

Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan

Abdurrahman Fadhiil Pinem
e-mail: pinemfadhiil@gmail.com

Abstract

Cosplay otaku is a person who has obsessions for the art of appearance with wearing costumes and accessories that imitates public figures of character better than the comic figure and cartoons that originating in the country of japan. The state of being a cosplayer otaku-cosplay obsessed closely related to how the concept of himself formed. It is not uncommon in doing cosplay the cosplayer deprive of the character native himself and had been replaced by a figure by which they perankan character. In relation to this matter, writer interested to scrutinize how self-concept otaku cosplay among community cosplayer Medan. This study aims to to see how mind, self, and society said in build self-concept cosplayer in Medan. The use writers interaksionisme theory symbolic belonging to george herbert said mead and qualitative research methods have descriptive. This research result indicates that self-concept otaku cosplay having self-concept positive where the otaku agents cosplay can develop potential which they have with bercosplay but also have the concept of soul that has negative where otaku cosplay not very open and lack of communication between significant other or on the community. Reference group does not change the otaku cosplay communiqu that is closed and a lack of their communication .

Key words: *The Concept of Self , George Herbert Mead, Otaku Cosplay*

Abstrak

Otaku Cosplay merupakan seseorang yang memiliki obsesi terhadap seni penampilan dengan mengenakan kostum dan aksesoris yang meniru tokoh serta karakter baik dari tokoh komik maupun kartun yang berasal dari negara Jepang. Otaku-cosplay yang terobsesi menjadi seorang cosplayer berhubungan erat dengan bagaimana konsep dirinya terbentuk. Dalam melakukan kegiatan cosplay tidak jarang para cosplayer menghilangkan karakter asli dirinya dan digantikan dengan karakter tokoh yang mereka perankan. Terkait hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana konsep diri Otaku Cosplay di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *mind, self, dan society* dalam membangun konsep diri Cosplayer di Medan. Penulis menggunakan teori interaksionisme simbolik milik George Herbert Mead serta menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri Otaku Cosplay memiliki konsep diri positif dimana sang pelaku Otaku Cosplay dapat mengembangkan potensi diri yang mereka miliki dengan bercosplay tetapi juga memiliki konsep diri yang negatif dimana Otaku Cosplay tidak terlalu terbuka dan kurangnya komunikasi antara *significant other* atau pun terhadap masyarakat. Reference group tidak merubah cara berkomunikasi para otaku cosplay yang tertutup dan kurangnya komunikasi mereka.

Kata Kunci : Konsep Diri, George Herbert Mead, Otaku Cosplay

Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia yang tidak akan pernah terlepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Kita mengetahui bahwa manusia merupakan makhluk yang paling sempurna dimana manusia memiliki akal dan pikiran dalam bertindak dan berperilaku di kehidupan sosialnya. Sebagai makhluk sosial, manusia pada hakekatnya membutuhkan manusia lain untuk bertahan hidup sekaligus saling berinteraksi dengan sesamanya, satu-satunya cara untuk dapat berinteraksi adalah dengan berkomunikasi. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai aspek terpenting dan kompleks bagi kehidupan manusia.

Komunikasi merupakan hal yang sangat vital dalam mempengaruhi perkembangan diri seseorang, semua sifat tingkah laku serta perilaku seseorang terbentuk oleh proses komunikasi dan dipengaruhi oleh orang-orang terdekat seperti keluarga dan sahabat serta pengaruh media yang sedang berkembang saat ini.

Konsep diri seseorang terbentuk bukan karena faktor yang dibawa sejak lahir melainkan faktor yang di pelajari dan terbentuk melalui pengalaman individu dan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi ini kita akan menemukan diri kita, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan hubungan kita dengan dunia di sekitar kita.

Konsep diri sangat berhubungan erat dengan pengalaman sosial, konsep diri terbentuk karena adanya interaksi seseorang dengan orang-orang yang berada di sekitarnya apa yang dipersepsikan seseorang atau lingkungan tentang dirinya akan mempengaruhi diri mereka. Konsep diri dapat berbentuk konsep diri positif ataupun negatif, tergantung dari diri individu sendiri. Pada dasarnya konsep diri terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan seseorang sampai dewasa.

