



---

## Peran Media Dalam Pembentukan Identitas Cosplayer di Jember *The Role of Media in the Formation of Cosplayer Identity in Jember*

Febriyanti Alya Janah<sup>1</sup>, Nisrina Husna Alifia<sup>2</sup>, dan Putri Nirwana<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup> Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Jember, Indonesia

Corresponding Author: [febryantialyaj@gmail.com](mailto:febryantialyaj@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi peran media dalam pembentukan identitas *cosplayer* di Jember, Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran media dalam pembentukan identitas *Cosplayer*, khususnya di Jember, Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan etnografi dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan makna dan kompleksitas budaya *cosplay* serta pengaruhnya terhadap identitas individu dan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Cosplayer* tidak hanya mengekspresikan diri melalui kostum, tetapi juga meniru perilaku dan menciptakan identitas samaran di media. Media memainkan peran penting dalam membentuk identitas *Cosplayer* dengan memberikan inspirasi, ruang ekspresi, dan kesempatan untuk membangun relasi dalam komunitas. Dengan demikian, media memiliki pengaruh besar dalam pembentukan identitas dalam budaya masyarakat kontemporer, terutama dalam konteks budaya *cosplay*.

**Kata Kunci:** *Cosplayer*, identitas, media.

### ABSTRACT

*This research explores the role of media in the formation of cosplayer identities in Jember, East Java, Indonesia. This research aims to understand the role of the media in forming Cosplayer identities, especially in Jember, Indonesia. The research method used is an ethnographic approach with observation, interview and documentation techniques. Data were analyzed descriptively to describe the meaning and complexity of cosplay culture and its influence on individual and group identity. The research results show that Cosplayers not only express themselves through costumes, but also imitate behavior and create disguised identities in the media. Media plays an important role in shaping Cosplayer identities by providing inspiration, space for expression, and opportunities to build relationships within the community. Thus, the media has a large influence in the formation of identity in contemporary societal culture, especially in the context of cosplay culture.*

**Keywords:** *Cosplayer*, identity, media.

## PENDAHULUAN

Globalisasi budaya merupakan fenomena kompleks yang dapat menciptakan hubungan semakin erat antara berbagai budaya di seluruh dunia. Sehingga bisa menjadi wadah untuk bertukar ide, nilai, produk, dan praktik sosial budaya yang tersalurkan dengan lebih cepat dan lebih luas. Salah satu aspek utama dalam globalisasi budaya adalah penyebaran budaya populer dari satu negara ke wilayah negara lainnya melalui media massa, internet, dan mobilitas manusia. Hal ini tercermin dalam popularitas musik, film, televisi, masakan, mode pakaian, dan gaya hidup yang seragam di berbagai belahan dunia. Sehingga seringkali globalisasi budaya dianggap sebagai proses homogenisasi yang merupakan budaya lokal yang kehilangan identitas lokalnya. Namun, pada dasarnya proses ini juga menghasilkan bentuk-bentuk resistensi dan adaptasi budaya lokal.

Fenomena globalisasi budaya telah memperkenalkan berbagai elemen budaya dari seluruh dunia ke dalam masyarakat Indonesia. Hal ini juga dipengaruhi oleh adanya kemajuan dalam teknologi informasi yang menjadi faktor utama yang mempercepat dan memperluas globalisasi budaya di seluruh dunia. Begitu pula yang dikemukakan oleh Thomas L. Friedman yang mengatakan bahwa globalisasi merupakan hubungan antara ideologi dan teknologi, ideologi mencakup kapitalisme pasar global, dan teknologi informasi yang telah menyatukan seluruh dunia (Kasari, 2019). Transformasi teknologi informasi, terutama internet dan media sosial yang telah menghubungkan individu di seluruh dunia dalam jaringan komunikasi yang tidak terbatas, membantu mempercepat dalam proses pertukaran informasi, ide, dan budaya secara instan.

Selain itu, media sosial juga memainkan peran penting dalam menghubungkan Indonesia dengan budaya populer global. Internet telah membawa cara komunikasi baru dalam masyarakat kita melalui media sosial (Pujiono, 2021). Dengan adanya Platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok telah memfasilitasi penyebaran tren dan gaya hidup dari luar negeri ke Indonesia. Sehingga dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku konsumen, dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan menciptakan transformasi dalam budaya populer. Oleh karena itu, Salah satu aspek yang paling mencolok dari globalisasi budaya di Indonesia adalah penyebaran budaya populer dari Jepang seperti musik, film, dan gaya hidup.

Salah satu aspek budaya Jepang yang paling memikat yaitu melalui pengaruhnya dalam industri hiburan, terutama *anime* dan manga. *Anime* merupakan animasi khas buatan dari negara Jepang, yang memiliki ciri berbentuk gambar yang berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh berkarakter (Yamane, 2020). *Anime* digambarkan dengan tangan dan bantuan teknologi yang menghasilkan cerita dan gambar yang bergerak (Ruh, 2014). Sedangkan beberapa *anime* diadaptasi dari manga yang merupakan hasil karya berupa komik atau kartun buatan Jepang (Gusri dkk, 2021). Adapun *anime* Jepang yang menjadi sangat populer di Indonesia sejak tahun 1990-an, yaitu melalui komik maupun serial-serial di TV seperti "Doraemon", "Naruto", "One Piece", dan "Dragon Ball" yang merupakan serial favorit di kalangan anak muda dan remaja di Indonesia.

Dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan di kalangan anak muda dalam mengakses hiburan yang berbudaya Jepang selain di serial-serial di TV. Penggemar budaya Jepang seringkali mencari hiburan seperti musik, video, artikel, cerpen, maupun cerita bergambar berupa manga. Manga yang sukses sering digunakan dan diadaptasi menjadi *anime*, figure koleksi, dan video game (Kurnia dkk, 2023). Sehingga penggemar *anime* di Indonesia mendapatkan kemudahan akses, yang tidak hanya digunakan sebagai tontonan dan menikmati hiburan tersebut, tetapi bisa juga mengadopsi gaya berpakaian, menggambar seni manga, dan bahkan menggelar acara-acara *cosplay* untuk mengekspresikan cinta mereka. Sehingga industri hiburan dari Jepang telah menjadi sangat populer di antara generasi muda di Indonesia, bahkan mampu membentuk kebudayaan gaya hidup baru dikalangan masyarakat Indonesia.

Salah satu hasil budaya Jepang dari kepopuleran manga dan *anime* di Indonesia adalah budaya *Cosplay*. *Cosplay* berasal dari bahasa Inggris yaitu "Costume" yang artinya Kostum, dan "Play" berarti bermain (Bayu, 2023). Dalam artian lain *Cosplay* adalah seni pertunjukkan dengan memainkan peran menggunakan kostum ala tokoh manga atau *anime*, orang yang memainkan peran *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*. Seorang *cosplayer* akan berusaha untuk semirip mungkin dengan karakter asli yang di adaptasinya. Oleh karena itu, dengan berjalannya waktu, *cosplay* tidak hanya diadaptasi dari karakter *anime* dan manga, tetapi mulai merambah ke kostum karakter video-game, drama Jepang, hingga karakter buatan sendiri oleh *cosplayer*.

Awal mula masuknya budaya *cosplay* ke Indonesia dimulai dari salah satu festival Jepang pertama yang diadakan oleh Gelar Jepang dari Universitas Indonesia (GJUI) yang diselenggarakan pada tahun 1994 oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Universitas Indonesia (HIMAJA UI) sebagai acara rutin setiap tahun (Rastati, 2015). Dengan adanya festival Jepang, para penggemar budaya Jepang maupun komunitas-komunitas Jepang di Indonesia mulai mengadakan beberapa acara festival *Jejepangan*. Festival *Jejepangan* diadakan untuk menyalurkan hobi maupun kesenangan pribadi dari para *Cosplayer* dengan kostum yang mereka tirukan. Dengan *Cosplay* para anak muda ditujukan agar dapat mengekspresikan diri mereka sambil mencari identitas dalam karakter yang mereka pilih. Oleh karena itu, dengan adanya budaya *cosplay*, anak muda Indonesia bisa menentukan bagaimana diri mereka dapat dikenali dan diterima.

Menurut Titiwening (2001), media dapat berpengaruh terhadap kehidupan dan gaya hidup masyarakat kota, termasuk di dalamnya terkait dengan masalah identitas. Bagi seseorang yang hendak mengekspresikan dirinya di media, maka ia akan mementingkan penampilan fisik. Penampilan fisik seseorang biasanya meliputi gaya berpakaian, ataupun *fashion*. Penampilan tersebut kemudian berperan dalam membentuk citra seseorang, sehingga memungkinkan mereka untuk dikenali oleh orang lain. Hal itulah yang terjadi dalam fenomena *cosplay*. Bagi *cosplayer*, media memiliki andil yang cukup berpengaruh dalam pembentukan citra diri mereka. Media tidak hanya menjadi wadah yang menyajikan banyak inspirasi kepada mereka, melainkan juga menjadi tempat produksi identitas yang hendak mereka tunjukkan.

Identitas menurut Stuart Hall (1990), merupakan sesuatu yang bersifat imajiner atau diimajinasikan tentang keutuhan. Maksudnya ialah, identitas tidaklah bersifat statis atau tetap, akan tetapi akan selalu mengalami perkembangan (dinamis). Pada umumnya, identitas dimaknai sebagai hasil dari proses sosial atau produk dari interaksi antara individu dengan dinamika sosial yang ada di lingkungan mereka. Dalam artian lain, identitas didefinisikan sebagai konstruksi mental yang dibentuk oleh berbagai faktor internal maupun eksternal, termasuk didalamnya ialah budaya, pengalaman, dan lingkungan sosial. Dengan demikian, identitas dapat berubah dan berkembang seiring waktu sesuai dengan perubahan sosial yang terjadi. Dalam hal ini, identitas yang dimiliki oleh *cosplayer* juga merupakan hasil dari interaksi

mereka dengan perkembangan budaya, seperti budaya populer, media, dan juga jejaring sosial yang mereka lakukan.

