

**PSIKOLOGI KOMUNIKASI REMAJA “OTAKU
COSPLAY” TERHADAP KONSEP DIRI DI
KALANGAN KOMUNITAS COSPLAYER MEDAN**

SKRIPSI

Oleh :

ABDURRAHMAN FADHIIL PINEM

1403110126

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : ABDURRAHMAN FADHIIL PINEM

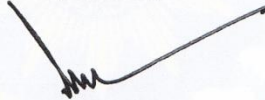
NPM : 1403110126

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : PSIKOLOGI KOMUNIKASI REMAJA "OTAKU COSPLAY" TERHADAP KONSEP DIRI DI KALANGAN KOMUNITAS COSPLAYER MEDAN

Medan, 28 Maret 2018

Pembimbing



Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A

Disetujui Oleh
KETUA PROGRAM STUDI



NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

Pt. Dekan



Dr. RUDIANTO, M.Si



PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : ABDURRAHMAN FADHIL PINEM

NPM : 1403110126

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari : Rabu, 28 Maret 2018

Waktu : 08.00 s/d selesai

TIM PENGUJI


PENGUJI I : Dra. Hj. ASMAWITA, AM, MA

PENGUJI II : Drs. BHRUM JAMIL, MAP

PENGUJI III : Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A



PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. RUDIANTO, M.Si



Sekretaris

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya **ABDURRAHMAN FADHIL PINEM, NPM 1403110126**, menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Saya yang menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam bentuk segala bentuk dilarang oleh Undang-Undang termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat, menjiplak dan mengambil karya orang lain adalah tindak kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil dan karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, ciplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu keguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi berupa:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai ujian saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar sarjana yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan pemberian ijazah dan transkrip nilai yang saya terima.



Medan, Maret 2018

ABDURRAHMAN FADHIL PINEM

ABSTRAKSI

PSIKOLOGI KOMUNIKASI REMAJA “OTAKU COSPLAY” TERHADAP KONSEP DIRI DI KALANGAN KOMUNITAS COSPLAYER MEDAN

Oleh: Abdurrahman Fadhiil Pinem

1403110126

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 dimana data diperoleh dengan menggunakan metode wawancara.

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 cenderung tidak merubah cara berkomunikasi para otaku cosplay yang tertutup dan kurangnya komunikasi mereka.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Serta tidak lupa shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw.

Skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir yang wajib ditempuh di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Skripsi ini dibuat berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dari awal penelitian hingga selesai.

Dengan selesainya Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis. Dalam proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini, penulis ingin menghaturkan ucapan terimakasih kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta Persadanta dan Sugiharti yang telah memberikan begitu banyak dukungan moril maupun materil serta doa dan kasih sayang yang tidak pernah terputus untuk penulis.
2. Bapak Dr. Agussani M.AP selaku Rektor UMSU.
3. Bapak Dr. Rudianto, M.Si selaku Plt Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Almarhum Bapak Tasrif Syam M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Bapak Drs. Zulfahmi, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom selaku ketua Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Dosen Pembimbing Dr. Anang Anas Azhar, M.A. yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Dosen FISIP UMSU yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
10. Pegawai Birokrasi UMSU yang selama ini membantu menyelesaikan segala urusan kemahasiswaan.
11. Untuk orang spesial bagi penulis yaitu Diah Permata Sari yang telah memberikan penulis motivasi dan semangat selama menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Medan, Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Perumusan Masalah	6
Pembatasan Masalah	6
Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
Sistematika Penulisan.....	7
BAB II URAIAN TEORITIS	9
Komunikasi.....	9
Psikologi Komunikasi	10
Komunikasi Massa	14
Komunikasi Kelompok.....	22
Konsep Diri.....	28
Teori Simbolik George Herbert Mead	33
Otaku Cosplay.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
Jenis Penelitian.....	40
Kerangka Konsep	41
Defenisi Konsep	41
Kategorisasi	43
Narasumber.....	43
Teknik Pengumpulan Data	43
Teknik Analisis Data.....	45

Waktu dan Lokasi Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	47
Profil Narasumber	47
Hasil dan Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP	73
Kesimpulan.....	73
Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4 Kategorisasi.....	29
Tabel 4.1 Daftar Informan.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembentukan Konsep Diri	19
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	27
Gambar 4.1 Foto Profil Javin	34
Gambar 4.2 Foto Profil Utami.....	36
Gambar 4.3 Foto Profil Ratu Safira	38
Gambar 4.4 Foto Profil Faris.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

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 dipelajari 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.

Contoh kasus yang terjadi di desa Tanjung Rejo Indonesia misalnya, seorang anak yang bernama Purwanto (8) memiliki konsep diri layaknya perilaku

seekor sapi. Keanehan dalam diri putra kedua pasangan Sukarlan (42) dan Saeran (40) itu baru terlihat jika melihat kebiasannya sehari-hari. Saat melihat tumpukan rumput atau jerami hijau, bocah tersebut suka mengunyahnya sampai halus. Sebelum mengunyah rumput Purwanto biasanya mencium rumput-rumput tersebut seperti menirukan seekor sapi yang dipelihara.

Dikisahkan pula, saat mengunyah rumput, ia biasanya berdiri di samping kandang sapi milik orang tuanya dengan posisi salah satu kakinya diangkat. Saat mengunyah rumput, Purwanto juga terlihat sangat menikmati, sampai kedua matanya terpejamkan. Saeran mengatakan, dirinya tidak tahu apakah ada hubungan antara kebiasaan aneh anaknya dengan keterlambatan berjalan dibandingkan anak-anak lainnya. "Waktu kecil ia pernah kami periksakan ke dokter. Kata dokter tidak mempunyai penyakit, " ujar Saeran. ibu Purwanto saat dihubungi wartawan di rumahnya. (Suara Merdeka.com)

Purwanto adalah contoh anak yang memiliki konsep diri yang terbentuk oleh perilaku sapi, karena mungkin pada masa kecilnya purwanto kurang mendapatkan perhatian dan kurang berkomunikasi dengan orangtuanya dan lebih banyak menghabiskan waktunya di dekat kandang sapi peliharaan orangtuanya.

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 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 *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 diatas 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.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diambil dan dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimanakah Psikologi Komunikasi Remaja “Otaku Cosplay” Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan?”.

Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar permasalahan yang diteliti menjadi lebih jelas, terarah dan tidak terlalu luas. Sehingga dapat menghindari salah penafsiran terhadap yang dimaksud peneliti, karena itu masalah yang diteliti ini terbatas pada :

1. Penelitian hanya di lakukan terhadap pelaku Otaku-cosplay di Kota Medan
2. Penelitian hanya di lakukan pada remaja usia 11-24 tahun

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menguraikan konsep mind otaku cosplay di kota Medan
2. Untuk menguraikan konsep self otaku cosplay di kota Medan
3. Untuk mengetahui *significant other* dan *Reference group* membangun konsep diri otaku cosplay di komunitas cosplayer Kota Medan

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, dapat memberikan informasi mengenai Bagaimana otaku cosplay memaknai dirinya serta bagaimana *significant other* dan *reference group* membangun konsep diri otaku cosplay di komunitas cosplayer Kota Medan
2. Secara praktis, kiranya Penelitian ini akan dapat memberikan tambahan sebagai sumber literatur bagi mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Berisikan Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan

Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian

BAB II : Uraian Teoritis

Berisikan tentang Teori Psikologi Komunikasi, Konsep Diri, Teori Interaksi

Simbolik George Herbert Mead dan defenisi Otaku-Cosplay

BAB III : Metodologi Penelitian

Berisikan tentang Jenis Penelitian, Kerangka Konsep, Definisi Konsep, Kategorisasi, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Narasumber, Waktu dan Lokasi Penelitian

BAB IV : Analisis Hasil dan Pembahasan

Berisikan Penyajian Hasil dan Pembahasan Penelitian

BAB V : Penutup

Berisikan Kesimpulan dan Saran

BAB II

URAIAN TEORITIS

Komunikasi

Pengertian Komunikasi

Secara sederhana, definisi dari komunikasi yaitu sebagai penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikannya. Definisi komunikasi menurut Byker dan Anderson yang dikutip dalam buku Mulyana, bahwa komunikasi (manusia) adalah berbagai informasi antara dua orang atau lebih. (Mulyana, 2005: 35)

Berelson dan Stainer mendefinisikan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan lambang atau kata. Kegiatan atau proses penyampaiannya biasanya dinamakan komunikasi. (Ruslan, 2005:21) Sedangkan John R. Schemeron dalam bukunya yang berjudul: *Managing Organizationl Behavior*, menyatakan bahwa komunikasi itu dapat diartikan sebagai proses antarpribadi dalam mengirimkan dan menerima simbol-simbol yang berarti bagi kepentingan mereka. (Widjaja, 2002:8)

Komunikasi merupakan aspek yang tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan sosial yang dilakoni oleh manusia. Segala macam lini kehidupan manusia dapat dipastikan memerlukan komunikasi sebagai alat untuk berinteraksi. Tangisan seorang bayi hingga gerakan seorang manusia lanjut usia yang terbaring sakit pun dapat diklasifikasikan sebagai bentuk komunikasi. Carl Hovland (Dalam Lubis:2011:9)

mendefinisikan komunikasi adalah proses seseorang menyampaikan rangsangan (biasanya dengan lambang, kata, gambar) guna merubah tingkah laku orang lain.

Salah satu formula yang sering dijadikan acuan oleh para ahli dan para pendidik di keilmuan komunikasi adalah dengan menggunakan formula milik Harold Lasswell. Laswell mengemukakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab pertanyaan : *Who says what in which channel to whom with what effect* (Siapa mengatakan apa melalui saluran apa kepada siapa dengan efek apa). (Effendy, 2007: 253)

Dilihat dari sejarah perkembangannya, komunikasi memang dibesarkan oleh para peneliti psikologi. Salah satu di antara empat orang bapak Ilmu Komunikasi yang disebut Wilbur Schramm seorang sarjana psikologi. Komunikasi bukanlah subdisiplin ilmu psikologi. Tapi sebagai ilmu, komunikasi menembuk banyak disiplin ilmu, salah satunya yaitu psikologi. Psikologi menyebut komunikasi sebagai penyampaian energi dari alat-alat indera ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh diantara berbagai system dalam diri organisme dan di antara organisme.(Rakhmat, 2011: 4)

Psikologi Komunikasi

Pengertian Psikologi Komunikasi

Komunikasi sangat esensial untuk pertumbuhan kepribadian manusia. Kurangnya komunikasi akan menghambat perkembangan kepribadian. Komunikasi amat erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran

manusia. Dalam sejarah perkembangannya komunikasi memang dibesarkan oleh para peneliti psikologi. Bapak Ilmu Komunikasi, Wilbur Schramm adalah sarjana psikologi. Kurt Lewin adalah ahli psikologi dinamika kelompok.

Psikologi menyebut komunikasi sebagai penyampaian energi dari alat-alat indera ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh diantara berbagai system dalam diri organisme dan di antara organisme. (Rakhmat, 2011: 2-4)

Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Kamus psikologi, *Dictionary of Behavior Science*, Menyebutkan enam pengertian komunikasi :

- 1) Penyampaian perubahan energi dari satu tempat ke tempat yang lain seperti dalam system saraf atau penyampaian gelombang-gelombang suara.
- 2) Penyampaian atau penerimaan sinyal atau pesan oleh organisme.
- 3) Pesan yang disampaikan.
- 4) (Teori Komunikasi) Proses yang dilakukan satu system yang lain melalui pengaturan sinyal-sinyal yang disampaikan.
- 5) (K Lewin) Pengaruh suatu wilayah persona pada wilayah persona yang lain sehingga perubahan dalam satu wilayah menimbulkan perubahan yang berkaitan pada wilayah lain.
- 6) Pesan pasien kepada pemberi terapi dalam psikoterapi.

(Rakhmat, 2011: 4)

Daftar pengertian di atas menunjukkan rentangan makna komunikasi sebagaimana digunakan dalam dunia psikologi. Psikologi mencoba menganalisa seluruh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi. Psikologi juga tertarik pada komunikasi di antara individu: bagaimana pesan dari seorang individu menjadi stimulus yang menimbulkan respons pada individu yang lain. Psikologi bahkan meneliti lambing-lambang yang disampaikan. Psikologi meneliti proses mengungkapkan pikiran menjadi lambang, bentuk-bentuk lambang, dan pengaruh lambang terhadap perilaku manusia.

Penggunaan Psikologi Komunikasi

Manusia belajar menjadi manusia melalui komunikasi. Anak kecil hanyalah seonggok daging sampai ia belajar mengungkapkan perasaan dan kebutuhannya melalui tangisan, tendangan atau senyuman. Segera setelah berinteraksi dengan orang disekitarnya, terbentuklah apa yang kita sebut kepribadian. Kepribadian terbentuk sepanjang hidup kita. Selama itu pula komunikasi menjadi penting untuk pertumbuhan pribadi kita. Melalui komunikasi kita menemukan diri kita, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan hubungan kita dengan dunia. (Rakhmat, 2011: 13)

Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (1974), komunikasi yang efektif setidaknya menimbulkan lima hal :

- 1) Pengertian : Penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator. Kegagalan menerima isi pesan secara cermat disebut kegagalan komunikasi primer (*primary breakdown in communication*).