Fenomena perkembangan budaya-budaya populer banyak memengaruhi dalam bidang seni yang membawanya melewati batas wilayah negara. Majunya teknologi dan penyebaran informasi yang

syarat akan budaya yang terbawa di dalamnya membuat orang-orang yang berada di bagian dunia lain dapat mengetahui, belajar, juga mengadopsi budaya luar yang masuk untuk dijadikan landasan dalam perilaku juga gaya hidup. Budaya asing tentu dapat masuk kapan saja dan membuat perubahan yang signifikan mulai dari pola pikir, perilaku maupun pola hidup masyarakat. Hal ini akan berkaitan dengan konsep diri yang dibangun oleh individu.

Salah satu negara yang gencar melakukan transfusi kebudayaannya adalah Negara Jepang. Masuknya berbagai budaya asal negeri Sakura yang mengincar segmentasi anak muda, telah membawa banyak sub budaya populer baru diantaranya adalah *costum player* atau biasa disebut *cosplay*. Di Indonesia sendiri *cosplay* lebih dikenal sebagai seni penampilan dengan mengenakan kostum dan aksesoris yang meniru tokoh serta karakter baik dari tokoh komik maupun kartun.

Cosplay biasanya mengidentifikasi diri mereka dengan karakter-karakter fiksi

melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. Pakaian yang digunakan akan terlihat lebih mencolok begitupun dengan aksesoris dan riasan yang dipakai. Selain itu para pelaku *cosplay* berusaha menirukan adegan-adegan atau gerakan karakter yang sedang diperankannya untuk mendukung dan melengkapi penampilan mereka agar semirip mungkin. Pelaku *cosplay* disebut dengan *cosplayer/coser*. Biasanya *cosplayer* akan berkumpul pada acara-acara tertentu bersama *cosplayer* lainnya dan juga para penikmat *cosplay* atau anime.

Di Medan sendiri terdapat sebuah event budaya Jepang yang terkenal yaitu Bunkasai USU, acara ini merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan setahun sekali yang diadakan selama 3 hari, sejak tahun 2008, bekerjasama antara USU dengan beberapa perusahaan di Kota Medan seperti Konsulat Jendral Jepang, Medan, Japan Club maupun persatuan keturunan warga Jepang di Indonesia dan banyak lagi. Acara ini meliputi lomba Gundam, J-Style, cerdas cermat tentang budaya Jepang, Origami, Kanji Style, dan

pada puncak acara menampilkan cosplay, kembang api, dan pelepasan lampion. Namun ada juga pengunjung dengan mengenakan cosplay yang hanya ingin memeriahkan acara tanpa mengikuti lomba-lomba yang di adakan oleh penyelenggara acara. Mereka menyebut diri mereka sebagai cosstreet. Para cosstreet ini berada di sekitar tempat berlangsungnya acara dan akan dengan senang hati memenuhi keinginan pengunjung acara untuk berfoto dengan mereka.

Dalam cosplay, para remaja bisa bertemu dengan teman-teman yang memiliki minat yang sama yaitu cosplay, menambah kemampuan yang diperlukan dalam cosplay seperti menjahit, membuat properti, akting, penghayatan karakter, menjadi lebih percaya diri untuk tampil di depan banyak orang dan juga menambah prestasi dalam cosplay yang didapat dari mengikuti kompetisi cosplay. Dewasa ini, tidak sedikit penggemar anime jepang yang tidak hanya anak kecil, melainkan hingga orang dewasa. Rata rata penggemar anime berkisar dari umur 10 – 30 tahun. Bahkan para penggemar anime dan manga

ini mempunyai sebutan tersendiri. Sebutan bagi mereka para penggemar anime, manga, atau hal semacamnya yang khususnya berasal dari jepang disebut *Otaku*.

Otaku adalah sebutan bagi orang yang teramat berdedikasi pada kegemarannya, biasanya identik dengan orang yang menggemari anime, manga/comic, videogame, superhero, music, dan lain lain. Di Jepang sendiri, Otaku kadang berkonotasi jelek, karena dianggap terlalu berlebihan dan menggemari hobinya. Namun demikian tidak semua otaku berkelakuan seperti itu. Banyak juga yang menempatkan kegemarannya hanya sebatas hobi dan berperilaku normal seperti umumnya orang banyak.