*Cosplayer* cenderung mengekspresikan diri mereka melalui kostum dan peran karakter fiksi yang mereka sukai. Identitas yang dimiliki oleh *cosplayer* tidaklah statis, melainkan dinamis. Identitas yang mereka bentuk berasal dari pengalaman-pengalaman mereka saat berpartisipasi dalam kegiatan *cosplay*. Dalam kegiatan tersebut tentunya mereka berinteraksi dengan *cosplayer* lain, bahkan hingga membentuk komunitas tertentu. Interaksi yang mereka lakukan tentunya juga melibatkan peran media, sebab kerap kali para komunitas *cosplayer* secara aktif mengekspresikan identitas mereka melalui media. Namun, hal tersebut, justru membawa stereotip atau pemahaman negatif dari masyarakat luas. *Cosplayer* kerap kali dipersepsikan sebagai seseorang yang mengalami krisis identitas karena keputusan mereka yang meniru peran dari karakter fiksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana peran media dalam pembentukan identitas *cosplayer*, terutama pada *cosplayer* yang ada di Jember.

Dalam penulisan penelitian ini, tentu didasarkan pada rujukan terdahulu. Daftar rujukan yang dipakai pada penelitian ini adalah: 1. Penelitian dengan judul "Media dan Identitas: Cultural Imperealism Jepang Melalui Cosplay" yang ditulis oleh Rastati pada tahun 2012; 2. Penelitian dengan judul "Representasi Konsep Diri Crossplayer dalam Akun Facebook "CROSSDRESS COSPLAY ID" yang ditulis oleh Junitasari dan Akalili pada tahun 2019. Kedua penelitian tersebut cenderung berfokus pada subjek *cosplayer crossdresser* saja, namun dalam penelitian ini lebih mencakup *cosplayer* secara keseluruhan. Dalam penelitian yang ditulis oleh Rastati menjelaskan tentang bagaimana identitas seorang *cosplayer crossdresser*, dan bagaimana media membentuk identitas tersebut, sementara dalam penelitian yang ditulis oleh Junitasari dan Akalili lebih menjelaskan tentang bagaimana konsep diri *mind, self and society* seorang *cosplayer crossdresser* dalam media sosial Facebook. Sedangkan penelitian ini ingin berfokus kepada bagaimana interaksi antara media dan identitas yang dibentuk oleh *cosplayer*, dengan mengambil fenomena *Cosplayer* yang ada di Jember. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari kedua penelitian sebelumnya.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi digunakan untuk memahami dan menggali makna dalam konteks budaya *cosplay* dan pengaruhnya terhadap identitas individu dan kelompok di Indonesia secara mendalam. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk terlibat secara langsung dalam pengamatan dan interaksi dengan subjek penelitian, sehingga memperoleh pemahaman yang riil dan komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Menurut Haris, Etnografi merupakan suatu desain kualitatif yang penelitiannya mendeskripsikan dan menafsirkan pola yang sama dari nilai, perilaku, keyakinan, dan bahasa, dari suatu kelompok berkebudayaan yang sama (Creswell, 2015).

Teknik penggalan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait fenomena *cosplay* yang terjadi dalam realitas kehidupan di masyarakat. Observasi dilakukan dengan memperhatikan perilaku, ekspresi, dan interaksi para *cosplayer* dalam berbagai acara festival *Jejepangan*, konvensi *anime*, atau kegiatan *cosplay* lainnya di Indonesia. Selain observasi, wawancara juga merupakan teknik penting dalam metode penelitian ini. Wawancara digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman, motivasi, dan persepsi para *cosplayer* mengenai budaya *cosplay* serta dampaknya terhadap identitas individu dan kelompok. Wawancara dapat dilakukan baik secara formal maupun informal, dengan mengajukan pertanyaan terstruktur atau menggali informasi secara lebih bebas sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Selain observasi dan wawancara, dokumentasi juga merupakan teknik penting dalam metode penelitian ini. Dokumentasi melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai materi tertulis, visual, atau audio yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, seperti foto, video, atau postingan media sosial terkait *cosplay*. Dokumentasi tersebut akan membantu dalam memperkuat temuan penelitian serta memberikan gambaran yang lebih kompleks tentang fenomena *cosplay* dan pengaruhnya dalam budaya populer di Indonesia.

Teknik analisis data deskriptif dipilih peneliti dalam memaparkan makna dan juga kompleksitas yang ada pada suatu kelompok berkebudayaan sama melalui

pendekatan etnografi. Penyajian data secara deskriptif juga berupaya memberikan penjelasan terperinci mengenai konteks budaya, norma, dan nilai-nilai yang muncul dalam data yang sudah diperoleh. Dengan melibatkan pembahasan lebih lanjut tentang bagaimana setiap temuan terkait dengan latar belakang budaya dan sosial subjek penelitian. Penelitian etnografi secara khusus menyoroti pentingnya memahami makna di balik tindakan dan perilaku, sehingga teknik analisis data secara deskriptif dapat digunakan untuk mengungkapkan nuansa dan kedalaman interpretasi tersebut. Melalui penyajian data deskriptif penelitian ini dapat mengeksplorasi lebih mendalam terkait realitas yang sebenarnya terjadi di lapangan dengan deskripsi secara berurutan. Penjelasan rangkaian fakta pada fenomena dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui suatu cerita kronologis melalui teknik analisis data secara deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peran Media Dalam Budaya Kontemporer

