

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bisa merujuk pada berbagai macam jenis penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam bidang yang sama atau terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu ini menjadi sebuah gambaran atau referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian sehingga membantu penulisan memahami masalah yang akan dibahas dengan lebih detail.

Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mendapatkan bahan komperatif dan referensi agar menghindari kesamaan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini juga diharapkan agar bisa melengkapi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian terdahulu. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menjadi gambaran atau referensi dalam melakukan penelitian ini :

Penelitian pertama dari Putri Ekaresty Haes dan Nuning Indah Pratiwi yang berjudul “Pagelaran Budaya Jepang dalam Perspektif Dramaturgi”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kemudian, perspektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah perspektif dramaturgi pada pagelaran budaya Jepang. Hasil temuan dari rumusan masalah yaitu bagi *cosplayer* peran atau lakon panggung depan (front Stage) adalah tokoh atau karakter *anime*, *manga* atau permainan video yang mereka perankan. Karakter *anime*, *manga* atau permainan video secara total (melalui kostum dan atribut) ditampilkan secara profesional melalui pendalaman karakter tokoh yang mereka pilih, sedangkan panggung belakang (back stage)

mereka adalah kepribadian mereka setiap hari. Lakon atau sandiwara yang telah mereka lakukan sebelum mereka terjun menjadi seorang *cosplayer*.⁹

Penelitian kedua dari Naufal Alif Prabowo yang berjudul “*Cosplay* sebagai Sarana Rekreasi bagi *Cosplayer* Komunitas *Cosura* yang telah Menikah”. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, lalu menggunakan teori praktik menurut Pierre Bourdieu. Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagian besar *cosplayer* yang telah menikah hanya ingin *bercosplay* untuk melepas penat yang didapat dari pekerjaan mereka. Mereka memiliki tekanan akibat pekerjaan dan membuat mereka membutuhkan penyegaran untuk menghilangkan stress mereka dengan melalui *cosplay*. Tetapi ada juga *cosplayer* yang telah menikah ingin menunjukkan superioritas mereka dalam *bercosplay* atau membutuhkan karir dalam *bercosplay*. Kebanyakan *cosplayer* menjadi tertarik untuk melakukan *cosplay* karena mereka adalah penggemar serial TV Jepang sejak mereka kecil. Keinginan untuk meniru dan menjadi tokoh idola masa kecil mereka menjadi pendorong mereka untuk menjadi *cosplayer*. Dukungan teman-teman pada lingkungan pekerjaan juga menjadi pemicu bertahannya mereka di dalam dunia *percospayan*. Penerimaan dari teman dihasilkan melalui proses negosiasi. Negosiasi yang terjadi adalah proses tawar-menawar tidak langsung yang kemudian menanamkan sebuah pandangan tentang *cosplay* bagi keluarga dan teman. Misalnya seperti bahwa *cosplay* adalah tempat untuk menorehkan prestasi,

⁹ Putri Ekaresty Haes and Nuning Indah Pratiwi, “Pagelaran Budaya Jepang *Cosplayer* Dalam Perspektif Dramaturgi,” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 2 (2019): 245–53, <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.90>. Hal 252.

cosplay sebagai sesuatu yang bisa menghasilkan uang, dan *cosplay* adalah ajang kreativitas yang bisa mengembangkan skill seseorang, terutama skill crafting.¹⁰

Penelitian yang ketiga dari Sheilla Rizqia Ardhani, Roro Retno Wulan S.Sos., M.Pd. , dan Ruth Mei Ulina Malau, S.I.Kom., M.I.Kom. yang berjudul “Identitas Diri Pelaku *Cosplay* (Studi Fenomenologi *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung)”. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplanatif. Lalu, perspektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah perspektif dramatugi. Hasil penelitian yaitu setiap orang memiliki identitas dirinya masing-masing sesuai dengan proses pembentukan identitas yang telah ia lalui. Dalam kegiatan *cosplay* seorang pelaku *cosplay* memilih suatu karakter tertentu dengan berbagai pertimbangan untuk *dicosplaykan*. Ketika pelaku *cosplay* melakukan kegiatan *cosplay*, maka ia dengan suka rela akan membuang jauh watak dan ciri khas dirinya yang sesungguhnya demi menjadi karakter yang ia perankan. Selain itu juga ketika di atas panggung ia berusaha untuk membawa dunia yang fiktif ke dunia nyata dalam suatu pentas.¹¹

Penelitian keempat berasal dari Antar Venus dan Lucky Helmi yang berjudul “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay* Party Bandung”. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Kemudian,

¹⁰ Naufal Alif Prabowo, “*Cosplay* Sebagai Sarana Rekreasi Bagi *Cosplayer* Komunitas *Cosura* Yang Telah Menikah,” *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah* 2, no. 2 (2014): 68–78. Hal 76-77.