- 2) Kesenangan : tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengertian. Komunikasi fatis (*phatic communication*) dimaksudkan untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.
- 3) Mempengaruhi Sikap : komunikasi persuasive memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek pada komunikaite. “proses mempengaruhi pendapat, sikap dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak seperti atas kehendaknya sendiri”. Para psikolog memang sering bergabung dengan komunikolog justru pada bidang persuasi.
- 4) Hubungan Sosial yang Baik : komunikasi ditujukan untuk menumbuhkan harapan sosial yang baik. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak tahan hidup sendiri. Kita ingin bergubungan dengan orang secara positif. Abraham Maslow menyebut dengan “kebutuhan akan cinta” atau “belongingness”. William Schutz (1966) merinci kebutuhan dalam tiga hal : kebutuhan untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi (*inclusion*), pengendalian dan kekuasaan (*control*), dan cinta serta kasih sayang (*affection*).
- 5) Tindakan : persuasi juga ditujukan untuk melahirkan tindakan yang dikehendaki. Menimbulkan tindakan nyata memang indikator efektivitas

yang paling penting. Karena untuk menimbulkan tindakan, kita harus berhasil lebih dulu menanamkan pengertian, membentuk dan meneguhkan sikap, atau menimbulkan hubungan yang baik. (Rakhmat, 2011: 13-16).

Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain, massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa disini menunjuk kepada khalayak, *audience*, penonton, pemirsa, atau pembaca. Menurut De Fluer dalam buku *Understanding Mass Communication* menyatakan bahwa komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikatormenggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan secara terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan berbeda-beda melalui berbagai cara (Riswandi, 2009:103).

Sementara itu, menurut Jay Black dan Frederick C. Whitney 1998 disebutkan, "*Mass communication is a process whereby mass-produced message are transmitted to large, anonymous, and heterogeneous masses of receivers* (Komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang di produksi secara massal/tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim, dan heterogen)" (Nuruddin, 2007:11-12).

Meletze juga mengungkapkan pendapatnya ia mengartikan komunikasi massa sebagai bentuk komunikasi yang mneyampaikan pernyataan secara terbuka

melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar (Elvinaro & Lukiati, 2007:4).

Ada satu definisi komunikasi massa yang dikemukakan Michael W. Gambel dan Teri Gambel 1986 dalam (Nurudin, 2007:8) akan semakin memperjelas apa itu komunikasi massa. Menurut mereka sesuatu bisa didefinisikan sebagai komunikasi massa jika mencakup hal-hal sebagai berikut :

- 1) Komunikator dalam komunikasi massas mengandalkan pesan secara modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu disebarkan melalui media modern pula antara lain surat kabar, majalah, televisi, film, atau gabungan diantara media tersebut.
- 2) Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagai pengetahuan dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sama lain. Anonimitas *audience* dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain. Bahkan pengirim dan penerima pesan tidak saling mengenal satu sama lain.
- 3) Pesan adalah milik publik. Artinya, bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik.
- 4) Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikator adalah milik publik. Artinya, bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik.

- 5) Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikatornya tidak berasal dari seorang tetapi lembaga. Lembaga pun biasanya berorientasi pada keuntungan, bukan organisasi suka rela atau nirlaba.
- 6) Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penapis informasi). Artinya, pesan-pesan yang disebarkan atau dipancarkan di *control room* oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sebelum disiarkan lewat media massa. Ini berbeda dengan komunikasi antarpribadi, kelompok atau rubrik di mana yang mengontrol bukan sejumlah individu. Beberapa individu dalam komunikasi massa itu berperan dalam membatasi, memperluas pesan yang disiarkan. Contohnya adalah seorang reporter, editor film, penjaga rubrik, dan lembaga sensor lain dalam media itu bisa berfungsi sebagai *gatekeeper*.
- 7) Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Kalau dalam jenis komunikasi lain, umpan balik bisa bersifat langsung. Misalnya, dalam komunikasi antarpersonal. Dalam komunikasi ini umpan balik langsung dilakukan, tetapi komunikasi yang dilakukan lewat surat kabar tidak bisa langsung dilakukan alias tertunda (*delayed*).

Dengan demikian, media massa merupakan alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain

adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas.

Definisi Media Massa

Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Media massa mampu menyebar luaskan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas (Nurudin, 2007: 9).

Menurut Burhan Bungin dalam bukunya , media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massa dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal (Bungin, 2006:7).

Keuntungan komunikasi dengan menggunakan media massa adalah bahwa media massa menimbulkan keserempakan artinya suatu pesan dapat diterima oleh komunikan yang jumlah relatif banyak. Jadi untuk menyebarkan informasi, media massa sangat efektif yang dapat mengubah sikap, pendapat dan perilaku komunikasi.

Fungsi Dan Peran Media Massa

Membicarakan fungsi media massa dengan fungsi komunikasi massa adalah sama karena komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media. Media yang digunakan beragam jenis mulai dari cetak, elektronik, sampai online.

Peranan media massa secara universal adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai media informasi. Yaitu yang berkaitan dengan peristiwa, gagasan, atau pikiran orang lain, apa yang dilakukan orang lain atau *special event*. Pesan yang informatif adalah pesan yang bersifat baru berupa data, gambar, fakta, opini dan komentar yang memberitakan pemahaman baru atau penambahan wawasan terhadap sesuatu.
- 2) Selain itu media massa juga menjadi media pendidikan. Dengan menyampaikan pengetahuan dalam bentuk artikel, laporan khusus, atau cerita yang memiliki misi pendidikan. Berfungsi mendidik apabila pesannya dapat menambah pengembangan intelektual, pembentukan watak, penambahan ketrampilan atau kemahiran bagi khalayaknya serta mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi masyarakat.
- 3) Media massa sebagai media hiburan. Yakni memberikan pesan yang bisa menghilangkan ketegangan pikiran masyarakat dalam bentuk berita, cerita bergambar, drama, musik, tari, dan yang lainnya.
- 4) Media massa sebagai media mempengaruhi. Fungsi mempengaruhi pendapat, pikiran dan bahkan perilaku masyarakat inilah yang merupakan hal penting dalam kehidupan masyarakat. Karena itulah, media yang memiliki kemandirian (*independent*) akan mampu bersuara atau berpendapat, dan bebas melakukan pengawasan sosial (*social control*) (Wardhani, 2008:25).

Media massa bukan hanya sebagai alat menyalurkan pesan, tetapi juga adalah lembaga bisnis. Media massa memiliki fungsi sosial yang berkaitan dengan politik, yaitu (Arifin, 2011:160) :

- 1) Fungsi informasi.
- 2) Fungsi mendidik.
- 3) Fungsi hiburan.
- 4) Fungsi menghubungkan.
- 5) Fungsi kontrol sosial.
- 6) Fungsi membentuk pendapat umum

Dennis McQuail (Arifin, 2011:317) menjelaskan bahwa efek media massa memiliki typologi yang mana terdiri dari empat bagian besar:

- 1) Efek media merupakan efek yang direncanakan.
- 2) Efek media massa yang tidak direncanakan atau tidak dapat diperkirakan.
- 3) Efek media massa terjadi dalam waktu pendek namun secara cepat, instan dan keras memengaruhi seseorang atau masyarakat.
- 4) Efek media massa berlangsung dalam waktu yang lama.

Bentuk - Bentuk Media Massa

Adapun jenis-jenis media massa pada masyarakat luas saat ini dapat dibedakan atas tiga kelompok, meliputi media cetak, media elektronik, dan media *online* (Mondry, 2008:12) :

1) Media Cetak

Media cetak merupakan media tertua yang ada di muka bumi, media cetak berawal dari media yang disebut dengan *Acta Diurna* dan *Acta Senatus* di kerajaan Romawi, kemudian berkembang pesat setelah Johannes Gutenberg

menemukan mesin cetak, hingga kini sudah beragam bentuknya, seperti surat kabar (Koran), tabloid, dan majalah.

2) Media Elektronik

Media elektronik muncul karena perkembangan modern yang berhasil memadukan konsep media cetak, berupa penulisan naskah dengan suara (radio), bahkan kemudian dengan gambar, melalui layar televisi. Maka kemudian, yang disebut dengan media massa elektronik adalah radio dan televisi.

3) Media *Online*

Media *online* merupakan media yang menggunakan internet. Sepintas lalu orang akan menilai media *online* merupakan media elektronik, tetapi para pakar memisahkannya dalam kelompok tersendiri. Alasannya, media *online* menggunakan gabungan proses media cetak dengan menukis informasi yang disalurkan melalui sarana elektronik, tetapi juga berhubungan dengan komunikasi personal yang terkesan perorangan.

Berikut adalah bentuk-bentuk media massa cetak, media elektronik dan media online :

a) Surat Kabar

Surat kabar atau sering disebut sebagai pers disinyalir sebagai media massa tertua di dunia, munculnya surat kabar dimulai dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg. Nama lain dari surat kabar adalah koran yang berasal dari bahasa Belanda: *krant*, dari bahasa Perancis: *courant* (Nurudin, 2007:55). Koran, sebuah publikasi yang muncul secara teratur dan sering, dan membawaberita tentang berbagai kejadian terkini.

b) Majalah

Majalah adalah publikasi atau terbitan berkala tetapi bukan setiap hari yang memuat berbagai artikel, berita, cerita, dongeng, mitos serta legenda untuk umum. Menurut Dominick klasifikasi majalah dibagi ke dalam lima kategori utama, yakni : majalah konsumen umum, majalah bisnis, majalah ilmiah, majalah khusus terbitan berkala, dan majalah humas (Ardianto, Komala, Karlinah, 2015:115).

c) Radio

Radio adalah media massa elektronik tertua dan sangat luwes. Selama hampir satu abad kehadirannya, radio telah berhasil mengatasi persaingan keras dengan bioskop, rekaman kaset, televisi, dan televisi kabel. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi dengan media lainnya.

d) Televisi

Televisi berasal dari kata *tele* (bahasa Yunani) yang berarti “jarak” dan *visi*(bahasa Latin) yang berarti “citra atau gambar”. Jadi, kata televisi berarti suatu sistem penyajian gambar berikut suaranya dari suatu tempat yang berjarak jauh. Dari semua media massa, televisilah yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia. Televisi dijelajahi hiburan, berita dan iklan. Mereka menghabiskan waktu menonton televisi sekitar tujuh jam dalam sehari.

e) Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di

bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya (Ardianto, Komala, Karlinah, 2015: 143).

f) Internet

Internet adalah perkakas sempurna untuk menyiagakan dan mengumpulkan sejumlah besar orang secara elektronis. Informasi mengenai suatu peristiwa tertentu dapat ditransmisikan secara langsung, sehingga membuatnya menjadi suatu piranti meriah yang sangat efektif. Internet menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok, jenis interaksi pada skala besar ini merupakan hal yang tak mungkin terwujud tanpa jaringan komputer(Ardianto, 2007: 143).

Komunikasi Kelompok

Michael Burgoon (Wiryanto, 2005: 52) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah merapat untuk mengambil suatu keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi

antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok. (Mulyana, 2005: 61).

Setiap kegiatan yang dijalankan oleh manusia dikarenakan timbul faktor-faktor yang mendorong manusia tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan. Begitu pula dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat, didorong oleh faktor-faktor tertentu. Mengapa manusia ingin melaksanakan komunikasi dengan yang lainnya, khususnya komunikasi kelompok adalah 20 kumpulan orang-orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Atau dengan kata lain, kelompok adalah kumpulan orang yang saling berinteraksi, interdependen (saling tergantung antara satu dengan yang lainnya), dan berada bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama. Dua faktor utama yang mengarahkan pilihan tersebut adalah kedekatan dan kesamaan.

1) Kedekatan

Pengaruh tingkat kedekatan, atau kedekatan geografis, terhadap keterlibatan seseorang dalam sebuah kelompok tidak bisa diukur. Kita membentuk kelompok bermain dengan orang-orang di sekitar kita. Kita bergabung dengan kelompok kegiatan sosial lokal. Kelompok tersusun atas individu-individu yang saling berinteraksi. Semakin dekat jarak geografis antara dua orang, semakin mungkin mereka saling melihat, berbicara dan bersosialisasi. Singkatnya, kedekatan fisik meningkatkan peluang interaksi dan bentuk kegiatan bersama yang memungkinkan terbentuknya kelompok

sosial. Jadi kedekatan menumbuhkan interaksi, yang memainkan peran penting terhadap terbentuknya kelompok pertemanan.

2) Kebersamaan.

Pembentukan kelompok tidak hanya tergantung pada kedekatan fisik, tetapi juga kesamaan diantara anggota-anggotanya. Sudah menjadi kebiasaan, orang lebih suka berhubungan dengan orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat intelegensi, dan karakter- 21 karakter personal lain. Kesamaan juga merupakan faktor utama dalam memilih calon pasangan untuk membentuk kelompok yang disebut Keluarga.

2.4.1 Jenis-jenis Komunikasi Kelompok

1) Komunikasi Kelompok Kecil

Komunikasi kelompok kecil (small/micro group communication) adalah komunikasi yang:

- a) Ditujukan kepada kognisi komunikan.
- b) Prosesnya berlangsung secara dialogis.

