



ANTHROPOS: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>

Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas sebagai Pembentuk Identitas Diri Remaja

Noviy Hasanah dan Meirisyah Eldinah*

Program Studi Pendidikan Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan

Diterima Februari 2015; Disetujui April 2015; Dipublikasikan Juni 2015

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis profil *cosplayer* komunitas *cosplay* sebagai pembentuk identitas diri remaja di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif mengenai 'Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas *Cosplay* sebagai Pembentuk Identitas Remaja, didukung dengan pendekatan penelitian etnografi. Berdasarkan metode tersebut diperoleh hasil penelitian sebagai berikut, *cosplay* merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan kostum karakter yang berasal dari manga, anime, game, tokusatsu, dan lain sebagainya. Dari kostum karakter yang diperankan harus tampil semirip mungkin. Orang yang memakai kostum dan memerankan karakternya disebut *cosplayer*. Awal mulanya menjadi seorang *cosplayer* karena hobi membaca manga, menonton *anime*, dan lainnya itu para *cosplayer* ingin menghidupkan karakter tokoh fiktif yang disukai. Karakter yang diperankan oleh *cosplayer* kadang terbawa-bawa dalam sehari-hari. Biaya yang harus dikeluarkan untuk hobi *cosplay* ini tidak sedikit sehingga orang lain yang tidak memahami hobi ini menganggap hanya buang-buang uang dan waktu saja. Dari penelitian profil *cosplayer* ini pada dasarnya ber-*cosplay* itu tidak jauh dari identitas diri para profil *cosplayer* dimana menjadi seorang *cosplayer* menjadikan lebih percaya diri dan kreatif.

Kata Kunci: *Cosplay*, *Cosplayer*, Identitas, Hobi

Abstract

This research aims at analyzing profile of *cosplayer* in the *cosplay* community in forming teens identity in Medan City. The research uses qualitative approach in describing profile three *cosplayer* in *cosplay* community in forming teens identity, supported by ethnographic method for doing participative field work. Based on research's findings, it is obtained results such as following; *cosplay* is activities conducted by wearing character's costumes orogin from manga, anime, game, tokusatsu, and other else. With the costume, the role which is played must nearly similar with the fictive actors. The costume user in playing its role named *cosplayer*. The *cosplayer* starts from imitating the fictive idols by reader of manga, watcher of anime and the other, then they want to live the fictive idols which is they favor. Consequently the character played by *cosplayer* often manifested in daily life. Whereas the cost must be spend in the hobby is very expensive, as people consider that this is a high cost hobby and spend much money and time for unimportant thing. Through the research, revealed that principally playing *cosplay* is near to identity of *cosplayer* in which they become confidence for being a *cosplayer*.

Keywords: *Cosplay*, *Cosplayer*, Identity, Hobby

How to Cite: Hasanah, N. dan Meirisyah, E. (2015). Profil Tiga *Cosplayers* Pada Komunitas Sebagai Pembentuk Identitas Diri Remaja, *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*, 1 (1): 80-86.

*Corresponding author:

E-mail: meirisyaheldinah@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan makhluk hidup yang secara bersama-sama berhubungan dengan manusia lain dan saling membutuhkan atau ketergantungan. Keadaan tersebut menyebabkan timbulnya hubungan atau interaksi sosial. Interaksi sosial sebagai sebuah proses, tercipta karena adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kedekatan atau kesamaan ideology dengan individu yang lain, membuat manusia cenderung untuk membentuk kelompok sosial, salah satunya dalam bentuk komunitas. Menurut Hermawan (2008), Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values.

Setiap komunitas memiliki ciri khas masing-masing dalam mengembangkan kesamaanya. Seperti yang diutarakan Crow and Allan (dalam tonojagger) bahwa komunitas dapat terbagi atas tiga komponen, yakni berdasarkan lokalitas, minat, dan ide - ide yang mendukung komunitas itu sendiri. Dalam penelitian ini, ketiga komponen tersebut mendukung tercipta sebuah komunitas yang disebut komunitas *cosplay*.