¹¹ Sheilla Rizqia Ardhani, Roro Retno Wulan, and Ruth Mei Ulina Malau, “Identitas Diri Pelaku *Cosplay* (STUDI FENOMENOLOGI COSPLAYER DI KOMUNITAS COSPLAY BANDUNG),” *E-Proceeding of Management* 4, no. 3 (2017): 3281–94. Hal 3291-3292

perspektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah perspektif konsep diri. Hasil penelitian diketahui terdapat empat pokok yaitu, pertama, para informan memiliki latar belakang kehidupan yang beragam, tetapi bagi informan keluarga dan teman memiliki pengaruh besar dalam pembentukan konsep diri mereka. Kedua, berdasarkan konsep diri, narasumber penelitian ini memiliki konsep diri yang positif. Mereka sudah merasa nyaman dengan diri mereka, walaupun dalam hidup mereka tidak semuanya ideal mereka mampu menikmati dan menerima diri mereka apa adanya. Ketiga, keterlibatan narasumber dengan *costume player* sama-sama diawali dengan kesukaan mereka akan *anime* atau film kartun Jepang sejak kecil. Saat ber-*cosplay* mereka memainkan peranan sebagai orang lain yang berbeda dengan keseharian mereka. Ini artinya nilai-nilai yang mengatur perilaku mereka berbeda antara ketika berada dalam komunitas dengan diluar komunitas. Keempat, narasumber bergabung dengan *cosplay* karena adanya kesesuaian atau kesamaan nilai antara mereka dengan fenomena *cosplay*. Narasumber menerima dan mengokohkan nilai-nilai yang diusung *cosplay* bila sebelumnya mereka meyakini nilai itu sebagai bagian konsep diri mereka. Nilai-nilai tersebut diantaranya keberanian berekspresi, inovasi, dan penghargaan terhadap perbedaan.¹²

Penelitian yang terakhir berasal dari Diny Fitriawati yang berjudul “Konsep Diri *Cosplayer* “Studi Fenomenologis mengenai Konsep Diri AEON *Cosplay* Team Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis, lalu menggunakan teori tindakan sosial dan interaksi

¹² Antar Venus, “Budaya Populer Jepang Di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay* Party Bandung,” *Jurnal ASPIKOM* 1, no. 1 (2017): 71, <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.9>. Hal 87-88.

simbolik. Hasil penelitian pertama, konsep diri anggota AEON *cosplay* team cenderung positif karena individu-individu yang aktif berinteraksi dengan sesama anggota AEON *cosplay* team, sehingga terbentuk kekhasan dari AEON *cosplay* team yaitu kekeluargaan yang saling mendukung, membantu dan saling melengkapi. Kedua motif anggota AEON *cosplay* team tidak terlepas dari dua motif seperti pencarian jati diri, mengekspresikan diri, dan penyaluran hobi akan *anime*, *manga*, *tokusatsu* dan lainnya, dan "motif karena" terdiri dari pengaruh lingkungan, pengaruh kakak yang seorang pendiri AEON *cosplay* team, pergaulan, dan sesama menyukai *anime*, *manga*, *tokusatsu*. Terakhir. Pemahaman *cosplayer* AEON *cosplay* team mengenai *cosplay* tidak jauh dari apa yang mereka alami secara langsung yaitu bermain kostum. Selain itu mereka harus menjiwai karakter yang diperankan tidak hanya bermain kostum saja yang sama persis dengan tokoh yang mereka tiru.¹³

Hal-hal yang membedakan dalam penelitian ini yang berjudul "Fenomena *Cosplay* dan Budaya Populer di Kota Besar (Studi Kasus Komunitas *Cosplay* di Green Pramuka Square Jakarta Pusat), jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dijadikan perbandingan adalah penelitian ini mendasar pada bagaimana fenomena *cosplay* terbentuk menjadi subkultur *cosplay*, menjelaskan tentang mereka saat sedang melakukan *cosplay*, apa motivasi mereka melakukan *cosplay*, budaya populer Jepang yang menarik bagi anak muda. Terdapat juga menjelaskan peran budaya populer Jepang dalam pembentukan identitas sementara

¹³ D Fitriawati, "Konsep Diri Cosplayer 'Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung,'" *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)* III, no. 1 (2016): 47–58, https://www.academia.edu/download/50975945/JIKA_005_04_16_diny.pdf. Hal 57.

para *cosplayer*, hal tersebut bisa dilihat apakah budaya populer memiliki pengaruh dan apa saja pengaruh budaya populer untuk mereka melakukan cosplay di event-event jepengangan.

