

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Cosplay

1. Pengertian Cosplay

Pemahaman mengenai "cosplay" berbeda antara Barat dan Jepang. Istilah ini berasal dari kata-kata dalam bahasa Inggris, yakni "*costume*" dan "*play*", yang merujuk pada aktivitas bermain dengan kostum yang menyerupai karakter dari *manga*, *anime*, *game*, atau film tertentu.²¹ Di Barat, cosplay sering diasosiasikan dengan pemakaian kostum untuk acara berpakaian khusus, sedangkan di Jepang, konsep cosplay lebih komprehensif. Di Jepang, cosplay tidak hanya melibatkan pemakaian kostum, tetapi juga menghayati peran sebagai karakter yang dipilih. Sebagai contoh, seorang cosplayer yang memerankan Naruto diharapkan untuk menunjukkan sifat, perilaku, dan bahkan gaya bicara yang serupa dengan karakter tersebut.

Kegiatan cosplay sering kali melibatkan pembuatan atau pembelian kostum, wig, aksesoris, dan properti untuk meniru penampilan karakter yang dipilih. Selain itu, cosplayer juga berusaha untuk meniru ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gaya bicara karakter tersebut agar sesuai dengan karakter yang diperankan. Tujuan utama dari cosplay adalah

²¹ Elzbeytha Diana Pricillia, "Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta," 2018.

untuk menghidupkan karakter fiksi tersebut dalam dunia nyata dan untuk berbagi minat dengan komunitas sesama penggemar.²²

Aktivitas cosplay dapat dilakukan dalam berbagai acara dan ajang, termasuk konvensi komik, festival budaya pop, pertemuan penggemar, dan kompetisi cosplay. Selain itu, dengan perkembangan media sosial dan platform online, banyak cosplayer juga membagikan karya mereka melalui foto, video, dan konten digital lainnya. Oleh karena itu, cosplay telah menjadi fenomena global yang mendapat dukungan luas dari komunitas penggemar di seluruh dunia. Selain sebagai hobi yang menyenangkan, cosplay juga menciptakan kesempatan untuk ekspresi diri, kreativitas, serta memperluas jejaring sosial antara para penggemar yang memiliki minat yang sama.

Gambar 2.1 Cosplay Rizu-Kyun Marin Kitagawa



(Sumber: [Instagram.com/_miyuki_desu_](https://www.instagram.com/_miyuki_desu_))

²² Nahason Bastin, "Apakah Itu Anime? Panduan Praktis," (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), hal 82-83

Berdasarkan Gambar 2.1 menggambarkan bentuk kostum dari karakter Rizu-Kyun Marin Kitagawa dari anime *My Dress-Up Darling*, yang telah diperankan oleh cosplayer. Menurut *wiki fandom* dari Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru, digambarkan memakai wig merah marun dengan dua ekor kembar dan poni yang menjuntai hingga bahu, sementara bagian belakang rambutnya diikat kuncir dua dengan pita rambut hitam mengembang yang berbentuk seperti tanduk. Dia juga memakai telinga runcing yang bisa dipasang. Atasan kostumnya adalah baju lengan panjang hitam dengan kerah berumbai putih, dilengkapi kancing putih yang memanjang ke bawah bersama pita putih. Lengan bajunya longgar dan diakhiri dengan manset putih berumbai. Karena bagian belakang kostum Liz-kyun dalam manga *SuccuIDK* tidak terlihat akibat gaya seni dan tertutup rambut, Wakana mengambil inisiatif untuk mendesain bagian belakang kuk dengan bentuk hati terbalik. Bagian bawah kostum hanya terdiri dari pakaian dalam, ditambah aksesoris sayap iblis dan ekor dengan ujung berbentuk sekop. Untuk cosplay ini, warna kukunya diubah dari merah muda berkilauan menjadi hitam, dan dia mengenakan lensa kontak berwarna hijau zaitun.²³

2. Sejarah Cosplay

Sebagian orang mengira bahwa cosplay berasal dari Jepang, tetapi kenyataannya tidak sepenuhnya demikian. Awalnya, budaya

²³ Choppaw, "Marin Kitagawa," *sono bisque doll wa koi wo suru.fandom.com*, 2024, https://sono-bisque-doll-wa-koi-wo-suru.fandom.com/wiki/Marin_Kitagawa, diakses pada 7 September 2024.

cosplay dimulai oleh orang Barat yang mengenakan kostum dalam perayaan seperti pesta topeng pada hari-hari besar seperti perayaan Paskah atau Halloween. Tradisi ini kemudian menyebar hingga mencapai Jepang pada tahun 1970-an, di mana beberapa anak muda Jepang mulai mengadopsi kostum yang terinspirasi dari dunia anime dan manga.²⁴ Peristiwa cosplay pertama kali diadakan pada tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa, dalam pesta topeng Nihon SF Taikai-17. Acara ini menandai awal dari tradisi cosplay di Jepang, dihadiri oleh kritikus fiksi ilmiah, Mari Kotani, yang mengenakan kostum yang terinspirasi oleh sampul dari karya "A Fighting Man on Mars" karya "Edgar Rice Burroughs".²⁵ Sejak saat itu, cosplay semakin menjadi bagian dari budaya Jepang dan sering dilaksanakan dalam pameran doujinshi dan pertemuan antar penggemar fiksi ilmiah di negara tersebut.

