

FAKTOR PENYEBAB PERILAKU *COSPLAYER* LARP (*LIVE ACTION ROLE PLAYING*) ANIME PADA KOMUNITAS JCEB (*JAPANESE CLUB EAST BORNEO*) SAMARINDA

Riatifani Sukma Pratiwi¹

*Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Mulawarman Samarinda*

ABSTRACT. *Nowadays, cosplay which derived from costume play was got popular in Indonesia fashion dressing, make up, and completed with accessories in which copying anime character, often be called as a hobby by younger people even adults. Cosplay was a kind of performing art by some people using the costume from fiction characters. The characters can be used from graphic novel, comic book, anime, video game, and other fantasy media. Sometime cosplayers spend a lot of money, time for designing the costumes and buying the properties, match the pose, and even learning on how to learn the characters. Cosplayer showed off themselves from their true identity of "real life" into their chosen characters. Cosplayers stage of cosplay's events. This study was purpose to know what factors which caused cosplaying activity on JCEB community. From the study can be describe that there are several dispositional factors and situational which caused people choosing to become cosplayers. Dispositional factors are positive attitude towards cosplaying activity also social motive include affiliation motive and achievement motive, while situational factors are about educational background, social environment, technology, and social media.*

Keywords: *cosplay behavior, dispositional factors, situational factors*

ABSTRAK. Saat ini, cosplay yang berasal dari permainan kostum menjadi populer di Indonesia dalam hal berpakaian, berdandan, dan dilengkapi dengan aksesoris di mana menyalin karakter anime, sering disebut sebagai hobi oleh orang-orang muda bahkan orang dewasa. Cosplay adalah semacam pertunjukan seni oleh beberapa orang menggunakan kostum dari karakter fiksi. Karakter dapat digunakan dari novel grafis, buku komik, anime, video game, dan media fantasi lainnya. Kadang cosplayer menghabiskan banyak uang, waktu untuk mendesain kostum dan membeli properti, mencocokkan pose, dan bahkan belajar bagaimana untuk mempelajari karakter. Cosplayer memamerkan diri mereka dari identitas sebenarnya dari "real life" ke dalam karakter yang mereka pilih. Panggung cosplayer dari acara cosplay. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa yang menyebabkan kegiatan cosplay di komunitas JCEB. Dari penelitian dapat dijelaskan bahwa ada faktor disposisi several dan situasional yang menyebabkan orang memilih untuk menjadi cosplayers. Faktor disposisi adalah sikap positif terhadap kegiatan cosplay juga motif sosial termasuk motif afiliasi dan motif prestasi, sedangkan faktor situasional adalah tentang latar belakang pendidikan, lingkungan sosial, teknologi, dan media sosial

Kata kunci: perilaku cosplay, faktor disposisi, faktor situasional

PENDAHULUAN

Jepang sebagai salah satu negara maju di Asia Timur merupakan tujuan wisata budaya yang sangat menarik. Upacara minum teh (*chanoyu*), seni merangkai bunga (*ikebana*), dan seni melipat kertas (*origami*) merupakan produk budaya Jepang yang sudah dikenal masyarakat Indonesia terutama pelajar dan peminat budaya Jepang (Fadhilah, 2012).

Menurut Fadhilah (2012) produk budaya populer Jepang seperti *game* dan *anime* begitu lekat dalam keseharian anak-anak Indonesia. Film animasi *Doraemon* merupakan produk budaya populer Jepang yang ditayangkan di televisi swasta Indonesia sejak tahun 80-an hingga saat ini. Film kartun tersebut sangat digemari oleh anak-anak, bahkan media hiburan seperti karaoke dan *costume player* (*cosplay*) muncul dikalangan remaja sehingga menjadi media ekspresi dan kreativitas.

¹ Email: tifyanysukma@gmail.com

Kegiatan *cosplay* atau *costume play* semakin marak di Indonesia. Anak-anak muda hingga orang dewasa menjadikan kegiatan berpakaian, berdandan dan mengenakan aksesoris menyerupai karakter *anime* ini sebagai hobi. *Cosplay* adalah jenis seni pertunjukan beberapa orang yang berkostum sebagai karakter fiksi. Karakter tersebut berasal dari novel grafis, komik, *anime*, *video game*, media fiksi ilmiah atau fantasi (Winge, 2006).