Cosplay merupakan sub bagian dari *harajuku*. Kusuma (2013) *Harajuku* adalah sebutan populer untuk daerah di sekitar stasiun kereta api JR Harajuku, distrik Shibuya, Tokyo yang merupakan salah satu pusat mode dunia. Awalnya tempat ini ditetapkan sebagai kawasan khusus pejalan kaki. Karena itu banyak anak muda yang berkumpul dengan dandanan aneh dan nyentrik sehingga gaya-gaya mereka itu disebut *harajuku style*. Pada umumnya mereka mengidentifikasikan diri dalam karakter anime, penyanyi punk rock, gothic, dan lain sebagainya. *Harajuku style* terbagi atas beberapa gaya yaitu visual kei, Lolita, ganguro, dan *cosplay*. Peneliti mengkhususkan untuk meneliti mengenai komunitas *cosplay*.

Kusuma juga memaparkan bahwa *cosplay* merupakan sebuah trend berbusana yang

terinspirasi dari tokoh anime dan manga (film animasi dalam komik Jepang). *Cosplay* pertama kali diadakan di Jepang pada 1978 sebagai bentuk perayaan konvensi pertemuan fiksi ilmiah. Ann dalam Aisyah 2012 mengutarakan *cosplay* merupakan semacam kegiatan para penggemar anime atau manga yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari anime dan/ atau manga (atau *game computer, literatur, idol group*, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemetretan. Orang yang berperan dalam kegiatan *cosplay* disebut *cosplayer* atau dalam bahasa Jepang *kosupureya*.

Cosplay sudah dikenal oleh remaja di Kota Medan telah lama, tetapi belum terbentuk dan terorganisir menjadi sebuah komunitas. Kemudian pada 2008, Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara menyelenggarakan kegiatan festival budaya Jepang (*bunkasai*) yang salah satu rangkaian acara tersebut memperkenalkan identitas *cosplay* yang masih sederhana dan belum terbentuk sebuah komunitas. Berdasarkan interaksi sosial yang terjalin dan karena adanya kesamaan minat dari *cosplayer*, sehingga terbentuk sebuah kelompok sosial atau komunitas *cosplay*. Seorang pencetus terbentuknya komunitas *cosplay* di kota Medan ialah Sherry yang sekarang sedang menempuh pendidikan di Bandung. Nama Komunitas tersebut *nameless* (tanpa nama) yang ibentuk pada tahun 2008. Kemudian, nama komunitas tersebut berubah menjadi 'unlimited *cosplay*'. Secara lambat laun, terdapat ± 10 komunitas *cosplay* yang terbentuk di kota Medan.

Cosplayer berkecimpung dalam komunitas *cosplay* dikarenakan kesenangan menonton kartun (anime) dan ingin memerankan seperti tokoh kartun yang ditonton. *Cosplayer* cenderung memahami identitas dan karakter dirinya melalui tokoh - tokoh yang diperankan. *Cosplayer* sudah memahami karakternya, biasanya *cosplayers* secara tidak sadar acap kali menerapkannya

dalam kehidupan sehari – hari. Adapun nama profil *cosplayer* yang menjadi informan yaitu, Lufi M Surya, Melani, dan Ibna Nurul Fuaddina. Adapun tujuannya: 1) Untuk mengetahui sejarah awal dan tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* di Medan; 2). Untuk mengetahui profil tiga (3) *Cosplayers* di Kota Medan; 3) Untuk mengetahui hal – hal yang melatarbelakangi *cosplayer* berkecimpung dalam kegiatan *cosplay*; 4) Untuk mengetahui pengaruh komunitas *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri *cosplayer* di Kota Medan.