Dalam era ini, cosplay telah menjadi fenomena yang diminati oleh para generasi muda di seluruh dunia. Sejalan dengan perkembangan waktu, para pecinta anime, manga, game, dan film menemukan cara untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan berdandan sesuai dengan karakter favorit mereka. Cosplay menjadi bentuk yang populer untuk terlibat dalam budaya populer yang dicintai, memberikan wadah kreatif untuk menyampaikan minat mereka dalam bentuk visual yang mencolok.

²⁴ A3, "Macam Tradisi & Budaya Jepang, Budaya Tradisional Hingga Modern," sukajepang.com, 2015, <https://sukajepang.com/macam-macam-budaya-jepang/>, diakses pada 17 Februari 2024

²⁵ Tokyo Fashion, "Japanese Street Fashion 2017 — 15 Things You Need To Know," medium.com, 2017, <https://medium.com/@TokyoFashion/>, diakses pada 17 Februari 2024

Beberapa acara cosplay yang telah mendunia termasuk World Cosplay Summit, Comic Market, dan Anime Festival Asia (AFA).²⁶ World Cosplay Summit, atau yang dikenal sebagai WCS, merupakan acara cosplay terbesar yang diselenggarakan setiap tahun dengan tujuan utama mempromosikan persahabatan internasional melalui budaya pop Jepang. Acara ini melibatkan parade dan kejuaraan yang diadakan di daerah Nagoya, Aichi, Jepang, sementara beberapa kegiatan terkait juga berlangsung di daerah Kanto, Kansai, dan Tokai.²⁷

World Cosplay Summit bermula pada tahun 2003 sebagai upaya untuk menunjukkan popularitas internasional anime dan manga melalui seni cosplay, serta untuk mempromosikan Expo 2005 di Nagoya. Acara pertama kali diadakan di Hotel Rose Court, Nagoya, pada tanggal 12 Oktober, dan dihadiri oleh lima cosplayer dari Jerman, Prancis, dan Italia. Sejak itu, acara ini terus berkembang, menarik partisipasi lebih dari 20 negara dan lebih dari 50 cosplayer yang datang ke Parade Cosplay Osu dan Kejuaraan Cosplay.²⁸ Hingga saat ini, World Cosplay Summit tetap menjadi acara yang aktif, dengan berbagai negara, termasuk Indonesia yang bergabung pada tahun 2012, serta negara-negara lain seperti Inggris dan Rusia, yang turut meramaikan dan memperkaya atmosfer acara ini.

²⁶ Richfield Guest Cosplayer, “*AFA: Anime Festival Asia 2013*,” AnimeFestival, 2013, <https://animefestival.asia/> diakses pada 17 Februari 2024

²⁷ Beginnings of the WCS, “*The Official World Cosplay Summit | TV Aichi*,” 2009, [%3Cweb.archive.org/web/20090520A62211339/http://www.tvaichi.co.jp/wcs/e/what/history.htm](https://web.archive.org/web/20090520A62211339/http://www.tvaichi.co.jp/wcs/e/what/history.htm), diakses pada 17 Februari 2024

²⁸ Ibid.

Selanjutnya, Anime Festival Asia (AFA) merupakan salah satu Festival Anime terbesar di Asia Tenggara yang mencakup Indonesia, Singapura, dan Malaysia. Dimulai pada tahun 2008, AFA awalnya diadakan di Singapura sebelum pindah ke Indonesia, tepatnya di JI Expo, mulai tahun 2012. Meskipun sempat mengadakan acara di Malaysia pada tahun yang sama, namun tidak berlanjut pada tahun-tahun berikutnya. Menariknya, dalam tiga tahun terakhir, AFA juga memperluas kehadirannya ke Thailand, membawa nuansa budaya Jepang ke berbagai negara di kawasan tersebut.