Penelitian ini juga menggunakan lokasi yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang dimana tempat penelitian yang dipilih peneliti yaitu Green Pramuka Square Jakarta Pusat yang terdapat event bertema Jepang bernama Midori Festival sedang berlangsung pada hari Sabtu dan Minggu tanggal 08-09 Juli 2023. Pada event tersebut akan berkumpulnya para penyuka budaya Jepang dan Cosplayer untuk menghadiri event tersebut.

2.2. Kerangka Konsep

2.2.1. Cosplay

Cosplay secara etimologi, merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang merupakan penggabungan dari dua kata yaitu “*Costume*” dan “*Play*” artinya permainan kostum. Secara harfiah *cosplay* merupakan penamaan untuk sebuah kegiatan meragakan kostum dari salah satu karakter tertentu dengan aksesoris dan riasan wajah sesuai dengan karakter yang *dicoplaykan*, biasanya karakter yang diperankan dalam *cosplay* berasal dari karakter *anime* dan *manga*, maupun dari karakter yang berasal dari permainan video dan film layar lebar.¹⁴

¹⁴ Akhmad Basuni., “KOMUNIKASI COSPLAYER DI RUANG PUBLIK (Studi Dramaturgi Makna Front And Back Stage Bagi Cosplayer Di Alun-Alun Kabupaten Subang).” Hal 2.

Lotecki menjelaskan *cosplay* merupakan kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu, dengan tujuan tampil di depan publik dan melakukan pemotretan. Sedangkan Hills menjelaskan *cosplay*

merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang atau individu dengan mengenakan pakaian dan merubah tubuhnya sendiri menjadi suatu karakter.¹⁵ Dari penjelasan menurut dua tokoh diatas, dapat dikatakan seseorang yang sedang melakukan kegiatan *cosplay* dengan mengenakan kostum dan meniru suatu karakter dapat disebut sebagai *cosplayer*. Istilah *cosplay* sangat populer di kalangan masyarakat di seluruh dunia terutama bagi anak muda. *Cosplayer* merasa senang jika dirinya dapat menirukan suatu karakter tertentu dengan semirip mungkin mulai dari kostum yang digunakan dan dapat menirukan sikap atau pose yang suka dilakukan oleh karakter yang mereka *cosplay*kan di depan publik.

Cosplay merupakan suatu tipe seni pertunjukan dimana peserta atau *cosplayer* menggunakan kostum dan aksesoris untuk dapat menggambarkan suatu karakter tertentu. *Cosplay* bisa berasal dari karakter apapun baik dari *anime*, kartun, komik, *manga*, *manhwa* (komik dari Korea), film, permainan video dan

¹⁵ Riatifani Sukma Pratiwi, "Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 2, no. 1 (2014): 48–53, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i1.3573>. Hal 50.

sebagainya. Keseruan utama dalam melakukan *cosplay* yaitu *cosplayer* bisa mewujudkan karakter yang disukainya di dunia nyata.¹⁶ *Cosplay* juga dapat membuat seseorang memiliki banyak teman yang mempunyai minat yang sama dan dapat bergabung dalam sebuah komunitas *cosplay*. Dalam *cosplay* cara berpakaian

setiap orang harus dipakai dan siapakan secara detail dan lengkap yang mana mereka harus memilih karakter apa yang ingin mereka *cosplay*kan atau yang cocok dengan diri mereka, selanjutnya mereka mencari atau membuat kostum yang sama dengan suatu karakter, setelah itu merias wajah mereka sehingga benar-benar terlihat seperti karakter yang mereka inginkan, yang terakhir yaitu bersikap seperti karakter tersebut dimana mereka bisa meniru mulai dari cara berjalan, berbicara, berpose dan lainnya.

