

## **BAB II**

### **PERSPEKTIF TEORITIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian *Cosplayer***

*Cosplay* berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu *costume* dan *play* –kostum dan bermain– yang dapat diartikan bermain kostum, yang merupakan suatu jenis seni pertunjukan dimana para pesertanya mengenakan kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu, sedangkan *Cosplayer* adalah sebutan bagi seseorang yang memerankan karakter-karakter tersebut dalam sebuah aktivitas yang berupa seni pertunjukan (Widiatmoko, 2013).

Kroski (2015) menyebutkan bahwa *cosplay* adalah sebuah aktivitas berdandan dan mengenakan kostum dari tokoh yang dikagumi untuk menunjukkan dan mengekspresikan kesukaan seseorang. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Lotecki (2006) bahwa *cosplay* adalah mengenakan suatu kostum dari tokoh yang difavoritkan baik dari novel, komik, film dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas, maka pengertian *cosplayer* adalah seseorang yang mengenakan suatu kostum tertentu yang menggambarkan atau memerankan tokoh kesukaannya baik dari novel, komik maupun film.

## 2. Jenis-Jenis *Cosplayer*

*Cosplayer* sebenarnya sudah ada sejak tahun 1939 pada *Science World Fiction Convention* di New York, dengan kemunculan Forrest J. Ackerman yang mengenakan kostum futuristik untuk membantu mempromosikan acara tersebut. Kemudian di tahun 1970-an, beberapa mahasiswa di Jepang berbondong-bondong menyamar sebagai tokoh kartun maupun komik saat menghadiri festival-festival kebudayaan (Kroski, 2015).

Lotecki (2006) menjelaskan bahwa individu memerankan suatu karakter dari novel, komik, kartun maupun film hingga karakter yang diciptakan sendiri. Adanya perbedaan budaya, jenis-jenis *cosplayer* mulai berkembang sesuai dengan keunikan dari karakter, keindahan maupun komunitas dari karakter tersebut. Jenis-jenis *cosplayer* tersebut adalah:

### a. *Steampunk*

*Steampunk* adalah salah satu jenis *cosplay* yang mengacu pada keindahan dan pandangan mengenai abad ke-19 di Inggris. Kostum yang dikenakan *cosplayer* perempuan berupa gaun, korset dan rok. Sedangkan *cosplayer* laki-laki mengenakan rompi dan topi tinggi sesuai dengan zaman Victoria.



Gambar 2.1 – *Cosplayer Steampuk*  
(Sumber: [http://hitek.fr/42/cosplays-personnages-geek-steampunk\\_3029](http://hitek.fr/42/cosplays-personnages-geek-steampunk_3029))

b. *Furry fandom*

*Furry fandom* adalah individu penggemar seni antropomorfik dan fiksi. Para *cosplayer* mengidentifikasi diri atau melihat diri sebagai spesies hewan. Kostum yang dikenakan adalah kostum yang menggambarkan suatu hewan, seperti kucing atau anjing.



Gambar 2.2 – *Cosplayer - Furry*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. *Horror Fandom*

*Horror Fandom* adalah salah satu *cosplay* yang bertemakan horor atau misteri seperti *Zombie cosplay* yang mendapatkan popularitas selama sepuluh tahun terakhir. Para *cosplayer* ini menyelenggarakan suatu acara yang dikenal sebagai '*zombie walks*' dimana peserta kostum *zombie* berjalan ke pusat kota.



Gambar 2.3 – *Cosplayer Horror*  
(Sumber: <http://www.allthatsepic.com/wondercon/epic-cosplay-at-wondercon-2014-day-two-2/>)

d. *LARP (Live Action Role Playing)*

LARP digambarkan sebagai teater improvisasi dari permainan komputer fantasi. Para *cosplayer* memerankan suatu adegan teater yang serupa dengan adegan asli dalam cerita.