Winge (2006) mengatakan bahwa *cosplayer* tidak hanya berdandan namun mengenakan kostum seperti dalam pesta kostum atau *halloween*. *Cosplayer* menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya, menyita waktu dalam membuat, membeli kostum, mempelajari pose, dan mempelajari dialog khas karakter yang akan mereka perankan. *Cosplayer* tampil di acara-acara *cosplay* dan merubah diri mereka dari identitas “dunia sebenarnya” menjadi karakter fiksi yang mereka pilih. Ironisnya, kreativitas saja tidak cukup untuk sebuah totalitas dalam bermain *cosplay*. *Cosplayer* membutuhkan biaya yang sangat banyak untuk membuat kostum karakter. Seorang kontestan di *New York's Comic Con* (NYCC) 2012 harus mengeluarkan uang hingga USD 4.000 atau Rp 38 juta untuk menciptakan kostum *Iron Man*. Kostum *Iron Man* berhasil mendapatkan berbagai penghargaan termasuk *Marvel's NYCC costume contest* dan kostum termahal di NYCC (Destriyana, 2012).

JCEB (*Japanese Club East Borneo*) merupakan komunitas Jepang yang berpusat di Samarinda. Berdasarkan wawancara pada tanggal 3 Desember 2013, AH mengatakan bahwa komunitas JCEB terbentuk pada 10 November 2009. Komunitas JCEB dilatar belakangi oleh minat dan kecintaan pada kebudayaan Jepang mulai dari musik, *manga*, *anime* hingga *cosplay*. Komunitas JCEB menghadiri *event cosplay* kota-kota besar seperti Bontang dan Balikpapan. Anggota pada komunitas ini beragam usia dari anak-anak hingga dewasa. Mereka menggunakan kostum dan berkarakter sesuai dengan tokoh yang diperankan kemudian melakukan pementasan.

Anime merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton baik itu anak-anak hingga orang dewasa. *Anime* tidak hanya bersifat menghibur, tetapi biasanya terdapat pesan-pesan moral yang bagus, banyak pelajaran-pelajaran kehidupan yang bisa diambil, banyak juga menginspirasi ketika menonton *anime* baik itu dari gaya busana maupun karakter dari tokoh *anime*

tersebut. Bisa terlihat dari acara Jepang Festival yang biasa diadakan di Indonesia, mereka menggunakan *cosplay*. Mereka dengan bangga memakai kostum seperti tokoh *anime* favorit mereka, dan bahkan ada juga yang meniru dari karakter *anime* misalnya tokoh favoritnya punya sifat pantang menyerah, kemudian sifatnya itu ditiru oleh fans tokoh tersebut. Salah seorang *cosplayer* yang berasal dari Yogyakarta. Ia mendapatkan cibiran negatif mengenai hobi tersebut. Pada awalnya, ia masuk dalam komunitas *cosplay* agar merasakan menjadi karakter favorit, mempelajari tata rias, menjahit, fotografi, koreografi dan modeling. Namun, seorang pengunjung mengira bahwa ia adalah penyanyi dangdut dengan menggunakan baju *cosplay* dan rambut palsu (Hidayat, 2013).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2013 pada AH, diketahui bahwa tidak semua anggota JCEB adalah *cosplayer*. Jumlah keseluruhan dari anggota JCEB sekitar 100 orang, namun hanya 40 orang saja yang aktif dalam kegiatan *cosplay*. Meskipun demikian, *cosplayer* tetap bersemangat dan tidak berhenti berkreasi dengan karakter yang mereka perankan. Peneliti melakukan wawancara terhadap R salah satu anggota *cosplay* JCEB pada tanggal 4 Januari 2013 R menyatakan bahwa ia memerankan karakter sebagai Sasuke dalam film kartun Jepang yang berjudul “Naruto” namun ia tidak hanya memerankan 1 karakter animasi saja. Ia memerankan beberapa karakter lainnya yang berjenis *Original Cosplay*. Hal ini berlainan dengan D yang hanya memerankan karakter animasi yaitu Otaru. D tidak tertarik untuk memerankan *Original Cosplay* maupun *Tokusatsu Cosplay* dikarenakan peran tersebut harus menampakkan fisik dari tubuh *cosplayer* sehingga D merasa bahwa tubuhnya tidak sesuai dengan karakter *Original Cosplay* maupun *Tokusatsu Cosplay*.