2.2.2. Budaya Populer

Budaya merupakan sebuah konsep pokok dalam kajian antropologi, dimana konsep ini mencakup aspek-aspek seperti pengetahuan, teknologi, nilai, keyakinan, kebiasaan yang umum bagi manusia. Marshall berpendapat masyarakat yang sederhana biasanya hanya terdapat satu bentuk budaya utuh (*integrated culture*) yang diusung oleh semua anggota masyarakat. Sedangkan pada masyarakat yang kompleks entitas budaya ini memiliki

¹⁶ Bayu Widyatmoko, *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, 2013. Hal 4-5.

lapisan yang banyak meliputi budaya dominan dan beragam sub-subbudaya.¹⁷

Budaya populer telah menjadi sebuah fenomena yang sangat dipengaruhi oleh budaya negara lain. Teknologi dan media sosial mempunyai peran yang besar atau penting dalam keberlangsungan berkembangnya budaya populer agar bisa dikenali oleh negara lain. Budaya populer merupakan sebuah alat hiburan yang digemari kebanyakan masyarakat umum khususnya anak muda dapat menciptakan kelompok tertentu.

Penerimaan budaya populer pada masyarakat tidak lagi mengenal batas geografis. Perkembangan media massa dan teknologi komunikasi dan informasi mempercepat konsumsi budaya populer lokal ke negara lain yang tidak bisa dihindari. Kekhususan suatu budaya populer tidak akan lagi menjadi milih suatu kelompok masyarakat atau komunitas lokal, melainkan sudah diadopsi dan diadaptasi menjadi varian-varian global yang beragam berkembangannya.¹⁸

Budaya populer Jepang atau disingkat J-pop biasanya diliputi pertunjukan televisi, film, *anime*, *manga* atau komik asal Jepang, permainan video, musik dan *cosplay*. Dari semua yang

¹⁷ Venus, "Budaya Populer Jepang Di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung." Hal 72.

¹⁸ Ida, *Budaya Populer Indonesia*. Hal 11.

budaya populer Jepang yang ada diatas, budaya populer yang disukai oleh kalangan anak muda di Indonesia yaitu *cosplay*, *anime*, *manga* dan permainan video.¹⁹ *Cosplay* sudah menjadi bagian yang wajib dari budaya populer Jepang, karena *cosplay* melibatkan budaya populer Jepang *anime*, *manga* dan permainan video dimana budaya populer Jepang lainnya dapat menimbulkan kreativitas seseorang saat ingin melakukan *cosplay* dimana mereka akan meniru karakter dari budaya populer Jepang tersebut.

2.2.3. Subkultur

Subkultur atau sub-budaya merupakan sekelompok orang yang berkumpul dengan tingkah laku dan kepercayaan yang tidak sama dengan kebudayaan pada umumnya ditempat mereka tinggal atau dapat dikatakan mereka memiliki perbedaan perilaku dari budaya induk mereka. Subkultur ini dapat dilatar belakangi oleh adanya perbedaan ras, suku, kelas sosial, gender dan bisa saja ada perbedaan estetika dan kepercayaan.²⁰ Subkultur dapat dikatakan perkumpulan orang dengan ketertarikan yang berlebih pada suatu budaya tertentu. Penggemar suatu budaya dapat dikatakan subkultur jika didalamnya terdapat perkumpulan orang yang

¹⁹ Venus, "Budaya Populer Jepang Di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung." Hal 73.

²⁰ Andrean Satriawan and Sefty Windusari, "Subkultur Dalam Konsep Diri," no. Oktober (2022), <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/lc-TiaRS/>. Hal 27.

menyukai budaya secara berlebihan berbeda dari penggemar lainnya.

Subkultur di masyarakat mendapatkan penerimaan dan dihargai jika mempunyai nilai baik dan positif bagi masyarakat itu sendiri, tetapi tidak sedikit yang mendapatkan penolakan di masyarakat karena terdapat perilaku dari subkultur tersebut yang dianggap tidak bermoral. Dalam subkultur suatu fenomena, gerakan atau pun ideologi yang dianut secara kelompok bisa dikatakan subkultur apabila memiliki kriteria keunikannya sendiri.²¹ *Cosplay* bisa dikatakan subkultur karena kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang melakukan *cosplay* bisa dikatakan unik karena mereka memakai kostum dan meniru suatu karakter tertentu, hal tersebut unik karena tidak dilakukan oleh masyarakat umum.

