

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Komunitas Yokosonime

Komunitas Yokosonime merupakan salah satu komunitas yang bergerak di bidang budaya populer Jepang, khususnya anime, manga, dan cosplay, yang saat ini aktif di wilayah Jember dan sekitarnya. Keberadaan komunitas ini tidak dapat dilepaskan dari berkembangnya minat generasi muda terhadap budaya populer Jepang yang dalam beberapa tahun terakhir semakin menguat di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Jember. Hariyadi dkk. (2025) menunjukkan bahwa tren komunitas cosplay di Jember mengalami peningkatan yang cukup signifikan melalui berbagai event bertema budaya Jepang yang melibatkan partisipasi aktif generasi muda. Dalam konteks inilah Yokosonime hadir dan berkembang sebagai salah satu wadah bagi individu yang memiliki minat terhadap dunia cosplay di Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua komunitas, Yokosonime pada awalnya terbentuk dari kelompok kecil pecinta anime yang beranggotakan empat orang di lingkungan sekolah menengah kejuruan, sebelum berkembang pesat hingga mencapai lebih dari lima belas orang. Pertambahan anggota ini mendorong kelompok untuk mulai mengikuti berbagai event cosplay di Jember dan berinteraksi dengan komunitas lain, hingga akhirnya mereka sepakat mengubah nama dari Yokoso menjadi Yokosonime sebagai identitas yang lebih terbuka bagi masyarakat umum, bukan lagi terbatas pada lingkungan sekolah (Noir, wawancara, 2026). Komunitas ini aktif secara resmi sejak pertengahan 2023 dan hingga penelitian ini dilakukan tidak pernah mengalami masa vakum, menunjukkan komitmen dan keberlanjutan yang kuat, didukung oleh jaringan pendiri yang berasal tidak hanya dari lingkungan sekolah asal, tetapi juga dari luar Jember.

Dari segi tujuan, Yokosonime dibentuk bukan semata sebagai wadah hobi biasa, melainkan juga sebagai komunitas semi-produktif, menjadikan hobi sebagai sesuatu yang dapat menghasilkan nilai ekonomi bagi anggotanya (Noir, wawancara, 2026). Sumber daya anggota seperti kemampuan fotografi, pembuatan konten

digital, hingga kegiatan promosi dimanfaatkan secara aktif dalam berbagai kegiatan komunitas, membuka peluang penghasilan bagi anggota yang terlibat. Dimensi produktif inilah yang membedakan Yokosonime dari komunitas *cosplay* lain yang umumnya hanya berfokus pada aktivitas mengikuti *event* dan berkumpul.

Dari segi kegiatan, komunitas Yokosonime secara aktif mengikuti berbagai event cosplay yang diselenggarakan di Jember, dengan hampir tidak pernah absen dari setiap event yang berlangsung di wilayah tersebut. Sejak tahun-tahun awal berdirinya, komunitas ini telah terlibat dalam berbagai event bertema budaya Jepang, di antaranya Ninobu Matsuri yang diselenggarakan kepanitiaan Kampus Mandala, Great Akiba 2 yang diselenggarakan EO GA di Kampus Politeknik Negeri Jember, Weaboo Party 3.0 di Hotel Luminor Jember, hingga Natsu Zora yang diselenggarakan EO Nara Project di Hotel Fortuna Grande Jember. Event-event ini menjadi salah satu ruang sosial utama bagi para cosplayer untuk berinteraksi, menampilkan karakter yang mereka perankan, serta membangun relasi dengan sesama penggemar budaya populer Jepang. Selain kegiatan dalam event, komunitas Yokosonime juga memiliki kegiatan internal yang berlangsung secara lebih informal, seperti pertemuan santai, nongkrong bersama, hingga berbagai kegiatan lain yang mempererat hubungan antaranggota di luar konteks event.



Gambar 4.1 Anggota komunitas Yokosonime saat mengikuti event cosplay di Jember

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Intensitas pertemuan yang berlangsung rutin ini menciptakan ikatan sosial yang kuat di antara anggota, yang oleh Noir digambarkan menyerupai hubungan kekeluargaan dengan tingkat solidaritas yang tinggi (Noir, wawancara, 2026). Ikatan ini bukan terjadi secara kebetulan, melainkan hasil dari interaksi yang berlangsung terus-menerus baik dalam kegiatan formal maupun pertemuan informal, menciptakan suasana komunitas yang santai dan tidak kaku, dengan keseriusan hanya muncul pada situasi tertentu seperti rapat kepengurusan.