Kerangka Teori Interaksi Sosial Gillin dan Gilin, 1954:489 (dalam Soekanto, 2006:67) membuat pengertian interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam proses interaksi sosial terdapat simbol – simbol yang hanya dapat dipahami oleh kelompok tertentu. Pada komunitas *cosplay* tentunya ada interaksi sosial di antara individu yang membentuk kedekatan dan kebersamaan. Ketika para *cosplayer* menampilkan karakter kartun pun mereka melakukan interaksi sosial secara simbolis. Dalam ilmu sosiologi istilah ini disebut interaksi simbolis. George Herbert Mead (dalam Poloma, 2003: 257) memaknai interaksi-simbolis dilakukan dengan menggunakan bahasa, sebagai satu – satunya simbol terpenting, dan melalui isyarat.

Goffman (dalam Haryono, 2013:35) juga menyatakan bahwa perilaku orang ditampakan seperti saat bermain sandiwara ada sisi frontstage (panggung depan) dan backstage (panggung belakang) yang masing-masing menampilkan performance yang berbeda. Dari pernyataan ini akan terlihat bagaimana perilaku atau performance *cosplayers* saat dipanggung dan juga saat dibelakang panggung akan terlihat

Teori identitas diri bermaknaan kesamaan atau identifikasi dengan seseorang atau sesuatu (Taylor,1998 dalam Jenkin,2004), sehingga akan terlihat identifikasi dan

kesamaan pada komunitas *cosplay*. terbentuknya identitas diri melalui wacana sehingga dapat merumuskan diri, mengevaluasi diri dan memutuskan bagaimana melihat dan merasa. Wacana yang dimaksud adalah dimana kita diimajinasikan dan direpresentasikan (diinterpretasikan) kepada diri sendiri. (Sugiharto dalam Adlin, 2006).

Menurut Storey (1996) (dalam Sandika,2010) Popular culture is simply culture which is widely favoured or well liked by many people, yang dapat diartikan budaya populer merupakan budaya populer berarti budaya yang disenangi oleh orang banyak. Budaya populer secara harfiah merupakan teks budaya yang umum dan biasa dikenal dalam lingkungan masyarakat yang populer (terkenal).

Profil menurut Sri Mulyani (1983:1) (dalam Pertiwi, 2012:7) profil adalah pandangan sisi, garis besar, atau biografi dari diri seseorang atau kelompok yang memiliki usia yang sama. Menurut Victoria Neufeld (dalam Pertiwi, 2012:7) profil merupakan grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.

Gaya hidup menurut Chaney dalam Suyanto (2013:139) gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan satu orang dengan orang lain.

Ongkos sosial dalam istilah sosiologi berarti biaya yang dikeluarkan untuk membayar segala manifestasi gaya hidup seperti halnya fashion, selera makan, pilihan untuk bertempat tinggal, cara mengonsumsi sesuatu, dan lain sebagainya (Redana, 2004).

PEMBAHASAN

Defenisi *Cosplay* menurut Lotecki (2012) menguraikan pengertian *cosplay*, yakni “*Cosplay*” (dari kata kosupure (コスプレ), which combines the Japanese words for “costume” –コス– and “play” – プレ), is a term used to describe costume fandom, where individuals are costumed as fictional characters. Artinya “*Cosplay*” (berasal dari kata kosupure, yang menggabungkan kata – kata bahasa Jepang dari “kostum” dan “bermain”, adalah istilah

yang digunakan untuk menggambarkan kostum fandom, di mana individu berkostum sebagai karakter fiksi. Jadi, secara sederhana *cosplay* adalah sebuah kegiatan yang digeluti penikmat anime/manga dengan mengubah identitas diri mereka yang sebenarnya menjadi karakter – karakter *anime* dan/atau manga yang diperankan.

Secara umum kegiatan *cosplay* diperankan oleh para remaja. Namun demikian, peneliti juga mendapati data di lapangan bahwa kegiatan ini juga digemari oleh anak SD usia 9 tahun sampai orang dewasa usia 45 tahun. Orang yang memerankan kegiatan ini disebut *cosplayer*. Biasanya, para *cosplayers* berdandan semirip mungkin dengan karakter tokoh yang akan diperankan.