Subkultur merupakan kumpulan orang yang berkelompok atau dapat dikatakan *fandom*. *Fandom* adalah istilah yang digunakan sebuah subkultur yang didalamnya terdapat penggemar yang memiliki empati dan persahabatan dengan orang lain yang memiliki minat yang sama.²² *Cosplay* merupakan subkultur yang asing atau tidak dikenal di mayoritas masyarakat tidak mengetahui *cosplay* itu apa, hanya baru dikenal oleh kalangan anak muda. Hal

²¹ Satriawan and Windusari. Hal 34-35.

²² Ainun Zebtiany Mardiharto, "COSPLAY Fungsi Komunitas Cosura Bagi Para Anggotanya" VI, no. 3 (2017): 311, <https://repository.unair.ac.id/67554/13/Fis.ANT.51.17> . Mar.c - JURNAL.pdf. Hal 2.

tersebut membuat komunitas *cosplay* atau *fandom cosplay* muncul untuk dapat mengenalkan *cosplay* pada masyarakat umum. Hingga saat ini *cosplay* dapat diterima masyarakat umum karena dapat menghibur mereka yang melihat seseorang *cosplay* dengan karakter yang diketahuinya.

Komunitas *cosplay* termasuk dalam bagian anti-struktur atau melawan kultur yang bertolak belakang, dimana *cosplay* belum begitu diterima di masyarakat, kegiatan *cosplay* masih dipandang negatif dari masyarakat. Adanya pandangan negatif membuat para mereka yang terlibat dalam sebuah komunitas *cosplay* merasa dibedakan dari kelompok lain. Dari hal tersebut mereka yang merasa dikucilkan membentuk komunitas yang didalamnya terdapat sebuah kelompok yang anggotanya menerima dan diterima ada adanya tanpa adanya pandangan negatif.²³ Subkultur yang dimiliki dalam komunitas *cosplay* yaitu tetap menjaga pandangan setiap komunitas agar tidak dipandang ke arah yang negatif oleh masyarakat yang melihat atau menikmati setiap kegiatan *cosplay*. Komunitas *cosplay* mengharapkan didalam setiap komunitas mereka memiliki kesatuan yang kuat dan saling mendukung antara satu sama lain dimana mereka sesama penggemar dari budaya populer Jepang.

²³ Mardiharto. Hal 8.

2.2.4. Motivasi

Motivasi merupakan kata yang berasal dari kata “motif” yang memiliki arti daya upaya yang dapat mendorong individu dalam melakukan sesuatu hal. Motif menjadi daya penggerak dari dalam diri dan penggerak dalam melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dengan menggapai suatu tujuan. Motivasi bisa menjadi sebuah daya penggerak aktif jika memiliki motif pada suatu keadaan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan.²⁴ Secara tidak sadar seseorang melakukan suatu hal pasti memiliki motivasi dibaliknya, karena terdapat suatu motif yang dilakukan seseorang untuk melakukan sebuah aktivitas jangka pendek atau jangka panjang.

Rianto menjelaskan motivasi adalah seseorang atau kelompok orang yang tergerak untuk melakukan suatu aktivitas atau tidak. Motivasi sendiri berasal dari dalam seseorang atau luar.²⁵ Motivasi memiliki peran penting dalam melakukan suatu kegiatan atau aktivitas yang kita kerjakan. Dengan tujuan tertentu secara tidak sadar kita ingin melakukan sebuah aktivitas tertentu dengan tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan kata “motivasi” untuk mengetahui motivasi para *cosplayer* untuk terlibat melakukan *cosplay*.

²⁴ Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar, “Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (2020): 69–74, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>. Hal 70.

²⁵ Laka, Burdam, and Kafiar. Hal 70.

2.2.5. Identitas Sementara

Identitas berasal dari bahasa Latin yaitu *Idem* artinya “serupa”. Identitas merupakan sebuah kesadaran diri yang berasal dari pengambilan pendapat dan pengamatan diri. Identitas adalah pengumpulan semua gambaran diri dalam mengatur keseluruhan.