Dalam komunikasi kelompok kecil komunikator menunjukkan pesanya kepada benak atau pikiran komunikan, misalnya kuliah, ceramah, diskusi, seminar, rapat, dan lain-lain. Dalam situasi komunikasi seperti itu logika berperan penting. Komunikan akan menilai logis tidaknya uraian komunikator. Cara yang kedua dari komunikasi kelompok kecil ialah bahwa prosesnya berlangsung secara dialogis, tidak linear melainkan sirkular, umpan balik secara verbal. Komunikan dapat menanggapi uraian komunikator, bisa

bertanya jika kita tidak mengerti. Dapat menyanggah bila tidak setuju dan lain sebagainya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi kelompok kecil, diantaranya adalah variable yang berhubungan dengan input kelompok dan proses transformasi kelompok. Beberapa diantara faktor tersebut akan dibicarakan pada bagan pernyataan berikut (Arni, 2002: 182) :

1) Peranan berdasarkan Fungsi

Para peneliti kelompok yang dinamis mengidentifikasi dua peranan utama dari anggota kelompok yaitu peranan tugas dan peranan pemeliharaan. Peranan tugas berhubungan dengan penyelesaian tujuan yang segera dari kelompok, seperti membuat keputusan, menyelesaikan masalah atau merencanakan suatu proyek. Pemeliharaan berhubungan dengan perasaan anggota kelompok. Kelompok mungkin gagal memperhitungkan kebutuhan sosioemosional yang sangat halus yang dapat mempersulit interaksi dalam kelompok.

2) Tingkah laku tugas

- a) Mengambil inisiatif, seperti menentukan apakah masalah yang akan dibahas, menentukan aturan dalam komunikasi kelompok dan mengembangkan ide.
- b) Memberikan dan mencari informasi misalnya bertanya atau memberikan pendapat

- c) Mencari dan memberikan pendapat seperti bertanya dan memberikan pendapat
 - d) Mengolaborasi dan menjelaskan, seperti memberikan informasi tambahan tentang saran dan ide tertentu
 - e) Orientasi dan ringkasan seperti meninjau kembali pokok-pokok penting dalam usaha memberikan pengarahan serta bimbingan dalam diskusi
 - f) Mengecek apakah kelompok sudah siap untuk membuat keputusan
- 3) Tingkah laku pemeliharaan
- a) Mengharmonisasikan kelompok seperti menyelesaikan perbedaan dan mengurangi ketegangan komunikasi kelompok, kadangkadang dengan membuat humor.
 - b) Mencari jalan tengah, seperti menawarkan jalan tengah pada isu atau perubahan posisi
 - c) Memberikan sokongan dan semangat seperti menghargai, setuju menerima kontribusi yang lain
 - d) Menjaga lalu lintas komunikasi seperti, mempermudah interaksi diantara anggota
 - e) Menentukan standard an tes seperti pengecekan kemajuan kelompok, perasaan orang, norma kelompok kesukaran menilai jalannya komunikasi kelompok.

Dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak jenis komunikasi kelompok kecil antara lain rapat (rapat kerja rapat pimpinan, rapat mingguan), kuliah, ceramah, briefing, penataran, loka karya, diskusi panel, forum, symposium, seminar, konferensi, dan lain sebagainya.

2) Komunikasi Kelompok Besar

Sebagai kebalikan dari komunikasi kelompok kecil, komunikasi kelompok besar (large/marco group communication) adalah komunikasi yang:

- a) Ditujukan kepada seleksi komunikan
- b) Prosesnya berlangsung secara linear

Pesan yang di sampaikan oleh komunikator dalam situasi komunikasi kelompok besar, ditunjukkan kepada afeksi komunikan, kepada hatinya atau pada perasaanya. Contoh untuk komunikasi kelompok besar adalah misalnya rapat raksasa sebuah lapangan. Jika komunikan pada komunikasi kelompok kecil umumnya bersifat homogeny (antara lain sekelompok orang yang sama jenis kelaminnya, sama pendidikanya, sama status sosialnya), maka komunikan pada komunikasi kelompok besar umumnya bersifat heterogen mereka terdiri dari individu-individu yang beraneka ragam dalam jenis kelamin, usia, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, agama dan lain sebagainya. Proses komunikasi kelompok besar bersifat linear, satu arah dari titik yang satu ke titik yang lain, dari komunikator ke komunikan. Tidak seperti pada komunikasi kelompok kecil yang seperti telah diterangkan tadi berlangsung secara sirkular. Dialogis, bertanya jawab. Dalam pidato di

lapangan amat kecil kemungkinannya terjadi dialog antara seorang orator dengan salah seorang dari khalayak massa.

Konsep Diri

Pengertian 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 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. (Rakhmat, 2007: 104)

Menurut Williarn D. Brooks mendefinisikan konsep diri sebagai pandangan dan perasaan kira 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)

Menurut Ikhwan Lutfi dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Sosial* menyatakan bahwa konsep diri memberikan sumbangan terhadap identitas seseorang sepanjang kehidupan yang dilaluinya. Konsep diri juga mengandung implikasi motivasi yang memengaruhi diri seseorang mengenai serangkaian konsep yang dikonstruksikkan berdasarkan pengalaman yang memengaruhi pengalaman di masa depan. (Lutfi, 2009: 29-32)

Ciri-Ciri Konsep Diri

Menurut William D. Brooks dan Philip Emmert (Rakhmat, 2011: 105) menjelaskan lima ciri-ciri individu yang memiliki konsep diri positif dan negatif. Individu yang memiliki konsep diri negatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a Ia peka pada kritik. Orang ini sangat tidak tahan kritik yang diterimanya, dan mudah marah atau naik pitam. Bagi orang ini, koreksi seringkali dipersepsi sebagai usaha untuk menjatuhkan harga dirinya. Dalam komunikasi, orang yang memiliki konsep diri negatif cenderung

menghindari dialog yang terbuka, dan bersikeras mempertahankan pendapatnya dengan berbagai justifikasi atau logika yang keliru.

- b. Orang yang memiliki konsep diri negatif responsif sekali terhadap pujian. Walaupun ia mungkin berpura-pura menghindari pujian, ia tidak dapat menyembunyikan antusiasmenya pada waktu menerima pujian. Buat orang-orang seperti ini, segala macam embel- embel yang menunjang harga dirinya menjadi pusat perhatiannya.
- c. Bersamaan dengan kesenangannya terhadap pujian, mereka pun bersikap hiperkritis terhadap orang lain. Ia selalu mengeluh, mencela, atau meremehkan apa pun dan siapa pun. Mereka tidak pandai dan tidak sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada kelebihan orang lain.
- d. Orang yang konsep dirinya negatif, cenderung merasa tidak disenangi orang lain. Ia merasa tidak diperhatikan. Karena itulah ia bereaksi pada orang lain sebagai musuh, sehingga tidak dapat melahirkan kehangatan dan keakraban persahabatan. Ia tidak akan pernah mempersalahkan dirinya, tetapi akan menganggap dirinya sebagai korban dari sistem sosial yang tidak beres.
- e. Orang yang konsep dirinya negatif, bersikap pesimis terhadap kompetisi seperti terungkap dalam keengganannya untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi. Ia menganggap tidak akan berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya.

Sebaliknya, orang yang memiliki konsep diri positif ditandai dengan lima hal:

- a. Ia yakin akan kemampuannya mengatasi masalah.
- b. Ia merasa setara dengan orang lain.
- c. Ia menerima pujian tanpa rasa malu.
- d. Ia menyadari, bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat.
- e. Ia mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya.

Faktor Faktor yang Memengaruhi Konsep Diri

Konsep diri tidak lantas terbentuk begitu saja tanpa adanya contoh dan arahan dari orang lain. Konsep diri terbentuk dan dibentuk atas dasar proses interaksi yang terjadi di lingkungan individu tersebut. Individu akan memiliki konsep diri yang baik ketika lingkungan memberikan contoh bagaimana berinteraksi yang baik, dan begitu sebaliknya. (Agustina, 2015: 31)

a. Orang lain (Significant Other)

George Herbet menyebutkan dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara menyeluruh menurut pandangan orang lain terhadap dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Gabriel Marcel, filosof eksistensial, menulis tentang peranan orang lain dalam memahami diri kita. Kita mengenal diri kita dengan mengenal orang lain lebih dahulu. Bagaimana seorang individu menilai dirinya, akan membentuk konsep dirinya sendiri.

Konsep diri yang paling dini pada umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang-orang dekat lainnya disekitar, termasuk kerabat. Mereka itulah yang

disebut significant other. Orang tua atau siapapun yang pertama kalinya berinteraksi, merekalah yang mengajari seseorang kata-kata pertama. Mengatakan lewat ucapan dan tindakan bahwa seseorang itu baik, bodoh, cerdas, nakal, rajin, ganteng, cantik dan sebagainya.

Harry Stack Sullivan (1953) menjelaskan bahwa jika kita diterima orang lain, dihormati, dan disenangi karena keadaan diri kita, kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita. Sebaliknya bila orang lain selalu meremehkan kita, menyalahkan kita menolak kita, kita akan cenderung tidak akan menyenangi diri kita.

b. Kelompok Rujukan (Reference Group)

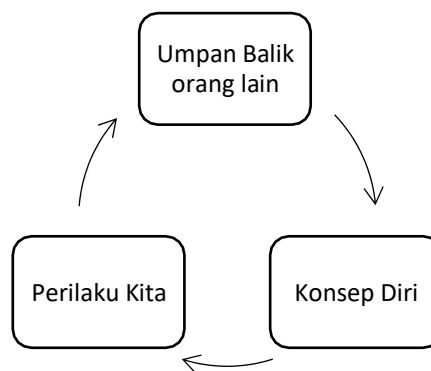
Dalam pergaulan bermasyarakat, kita pasti menjadi anggota berbagai kelompok : RT, Persatuan Bulutangkis, Ikatan Warga Bojongsako, atau Ikatan Sarjana Komunikasi. Setiap kelompok mempunyai norma-norma tertentu. Ada kelompok yang secara emosional mengikat kita, dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita. Ini disebut kelompok rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya. (Rakhmat, 2007:106)

Pembentukan Konsep Diri

George Herbert Mead mengatakan setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat dan itu dilakukan lewat komunikasi. Jadi, seseorang mengenal dirinya lewat orang lain, yang menjadi cermin dalam memantulkan bayangan kita. Charles H. Cooley

menyebutkan konsep diri itu sebagai *the looking glass-self*, yang secara signifikan ditentukan oleh apa yang seseorang pikirkan mengenai pikiran orang lain terhadapnya, jadi menekankan pentingnya respons orang lain yang diinterpretasikan secara subjektif sebagai sumber primer data mengenai dirinya.

(Mulyana, 2005: 10)



Gambar 2.1 pembentukan konsep diri

Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Teori interaksi simbolik menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi, serta inti dari pendekatan ini adalah individu. Setiap manusia yang menjalani hidupnya pasti tidak lepas dari segala proses komunikasi. Terdapat berbagai interaksi antar individu yang menggunakan simbol-simbol sebagai alat untuk bertukar pesan. Simbol itu bisa berbentuk verbal ataupun non verbal. Pesan-pesan ini tentu memiliki makna yang dimengerti oleh tiap individu yang berinteraksi.

Teori interaksi simbolik ini dicetuskan oleh George Herber Mead. Tiga konsep utama dalam teori Mead yang paling terkenal yaitu pikiran, diri sendiri dan masyarakat. Berdasarkan tiga konsep yang diungkapkan Mead ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Pikiran (Mind)

Pikiran adalah mekanisme penunjukan diri (self-indication), untuk menunjukkan makna kepada diri sendiri dan kepada orang lain. Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol mempunyai arti bisa berbentuk gerak-gerak atau gesture tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Dengan banyak melakukan interaksi, seseorang akan dapat lebih banyak mengenal simbol, kata-kata, bahasa dan berbagai simbol universal lainnya.

Ketika individu mengetahui berbagai macam simbol yang ada, maka selanjutnya individu tersebut berpikir, mengidentifikasi, menamai dan kemudian memaknai. Dalam interaksi yang manusia lakukan, mereka menafsirkan tindakan verbal dan nonverbal secara rutin dan berkala. Penafsiran tindakan melalui pikiran ini akan membawawa perkembangan manusia kepada hal yang lebih besar lagi.

b. Diri Sendiri (Self)

Self atau diri merujuk kepada kapasitas dan pengalaman yang memungkinkan manusia menjadi objek bagi diri mereka sendiri. Individu kadang bereaksi dengan baik kepada dirinya melalui perasaan bangga, bahagia dan merasa dirinya pemberani. Tapi tidak jarang juga individu marah, kesal dan jijik pada dirinya sendiri. Kemunculan ini bergantung kepada kemampuan individu untuk mengambil peran orang lain dalam lingkungan sosialnya. Melalui proses pengambilan peran ini, individu menginternalisasikan norma-norma mulai dari keluarga, kelompok sebaya, masyarakat hingga bangsanya.

Pandangan orang lain inilah yang menyebabkan individu memiliki konsep diri. Proses melihat diri sendiri melalui sudut pandang orang lain merupakan cara yang efektif bagi seorang individu masuk kedalam tatanan sosial karena individu tersebut mampu untuk menilai kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya sendiri.

c. Masyarakat (Society)

Proses berkehidupan ditengah kelompok yang terdiri atas perilaku-perilaku anggotanya, manusia diharuskan untuk memahami maksud orang lain yang juga mengharuskan kita untuk mengetahui apa yang akan kita lakukan selanjutnya sehingga dapat menanggipanya dengan cara yang tepat.

Masyarakat terdiri atas sebuah jaringan interaksi sosial dimana anggota-anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan di tengah masyarakat tersebut. Mereka membangun simbol agar dapat dipahami anggotanya. Simbol tersebut biasanya hanya dipahami oleh komponen masyarakat yang tergabung di dalamnya.