Media menjadi bagian yang tidak terpisahkan bagi kehidupan masyarakat modern. Menurut Rachmah (2019), media tidak hanya berperan sebagai medium penyampai informasi dan berita, melainkan juga sebagai pemberi hiburan kepada masyarakat. Peran media sebagai penyedia informasi memiliki dampak yang besar dalam membentuk persepsi dan pemahaman masyarakat tentang tren atau peristiwa yang sedang terjadi. Misalnya, setiap ada sebuah peristiwa baru yang muncul di media pasti akan langsung tersebar luas, dan dibicarakan oleh banyak orang. Dengan adanya media, orang-orang akan terus *up-to-date* terhadap suatu fenomena atau berita baru. Disisi lain, derasnya arus informasi tersebut juga membuka peluang besar dari masuknya budaya global atau yang lebih dikenal sebagai budaya populer kepada masyarakat (Rachmah, 2019).

Media tanpa disadari telah membawa kita ke dalam budaya populer, kita telah tenggelam dengan budaya populer yang cukup tidak terprediksikan. Budaya ini juga yang paling banyak diminati dalam masyarakat kontemporer. Sebagaimana pernyataan Adorno yang menyebutkan bahwa budaya selalu bergerak dalam dinamika pasar global, yang berakibat pada terbentuknya budaya massa yang sangat pragmatis dan konsumtif (Prasetyo, 2017). Media tidak dapat dipisahkan dengan budaya populer. Dengan media,

opini masyarakat yang memiliki perhatian terbanyak yang akan menjadi budaya populer tersebut. Media yang memberikan informasi yang paling banyak disukai itulah yang disebut dengan budaya populer.

Selain itu, Media yang memainkan peran dalam membantu memperkenalkan, menginformasikan, dan menginspirasi masyarakat tentang tren-tren baru yang muncul dalam budaya populer. Melalui berbagai platform seperti surat kabar, majalah, televisi, dan internet, media memperkenalkan tren mode, musik, film, dan fenomena budaya lainnya kepada masyarakat secara luas. Sehingga dengan tren ini yang akan mempengaruhi gaya hidup masyarakat, bagaimanapun tren akan selalu berkembang, dan masyarakat akan selalu terbawa dalam budaya populer.

Salah satu penyebab tren semakin berkembang, karena peran media yang membentuk preferensi dan selera konsumen dalam budaya populer. Salah satu cara utama yang dilakukan media dalam mempengaruhi preferensi yaitu melalui iklan. Iklan yang sering ditayangkan di berbagai platform media, mulai dari televisi hingga media sosial, secara aktif mempromosikan produk, merek, dan karya seni kepada masyarakat. Dengan menggunakan citra, pesan, dan narasi yang menarik, iklan mempengaruhi persepsi konsumen tentang nilai, kualitas, dan keinginan terhadap suatu produk atau merek.

Selain melalui iklan, pengaruh besar terhadap preferensi konsumen yang dilakukan oleh media yaitu melalui ulasan produk. Media seringkali menyediakan ulasan produk dalam bentuk artikel, video, atau ulasan khusus di program-program televisi. Dengan ulasan ini yang memberikan wawasan dan evaluasi tentang kualitas, keunggulan, dan kelemahan suatu produk atau karya seni, yang dapat membantu konsumen dalam membuat keputusan pembelian yang lebih informasi. Selanjutnya, promosi yang dilakukan oleh media juga memainkan peran penting dalam membentuk preferensi konsumen. Promosi ini dapat berupa diskon, penawaran khusus, atau acara promosi yang diselenggarakan oleh media atau mitra bisnis mereka. Promosi ini tidak hanya meningkatkan kesadaran konsumen tentang suatu produk atau merek, tetapi juga dapat mempengaruhi keputusan pembelian dengan menghadirkan insentif tambahan seperti harga yang lebih terjangkau.

Akumulasi dari iklan, ulasan produk, dan promosi yang disampaikan oleh media secara bersama-sama

membentuk persepsi konsumen tentang merek, artis, dan karya seni tertentu. Ini kemudian yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen dan dukungan terhadap tren tertentu dalam budaya populer. Keseragaman pemakaian akan terbentuk dalam berbagai bentuk dan tempat, hal ini dikarenakan informasi yang cepat tersampaikan, membuat masyarakat cepat mengkonsumsi, dan banyak yang memakainya. Selain itu, cepat juga tren akan memudar dan mudah dilupakan oleh masyarakat. Oleh karena itu, disebut sebagai budaya pop, karena hanya booming sementara.