Salah satu daya tarik utama AFA adalah kehadiran banyak penyanyi anime terkenal dari Jepang, seperti Ichiro Mizuki, LiSa, STEREO PONY, dan lainnya. Selain itu, festival ini juga menjadi panggung bagi cosplayer ternama di Asia, termasuk Kaname dari Jepang yang juga menjadi model ambassador AFA, Liui dari Filipina, dan Richfield dari Indonesia yang menjadi tamu spesial pada AFA di Indonesia tahun 2012. Dengan demikian, AFA tidak hanya menjadi ajang penggemar anime, tetapi juga menjadi platform internasional yang menghadirkan berbagai elemen budaya Jepang yang digemari oleh para penggemar di seluruh Asia Tenggara.²⁹

Cure World Cosplay, sebagai salah satu komunitas cosplay terkemuka di dunia, memanifestasikan dirinya dalam bentuk website bernama worldcosplay.net. Website ini menjadi rumah bagi ribuan cosplayer dari berbagai belahan dunia yang bergabung dan

²⁹ Elzbeatha Diana Pricillia, *“Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay Di Jakarta,”* (Skripsi Universitas Darma Persada, 2018)

berpartisipasi aktif dalam komunitas ini. Pengunjung yang membuka website ini akan segera mendapatkan tawaran untuk bergabung dengan komunitas, di mana mereka dapat berdiskusi tentang kostum anime atau manga yang populer, berbicara mengenai perkembangan terbaru dalam dunia anime, manga, atau game untuk dijadikan inspirasi bercosplay.

Keunikan dari Cure World Cosplay terletak pada sistem internal yang menentukan cosplayer terbaik di komunitas tersebut. Website ini tidak hanya menjadi tempat diskusi, tetapi juga menerapkan sistem penilaian yang menonjolkan anggota yang memiliki profil menarik, karakter yang sering digunakan dalam acara cosplay, serta menentukan peringkat bagi anggota yang aktif berpartisipasi dalam komunitas. Penerapan sistem ini memberikan sentuhan kompetitif yang positif dan mendukung pertumbuhan para cosplayer.

Selain itu, rangkaian kalimat tersebut juga menyinggung keberagaman dalam fashion Jepang, seperti Lolita dan Gyaruru, yang memiliki berbagai macam jenis dengan ciri khas unik. Seperti halnya fashion lainnya, cosplay juga menghadirkan berbagai jenis yang sering dijumpai dalam acara bertema budaya Jepang.³⁰

3. Ciri Khas Cosplay

Untuk dianggap sebagai cosplay, seorang cosplayer perlu mengikuti tata cara tertentu. Hal ini melibatkan penggunaan wig dan lensa kontak untuk mengubah tampilan mata dan rambut, menciptakan kesan layaknya karakter yang sedang diperankan. Cosplayer juga wajib

³⁰ Ibid.

mengenakan kostum yang menggambarkan figur yang di-cosplay-kan, mengaplikasikan riasan wajah untuk menyamakan fitur-fitur wajah dengan karakter yang diadopsi, serta mempelajari ekspresi, gerakan, dan pose khas dari figur tersebut. Selama periode mengenakan kostum, beberapa cosplayer memilih untuk tetap "*in character*" dengan cara bersandiwara dan menghayati karakter yang diadopsi, menambah dimensi realisme dalam penampilan cosplay mereka.³¹ Cosplay memiliki beberapa ciri khas dalam budaya populer. Berikut adalah beberapa ciri khas tersebut:

a. Kostum Karakter

Ciri khas utama dalam praktik cosplay terletak pada penggunaan kostum yang menggambarkan karakter-karakter dari berbagai bentuk budaya populer, termasuk manga, anime, film, permainan video, atau buku komik. Dalam praktiknya, cosplayer berkomitmen untuk menciptakan kostum dengan tingkat akurasi dan detail yang tinggi, dengan tujuan meniru penampilan visual karakter yang mereka perankan.

³¹ Nahason Bastin, *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*, (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), hal 77-79

Gambar 2.2 Cosplay Wanwan



(Sumber: www.instagram.com/flaaaffyy__)

Berdasarkan Gambar 2.2 menggambarkan karakter dari game Mobile Legend yang populer dimainkan oleh banyak remaja di Indonesia. Cosplay ini digambarkan seorang perempuan remaja yang energik dan lincah, dengan memiliki aksesori berupa senjata busur yang berada di kedua tangan. Memiliki rambut dengan gaya kuncir kiri dan kanan kepala dengan pita yang mengikat lonceng rambutnya. Mengenakan baju yang terdapat bentuk bulu di beberapa bagian dan memiliki corak seperti harimau. Berwajah cantik, ceria dan energik merupakan penggambaran raut wajah dalam penampilannya, serta terdapat tiga garis dibagian pipi kiri dan kanan yang menggambarkan kumis harimau.³²

³² Chrodotme, "Wanwan," wiki fandom mobile legend, 2022, <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Wanwan>, diakses pada 7 September 2024.