Salah satu anggota *cosplay* JCEB bernama D mengatakan bahwa ia mengikuti *cosplay* berawal dari kecintaannya terhadap animasi Jepang sejak kecil. Ia menyukai film-film Jepang dan menggambar animasi dari karakter-karakter Jepang yang ia lihat di televisi. Sehingga, ia meniru karakter animasi tersebut. Hal ini diperkuat oleh penelitian Pramitha (2013) mengenai korelasi antara intensitas menonton film kartun Naruto di Global TV dengan perilaku meniru pada komunitas *shinzen cosplay* di Surakarta. Hasil dari penelitian tersebut adalah semakin tinggi intensitas menonton film kartun Naruto tentang kebudayaan *harajuku*, maka semakin tinggi pula perilaku meniru pada komunitas *shinzen cosplay* karena tingginya frekuensi, durasi, dan intensitas yang terjadi.

Meskipun R dan D adalah seorang *cosplay*, mereka melakukan kegiatan sehari-hari tanpa

menggunakan kostum tersebut. R yang sedang menyelesaikan kuliahnya disalah satu universitas di Samarinda tetap melakukan aktivitas di kampus. R mengatakan bahwa hobi yang ia miliki tidak mengganggu aktivitasnya. Demikian juga yang dirasakan oleh D yang sudah menyelesaikan kuliah dan telah bekerja di sebuah toko miliknya sendiri. Hal ini menimbulkan pertanyaan dari peneliti, apa sajakah yang telah menyebabkan para anggota *cosplay* yang ada di Samarinda melakukan kegiatan *cosplay* ditengah-tengah kesibukan mereka. *Cosplayer* tidak merasa terganggu dengan kegiatan yang mereka miliki. Selain harus menyiapkan segala kebutuhan *cosplay* secara detail, mereka harus menyelesaikan tugas-tugas diluar hobinya seperti kuliah, sekolah dan bekerja. Kegiatan tersebut justru menambah kreativitas dan semangat mereka untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

Menurut Wade dan Tavris (2008) atribusi merupakan teori yang menyatakan bahwa seseorang termotivasi untuk menjelaskan perilaku diri sendiri dan orang lain berdasarkan pada faktor internal dan eksternal. Atribusi adalah sebuah teori yang membahas tentang upaya-upaya yang dilakukan untuk memahami penyebab-penyebab perilaku diri sendiri dan orang lain.

Menurut Sears, Freedman dan Peplau (2005) mengambil kesimpulan tentang keadaan internal merupakan bagian proses yang lebih umum untuk menjelaskan perilaku diri kita dan orang lain. Proses perilaku ini disebut membuat atribusi sebab akibat. Proses inilah yang dipakai untuk menjelaskan sebab-akibat berbagai peristiwa yang terjadi dalam dunia sosial. Salah satu peristiwa tersebut adalah tindakan yang dilakukan oleh mereka dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang fenomena diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku yang ditimbulkan oleh anggota *cosplay* dan apa sajakah yang dapat mempengaruhi perilaku *cosplayer* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa sajakah yang menyebabkan perilaku *cosplay* pada Komunitas JCEB (*Japanese Club East Borneo*).

TINJAUAN PUSTAKA

Perilaku *Cosplayer*

Menurut Sunaryo (2004) perilaku merupakan aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Kusmiyati (1990) perilaku manusia adalah proses interaksi individu dengan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup. Jadi, perilaku manusia merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungannya yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Notoatmodjo (2003) perilaku dari segi biologis merupakan suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Jadi, perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktifitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, dan membaca. Bahkan terdapat kegiatan yang tidak teramati dari luar manusia itu sendiri seperti berpikir, persepsi, dan emosi. Menurut para ahli psikologi modern bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan, selian dipandang sebagai makhluk biologis, juga makhluk unik yang berbeda dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi. Manusia adalah subjek sekaligus objek, serta makhluk individual sekaligus sosial.