Gambar 2.4 – *Cosplayer Live Action Role Playing (LARP)*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. *Participatory Historical Re-enactement*

*Participatory Historical Re-enactement* adalah suatu kelompok *cosplayer* yang dibentuk dengan berbagai macam formasi karena terinspirasi oleh berbagai macam tema dalam *cosplay*. Kelompok ini berpartisipasi dalam memeragakan suatu sejarah atau kejadian di masa lampau, tidak seperti LARP yang diatur berdasarkan kisah fiksi. Tema populer yang diangkat adalah tentang ksatria abad pertengahan, suku Viking, bajak laut dan tentara. Hal terpenting yang dilakukan dalam membawakan suatu kejadian bersejarah ke kehidupan nyata saat ini, adalah dengan mengenakan kostum, melakukan aksi bahkan merubah lingkungan agar sesuai dengan masa lampau.

f. *Star Trek*

*Star Trek* adalah tema *cosplay* yang diambil dari serial film televisi di Amerika Serikat dari tahun 60-an yang menceritakan sebuah armada bintang *Starfleet* sebagai gambaran kehidupan manusia di masa depan.

Seiring berjalannya waktu, *game*, *anime* dan *manga* dari Jepang mengalami peningkatan popularitas. Peningkatan tersebut memunculkan suatu jenis *cosplay* baru yang sesuai dengan tema yang diangkat *cosplayer*. Anis (2014) menyebutkan terdapat beberapa jenis *cosplay* yang diperankan oleh *cosplayer* pada saat acara *cosplay*, diantaranya *cosplay manga* atau *anime*, *tokusatsu*, *game*, *gothic*, original dan dongeng.

*Cosplay manga* atau *anime* adalah suatu jenis *cosplay* dimana para *cosplayer* memerankan tokoh dari *anime* atau *manga* dari Jepang maupun tokoh komik dari Hollywood.



Gambar 2.5 – *Cosplayer Manga/Anime*  
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)

*Cosplay tokusatsu* adalah jenis *cosplay* dimana *cosplayer* memerankan suatu tokoh dari film *tokusatsu*, seperti Power Ranger dan Kamen Rider.

*Cosplay gothic* adalah suatu jenis *cosplay* dimana para *cosplayer* mengambil suatu karakter dengan nuansa gelap. Biasanya para *cosplayer gothic* ini akan berdandan seram, memakai pakaian serba hitam dan gelap dan mengenakan simbol-simbol tertentu.



Gambar 2.6 – *Cosplayer Gothic*  
(Sumber: [http://w.loop.co.id/articles/cosplay-bukan-sekedarpakai kostum](http://w.loop.co.id/articles/cosplay-bukan-sekedarpakai%20kostum))

*Cosplay game* adalah jenis *cosplay* dimana *cosplayer* memerankan suatu karakter yang berasal dari *game*. *Cosplay dongeng* adalah jenis *cosplay* dimana para *cosplayer* mengambil karakter dari kisah dongeng. *Cosplay original*, suatu jenis *cosplay* dimana para *cosplayer* tidak memerankan suatu karakter dari manapun, biasanya para *cosplayer* memadukan beberapa karakter atau membuat karakter baru.

Terdapat suatu istilah baru yang dinamakan *Crossplay* (Kroski, 2015). *Crossplay* dapat diartikan sebagai memerankan suatu karakter yang berlawanan jenis, seperti contoh seorang *cosplayer* laki-laki dapat memerankan suatu karakter perempuan atau sebaliknya. *Crossplay* menunjukkan suatu kemampuan dalam berdandan atau berkostum untuk memerankan berbagai macam tipe karakter termasuk memerankan karakter lawan jenis.

Berdasarkan penjelasan di atas, jenis-jenis *cosplayer* adalah *steampunk*, *furry fandom*, *horror fandom*, *LARP*, *Participatory Historical Re-enactement*, *cosplayer manga* atau *anime*, *cosplayer tokusatsu*, *cosplayer game*, *cosplayer dongeng*, *cosplayer gothic*, *cosplayer original* dan *crossplay*.