Dari uraian diatas secara garis besar definisi Otaku-cosplay adalah seseorang yang hobi atau menggemari kegiatan yang berhubungan dengan cosplay, baik itu mengumpulkan foto-foto cosplayer, menggemari seorang cosplayer, membuat kostum untuk cosplayer, dan menjadi seorang cosplayer. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada otaku-cosplay yang terobsesi

menjadi seorang *cosplayer*. Di Indonesia khususnya di Medan cosplay adalah salah satu kegiatan yang sedang digemari banyak kalangan remaja, karena dengan mengikuti kegiatan tersebut mereka dapat menghidupkan karakter-karakter *anime* yang mereka gemari dan mengekspresikan diri mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa kegiatan otaku-cosplay yang terobsesi menjadi seorang *cosplayer* berhubungan erat dengan konsep diri seseorang, dikarenakan kegiatan tersebut mengarahkan mereka kepada 2 arus utama. Yang pertama akan timbulnya keyakinan dan kepercayaan diri yang kuat pada seorang otaku-cosplay ketika sedang tidak mengenakan kostum cosplay maupun ketika sedang mengenakan kostum cosplay dalam menjalankan peran sosialnya. Yang kedua akan timbulnya rasa ketidak yakinan terhadap diri sendiri yang akan cenderung menumbuhkan rasa pesimis dan minder seorang otaku-cosplay dalam peran sosialnya jika mereka tidak sedang mengenakan kostum cosplay. Sehingga, peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana

gambaran tentang psikologi komunikasi terhadap konsep diri seorang otaku-cosplay dalam menjadi seorang *cosplayer*.

Uraian Teoritis

Konsep Diri

Konsep diri merupakan refleksi dari seorang individu mengenai dirinya sendiri yang bersifat pribadi, dinamis dan evaluative. Secara singkat, konsep diri merupakan pandangan dimana seorang individu mampu mengetahui apa yang dimilikinya, yaitu kelebihan dan kekurangannya. Konsep diri sendiri berkembang oleh banyak faktor. Tapi, faktor pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan merupakan faktor utama dalam membentuk konsep diri. (Agustina, 2015: 25)

Menurut Deax, Dane dan Wrightman, konsep diri merupakan sekumpulan keyakinan dan perasaan seseorang mengenai dirinya sendiri, berkaitan dengan minat, bakat, kemampuan, penampilan dan psikologis. (Sarwono, 2009:53) Sedangkan menurut Goss dan O'Hair berpendapat bahwa konsep

diri mengacu pada penilaian seseorang mengenai dirinya tersebut, penghargaan inilah yang dikatakan oleh Myers dan Myers sebagai perasaan yang diperoleh seseorang pada saat tindakan yang dilakukannya sesuai dengan versi ideal orang tersebut mengharapkannya. (Sobur, 2003: 507)

Jalaludin Rakhmat menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertindak laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki. Jadi, bagaimana seseorang individu melakukan interaksi di masa kecilnya, itu akan terus dibentuk hingga dia memiliki pandangan tentang dirinya sendiri. (Rakhmat, 2007: 104)

Menurut Williard D. Brooks mendefinisikan konsep diri sebagai pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi, sosial, dan fisis. Konsep diri bukan hanya sekadar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian individu tentang dirinya sendiri. Jadi, konsep diri meliputi apa yang dipikirkan

dan apa yang dirasakan tentang diri kita sendiri. (Rakhmat, 2007:99)

Otaku Cosplay

Kitabayashi (2004) yang di rilis oleh *Nomura Research Institute* memfokuskan pengertian *otaku* sebagai konsumen yang banyak menghabiskan waktu dan uang untuk hobi yang dimilikinya dan mereka memiliki ciri-ciri psikologis yang unik.

Menurut defenisi tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya *otaku* memiliki ketertarikan yang luar biasa terhadap sesuatu hal. Tidak jarang para *otaku* menganggap bahwasanya mereka tidak bisa lepas dari segala sesuatu yang menjadi idola ataupun kesenangannya. Sehingga karena ketergantungan tersebut, *otaku* memiliki potensi penurunan kemampuan bersosialisasi mereka. (Agustina, 2015: 48)

Otaku merupakan remaja laki-laki maupun perempuan yang umumnya berusia antara 15-29 tahun. Ketika usia *otaku* cosplay yang sudah bisa disebut menginjak tahap dewasa, mereka masih gandrung akan tontotan film kartun

yang notaben disajikan untuk kepentingan anak-anak dan semakin gemar untuk mewujudkan karakter favorit mereka secara visual dengan mengenakan pakaian ala tokoh anime untuk ditampilkan dalam event Cosplay.