Proses ini melibatkan upaya maksimal untuk mereplikasi setiap aspek dari kostum, termasuk aksesoris, riasan, dan elemen khusus lainnya, guna mencapai tingkat kemiripan yang seoptimal mungkin dengan karakter aslinya.

b. Keakraban dengan Budaya Populer

Budaya cosplay erat terkait dengan penggemar dan kedekatan terhadap berbagai bentuk budaya populer, termasuk manga, anime, film superhero, dan permainan video. Para cosplayer biasanya merupakan penggemar yang sangat antusias terhadap karya-karya ini, dengan memilih karakter-karakter yang menjadi favorit mereka untuk di-cosplay.

Dalam memerankan karakter tersebut, mereka tidak hanya mengekspresikan kecintaan terhadap karya tersebut, tetapi juga menciptakan pengalaman visual yang autentik dan mendalam sesuai dengan dedikasi mereka sebagai penggemar.

c. Penghormatan terhadap Karakter

Cosplay tidak hanya sekadar bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga merupakan bentuk penghormatan terhadap karakter yang di-cosplay. Dalam prakteknya, cosplayer tidak hanya memakai kostum, tetapi juga berusaha dengan sungguh-sungguh untuk meniru gerakan, sikap, dan gaya karakter yang mereka pilih. Melalui upaya ini, cosplayer mengungkapkan rasa hormat dan penghargaan mereka terhadap karakter tersebut, mengakui

kontribusi yang diberikan karakter tersebut dalam membentuk dan memperkaya budaya populer.

Dengan melakukan hal ini, cosplay menjadi wujud penghargaan dan dedikasi terhadap dunia fiksi yang telah menjadi bagian penting dalam kehidupan banyak orang.

d. Kreativitas dan Kerajinan Tangan

Cosplay memunculkan dimensi kreativitas dan keterampilan kerajinan tangan yang tinggi. Para cosplayer secara rutin terlibat dalam pembuatan atau modifikasi kostum mereka sendiri, yang melibatkan proses menggabungkan berbagai bahan, menjahit, dan menciptakan aksesoris.

Mereka dengan teliti menghasilkan detail yang akurat untuk menyesuaikan kostum dengan karakter yang akan di-cosplaykan, menciptakan karya seni yang unik dan mengesankan.³³

e. Komunitas Cosplay

Cosplay telah menjelma menjadi elemen vital dalam komunitas yang hidup dan penuh dinamika. Para cosplayer secara rutin terlibat dalam berbagai acara seperti pertunjukan cosplay, konvensi bertema, atau pertemuan komunitas. Melalui partisipasi aktif ini, mereka memiliki kesempatan untuk bertemu dengan rekan-rekan sesama cosplayer, berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam seni membangun kostum yang unik.

³³ Suksmono, Hagjanto, and Malkisedek, "Analisis Visual Pada Karakteristik Cosplay Berhijab. (Jurnal Nirmala, 2020)

Selain itu, acara-acara tersebut menjadi ajang bagi cosplayer untuk memamerkan hasil kreativitas mereka kepada publik, menciptakan ikatan kuat dalam komunitas yang mereka bentuk.³⁴

f. Fotografi dan Presentasi

Cosplayer aktif terlibat dalam sesi fotografi dan sering kali mengambil posisi dan berpose untuk memamerkan kostum-kostum kreatif mereka. Mereka memiliki kesempatan untuk menampilkan karya di berbagai platform, seperti konvensi cosplay atau acara budaya populer. Dalam konteks ini, cosplayer dapat tampil di panggung untuk berpartisipasi dalam kompetisi cosplay, menunjukkan dedikasi dan kreativitas kepada khalayak yang lebih luas.

Keikutsertaan dalam acara-acara ini memberikan para cosplayer kesempatan untuk berbagi hasrat dengan sesama penggemar dan mendapatkan pengakuan atas usaha mereka dalam menciptakan karakter-karakter yang direpresentasikan.

³⁴ R. Rastati, “*Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay*,” vol 17 (Jurnal Masyarakat & Budaya, 2015).