## **B. Perilaku *Cosplayer***

### **1. Pengertian Perilaku *Cosplayer***

Sebelum menjelaskan mengenai perilaku *cosplayer*, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai pengertian perilaku. Menurut Skinner (1953), perilaku adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dapat diamati. Perilaku terjadi karena adanya respon makhluk hidup terhadap stimulus yang mengenainya. Stimulus dan respon ini memunculkan suatu reflek yang menyebabkan individu memunculkan perilaku tertentu.

Perilaku yang muncul pada *cosplayer* berupa aktivitas berdandan dan mengenakan kostum dari tokoh yang dikagumi. Aktivitas tersebut adalah aktivitas yang dapat diamati dan merupakan salah satu bentuk



respon individu saat menerima stimulus berupa tokoh yang dikagumi, sehingga memunculkan suatu perilaku.

Berdasarkan pengertian di atas, maka pengertian perilaku *cosplayer* adalah suatu aktivitas berdandan dan berkostum pada *cosplayer* yang muncul saat acara *cosplay* maupun dalam kehidupan sehari-hari dalam memerankan tokoh yang dikagumi yang dapat diamati secara langsung.

## **2. Karakteristik Tokoh Dalam *Cosplay***

*Cosplay* adalah suatu aktivitas berkostum dan berdandan untuk memerankan suatu karakter yang dikagumi. Beberapa tokoh yang biasanya dipilih dan digunakan *cosplayer* dalam acara *cosplay* adalah tokoh dari Jepang yang berupa anime Naruto, One Piece, Sword Art Online, Tokusatsu, Gundam ([www.anibee.tv](http://www.anibee.tv)). Selain dari tokoh yang berasal dari Jepang, para *cosplayer* juga menggunakan tokoh dari Hollywood saat acara *cosplay* ([news.okezone.com](http://news.okezone.com)).

### **a. Karakteristik Tokoh *Cosplay* Jepang**

Salah satu tokoh anime dari Jepang yang biasanya dipilih dalam acara *cosplay* adalah Naruto. Dalam *manga* atau *anime*, tokoh Naruto yang memiliki nama lengkap Naruto Uzumaki digambarkan sebagai tokoh berambut kuning dan memakai ikat kepala biru dengan lambang daun di kepalanya dan mengenakan pakaian olahraga warna oranye. Gaya dari Naruto adalah saat tokoh tersebut menyatukan kedua tangannya dan jari

telunjuk dan tengah yang dibiarkan berdiri untuk mengeluarkan suatu jurus ninja. Naruto juga memiliki sifat pantang menyerah, keras kepala, semangat, bertekad kuat dan senang bergaul. (*id.naruto.wikia.com*)

Sifat pantang menyerah pada Naruto digambarkan saat karakter tersebut tidak menyerah dalam mempelajari dan menguasai jurus baru yang diberikan oleh gurunya. Tokoh tersebut akan berusaha berlatih hingga dapat menguasai setiap jurus ninja, bahkan melampaui gurunya. Selain pantang menyerah dalam menguasai suatu jurus ninja, Naruto juga digambarkan sebagai karakter yang senang bergaul, baik terhadap teman-teman seperguruannya maupun orang baru yang telah dianggapnya baik. Bahkan Naruto akan melakukan apapun demi teman-teman baiknya dan bersikap keras kepala untuk membela teman-temannya.



Gambar 2.7 – Tokoh Naruto [Naruto Shippuden]  
(Sumber: [http://mcleodgaming.wikia.com/wiki/Naruto\\_Uzumaki](http://mcleodgaming.wikia.com/wiki/Naruto_Uzumaki))

Tokoh lain dalam serial komik Naruto adalah Sasori. Sasori digambarkan dengan dua sosok, yaitu sosok manusia dan sosok boneka. Sosok Sasori manusia digambarkan dengan sosok pria pendek berambut merah dan mengenakan jubah Akatsuki yaitu jubah hitam dengan corak awan merah. Di jempol kirinya juga terdapat cincin berwarna ungu. Sedangkan sosok Sasori boneka digambarkan dengan sosok yang mempunyai pedang berbentuk seperti cakar dan empat gulungan jurus di belakang tubuhnya, di perutnya terdapat selang yang terbuat dari besi dan di bagian ujungnya terdapat alat yang menyerupai tombak. Selain penampilan, tokoh Sasori juga digambarkan sebagai sosok pria jenius pembuat boneka kayu terbaik di desanya dan ahli dalam mengendalikan boneka. Dia juga mengembangkan kemampuannya dan menciptakan sesuatu yang baru. Gaya khas Sasori adalah ketika mengendalikan boneka dengan mengangkat kedua tangannya dan merenggangkan dan menggerak-gerakkan jari-jarinya. (*id.naruto.wikia.com*).