(Agustina, 2015: 40-45)

Otaku Cosplay

Pengertian Otaku

Secara singkat, *otaku* adalah seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada hal yang digemarinya. Banyak ahli berpendapat bahwa *otaku* merupakan seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi. Hal ini diperkuat oleh gagasan galbraith (2010)

dalam jurnalnya ia mendefinisikan otaku sebagai *hardcore fans* (penggemar fanatic) terhadap *anime, manga, dan game* yang mengidolakan (memuja) karakter fantasi. (Galbraith, 2009:)

Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Ken Kitabayashi dan 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. (Kitabayashi, 2004)

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)

Jurnal elektronik yang dirilis oleh *Nomura Research Institute*, sebuah perusahaan besar di Jepang yang bergerak dibidang konsultasi informas teknologi yang telah berdiri sejak tahun 1965 mengklasifikasikan otaku ke dalam 12 bidang, yaitu:

- 1) *Anime*
- 2) *Manga*
- 3) *Idols*
- 4) *Games*
- 5) Komputer
- 6) Peralatan audio-visual

- 7) Peranti telekomunikasi
- 8) Otomotif dan robotik
- 9) *Travel*
- 10) *Fashion*
- 11) Kamera
- 12) Dan Perkereta apian

(www.nri.co.ip)

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 tontonan film kartun yang notabene 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 member 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)

Pengertian 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 mengidentifikasikan diri mereka dengan karakter-karakter fiksi melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. (Nurfitriyani, 2015: 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

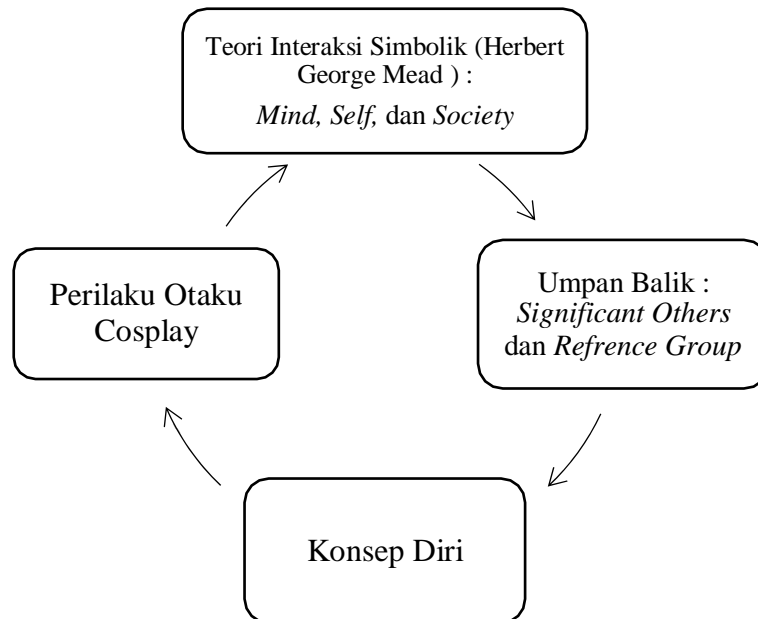
Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana data diperoleh dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Sehingga hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah berupa rangkaian hasil wawancara dan observasi, dan bukanlah angka yang biasanya disusun dalam bentuk teks kemudian diperluas.

(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.

Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Defenisi Konsep

Definisi konseptual menguraikan beberapa istilah atau konsep yang terkait pada penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Otaku Cosplay, Ken Kitabayashi menjelaskan pengertian *otaku* sebagai konsumen yang banyak menghabiskan waktu dan uang untuk hobi yang dimilikinya dan mereka memiliki ciri-ciri psikologis yang unik (Kitabayashi, 2004). Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa *otaku*, dalam hal ini Otaku Cosplay merupakan seorang yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan cosplay yang berciri khas kartun-kartun dari jepang (*anime*). Selain itu mereka berusaha menjadikan

cosplay sebagai bagian yang tak terpisahkan dari perkembangan dunia mereka.

2. Teori interaksi simbolik (Herbert Mead) menjelaskan 3 ide dasar dalam teori interaksi simbolik adalah : (1) Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan untuk belajar mengenali, menganalisis dan menggunakan simbol-simbol yang ada disekitarnya. (2) Diri Sendiri (*Self*) adalah kemampuan untuk melihat dirinya sendiri adalah dengan cara mengambil peran atau menggunakan sudut pandang orang lain. (3) Masyarakat (*society*) adalah kemampuan dalam berkehidupan sosial untuk “membaca” tindakan dan maksud orang lain serta menanggapi dengan cara yang tepat.
3. Umpan balik, ada yang paling berpengaruh dalam proses terbentuknya konsep diri yaitu orang-orang yang paling dekat dengan diri seseorang. George Herbert Mead (Rakhmat, 2008) menyebut mereka *significant other* yaitu orang lain yang sangat penting, dan *Reference Group* yaitu kelompok yang secara emosional mengikat seseorang dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri.
4. Konsep diri, yakni sejauh mana individu menyadari dan menerima segala kelebihan maupun kekurangannya. Jika individu tersebut mampu menerima kelebihan dan kekurangannya maka akan terbentuklah konsep diri yang positif, sebaliknya jika seseorang tidak dapat menerimanya, maka cenderung menumbuhkan konsep diri yang negatif.

Kategorisasi

Konsep Teoritis	Konsep Operasional
Psikologi Komunikasi Remaja “Otaku Cosplay” Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan	1. Psikologi Komunikasi 2. Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead : <i>a) Mind</i> <i>b) Self</i> <i>c) Society</i> 3. Konsep Diri : <i>a) Significant Other</i> <i>b) Reference Group</i>

Tabel 3.4 Kategorisasi

Narasumber

Narasumber adalah orang yang memberikan informasi kepada peneliti dan orang yang berkompeten untuk mengetahui tentang informasi. Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai 4 narasumber yang sudah lama berkecimpung dalam dunia cosplayer di Kota Medan

Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dalam metode survey melalui data pertanyaan yang diajukan secara lisan terhadap

responden atau objek. (Rosady Ruslan, 2003). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam proses Penelitian.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan wawancara tak berstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. (Sugiyono, 2008).

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata *documen*, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku. Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi dan data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai variabel yang berupa, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Menurut Gunawan (2013: 178) dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Metode ini digunakan untuk penelitian yang menurut Guba dan Lincoln, karena alasan-alasan yang dipertanggung jawabkan sebagai berikut:

1. Dokumentasi dipergunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya, dan mendorong.
2. Berguna sebagai bukti untuk pengujian.
3. Dokumen ini dapat dicari dan ditemukan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dilakukan secara interaktif. Menurut Sugiyono (2010: 246) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai. Maksudnya, dalam analisis data peneliti ikut terlibat langsung dalam menjelaskan dan menyimpulkan data yang diperoleh dengan mengaitkan teori yang digunakan. Analisis data model interaktif terdiri dari tiga hal utama yaitu penyajian data dan penarikan kesimpulan (verifikasi), dengan penjelasannya:

1. Penyajian data

Data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian-penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan.

2. Penarikan kesimpulan

Tahap terakhir yang berisikan proses pengambilan keputusan yang menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap “what” dan “how” dari temuan penelitian tersebut.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah berlokasi di Kota Medan, Sedangkan waktu dalam penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, yaitu dari Januari hingga Maret 2018.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Penulis dengan subjek penelitian . Selanjutnya data tersebut akan Penulis uraikan melalui uraian kata-kata secara deskriptif sehingga menghasilkan penelitian kualitatif yang sistematis.

Profil Narasumber

Narasumber atau informan merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar. Dalam proses ini penulis mengumpulkan data berupa hasil penelitian dari wawancara langsung kepada informan yang di lakukan penulis ke lokasi penelitian yang berada di wilayah Kota Medan.

Pada penelitian ini, penulis membuat kriteria atau standar dalam menentukan informan yang menjadi sumber data dalam penelitian. Adapun kriteria dasar penentuan key informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bersedia dimintai keterangan yang menyangkut masalah Otaku Cosplay
2. Memiliki minat yang besar terhadap dunia *anime* ataupun cosplay
3. Telah mengenal kebudayaan populer Jepang, khususnya dunia otaku cosplay lebih dari 2 tahun
4. Memiliki pengalaman dan telah mengikuti *event* Cosplay

Adapun yang menjadi informan dalam Penelitian ini adalah:

Tabel 4.1 Daftar Informan

No.	Nama	Status dalam Penelitian	Keterangan
1	Javin Lienata	Mahasiswa (Otaku)	Informan 1
2	Utami Sri Mentari	Mahasiswa (Otaku)	Informan 2
3	Ratu Safira	Mahasiswa (Otaku)	Informan 3
4	Muhammad Faris	Mahasiswa (Otaku)	Informan 4

Berikut adalah profil singkat mengenai narasumber atau informan yang diwawancarai peneliti:

1. JAVIN LIENATA



Gambar 4.1 Foto Profil Javin

Javin merupakan seorang pria kelahiran Medan 21 tahun lalu yang sangat menyukai berbagai budaya populer asal negeri Sakura terkhusus anime. Selain menyukai dunia anime, Javin pun menggemari manga dan juga kerap kali ikut

bagian dalam festival budaya Jepang sebagai seorang cosplayer atau costum player.

Javin sudah menyukai film-film animasi sejak ia duduk di bangku sekolah dasar. Beranggapan bahwa karakter atau tokoh dalam anime itu sangat keren dan memiliki desain kostum yang unik semakin membuat Javien tertarik untuk menjadi seorang costum player atau cosplay. Dengan melakukan cosplay, Javien merasa bisa mewujudkan karakter favoritnya yang ada dalam anime menjadi kenyataan di dunia nyata.. Javien mengaku mulai mendalami hobinya ini sejak 4 tahun terakhir.

Untuk mendukung kegemarannya terhadap budaya populer Jepang tersebut, maka Javin memilih untuk bergabung kedalam sebuah komunitas yang berbasis budaya populer Jepang yang ada di Kota Medan, yakni *Momiji*. Melalui komunitas ini, Javin merasa dapat semakin menyalurkan kegemarannya terhadap sebuah karakter di dalam dunia anime untuk bisa secara langsung berkontribusi bersama memvisualisasikan kedalam bentuk nyata sehingga dia bisa merasakan bahwa karakter yang sedang dia mainkan benar-benar menyatu ke dalam dirinya.

Semenjak rutin menonton anime, pria yang memiliki bentuk mata khas dengan warna rambut kecokelatan ini mengaku semakin tertarik untuk mencoba mengenakan kostum Cosplay Wanita. Ia beranggapan bahwa itu unik walaupun dia harus merubah penampilan sebagai seorang wanita semirip mungkin sesuai dengan karakter anime yang di perankannya. Meskipun terlihat aneh ,Javin mengaku tetap suka untuk memerankan karakter wanita dalam bercosplay

walaupun sejatinya dia adalah seorang pria, ada sebutan untuk seorang pria bercosplay menjadi wanita ataupun sebaliknya yaitu dengan sebutan *crossdresser*. Pria yang berprofesi sebagai freelance sekaligus mahasiswa di Universitas Prima Medan ini juga turut mengikuti festival-festival kebudayaan Jepang dan dalam beberapa kesempatan Javin berhasil meraih penghargaan dalam event tersebut sebagai cosplayer *crossdresser*. Meskipun Javin kerap mendapat ejekan ataupun bully-an oleh orang lain namun ia mengaku tetap menekuni hobinya sebagai seorang cosplayer *crossdresser*, karena menurutnya dengan cara seperti inilah dia dapat mengekspresikan dirinya dan menyalurkan hobi secara positif.

2. UTAMI SRI MENTARI



Gambar 4.2 Foto Profil Utami

Informan kedua adalah seorang wanita bernama Utami Sri Mentari yang kerap disapa Tami. Wanita yang sedang mengenyam pendidikan di STIE

Mikroskil ini mengaku mulai menekuni cosplay sejak tahun 2016 saat temannya mengajak ia bergabung ke sebuah komunitas cosplayer yang ada di Medan. Akhirnya, Tami memilih untuk bergabung kedalam sebuah komunitas yang berbasis budaya populer Jepang yang ada di kota Medan, yakni *Skywave*. *Skywave* selain menjadi wadah untuk menyalurkan hobinya terhadap cosplay, komunitas ini juga bergerak dalam jasa fotografi cosplay. Hal ini membuat Tami merasa semakin 'klop' untuk menyalurkan hobi cosplay sekaligus mendapatkan ilmu dalam dunia fotografi. Tak heran ketika penulis bertanya pada wanita yang masih berusia 19 tahun ini alasannya bergabung dengan komunitas ini karena ia merasa bahwa *Skywave* bukan hanya sebuah komunitas untuk berbagi atau tempat bertukar pemikiran, lebih jauh ia merasa menemukan keluarga kedua untuknya.

Menemukan teman yang menggeluti dunia yang sama, diakui Tami semakin membuka pikirannya dalam memandang hobinya ini. Melihat banyak cosplayer lain sukses dan membuat diri mereka lebih cantik serta lebih populer lewat ajang perlombaan Cosplay, semakin membuat Tami terpacu untuk menekuni bidang cosplay dengan harapan kedepannya dapat terkenal dan berpenghasilan dengan menjadi seorang cosplayer.

Memiliki perawakan imut ditambah dengan porsi badan yang mungil, Tami mengaku saat sedang melakukan costum player ia lebih menyukai menggunakan kostum wanita yang terlihat 'Garang' daripada mengenakan karakter yang terlihat imut. Ia pun memiliki karakter favoritnya yaitu sejenis karakter yang ada di dalam *game* seperti karakter harimau *Irrithel* dalam *game mobile legend* ataupun *aihara enju (black bullet)*.

