

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. *Cosplay*

##### A.1. Definisi *Cosplay*

*Cosplay* (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain).

Wang (2010: 19) menjelaskan istilah *cosplay* sendiri pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki ketika ia mengunjungi acara masquerade di Los Angeles *Science-Fiction Convention*. Ada juga sumber yang menyatakan bahwa istilah *cosplay* sudah digunakan dimajalah sekitar tahun 1984 masih merujuk bahwa Takahashi adalah orang pertama yang membuat istilah tersebut. Di Jepang semenjak saat itu *cosplay* menjadi sangat menonjol pada saat itu. Sekarang bagi fans dari barat dalam mengenakan kostum tidak hanya terhadap karakter fiksi pada *genre* fantasi melainkan mereka juga mulai mengenakan kostum dari karakter fiksi Jepang.

Widiatmoko (2013: 4) menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan Singkatan dari "*costume play*", yaitu jenis tipe seni *performence* atau pertunjukan dimana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Istilah *cosplayer* sendiri merupakan sebutan untuk orang-orang yang

melakukan aktivitas *cosplay*. Sumber utama kostum atau karakter yang diadopsi dalam *cosplay* berasal dari karakter Jepang, *manga*, film, *game*, *anime*, film Amerika (Hollywood), bahkan karakter fiksi ilmiah.

Dalam jurnal Winge (2006: 65) *cosplayer* (sebutan untuk orang yang melakukan *cosplay* atau dalam bahasa Jepangnya (コスプレイヤー) mengeluarkan uang dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, dan tampil di acara-acara *cosplay* sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Banyak *cosplayer* yang memilih untuk tetap didalam karakter selama periode mereka mengenakan kostum, yang menunjukkan usaha mereka dalam mewujudkan karakter mereka secara harfiah baik dalam kepribadian maupun penampilan.

Terkadang modifikasi tubuh seperti diet pun juga dilakukan. Pada *cross-play*. *Cosplayer* wanita akan memerankan karakter pria, mereka harus melilitkan kain atau semacamnya untuk menyembunyikan lekukan di bagian dada dan pinggul. Untuk merubah warna mata dan rambut seperti sebagian besar karakter *anime* yang memiliki mata dan rambut berwarna-warni, *cosplayer* harus mengenakan lensa kontak dan wig yang dapat dibeli di toko-toko khusus *cosplay*. Mereka juga harus mengenakan *make up*. Segala usaha yang dilakukan adalah demi mencapai kualitas *cosplay* yang diinginkan oleh *cosplayer* tersebut untuk memberikan kepuasan sendiri.

## A.2. Partisipasi Dalam *Cosplay*

### 2.1. Fotografi

Beberapa *cosplayer* memilih untuk memiliki seorang fotografer *cosplay* (*cameco*) mengambil gambar berkualitas tinggi dari mereka dalam kostum mereka menyamar sebagai karakter. Hal ini sangat kemungkinan terjadi dalam pengaturan yang relevan dengan asal karakter, seperti gereja, taman, hutan, fitur air dan bangunan yang rusak. *Cosplayer* tersebut kemungkinan akan memamerkan karya mereka secara *online*, di *blog*, layanan jejaring sosial atau situs-situs artis. Mereka juga dapat memilih untuk menjual gambar tersebut atau mencetak foto sebagai kartu pos dan memberi mereka sebagai hadiah. Terlebih lagi, beberapa *cosplayer* memilih untuk mengambil foto diri sendiri dan menjadi fotografer *cosplay* juga.

### 2.2. Pameran

Bentuk yang paling populer untuk menampilkan *cosplay* adalah dengan memakainya untuk jumpa fans. Beberapa acara yang didedikasikan untuk *anime* dan *manga*, komik, acara TV, *video game*, fiksi ilmiah dan fantasi dapat ditemukan di seluruh dunia. Acara tunggal terbesar menampilkan *cosplay* adalah semi-tahunan *Doujinshi market*, *Comiket*, yang diadakan di Jepang selama musim panas dan musim dingin. Acara ini menarik ratusan ribu penggemar *manga* dan *anime*, di mana ribuan

*cosplayer* berkumpul. Acara terbesar untuk *cosplayer* luar Asia adalah tahunan San Diego Comic-Con. Acara terbesar di Inggris adalah London MCM Expo, sedangkan acara terbesar di seluruh Eropa berlangsung di Prancis pada Japan Expo di Paris, konvensi *anime* terbesar di Amerika Utara adalah *Anime Expo*.