Peran media tidak hanya terbatas pada pengaruh dalam konsumerisme dan kepopuleritasan tren dalam budaya populer, tetapi media juga memainkan peran penting dalam pembentukan identitas individu dan kelompok. Hal ini dikarenakan media menjadi sarana utama dimana budaya disajikan dan dipahami, pengaruh media juga yang mencerminkan budaya sebagai identitas individu dan cara hidup atau perilaku dalam suatu kelompok masyarakat. Hal ini sebagaimana menurut Rachmah (2019) yang menyatakan bahwa, budaya populer merupakan kerangka dari media-making yang dipahami sebagai aktivitas utama media dalam membuat uang, membuat kenyataan, membuat identitas, membuat kehidupan sehari-hari, atau bahkan membuat sejarah. Dari kerangka making itu pula budaya populer dimunculkan. Dalam hal ini, media akan mempresentasikan budaya yang kuat dan dominan, yang kemudian akan mempengaruhi pandangan individu dalam berbagai aspek. Kekuatan itu pula yang kemudian dimanfaatkan media untuk menawarkan identitas baru kepada *audience*, sehingga *audience* akan terpengaruh dan akan mengikuti identitas tersebut (Rachmah, 2019)

Media telah menyajikan berbagai macam cerita dan karakter yang mencerminkan berbagai aspek budaya dan identitas manusia. Salah satu bentuk media adalah Program TV atau Film, yang dimana melalui media tersebut cerita-cerita atau karakter-karakter yang ditampilkan mempresentasikan berbagai identitas dalam kelompok etnis, budaya, agama, dan latar belakang sosial. Sehingga individu memperoleh pemahaman dalam tentang pengalaman orang lain, bahkan menemukan tokoh-tokoh yang disukai yang kemudian diterapkan atau ditiru cara mereka hidup dan cara mereka memandang dunia sekitar.

Selain media dalam program TV dan film yang mempengaruhi identitas dalam budaya populer. Media saat ini yang sangat berpengaruh dalam

pembentukan identitas adalah media sosial, individu memiliki akses yang tak terbatas untuk berinteraksi dengan identitas dan perspektif yang disajikan dalam media sosial. Media sosial telah menjadi kekuatan utama dalam membentuk dan menyebarkan budaya populer di era digital ini. Melalui platform-platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok, individu memiliki akses tak terbatas untuk berbagi, mengonsumsi, dan berpartisipasi dalam berbagai aspek budaya populer.

Oleh karena itu, media sosial sangat berperan penting dalam memperluas aksesibilitas terhadap budaya populer. Melalui platform-platform tersebut, individu dapat dengan mudah mengakses karya seni, musik, dan film dari berbagai belahan dunia tanpa batasan geografis. Sehingga sangat membantu dalam memperkaya pengalaman budaya dan memfasilitasi pertukaran budaya antar budaya yang lebih luas dan inklusif. Dalam hal ini, identitas *cosplayer* merupakan contoh konkret bagaimana media mempengaruhi cara individu mengonstruksi dan mengekspresikan diri mereka.

### Identitas *Cosplayer*

Bentuk *Cosplayer* mencakup berbagai aspek yang menjadikan mereka sebagai anggota yang berperan dalam komunitas *cosplay*. Pertama-tama, *cosplayer* adalah individu yang secara aktif terlibat dalam mengekspresikan diri mereka dengan mengenakan kostum yang menyerupai karakter dari *manga*, *anime*, atau media populer lainnya. Selain itu, bentuk *cosplay* dapat bervariasi dari yang sederhana hingga yang sangat kompleks, tergantung pada kemampuan finansial, keterampilan pembuatan kostum, dan tingkat dedikasi individu terhadap hobi tersebut. Beberapa *cosplayer* mungkin memilih untuk membuat kostum mereka sendiri, menggunakan keterampilan jahit dan kerajinan tangan mereka, sementara yang lain mungkin memilih untuk membeli kostum yang sudah jadi atau menyewanya dari toko-toko khusus *cosplay*. Selain aspek visual, bentuk *cosplay* juga mencakup aspek perilaku dan interaksi sosial. *Cosplayer* seringkali terlibat dalam peran-peran yang mereka mainkan, baik di acara-acara komunitas, maupun di media sosial. Selain itu, studi terhadap masyarakat adat juga menyoroti budaya unik dan konsekuensinya sebagai minoritas, baik pengetahuan dan praktik yang sensitif secara budaya maupun spesifik secara budaya (Sholikhah, 2024). Mereka dapat mengadakan sesi foto, membuat pertunjukan, atau bahkan pertandingan *cosplay* di mana mereka dapat menampilkan

keterampilan dan bakat mereka dalam menirukan karakter. Selain itu, *cosplayer* juga dapat berinteraksi dengan sesama penggemar dan pengunjung acara untuk berbagi minat mereka dalam budaya populer dan menikmati pengalaman bersama.

Identitas *being Cosplayer* mencerminkan bagaimana *cosplayer* mengidentifikasi diri mereka di luar peran *cosplay* mereka. Secara umum, *cosplayer* adalah individu yang memiliki minat yang kuat dan kecenderungan terhadap budaya populer, terutama *manga*, dan *anime*. Mereka mungkin menemukan kepuasan dalam meniru karakter favorit mereka, tetapi juga memiliki minat dan hobi lain di luar dunia *cosplay*. Identitas *being cosplayer* bisa sangat bervariasi, mulai dari individu yang secara terbuka mengidentifikasi diri mereka sebagai *cosplayer* dan menjadikan *cosplay* sebagai bagian integral dari identitas mereka, hingga individu yang melihat *cosplay* sebagai sekadar hobi atau kegiatan rekreasi yang terpisah dari kehidupan sehari-hari mereka. Bagi sebagian *cosplayer*, identitas *being* mereka mungkin lebih fokus pada minat dan kegiatan di luar dunia *cosplay*, seperti pekerjaan, pendidikan, atau kegiatan sosial. Dalam banyak kasus, identitas *being cosplayer* adalah perpaduan kompleks antara minat dan kecenderungan personal, pengalaman dalam komunitas *cosplay*, dan aspek lain dari kehidupan individu yang membentuk bagian penting dari siapa mereka sebagai individu di luar peran *cosplay* mereka.