Masyarakat awam yang belum mengerti konsep otaku cosplay tentunya akan memberi justifikasi akan kegiatan yang otaku lakukan. Munculnya berbagai pandangan tentang otaku, ternyata memunculkan pula sisi psikologis unik yang tumbuh dalam diri mereka. Saat seorang otaku tidak mampu membaca dan memahami makna yang dilakukannya, sehingga tidak ada dukungan ataupun pencegahan yang diberikan, inilah saat dimana mereka memilih untuk menarik diri dari kehidupan sosial yang mereka miliki. Jika remaja merasa tidak layak secara sosial, mereka dapat menarik kembali dan selanjutnya memperkuat gambaran tentang ketidakcukupan mereka. (LittleJohn. 2009:234)

Cosplay

Cosplay atau singkatan dari *costum player* dalam bahasa Jepang

disebut dengan *kosupere* merupakan seni penampilan dan berperan dengan kostum dan aksesoris yang terkonstruksi dari berbagai budaya populer seperti *manga* (komik), *anime* (kartun), *game* dan juga dapat berasal dari berbagai tokoh fiksi. Cosplay biasanya mengidentifikasi diri mereka dengan karakter-karakter fiksi melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. (Nurfitriyani, 2016: 82)

Pakaian yang dikenakan oleh *cosplayer*, sebutan untuk orang yang melakukan cosplay, biasanya dilengkapi dengan aksesoris-aksesoris pendukung juga pakaian yang sama seperti tokoh fiksi yang sedang diperankannya. Aksesoris yang dipakai dapat berupa wig, bahkan ditambahkan dengan aksesoris tambahan seperti pedang, panah, tongkat, dan lain-lain, sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Selain berpakaian sesuai dengan karakter yang diperankannya, seorang *cosplayer* juga merias wajah mereka semirip mungkin bahkan bertingkah laku dan beradegan sesuai dengan ciri khas

karakter yang mereka jadikan role model. (Nurfitriyani, 2015:90)

Di Indonesia, cosplay mulai muncul dan dikenal sekitar tahun 2004 saat diadakannya acara festival Jepang. Hal itu pun bermula dari kota besar seperti Jakarta, lalu mulai menyebar luas dan dikenal oleh masyarakat di kota-kota besar lainnya, seperti Bandung, Surabaya dan Medan. Cosplayer biasa ditemui pada acara-acara Jepang atau J-Fest (Japan Festival) yang sudah tersebar hamper di banyak kota besar di Indonesia.

Di Sumatera Utara sendiri terdapat sebuah event budaya Jepang yang terkenal dan terbesar yaitu Bunkasai USU yang diselenggarakan oleh mahasiswa Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara, acara ini merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan setahun sekali yang di adakan selama 3 hari, sejak tahun 2008, bekerjasama antara USU dengan beberapa perusahaan di Kota Medan seperti Konsulat Jendral Jepang, Medan, Japan Club maupun persatuan keturunan warga Jepang di Indonesia dan banyak lagi. Acara ini meliputi lomba Gundam, J-Style,

cerdas cermat tentang budaya Jepang, Origami, Kanji Style, dan pada puncak acara menampilkan cosplay, kembang api, dan pelepasan lampion. Namun ada juga pengunjung dengan mengenakan cosplay yang hanya ingin memeriahkan acara tanpa mengikuti lomba-lomba yang di adakan oleh penyelenggara acara. Mereka menyebut diri mereka sebagai costreet. Para costreet ini berada di sekitar tempat berlangsungnya acara dan akan dengan senang hati memenuhi keinginan pengunjung acara untuk berfoto dengan mereka.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, Nawawi (2001:63) menyebutkan metode deskriptif sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Metode deskriptif kualitatif sangat berguna untuk melahirkan

teori-teori tentatif. Itu perbedaan esensial antara metode deskriptif-kualitatif dengan metode yang lain. Metode deskriptif kualitatif mencari teori, bukan menguji teori; *hypothesis generating*, bukan *hypothesis testing*; dan *heuristic*, bukan verifikasi. Ciri lain metode deskriptif kualitatif ialah menitikberatkan pada observasi dan suasana alamiah (natural setting). Penulis terjun langsung ke lapangan, bertindak sebagai pengamat. Jadi, penelitian deskriptif kualitatif memang bukan semata-mata mencari kebenaran, tetapi lebih pada pemahaman subyek terhadap dunia sekitarnya.