Manusia pada umumnya tidak bersifat pasif, yaitu menerima keadaan dan tunduk kepada suratan tangan atau kodrat-Nya, tetapi secara sadar dan aktif menjadikan dirinya sesuatu. Proses perkembangan perilaku manusia sebagian ditentukan oleh kehendaknya sendiri, dan sebagian bergantung pada alam, sedangkan makhluk lain sepenuhnya bergantung pada alam. Ciri khas manusia adalah memiliki kebutuhan yang secara terus menerus untuk dipenuhinya. Manusia dibekali cipta (*cognitive*), rasa (*affective*) dan rasa (*psycomotor*), serta dapat mengatur dunia untuk kepentingan hidupnya sehingga timbulah kebudayaan dengan segala macam corak dan bentuknya, yang membedakan dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi (Sunaryo, 2004). Menurut Lotecki (2006) *cosplay* atau *korupure* merupakan kegiatan para penggemar *anime/manga*. Kegiatan ini dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat, mengenakan kostum dan berdan-dan meniru karakter tertentu dari *anime/manga*, game komputer, *literature*, idol group, film populer. Tujuan dari kegiatan *cosplay* ini adalah tampil di depan publik dan melakukan pemotretan.

Menurut Hills (dalam Lotecki, 2006) *cosplay* adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pakaian dan tubuhnya sendiri untuk berubah menjadi sebuah karakter. Banyak *cosplayer* yang melekatkan diri mereka sendiri secara fisik dan emosional kepada identitas karakter-karakter yang mereka pilih. *Cosplayer* menggunakan kostum atau pakaian *cosplay* termasuk mengubah tubuh dan aksesoris tambahan seperti rambut, *make up*, kostum, tongkat sihir dan pedang. Lotecki (2006) mengatakan bahwa *cosplayer* merasa sukses ketika berhasil memainkan karakter dengan sempurna. *Cosplayer* memiliki kriteria seperti “meniru dengan sempurna” detail kostum, properti, ketepatan mimik dalam berpose dan ekspresi wajah. *Cosplayer* mengutamakan kesamaan

fisik dengan karakter yang diperankan. Kesamaan karakter secara umum mencerminkan pengetahuan luas *cosplayer* mengenai acara, *anime manga*, serta karakter yang dibawakannya. perilaku *cosplayer* adalah perilaku yang ditimbulkan oleh seseorang yaitu menggunakan pakaian, tubuhnya dan merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter fiksi yang mereka pilih.

Jenis-Jenis *Cosplayer*

Menurut Lotecki (2006) terdapat beberapa jenis *cosplay* yang dominan diantaranya yaitu *Steampunk*, *Furry Fandom*, *Horror Fandom*, *LARP*, *Star Trek*.

Steampunk adalah gerakan atau komunitas yang terbentuk pada keindahan dalam kerumitan dan pandangan dunia dari abad ke-19 di Inggris. *Steampunk* menggambarkan sebuah sejarah teknologi *uap-driven* yang terus berkembang hingga saat ini. *Steampunk* membentuk suatu gaya artistik, model pakaian, atau subkultur yang telah dikembangkan dari keindahan fiksi pada zaman *victoria*, desain *art nouveau*, dan film dari pertengahan abad ke-20. Komunitas *steampunk* mengenakan gaun, korset, rok untuk kostum perempuan. Sedangkan untuk kostum laki-laki disesuaikan dengan rompi, mantel, topi tinggi. Selain itu, *steampunk* memiliki kostum dengan ciri khas menggunakan aksesoris *timepieces*, payung terbang, kacamata pengemudi, dan senjata *ray*.