Identitas *becoming Cosplayer* mencakup motivasi dan perubahan yang mendorong seseorang untuk menjadi *cosplayer*, serta aspek-aspek yang membentuk perjalanan mereka dalam mengadopsi peran tersebut. Motivasi untuk menjadi *cosplayer* dapat bervariasi secara signifikan antara individu, mulai dari keinginan untuk mengekspresikan cinta dan kekaguman terhadap karakter favorit hingga dorongan untuk menyelami dunia kreatif *cosplay* sebagai sarana untuk berekspresi diri dan mengembangkan keterampilan seni yang mereka miliki. Beberapa individu mungkin merasa tertarik untuk menghadiri acara *cosplay* atau konvensi sebagai pengunjung, tetapi akhirnya terinspirasi untuk terlibat lebih dalam setelah melihat pengalaman positif dan semangat komunitas. Selain itu, ada juga yang mungkin tertarik untuk mencoba *cosplay* sebagai cara untuk mengatasi rasa malu atau kurangnya kepercayaan diri, dan menemukan dukungan dan penerimaan di antara sesama *cosplayer* dalam komunitas.

Perjalanan menjadi *cosplayer* seringkali melibatkan eksplorasi identitas diri, di mana individu mengeksplorasi berbagai karakter dan genre, dan mencoba memahami bagaimana peran-peran ini mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Stuart Hall (1990) menyimpulkan bahwa identitas budaya adalah suatu hasil yang terus menerus berkembang dan tidak pernah selesai, selalu dalam proses pembentukan yang dipengaruhi oleh konteks sejarah dan budaya. Selain itu, identitas *becoming cosplayer* juga dapat mencakup pertimbangan yang lebih luas, seperti aspirasi untuk hidup dalam lingkungan fiksi, eksplorasi identitas gender dan seksualitas, atau bahkan motivasi untuk mencari kekayaan atau popularitas melalui kegiatan *cosplay*. Dengan demikian, identitas *becoming cosplayer* adalah hasil dari serangkaian faktor internal dan eksternal yang membentuk jalan individu menuju pengadopsian peran dan identitas *cosplayer*.

### Media dan Identitas

Salah satu fungsi atau peran media adalah sebagai tempat berbagi minat atau kesukaan yang sama (*sharing same interest*). Kemudian dari hal tersebut dapat memunculkan budaya baru yang dikenal dengan budaya populer (*pop culture*) yang cenderung dapat membuahkan hegemoni. Media memiliki peran penting dalam mempromosikan pesan, nilai-nilai, dan representasi tertentu yang kemudian diterima secara luas oleh masyarakat. Hal tersebut dapat tercermin melalui media digital, televisi ataupun film yang seringkali menyajikan stereotip, pola pikir, dan citra yang kemudian dijadikan sebagai standar atau norma dalam masyarakat. Selain itu, hadirnya budaya populer membuat identitas dan pengalaman yang awalnya diabaikan atau bahkan dianggap minoritas justru mendapat pengakuan dan representasi yang lebih luas. Hal tersebutlah, yang relevan dengan penemuan peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil mendapat temuan yang mengungkapkan interaksi antara media dan identitas pada *Cosplayer* di Jember. Dari beberapa pengalaman serta *backstory* (latar belakang) yang telah diungkapkan oleh keempat informan, ternyata media cukup berperan besar dalam pembentukan identitas mereka. Media dalam berbagai platform seperti film, komik, *anime* dan video game menjadi sumber dari inspirasi utama bagi para *Cosplayer* di Jember. Karakter-karakter fiksi yang mereka kenal dari platform tersebut,

membuat mereka merepresentasikan makna dalam bentuk meniru peran ataupun kostum yang dipakai oleh karakter yang mereka sukai.

Dari penjelasan keempat informan yang dikategorikan peneliti, mereka mengakui bahwa motivasi mereka menjadi *cosplayer* adalah karena kecintaan dan hobi mereka dalam dunia fashion. Informan PR mengatakan bahwa pada awalnya ia tidak tahu cara untuk menyalurkan hobinya. Namun semenjak ia menonton *anime* berjudul "Neon Genesis Evangelion" dan kecintaannya terhadap salah satu karakter dari *anime* tersebut, berhasil memotivasinya untuk meniru peran dan kostum dari karakter tersebut. Dari peristiwa itulah kemudian ia bergabung dengan salah satu komunitas *cosplayer*, sehingga membuatnya memiliki tempat untuk menyalurkan hobi. Hal yang sama juga terjadi pada ketiga informan lainnya, mereka mengungkapkan bahwa rasa cinta mereka terhadap salah satu karakter *anime* berhasil memotivasi mereka untuk terus menyalurkan hobi dan menjadikan karakter *anime* tersebut sebagai role model.