Hasil Dan Pembahasan

Jalaludin Rakhmat (2007) menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki. Jadi, bagaimana seseorang individu melakukan interaksi di masa kecilnya, itu akan terus dibentuk hingga dia memiliki pandangan tentang dirinya sendiri. Berdasarkan pengamatan penulis

dari hasil wawancara terhadap informan, mereka berpendapat bahwa konsep dirinya sebagai seorang otaku cosplay sebagai sebuah deklarasi atas apa yang telah mereka lihat dan lakukan selama ini. Kegiatan mereka yang sedari kecil berinteraksi dengan menyaksikan film anime membawa mereka kepada satu titik ingin menjadi seperti apa yang mereka saksikan di layar kaca.

Pengalaman-pengalaman yang datang dan kita lalui dapat berpengaruh terhadap perubahan dan pembentukan konsep diri seseorang. Walaupun tidak semua pengalaman tersebut memiliki pengaruh yang dominan. Karena hanya pengalaman yang sesuai dengan nilai dan konsep diri kita sajalah yang dapat diterima. Berdasarkan pada pengalaman tersebut maka akan timbul keinginan dalam diri kita untuk mempertahankan atau ingin mengubah konsep diri yang kita miliki sebelumnya.

Untuk menjabarkan bagaimana Komunikasi Psikologi terhadap Konsep Diri para Otaku Cosplayer ini terbentuk, penulis

menggunakan teori dari George Herbert Mead yang menjelaskan tiga konsep dalam menjabarkan proses terbentuknya konsep diri ini yaitu melalui pikiran (mind), diri sendiri (self) dan masyarakat (society).

a) Konsep Pikiran (Mind)

Pikiran adalah mekanisme penunjukan diri, untuk menunjukkan makna kepada diri sendiri dan kepada orang lain. Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak-gerak atau gesture tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Pikiran ini jugalah yang merupakan anugerah yang dapat digunakan untuk menganalisis makna sosial yang sama. Anugerah ini harus dapat dipergunakan dan dikembangkan melalui interaksi dengan individu lain. Karena dengan banyak melakukan interaksi, seseorang akan dapat lebih banyak mengenal simbol yang berupa gerak-gerak atau gesture, kata-kata, bahasa, dan berbagai simbol universal lainnya.

Dari pertanyaan yang diajukan mengenai pikiran (mind) pada informan Otaku Cosplay di Medan dapat ditarik kesimpulan bahwa pada awalnya, orang-orang yang suka akan tontonan anime belum merasa bahwa dia adalah seorang otaku. Mereka hanya berpikir bahwa kegemaran mereka dalam menyaksikan tontonan animasi sedari kecil di televisi sebagai rutinitas biasa. Tidak adanya larangan dalam menonton anime yang dilakukan orangtua terhadap anak-anak membuat aktivitas ini terus berlangsung. Namun, dikarenakan aktivitas ini berlangsung terus menerus lambat laun muncul kekaguman dan rasa senang terhadap karakter film animasi tersebut.

Kekaguman ini timbul akibat proses berpikir mereka dalam mengolah simbol-simbol yang ditampilkan sebagai sesuatu yang positif sehingga muncul keinginan untuk melakukan tindakan yang sama sesuai dengan apa yang karakter anime tampilkan.

Ke-empat informan mengakui bahwa mereka baru tertarik langsung menjadi otaku cosplay

beberapa tahun belakangan , saat mereka mulai menginjak usia remaja. Pada usia ini mereka juga mulai mendeklarasikan diri sebagai Otaku Cosplay. Penulis mengutip pernyataan langsung dari Ratu yang menyatakan:

“Dari kecil udah suka nonton anime. Tapi untuk tau tentang dunia cosplay sendiri baru ngikutin dari 4 tahun terakhir, tapi untuk tertarik langsung jadi otaku cosplaynya sendiri baru 3 tahun terakhir. Tertariknya pas dateng ke festival Jepang yang mengadakan event cosplay gitu dan keliatannya seru aja bisa meranin banyak karakter anime yang adanya cuma di komik atau kartun yang biasa ditonton.”

b) Konsep *Self* (Diri Sendiri)

Proses pembentukan *self* merupakan proses yang panjang dari sebuah pembentukan konsep diri. Faktor *mind* dan *society* jelas menjadi sebuah alat pendukung dalam pembentukan *self* di Penelitian ini. Pada Otaku Cosplay, pembentukan *self* merupakan hal dimana mereka harus bisa menunjukkan tentang sejauh mana mereka mampu untuk

mendapatkan konsep *self* sebagai Otaku Cosplay yang ideal dalam versi mereka.