Furry Fandom adalah Individu yang dikenal sebagai *Furries* adalah penggemar seni *antropomorfik* dan fiksi. *Cospaler furry* mengidentifikasi atau bahkan melihat diri mereka sebagai spesies hewan. Terkadang, *cosplayer furry* mengadopsi identitas hewan dalam berbagai lingkungan seperti *online*, *roll-play game* atau kehidupan nyata dengan mengenakan kostum. *Furries* menyatakan bahwa mereka adalah hewan yang terperangkap pada tubuh manusia.

Horror fandom adalah salah satu komunitas yang bertemakan *horror/misteri*. Salah satu kostum *horror fandom* terinspirasi oleh jenis *zombie cosplay* yang telah mendapatkan popularitas global selama sepuluh tahun terakhir. Ekspresi dalam memerankan karakter *zombie* sangatlah penting. Jenis *zombie cosplay* dapat berkembang dengan cepat. *Zombie cosplay* telah menyelenggarakan acara-acara publik yang dikenal sebagai "*zombie walks*" dimana peserta kostum *zombie* berjalan melalui pusat kota.

LARP (Live Action Role Playing) merupakan sebuah kegiatan intensif yang mencakup kostum *fandom*. *LARP* digambarkan sebagai teater improvisasi dari permainan *Dungeons* dan *Dragons* atau permainan yang mirip dengan fantasi dalam komputer. Peristiwa *LARP* adalah pertemuan kehidupan nyata

yang diselenggarakan antara minimal dua pemain yang berinteraksi dalam permainan tanpa naskah. Seluruh tema dan alur permainan dipandu oleh plot dan aturan.

Star trek merupakan film seri dalam televisi di Amerika Serikat dari tahun 60-an. Serial *star trek* bertemakan fiksi ilmiah yang menceritakan tentang sebuah armada bintang *Starfleet* sebagai gambaran kehidupan manusia dimasa depan. *Cosplay star trek fandom* mengalami perkembangan dengan cepat dalam beberapa dekade terakhir. Anggota komunitas ini dikenal sebagai *trekkies* atau *trekkers*. Salah satu judul film yang sangat disukai oleh penggemar *trekkers* yaitu *Original Star Trek*. Film jenis *roddenberry* ini ditayangkan berseri pada tahun 1966-1969 dan mendapatkan popularitas pada tahun 1970-an dengan seri berikutnya yaitu *Star Trek: The Next Generation*.

Teori Pembentukan Perilaku

Menurut Walgito (2010) salah satu teori pembentukan perilaku adalah atribusi. Atribusi merupakan teori yang menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang lain. Perilaku tersebut dapat disebabkan oleh disposisi internal (motif, sikap, dan kepribadian) atau situasi eksternal (lingkungan).

Menurut Heider (dalam Walgito, 2010) pada dasarnya perilaku manusia tidak hanya atribusi internal, namun juga atribusi eksternal. Teori ini menggambarkan komunikasi seseorang yang berusaha meneliti, menilai dan menyimpulkan sebab-sebab dari suatu tindakan atau tingkah laku yang dilakukan orang lain. Dengan kata lain, teori ini mencoba menjelaskan proses kognitif yang dilakukan seseorang untuk mengetahui sebab-sebab dari suatu tindakan. Jadi, atribusi merupakan sebuah teori yang menjelaskan tentang penyebab perilaku orang lain dengan cara meneliti, menilai, dan menyimpulkan tingkah laku tersebut. Menurut Lerner (dalam Wade & Tavis, 2008) *just-world hypothesis* atau asumsi bawah dunia adalah tempat penuh keadilan. Atribusi dipengaruhi oleh kebutuhan seseorang untuk percaya bahwa “dunia ini adil” dan seseorang percaya bahwa keadilan tersebut “nyata”. Oleh karena itu, seseorang mendapatkan keadilan yaitu orang baik akan diberikan penghargaan sedangkan orang buruk akan diberikan hukuman. Heider (dalam Sears, Freedman & Peplau, 2005) berpendapat bahwa perilaku itu dapat disebabkan oleh atribusi disposisional dan atribusi situasional.

