

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Cosplay* merupakan salah satu hobi yang sekarang ini telah banyak berkembang di berbagai negara salah satunya di Indonesia. Berbagai kompetisi *cosplay* diadakan di berbagai tempat sebagai bentuk apresiasi terhadap perkembangan *cosplay*, mulai dari kompetisi *cosplay* yang diadakan dengan skala lokal (*Chocodays, Toys and Hobbys Fair*), nasional (CLAS:H (*Cosplay Live Action Show Hybrid*), Hello Fest, ICGP (*Indonesia Cosplay Gran Prix*)), hingga kompetisi *cosplay* yang diadakan di tingkat internasional AFA (*Anime Festival Asia*), WCS (*World Cosplay Submit*).

Banyak peserta *cosplay* yang menempatkan diri mereka secara fiksi dan emosional pada identitas karakter-karakter yang mereka pilih. *Cosplayer* merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Ini merupakan bentuk pertunjukan dari konsumsi budaya populer, dimana tidak hanya mengenakan kostum, tapi mereka juga mengadopsi identitas baru.

Meskipun muncul berbagai anggapan di masyarakat tentang *cosplay* dan *cosplayer* seperti hobi yang menuntut kreativitas serta totalitas yang tidak murah, orang-orang yang masa kecilnya kurang bahagia, cenderung kekanak-kanakan, dan terkesan hobi mereka tidak bermanfaat. Namun dari tahun ke tahun jumlah *cosplayer* semakin bertambah, hal ini dapat kita lihat dari

meningkatnya jumlah peserta *cosplay competition* seperti misalnya disalah satu *event cosplay* yang diadakan di Surabaya yakni Chocodays, ditahun 2012 terdapat 17 penampilan (terdiri atas penampilan *cosplay* individu dan tim), tahun 2013 meningkat menjadi 29 penampilan (terdiri atas *cosplay* individu dan tim), dan meningkat drastis di tahun 2014 menjadi 25 *cosplay* individu, 12 tim *cosplay*, dan 50 *coswalk*. Fenomena ini membuat peneliti ingin mengetahui mengapa hal tersebut dapat terjadi.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elia Sofiana Fardani pada tahun 2012 berjudul “Konsep Diri *Cosplayer* Anggota Komunitas *Cosplay* “COSURA”” diketahui bahwa konsep diri *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* COSURA memiliki kecenderungan konsep diri yang positif.

Widiatmoko (2013:4) menjelaskan bahwa *Cosplay* singkatan dari *Costum Play* yaitu suatu tipe seni *performance* atau pertunjukan dimana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu.

Lebih lanjut Widiatmoko (2013:17) dalam bukunya *Amazing Cosplay & Costume Ideas* mengatakan bahwa salah satu tips menjadi *cosplayer* yang baik adalah dengan memiliki rasa percaya diri.

Maslow (dalam Setiawan, 2014:150) mengklasifikasikan *The esteem needs* menjadi dua bagian. Pertama, kebutuhan untuk dianggap kuat, mampu mencapai sesuatu, memadai, punya keahlian dan kompetensi, percaya diri untuk menghadapi dunia, mandiri dan bebas. Kedua, manusia mempunyai

keinginan untuk reputasi dan *prestise* tertentu (didefinisikan sebagai penghormatan atau penghargaan dari orang lain) yang berupa status, kebanggaan dan kemenangan, dominasi, dikenal, diperhatikan, dianggap penting, martabat, atau apresiasi tertentu lainnya.

Pemenuhan terhadap kebutuhan penghargaan diri menghasilkan dampak psikologis berupa rasa percaya diri, bernilai, kuat, mampu dan memadai, menjadi orang berguna dan dibutuhkan oleh dunia. Orang yang mampu memenuhi kebutuhan ini merasa hidupnya bernilai, dan secara otomatis kondisi ini membawa perubahan pada sikap mental dan cara berfikirnya. Orang semacam ini cenderung lebih optimis dalam kehidupan, lebih berani dan siap menghadapi realitas, lebih mampu mentaati nilai-nilai yang lebih tinggi, dan lain-lain.