### 2.3. Perlombaan

Popularitas *cosplay* telah berkembang, banyak acara diadakan dengan menyelenggarakan perlombaan *cosplay*. Mereka menampilkan *cosplay*, dan diberikan sebuah penghargaan. Peserta dapat memilih untuk melakukan drama komedi, yang dapat terdiri dari naskah pendek atau menari dengan opsional yang menyertainya audio, *video* dan/atau gambar ditampilkan pada layar. Seringkali, kontestan secara singkat diwawancarai di atas panggung oleh MC. Penonton diberi kesempatan untuk mengambil foto dari para *cosplayer*. *Cosplayer* dapat bersaing secara individu atau dalam kelompok. Penghargaan yang diberikan dapat sangat bervariasi. Umumnya akan ada penghargaan terbaik *cosplayer*, dan penghargaan kelompok terbaik, dengan hadiah *runner-up* juga. Penghargaan juga bisa untuk drama komedi terbaik, dan lain-lain. Kompetisi paling *cosplay* terkenal adalah *World Cosplay Summit* (WCS), memilih *cosplayer* dari 20 negara untuk bersaing di babak final di Nagoya, Jepang.

## **B. *Self Esteem***

### **B.1. *Pengertian self esteem***

Kebutuhan akan penghargaan diri mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dalam lingkungan keluarga, kerja, organisasi, keagamaan, dan lain-lai. Dalam lingkungan-lingkungan semacam itu tampak kecenderungan beberapa orang untuk menonjolkan diri, atau setidaknya untuk menunjukkan keberadaannya.

Penghargaan diri pada dasarnya didapat dari 2 sumber utama, yaitu dari diri sendiri dan dari orang lain. Penghargaan diperoleh bila individu berhasil mencapai tujuan-tujuan dan nilai-nilai tertentu. Tujuan, nilai, dan standart ini dapat berasal dari internal, eksternal, maupun keduanya.

Coopersmith (1967:4) mendefinisikan *self esteem* “ *by self esteem we refer to the evaluation which the individual makes and customerialy 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. Self esteem is a personal judgement of worhiness that is expressed in the attitude the individual holds towards 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.

Maslow (dalam Setiawan, 2014: 36) 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 kebutuhan *self esteem* pada masa kini dapat diperoleh dari landasan pemikiran Maslow sendiri tentang hal ini. Maslow dalam pemikirannya menunjukkan adanya fenomena umum berupa kesesatan opini dari beberapa orang yang mengharapkan penghargaan bukan berdasarkan kapasitas, kompetensi, dan hal lain yang sesungguhnya. Jadi ada masalah pokok berupa kesesatan cara pandang yang tidak sesuai realitas diri.

Untuk memenuhi kebutuhan *self esteem* secara sehat, orang membutuhkan keutamaan kerendahan hati dan komitmen pada nilai-

nilai tertentu. Rendah hati berarti selalu berupaya memposisikan diri pada tempatnya, tidak berlebih yang berarti sombong, juga tidak kurang yang berarti minder. Rendah hati juga dapat dimengerti sebagai kesesuaian dengan keberadaan. Pemenuhan kebutuhan *self esteem* juga menuntut hidup yang didedikasikan pada nilai-nilai tertentu yang melampaui kepentingan diri, seperti tanggung jawab, kejujuran, kesetiaan, keuletan, dan lain-lain. Komitmen pada nilai-nilai luhur semacam ini dari hari ke hari meningkatkan *self esteem* dan menimbulkan kepuasan batin apabila dilakukan dengan kesadaran penuh.

Brigham (dalam Suyanto, 2012: 36) mengatakan bahwa *self esteem* merupakan “*the evaluative part of the self concept*”. Dari pendapat ini, jelas bahwa seseorang akan melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri setelah memahami konsep dirinya.

Menurut Calhoun (1990: 90) *self concept* adalah gambaran tentang diri individu itu sendiri, yang terdiri dari pengetahuan tentang dirinya, pengharapannya, dan penilaian terhadap dirinya. Pengetahuan tentang diri setiap individu adalah merupakan informasi yang dimiliki individu tersebut tentang dirinya, misalnya usianya, jenis kelaminnya, penampilannya, dan sebagainya. Pengharapan bagi setiap diri individu adalah merupakan gagasan individu tersebut tentang kemungkinan menjadi apa ia kelak. Sedangkan penilaian individu tentang dirinya sendiri adalah merupakan pengukuran yang dilakukan individu sendiri

tentang keadaan dirinya, yang dibandingkan dengan apa yang menurut ia dapat dan seharusnya terjadi pada dirinya. Penilaian diri ini menentukan tingkat harga dirinya, yang pada akhirnya akan menentukan perilakunya. Semakin baik setiap individu menghargai dirinya, semakin positif pula konsep diri yang dimilikinya. Begitu juga sebaliknya, semakin tidak baik setiap individu menghargai dirinya maka semakin negatif pula konsep diri yang dimilikinya. Akhir dari konsep diri ini semua, apakah itu positif atau negatif, adalah berbentuk perilaku yang positif atau negatif.