Gambar 2.3 Hijab Cosplay Hoshimiya Ichigo



(Sumber: www.instagram.com/jarfotoin)

Seperti Gambar 2.3 merupakan contoh hasil foto dari pengunjung event cosplay Tanoshi no Matsuri, yang mengabadikan momen hijab cosplay saat berada di mall Ramayana Kediri. Selain mengabadikan foto, pemilik akun Instagram @jarfotoin juga membagi hasil foto pada platform media sosial, serta men-tag akun penyelenggara acara Tanoshi no Matsuri.

g. Peran dan Interaksi

Cosplayer tidak hanya sekadar memperagakan kostum karakter, tetapi juga terlibat dalam peran dan interaksi yang dinamis dengan sesama cosplayer atau penggemar budaya populer. Mereka dapat merasakan pengalaman berinteraksi dengan karakter lain dalam sebuah grup cosplay, menciptakan suasana kolaboratif yang memperkaya pengalaman mereka.

Selain itu, cosplayer sering menghadiri acara bertema khusus yang dirancang untuk memfasilitasi peran dan interaksi karakter, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dalam menjalankan perannya dan mempererat ikatan komunitas cosplay.³⁵ Dengan demikian, aspek peran dan interaksi tidak hanya menjadi bagian dari penampilan fisik, tetapi juga menjadi elemen penting dalam pengalaman sosial dan budaya para cosplayer.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Cosplay merupakan suatu upaya individu untuk mengambil peran dan menjadi tokoh atau karakter yang berasal dari manga, anime, atau game. Hal ini dilakukan dengan cara menciptakan dan mengenakan kostum yang identik dengan karakter yang diinginkan, memungkinkan para cosplayer untuk menghidupkan karakter favorit mereka dalam dunia nyata.

B. Hijab Cosplay

Perkembangan cosplay dan perdebatan panjang mengenai hijab dan budaya populer membuka peluang penelitian yang luas. Beberapa studi membahas perkembangan cosplay di Indonesia serta tren atau inovasi baru dalam dunia cosplay, seperti hijab cosplay sebagai bentuk negosiasi antara agama dan budaya populer. Penelitian lain menunjukkan bahwa cosplay menjadi bentuk kebebasan berekspresi dalam menyerupai karakter fiksi

³⁵ Prabowo, "Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah." vol 2 no 2 (Jurnal Japanology, 2014) hal 70-71

secara utuh. Banyak penelitian tentang cosplay menyoroti konsep diri dan artikulasi identitas penggemarnya, di mana mereka dapat menjadi pribadi yang mereka inginkan di luar identitas asli mereka ketika tidak melakukan cosplay.³⁶

Hijab cosplay adalah modifikasi dari cosplay konvensional yang diperuntukkan bagi wanita Muslim yang ingin berpartisipasi dalam dunia cosplay sambil tetap mematuhi berpakaian sesuai norma-norma dalam Islam. Konsep ini muncul di Indonesia sekitar tahun 2012 dan melibatkan penggunaan hijab sebagai pengganti wig, serta penyesuaian kostum agar sesuai dengan kaidah berpakaian yang sopan dan menutup aurat.³⁷

Dalam hijab cosplay, para cosplayer wanita mengenakan kostum karakter dari anime, manga, atau game dengan tetap memperhatikan etika berbusana sebagai seorang Muslimah. Hal ini mencakup penggunaan pakaian yang menutupi aurat dari kepala hingga kaki, serta modifikasi riasan muka dan aksesoris yang sesuai dengan tema karakter yang diperankan. Dengan demikian, hijab cosplay memungkinkan perempuan Muslim untuk mengekspresikan diri dan hobi dalam cosplay tanpa mengabaikan identitas dan nilai-nilai agama.

Studi oleh Suksmono dan Ahmed Sayed juga menunjukkan bagaimana cosplay menjadi wadah kebebasan berekspresi bagi para penggemarnya di tengah pertentangan budaya dan identitas asli. Suksmono

³⁶ Suksmono, Hagjanto, and Malkisedek, "Analisis Visual Pada Karakteristik Cosplay Berhijab."

³⁷ Winda Primasari, "Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis* 7, no. 1 (2021): 39–57.

menjelaskan bahwa tampilan visual para cosplayer merupakan perpaduan antara karakter anime dari Jepang dan pakaian bernuansa Arab/Timur Tengah. Hijab yang mereka kenakan sehari-hari sebagai bagian dari budaya Timur Tengah menampilkan analisis visual baru ketika digabungkan dengan kecintaan terhadap budaya Jepang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keinginan para cosplayer berhijab dapat tersalurkan ketika bersama-sama mengenakan apa yang diinginkan, melalui negosiasi budaya.³⁸

Ahmed Sayed menganalisis bagaimana masuknya cosplay dan budaya Jepang ke negara-negara Arab dengan mayoritas Muslim. Tren cosplay, dipopulerkan oleh Pokemon, semakin dinikmati di Mesir dan menjadi salah satu hiburan utama, meskipun sering kali menimbulkan kontroversi.³⁹ Meskipun banyak masyarakat yang menolak cosplay, responden dalam penelitian Ahmed menunjukkan bahwa cosplay dapat menjadi sarana kebebasan berekspresi, tempat untuk menyatakan identitas yang diidamkan, hingga menjadi wadah untuk dialog politik, gender, dan isu LGBT. Budaya populer Jepang, meskipun sering dianggap sebagai budaya "nomor dua" atau sub-budaya, ternyata mampu membuka ruang analisis yang luas dan mendalam.⁴⁰

³⁸ Asep Muhyiddin, *Metode Pengembangan Dakwah*, ed. Agus Ahmad Safei, Cet I (Bandung: Pustaka Setia, 2002).