Pembagian atau Genre *Cosplay* *Cosplayer* umumnya dapat memilih ragam macam kategori *cosplay* atau aliran (genre) *cosplay* sesuai dengan karakter yang diinginkan. Seorang *cosplayer* dapat memilih lebih dari satu karakter yang di-*cosplay*-kan. Dan tentunya kostum yang digunakan pun berganti-ganti sesuai dengan tokoh yang diperankan. Azani (2008) memaparkan terkait Jenis-jenis *cosplay* bahwa sebenarnya secara khas tidak ada, namun jenis-jenis *cosplay* banyak meniru dan terinspirasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam : manga, anime, game, tokusatsu, original, artis, visual-kei dan lolita.

Kata *Cosplay* sendiri pertama kali digagas oleh seorang Jepang bernama Nobuyuki Takahasi, Beliau menciptakan istilah ini setelah mengunjungi Worldcon di Los Angeles Science Fiction pada tahun 1984. Nobuyuki sangat terkesan dengan para peserta yang berkostum pada acara tersebut. Sejak ia menciptakan istilah ini, maka sejak saat itulah pelaku yang memakai kostum anime/manga dan game Jepang disebut melakukan *cosplay* dan mereka adalah *cosplayer*. (sumber: seminar *cosplay* di Unair, Surabaya 8 Desember 2012).

Sejarah Awal Terbentuknya Komunitas *Cosplay* di Kota Medan Perkembangan *cosplay* di Kota Medan terhitung masih muda, yakni enam (6) tahun yang lalu. Sebelumnya, para remaja di Kota Medan sudah mengenal *cosplay* melalui

berbagai media, baik dari majalah-majalah, televisi, maupun dari internet. Awal mulanya *cosplay* di Medan muncul ketika diselenggarakannya sebuah kegiatan yang dilakukan mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara dalam rangka pelaksanaan kegiatan tahunan 'Bunkasai' (Festival Budaya Jepang) pada tahun 2008. Adapun salah satu kegiatannya yaitu mengadakan perlombaan *cosplay* untuk memeriahkan acara tersebut. Perlombaan *cosplay* dirancang karena dianggap oleh panitia pelaksanaan berhubungan dengan kegiatan remaja di Jepang.

Tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* adalah sebagai wadah untuk menyalurkan hobi atau kesenangan bersama kelompok. Menurut Lufi, seorang *cosplayer* Medan, umumnya para remaja berkecimpung dalam komunitas *cosplay* karena mereka menyenangi hobinya. Ber-*cosplay* semakin dapat memperluas pertemanan, apalagi berada bersama individu-individu yang menggemari kegiatan *cosplay*. Selain itu Melani menambahkan, tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* juga sebagai perekat hubungan sesama anggota agar semakin solid. Sebagai sebuah wadah, ber-*cosplay* secara tidak langsung membuat anggota semakin percaya diri dan mengetahui karakter dirinya.

Kegiatan gathering ialah kegiatan yang dilakukan untuk berkumpulnya para *cosplayer* Medan dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi dan sebagai wadah silaturahmi antar sesama *cosplayer*.

Kegiatan *cosstreet* merupakan singkatan dari costume (kostum) dan street (jalan) yang dapat diartikan kostum berjalan. Maksudnya seorang *cosplayer* yang hanya memakai kostum karakter dan bermain peran sesuai dengan karakter yang dipakainya tetapi tidak mengikuti ajang perlombaan.

Awal mulanya *cosplay* muncul, tidak melakukan perlombaan, namun karena banyaknya penggemar anime, manga, tokusatsu dan lain sebagainya yang ingin memerankan karakter tersebut sehingga banyak yang menjadikan *cosplay* sebagai ajang perlombaan.