Gambar 2.8 – Tokoh Sasori [Naruto Shippuden]  
(Sumber: <http://naruto.wikia.com/wiki/Sasori>)

Tokoh dari anime lain adalah Luffy dari anime One Piece. Luffy digambarkan dengan sosok pemuda kurus dengan topi jerami yang selalu dipakainya. Tokoh tersebut mengenakan rompi merah, celana pendek dan memakai sandal jepit. Terdapat dua jahitan luka di bawah mata kiri dan bekas jahitan berbentuk X di dadanya. Luffy juga digambarkan sebagai tokoh yang lucu, konyol dan ramah, memiliki tanggung jawab besar karena Luffy adalah kapten bajak laut. ([www.onepiecelover.com](http://www.onepiecelover.com))



Gambar 2.9 – Tokoh Luffy [One Piece]

(Sumber: <http://m0nkey-d-luffy.deviantart.com/art/Monkey-D-Luffy-cosplay-One-Piece-541907252>)

(<https://id.pinterest.com/pin/91338698663986306/>)

#### **b. Karakteristik Tokoh *Cosplay Hollywood***

Selain tokoh dari anime Jepang, beberapa tokoh Hollywood juga digemari oleh *cosplayer* di Indonesia, salah satunya adalah Superman. Superman adalah salah satu tokoh dari superhero pertama yang digambarkan sebagai tokoh pahlawan pria yang mengenakan kostum biru

dan jubah terbang serta sepatu berwarna merah. Di bagian dadanya terdapat sebuah huruf S yang menandakan inisial namanya. Superman digambarkan sebagai tokoh pahlawan terkuat yang memiliki kekuatan super dan kemampuan yang membuatnya disegani lawan dan kawan. Tokoh tersebut juga memiliki tekad kuat, bebas dari keinginan jahat, maupun memimpin dengan baik, menginspirasi orang-orang di sekelilingnya (*moviemare.blogspot.co.id*).



Gambar 2.10 – Tokoh Superman [Superman]  
 (Sumber: <http://id.tubgit.com/komik-tindakan-superman-komik-dc/>)  
 (<http://solo.tribunnews.com/2016/08/22/kenalan-yuk-dengan-superman-fans-of-indonesia-komunitas-superhero-di-solo>)

Berdasarkan penjabaran di atas, maka tokoh yang sering dipakai atau diperankan dalam acara *cosplay* adalah:

- a. Naruto, yang digambarkan sebagai:
  - Tokoh berambut kuning dengan ikat kepala biru berlambang daun.
  - Memiliki sifat pantang menyerah, keras kepala, semangat, bertekad kuat dan senang bergaul

- b. Sasori dan Sasori versi boneka, yang digambarkan sebagai:
- Tokoh pria pendek berambut merah dan mengenakan jubah akatsuki. Sosok sasori versi boneka digambarkan sebagai sosok yang mempunyai pedang berbentuk seperti cakar dan empat gulungan jurus dan alat menyerupai tombak.
  - Jenius, ahli membuat dan mengendalikan boneka serta mengembangkan sesuatu yang baru.
- c. Luffy, yang digambarkan sebagai:
- Pemuda kurus bertopi jerami, mengenakan rompi merah, celana pendek dan sandal jepit.
  - Memiliki sifat lucu, konyol, ramah dan bertanggung jawab.
- d. Superman, yang digambarkan sebagai:
- Pahlawan pria yang mengenakan kostum biru-merah dengan huruf S di bagian dada dan memakai jubah terbang.
  - Memiliki kekuatan super, tekad kuat, bebas dari keinginan jahat, mampu memimpin dengan baik dan menginspirasi orang-orang di sekelilingnya.