Atribusi disposisional yaitu ketika membuat kategori atribusi disposisional, seseorang mencoba mengidentifikasi penyebab suatu tindakan berasal dari dalam diri seperti sifat atau motif. Salah satu hipotesis dalam teori atribusi adalah ketika seseorang

mempresepsikan keadaan internal dengan cara yang sama ketika ia mempersepsikan keadaan orang lain. Hal tersebut berasal dari sebuah asumsi yang menyatakan bahwa emosi, sikap, ciri, dan kemampuan diri sendiri akan terlihat semu atau tidak jelas dan meragukan. Sehingga, seseorang harus menyimpulkan perilaku terbukanya dan mempersepsikan tentang lingkungan disekitarnya. Pendekatan tersebut menyatakan bahwa dalam mempersepsikan diri sendiri sama halnya mempersepsikan orang lain, maka seseorang mencari sebab-akibat serta menggunakan prinsip keraguan untuk membagi tanggung jawab tentang berbagai sebab yang masuk akal. Pendekatan ini telah banyak mendorong seseorang untuk melakukan penelitian mengenai persepsi diri sendiri atas sikap dan motif.

Atribusi situasional adalah ketika membuat kategori atribusi situasional, seseorang mencoba mengidentifikasi penyebab munculnya perilaku tersebut berasal dari lingkungan atau situasi. Lingkungan menyangkut segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan fisik meliputi segala sesuatu yang ada disekitar individu. Lingkungan biologis meliputi segala sesuatu yang dimiliki individu sejak lahir. Lingkungan sosial meliputi segala sesuatu yang dipengaruhi oleh norma dan nilai yang berlaku. Lingkungan sangat mempengaruhi perilaku individu karena lingkungan merupakan lahan untuk perkembangan perilaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara sebagai alat pengumpul data utama terhadap subjek dan informan yang berkaitan erat dengan subjek. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *snowball sampling*. Peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka terlihat beberapa faktor penyebab perilaku dari ketiga subjek penelitian. Terdapat dua faktor yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku tertentu yaitu faktor disposisional dan situasional. Faktor penyebab disposisional yang pertama adalah sikap meliputi komponen kognitif, afektif dan konatif. Secara kognitif adanya anggapan bahwa *cosplay anime* merupakan kegiatan positif dan bermanfaat. Menjadi *cosplay anime* seseorang dapat berimajinasi terhadap karakter yang diperankan sehingga

seseorang lebih imajinatif. Secara afektif adanya rasa nyaman dan suka terhadap perilaku *cosplayer* yang dimunculkan membuat subjek terus melakukan perilaku tersebut. Secara konatif subjek bergabung dengan komunitas dan membuat beberapa kostum tokoh idola untuk diperankan. Faktor penyebab disposisional kedua adalah motif meliputi afiliasi dan berprestasi. Motif afiliasi subjek yaitu menginginkan adanya hubungan yang harmonis bersama orang-orang yang ada disekitarnya termasuk teman-teman pecinta *anime* lainnya. Motif berprestasi subjek yaitu subjek ingin mendapatkan juara dalam perlombaan *cosplay* yang diadakan setiap *even*.

Faktor penyebab situasional meliputi lingkungan yang terbagi atas lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, kelompok teman sebaya dan teknologi. Dalam lingkungan pendidikan, subjek penelitian yang menempuh pendidikan jurusan desain 3 dimensi membuat subjek menyukai karakter *anime* dan memerankannya. Dalam lingkungan keluarga, subjek penelitian mendapatkan dukungan dari paman, saudara dan orang tuanya. faktor yang menyebabkan timbulnya perilaku *cosplayer* yang berikutnya adalah teknologi meliputi siaran televisi dan game *online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, seorang *cosplay* mengamati siaran film *anime* yang ditayangkan ditelvisi setiap liburan sekolah. Banyak *film anime* yang telah subjek lihat dan subjek dapat berimajinasi ketika melihat *film anime* tersebut. Dengan karakter yang dibuat menarik dan alur cerita yang tidak membosankan.

