

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Konteks Penelitian**

*Cosplay* merupakan salah satu fenomena yang hingga saat ini masih eksis atau populer terutama bagi para penggemar Jepang maupun seseorang yang memiliki hobi menonton anime atau manga (kartun dan komik Jepang). *Cosplay* berasal dari bahasa Jepang yaitu *Kosupure*, istilah bahasa Inggris buatan Jepang *wasei-eigo* yang berasal dari kata “*costume*” dan “*play*” yang artinya bermain kostum. *Cosplay* adalah suatu hobi dengan menggunakan kostum beserta asesoris dan merias wajah yang menyerupai tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, pemain film, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. (Mutiarin 2019, 74). *Cosplay* penamaan dari sebuah kegiatan atau hobi berpakaian, beraksesori dan merias wajah dari karakter anime, manga, manhwa, dongeng, game idola dan lain-lain. *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian atau aksesoris dan rias wajah. . di Jepang sendiri *cosplay* dapat dijumpai di berbagai acara maupun festival seperti, comic market. penggemar *cosplay* hari ini pun tidak hanya di Jepang saja tetapi sudah menyebar di seluruh dunia dan bahkan Indonesia. Di Indonesia, kegiatan *cosplay* dapat dijumpai di acara maupun festival Jepang yang diadakan oleh berbagai komunitas maupun kelompok yang menyukai budaya Jepang. acara atau festival tersebut diadakan oleh sebuah organisasi even dan kelompok mahasiswa Sastra dan Pendidikan Jepang serta komunitas jejepangan. Komunitas ini tersebar di berbagai kota, mulai dari Jakarta, Bandung dan banyak kota lainnya.

Menurut Widiatmoko, *Cosplay* merupakan suatu aktivitas dimana pelakunya (*cosplayer*) menampilkan diri dengan mengenakan busana, pakaian atau kostum dan tampil semenarik mungkin dimana inspirasi mereka diambil dari berbagai tokoh dalam manga, anime, film, videogame, maupun tokoh original yang merupakan ciptaan sendiri. Pelaku *cosplay* dikenal dengan istilah *cosplayer*. Bukan hanya menggunakan kostum yang menyerupai tokoh fiksi tetapi *cosplayer* harus

terampil dalam menjiwai dan berakting layaknya karakter yang sedang dimainkan (Widiatmoko 2013). Sedangkan pengertian *cosplay* bagi para *cosplayer* adalah kondisi dimana mereka dapat melakukan suatu variasi dalam menentukan pilihan tokoh fiksi yang mereka gemari dengan ide kreatif yang mereka miliki. Salah satu bukti meningkatnya para pelaku *cosplay* sebagaimana ditulis pada majalah (King 2023). *The Economist* adalah perkembangan yang pesat dalam industri penjualan kostum *cosplay* yang selama tahun 2009 mampu tumbuh 5% dari tahun sebelumnya, yakni sebesar \$500 juta hanya dari penjualan di Jepang saja belum termasuk penjualan di seluruh dunia (Hult News 2013).

Adapun beberapa jenis *cosplay*, diantaranya *cosplay* original, yaitu jenis *cosplay* yang cukup unik. Pada tema *cosplay* ini, *cosplayer* dituntut untuk menciptakan sendiri karakter yang belum pernah ada dalam serial anime, manga, tokusatsu dan sejenisnya. Dengan kata lain, *cosplay* original merupakan hasil buah pikiran dalam penciptaan karakter tertentu yang direalisasikan dalam bentuk kostum. Terkadang dalam menciptakan suatu karakter original, *cosplayer* tidak bisa benar-benar mendapatkan 100% originalitas kostum yang dibuat karena mungkin saja ada sesuatu yang menginspirasi *cosplayer* pada saat pembuatannya (Widiatmoko 2013). Faktor-faktor yang menjadi poin penting dalam *cosplay* original adalah konsep yang jelas, totalitas, inspirasi serta ciri khas dari kostum yang dibuat. *Cosplay* dengan tema ini banyak ditemukan pada event-event di Indonesia maupun mancanegara.

Contoh *cosplay* dengan tema Anime/manga merupakan *cosplay* yang menirukan dan memperagakan tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari anime dan manga Jepang, termasuk berbagai komik/kartun yang berasal dari Amerika. Pada umumnya, para *cosplayer* menggunakan kostum dan berdandan menyerupai karakter yang mereka pilih. Riasan yang mereka gunakan pun dibuat semirip mungkin dengan karakternya, dimulai dari warna mata (*contact lens*), model dan warna rambut serta hal-hal lain yang mendukung karakter *cosplay* tersebut (Puspa, 2011). Di Indonesia sendiri *cosplay* dengan tema anime atau manga cukup populer dengan *cosplay* wibu.