Identitas menyatakan kesadaran dari seseorang sebagai individu identitas diri adalah gambaran dari penampilan fisik, ciri ras, warna kulit, bahasa yang digunakan, penilaian diri dan persepsi lainnya. Klap menjelaskan identitas meliputi segala hal dalam diri seseorang yang dapat menyatakan secara sah dan dapat dipercaya tentang dirinya sendiri seperti nama, status, kepribadian dan masa lalunya.²⁶

Pada studi sosiologi dan antropologi, identitas dijelaskan sebagai sifat khas yang menerangkan sesuai dengan kesadaran diri dan kelompok. Identitas tidak hanya dimiliki oleh individu tetapi juga kelompok.²⁷ Dari pengertian identitas sebelumnya diatas, dapat dijelaskan tentang identitas sementara. Identitas sementara merupakan identitas atau gambaran diri yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang digunakan pada saat keadaan tertentu saja. Identitas sementara tidak dimiliki secara permanen pada diri

²⁶ Bulan Cahya Sakti and Much Yulianto, “Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja,” *Interaksi-Online*, 2013, 1–12, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/21950/20197>. Hal 2.

²⁷ Yeyen Sormin, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi, “Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan Dan Karakter Bangsa,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7278–85. Hal 7281.

seseorang. Identitas sementara adalah tindakan yang dilakukan untuk membentuk identitas baru yang bersifat tidak tetap dengan tujuan untuk membentuk suatu persepsi tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan “identitas sementara” untuk mengetahui peran budaya populer dalam pembentukan identitas sementara para *cosplayer*.

2.3. Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori subkultur melalui pandangan postmodern Jean Baudrillard. Teori subkultur dikatakan sebagai kelompok yang memiliki nilai dan norma yang berbeda dengan yang diyakini oleh masyarakat umum. Hodgkinson menjelaskan subkultur sebagai sebuah kelompok yang didalamnya terdapat individu yang tidak terdiri dari partisipan yang memiliki latar belakang yang sama tetapi disatukan oleh empat kriteria, yakni identitas, komitmen, selera dan nilai, serta otonomi (sistem).²⁸

Postmodern dalam pandangan Jean Baudrillard memusatkan pemikirannya kepada kultur atau budaya yang mengalami revolusi besar-besaran dan dapat menjadi bencana besar. Baudrillard menganggap masyarakat hidup dalam simulasi yang dicirikan dengan ketidakbermaknaan. Karena manusia kehilangan identitasnya dan jati dirinya yang banyak terjadi pada masa komtemporer dan juga

²⁸ Brillian Nathanael Wijaya, *Perspektif Ilmu-Ilmu Sosial Di Era Digital: Disrupsi, Emansipasi, Dan Rekognisi, Sosioglobal : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, vol. 6, 2022, <https://doi.org/10.24198/jsg.v6i1.36523>. Hal 118-122.

Baudrillard menyebut dunia postmodernisme sebagai kehidupan yang Hiperealitas.²⁹

Teori subkultur melalui pandangan postmodern Jean Baudrillard menyatakan masyarakat modern sudah digantikan dengan masyarakat postmodern. Masyarakat sudah tidak lagi didominasi oleh produksi tetapi didominasi oleh media, sibernertika atau sistem yang didalamnya masyarakat saling berinteraksi, berbudaya dan sebagainya. Subkultur membentuk suatu bentuk identitas baru yang sama dimana identitas individu tersebut dapat diperoleh diluar identitas yang melekat pada suatu kelas, pendidikan, pekerjaan dan kegiatan lainnya. Baudrillard juga menggambarkan dunia sebagai hiperrealitas merupakan efek atau keadaan dan pengalaman kebendaan atau ruang yang dihasilkan dari proses tertentu contohnya media mulai tidak mencerminkan realitas, melainkan menjadi lebih rill dari realitas.³⁰

Teori subkultur melalui padangan postmodern Jean Baudrillard memiliki beberapa konsep salah satunya yaitu simulasi, hiperrealitas dan simulakra yang terkait pada masyarakat kontemporer dan pergeseran budaya. Konsep simulasi sendiri merupakan penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenaran dan kenyataannya. Model-model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia, seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga,

²⁹ Johan Setiawan and Ajat Sudrajat, “Pemikiran Postmodernisme Dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan,” *Jurnal Filsafat* 28, no. 1 (2018): 25, <https://doi.org/10.22146/jf.33296>. Hal 32.

³⁰ Setiawan and Sudrajat. Hal 35.

survival, dan lainnya, direpresentasikan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga dapat menciptakan hiperrealitas dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas.³¹ Pada konteks *cosplay*, *cosplayer* atau orang yang melakukan *cosplay* bisa dianggap sama dengan simulasi dimana simulasi menciptakan tiruan mereka sebagai *cosplayer* yang sedang memerankan atau menirukan karakter tertentu yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyatannya.