3. RATU SAFIRA



Gambar 4.3 Foto Profil Ratu Safira

Informan berikutnya adalah seorang gadis bernama Ratu Safira. Gadis berusia 19 tahun yang kerap disapa Ara ini merupakan seorang mahasiswa jurusan Manajemen di Universitas Sumatera Utara. Ara merupakan seorang pendatang baru di Kota Medan. Sebelumnya ia tinggal di kota Palembang. Karena merupakan pendatang baru di Kota Medan sekaligus mahasiswa USU, Ara tinggal dengan cara mengekost sebuah kamar yang dekat dengan kampusnya. Ara merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara. Ara memiliki hobi dance dan juga menobatkan diri sebagai ‘pecinta’ Jepang khususnya cosplay. Ara mengaku mulai menekuni hobi cosplay sejak 3 tahun belakangan semenjak ia datang ke festival kebudayaan Jepang yaitu Bunkasai yang diadakan oleh kampusnya.

Di Medan sendiri event budaya Jepang Bunkasai USU ini merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan setahun sekali. 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 lampu. Saat pertama kali menyaksikan event Cosplay, menyaksikan acara yang ada serta menyaksikan langsung puncak acara Cosplay tersebut membuatnya berfikir bahwa cosplay itu merupakan kegiatan asik dan menyenangkan karena bisa memerankan karakter anime apa saja yang ada di komik atau anime.

4. MUHAMMAD FARIS ABDILLAH



Gambar 4.4 Foto Profil Faris

Muhammad Faris Abdillah, seorang Pria berusia 21 tahun yang kerap disapa Faris ini merupakan informan terakhir untuk diteliti bagaimana konsep dirinya sebagai seorang Otaku Cosplayer. Pria yang baru saja menamatkan studinya di Universitas Sumatera Utara (USU) Agustus lalu ini, merupakan salah satu founder dari komunitas *Skywafe*. *Skywafe* sendiri seperti yang telah disebutkan oleh

informan Tami di awal merupakan komunitas yang berbasis budaya populer Jepang sekaligus komunitas yang turut menyediakan jasa foto bagi para cosplayer.

Awal mula ia ingin mendirikan komunitas ini karena seringnya ia datang mengikuti festival-festival kebudayaan Jepang dan tak jarang ia turut mengabadikan foto para peserta cosplay lewat akun instagramnya. Melihat hasil foto dengan editing yang ciamik, membuat banyak cosplayer tertarik untuk memakai jasanya sebagai juru foto. Melihat adanya keseiringan dari hobi ia bercosplay dan juga hobi memotret membuat ia tergerak untuk mengajak teman-temannya membentuk komunitas sekaligus berwirausaha dengan menawarkan jasa foto cosplay. Kini, kesenangannya akan dunia cosplay dan fotografi sudah berjalan beriringan dengan menjadi seorang cosplayer sekaligus fotografi.

Saat ditanya awal mula perjalanan hobinya ini, faris mengaku baru serius terhadap kegiatannya sebagai cosplayer sejak 2 tahun terakhir, ketertarikannya dengan cosplay adalah karena karena berawal dari keisengannya untuk mencoba-coba mengikuti sebuah event cosplay di medan. Hal ini ternyata membuatnya mulai tertarik untuk mendalami seni bercosplay.

Pria dengan tinggi sekitar 160 cm ini mengatakan bahwa ia dan kakaknya sudah terbiasa menonton kartun sejak kecil. Faris menyukai film animasi sejak ia duduk di bangku sekolah dasar. Ia dapat mengingat dengan baik film-film animasi semasa ia kecil, seperti film Digimon, Pokemon, Saint seiya, Dragonball, Doraemon, dan film-film animasi lainnya. Saat bercosplay Faris saat suka memerankan karakter yang ada di dalam anime K Project. Menurutnya, anime

tersebut selain memiliki cerita yang susah ditebak, karakter didalamnya juga menarik dan misterius.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil wawancara terhadap narasumber atau informan yang sudah mendalami kegiatan cosplay di kota medan :

a) Javin Lienata (Informan I)

Javin Lienata, pria berumur 21 tahun yang lalu mengatakan makna otaku cosplay baginya adalah seorang yang hobi cosplay dan sering aktif atau tidak bisa lepas dari dunia cosplay, dia mengatakan secara terang-terangan bahwa dirinya adalah seorang otaku cosplay, yang sudah memulai menjadi otaku cosplay selama 4 tahun belakangan. Berawal dari ketertarikannya terhadap kartun jepang (anime) Javin tertarik untuk mendalami dunia cosplay karena dia dapat memvisualisasikan tokoh yang ia kagumi menjadi nyata. Ia mengaku tidak memiliki genre khusus dalam menjadi seorang cosplayer, namun ia lebih tertarik memerankan karakter wanita dalam tokoh kartun (cross dresser).

Saat disinggung mengenai tanggapan masyarakat mengenai hobinya itu dia menjawab kebanyakan masyarakat masih awam terhadap istilah otaku cosplay sehingga mereka beranggapan bahwa orang yang berdandan seperti tokoh kartun adalah seorang yang kekanak-kanakan.

“Respon masyarakat sekitar sih melihat cosplay ini kekanak-kanakan. Mereka sih menanggapinya sebagai ‘masa kecil kurang bahagia’, jadi kalau dulu pas anak-anak ngga kesampaian, di usia remaja inilah baru bisa dilakukan.”

Dari hal tersebut informan berharap dia dapat merubah opini masyarakat awam bahwa cosplay ini tidak hanya hobi yang kekanakan dan menghamburkan uang namun juga dapat menghasilkan pekerjaan di bidangnya. Ia pun mengaku terkadang juga menjelaskan kepada masyarakat sekitar tentang apa sebenarnya cosplay itu.

“Ada beberapa masyarakat yang saya jelaskan mengenai apa itu cosplay ya intinya untuk nge support la, ada juga yang kadang saya cuek, yang penting aku ga ganggu kegiatan mereka. Selama yang saya kerjakan itu menurut saya positif ya saya cuek aja mereka mau berkata apa.”

Dengan semakin bertambahnya usia konsep otaku cosplay yang awalnya hanya sekedar mencari teman dan kesenangan tersendiri bergeser mejadi lebih berfokus untuk menjalan usaha sebagai agency model cosplay.

Saat sedang melakukan cosplay informan mengaku memiliki sisi nyaman dan tidak nyamannya sendiri. Salah satu sisi nyaman yang ia dapatkan adalah ia menemukan teman-teman sepemikiran dan sama-sama suka terhadap kegiatan cosplay dan saling mendukung satu sama lain. Namun sisi tidak nyamannya adalah ketika sesama cosplayer saling membully satu sama lain, dan tidak menghargai kerja keras dalam bercosplay.

Menjadi seorang otaku merupakan pilihan yang secara sadar ataupun tidak, merupakan pilihan yang terarah dari pembentukan konsep diri oleh orang-orang terdekat informan, seperti keluarga. Saat ditanyai seputar hubungan ia dengan keluarga, informan mengaku tidak terlalu dekat

karena kurangnya komunikasi antara anggota keluarga.. Hal ini diungkapkan langsung oleh Javin.

“Hubungan dengan keluarga biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga, intinya ga menjauh la, kalau ada topik yang mau dibicarakan ya bicara, tapi ya sekarang sudah mulai mendekat juga sih”

Meskipun orangtua informan tidak 100% mendukung hobinya, apalagi saat ia berkostum sebagai tokoh kartun wanita, orangtuanya tidak melakukan tindakan pelarangan dan tetap memberikan dukungan saat ia mengikuti perlombaan cosplay.

Ketika ia ditanyai mengenai sikap teman sebayanya terhadap hobinya sebagai otaku cosplay, Javin menjawab bahwa temannya lebih mendukung hobinya sebagai otaku cosplay daripada keluarganya, walaupun beberapa diantara temannya beranggapan hobi tersebut aneh.

b) Utami Sri Mentari (Informan II)

Utami Sri Mentari adalah seorang cosplayer yang memaknai otaku cosplay sebagai tempatnya untuk memperluas pergaulan, mengeksplor kreativitas hingga mengeksplor skill bermake up. Utami yang kerap disapa Tami, mengaku baru menjadi seorang otaku cosplay semenjak dua tahun belakangan saat ia diajak bergabung oleh temannya ke dalam komunitas Skywave. Keputusan yang diambil oleh Tami untuk menjadi cosplayer dikarenakan dirinya memang sudah menyukai hal-hal tentang Jepang dan budayanya. Hal ini semakin mendukung ketertarikannya untuk menjadi cosplayer karena melihat beberapa event cosplay dimana

orang-orangnya terlihat memukau dengan balutan kostum karakter animasi kartun Jepang.

Tami dikenal sebagai seseorang yang ramah dan percaya diri. Ia paling tidak suka bila dirinya dibicarakan di belakang, oleh sebab itu Tami mengaku lebih selektif dalam memilih teman akrab. Saat ditanya apakah teman-temannya mengetahui bahwa ia seorang Otaku Cosplayer, kepada penulis Tami menjawab:

“Semua teman dekat saya, tahu kok saya itu adalah seorang otaku cosplay. Jika bersama teman dekat saya dan mereka tuh tipe yang akan lebih blak blakan. Mereka tahu dan mendukung hobi saya, mungkin karena mereka sebagian besar penyuka cosplay. Jika teman biasa maka akan sama seperti orang berteman biasa pada umumnya. Tidak sedikit juga teman yang bersikap baik di depan nusuk di belakang.”

Saat ditanya sejauh apa konsep Otaku Cosplay memengaruhi pikirannya, Tami menganggap jika hobi cosplay ini bila ditekuni maka akan memberikan banyak keuntungan salah satunya adalah dapat memberikan penghasilan dan bukan hanya sekedar hobi semata. Salah satu faktor yang membuat Tami merasa nyaman saat bercosplay karena dapat melihat orang-orang tersenyum senang dan terhibur dengan yang ia lakukan dan tak jarang mereka juga berfoto dengannya. Namun ada juga beberapa hal yang tidak membuat ia merasa nyaman seperti anggapan masyarakat yang menilai buruk terhadap apa yang ia lakukan.

Harapan Tami terhadap orang-orang yang memandang hobinya sebelah mata agar setidaknya tidak memberikan komentar buruk dan

mulai mendukung kegiatan satu sama lain selama itu masih positif terlebih lagi sesama keluarga.

Saat disinggung apakah orangtua Tami mengetahui kegiatannya ber-cosplay, Tami menjawab bahwa orangtuanya tau dan mendukung penuh hobinya tersebut selama itu bersifat positif. Orangtuanya bahkan berharap Tami bisa mengeksplor lebih hobinya dan bisa menghasilkan banyak prestasi.

“Sebenarnya.. orang tua bakal menilai saya ber cosplay adalah sesuatu yang tidak berguna, tapi anggapan orang tua saya akan berubah jika saya sudah menunjukkan prestasi dalam cosplay”

Dukungan dari orang terdekat tentu akan sangat berpengaruh terhadap konsep diri seseorang. Meskipun disayangkan banyak masyarakat awam, khususnya masyarakat lingkungan sekitarnya belum memahami otaku sebagai sebuah tindakan yang berkelanjutan dan kerap memandang negatif, Tami bersyukur mendapatkan dukungan dari keluarga dan teman terdekatnya. Tetangga sekitarnya pun tidak mengetahui bahwa ia adalah seorang otaku cosplay, karena Tami mengaku jarang bersosialisasi dengan tetangganya.

“Di tempat saya tinggal, masyarakat tidak tau kalau saya cosplayer. Karna saya juga minim sosialisasi di tempat saya tinggal. Aku memang jarang bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, mungkin hanya sekedar menyapa jika bertemu orang yang kukenal.”

c) Ratu Safira (Informan III)

Ratu Safira yang biasanya dipanggil Ara ini menafsirkan Cosplay sebagai sebuah hobi dimana seseorang super senang dengan apa yang ia lakukan. Jadi *otaku cosplay* menurutnya adalah hobi bercosplay dimana

orang tersebut senang saat melakukan aksi mengenakan kostum dan bertingkah layaknya karakter-karakter anime di film animasi. Mahasiswa berusia 19 tahun ini mengaku mulai menekuni bidang cosplay sejak 3 tahun terakhir semenjak datang ke acara Jepang, atau event cosplay yang membuatnya berfikir bahwa cosplay itu seru dan ia sekaligus dapat memerankan karakter anime yang ada di komik atau anime.

Cosplay sendiri bagi Ara belum sampai tahap mempengaruhi pikiran sih. Ara melakukan cosplay ini karena iseng-iseng aja, mencari kesenangan, mencari teman baru, masih sebagai hobi. Belum sampai tahap cosplay untuk mencari penghasilan. Namun Ara berharap dapat memerankan cosplay ini sampai ke luar Medan, Go Internasional, dan berharap dapat membuka lahan bisnis dari hobinya ini. Seperti yang diungkapkan Ara pada penulis tentang harapannya.

“Harapan Ara sih bisa meranin otaku cosplay ini sampe ke luar Medan, ngga cuma di sini-sini aja. Ya kalau bisa cosplay nya ini ngga hanya sebatas hobi, tapi juga bisa jadi lahan bisnis.”

Ara yang menyukai segala sesuatu yang bersifat *'girly'* dalam memerankan cosplay ini, mengaku bahwa respon orang sekitar terhadap hobinya itu cenderung seimbang. Satu sisi memang ada yang melihat negatif, ia merasa mungkin karena faktor pakaian yang terlalu terbuka dan cukup nyentrik. Namun, lebih seringnya orang-orang sekitar seperti tetangga merasa senang melihat ia saat memakai kostum cosplay yang girly, bahkan mereka sampai bertanya mengenai latar belakang dari kostum yang sedang ia gunakan.

