

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas Bandung satsu didirikan di Bandung sejak tahun 2022 dan memiliki 56 anggota dan 10-30 yang aktif ber-*cosplay*, *recruitment* yang dilakukan Komunitas Bandung satsu yaitu dengan mempromosikan komunitasnya di instagram kemudian memberikan link Group WhatsApp. Komunitas Bandung satsu merupakan tempat para pecinta Matsuri dapat bertemu, bersatu, dan membentuk keluarga saat menghadiri Matsuri/Festival Jepang. Selain itu, Komunitas Bandung Satsu atau dikenal dengan Komunitas Bansat merupakan wadah/wadah untuk mengembangkan skill dan inovasi di kalangan fans Jepang di Indonesia.

Tokusatsu adalah ungkapan bahasa Jepang (kependekan dari tokushu satsuei) yang berarti "fotografi khusus", trik kamera, atau trik fotografi. Akibatnya, serial Tokusatsu memerlukan partisipasi beberapa profesional dalam efek khusus terkait trik kamera (Jepang: Tokushu Gijutsu atau Tokusatsu Kantoku). Serial Tokusatsu sangat populer di kalangan anak-anak Jepang, namun akhirnya ditinggalkan karena cerita yang digambarkan terlalu rumit dan sulit dipahami oleh anak muda. Selain itu, Tokusatsu masih kalah dengan popularitas genre anime yang memiliki alur cerita dan visual lebih memukau. Perusahaan Tokusatsu kemudian memperkenalkan sebuah konsep yang, meskipun awalnya berfokus pada aksi, kini telah diperluas hingga mencakup humor dan efek yang lebih menarik. Tokusatsu terdiri dari berbagai genre, masing-masing dengan kualitas dan kepribadian yang unik, yaitu Kaiju (Godzilla), Sentai (Power Ranger), Metal Hero (Ghavan dan Sharivan), Ultraman, Kamen Rider.

Logo Bandung satsu komunitas diambil dari icon karkter legenda yaitu kamen raider ichigo, Kamen Rider Ichigo adalah Kamen Rider pertama, dan serial ini ditayangkan perdana pada tanggal 3 April 1971. Serial ini memiliki 98 episode, dan Hiroshi Fujioka (Takeshi Hongo) berperan sebagai karakter utama. Hiroshi tidak pernah menggunakan stuntman dalam adegannya karena dia melakukan aksinya sendiri di setiap episode.

Komunitas Bandung Satsu telah membentuk forum komunitas. Dalam situasi ini, *cosplay* dapat didefinisikan sebagai jenis komunitas di mana anggotanya berpakaian seperti karakter fiktif dari anime, manga, dan video game Jepang. Penampilan tersebut juga ditunjukkan dengan penggunaan kostum yang dilanjutkan dengan penampilan gerakan yang meniru karakter fiktif dari anime, manga, tokutatsu, dan video game Jepang.

Semangat atau akting suatu karakter yang digambarkan oleh seorang *cosplayer* terikat dengan konsep diri sang *cosplayer*. Konsep diri adalah seperangkat ide dan persepsi yang teratur tentang diri sendiri (Baron dan Byrne, 2005:165). Menurut Brian Tracy (2005:48), konsep diri ini dipisahkan menjadi tiga komponen besar: diri ideal, citra diri, dan harga diri. Konsep diri menentukan bagaimana seorang *cosplayer* memandang atau mempersepsikan dirinya. Ciri-ciri fisik, penampilan (kostum dan aksesoris), dan aktivitas *cosplayer* Inilah yang membedakannya dengan orang lain dan memberinya kepribadian tersendiri. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada sejauh mana hobi *cosplay* mempengaruhi konsep diri anggota Komunitas Satsu Bandung.

Cosplay adalah kegiatan berdandan dengan kostum dan tata rias yang serupa dengan yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, video game, penyanyi idola, video musik, dan film kartun. Aktor kostum dikenal sebagai pemain kostum (*cosplayer*), dan di kalangan penggemar, istilah *cosplayer*

sering disingkat menjadi coser/cosu. Peserta permainan kostum dapat ditemukan di acara yang diselenggarakan oleh asosiasi penggemar (lingkaran dōjin), seperti pasar komik atau grup musik visual kei.

Pertunjukan *cosplay* dapat diapresiasi baik oleh *cosplayer* maupun penonton umum selama acara yang dikenal sebagai festival budaya Jepang. Acara ini hingga saat ini telah diselenggarakan oleh beberapa pihak di Indonesia. Saat ini acara atau festival kebudayaan Jepang praktis berlangsung setiap bulan di berbagai tempat, dan tidak jarang acara tersebut menjadi acara tahunan.