### **C. Perilaku Modeling**

#### **1. Pengertian Perilaku Modeling**

Modeling adalah suatu istilah yang diciptakan Bandura untuk menjelaskan mengenai peniruan dalam belajar. Modeling merupakan proses penting dalam suatu pembelajaran. Bandura (dalam Santrock, 2005)

mendefinisikan *observasional learning* atau dapat disebut dengan modeling adalah suatu pembelajaran yang terjadi ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku seseorang. Menurut Bandura (dalam Friedman dan Schustack, 2008) pembelajaran observasi atau sering disebut modeling adalah suatu mekanisme belajar dimana individu belajar dengan cara mengamati orang lain yang melakukan suatu tindakan –tanpa melakukan tindakan itu sendiri dan mendapatkan penguat atau hukuman atas perilaku tersebut.

Bandura (dalam Lawrence, dkk, 2010) menyebutkan bahwa belajar observasional atau modeling sebagai perilaku yang terbentuk dari hasil pengamatan atau observasi perilaku orang lain. Hasil pengamatan yang didapatkan individu tersebut berupa perilaku maupun informasi yang disampaikan oleh seorang model. Bandura (dalam Hergenhahn & Olson, 2008) juga menganggap bahwa belajar observasi merupakan proses kognitif yang melibatkan sejumlah pemikiran manusia.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengertian modeling adalah perilaku meniru yang muncul yang berasal dari hasil pengamatan observasi perilaku orang lain dan melibatkan proses kognitif.

## **2. Teori Belajar Sosial**

Teori belajar sosial atau *social learning theory* muncul di tahun 1930-an saat beberapa penelitian psikolog mempelajari proses pembelajaran. Teori ini menggabungkan aspek perilaku, imitasi, mekanisme pertahanan psikologis dan atribut kognitif untuk menjelaskan

bagaimana suatu pembelajaran terjadi. Beberapa tokoh yang berperan dalam mengembangkan Teori Belajar Sosial adalah Dollard dan Miller dan Albert Bandura.

#### **a. Teori Belajar Sosial Dollard dan Miller**

Teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Dollard dan Miller (dalam Watson dan Skinner, 2004) merupakan perluasan dari teori belajar Hull dengan menambahkan perspektif belajar sosial dan sosial kognitif. Dalam teori belajar Hull menyebutkan bahwa pembelajaran terdiri dari empat komponen, antara lain dorongan (*drive*), isyarat (*cue*), respon dan penguat (*reinforcement*). Saat individu menginginkan sesuatu, maka individu akan menyadari apa yang diinginkannya lalu akan merespon dengan melakukan sesuatu.

Dollard dan Miller (dalam Sapp, 2004) berasumsi bahwa belajar sosial terjadi dikarenakan adanya coba dan gagal (*trial and error*). Saat individu pertama kali merespon suatu stimulus, maka individu akan mencoba merespon dengan caranya sendiri atau dengan meniru perilaku orang lain. Peniruan ini terjadi karena individu melihat bahwa perilaku yang ditiru akan membawanya pada penguatan, dimana penguatan ini memiliki fungsi untuk menurunkan dorongan (*drive*). Perilaku yang muncul yang berasal dari peniruan inilah yang disebut Dollard dan Miller sebagai perilaku imitatif.

Dollar dan Miller (dalam Hergenhahn dan Olson, 2008) membagi perilaku imitatif ke dalam tiga kategori:



- a. *Same behavior* (perilaku sama), terjadi saat individu merespon situasi yang sama dengan perilaku yang sama.
- b. *Copying behavior* (perilaku meniru), terjadi saat individu melakukan perilaku sesuai dengan perilaku orang lain.
- c. *Matched-dependent behavior* (perilaku yang tergantung pada kesesuaian), terjadi saat individu sebagai pengamat mendapatkan penguatan begitu saja saat menirukan perilaku dari model.