“Respon masyarakat sekitar sih ada yang positif ada yang negatif. Kalau yang positif sih mereka suka gitu ngeliatin kita pakai kostum-kostum lucu, dibilang imut, bahkan mereka sampe nanyain tentang karakter yang kita peranin. Kalau yang negatif sih paling ngomentarin pakaian sih misalnya terlalu terbuka atau pendek responnya kaya ‘ngga takut masuk angin tuh?’ atau ‘ngga takut itam tuh pakaian nya terbuka gitu?’”

Saat ditanya bagaimana cara Ara merespon ataupun menyikapi tanggapan negative dari orang-orang, Ara menjawab:

“Karena lingkungan sekitar Ara kebanyakan kurang suka kalau pakaian nya terlalu terbuka, jadi Ara sih menyesuaikan diri aja. Kalau nampilnya di daerah yang ditonton keluarga, lebih ke kostum yang girly. Tapi, kalau emang event cosplay ya disesuaikan juga. Ara pun mengurangi sebisa mungkin karakter yang mengenakan baju sexy.”

Ara sendiri lebih berharap kedepannya bahwa masyarakat dapat dengan mudah menerima cosplayer dan tidak memandang sebelah mata terhadap cosplayer, bahwa dari menjadi seorang cosplayer itu dapat menghasilkan penghasilan juga, jadi bukan hanya sekedar hobi yang membuang-buang uang.

Respon Ara saat ditanya mengenai hubungannya dengan keluarga, jawaban Ara hampir menyerupai dengan ke-tiga narasumber. Ara pun mengakui tidak cukup dekat dengan keluarga.

“Kalau ke orangtua biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga. Tapi kalau ke abang atau adik Ara lumayan terbuka orangnya. Mungkin karena orangtua tidak setuju dengan apa yang Ara lakuin. Jadi lebih enak curhat kea bang sama adik”

d) MUHAMMAD FARIS ABDILLAH

Informan terakhir adalah seorang pria bernama Muhammad Faris Abdillah, kerap disapa Faris. Mahasiswa berusia 21 tahun tersebut sudah

menjadi seorang cosplayer sejak 2 tahun terakhir. Faris mengaku ketertarikannya akan cosplay diawali karena iseng-iseng mencoba ikut kompetisi cosplay di sebuah event cosplay Medan, setelah dari niat iseng tersebut akhirnya ia mulai tertarik untuk mendalami seni bercosplay.

Pria yang sangat menggemari karakter anime Iron Man ini mengatakan bahwa banyak hal yang membuat dirinya nyaman dan senang ketika melakukan cosplay seperti bisa menambah teman yang sama-sama menyukai dunia cosplay lalu ia pun merasa bisa memerankan karakter apa saja, bisa berdandan layaknya tokoh-tokoh anime yang biasa ia saksikan di layar kaca. Layaknya positif dan negatif yang selalu berdampingan, Faris juga memiliki sisi tidak menyenangkan ketika melakukan cosplay.

“Mungkin yang tidak membuat nyaman itu lebih ke komentar-komentar orang yang tidak suka dengan dandanan saya atau kostum saya yang terlihat kurang sempurna dengan karakter aslinya di anime, haters la gitu.”

Saat disinggung tentang bagaimana respon ataupun tanggapan orang sekitar terhadap hobi mengenakan kostum-kostum karakter kartun anime ataupun game yang kerap ia lakukan, Faris mengaku jika dilihat dari respon orangtuanya, mereka tidak mendukung ataupun melarang. Orang tua Faris cenderung membebaskan hobi apa yang ia lakukan, selama ia bahagia dan tentu tidak melanggar norma ataupun hukum yang ada. Meskipun orangtuanya kerap kesal pada Faris karena menjadi kurang aktif bermasyarakat dikarenakan aktivitasnya tersebut.

“Mungkin tidak mendukung tapi ya tidak melarang juga lebih membebaskan. Tapi mungkin mereka sedikit kesal karena kurang aktif bermasyarakat jadi saya lebih fokus dengan anime dan cosplay.”

Jika dilihat dari sisi masyarakat, Faris melihat bahwa masih banyak masyarakat awam yang menganggap aktivitas cosplay ini sebagai ajang mempertontonkan tubuh karena kerap kali costumnya terbuka. Padahal Faris melihat masalah kostum ini hanya menyesuaikan dengan karakter anime yang diperankan.

Dari hal inilah Faris mempunyai keinginan untuk bisa merubah *mindset* para orang-orang awam yang tidak tahu secara mendalam mengenai cosplay bahwa cosplay merupakan dunia entertain, dimana orang yang melakukannya bisa mendapatkan penghasilan dari kegiatan cosplay tersebut, jadi tidak hanya membuang uang untuk cosplay tapi bisa menciptakan lahan pekerjaan. Faris pun mempunyai harapan suatu saat dapat ikut andil dalam perlombaan world cosplay summit di Jepang.

Saat ditanya bagaimana hubungannya dengan teman-temannya terkait hobinya melakukan cosplay, dia mengaku berteman baik dengan siapa saja. Namun, jika ia bertemu dengan teman sesama cosplay ia merasa lebih menyenangkan. Itu sebabnya dia membuat komunitas Skywave. Seperti yang dikatakan di profil, Faris ini merupakan salah satu founder dari komunitas *Skywafe*. *Skywafe* sendiri seperti yang telah disebutkan oleh informan Tami di awal merupakan komunitas yang berbasis budaya populer Jepang sekaligus komunitas yang turut menyediakan jasa foto bagi para cosplayer. Dari hal ini

banyak respon teman-temannya yang menganggap keren tapi tidak sedikit juga yang mengatakan alay.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, penulis akan membahas pertanyaan yang telah dijabarkan untuk kemudian dikaitkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis yaitu Bagaimana Psikologi Komunikasi Remaja “Otaku Cosplay” Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan?

Jalaludin Rakhmat 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 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. Namun keempat informan mengaku tetap nyaman

melakukan hobi mereka. Berikut penuturan para informan yang menyatakan bahwa mereka memiliki sisi nyaman ketika mereka memilih menjadi otaku cosplay.

“Mungkin karena di ajak temen untuk cosplay bareng karena sama-sama suka di satu anime yang sama “eh cosplay yuk sama-sama” mungkin itu kali ya yang bisa bikin nyaman.”

“Dilihat banyak orang, dan banyak yang mengajak foto bareng, menambah teman yang hobi cosplay juga”

“Mungkin karena kita bisa keluar dari karakter kita sendiri gitu, kita bisa menjadi orang lain dan bisa meranin karakter apa aja. Apalagi kalau ngeliat orang senang dengan karakter yang kita peranin, itu ada kesenangannya tersendiri sih.”

“Pasti karena saya memerankan karakter favorit saya, jadi saya merasa bisa menghidupkan karakter favorit saya gitu. dan juga bisa menambah teman.”

Seperti contoh salah satu informan ,Ara, yang saat diwawancarai mengaku sudah dikenal oleh teman-temannya sebagai cosplayer. Hal ini memunculkan identitas baru bagi Ara sebagai “Pecinta Jepang”. Kepercayaan diri Ara semakin terbentuk dari respon-respon positif yang diberikan oranglain saat melihat dirinya mengenakan costum karakter anime, respon tersebut berbentuk applause, orang-orang yang meminta foto bersama dirinya, dan beberapa komunitas yang turut serta mewawancarai dirinya saat bercosplay. Hal itulah yang membuat dirinya merasa diterima di masyarakat. Namun, ada saatnya kepercayaan diri itu menurun saat ia merasa menerima tatapan-tatapan aneh ataupun sinis saat melihat ia mengenakan kostum anime.

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. Itulah yang terjadi pada Arad an juga informan lainnya. Saat ada tanggapan negatif yang menerpanya, salah satu energy positif yang didupatkannya untuk menetralkan kembali kepercayaan diri mereka adalah dengan mengingat apa yang membuat mereka nyaman dan sekaligus mengingat respon positif yang juga mereka dapatkan. Selain itu dukungan dari anggota kelompok juga memberikan dampak positif bagi diri cosplayer.

Hal menarik lainnya dari pembentukan konsep self terhadap para otaku cosplayer dari hasil wawancara ada pada salah satu infoman 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.

Makna otaku ternyata belum begitu dipahami oleh kelompok society, sehingga kelompok society masih menganggap hal tersebut adalah hal yang masih wajar sehingga mereka tidak terlalu memberikan batasan terhadap pelaku Otaku Cosplay seperti yang dituturkan oleh informan

“Kalau sebagai seorang cosplayer ya di dukung, kalau sebagai crossdress tidak, crossdress itu kalau cowok bercosplay jadi cewek begitu juga sebaliknya”

“ya itu selagi itu masih dalam tahap wajar atau positif mereka tetap mendukung walaupun ga sepenuhnya mendukung, tapi kalau untuk jadi cosplay crossdress mereka tidak mendukung”

“Orangtua sih tau, tapi kurang setuju dengan apa yang Ara lakuin.”

“Dibilang mendukung sih engga, dibilang ngga dukung yah ngga juga.

Orangtua sih setengah-setengah mungkin ya nerima hobi Ara jadi cosplayer. Cuma ada beberapa waktu mereka juga seneng liat Ara manggung.”

“Orang tua saya mendukung apapun yang ingin saya lakukan selama itu hal yang positif dan tidak merugikan.”

Dari penjelasan diatas dapat 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

” biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga, intinya ga menjauh la, kalau ada topik yang mau dibicarakan ya bicara, tapi ya sekarang sudah mulai mendekat juga sih”

“Kalau ke orang tua biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga. Tapi kalau ke bang atau adik Ara terbuka orangnya.”

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

“Biasa aja sih, mungkin lebih dekat ke temen-temen yang mengerti cosplay kali la, kalo yang ga ngerti cosplay ya kalau ditegur atau diajak bicara ya baru saya respon”

“Biasa aja sih, sama-sama mendukung. Mungkin karena lingkungan temannya menyukai hal yang sama juga, jadi ya biasa aja. Pokoknya saling dukung aja.”

“Bagus. Mereka mendukung karna mereka juga sebagian besar penyuka cosplay”

“Mereka juga support Ara kalau mau cosplay. Ngga ada yang berubah, tetap sama aja sikap mereka ke Ara”

Dari penjelasan diatas 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.

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

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, Otaku
2. Otaku cosplay awalnya memiliki ketertarikan akan dunia cosplay membuat mereka ingin lebih mengenal dunia cosplay sehingga mereka melakukan pencarian terkait komunitas cosplay di Medan yang mana disebut sebagai Reference Group, yang mana membawa mereka kepada group Facebook Komunitas Cosplayer Medan dan bergabung di dalamnya.
3. Reference Group tidak mengubah cara berkomunikasi para otaku cosplay yang cenderung tertutup dengan keluarga maupun orang lain yang bukan seorang otaku coplay.
4. 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

5. 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.
6. 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.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Bagi pelaku Otaku Cosplay agar mereka tetap menjaga hubungan yang baik dan terbuka terhadap keluarga mereka maupun masyarakat sekitar,

agar keluarga tetap bisa membimbing Otaku Cosplay ke arah yang lebih baik lagi.

2. Para Otaku Cosplay dapat lebih bisa menjelaskan kepada masyarakat bahwa Otaku Cosplay bukanlah hal yang negatif dan melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat.
3. Reference Group agar dapat merubah cara berkomunikasi para Otaku Cosplay kearah yang lebih baik terhadap orang lain yaitu masyarakat dan juga kepada keluarga mereka.

Daftar Pustaka

- Agustianti, Hendriarti (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Effendy, Onong Uchjana (2007). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- _____ (2007). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Littlejohn, Stephen W (2009). *Teori Komunikasi*, Jakarta: Salemba Humanika
- Mulyana, Dedi (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- _____ (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Nawawi, Hadari (2011). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Rakhmat, Jalaluddin (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- _____ (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady (2003). *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Sarlito (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Sobur, Alex (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pusaka Setia
- Sugiyono (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: R&D Alfabeta

- Gunawan, Imam. 2013, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, Bumi Angkasa, Jakarta.
- Widjaja. (2002). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Grasindo.
- Muhammad, Arni. 2002. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riswandi, 2009, *Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nuruddin, 2007, *Pengantar Komunikasi Massa*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Indonesia.
- Ardiyanto, Elvinaro, 2007, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbosa Rekatama Media.
- Nurudin, 2007, *Pengantar Komunikasi Massa*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Indonesia.
- Bungin, Burhan, 2006, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Diah Wardhani. 2008. *Media Relations: Sarana Membangun reputasi Organisasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Arifin, Anwar, 2011, *Komunikasi Politik*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Skripsi

- Agustina, Helmi (2015). *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Malang*. Serang :Universitas Ageng Tirtayasa
- Nurfitriyani (2016). *Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah

Sumber Online

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/opinion/papers/2004/np200484.html>

Lampiran

Daftar Pertanyaan

A. Mind

1. Apa makna *otaku cosplay* secara singkat bagi anda?
2. Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang *otaku cosplay*?
3. Sejak kapan anda berfikir untuk menjadi seorang *cosplay*?
4. Apa yang membuat anda untuk menjadi seorang *cosplay*?
5. Apakah ada kriteria khusus atau genre khusus yang anda perankan dalam *cosplay*?
6. Apa yang anda harapkan mengenai tanggapan orang lain terhadap makna *otaku cosplay* ?
7. Seberapa jauh konsep *otaku cosplay* mempengaruhi pikiran anda untuk terus melakukan *cosplay* ?