*Self esteem* menurut Coopersmith (1967: 4) adalah “ *by self esteem we refer to the evaluation which the individual makes and customerially maintains with regard to himself, it expresses an attitude of approval or disapproval and indicates the extent to which the individual believes himself to be capable, significant, succesful and worthy. In short, self esteem is a personal judgement of worhiness that is expressed in the attitude the individual holds towars himself. It is a subjective experience which the individual conveys to others by verbal report and other overt expressive behavior.*” Dengan kata lain *self esteem* mengacu pada evaluasi seseorang tentang dirinya sendiri, baik positif maupun negatif dan menunjukkan tingkat dimana individu meyakini dirinya sendiri sebagai individu yang mampu,

penting, berhasil dan berharga. *Self esteem* merupakan penilaian individu tentang dirinya yang diekspresikan melalui tingkah laku sehari-hari.

Secara sederhana Suyanto, dkk (2012: 36) menjelaskan bahwa *Self esteem* dapat diartikan sebagai penilaian kita yang positif ataupun negatif terhadap diri kita sendiri.

Setiawan (2014: 153) menyebutkan ada beberapa fenomena modernitas yang berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan penghargaan diri masa kini, antara lain: budaya konsumtif, iklim kompetisi yang ketat, fluktuasi ekonomi, pluralitas masyarakat, iklim demokrasi, dan lain-lain. Faktor-faktor ini memberikan pengaruh pada pemenuhan kebutuhan akan penghargaan diri. Produk-produk diciptakan bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan manusia, tetapi juga sebagai alat menopang gambaran diri atau gengsi. Gambaran diri dianggap sebagai penunjang jati diri.

Berdasarkan munculnya fenomena tersebut, peneliti ingin mengetahui gambaran dari bentuk *self esteem* pada diri *cosplayer*. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul **“SELF ESTEEM COSPLAYER”**

## **B. Fokus Penelitian**

*Self esteem* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala bentuk penghormatan dan penghargaan baik dari diri sendiri maupun dari orang lain.

*Cosplayer* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *cosplayer* aktif yang menyebut dirinya sebagai *cosplayer* dan berpartisipasi dalam aktivitas

*cosplay* yakni *cosplay competition* minimal 5 kali dalam kurun waktu 2 tahun terakhir.

### C. Rumusan Masalah

*Cosplay* merupakan fenomena yang sangat menarik dan tidak dapat diabaikan, karena tidak hanya memakai kostum dan berdandan seperti karakter tertentu, *cosplayer* menghabiskan uang yang tidak sedikit jumlahnya dan waktu dalam membuat atau membeli kostum, mempelajari *pose* dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas dunia yang sebenarnya menjadi karakter fiksi yang mereka pilih, atau dengan kata lain mengadopsi identitas baru.

Melihat berbagai macam pendapat yang muncul di masyarakat tentang *cosplay* dan *cosplayer* seperti orang-orang yang masa kecilnya kurang bahagia, cenderung kekanak-kanakan, terkesan hobi mereka tidak bermanfaat, dan merupakan hobi yang menuntut kreativitas serta totalitas yang tidak murah, namun peminatnya dari tahun ke tahun makin bertambah kemudian memunculkan beberapa pertanyaan yang menjadi ketertarikan peneliti untuk membahas dan menganalisis *self esteem* pada diri *cosplayer* yang dirumuskan kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa motif seseorang menjadi seorang *cosplayer*?
2. Apa motif *cosplayer* tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas *cosplay*?
3. Bagaimanakah gambaran dari bentuk *self esteem cosplayer*?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Motif seseorang tertarik untuk menjadi seorang *cosplayer*.
2. Motif seseorang tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas *cosplay*.
3. Gambaran dari bentuk *self esteem cosplayer*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **E.1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan ilmu psikologi, khususnya dalam psikologi sosial dan psikologi kepribadian, serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penulisan-penulisan tentang *self esteem* selanjutnya.

##### **E.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi *Event Organizer* diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para penyelenggara *event* atau *Event Organizer* yang mengundang *cosplayer* atau mengadakan *event - event cosplay* sebagai pertimbangan dalam penyelenggaraan kegiatan yang berhubungan dengan *cosplay* seperti bentuk perlakuan dan penghargaan apa yang dapat mereka berikan pada *cosplayer*, hingga menjadi acuan dalam menyusun rangkaian kegiatan yang perlu ada, guna menunjang tercapainya tujuan diselenggarakannya *event* dan terpenuhinya harapan *cosplayer* pada *event* yang mereka selenggarakan.

2. Bagi *cosplayer* penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi tentang gambaran sikap dan tingkah laku untuk menjadi seorang *cosplayer* yang baik.
3. Bagi peneliti penelitian ini dapat membantu peneliti untuk memahami bentuk dari *self esteem cosplayer* dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan study yang sedang peneliti tempuh.