## **B.2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan *Self Esteem***

Menurut Coopersmith (1967: 37) *self esteem* dalam perkembangannya terbentuk dari hasil interaksi individu dengan lingkungan dan atas sejumlah penghargaan, penerimaan, dan pengertian orang lain terhadap dirinya. Berdasarkan teori-teori dan penelitian sebelumnya mengarahkan Coopersmith untuk menyimpulkan 4 faktor utama yang memberi kontribusi pada perkembangan *self esteem*, yaitu:

1. *Respectful*, penerimaan, dan perlakuan yang diterima individu dari *Significant Others*.

*Significant Others* adalah orang yang penting dan berarti bagi individu, dimana ia menyadari peran mereka dalam memberi dan menghilangkan ketidaknyamanan, meningkatkan dan mengurangi ketidakberdayaan. Serta meningkatkan dan mengurangi keberhargaan diri. *Self Esteem* bukan merupakan faktor yang



dibawa sejak lahir, tetapi merupakan faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam berinteraksi tersebut akan terbentuk suatu penilaian atas dirinya berdasarkan reaksi yang ia terima dari orang lain.

Keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertama bagi anak. Perilaku yang diberikan orang tua kepada anaknya akan membentuk *self esteem* si anak. Jika hubungan orang tua dan anak merupakan hubungan interpersonal pertama yang dialami memberikan kesan buruk bagi anak, maka hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian dirinya dikemudian hari. Oleh karena itu orang tua merupakan *Significant Others* yang utama dalam perkembangan *self esteem* anak. Tetapi *self esteem* anak belum terbentuk sepenuhnya terbentuk dan masih dapat berubah. Setelah si anak masuk kepada masa tengah dan akhir, apalagi setelah memiliki lingkungan sosial (baik di sekolah maupun di masyarakat), pengaruh kelompok teman sebaya mulai menggantikan peran orang tua sebagai orang-orang yang berpengaruh terhadap *self esteem* anak. Pada masa-masa tersebut anak dituntut untuk mampu berkompetisi dan kompeten untuk mendapat penghargaan dari teman-teman yang akan mempengaruhi juga terhadap penilaian dirinya. Seseorang yang merasa dirinya dihormati, diterima dan diperlakukan dengan baik akan cenderung

membentuk *self esteem* yang tinggi. Sebaliknya seseorang yang diremehkan, ditolak dan diperlakukan buruk akan cenderung akan membentuk *self esteem* yang rendah.

2. Sejarah keberhasilan, status dan posisi yang pernah dicapai individu.

Keberhasilan, status dan posisi yang pernah dicapai individu tersebut akan membentuk suatu penilaian terhadap dirinya, berdasarkan dari penghargaan yang diterima dari orang lain. Status merupakan suatu perwujudan dari keberhasilan yang diindikasikan dengan pengakuan dan penerimaan dirinya oleh masyarakat.

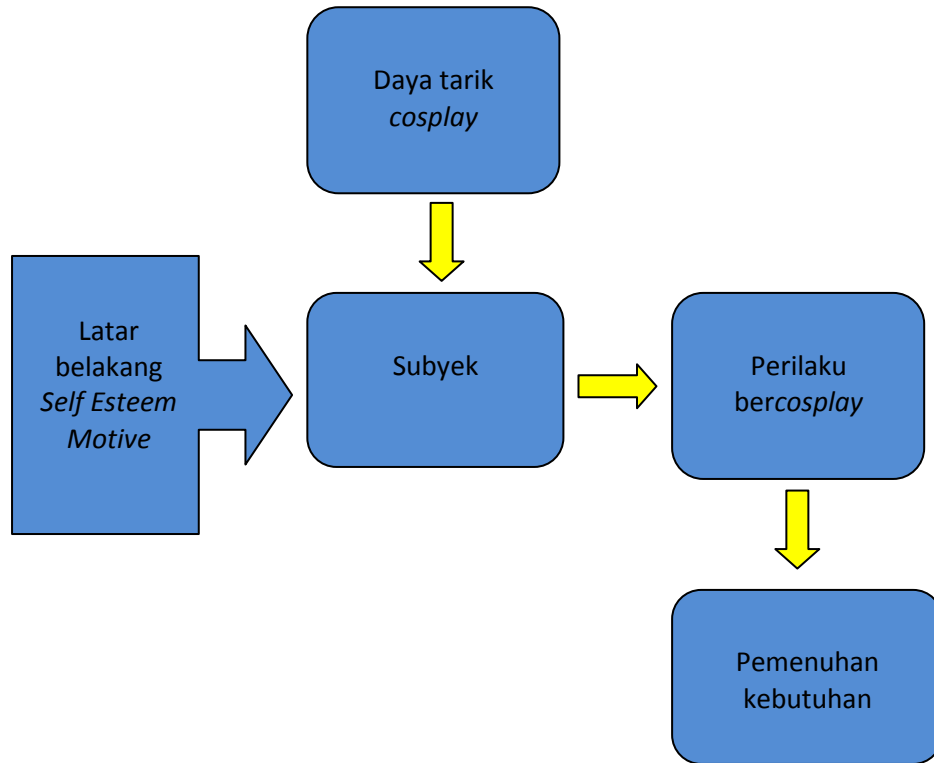
3. Nilai-nilai dan aspirasi-aspirasi.