Konsep hiperrealitas merupakan seseorang atau kelompok yang menciptakan suatu kondisi dimana batas antara realitas dan gambaran mereka semakin kabur semua dianggap lebih nyata daripada kenyataan identitas aslinya. Hiperrealitas menciptakan sebuah kondisi yang didalamnya terdapat kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur dengan masa kini, fakta menjadi simpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu. Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat kontemporer ini menjadi berlebihan dalam pola mengonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat mengonsumsi bukan karena suatu kebutuhan melainkan karena pengaruh model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda. Mereka

³¹ Tri Putra Rajaguguk and Kunto Sofianto, "Simulakra Hiperrealitas Dan Reproduksi Tanda Gim Pubg," *Metahumaniora* 10, no. 1 (2020): 118–36, <https://www.pubgmobile.com/en-US/>,. Hal 121.

jadi lebih perhatian terhadap gaya hidup dan nilai yang mereka junjung tinggi.³² Pada konteks *cosplay*, hiperrealitas bisa menjadi sebuah kondisi dimana *cosplayer* menciptakan sebuah identitas yang tidak nyata atau citra seperti identitas asli para *cosplayer* atau dapat disebut sebagai identitas sementara.

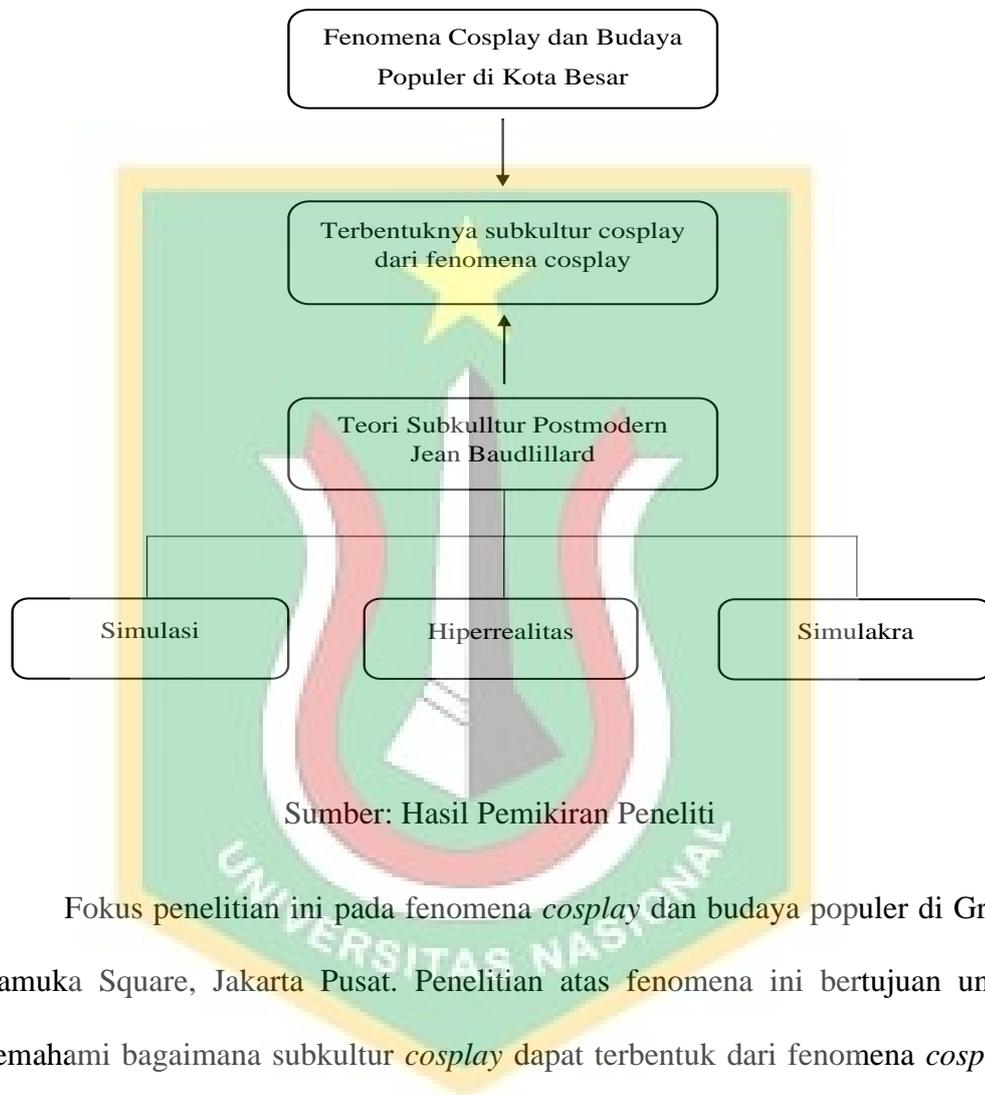
Konsep simulakra merupakan realitas yang ada pada seseorang adalah realitas semu atau realitas buatan yang dimana keadaan seseorang terjebak dalam realitas yang dianggap asli dan nyata. Simulakra merupakan sebuah duplikasi dimana yang asli tidak pernah ada, atau bisa dikatakan sebuah realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Simulakra dapat disebut sebagai representasi dimana didalamnya terdapat pencitraan atau terdapat proses memutar balikan realitas.³³ Pada konteks *cosplay*, simulakra dapat menjadi kondisi dimana *cosplayer* berusaha untuk meniru karakter yang mana mereka meniru semua dari karakter yang mereka *cosplay*kan yang mana menciptakan sebuah identitas baru dalam kurun waktu tertentu dan membuat realitas menjadi tidak jelas yang mana realitas tersebut bukan realitas asli para *cosplayer*.