Berdasarkan penjelasan di atas, teori belajar sosial Dollard dan Miller menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi karena adanya *trial* dan *error* dan peniruan dari suatu model yang disertai penguatan.

#### **b. Teori Belajar Sosial Bandura**

Teori belajar sosial Bandura menjelaskan tentang pembelajaran yang terjadi pada manusia. Teori tersebut menekankan bahwa individu belajar dengan mengamati perilaku model dan memperoleh keyakinan bahwa individu dapat menghasilkan perilaku untuk mempengaruhi peristiwa-peristiwa dalam hidup (Passer and Smith, 2009).

Dalam Alwisol (2009) juga disebutkan bahwa teori belajar sosial Bandura didasarkan pada konsep-konsep, yaitu:

- a. Konsep saling menentukan (*determinis reciprocal*), menjelaskan adanya timbal-balik antara kognitif, perilaku dan lingkungan. Individu menentukan atau mempengaruhi

lingkungan dan individu tersebut juga dipengaruhi oleh lingkungan.

- b. Konsep tanpa penguatan (*beyond reinforcement*). Menurut Bandura penguatan bukan satu-satunya pembentuk tingkah laku, meskipun penguatan juga memiliki arti penting untuk menentukan keberlanjutan suatu tingkah laku. Individu dapat belajar dari apa yang diamatinya dan menirukan apa yang dilihatnya setelah memikirkan konsekuensi dari peniruan tersebut. Dalam Woolfolk (2008) Bandura juga menambahkan bahwa penguatan (*reinforcement*) dapat memainkan peran dalam modeling. Beberapa bentuk yang dapat mendorong modeling adalah penguatan langsung, seperti seorang pelatih senam memberikan penguatan berupa pujian saat seorang pesenam dapat menirukan sebuah gerakan dengan sempurna. *Vicarious reinforcement*, pengamat yang melihat perilaku orang lain diperkuat dan produksi perilakunya meningkat. *Self-reinforcement*, dimana seseorang meniru bukan karena hadiah eksternal, tapi karena keinginan seseorang itu sendiri.
- c. Konsep pengaturan diri/berfikir (*self-regulation/cognition*). Bandura menjelaskan bahwa individu dapat mengatur diri sendiri, mempengaruhi tingkah laku dan lingkungan serta memperkirakan konsekuensinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, teori belajar sosial Bandura menjelaskan bahwa individu belajar dengan mengamati perilaku model, mengontrol perilaku dan memunculkan perilaku yang telah dipelajari tersebut dengan mempertimbangkan konsekuensi yang akan didapat.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modeling**

Menurut Bandura (dalam Friedman & Shustack, 2008), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya modeling, di antara lain:

#### **a. Ekspektasi hasil (*outcome expectancy*)**

Bandura mengatakan bahwa ekpektasi hasil ini adalah pengaruh terpenting untuk dapat menciptakan modeling. Individu cenderung untuk meniru perilaku yang dipercayai akan menghasilkan hasil akhir yang positif. Jadi jika individu tersebut merasa bahwa perilaku yang diimitasi tidak menghasilkan hasil akhir yang positif, maka perilaku tersebut tidak akan muncul. Ekpektasi hasil ini didasarkan pada konsekuensi dari penguat dan hukuman yang diamati juga pada konsekuensi yang telah diperkirakan sebelumnya.

#### **b. Karakteristik model**

Karakteristik model ini meliputi usia, jenis kelamin, kesamaan model dengan pengamat, status, kompetensi dan kekuasaan. Pengamat akan lebih senang meniru model dengan usia atau jenis kelamin yang sama. Kompetensi, status dan kekuasaan model juga berpengaruh memunculkan modeling karena pengamat

biasanya akan meniru model yang statusnya lebih tinggi darinya namun masih dalam jangkauan pengamat.