Cosplay Dari segi terminologi merupakan gabungan dari kata “*costume*” (kostum atau garmen) dan “*play*” (bermain). Ini adalah ungkapan bahasa Jepang yang berasal dari bahasa Inggris, juga dikenal sebagai *wasei-eigo*. *Cosplay* adalah hobi di mana orang berdandan seperti karakter dari anime, manga, dongeng, video game, dan media lainnya. Seorang vokalis dan gitaris dengan riasan lengkap dan aksesoris. Seorang *cosplayer* melengkapi penampilannya dengan meniru adegan atau tindakan dari karakter manga/anime yang ia gambarkan. *Cosplayer* juga dikenal sebagai coser.

Konsep diri merupakan suatu sudut pandang dimana individu memahami batas-batas kemampuan dan kekurangannya sendiri. George Herbert Mead “menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial (Burns, 1993:80)³. Setelah banyak melakukan interaksi dan seseorang mampu mengetahui tentang hal-hal yang menjadi kelebihan ataupun kekurangannya, terlebih ia mampu untuk mengarahkan tindakannya maka didalam orang tersebut akan tumbuh konsep diri yang positif. Tetapi ketika orang tersebut tidak mengetahui hal-hal yang jadi kelebihan ataupun kekurangannya, maka akan cenderung tumbuh konsep diri yang negatif.

Jalaluddin Rahmat menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh

yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki. Konsep diri inilah yang akan digunakan oleh setiap individu dalam menjalankan kehidupan sosial dan interaksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Tingkat keberhasilan individu dalam bertahan hidup didalam kolam yang bernama lingkungan sosial akan dipengaruhi oleh penyesuaian konsep diri itu sendiri. Ketika penyesuaian konsep diri itu berhasil maka akan timbul kepercayaan diri yang akan mendukung untuk keberhasilan menjadi bagian dari lingkungan tersebut. Tapi jika penyesuaian itu gagal, maka individu tersebut memiliki kecenderungan untuk terhambat ataupun gagal dalam menjadi bagian dari lingkungan tersebut.

Beralih kepada teori interaksionisme simbolik. Konsep diri dan interaksionisme simbolik merupakan dua teori yang saling berkaitan. Menurut LaRossan & Reitzes (1993) individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain dan konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku. George Herbert Mead dalam teori interaksionisme simbolik mengemukakan 3 poin penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*) dan masyarakat (*society*).³ konsep tersebut mendasarkan pembentukan konsep diri yang utama. Tiap konsep tersebut memiliki tingkat pengaruh yang berbeda kepada individu. Pikiran akan membentuk konsep di dalam alam bawah sadar individu. Konsep diri sendiri telah masuk ke dalam bagian yang akan lebih jauh, yakni mengenai hal yang nampak dari ciri fisik. Cooley menyebutnya sebagai *the looking-glass self*. Sedangkan masyarakat merupakan panggung dimana individu dengan konsep dirinya tampil di dalam sebuah pranata sosial, George Herbert Mead (Rakhmat, 2007:106) juga mengurangi masyarakat sebagai *Significant Other dan Reference Group*. *Significant Other* merupakan orang terdekat yang memiliki arti yang sangat penting.

George Herbert Mead mengatakan bahwa dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan menurut pandangan orang lain terhadap dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan terhadap keseluruhan diri sendiri disebut dengan *Generalize Other* ada kelompok yang secara emosional mengikat seorang dapat berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Ini disebut *Reference Group* atau kelompok rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya.

Dari hasil pengamatan-pengamatan langsung yang tertangkap oleh peneliti di lapangan dan berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk memahami dan mengkaji lebih dalam Pandangan Diri *Cosplayer* dalam Komunitas Bandung satsu.

1.2 Fokus penelitian

Dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut: **“Bagaimana Pandangan Diri *Cosplayer* Pada Komunitas Bandung satsu?”**

1.3 Pertanyaan penelitian

1. Bagaimana *Mind cosplayer* pada komunitas Bandung satsu ?
2. Bagaimana *Self cosplayer* pada komunitas Bandung satsu ?
3. Bagaimana *Society cosplayer* pada komunitas Bandung satsu ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada di atas maka terdapat tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui *Mind Cosplayer* pada komunitas Bandung satsu dalam melakukan *Cosplay*
2. Untuk mengetahui *Self cosplayer* pada komunitas Bandung satsu

3. Untuk mengetahui *Society Cosplayer* pada komunitas Bandung satsu

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan teoritis

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terhadap permasalahan penelitian. Hal ini didukung oleh interaksi simbolik George Herbert Mead
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman keilmuan di bidang akademik khususnya sosiologi budaya mengenai fenomena *Cosplay* dan budaya populer.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi peneliti, temuan tersebut memberikan gambaran bagaimana fenomena *Cosplay* dan budaya populer terjadi saat ini.
2. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pembelajaran tentang fenomena *Cosplay* dan budaya populer Jepang di lingkungan Bandung.