³⁹ Sinaga, Mariasih, and Tambunan, "Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia."

⁴⁰ Hamzah Tualeha, *Pengantar Ilmu Dakwah* (Surabaya: Indah Offset, 1993), hal 58-59

C. Komunikasi

Communication atau komunikasi dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin "*communis*", yang artinya sama atau community (komunitas) yang menunjukkan kesamaan atau kebersamaan. Definisi komunikasi adalah suatu proses di mana seorang individu (komunikator) menyampaikan stimulus dengan tujuan mengubah perilaku individu lainnya. Proses komunikasi terjadi saat komunikator dan penerima pesan (komunikan) berinteraksi dengan tujuan menciptakan perubahan atau membentuk perilaku sesuai dengan yang diinginkan.⁴¹

Definisi komunikasi menurut Laswell menyatakan bahwa komunikasi mencakup semua cara dimana satu pikiran dapat mempengaruhi yang lainnya. Hal ini tidak hanya termasuk tulisan dan pidato lisan, tetapi juga mencakup musik, seni visual, teater, dan sebenarnya meliputi segala bentuk perilaku manusia. Pengertian ini memberikan gambaran yang luas mengenai konsep komunikasi, melampaui sekadar aktifitas berbicara atau menulis di depan umum atau melalui media massa.

Proses komunikasi dapat diterangkan dengan baik melalui sebuah pernyataan sederhana yang menyatakan, "Siapa yang mengatakan apa kepada siapa melalui saluran apa dengan dampak apa." Hal ini merujuk pada paradigma komunikasi yang dikenal sebagai *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*, yang merupakan unsur-unsur yang merangkum jawaban atas pertanyaan tersebut.⁴²

⁴¹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung: remaja rosda karya, 2014) hal 46

⁴² Mulyana.

Menurut Deddy Mulyana, komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi memfasilitasi manusia dalam membangun suatu kerangka acuan dan menggunakan kerangka tersebut sebagai panduan untuk menginterpretasikan segala situasi yang dihadapi. Dengan melalui komunikasi, manusia belajar dan mengimplementasikan strategi-strategi untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam kehidupan sosial. Komunikasi juga memiliki dampak terhadap perubahan perilaku, pengetahuan, dan pemikiran individu yang menerima pesan, yang disampaikan oleh komunikator dalam suatu proses sebab-akibat.

D. Dramaturgi

Dramaturgi adalah sebuah teknik teater yang dikembangkan oleh Erving Goffman pada tahun 1959. Goffman, seorang sosiolog berpengaruh pada abad ke-20, memperkenalkan konsep dramaturgi dalam bukunya yang berjudul “The Presentation of Self in Everyday Life”. Konsep dramaturgi Goffman menekankan pada penampilan teater atau pertunjukan di atas panggung, di mana seorang aktor memerankan karakter manusia lain untuk memberikan gambaran kehidupan tokoh tersebut kepada penonton.⁴³

Dalam pandangan dramaturgi, tugas aktor adalah menyiapkan perlengkapan untuk mendukung peran yang dimainkannya, sementara penonton bertanggung jawab memberikan makna dari peran tersebut. Makna tidak lagi ditentukan secara bebas oleh individu, melainkan dipengaruhi oleh konteks yang meliputi aktor dan penonton.

⁴³ Komara, *Teori Sosiologi Antropologi*.

Secara mendasar, dramaturgi menghubungkan makna dengan tindakan yang dilakukan. Dalam kehidupan sosial menurut pandangan dramaturgi, makna bukanlah sesuatu yang diberikan oleh budaya atau manifestasi dari potensi psikologis dan biologis, tetapi merupakan pencapaian yang terus berubah dan berkembang sebagai hasil dari interaksi manusia yang dinamis dan terus-menerus berubah. Pentingnya makna dalam konteks sosial adalah bahwa ia bersifat perilaku, sosial, dan terus berubah, dipengaruhi oleh interaksi antarmanusia. Oleh karena itu, simbol penampilan atau perilaku dalam dramaturgi bersifat sementara, fleksibel, dan tergantung pada situasi. Pendekatan dramaturgi khususnya menekankan bahwa individu cenderung mengelola kesan mereka selama interaksi untuk mempengaruhi persepsi orang lain, bukan hanya dalam hal apa yang mereka lakukan, apa yang sedang mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukannya, tetapi bagaimana mereka melakukannya.⁴⁴