B. Self

1. Hal apa saja yang membuat anda nyaman dan senang ketika melakukan *cosplay* ?
2. Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika melakukan *cosplay* ?
3. Siapakah tokoh/karakter anime atau kartun lain yang paling anda sukai untuk di jadikan *cosplay* ?

4. Apa harapan positif anda ketika memilih menjadi seorang *otaku cosplay* ?
5. Apakah anda yang sekarang ini sudah sesuai harapan anda selama ini ?

C. Society

1. Bagaimana dengan respon masyarakat lingkungan tempat tinggal anda terhadap anda sebagai *otaku cosplay* ?
2. Bagaimana sikap anda saat berhadapan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal anda?
3. Apakah anda sering atau tidak sering bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan tempat tinggal anda?
4. Bagaimana anda menghadapi penilaian masyarakat terhadap anda sebagai *otaku cosplay* ?

D. Significant Other

1. Bagaimana hubungan anda dengan keluarga anda ?
2. Apakah orang tua anda mendukung anda sebagai seorang *otaku cosplay* ?
3. Menurut anda apa yang diharapkan orang tua anda dari diri anda sendiri ?
4. Menurut anda bagaimana penilaian orang tua anda terhadap anda sebagai *otaku cosplay* ?

E. Reference Group

1. Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?
2. Apakah teman-teman anda mengetahui bahwa anda adalah *otaku cosplay* ?
3. Bagaimana respon teman anda mengenai diri anda sebagai *otaku cosplay* ?
4. Bagaimana sikap teman-teman anda saat berhadapan dengan anda ?

Transkrip Wawancara

Informan I

Nama : Javin Lienata

Umur : 21 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1	P	Apa makna <i>otaku cosplay</i> secara singkat bagi anda?	Mind
	N	Mungkin orang yang hobi cosplay dan sering aktif atau tidak bisa lepas dari cosplay.	
2	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Menurut saya, ya saya adalah seorang otaku cosplay	
3	P	Sejak kapan anda berfikir untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Mungkin udah sekitar 4 tahun lebih	
4	P	Apa yang membuat anda untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Yang pertama mungkin karena nonton anime, kayaknya keren, karakternya keren ini kayaknya kalau di cosplay kan seru ini Cuma aku berfikir ah kalau medan cosplay gadak soalnya kan agak budaya luar jadi kayaknya di medan gadak, mungkin kalau di luar medan, jakarta gitu ada, jadi ya pasrah la, Cuma kemarin pas ada event rupanya ada juga cosplay ni medan baru tau ni jadi kayaknya seru yaudah datang hadir, kayaknya mungkin dari itula jadi lebih tertarik lagi untuk ikut cosplay.	
5	P	Adakah ada kriteria khusus atau genre khusus yang anda perankan dalam cosplay?	
	N	Kalau untuk karakter cowok ya mungkin lebih ke action, kalau cosplay ke karakter cewek mungkin ga action kali ya 2-2 nya bisa la	
6	P	Apa yang anda harapkan mengenai tanggapan orang lain terhadap makna <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Banyak sih orang bilang budaya cosplay ini menghabiskan duit dan tidak ada gunanya, jadi mungkin kedepannya mau ngebuat orang berfikir kalau cosplay itu bukan hanya sekedar hobi dan bukan sekedar menghabiskan duit, tapi juga bisa menghasilkan duit	

7	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku cosplay</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus melakukan cosplay?	
	N	Kalau dulu mungkin cosplay hanya sekedar ingin mencari teman, juga sebagai kegiatan jadi dirumah tidak bosan, kalau sekarang mungkin karena sudah menjadi agency, jadi cosplay itu fokus untuk mencari penghasilan juga	
8	P	Hal apa saja yang membuat anda nyaman dan senang ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Mungkin karena di ajak temen untuk <i>cosplay</i> bareng karena sama-sama suka di satu anime yang sama “eh <i>cosplay</i> yuk sama-sama” mungkin itu kali ya yang bisa bikin nyaman.	
9	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Kalau di medan ya paling sering kalau sehabis event/ acara cosplay itu pasti ada masalah, kayak saling ga suka lah atau saling ngata-ngatain satu sama lain “eh si ini hitam kali lo, si ini jelek kali lo” paling sering itulah yang bikin ga nyaman.	
10	P	Siapakah tokoh/karakter anime atau kartun lain yang paling anda sukai untuk di jadikan <i>cosplay</i> ?	
	N	Kalau karakter sih banyak sebenarnya, Cuma kalau karakter favorit yang cowok itu x-trea mungkin ya	
11	P	Apa harapan positif anda ketika memilih menjadi seorang <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Harapan saya ya kalau bisa cosplay itu bukan hanya sebatas hobi juga tapi bisa di jadikan lahan bisnis dan mencari penghasilan dari sana.	
12	P	Apakah anda yang sekarang ini sudah sesuai harapan anda selama ini ?	
	N	Sebenarnya sudah sedikit sesuai harapan namun kalau bisa saya ingin ada peningkatan dari sisi orang tua sih, karena mereka selalu beranggapan kalau cosplay itu selalu menghabiskan banyak uang dan tidak berguna, namun semenjak saya menang lomba cosplay mereka mulai bisa mensupport saya namun tidak penuh support hanya sebatas memberi selamat karena sudah menang lomba.	
13	P	Bagaimana dengan respon masyarakat lingkungan tempat tinggal anda terhadap anda sebagai <i>otaku cosplay</i>	
	N	Respon masyarakat sekitar sih melihat cosplay ini kekanak-kanakan. Mereka sih menanggapinya sebagai ‘masa kecil kurang bahagia’, jadi kalau dulu pas anak-anak ngga kesampaian, di usia remaja inilah baru bisa dilakukan.	Society

Self

Society

14	P	Bagaimana sikap anda saat berhadapan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Sikap aku dengan masyarakat sih ya seperti biasa aja. Ngga gimana-gimana.	
15	P	Apakah anda sering atau tidak sering bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Kalau dibilang sering ya ngga juga, dibilang ngga ya gimana. Kalau mereke negur atau senyum, saya juga ikut balas. Tapi, kalau untuk memulai menegur atau senyum duluan, aku sih ngga.	
16	P	Bagaimana anda menghadapi penilaian masyarakat terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	ada beberapa masyarakat yang saya jelaskan mengenai apa itu cosplay ya intinya untuk nge support la, ada juga yang kadang saya cuek, yang penting aku ga ganggu kegiatan mereka. Selama yang saya kerjakan itu menurut saya positif ya saya cuek aja mereka mau berkata apa	
17	P	Bagaimana hubungan anda dengan keluarga?	
	N	biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga, intinya ga menjauh la, kalau ada topik yang mau dibicarakan ya bicara, tapi ya sekarang sudah mulai mendekat juga sih	
18	P	Apakah orang tua anda mendukung anda sebagai seorang otaku cosplay?	Significant Other
	N	Kalau sebagai seorang cosplayer ya di dukung, kalau sebagai crossdress tidak, crossdress itu kalau cowok bercosplay jadi cewek begitu juga sebaliknya	
19	P	Menurut anda apa yang diharapkan orang tua anda dari diri anda sendiri?	
	N	Yang pertama nyari kerja yang benar, yang kedua bisa beli rumah sendiri, ngurus sendiri apa-apa ya beli sendiri ga di tanggung orang tua lagi.	
20	P	Menurut anda bagaimana penilaian orang tua anda terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Ya itu selagi itu masih dalam tahap wajar atau positif mereka tetap mendukung walaupun ga sepenuhnya mendukung, tapi kalau untuk jadi cosplay crossdress mereka tidak mendukung	
21	P	Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?	Reference Group
	N	Biasa aja sih, mungkin lebih dekat ke temen-temen yang mengerti cosplay kali la, kalo yang ga ngerti cosplay ya kalau ditegur atau diajak bicara ya baru saya respon kalau tidak di ajak bicara biasanya	

		saya gak ajak bicara juga, gadak topik juga yang mau dibicarakan.	
22	P	Apakah teman-teman anda mengetahui bahwa anda adalah otaku cosplay?	
	N	Mungkin hampir 80% tau ya saya sebagai otaku cosplayer	
23	P	Bagaimana respon teman anda mengenai diri anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Kalau sebagai cosplayer biasa beberapa menganggap saya kayak kekanak-kanakan gitu, tapi kalau sebagai crossdresser mereka menganggap saya sedikit kelainan gitu mungkin lebih ke aneh gitu, tapi bukan berarti mereka jijik atau tidak mendukung saya, mereka tetap mendukung saya kok	
24	P	Bagaimana sikap teman-teman anda saat berhadapan dengan anda?	
	N	Beberapa mungkin ada yang berubah karena aneh aja gitu ngeliat saya sebagai cosplayer crossdresser tapi hanya sedikit saja, selebihnya mereka mendukung saya kok	

Informan II

Nama : Utami Sri Mentari

Umur : 19 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1	P	Apa makna <i>otaku cosplay</i> secara singkat bagi anda?	
	N	Makna otaku cosplay bagi saya adalah tempat dimana saya bisa mengeksplor kreativitas, skill make up, memperluas pergaulan, dan tentunya memberikan kesenangan tersendiri.	
2	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku cosplay</i>?	Mind
	N	Iya, saya merasa sebagai otaku cosplay karena memang saya hobi dan suka untuk bercosplay jadi saya bisa lebih mengekspresikan diri saya sendiri	
3	P	Sejak kapan anda berfikir untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	

	N	Sejak saya bergabung di skywave 2 tahun lalu, tepatnya tahun 2016	
4	P	Apa yang membuat anda untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Saya melihat banyak cosplayer lain yang sudah sukses di bidangnya dan membuat diri mereka lebih cantik, lebih populer (dikenal banyak orang), jadi bintang tamu dan juri di acara cosplay, dan mendapat job (penghasilan) dari cosplay. Jadi saya berkeinginan sukses seperti mereka dari cosplay	
5	P	Adakah ada kriteria khusus atau genre khusus yang anda perankan dalam cosplay?	
	N	Ada. Saya cosplay anime dan cosplay game	
6	P	Apa yang anda harapkan mengenai tanggapan orang lain terhadap makna <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Tentunya tanggapan yang positif tentang cosplay, bukan berfikir bahwa cosplay hanya sekedar pakai kostum yang sia sia	
7	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku cosplay</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus melakukan cosplay?	
	N	Sangat jauh. Bagi saya hobi cosplay jika di tekuni akan banyak memberikan keuntungan	
8	P	Hal apa saja yang membuat anda nyaman dan senang ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Dilihat banyak orang, dan banyak yang mengajak foto bareng, menambah teman yang hobi cosplay juga	
9	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Ketika ada orang yang ngejudge kalau saya buruk.	
10	P	Siapakah tokoh/karakter anime atau kartun lain yang paling anda sukai untuk di jadikan <i>cosplay</i> ?	Self
	N	Angela, irithel*harimau asli (mobile legend), aihara enju (black bullet)	
11	P	Apa harapan positif anda ketika memilih menjadi seorang <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Mendapat dukungan dari orang-orang terdekat. Dan membuat orang yang melihat saya cosplay merasa terhibur/senang	
12	P	Apakah anda yang sekarang ini sudah sesuai harapan anda selama ini ?	
	N	belum, karena menurut saya, saya masih harus menggapai tujuan saya diawal yaitu bisa mendapatkan penghasilan dari cosplay dan menjadi	

		lebih terkenal lagi	
13	P	Bagaimana dengan respon masyarakat lingkungan tempat tinggal anda terhadap anda sebagai otaku cosplay	Society
	N	Di tempat saya tinggal, masyarakat tidak tau kalau saya cosplayer. Karna saya juga minim sosialisasi di tempat saya tinggal	
14	P	Bagaimana sikap anda saat berhadapan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Biasa saja. Seperti saling menyapa. Dan jarang berkomunikasi panjang lebar	
15	P	Apakah anda sering atau tidak sering bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Tidak sering, karena ya menurut ku, aku memang jarang bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, mungkin hanya sekedar menyapa jika bertemu orang yang kukenal	
16	P	Bagaimana anda menghadapi penilaian masyarakat terhadap anda sebagai otaku cosplay?	Significant Other
	N	Biasanya saya lebih cuek untuk pandangan orang lain (tidak dekat) terhadap saya	
17	P	Bagaimana hubungan anda dengan keluarga?	
	N	Alhamdulillah baik	
18	P	Apakah orang tua anda mendukung anda sebagai seorang otaku cosplay?	
	N	Iya. Orang tua saya mendukung apapun yang ingin saya lakukan selama itu hal yang positif dan tidak merugikan.	
19	P	Menurut anda apa yang diharapkan orang tua anda dari diri anda sendiri?	Reference Group
	N	Melakukan hal yang berguna dan menghasilkan prestasi	
20	P	Menurut anda bagaimana penilaian orang tua anda terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Sebenarnya.. orang tua bakal menilai saya ber cosplay adalah sesuatu yang tidak berguna, tapi anggapan orang tua saya akan berubah jika saya sudah menunjukkan prestasi dalam cosplay	
21	P	Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?	Reference Group
	N	Sangat baik. Saya menghargai semua yang saya anggap teman	
22	P	Apakah teman-teman anda mengetahui bahwa anda adalah otaku cosplay?	