Wibu adalah istilah dari serapan kata Weeaboo. Kata ini awalnya muncul pertama kali dalam komik strip koran yang berjudul "*The Perry Bible Fellowship*" yang diciptakan oleh Nicholas Gurewitch. Namun dikutip dari situs penerbitan komik pbfcomics.com, kata wibu ternyata tidak memiliki arti khusus kepada seseorang tertentu. Wibu juga sering di sebut seseorang yang sangat jatuh cinta dengan budaya Jepang (Afiuddin 2019). Namun, kecintaannya terhadap budaya Jepang dianggap sudah berlebihan. Wibu memiliki mana untuk orang-orang bukan asli Jepang yang terlalu terobsesi terhadap kebudayaan Jepang. Bahkan, beberapa di antaranya mengklaim kalau dirinya lebih paham budaya Jepang daripada masyarakat lokal sendiri (Pristianti 2024).

Saat ini penggunaan kata wibu sering kali digunakan oleh netizen di sosial media. Sayangnya, kata wibu justru mengarah kepada hal yang kurang baik dan jadi bahan olok-olokan bagi sejumlah netizen kepada orang lain. Wibu ini pun sudah sampai di Indonesia itu sendiri. Dalam penelitian Pengaruh Globalisasi Terhadap Penyalahgunaan Istilah Weeaboo dan bagi kaum muda, menielaskan Indonesia di Jawa dan, Pada tahun 2000-an, wibu mulai populer, terutama di kalangan penggemar budaya populer Jepang. tahun-tahun ketika beberapa saluran televisi nasional di Indonesia menayangkan acara dari anime-anime ternama., istilah "wibu" mendapat reputasi buruk dalam beberapa tahun terakhir dan sekarang lebih sering digunakan untuk menggambarkan individu yang tergila-gila dengan budaya populer Jepang. Sampai titik di mana mereka akan memberikan hidup mereka untuknya (Al Fariz, Syarifudin, and Trisiah 2024).

*Stereotip* tentang Wibu pelan-pelan terbentuk akibat kegemaran yang dianggap berlebihan, terutama dengan adanya kabar bahwa Wibu telah menikah karakter 2D dan melakukan hal ekstrim lainnya. Nama "Wibu" muncul sebagai label baru bagi mereka yang menggemari budaya pop Jepang, seperti anime, manga, dan music Jepang, mulai sekitar tahun 2016. *Cosplay* wibu di Bandung biasanya memiliki tempat atau wadah yang berbeda, mereka memiliki banyak kegiatan dengan kelompoknya sendiri. Komunitas tersebut dikenal dengan *entertainment*, dimana komunitas tersebut dikhususkan untuk membentuk dan mengelola grup- grup .

Dalam suatu entertainment, biasanya terdiri dari beberapa grup yang dikelola oleh pendiri entertainment itu sendiri maupun yang dikelola. 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 komunitas .

Komunitas adalah anggota masyarakat yang terlibat dalam sistem memiliki sense dan memahami hubungan dan areal kepentingan bersama. Seringkali didasari oleh homogenitas, tetapi yang lebih penting lagi adalah *communality* (kesetaraan) yaitu suatu kondisi dimana terdapat hal yang dibagi antara anggotanya, tetapi tidak selalu berasal dari atribut yang dimiliki, melainkan berdasarkan pada motivasi, tujuan, keinginan, hubungan darah, dan *mutuality* (kebersamaan) (Imran 2012). Salah satunya yaitu komunitas yang didalamnya terdapat individu kelompok yang memiliki minat terhadap *cosplay wibu*, yaitu komunitas *Cosplay Mirai Gumi*.

*Mirai Gumi* merupakan salah satu komunitas yang berasal dari Bandung ,pertama di buat untuk mempuayai teman shering *cosplay* dan teman di *event cosplay wibu* , itu pun pertama beranggotakan 4 orang merupakan teman satu sekolah menengah kejuruan yang mempunyai hobi sama, dan makin lama ada rasa ingin memper luas supaya biasa jadi tempat kumpul dan shering lebih luas yang menyukai hobi *cosplay wibu* dan *Mirai Gumi* juga mengajak orang orang yang mempunyai hobi sama dan bingung saat di *event cosplay wibu* atau yang mau ngapain di *event* jadi di rangkul oleh komunitas *Mirai Gumi* .

