

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia dengan sebutannya sebagai 'Macan Asia'. Sesuai dengan sebutan tersebut, Jepang telah merambah negara-negara lain dengan beberapa ciptaan yang berupa teknologi, lokomotif, hingga dunia hiburan. Tidak cukup dengan itu, Negara yang mendapat julukan sebagai Negara Matahari Terbit tersebut juga telah menciptakan suatu karya menakjubkan yaitu *manga* dan *anime*. *Manga* adalah sebutan bagi karya komik khas negara Jepang dan animasinya yang terkenal seperti *Naruto* dan lain sebagainya yang biasa disebut *Anime*.

Sejalan dengan melejitnya popularitas *Manga* dan *Anime*, muncul sebuah kegiatan yaitu *cosplay* pada tahun 1970-an. *Cosplay* semakin lama semakin merambat hingga ke luar Jepang, salah satunya di Indonesia sekitar tahun 2000-an (Anis, 2014).

Istilah *cosplay* merupakan istilah yang cukup asing di telinga orang Indonesia. *Cosplay* berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu *costume* (kostum) dan *play* (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 (Widiatmoko, 2013). Karakter-karakter dalam *cosplay* kebanyakan berasal dari

karakter-karakter Jepang, seperti Naruto, Doraemon, Kamen Rider dan lain sebagainya, namun tidak sedikit juga yang mengambil karakter dari Hollywood, baik yang berasal dari kartun, komik maupun film.

Sebagian warga Indonesia penggemar Jepang, *cosplay* menjadi fenomena baru dan menjadi suatu ajang bergengsi bagi penggemar Negeri Matahari. Fenomena *cosplay* dengan cepat merambat ke Indonesia seiring dengan maraknya *game online*, *manga* maupun *anime*. Acara-acara *cosplay* diselenggarakan hampir setiap minggu oleh pihak-pihak tertentu di kota-kota besar di Indonesia, termasuk di Surabaya, seperti *Chocodays*, *Japanese World*, *CLAS:H*, dan lain sebagainya. Banyaknya penggemar Jepang di Surabaya yang semakin hari semakin bertambah, membuat popularitas *cosplay* meningkat, terbukti dengan menjamurnya beberapa komunitas di kota tersebut.

Berdasarkan penuturan MZ, salah satu ketua komunitas *cosplay* di Surabaya, komunitas tersebut baru dibentuk pada tanggal 14 Juni 2015. Meskipun masih tergolong baru, anggota komunitas saat ini telah mencapai 40 orang. Anggota komunitas tersebut berlatar-belakang pendidikan mulai dari SMP, SMA dan perguruan tinggi. Seluruh anggota *cosplayer* aktif berpartisipasi pada setiap acara *cosplay* yang diadakan di Surabaya.

Untuk mengikuti acara *cosplay*, ternyata membutuhkan biaya yang cukup banyak. Seorang *cosplayer*, YCN menyebutkan bahwa salah satu kostum yang pernah dibuat memakan biaya mencapai lebih dari satu juta rupiah dan pengerjaannya pun juga membutuhkan waktu berbulan-bulan. Selain itu subjek

juga harus berlatih untuk menirukan gerakan dari karakter yang diperankannya agar sesuai dengan tokoh aslinya.

Dalam menirukan suatu perilaku, individu dihadapkan pada model baik langsung maupun tidak langsung, karena di era yang telah dipenuhi oleh teknologi informasi seperti ini, individu dapat dengan mudah meniru hal lewat media elektronik. (Lawrence, 2009). Seperti contoh seorang anak yang tengah melihat televisi yang menayangkan tentang superhero dan tertarik dengan superhero tersebut, kemungkinan besar anak tersebut akan meniru perilaku superhero tersebut dan berimajinasi, membayangkan dirinya adalah superhero seperti yang ada di televisi.

Bandura (dalam Salkind, 2010) menjelaskan bahwa dalam teori pembelajaran sosial, terdapat unsur penting dalam proses pembelajaran yaitu proses peniruan (*imitation*) atau pemodelan (*modelling*). Seseorang yang berperilaku tertentu dan mendapat penguat atas perilaku tersebut adalah pembahasan yang terdapat pada teori S-R. Sedangkan pada proses peniruan dalam teori pembelajaran sosial jauh lebih kompleks, karena individu adalah pihak yang aktif memainkan peran dalam menentukan perilaku mana yang hendak ditiru dan juga frekuensi intensitas peniruan. Teori pembelajaran sosial melihat bahwa pembelajaran perilaku tertentu dapat dilakukan tanpa harus melalui pengalaman langsung, dan penguatan tidak langsung sama efektifnya dengan penguatan langsung untuk memfasilitasi dan menghasilkan peniruan. Penguatan tidak langsung ini dapat berlangsung jika individu mempunyai kemampuan untuk mengingat dan mengulang pada proses ini. Hal ini menunjukkan bahwa individu/

cosplayer menjalani suatu rangkaian proses untuk dapat meniru dan menghasilkan perilaku kompleks yang akan dikeluarkan individu di waktu mendatang.