	N	Semua teman dekat saya, tahu kok saya itu adalah seorang otaku cosplay	
23	P	Bagaimana respon teman anda mengenai diri anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Bagus. Mereka mendukung karna mereka juga sebagian besar penyuka cosplay	
24	P	Bagaimana sikap teman-teman anda saat berhadapan dengan anda?	
	N	Tergantung. Jika teman dekat pasti akan lebih blak blakan. Jika teman biasa maka akan sama seperti orang berteman biasa pada umumnya. Dan ada juga yang bersikap baik di depan nusuk di belakang	

Informan III

Nama : Ratu Safira

Umur : 19 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1	P	Apa makna <i>otaku cosplay</i> secara singkat bagi anda?	
	N	Lebih ke hobi dimana yang seorang lebih senang dengan apa yang mereka lakukan, jadi <i>otaku cosplay</i> adalah hobi bercosplay dimana orang tersebut senang dengan apa yang di lakukannya	
2	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Menurut saya sendiri, saya sudah termasuk kedalam otaku cosplay karena saya merasa senang bisa memerankan karakter dalam cosplay	
3	P	Sejak kapan anda berfikir untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Sebenarnya saya sudah memulai cosplay semenjak 4 tahun belakangan, namun saya berfikiran saya seorang otaku cosplay semenjak 3 tahun terakhir karena disitulah puncaknya saya menekuni bidang cosplay ini	
4	P	Apa yang membuat anda untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Untuk dunia cosplay sendiri Ara sih udah ngikutin dari 4 tahun terakhir, tapi untuk tertarik langsung jadi otaku cosplaynya sendiri baru 3 tahun terakhir. Tertariknya pas dateng ke acara jepang, event cosplay gitu dan keliatannya seru aja bisa meranin banyak karakter	Mind

		anime yang adanya cuma di komik atau kartun yang biasa ditonton.	
5	P	Adakah ada kriteria khusus atau genre khusus yang anda perankan dalam cosplay?	
	N	Untuk kriteria khusus sih ngga ada. Ara suka meranin karakter apapun selama karakter itu cocok dan masih bisa diperanin.	
6	P	Apa yang anda harapkan mengenai tanggapan orang lain terhadap makna <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Ara sih mengharapkan orang-orang bisa berpikiran lebih terbuka terhadap hobi cosplay ini dan ngga berfikiran negatif sama orang yang melakukannya. Karena kebanyakan orang beranggapan kalau hobi kaya gini itu ngga berfaedah. Tiap orang kan punya hobinya sendiri ya, ngga bisa dipaksain.	
7	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku cosplay</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus melakukan cosplay?	
	N	Cosplay sendiri bagi Ara belum sampai tahap mempengaruhi pikiran sih. Ara ngelakuin cosplay ini karena iseng-iseng aja, nyari kesenangan, nyari teman baru, masih sebagai hobi. Belum sampai tahap cosplay buat cari penghasilan.	
8	P	Hal apa saja yang membuat anda nyaman dan senang ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Mungkin karena kita bisa keluar dari karakter kita sendiri gitu, kita bisa menjadi orang lain dan bisa meranin karakter apa aja. Apalagi kalau ngeliat orang senang dengan karakter yang kita peranin, itu ada kesenangannya tersendiri sih.	
9	P	Hala apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Yang bikin ngga nyaman mungkin karena tatapan orang-orang yang ngeliatin kita aneh. Kaya 'ih apaan sih', 'aduh pada ngapain deh pakai kostum norak gitu'. Atau kalau pas lagi meranin karakter yang kostumnya rada kebuka, orang-orang langsung ngeliatin ngga enak gitu. Itu sih yang kadang bikin ngga nyaman.	Self
10	P	Siapakah tokoh/karakter anime atau kartun lain yang paling anda sukai untuk di jadikan <i>cosplay</i> ?	
	N	Kalau karakter sih ngga ada yang difavoritin, semua suka aja. Tapi, kalau criteria nya sih, Ara suka sama karakter yang <i>girly-girly</i> , feminim.	
11	P	Apa harapan positif anda ketika memilih menjadi seorang <i>otaku cosplay</i> ?	

	N	Harapan Ara sih bisa meranin otaku cosplay ini sampe ke luar Medan, ngga cuma di sini-sini aja. Ya kalau bisa cosplay nya ini ngga hanya sebatas hobi, tapi juga bisa jadi lahan bisnis.	
12	P	Apakah anda yang sekarang ini sudah sesuai harapan anda selama ini ?	
	N	Sebenarnya sih belum, masih jauh dari harapan. Ara kan berharapnya bisa meranin karakter yang berbeda dan bisa nge-otaku sampe ke luar Medan ya. Paling Ara masih ikut-ikutan event cosplay yang ada di Medan aja, atau ngejob jadi model cosplay lah.	
13	P	Bagaimana dengan respon masyarakat lingkungan tempat tinggal anda terhadap anda sebagai otaku cosplay	
	N	Respon masyarakat sekitar sih ada yang positif ada yang negatif. Kalau yang positif sih mereka suka gitu ngeliatin kita pakai kostum-kostum lucu, dibilang imut, bahkan mereka sampe nanyain tentang karakter yang kita peranin. Kalau yang negatif sih paling ngomentarin pakaian sih misalnya terlalu terbuka atau pendek responnya kaya 'ngga takut masuk angin tuh?' atau 'ngga takut itam tuh pakaian nya terbuka gitu?'	
14	P	Bagaimana sikap anda saat berhadapan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Ara sih biasa aja ya. Kalau ditegur balas negur, disenyumin balas senyum. Kadang Ara juga yang duluan negur atau senyum ke tetangga yang kenal.	
15	P	Apakah anda sering atau tidak sering bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Bisa dibilang sih kurang bersosialisasi ya. Karena jarang keluar rumah juga. Paling main sama yang dikenal aja.	
16	P	Bagaimana anda menghadapi penilaian masyarakat terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Karena lingkungan sekitar Ara kebanyakan kurang suka kalau pakaiannya terlalu terbuka, jadi Ara sih menyesuaikan diri aja. Kalau nampilnya di daerah yang ditonton keluarga, lebih ke kostum yang girly. Tapi, kalau emang event cosplay ya disesuaikan juga. Ara pun mengurangi sebisa mungkin karakter yang mengenakan baju sexy.	
17	P	Bagaimana hubungan anda dengan keluarga?	Significant
	N	Kalau ke orangtua biasa aja sih dibilang dekat ya enggak juga, dibilang gak dekat ya enggak juga. Tapi kalau kea bang atau adik Ara terbuka orangnya.	Other

18	P	Apakah orang tua anda mendukung anda sebagai seorang otaku cosplay?	
	N	Orangtua sih tau, tapi kurang setuju dengan apa yang Ara lakuin.	
19	P	Menurut anda apa yang diharapkan orang tua anda dari diri anda sendiri?	
	N	Ngga tau sih harapannya ya. Soalnya dari kecil disuruh belajar, sekolah yang benar. Mungkin belajar yang benar kali ya?	
20	P	Menurut anda bagaimana penilaian orang tua anda terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Dibilang mendukung sih engga, dibilang ngga dukung yah ngga juga. Orangtua sih setengah-setengah mungkin ya nerima hobi Ara jadi cosplayer. Cuma ada beberapa waktu mereka juga seneng liat Ara manggung.	
21	P	Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?	Reference Group
	N	Biasa aja sih, sama-sama mendukung. Mungkin karena lingkungan temannya menyukai hal yang sama juga, jadi ya biasa aja. Pokoknya saling dukung aja.	
22	P	Apakah teman-teman anda mengetahui bahwa anda adalah otaku cosplay?	
	N	Mungkin hampir 85% tau ya Ara sebagai otaku cosplayer, kecuali mereka ga ngikuti sosmed Ara nih.	
23	P	Bagaimana respon teman anda mengenai diri anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Sama aja sih kaya respon masyarakat tadi. Ada yang positif negatifnya. Ada yang seneng karena lucu, gemes. Ada juga yang nganggap aneh.	
24	P	Bagaimana sikap teman-teman anda saat berhadapan dengan anda?	
	N	Sikapnya ya biasa aja. Mereka juga support Ara kalau mau cosplay. Ngga ada yang berubah, tetap sama aja sikap mereka ke Ara.	

Informan IV

Nama : Muhammad Faris Abdillah

Umur : 21 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1	P	Apa makna <i>otaku cosplay</i> secara singkat bagi anda?	Mind
	N	Orang yang hobi nya mengenakan kostum-kostum seperti karakter dalam game ataupun kartun-kartun anime gitu	
2	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Menurut saya sendiri, saya sudah termasuk kedalam <i>otaku cosplay</i>	
3	P	Sejak kapan anda berfikir untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Sejak 2 tahun yang lalu itu awal mula saya bercosplay	
4	P	Apa yang membuat anda untuk menjadi seorang <i>otaku cosplay</i>?	
	N	Karena awalnya iseng-iseng aja karena saya juga menyukai anime dan ikut kompetisi cosplay, lalu saya mulai tertarik menekuni cosplay	
5	P	Adakah ada kriteria khusus atau genre khusus yang anda perankan dalam cosplay?	
	N	Kalau saya sih gadak yang khusus ya mungkin hanya karakter yang saya sukai saja yang saya cosplay kan	
6	P	Apa yang anda harapkan mengenai tanggapan orang lain terhadap makna <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Untuk dewasa ini cosplay itu sering dianggap tanda kutip itu mempertontonkan tubuh tapi ya itu sebenarnya dari karakter animenya juga ya, kita juga bisa memilih karakter yang kostumnya tertutup juga, ya mungkin tanggapan orang berbeda-beda, jadi yang saya harap kan cosplay itu sih orang-orang bisa memandang cosplay itu lebih positif lagi karena cosplay itu adalah dunia entertain yang dimana orang-orang didalamnya bisa mendapatkan penghasilan sebagai desainer mapun cosplayernya	
7	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku cosplay</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus melakukan cosplay?	
	N	Saya terus melakukan cosplay karena saya ingin merubah <i>mindset</i> orang-orang agar tidak memandang sebelah mata terhadap cosplayer	

8	P	Hal apa saja yang membuat anda nyaman dan senang ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	Self
	N	Pasti karena saya memerankan karakter favorit saya, jadi saya merasa bisa menghidupkan karakter favorit saya gitu.dan juga bisa menambah teman	
9	P	Hala apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika melakukan <i>cosplay</i> ?	
	N	Mungkin ya lebih ke komentar-komentar orang yang tidak suka dengan dandanan saya atau kostum saya yang terlihat kurang sempurna dengan karakter aslinya di anime, haters la gitu	
10	P	Siapakah tokoh/karakter anime atau kartun lain yang paling anda sukai untuk di jadikan <i>cosplay</i> ?	
	N	Cosplay jadi iron man karena menurut saya kostumnya keren gitu	
11	P	Apa harapan positif anda ketika memilih menjadi seorang <i>otaku cosplay</i> ?	
	N	Harapan positif saya bisa ikut dalam perlombaan dalam world cosplay summit di jepang	
12	P	Apakah anda yang sekarang ini sudah sesuai harapan anda selama ini ?	
	N	Mungkin belum ya karena saya belum bisa mencapai tahap maksimal untuk terus bercosplay.	
13	P	Bagaimana dengan respon masyarakat lingkungan tempat tinggal anda terhadap anda sebagai <i>otaku cosplay</i>	Society
	N	Respon mereka gimana ya, soalnya mereka juga gatau kalau aku itu adalah seorang cosplay	
14	P	Bagaimana sikap anda saat berhadapan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Biasa aja sih ga gitu dekat juga karena lebih sering dirumah	
15	P	Apakah anda sering atau tidak sering bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan tempat tinggal anda?	
	N	Kurang bersosialisasi, mungkin hanya sekedar aja kalau di tegur ya balas negur gitu	
16	P	Bagaimana anda menghadapi penilaian masyarakat terhadap anda sebagai <i>otaku cosplay</i>?	Significant
	N	Kalau saya sih mencoba untuk tetap merespon positif sehingga mereka bisa merubah pandangan mereka lebih positif tentang cosplay	
17	P	Bagaimana hubungan anda dengan keluarga?	

	N	Baik-baik saja	Other
18	P	Apakah orang tua anda mendukung anda sebagai seorang otaku cosplay?	
	N	Mungkin tidak mendukung tapi ya tidak melarang juga lebih membebaskan	
19	P	Menurut anda apa yang diharapkan orang tua anda dari diri anda sendiri?	
	N	Yang pasti orang tua saya ingin bahagia dengan cara saya asal tidak melanggar norma-norma dan hukum	
20	P	Menurut anda bagaimana penilaian orang tua anda terhadap anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Sedikit kesal karena kurang aktif bermasyarakat jadi saya lebih fokus dengan anime dan cosplay	
21	P	Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?	Reference Group
	N	Kalau untuk teman sesama cosplay tentunya sangat menyenangkan karena memiliki hobi yang sama, kalau yang teman non cosplay ya biasa aja sih tetap berteman	
22	P	Apakah teman-teman anda mengetahui bahwa anda adalah otaku cosplay?	
	N	Ada beberapa yang tahu dan ada juga yang tidak tahu	
23	P	Bagaimana respon teman anda mengenai diri anda sebagai otaku cosplay?	
	N	Ada yang menganggap keren dan ada juga yang menganggap alay	
24	P	Bagaimana sikap teman-teman anda saat berhadapan dengan anda?	
	N	Biasa aja sih tetap seperti biasa aja gitu	

Dokumentasi Event Cosplay

Acara / Event : Clas:h Medan

Lokasi : Istana Koki Medan