c. Karakteristik perilaku

Dalam menirukan suatu perilaku, biasanya individu tersebut menilai perilaku tersebut, apakah perilaku tersebut mudah atau sukar untuk ditiru. Biasanya perilaku yang mudah atau sederhana cenderung ditiru. Selain dari tingkat kesulitan perilaku, individu juga menilai apakah perilaku tersebut patut untuk ditiru atau tidak. Semakin pantas suatu perilaku tersebut, maka akan lebih sering diamati.

d. Atribut pengamat

Kepercayaan diri adalah salah satu contoh atribut yang mendukung munculnya perilaku modeling. Jika individu mempunyai kepercayaan diri tinggi, individu tersebut akan lebih sering memunculkan perilaku tersebut, tapi jika kepercayaan diri itu rendah, maka perilaku tersebut tidak akan muncul.

Berdasarkan penjelasan di atas, beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku modeling adalah ekspektasi hasil, karakteristik model, karakteristik perilaku dan atribut pengamat.

#### **4. Proses Terbentuknya Modeling**

Bandura (dalam Baron, 2001) menyebutkan ada beberapa proses yang melibatkan pembentukan modeling, antara lain:

a. Proses atensional

Proses ini melibatkan perhatian individu terhadap model yang tengah melakukan aktivitas tertentu. Individu cukup memperhatikan dengan cermat sebuah model dan sebuah perilaku yang dianggap menarik bagi individu tersebut untuk ditiru.

b. Proses retensional

Setelah memperhatikan sebuah model dan perilaku yang menarik, individu tersebut akan merekam dan menyimpan apa yang telah diperhatikan tadi. Retensi memungkinkan orang mengevaluasi secara verbal tingkah laku yang diamati dan melakukan latihan simbolik dalam fikiran, tanpa melakukan secara fisik

c. Proses pembentukan perilaku

Proses pembentukan perilaku ini melibatkan beberapa hal, seperti kemampuan fisik yang dimiliki, kemampuan dalam memantau perilaku dan kemampuan menyesuaikan diri hingga perilaku yang muncul menyerupai perilaku model. Meskipun individu tersebut dapat mengingat perilaku apa saja yang dilakukan model, tapi jika tidak mempunyai kemampuan-kemampuan tersebut, maka pembentukan perilaku itu akan sedikit terjadi atau bahkan tidak terjadi sama sekali.

d. Proses motivasional

Tidak semua perilaku yang telah dipelajari akan digunakan dalam keseharian. Bahkan perilaku tersebut akan muncul di saat-saat tertentu. Hal ini dikarenakan tingkat kegunaan dari perilaku

tersebut. Jika perilaku yang telah dipelajari bermanfaat dan tidak menimbulkan resiko tinggi ataupun hukuman, maka perilaku tersebut akan terus muncul.

Berdasarkan penjelasan di atas, modeling terbentuk dari empat proses, yaitu proses atensi, retensi, produksi dan motivasi.

## **5. Hasil Modeling**

Dalam Alwisol (2009) terdapat beberapa macam hasil dari modeling, antara lain:

### **a. Modeling perilaku baru**

Perilaku baru dapat muncul setelah individu menggabungkan beberapa perilaku yang dilihatnya. Kemampuan kognitif individu dibutuhkan untuk menerjemahkan pola-pola dari beberapa perilaku dan menggabungkannya hingga membentuk perilaku baru.

### **b. Modeling mengubah perilaku lama**

Perilaku baru yang dipelajari juga memberikan pengaruh bagi perilaku lama yang dimiliki individu. Jika perilaku baru yang ditiru mendapatkan penguat dari lingkungan, maka perilaku tersebut cenderung untuk muncul.

### **c. Modeling simbolik**

Modeling simbolik terjadi saat individu tidak berhadapan langsung dengan model, melainkan melalui media seperti televisi, film maupun komik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hasil dari modeling adalah membentuk perilaku baru, mengubah perilaku lama dan perilaku yang terbentuk dari simbolik.

#### **D. Perilaku Modeling Pada *Cosplayer***

##### **1. Pengertian Perilaku Modeling Pada *Cosplayer***

Berdasarkan pengertian mengenai perilaku modeling dan *cosplayer*, maka pengertian dari perilaku modeling pada *cosplayer* adalah suatu aktivitas peniruan yang dilakukan *cosplayer* yang muncul saat acara *cosplay* maupun dalam kehidupan sehari-hari, yang dihasilkan dari hasil observasi perilaku model dan melibatkan proses kognitif.