Disetiap negara khususnya di Indonesia yang membuat perlombaan acara *cosplay* ini tidak semuanya yang berhubungan dengan kejepangan ataupun tentang animasi. Hal ini dikarenakan untuk menarik perhatian orang-orang/pengunjung yang datang dan sekedar memeriahkan di acara tersebut.

Cost-test ini dilakukan ketika seorang *cosplayer* memakai kostum karakter sebelum dipertunjukkan dimuka umum. Biasanya *cosplayer* menyesuaikan dandanan/tata rias wajah dengan kostum karakter yang akan digunakan semirip mungkin dengan karakter yang diperankan apakah sesuai atau tidaknya dandanan / make-up yang dipakai.

Foto sesi dilakukan *cosplayer* dengan memperagakan karakter yang digunakan semirip mungkin didepan kamera. Kemudian kameko (sebutan orang yang mengambil foto *cosplayer*) dengan mengambil angel (sudut foto) yang cocok dan sesuai dengan karakter yang dibawa oleh *cosplayer*. Biasanya foto sesi ini juga melihat latar belakang tempat yang mendukung sesuai dengan karakter yang dipakai. Foto sesi juga bisa dilakukan secara individu maupun bersama-sama.

"Keluarga gak ada yang tahu aku ikut *cosplay*, dirahasiakan takut kena marah dan juga takut dikira aneh dan terlihat seperti anak-anak, tapi alasan utamanya karena belum ada menghasilkan uang sendiri, masih dikirim orang tua, tapi kalo uda ada penghasilan sendiri baru coba ngasi tahu"

Berdasarkan penuturan Ibna tersebut, tersirat bahwa Ibna belum berani mengungkapkan bahwa dirinya adalah seorang *cosplayer*. Meski demikian, suatu saat Ibna bermaksud untuk memberitahukan kedua orangtuanya setelah dirinya sudah mendapatkan penghasilan sendiri.

Berbagai-bagai latar belakang *Cosplayer* Berkecimpung dalam Kegiatan *Cosplay*, seperti Lufi memiliki kegemaran *bercosplay* berawal dari kesenangannya terhadap fashion, menonton anime, juga membaca komik (*manga*). Ketiga kegiatan ini dianggapnya sejalan dan menjadi titik awal ia berkecimpung dalam dunia *cosplay*.

Bila Lufi memiliki kegemaran *bercosplay* yang berawal dari kesenangannya terhadap fashion, maka Melani memulainya karena kegemarannya membaca komik, menonton anime, dan merancang kostum. Melani memulai hobinya bermain kostum (*cosplay*) pada tahun 2008. Mulanya ia mengetahui tentang *cosplay* sejak SMP melalui media cetak berupa majalah juga melalui media elektronik seperti internet. Sejak SMP Melani sudah tertarik berkecimpung di dunia *cosplay*. Namun demikian, ia mulai menjadi bagian dari *cosplay* sejak diselenggarakannya acara Bunkasai di Universitas Sumatera Utara. Sedangkan Ibna menggeluti hobi *cosplay* ini sudah sekitar 3 tahun. Ibna sebagai pendatang baru di *cosplay* disebut dengan istilah *newbie*. Namun demikian, Ibna memang sudah mengenal istilah *cosplay* ini sejak masih SMA dari via internet di sekolahnya. Dalam ranah *cosplay*, Ibna *mengcosplaykan* genre Tokusatsu.

Ketika masih anak-anak sampai dengan sekarang Ibna suka menonton film tokusatsu (film super hero), yaitu Power Ranger, yang kemudian ia ketahui bahwa Power Ranger itu cerita aslinya dari Jepang yaitu Super Sentai. Kemudian ia juga senang menonton Kamen Rider yang dikenal di Indonesia Satria Baja Hitam, Ultraman, dan film super hero lainnya. Sejak menonton film tokusatsu ini jadi teringat masa kecilnya.