Pengalaman-pengalaman individu akan diinterpretasi dan dimodifikasi sesuai dengan nilai-nilai dan aspirasi yang dimilikinya. Individu akan memberikan penilaian yang berbeda terhadap berbagai bidang kemampuan dan prestasinya. Perbedaan ini merupakan fungsi dari nilai-nilai yang mereka internalisasikan dari orang tua dan individu lain yang signifikan dalam hidupnya. Individu pada semua tingkat *self esteem* mungkin memberikan standar nilai yang sama untuk menilai keberhargaannya, namun akan berbeda dalam hal bagaimana mereka menilai pencapaian tujuan yang telah diraihinya.

#### 4. Cara individu berespon devaluasi terhadap dirinya.

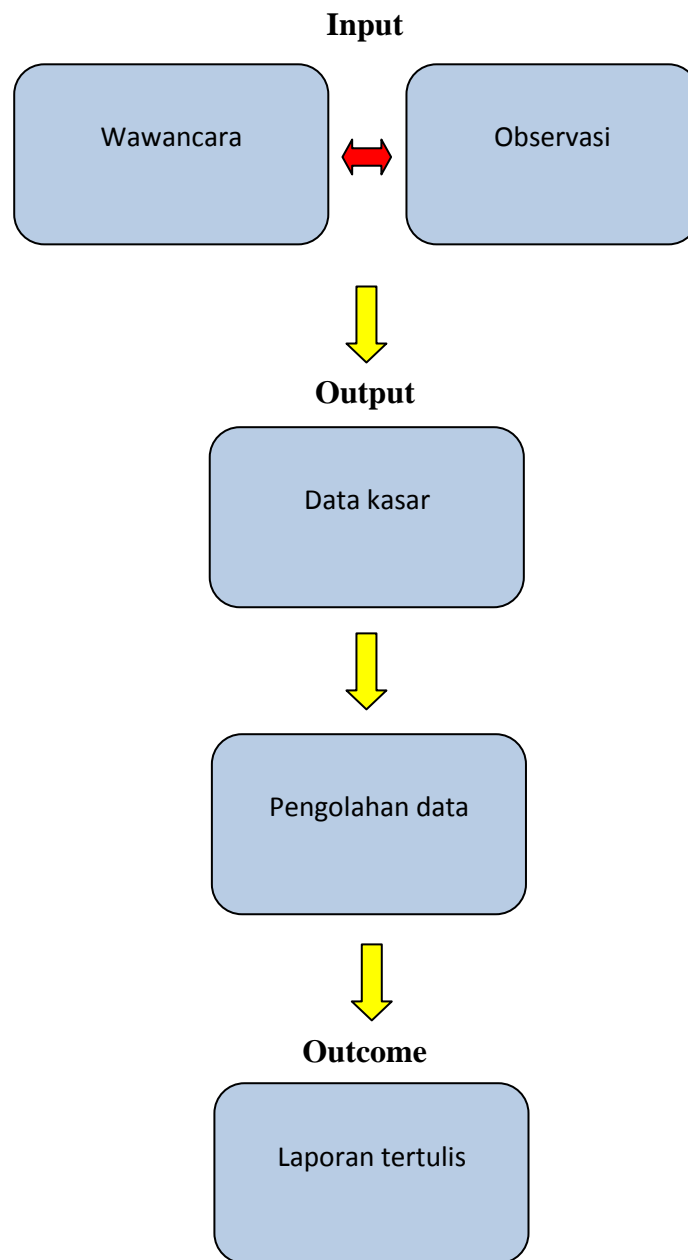
Individu dapat mengurangi, mengubah, atau menekan dengan kuat perlakuan yang merendahkan diri dari orang lain atau lingkungan, salah satunya adalah ketika individu mengalami kegagalan. Pemaknaan individu terhadap kegagalan tergantung pada caranya mengatasi situasi tersebut, tujuan, dan aspirasinya. Cara individu mengatasi kegagalan akan mencerminkan bagaimana ia mempertahankan harga dirinya dari perasaan tidak mampu, tidak berkuasa, tidak berarti, dan tidak bermoral. Individu yang dapat mengatasi kegagalan dan kekurangannya adalah dapat mempertahankan *self esteem* yang dimilikinya.

### C. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

#### D. Rancangan Penelitian



Gambar 2. Diagram Rancangan Penelitian