Dalam teori resepsi yang dikenalkan oleh Stuart Hall, menekankan pada proses *decoding* atau penerimaan makna yang dilakukan oleh khalayak ketika mereka sedang dalam interaksi dengan media (McQuail, 2004). Singkatnya, proses *decoding* mengarah pada bagaimana khalayak melakukan kegiatan penerimaan terhadap isi pesan yang disampaikan oleh media. Dalam konteks yang terjadi pada fenomena *Cosplay* di Jember, proses *decoding* tampak dalam bagaimana para *cosplayer* tersebut merespons dan menafsirkan karakter-karakter *anime* yang mereka sukai. Pengalaman dari menonton *anime* dan kecintaan terhadap karakter-karakter tertentu menggerakkan mereka untuk meniru peran dan kostum dari karakter-karakter tersebut. Bahkan, informan AC mengaku bahwasanya dari karakter *anime* yang mereka tonton tidak hanya berpengaruh terhadap gaya kostum yang akan mereka tunjukkan, tetapi juga berpengaruh pada perilaku mereka termasuk di dalamnya ialah gaya bicara yang sering mereka gunakan setiap harinya. Dengan demikian, proses *decoding* yang terjadi berhasil mendeskripsikan bagaimana *cosplayer* menafsirkan pesan-pesan yang disampaikan oleh media, khususnya karakter-karakter *anime*, dan mengubahnya menjadi motivasi untuk mengekspresikan serta memperkenalkan identitas diri mereka melalui *cosplay*.

Berdasarkan hasil temuan, keempat informan tergabung dalam sebuah komunitas, namun keempatnya berada pada komunitas yang berbeda. Keempat informan menyatakan bahwa mereka menemukan komunitas tersebut dari sosial media. Informan PR dan HA tergabung dalam Komunitas *Cosplayer* yang ada Facebook, sementara informan AC dan DF lebih aktif dalam Komunitas *Cosplayer* yang ada di Instagram. Melalui forum komunitas pada sosial media tersebut, mereka membagikan berbagai pengalaman bahkan juga sering mengadakan *event* bulanan. Keputusan para informan untuk bergabung dengan komunitas *cosplayer* juga merupakan bagian dari proses *decoding*. Bergabungnya mereka dengan komunitas, dapat mereka manfaatkan untuk menjalin relasi dengan orang-orang yang memiliki kesukaan atau hobi yang sama. Selain itu, adanya komunitas juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengenalkan identitas tanpa perlu khawatir akan stigma negatif yang mengarah kepada mereka.

*“Kalo dulu sih, aku kurang percaya diri buat nunjukin diriku sebagai seorang Cosplayer yang suka nonton atau bahkan niruin kostum anime. Soalnya takut dikatain “aneh” kalo ngga “wibu bau bawang” gitu. Sekarang karena udah ketemu temen yang punya hobi sama, jadi lebih enjoy buat nunjukin diriku sebagai Cosplayer. Dan ternyata respon yang aku dapat justru positif, aku ngerasa diterima dan diakui.”* (Informan PR, wawancara 23 April 2024).

Dari hasil wawancara tersebut seolah menunjukkan bahwa dengan adanya komunitas, para *cosplayer* dapat lebih percaya diri dalam menunjukkan identitas mereka. Biasanya identitas yang digunakan oleh para *cosplayer* dalam dunia virtual, yaitu identitas samaran. Mereka cenderung menggunakan nickname atau panggilan khusus yang biasanya memuat unsur nama Jepang, seperti contohnya *yuui-chan*, *noriko-chan*, *yae-chan*, dan *hikka-chan*. Bahkan pada beberapa kasus, mereka lebih dikenal dengan nickname buatan tersebut daripada identitas asli mereka. Penggunaan identitas samaran tersebut dapat memberikan rasa kebebasan dan kesempatan untuk berekspresi dengan lebih leluasa bagi para *cosplayer*. Dari fenomena tersebut, seolah menunjukkan bahwasanya proses *decoding* tidak hanya melibatkan interpretasi individu terhadap pesan media, melainkan juga melibatkan langkah-langkah konkret yang diambil untuk merespons dan mengaplikasikan pesan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana menurut Rosa (2017) yang

menjelaskan bahwa, subjek tanda tidak lagi menjadi terbatas dan proses representasi merupakan produksi-reproduksi kultural dalam kerangka media yang tidak lagi dimaknai sempit sebagai objek pasif.

Penggunaan identitas samaran yang memuat unsur nama Jepang, merupakan salah satu aspek dari proses representasi yang menarik dalam dunia *cosplay*. Identitas samaran yang dimiliki oleh para *cosplayer* tidak hanya menjadi identitas virtual, tetapi juga mencerminkan cara mereka untuk mengekspresikan diri dalam sebuah komunitas. Penggunaan nickname tersebut juga dapat mempererat hubungan relasi serta memperkuat ikatan sosial antar sesama anggota komunitas. Dengan demikian, fenomena yang ditemukan dari hasil penelitian ini menunjukkan betapa kompleksnya peran media dalam pembentukan identitas *cosplayer*. Dalam membentuk identitas *cosplayer*, media berperan dalam proses produksi dan reproduksi makna. Dalam hal ini, para *cosplayer* menerima referensi dan motivasi *cosplay* dari media, kemudian mereka mengadopsi makna itu dalam bentuk *cosplay* yang hasilnya kembali mereka bagikan ke media. Sebagai hasilnya, para *cosplayer* tidak hanya mengadopsi karakter-karakter yang mereka sukai, tetapi juga mengambil langkah-langkah konkret, seperti bergabung dengan komunitas dan menggunakan identitas samaran, untuk merespons dan mengaplikasikan pesan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## SIMPULAN