Seseorang yang gandrung akan tontonan film animasi, mulai mencoba mengenakan kostum-kostum karakter anime, semakin tahu akan makna otaku dan mengakui bahwa dirinya adalah seorang otaku, berarti ia telah masuk kedalam tahap yang kedua, yakni tahap dimana para otaku mulai mempresentasikan diri mereka sebagai otaku melalui sebuah tindakan.

Pada Penelitian ini, proses pembentukan *self* sebagai otaku pun telah banyak dilakukan oleh para narasumber demi mendapatkan aktualisasi diri dari hobi mereka sebagai seorang otaku cosplay. Tak jarang para informan sampai mengeluarkan sumber daya seperti uang untuk memfasilitasi kesenangannya itu. Para informan menganggap melakukan Cosplay sebagai bentuk ekspresi diri mereka atas karakter-karakter anime yang mereka sukai.

Informan biasanya mengidentifikasi diri mereka dengan karakter-karakter fiksi

melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. Pakaian yang digunakan akan terlihat lebih mencolok begitupun dengan aksesoris dan riasan yang dipakai. Selain itu para informan ini berusaha semaksimal mungkin untuk menirukan adegan-adegan atau gerakan karakter yang sedang diperankannya untuk mendukung dan melengkapi penampilan mereka agar semirip mungkin.

Pengambilan peran sebagai seorang otaku cosplay ini merupakan hasil dari sebuah keikutsertaan mereka di dalam masyarakat. Meskipun aktivitas costum player yang mereka lakukan ini bertolak belakang dari norma yang ada di lingkungan mereka dan tidak jarang mendapat komentar negatif, buruk bahkan dianggap aneh dan kekanakan.

Sedikit banyaknya respon atau tanggapan negatif akan memengaruhi pola pikir juga karakter seseorang. Untuk menyeimbangkannya maka dibutuhkan pengalaman positif untuk menetralkan kembali hati serta pikiran yang sudah

terpengaruh oleh dampak yang ditimbulkan dari lingkungan tempat ia mendapat tanggapan negatif.

Hal menarik lainnya dari pembentukan konsep self terhadap para otaku cosplayer dari hasil wawancara ada pada salah satu informan yang bernama Javin. Dari pengamatan peneliti, Javin terlihat sebagai pria pada umumnya. Berpostur gagah, memiliki suara tegas dan terlihat sangat *manly*. Tetapi saat ia sudah menjadi karakter yang dicosplaykannya, terkhusus saat ia sudah memerankan karakter wanita, maka karakter asli Javin tergantikan dengan karakter yang sedang dimainkannya. Dari hal ini terlihat pembentukan konsep self (diri sendiri) yang dibangun Javin di kehidupan nyata tidak berpengaruh terhadap dirinya yang sedang bercosplay, hal itu dikarenakan karakter cosplay dengan karakter asli Javin memiliki perbedaan dan Javin tidak mencampur-adukkan keduanya saat ia bercosplay maupun di kesehariannya.

c) Konsep Masyarakat (Society)

Society atau masyarakat merupakan kumpulan dari berbagai

macam aspek sosial yang ada di dalam kehidupan masyarakat. Antara lain adat, suku bangsa, budaya, hingga kepada aspek agama. Pembentukan simbol-simbol, sifat dan karakter individu dalam masyarakat yang paling dini pada umumnya dipengaruhi oleh keluarga dan orang-orang dekat lainnya di sekitar. Mereka itulah yang disebut *significant other*. Selain *significant other*, konsep diri juga dipengaruhi oleh satu kelompok yang disebut *reference groups*.

Orang lain dapat memberikan penilaian terhadap diri kita baik secara langsung dengan cara memberikan feedback secara aktif mengenai diri kita, juga penilaian secara tidak langsung yaitu dengan cara melakukan refleksi terhadap reaksi yang diberikan oleh orang lain menyangkut perilaku yang kita lakukan. Maksudnya ialah mengamati cara orang lain bersikap dan memandang diri kita saat bersama dengannya, lalu memasukkan pandangan tersebut ke dalam konsep diri yang kita miliki.