Teori dramaturgi memiliki ciri khas tersendiri karena pendekatannya yang berbeda dari teori sosial mikro lainnya. Salah satu perbedaannya terletak pada penerapan konsep panggung depan dan panggung belakang yang sebelumnya jarang diperhatikan dalam pengamatan sosial. Melalui perspektif dramaturgi, kehidupan seseorang diibaratkan sebagai sebuah teater di mana perilaku manusia dalam interaksi sosial mirip dengan pertunjukan di atas panggung, dengan aktor yang memainkan berbagai peran. Erving Goffman membagi kehidupan sosial menjadi dua wilayah: wilayah depan (*front region*), yang merupakan

⁴⁴ Moh. Mahdy Abyyu, Yunitasari Anggraeny, and Velysa Novita Hariyanto, "Dramaturgi Kehidupan Pengemis Alun-Alun Kabupaten Jember."

panggung di mana interaksi terlihat oleh penonton, dan wilayah belakang (*back region*), tempat aktor mempersiapkan diri sebelum tampil di panggung depan.⁴⁵

Analisis dramaturgi ini sesuai dengan akar interaksionalisme simbolik yang menekankan tindakan aktor dan fokus pada interaksi di dalam arena yang sama. Goffman menggunakan metafora teater dengan cerdas untuk memberikan pemahaman baru terhadap proses-proses sosial dalam skala kecil. Dalam pandangan Goffman, ketika seseorang menginterpretasikan realitas, mereka tidak melakukannya secara bebas. Sebaliknya, mereka aktif mengorganisasi peristiwa sehari-hari, pengalaman, dan realitas mereka sendiri, yang pada akhirnya membentuk realitas yang mereka alami melalui proses definisi situasi. Goffman memandang bahwa kita mengklasifikasikan, mengorganisir, dan menginterpretasikan pengalaman hidup kita secara aktif agar kita bisa memahaminya. Bagi Goffman, sebuah "*frame*" adalah skema interpretasi di mana seseorang mengorganisir dunia di sekitar mereka sehingga pengalaman tersebut menjadi bermakna dan dapat dimengerti.⁴⁶

Erving Goffman mengamati perbedaan perilaku yang ditunjukkan oleh aktor ketika berada di depan panggung dan di belakang panggung. Ketika berada di panggung depan, ada penonton yang menyaksikan pertunjukan dan aktor berusaha memainkan perannya sebaik mungkin agar tujuan perilakunya dipahami oleh penonton. Perilaku di panggung depan

⁴⁵ Komara, *Teori Sosiologi Antropologi*.

⁴⁶ Fitria Septiani, "Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress Cosplay Di Kota Bandung)."

dibatasi oleh aturan-aturan drama yang bertujuan untuk menciptakan pertunjukan yang sukses. Di sisi lain, back stage adalah wilayah di belakang panggung di mana tidak ada penonton. Di sini, aktor dapat berperilaku dengan lebih bebas tanpa perlu memikirkan plot pertunjukan yang harus mereka bawakan.

Dalam studi dramaturgi, Goffman mengidentifikasi dua panggung pertunjukan. Panggung Depan (*Front Stage*) merupakan tempat di mana aktor membangun dan menampilkan sosok ideal dari identitas yang ingin mereka tonjolan dalam interaksi sosial. Pengelolaan kesan yang terjadi di sini adalah gambaran dari konsep ideal diri yang ingin diterima oleh penonton. Aktor juga akan menyembunyikan beberapa aspek dari diri mereka dalam pertunjukan ini. Dalam konteks penelitian yang menggunakan pendekatan dramaturgi, analisis tentang presentasi diri, seperti yang dijelaskan oleh Goffman, memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana pengamen topeng berperan dalam interaksi sosial.

Panggung Belakang (*Back Stage*) adalah wilayah tersembunyi di belakang panggung yang digunakan untuk melindungi rahasia dari pertunjukan. Karena itu, penonton tidak diizinkan masuk ke panggung belakang kecuali dalam keadaan darurat. Di sini, seseorang dapat menampilkan identitas asli mereka tanpa ada tekanan dari peran yang harus dimainkan di panggung depan.

Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah dinamis dan dapat berubah tergantung pada siapa mereka berinteraksi. Dalam pandangan dramaturgi, interaksi sosial diibaratkan sebagai sebuah

pertunjukan di atas panggung teater. Manusia berperan sebagai aktor yang berusaha menggabungkan karakteristik pribadi dan tujuan mereka kepada orang lain melalui pertunjukan dramatisasi kehidupan mereka sendiri. Untuk mencapai tujuan ini, konsep dramaturgi berfungsi sebagai kerangka kerja yang membantu manusia mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung peran mereka. Seperti halnya aktor dalam pertunjukan teater, aktor dalam dramaturgi kehidupan juga mempersiapkan perlengkapan pertunjukan untuk menyempurnakan peran mereka.

E. Komunitas

Menurut KBBI komunitas merupakan kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.⁴⁷ Komunitas adalah sekelompok individu yang terhubung satu sama lain melalui hubungan sosial, norma, nilai, dan kepentingan yang sama atau serupa. Definisi komunitas bisa meliputi berbagai tingkatan, mulai dari tingkat lokal seperti lingkungan sekitar, desa, atau kota kecil, hingga tingkat yang lebih luas seperti kelompok etnis, agama, atau kepentingan profesional.

Komunitas dapat terbentuk berdasarkan berbagai faktor, seperti tempat tinggal, latar belakang budaya, agama, pekerjaan, hobi, atau minat bersama. Mereka memiliki identitas kolektif dan biasanya berbagi tujuan atau kepentingan tertentu yang memperkuat rasa keterikatan dan saling mendukung antara anggotanya. Komunitas dapat memberikan dukungan

⁴⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "KBBI Daring". <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

sosial, berbagi sumber daya, serta memberikan platform untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan nilai-nilai. Mereka juga sering menjadi tempat untuk memperoleh rasa solidaritas, keamanan, dan identitas yang kuat bagi anggotanya.

Selain itu, komunitas juga dapat berperan sebagai wadah untuk mengatasi masalah bersama, melakukan aktivitas kolektif, atau memperjuangkan hak dan kepentingan bersama. Dalam era digital, konsep komunitas juga telah berkembang menjadi komunitas daring atau online, di mana individu terhubung melalui platform digital untuk berbagi minat, hobi, atau dukungan sosial.

F. Komunitas Cosplay Kediri

Komunitas cosplay di Kota Kediri merupakan sebuah kelompok atau grup individu yang memiliki minat dan hobi yang sama dalam seni cosplay. Meskipun tidak ada data pasti mengenai sejarah berdirinya komunitas ini, namun berdasarkan informasi yang tersedia, komunitas cosplay di Kediri telah ada sejak tahun 2010 dan terus berkembang sejak saat itu. Anggota komunitas cosplay Kediri umumnya terdiri dari para penggemar seni cosplay dari berbagai latar belakang dan usia. Mereka memiliki minat yang sama dalam mengekspresikan diri melalui kostum dan peran karakter dari anime, manga, film, atau permainan video yang mereka sukai.

Aktivitas dalam komunitas cosplay Kediri meliputi berbagai kegiatan, seperti pertemuan rutin, workshop pembuatan kostum, acara kompetisi cosplay, serta partisipasi dalam berbagai acara budaya, festival,

atau konvensi komik yang diselenggarakan di kota tersebut. Meskipun tidak memiliki data pasti tentang sejarah berdirinya, komunitas cosplay Kediri telah menjadi tempat bagi para penggemar cosplay untuk bertemu, berbagi pengalaman, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam dunia cosplay. Mereka menciptakan lingkungan yang mendukung dan menyenangkan bagi anggotanya, serta menjadi bagian dari keragaman budaya dan seni di Kota Kediri.

Pada Komunitas cosplay mengalami masa henti kegiatan sebagai dampak dari pandemi Covid-19, di mana tidak ada kegiatan yang dapat diselenggarakan karena pembatasan sosial dan penutupan tempat-tempat umum. Namun, setelah masa pandemi reda, event-event cosplay kembali diadakan di Kota Kediri. Pada saat pandemi mulai mereda, beberapa event cosplay di Kota Kediri diantaranya Tanoshi Bounenkai di mall Ramayana Kediri, Iki Fest 2023 di area Gedung GNI Kota Kediri, dan Ai No Shi di area SMKN 1 Kota Kediri. Acara-acara tersebut menawarkan berbagai macam kegiatan dan hiburan untuk para penggemar cosplay, seperti kompetisi kostum, pertunjukan seni, dan workshop kreatif.

Selain itu, event-event tersebut juga menampilkan berbagai stand yang menjual berbagai macam barang dan makanan berbau Jepang, seperti aksesoris anime, baju dengan motif anime, dan makanan khas Jepang. Hal ini menambah keseruan acara dan menarik minat pengunjung yang hadir.