Perilaku yang dimunculkan tersebut memiliki dampak yang sangat berpengaruh bagi subjek. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwa terdapat beberapa dampak yang dialami oleh *cosplayer* yaitu adanya anggapan negatif oleh teman-teman yang tidak mengerti *anime*. Sama seperti pengaruh kelompok teman sebaya pada subjek bahwa ia mendapatkan julukan sebagai orang yang kekanak-kanakan dan aneh. Namun, keadaan subjek yang memiliki lebih banyak teman dikomunitas mengangap hal tersebut bukan masalah besar. Selain itu, subjek juga merasakan dampak positif yang dirasakan Subjek merasa menjadi pusat perhatian orang-orang disekitarnya ketika pergi ke mall atau tempat-tempat umum lainnya. Subjek merasa percaya diri jika berpergian bersama teman-teman komunitasnya.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat dua faktor disposisional yang menjadi penyebab perilaku *cosplayer anime*. Pertama

adalah sikap yang meliputi komponen kognitif atau kemampuan berfikir termasuk imajinasi, komponen afektif atau emosi *cosplayer* meliputi kesenangan terhadap tokoh *anime*, dan konatif atau kecenderungan *cosplayer* berperilaku yaitu berpenampilan *harajuku style*. Kedua adalah motif, meliputi motif afiliasi yaitu keharmonisan dalam pertemanan dan motif berprestasi yaitu keinginan untuk menjadi lebih kreatif.

2. Terdapat faktor situasional yang menjadi penyebab perilaku *cosplayer anime* yaitu lingkungan. Faktor lingkungan meliputi lingkungan sosial yaitu hubungan sosial *cosplayer* terhadap orang lain seperti keluarga, kelompok teman sebaya, faktor teknologi meliputi tayangan televisi dan game, faktor sosial media meliputi jejaring sosial.
3. Terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan setelah berperilaku *cosplay*. Dampak positif yang dirasakan yaitu memiliki banyak teman baru, menjadi pusat perhatian, bertambahnya rasa percaya diri. Dampak negatif yang dirasakan adalah adanya anggapan perilaku yang kekanak-kanakan dari orang lain dan sulit mengatur antara waktu *cosplay* dengan kuliah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti diantaranya:

- a. Diharapkan bagi para anggota *cosplay* untuk lebih memahami penyebab dari perilaku meniru karakter yang telah dilakukan.
- b. Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat mengatur waktu antara kegiatan *cosplay*, kuliah dan bekerja dengan baik sehingga tidak melupakan kewajiban tersebut.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan untuk meneliti lebih mendalam untuk mengetahui penyebab perilaku *cosplayer* yang belum dibahas.

DAFTAR PUSTAKA

- Destriyana. (2012). *Totalitas Cosplay: Butuh Kreativitas atau Uang?*. Diakses 5 Januari 2014 dari <http://www.merdeka.com/gaya/cosplay-hobi-unik-yang-menuntut-kreativitas.html>
- Fadhilah, U. (2012). *3 in 1 Cepat Lancar Percakapan Pariwisata Sehari-hari Bahasa Jepang-Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Tangga Pustaka.
- Hidayat. (2013). *Prestasi Cosplayer di Level Dunia*. Diakses 28 Maret 2013 dari <http://finance.detik.com/read/2014/01/24/174733/2477693/4/prestasi-cosplayer-indonesia-di-level-dunia>
- Kusmiyati. (1990). *Dasar-Dasar Perilaku*. Jakarta: Pusdiknakes.
- Lotecki, A. (2006). *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play: theses and dissertations*. Toronto: Ryerson University.
- Moleong, L. J. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif (Ed. Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pengantar pendidikan kesehatan dan ilmu perilaku*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pramitha, A. P. (2013). *Terpaan Media Televisi Dan Budaya Harajuku (Studi Korelasi Antara Terpaan Film Cartoon Naruto Di Global Tv Terhadap Perilaku Imitasi Pada Komunitas Shinzen Cosplay Team di Surakarta)*.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. A. (2005). *Psikologi sosial edisi Kelima* (terjemahan Michael Ardiyanto dan Savitri Soekrisno). Jakarta: Erlangga.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Wade, C., & Tavris, C. (2008). *Psikologi* (Edisi Ke-9, Jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Umum Psikologi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winge, T. (2006). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. United States: University of Minnesota Press.