem* rendah, dimensi yang dianggap penting adalah *job competence* (3.53), *romantic appeal* (3.18), *close friendship* (3.11), dan *physical appearance* (3.05). Dimensi yang dianggap penting oleh *cosplayer* dengan *self-esteem* sedang adalah *job competence* (3.57), *behavioral conduct* (3.43), dan *scholastic competence* (3.07). Sedangkan dimensi yang dianggap penting pada *cosplayer* dengan *self-*

esteem tinggi adalah *job competence* (3.64), *behavioral conduct* (3.64), dan *scholastic competence* (3.41).

7. Diskrepansi terbesar keseluruhan responden pada dimensi yang dianggap penting terdapat pada dimensi *job competence* (-0.92). Pada responden dengan *self-esteem* rendah terletak pada *physical appearance* (-1.45), *self-esteem* sedang terletak pada dimensi *behavioral conduct* (-0.97), dan *self-esteem* tinggi terletak pada *job competence* (-0.76).
8. *Physical appearance* adalah dimensi yang dianggap sangat memengaruhi *self-esteem* yang dimiliki menurut Harter (1999). Jika melihat *physical appearance* yang dimiliki oleh responden dengan *self-esteem* rendah, sedang, dan tinggi, maka dapat dilihat bahwa responden dengan *self-esteem* rendah memiliki kompetensi rendah (1.60) dengan *importance* yang tinggi (3.05) dengan diskrepansi -1.45. Responden dengan *self-esteem* sedang memiliki kompetensi rata-rata kategori rendah (2.31) dan *importance* rata-rata yang sedang (2.50) dengan diskrepansi -0.19. Pada responden dengan *self-esteem* tinggi, kompetensi rata-rata yang dimiliki termasuk sedang (2.71) dan *importance* rata-rata kategori sedang (2.73) dengan diskrepansi -0.02. Hal ini menunjukkan bahwa *self-esteem* yang dimiliki dipengaruhi oleh dimensi *physical appearance*. Semakin kecil jarak yang dimiliki oleh *cosplayer* remaja di Jakarta, maka *self-esteem* yang dimiliki akan meningkat. Kategori *self-esteem* sedang dan tinggi tidak jauh berbeda dari segi kategori *importance*, namun berbeda dari segi kompetensi yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Christensen, L. B. (2007). *Experimental Methodology 10th edition*. Boston: Pearson Education Inc.
- Gliem, Joseph A. & Gliem, Rosemary. (2003). *Calculating, Interpreting, & Reporting Cronbach Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scale*.
- Harter, Susan. (1999). *The construction of the self*. New York: The Guilford Press.

_____ (2012). *Self Perception Profile for Adolescents: Manual and Questionnaires*.

Denver: University of Denver, Department of Psychology.

_____ (2012). *Self-Perception Profile for College Student: Manual and Questionnaires*. Denver: University of Denver, Department of Psychology.

Lamerichs, N. (2011). *Stranger than Fiction : Fan Identity in Cosplay*. *Transformative Works and Cultures*, vol. 7, 1-18.

Rosenberg, R. S., & Letamendi, A. M. (2013). *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear*. *Intensities: Journal of Cult Media*, 9-18.

Santrock, J. (2013). *Life Span Development 14th Edition*. New York: McGraw-Hill.

_____ (2014). *Adolescent 15th edition*. New York: McGraw Hill.