³² Muhammad Azwar, "Teori Simulakrum Jean Baudrillard Dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas," *Khazanah Al-Hikmah* 2, no. 1 (2014): 38–48. Hal 40-41.

³³ Minan Jauhari, "Media Sosial: Hiperrealitas Dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard," *Jurnal AL-'Adalah* 20, no. 1 (2017): 117–36, <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>. Hal 134.

2.4. Kerangka Pemikiran

Gambar 1. Kerangka Pemikiran



Fokus penelitian ini pada fenomena *cosplay* dan budaya populer di Green Pramuka Square, Jakarta Pusat. Penelitian atas fenomena ini bertujuan untuk memahami bagaimana subkultur *cosplay* dapat terbentuk dari fenomena *cosplay*. Subkultur *cosplay* bisa terbentuk dengan banyak hal, disini peneliti ingin mengetahui apa saja yang membuat fenomena *cosplay* bisa membentuk subkultur *cosplay*. Peneliti juga ingin mengetahui motivasi para *cosplayer* terlibat dalam melakukan *cosplay*. Dan peniliti juga ini mengetahui peran budaya populer Jepang dalam pembentukan identitas sementara para *cosplayer*. Peneliti melakukan penelitian disalah satu kota besar yaitu Jakarta Pusat karena terdapat event bertema

jepang yaitu Midori Festival yang sedang berlangsung pada saat itu di Green Pramuka Square, Jakarta Pusat.

Teori yang peneliti gunakan dalam meneliti fenomena *cosplay* dan budaya populer ini adalah teori subkultur melalui pandangan postmodern Jean Baudrillard. Teori ini terdapat dua konsep yaitu simulasi dan hiperrealitas dimana dalam konteks penelitian ini fokus pada fenomena *cosplay* dan budaya populer dianggap sebagai simulasi yang mana memiliki ketidakmaknaan dimana *cosplay* seperti simulasi. Konsep simulasi menyatakan bahwa kita hidup di era simulasi dimana representasi dan realitas sulit untuk dibedakan, pada fenomena *cosplay* dan budaya populer *cosplayer* secara tidak sadar mereka mensimulasikan karakter fiksi dari budaya populer Jepang. Lalu konsep hiperrealitas menyatakan representasi bisa melebihi realitas asli seseorang dan lebih nyata daripada realitas mereka sendiri, dalam budaya populer Jepang, *cosplay* termasuk dalam hiperrealitas karena para *cosplayer* secara tidak sadar mereka membentuk sebuah identitas sementara saat mereka sedang melakukan *cosplay*. Pada konsep simulakra menyatakan realitas yang dimiliki seseorang yaitu realitas semu dimana realitas yang berbeda atau buka realitas asli seseorang dianggap asli dan nyata oleh orang lain, dalam fenomena *cosplay* dan budaya populer para *cosplayer* menciptakan simulakra yang mana memutar balikan realitas secara tidak sengaja yang mana orang-orang penggemar budaya populer lebih mengenal realitas mereka saat sedang *cosplay*.