Awal Ibna tertarik dengan *cosplay* karena menyukai budaya Jepang. Ketika melihat acara bunkasai USU tahun 2012 dan mengikuti gathering Medan Japan Daisuki 2012, yaitu komunitas pencinta Jepang di Medan.

Ongkos sosial dalam istilah sosiologi berarti biaya yang dikeluarkan untuk membayar segala manifestasi gaya hidup seperti halnya fashion, selera makan, pilihan untuk bertempat tinggal, cara mengonsumsi sesuatu, dan lain sebagainya (Redana, 2004).

Dalam pernyataan tersebut tersirat makna bahwa orang rela membayar, mengongkosi begitu mahal untuk kepentingan citra dari barang yang digunakan. Artinya orang membeli atau menggunakan suatu barang, bukan berdasarkan kebutuhan (*need*), tetapi

keinginan (*wants*). Dalam konsep pemahaman *cosplayers*, keinginan (*wants*) yang dimaksud adalah mencari kesenangan dan kenyamanan yang dianggap sebagai identitas diri. Ongkos sosial dalam kategori yang dimaksud juga berupa biaya yang dihabiskan untuk membuat rangkaian kostum pada sebuah karakter. Namun demikian, pada dasarnya yang mengikuti *cosplay* sebagian besar adalah remaja dan masih bergantung dari uang pemberian orang tua, sehingga beberapa *cosplayer* ini menggunakan prinsip ekonomi, yaitu dengan modal yang sekecil-kecilnya menghasilkan untung yang sebesar-besarnya. Namun demikian, hal tersebut tidaklah mutlak. Beberapa *cosplayers* memang menggunakan modal yang sekecil-kecilnya, tetapi tidak mengambil untung yang besar, mengingat pembelinya adalah sesama *cosplayer* juga. Sehingga para *coslayer* mengeluarkan biaya tidak terlalu mahal dan mendapatkan hasil yang bagus. Berdasarkan hasil wawancara dengan Lufi diuraikan bahwa,

Pengaruh komunitas *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri pada *cosplayers*, seperti ketika memiliki hobi yang sama-sama menyukai *cosplay* dan karena memang gemar akan membaca komik (manga), nonton anime, tokusatsu dan bermain game online atau portable. Berdasarkan informan pertama, kedua dan ketiga mereka awal *cosplay* karena sama-sama gemar akan membaca komik (manga), nonton *anime*, *tokusatsu* dan bermain game online atau portable. Dari karena kegemaran ini mereka dapat memilih karakter yang mereka anggap sesuai dengan karakter diri mereka sendiri.

Karakter yang diperankan oleh *cosplayer* terkadang terbawa-bawa di kehidupan nyata, seperti gaya berbicara, berjalan, makan dan lain sebagainya. Coleman dan Hatup (Amelia, 2013:) menyatakan beragam faktor yang menyebabkan terjadinya konformitas, yaitu jenis kelamin, status sosial ekonomi, hubungan orang tua, dan faktor kepribadian. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dikatakan Monks, dkk (2002) (dalam Amelia, 2013:) salah satu faktor konformitas adalah

usia anggota, karena pada usia tertentu individu lebih cenderung melakukan konformitas, yaitu pada masa remaja sekitar usia 10-19 tahun. Hasil ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada tiga orang *cosplayers*, bahwa pengaruh *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri pada *cosplayer* memang cukup signifikan. Bahkan mereka cenderung memahami identitas dan karakter dirinya melalui tokoh – tokoh yang diperankan. Dengan memahami karakternya, biasanya *cosplayers* secara tidak sadar acap kali menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari.