##### **2. Bentuk-Bentuk Perilaku Modeling Pada *Cosplayer***

*Cosplayer* akan menirukan tokoh yang disukai baik dari segi pakaian, gaya maupun sifat dari tokoh tersebut. Seperti contoh salah satu tokoh dalam *anime* yang bernama Naruto dan Superman. Saat seseorang menyukai kedua tokoh tersebut, maka individu atau *cosplayer* akan meniru kedua tokoh tersebut baik dari segi penampilan dan gaya saat acara *cosplay* hingga menirukan sifat maupun tekadnya di kehidupan sehari-hari. Peniruan tersebut membutuhkan beberapa proses agar dapat menyerupai karakter yang ditirukan.

#### **E. Perspektif Teoritis**

Dalam teori pembelajaran sosial Bandura (dalam Salkind, 2010), modeling merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Individu

adalah pihak aktif dalam menentukan perilaku yang hendak ditiru. Jadi, individu saat mendapatkan suatu informasi dari luar, maka ia akan memproses informasi-informasi tersebut, dengan mempelajari, mencoba-coba hingga mendapatkan perilaku yang sesuai dan pada akhirnya perilaku tersebut muncul pada waktu yang tepat. Hal ini juga dijelaskan dalam Alwisol (2009) bahwa modeling bukan hanya sekedar perilaku peniruan, tapi melibatkan penambahan atau pengurangan perilaku yang diamati, menggeneralisasi dari semua pengamatan dan melibatkan proses kognitif.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa modeling lebih kompleks daripada imitasi sederhana, berbeda dengan pendapat Miller dan Dollard. Miller dan Dollard menjelaskan perilaku imitatif adalah hasil dari observasi dan penguatan. Individu dapat belajar dengan mengamati orang lain. Individu yang menirukan perilaku seseorang dan diperkuat, maka perilaku tersebut akan terus dihasilkan. Peniruan dan penguatan menurut Bandura dibutuhkan dalam proses modeling, tetapi tetap dibutuhkan proses kognitif dalam memunculkan modeling. Jadi, individu tidak hanya memunculkan perilaku yang ditirunya, melainkan individu juga berperan andil dalam menentukan kapan dan dimana perilaku tersebut akan muncul.

Untuk dapat menghasilkan perilaku modeling, individu/ *cosplayer* harus melalui empat proses penting yaitu atensi, retensi, produksi dan motivasi. Tanpa adanya salah satu dari proses ini maka modeling menjadi tidak sempurna. Keempat proses inilah yang menunjukkan bahwa individu adalah makhluk aktif karena meskipun dapat memproses informasi yang



masuk, individu juga berperan dalam memunculkan perilaku yang tepat sesuai kebutuhan dan tempatnya.

Proses modeling tersebut juga tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang mendorong individu untuk berperilaku sesuai dengan model yang diamati. Faktor ekspektasi hasil adalah salah satu faktor penting dalam mewujudkan modeling, karena saat individu berperilaku dengan harapan mendapatkan hasil positif seperti yang didapatkan oleh model, maka individu tersebut akan memunculkan perilaku modeling. Munculnya perilaku ini juga tidak terlepas dari faktor-faktor lain, yaitu karakteristik model yang sama dengan pengamat, dimana individu akan lebih tertarik untuk menirukan dan memunculkan perilaku yang berasal dari orang lain yang memiliki kesamaan dengannya, tipe perilaku yang mudah untuk ditiru dan kemampuan pengamat dalam mengamati maupun memunculkan perilaku yang telah ditirunya tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, baik mengenai modeling yang berasal dari Bandura, maupun Imitasi dari Miller dan Dollard, menjelaskan tentang peniruan. Maka teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teori modeling dikarenakan teori ini cocok untuk meneliti perilaku individu yang kompleks.