Berdasarkan wawancara dengan Noir selaku ketua komunitas, mayoritas anggota Yokosonime saat ini lebih condong memilih karakter dari game-game populer Jepang untuk dicosplaykan, seperti Genshin Impact, Honkai Star Rail, Wuthering Waves, dan Zenless Zone Zero. Noir menegaskan bahwa tren ini sejalan dengan pasar budaya populer Jepang yang memang didominasi oleh game, sehingga minat anggota pun mengikuti perkembangan tersebut. Selain itu, Noir juga mengamati bahwa hampir seluruh anggota Yokosonime hanya tertarik pada budaya Jepang dan tidak menunjukkan minat pada budaya populer lain seperti K-pop atau Western. Ketertarikan eksklusif ini, menurut Noir, disebabkan oleh fakta bahwa hampir semua hal yang mereka sukai, mulai dari game, cosplay, hingga anime sudah tersedia dalam budaya Jepang, sehingga mereka merasa tidak perlu mencari referensi dari budaya lain (Noir, wawancara, 2026).

Secara organisasi, Yokosonime memiliki struktur yang cukup kompleks dibandingkan komunitas cosplay lain di Jember, dengan beberapa cabang yang masing-masing dikelola tiga hingga empat administrator, di samping administrator utama yang mengoordinasikan keseluruhan komunitas. Meski demikian, pengelolaan tetap berlangsung tidak kaku dan tidak birokratis, struktur ini justru menjadi kekuatan tersendiri yang memungkinkan Yokosonime mengelola 234 anggota secara lebih efektif tanpa kehilangan karakter komunitas yang hangat. Dari segi keanggotaan sendiri, Yokosonime tidak memberlakukan syarat khusus yang selektif, siapa pun yang memiliki minat terhadap anime, manga, maupun cosplay dapat bergabung, dengan satu ketentuan utama yaitu mematuhi aturan komunitas yang menekankan sikap saling menghormati. Keterbukaan ini sejalan dengan visi

komunitas sebagai wadah inklusif bagi siapa saja yang ingin mengekspresikan diri melalui budaya populer Jepang.

Noir juga mengungkapkan bahwa salah satu visi utama komunitas adalah menjadi wadah pengembangan bakat, terlihat dari bagaimana anggota didorong mengeksplorasi potensi diri baik dalam konteks cosplay maupun bidang lain seperti fotografi, pembuatan konten, dan kemampuan berorganisasi. Dengan demikian, Yokosonime dalam penelitian ini dipahami bukan sekadar komunitas hobi yang rekreatif, melainkan ruang sosial yang kompleks dan dinamis, tempat individu tidak hanya berkumpul atas kesamaan minat, tetapi juga berinteraksi, mengembangkan diri, dan memaknai pengalaman bersama sebagai bagian dari proses kehidupan sosial mereka.

4.2 Profil Informan

Informan dalam penelitian ini terdiri dari lima anggota komunitas Yokosonime yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam Bab 3, yaitu keterlibatan aktif dalam komunitas, pengalaman dalam memerankan karakter dan menggunakan kostum, serta kesediaan untuk berpartisipasi dalam wawancara secara terbuka. Masing-masing informan memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda dalam aktivitas cosplay, sehingga memberikan sudut pandang yang beragam dalam melihat bagaimana cosplay dimaknai dan bagaimana identitas diri terbentuk melalui keterlibatan dalam komunitas. Untuk menjaga keotentikan data, seluruh nama informan dalam penelitian ini merupakan nama asli yang digunakan atas persetujuan masing-masing informan.

Kelima informan utama memiliki latar belakang keanggotaan yang berbeda-beda sehingga memperkaya sudut pandang penelitian ini. Noir, selaku ketua sekaligus salah satu pendiri Yokosonime sejak pertengahan 2023, memiliki pemahaman paling komprehensif tentang dinamika komunitas dari waktu ke waktu dan dikenal sering memerankan karakter Dante dari Devil May Cry, karakter karismatik dan percaya diri yang beresonansi dengan perannya sebagai pemimpin

komunitas. Arga, anggota aktif dengan masa keterlibatan sekitar satu tahun, sering memerankan karakter Scaramouche dari Genshin Impact dan menarik untuk dikaji karena mengalami perubahan paling signifikan dalam kemampuan berinteraksi sosial, dari yang semula tertutup menjadi lebih terbuka setelah aktif dalam komunitas. Amel, anggota semi-aktif dengan masa keterlibatan serupa, sering memerankan karakter Nikita dan menjadi informan yang paling eksplisit menggambarkan cosplay sebagai bentuk "proyeksi persona", menjadikan pernyataannya salah satu sumber data terkaya dalam penelitian ini. Saki, yang dalam komunitas lebih dikenal dengan nama Kisa, berperan sebagai pendukung di balik layar sejak awal pembentukan komunitas dan sering memerankan karakter The Herta dari Honkai: Star Rail, memberikan perspektif berbeda tentang bagaimana dukungan lingkungan komunitas mendorongnya semakin berani mengambil peran aktif. Seana, anggota yang telah menyelesaikan studi dan bergabung sejak pertengahan 2024, meski masa keterlibatannya relatif lebih singkat, memberikan perspektif paling jelas mengenai identitas cosplayer yang bersifat situasional, lebih sering muncul dalam konteks event dan tidak selalu dibawa dalam keseharian di luar komunitas.