Menurut hasil dari pra observasi peneliti yang sudah melakukan wawancara dengan ketua Komunitas *Mirai Gumi* menyatakan bahwa sering megikuti event ternama seperti event Asian city festival 2023 , Aidoru fest, Kuru kuru fest dan lain lain yang diadakan di Bandung, Komunitas *Mirai Gumi* memberikan dampak positif bagi anggotanya dimana mereka bisa menemukan orang-orang yang memiliki hobi dan kegiatan yang sama, sehingga mereka dapat mengadakan

gathering untuk saling berbagi informasi mengenai perkembangan *cosplay* di Indonesia maupun mancanegara. *Mirai Gumi* juga mempunyai beberapa *Cosplayer* terbagai macam tema Anime /manga, dan kartun.



**Gambar 1.1 Kegiatan *Cosplay* Komunitas *Mirai Gumi***

**Sumber: Akun Instagram @miraigumi**

Dalam penelitian ini, peneliti memilih komunitas *cosplay* *Mirai Gumi* yang berada di kota Bandung. Peneliti memilih komunitas *cosplay* *Mirai Gumi* karena komunitas *cosplay* *Mirai Gumi* memiliki beberapa keunikan selain menjadi seorang *cosplay*. Hal ini terlihat dari akun Instagram komunitas *Mirai Gumi* sebagai subjek yang merupakan anggota komunitas *cosplay* yang berada di kabupaten Bandung Barat. Alasan mendasar kenapa peneliti memilih komunitas *Mirai Gumi* untuk diteliti adalah karena melihat perkembangan keberadaan *cosplayer* di kabupaten Bandung Barat, dan juga keunikan lainnya yaitu terletak pada pelaku *cosplayer* laki-laki menggunakan karakter perempuan, sedangkan di aktivitas *cosplayer* laki-laki dengan karakter perempuan dalam kehidupan sehari-hari tidak membawa karakter anime perempuan. Penulis belum menemukan penelitian terkait konsep diri *cosplayer* yang berada di kabupaten Bandung Barat. Padahal ketertarikan terhadap para pelaku *cosplay* juga semakin berkembang.



**Gambar 1.2 Kegiatan *Cosplay* Komunitas *Mirai Gumi*  
Sumber: Akun Instagram @miraigumi**

Anggota komunitas yang dipilih adalah komunitas *cosplay Mirai Gumi*. Hal ini dikarenakan komunitas tersebut merupakan komunitas yang ada di kabupaten bandung bandung barat , dan merupakan komunitas yang memang mengkhususkan minatnya pada dunia *cosplay*. Dalam komunitas *cosplay Mirai Gumi* memiliki ke unikan sebagian anggota *cosplayer* laki laki meng*cosplay* karakter perempuan dan meng*cosplay* dukun dan lain lian , Selain itu pemilihan komunitas *Mirai Gumi* ini didasarkan pertimbangan kemudahan akses dalam pengambilan data karena adanya kedekatan letak geografis dengan tempat penulis berada. Hingga saat penelitian ini diadakan, komunitas *cosplay Mirai Gumi* memiliki jumlah anggota yang lumayan banyak yakni mencapai 42 orang anggota aktif . Maka *cosplayer* dari anggota komunitas *cosplay Mirai Gumi* dinilai layak dan representatif dalam meneliti konsep diri *cosplayer* karena bisa dibbilang cikal bakal *cosplay* di kabupan bandung barat ini lahir dari komunitas tersebut.

Adapun kenapa peneliti memilih judul penelitian ini, karena jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Konsep diri *cosplayer* anggota komunitas *cosplay cosura*” yang di teliti oleh Elia Sofiana Fardani dari Universitas Airlangga surabaya (2012). Penelitian ini bertujuan

untuk menggambarkan tentang bagaimana konsep diri *cosplayer*, khususnya *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* Cosura. Konsep diri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambaran dan pandangan individu mengenai pengetahuan, pengharapan, dan penilaian atau evaluasi tentang dirinya sendiri. Sedangkan *cosplayer* yang dimaksud sebagai subjek dalam penelitian ini adalah mereka yang melakukan *cosplay* secara aktif dan menyebut diri mereka sebagai *cosplayer* yang merupakan anggota komunitas *cosplay* Cosura. Dalam memahami konsep diri subjek dalam penelitian, akan dilihat dari dimensi-dimensi konsep diri yakni dimensi pengetahuan, pengharapan, serta dimensi penilaian atau evaluasi, serta mencoba melihat kecenderungan kualitas konsep diri subjek berdasarkan karakteristik konsep diri.