Dari hasil penelitian di ketahui bahwa kelompok *significant other* hanya sebatas setuju atau tidak setuju tanpa adanya tindakan pengawasan atau pembatasan terhadap kegiatan para informan sebagai Otaku Cosplay. Ketidakpedulian kelompok *society* ini dapat menimbulkan suatu potensi yang dapat berkembang liarnya konsep diri dari pelaku Otaku Cosplay, hal ini disebabkan karena minimnya komunikasi serta interaksi terhadap kelompok *significant other* dengan pelaku Otaku Cosplay.

Namun hal yang berbeda justru dilontarkan oleh kelompok *reference group* kebanyakan dari mereka telah memahami apa itu makna Otaku Cosplay, mereka lah yang paling mendukung kegiatan Otaku Cosplay dan bahkan sebagian dari mereka juga ikut menikmatinya.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *reference group* banyak yang sudah mengetahui makna Otaku Cosplay berbeda dengan *significant other*, mereka lebih kurang komunikasi dan interaksi sehingga hubungan antara *significant other* dan Otaku Cosplay

menjadi terbatas dan tertutup. Dengan hubungan antara *reference group* yang lebih terbuka dapat memberikan ruang kepada *reference group* untuk bisa masuk kedalam dunia Otaku Cosplay sehingga hal tersebut dapat digunakan untuk memberikan batasan ataupun dukungan serta pengawasan terhadap hal-hal yang dilakukan oleh pelaku Otaku Cosplay.

Simpulan

Dari hasil penelitian tentang psikologi komunikasi remaja Otaku Cosplay terhadap Konsep Diri di kalangan komunitas cosplayer medan dapat di ambil kesimpulan

1. Peneliti menemukan bahwa konsep diri Otaku Cosplay terbentuk sejak mereka masih anak-anak dikarenakan keseringan menonton kartun asal jepang (anime) yang terus-menerus mereka lakukan sampai saat ini tanpa adanya pengawasan atau pembatasan dari pihak significant other atau keluarga maupun kerabat mereka.
2. Reference Group tidak mengubah cara berkomunikasi para otaku cosplay yang cenderung tertutup dengan keluarga maupun orang lain yang bukan seorang otaku coplay.
3. Otaku Cosplay merupakan media atau wadah dimana mereka dapat mengeksplorasi diri mereka serta mendapat aktualisasi diri kepada masyarakat, mereka rela mengeluarkan banyak uang demi bisa memvisualisasikan karakter atau tokoh anime yang mereka sukai kedalam bentuk nyata yang mana dapat diketahui mereka senang dan merasa bahagia ketika mereka melakukan kegiatan mereka sebagai Otaku Cosplay walaupun mereka harus mengeluarkan uang yang tidak sedikit dan, namun kedepannya mereka ingin mendapatkan penghasilan dari kegiatan atau hobi mereka tersebut.
4. Konsep diri Otaku Cosplay dapat dilihat dari 2 sudut pandang yaitu positif dan negatif, hal positifnya adalah 1). Mereka sadar akan potensi yang mereka miliki dengan melakukan cosplay. 2). Mereka dapat dengan leluasa menanggapi kritik masyarakat dengan cara mereka sedikit menjelaskan bahwa Otaku

Cosplay itu bukan hanya sekedar hobi yang membuang uang, namun juga bisa menghasilkan uang. Hal negatifnya adalah 1). Beberapa dari mereka cenderung acuh dan tidak peduli akan tanggapan dan kritik dari masyarakat. 2) Otaku Cosplay cenderung tertutup dan membatasi komunikasi terhadap lingkungan maupun keluarga yang seharusnya mengawasi mereka dalam menjalankan kegiatan hobi mereka sebagai Otaku Cosplay.

nion/papers/2004/np200484.html

Littlejohn, Stephen W (2009). *Teori Komunikasi*, Jakarta: Salemba Humanika

Nawawi, Hadari (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Nurfitriyani (2016). *Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah

Rakhmat, Jalaluddin (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sarwono, Sarlito (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Sobur, Alex (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pusaka Setia

Daftar Pustaka

Agustina, Helmi (2015). *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Malang*. Serang :Universitas Ageng Tirtayasa

Galbraith, Patrick. *MOE: Exploring Virtual Potential in Post Millenia Japan, electronic Journal Of Contemporary Japanese Studies* 5. (21 Desember 2017) .
<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>

Kitabayashi, Ken (2004). *The Otaku Group from a Buisness Perspective*. Nomura Research Institute. (21 Desember 2017).
<http://www.nri.com/global/opi>