Dalam film atau komik terdapat berbagai macam tokoh dengan berbagai macam karakter serta hal-hal positif maupun negatif yang dapat ditiru oleh siapa saja. Dalam hal ini yang menjadi perhatian serius jika individu atau *cosplayer* tersebut juga menirukan perilaku negatif dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti menirukan tokoh Sasuke Uchiha di anime Naruto yang digambarkan sebagai sosok yang dingin, sinis, sombong, menyendiri dan tidak peduli dengan sekitarnya. (http://id.naruto.wikia.com/wiki/Sasuke_Uchiha). Peniruan itu akan menimbulkan dampak negatif ke diri individu tersebut karena dapat mempengaruhi hubungannya dengan lingkungan.

Dengan demikian, fenomena tersebut menarik perhatian peneliti untuk mengetahui proses modeling dan perilaku modeling pada *cosplayer* baik saat acara *cosplay* maupun dalam kesehariannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mendiskripsikan bagaimana gambaran dan proses perilaku modeling yang terjadi pada *cosplayer*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi fokus dalam kajian penelitian ini adalah bagaimana gambaran dan proses perilaku modeling pada *cosplayer*?

C. Signifikansi dan Keunikan Penelitian

Signifikansi adalah penguraian secara singkat dan jelas tentang alasan pentingnya melakukan suatu penelitian terhadap suatu topik. Signifikansi ini

berupa hasil perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, studi literatur dan lain sebagainya.

Pembahasan mengenai *cosplay* merupakan pembahasan yang tergolong baru dan beberapa penelitian yang membahas tentang *cosplay* baru ditemukan sekitar satu dekade. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Lotecki (2006) berjudul *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art Through Play*. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa *cosplayer* di Amerika Utara mengubah karya dua dimensi menjadi hidup dengan menciptakan suatu identitas yang sementara yang berasal dari suatu karakter. *Cosplay* dianggap sebagai kegiatan partisipatif dan tempat untuk belajar berinteraksi.

Dalam penelitian Aisyah (2012) berjudul ‘Rasa Memiliki Dalam Komunitas *Cosplay*’ menjelaskan bahwa *cosplay* adalah suatu pertunjukan unik dimana pesertanya tidak hanya mengenakan kostum, melainkan juga mengadopsi identitas karakter yang diperankannya. Para *cosplayer* juga menemukan rasa kekeluargaan dengan peserta yang lain karena memiliki minat yang sama. Meskipun Aisyah juga menyebutkan bahwa *cosplayer* adalah peniru sempurna, mulai dari detail kostum dan properti, ketepatan mimik dalam berpose atau berekspresi dan kemiripan secara umum, tapi dalam penelitiannya tidak dijelaskan proses apa saja yang dilalui oleh *cosplayer* tersebut untuk dapat menghasilkan perilaku sesuai dengan karakter. Hal ini disebabkan karena fokus penelitian Aisyah yang berbeda, yaitu mengenai rasa memiliki dalam komunitas *Cosplay*, sedangkan fokus dalam penelitian ini mengenai perilaku modeling pada *Cosplayer*.

Penelitian lain tentang *cosplay* dilakukan oleh Pratiwi (2014) berjudul ‘Faktor Penyebab Perilaku *Cosplayer* LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (*Japanese Club East Borneo*) Samarinda’. Dalam hasil penelitian Pratiwi, disebutkan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku adalah faktor disposisional, yang meliputi komponen kognitif, konatif dan afektif dan faktor situasional. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *cosplay* adalah dampak positif, yaitu mendapatkan teman baru, menjadi pusat perhatian serta bertambahnya rasa percaya diri dan dampak negatif, yaitu adanya anggapan bahwa perilaku subjek adalah perilaku yang kekanak-kanakan dan kesulitan dalam membagi waktu.

Dengan adanya penelitian sebelumnya yang telah disebutkan di atas, maka yang menjadi keunikan penelitian ini adalah belum ada penelitian terdahulu yang meneliti tentang perilaku modeling pada *cosplayer*, meskipun penelitian yang membahas tentang perilaku modeling maupun *cosplay/er* telah ditemukan.

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran dan proses perilaku modeling pada *cosplayer*.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis bagi penelitian ini adalah

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan keilmuan dalam bidang ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial dan psikologi pendidikan.
- b. Sebagai bahan masukan penelitian sejenis yaitu tentang perilaku modeling.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis bagi penelitian ini adalah memberikan gambaran pada masyarakat mengenai fenomena *cosplay* di Indonesia dan menambah pengetahuan tentang perilaku modeling pada *cosplayer*.