*Cosplayer* merupakan seseorang yang mengekspresikan diri melalui kostum dari karakter fiksi, seperti yang berasal dari *manga*, *anime*, ataupun video *game*. Biasanya *cosplayer* identik dengan kostum yang mereka pakai. Namun, pada kenyataannya selain fokus pada penampilan fisik, *cosplayer* juga cenderung meniru perilaku seperti gaya bicara dari karakter yang mereka tiru. Tidak hanya itu, *cosplayer* juga kerap memperkenalkan identitas samaran di media. Identitas yang dimaksud meliputi nama samaran yang mereka buat, serta penampilan-penampilan fisik yang mereka tunjukkan di media. Dalam hal ini, identitas yang ditunjukkan oleh *cosplayer* mengarah kepada identitas "*Becoming*", atau identitas yang datang karena adanya beberapa faktor yang menyebabkan identitas itu ada. Salah satu faktor yang berperan

besar dalam hal tersebut ialah, media.

Media memainkan peran penting dalam membentuk identitas *cosplayer*, terutama *cosplayer* yang ada di Jember. *Cosplayer* mendapatkan inspirasi dan melakukan proses meniru dari karakter-karakter fiksi yang mereka tonton dari platform media. Melalui platform tersebut, mereka menerima makna atau pesan media dan merepresentasikan makna tersebut dalam bentuk *cosplay*. Tidak hanya itu media juga berperan dalam memberikan ruang kepada *cosplayer* untuk secara bebas berekspresi dan menyalurkan hobi, terutama dalam lingkup komunitas. Dengan adanya komunitas tersebut, mereka dapat membangun relasi dengan para anggota yang memiliki kesukaan yang sama. Selain itu, para *cosplayer* juga dapat dengan bebas berekspresi dan memperkenalkan identitas baru mereka, tanpa khawatir dengan stigma negatif yang akan mereka dapat. Oleh karenanya, dalam budaya masyarakat kontemporer media memiliki kekuatan besar dalam pembentukan identitas seseorang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, E. (2023) Arti Cosplay, Cosplayer, Sejarah dan Perkembangannya di Indonesia. tvonenews.com. Available at: <https://www.tvonenews.com/lifestyle/151210-arti-cosplay-cosplayer-sejarah-dan-perkembangannya-di-indonesia> (Accessed: 24 April 2024).
- Creswell, J. W. (2015) *Penelitian kualitatif dan desain riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gusri, L., Arif, E., and Dewi, R. S. (2021) Konstruksi identitas gender pada budaya populer Jepang (analisis etnografi virtual fenomena fujoshi pada media sosial), *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 5(1), pp. 1-9.
- Hall, S. (1990) Cultural Identity and Diaspora, *Essential Essays*, 2(1), pp. 222-237.
- Junitasari, E. and Akalili, A. (2019) Representasi Konsep Diri Crossplayer dalam Akun Facebook CROSSDRESS COSPLAY ID, *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3), pp. 216-227.
- Kasali, R. (2019) *#MO: Sebuah Dunia Baru yang Membuat Banyak Orang Gagal Paham* (3rd edn.). Bandung: Mizan.
- Kurnia, M. R., Rahmayani, N., and Nazar, J. (2023) Legalitas Manga-Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku. Live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *SUPREMASI: Jurnal Hukum*, 5(2), pp. 159-174.
- McQuail, D. (2001) *Mass Communication Theory* (4th edn.). London: SAGE Publications.
- Prasetyo, H. (2017) Ruang Abstrak Pemangku Adat: Narasi Elite Dan Re-Tradisionalisme Komunitas Using, *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 76.
- Pujiono, A. (2021) Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z, *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), pp. 1-19.
- Rachmah, I. (2019). *Budaya Populer Indonesia: Diskursus Global/Lokal dalam budaya Populer Indonesia*, Surabaya: Airlangga University Press.
- Rastati, R. (2015) Dari soft power Jepang hingga hijab cosplay from Japanese soft power to cosplay hijab, *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, pp. 371-388.
- Rastati, R. (2012) Media dan Identitas: Cultural Imperealism Jepang Melalui Cosplay, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 1(2), pp. 41-52.
- Rosa, D. V. (2017) Representasi Kelas Sosial Dalam Ruang Teks Jalanan in English: Social Class Representation in the Street Text, *Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 4(2), pp. 41-52.
- Ruh, B. (2014) *Stray Dog of Anime*, New York: Palgrave Macmillan.
- Sholikhah, R. N. U. (2024) Encouraging Islamic Hospitality with Indigenization in Indonesia and Malaysia, *Journal of Contemporary Sociological Issues*, 4(1).
- Titwening, F. (2001) *Punk, punker, ngepunk: masalah identitas dalam metodologi antropologi* (Skripsi). Depok: FISIP Universitas Indonesia.
- Yamane, T. (2020) Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia, *Jurnal Ayumi*, 7(1), pp. 68-82.