KESIMPULAN

Bercosplay pada dasarnya sebagai pemantapan identitas karakter diri *cosplay* sebenarnya. Karakter tokoh yang diperankan tidak jauh dari identitas diri para *cosplayer* masing – masing. Menurut *cosplayers* menjadi *cosplayer* banyak manfaat yang didapat mengikuti kegiatan *cosplay* ini, diantaranya menambah rasa percaya diri, menambah kreatifitas dalam membuat kostum dan lain sebagainya, kemudian membentuk karakter yang baik bila mencontohkan karakter baik atau protagonis yang diperankan. *Cosplayer* jika memerankan karakter antagonis atau bersifat negatif tidak membuat seorang *cosplayer* ini mengikuti sifat negatif tersebut. Bagi mereka memerankan karakter yang antagonis hanya dilakukan saat pertunjukan saja dan tidak terbawa didalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin, A. 2006. Resistensi Gaya Hidup : Teori dan Realitas. Yogyakarta : Jalasutra.
- Aisyah, K.2012. Rasa memiliki dalam Komunitas *Cosplay*. Skripsi. Jakarta:Universitas Indonesia.
- Amelia, S. 2013. Hubungan Konformitas dengan Konsep Diri Remaja Pada Anggota *Cosplay* Di Medan. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, S.1996. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praaktek. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azani, S.2008. Fenomena Gaya Berpakaian Ala Harajuku dalam Kehidupan Remaja Jepang Dewasa Ini. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.

- Baron. 2009. Dibalik Makna Harajuku: Identitas Diri Kawula Muda Perkotaan. *Scripta Societa*, Jurnal Sosiologi Mahasiswa. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. hlm 18-29.
- Haryono, Basuki, dkk. 2013. Modul Sosiologi Jenjang SMA. Jakarta: Konsorsium Sertifikasi Guru.
- Jenkins, Richards. 2004. Identitas Sosial. Medan: Bina Media Perintis
- Kusuma, Fernando. 2013. Japan In Popular Culture. Jakarta: Gramedia.
- Lotecki, A. 2012. *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*. [Theses and dissertations]. Canada: Ryerson University
- Martin Ramstedt & Fadjar Ibnu Thufail (Ed). 2012. Kegagalan Identitas : Agama, Etnisitas, dan Kewarganegaraan pada Masa Pasca-Orde Baru. Jakarta: Gramedia, hlm 18-21.
- Pertiwi, CTJ. 2012. Profil Kondisi Fisik Atlet Anggar di Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta
- Poloma, MM. 2003. Sosiologi Kontemporer. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Purnamasari, M. 2010. Trend Japanese Rock Dan Visual Kei Dalam Konteks Pertunjukan Musik Populer di Indonesia: Studi Kasus Group-Group Band Di Medan. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Redana, B. Ongkos Sosial Gaya Hidup Mutakhir. Dalam Ibrahim, Idi Subandy, Lifestyele Ectasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia. Yogyakarta: Jalasutra
- Sagala, FM. 2010. Analisis Sosiologis Tokoh *Cosplayer* Dalam Manga "Othello" Karya Satomi Ikezawa. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Sandika, E. 2010. Dinamika Konsumsi Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia. Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Soekanto, S. 2006. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawali Pers.
- Spradley, J. 2006. Metode Etnografi. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Suyanto, B. 2013. Sosiologi Ekonomi : Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modernisme. Jakarta: Kencana.
- Tim Pengajar Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik. 2011. Bahan Ajar Perkembangan Peserta Didik. Universitas Negeri Medan.
- Widiatmoko, B. 2013. *Amazing Cosplay & Costume Ideas*. Jakarta: Penebar Plus.
- Seminar *cosplay* di Unair, Surabaya 8 Desember 2012
- Majalah
- Animonstar Volume 61. Bandung
- Animonstar Volume 68. Bandung
- Animonstar Volume 94. Bandung
- Sumber Online**
- Genre *Cosplay*. diunduh
<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>. diakses
Februari 2014
- Genre *Cosplay*. diunduh
<http://id.wikipedia.org/wiki/tokusatsu>.
diakses Februari 2014
- Sejarah *Cosplay*. diunduh
<http://id.wikipedia.org/wiki/cosplay>. diakses
Februari 2014
- Animax. diunduh
<http://id.wikipedia.org/wiki/Animax>. diakses
Februari 2014