Sedangkan pada penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengkaji atau menggambarkan bagaimana konsep diri pada anggota sebagai pelaku *cosplayer* anime wibu pada anggota komunitas *Mirai Gumi*. Hal yang dimaksud adalah suatu gambaran serta pandangan individu laki laki yang secara aktif menjadi pelaku *cosplay* dengan berkarater sebagai tokoh laki – laki pada sebuah anime dengan membawa karakter dari kehidupan anime ke hidupan nyata. Sehingga hal tersebut menarik untuk dikaji lebih dalam oleh peneliti. Maka berdasarkan pemaparan tersebut peneliti memutuskan untuk meneliti ini dengan judul “Konsep diri *Cosplayer* Wibu Laki laki (Studi Fenomenologi Mengenai Konsep Diri *Cosplay* Wibu Bagi Laki – Laki Pada Anggota komunitas *Mirai Gumi* Bandung)”.

## **1.2. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan fokus penelitian yaitu bagaimana konsep diri anggota *Cosplay Crossdressing* Wibu laki laki pada komunitas *Mirai Gumi* Bandung?

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman anggota komunitas *Mirai Gumi* laki-laki dalam melakukan kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu?
2. Bagaimana motif anggota komunitas *Mirai Gumi* Laki-laki dalam melakukan kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu?
3. Bagaimana para anggota laki – laki di komunitas *Mirai Gumi* memaknai konsep diri dalam kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengalaman anggota komunitas *Mirai Gumi* Laki-laki dalam melakukan kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu.
2. Untuk mengetahui motif anggota komunitas *Mirai Gumi* Laki laki dalam melakukan kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu.
3. Untuk mengetahui makna anggota komunitas *Mirai Gumi* Laki-laki dalam melakukan kegiatan *Cosplay Crossdressing* Wibu.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tentunya diharapkan bisa memberikan manfaat bagi berbagai kalangan. Untuk itu peneliti membaginya menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu komunikasi, khususnya bidang kajian Teori fenomenologi Alfred Schutz pada konsep diri anggota *Cosplay* Wibu.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Untuk Peneliti, diharapkan penelitian ini bisa menambah wawasan baru mengenai studi fenomenologi pada bidang komunikasi dan aplikasinya.
2. Untuk Akademis, diharapkan bisa menjadi referensi yang baru untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan studi fenomenologi.

3. Untuk Masyarakat, mampu mengetahui bahwa seseorang memiliki konsep diri tergantung dimana dirinya sedang berada.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, tentunya membutuhkan dukungan dari hasil – hasil penelitian yang telah ada sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini untuk memperoleh data – data yang diperlukan sebagai pembandingan dengan penelitian sejenis untuk dijadikan sebagai acuan agar dapat membuat penelitian lebih baik. Beberapa hal yang akan dibahas oleh peneliti dalam membantu penelitian ini adalah judul penelitian, metode penelitian, tujuan penelitian dan hasil penelitian. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejenis, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh elia sofiana fardani mahasiswa program studi fakultas psikologi universitas airangga surabaya dengan judul “Konsep Diri *Cosplayer* Anggota Komunitas *Cosplay* “Cosura “ “ Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang bagaimana konsep diri *cosplayer*, khususnya *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* cosura. konsep diri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambaran dan pandangan individu mengenai pengetahuan, pengharapan, dan penilaian atau evaluasi tentang dirinya sendiri (Sofiana Fardani 2012). Sementara *cosplayer* yang dimaksud sebagai subjek dalam penelitian ini adalah mereka yang melakukan *cosplay* secara aktif dan menyebut diri mereka sebagai *cosplayer* yang merupakan anggota komunitas *cosplay* cosura. dalam memahami konsep diri subjek dalam penelitian ini, akan dilihat dari dimensi-dimensi konsep diri yakni dimensi pengetahuan, pengharapan, serta dimensi penilaian atau evaluasi, serta mencoba melihat kecenderungan kualitas konsep diri subjek berdasarkan karakteristik konsep diri menurut teori Calhoun & Acocella serta Brooks & Emmert (Naibaho and Sinulingga 2019)