Selain kelima informan utama, penelitian ini juga melibatkan tiga narasumber tambahan dari komunitas serumpun di Jember sebagai pembanding pada tahap pra-observasi. Kido, admin komunitas Wibu Unej yang terbentuk sejak Mei 2023 dengan 578 anggota, memberikan gambaran tentang komunitas yang eksklusif bagi civitas akademika Universitas Jember. Ciel, wakil ketua sekaligus co-founder Aoi Daigakusei yang telah berdiri sekitar dua hingga tiga tahun dengan jumlah anggota yang masih tergolong kecil, memberikan gambaran komunitas yang masih berkembang. Admin Kosuka, dari komunitas yang terbentuk 14 Juli 2025 dan tidak memiliki keanggotaan resmi karena berfungsi sebagai wadah proyek-proyek cosplay, memberikan gambaran komunitas berbasis proyek tanpa struktur keanggotaan tetap. Ketiga narasumber tambahan ini memperkuat alasan pemilihan Yokosonime sebagai subjek utama penelitian, mengingat sifatnya yang terbuka, aktif, terorganisir, dan memiliki dinamika sosial yang kaya dibandingkan komunitas serumpun lainnya.

4.3 Makna Simbolik Kostum dalam Komunitas Yokosonime

4.3.1 Kostum sebagai simbol ekspresi diri

Salah satu temuan paling mendasar dalam penelitian ini adalah kenyataan bahwa kostum cosplay tidak dipahami oleh anggota komunitas Yokosonime sekadar sebagai pakaian tematik untuk keperluan penampilan semata, melainkan sebagai simbol yang memiliki kandungan makna personal yang cukup dalam, medium yang memungkinkan individu mengekspresikan sisi dirinya yang tidak selalu dapat ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini sejalan dengan konsep Mind dalam teori Mead, yang menegaskan bahwa manusia tidak bereaksi langsung terhadap suatu objek, melainkan lebih dulu menafsirkan makna dari objek tersebut sebelum bertindak. Dengan demikian, kostum sebagai objek fisik baru bermakna ketika individu memberikan penafsiran terhadapnya, dan penafsiran itulah yang kemudian mendorong tindakan sosial mereka dalam komunitas.

Proses pemilihan karakter yang diperankan cosplayer juga bukan keputusan sembarangan atau sekadar mengikuti popularitas, melainkan melibatkan proses menimbang di level Mind, tempat individu menafsirkan nilai, sifat, atau aspek kepribadian karakter yang mereka kagumi sebelum memutuskan untuk memerankannya. Hal ini tampak pada Noir, yang secara konsisten memerankan karakter Dante dari Devil May Cry, sosok karismatik dan tegas dalam memimpin, kombinasi sifat yang beresonansi dengan perannya sebagai ketua yang membangun Yokosonime dari nol. Pola serupa terlihat lebih eksplisit pada Amel, yang mengungkapkan bahwa baginya cosplay merupakan bentuk "proyeksi persona", wujud lain dari dirinya yang hadir melalui karakter yang ia perankan, sarana untuk menampilkan sisi diri yang tidak selalu muncul dalam kehidupan sehari-hari (Amel, wawancara, 2026). Kedua kasus ini menegaskan bahwa karakter yang dipilih bukan sekadar representasi visual, melainkan cerminan nilai yang ingin diinternalisasikan atau diekspresikan cosplayer, sekaligus jembatan antara identitas keseharian dengan identitas yang ingin ditampilkan namun belum tentu bisa hadir secara bebas di luar konteks komunitas.

Selain kostum itu sendiri, penelitian ini juga menemukan bahwa elemen visual lain seperti riasan wajah turut berperan penting dalam proses pemakaian karakter, meski posisinya tetap berada di bawah kostum sebagai elemen utama. Noir menjelaskan bahwa kostum tetap menjadi elemen pertama dan paling penting dalam ber-*cosplay*, namun riasan wajah berfungsi sebagai bentuk penegasan tambahan, tidak sembarang *cosplayer* mengenakan riasan sembarangan, karena riasan yang dikenakan harus disesuaikan dengan karakter yang diperankan agar kesan visual karakter tersebut tersampaikan secara utuh (Noir, wawancara, 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa proses penafsiran makna (Mind) dalam ber-*cosplay* tidak berhenti pada kostum semata, melainkan meluas ke elemen pendukung lain seperti riasan wajah, yang berfungsi memperkuat dan mempertegas identitas karakter yang ingin ditampilkan, sekaligus menjadi penanda kesungguhan dan keseriusan seorang *cosplayer* dalam menghidupi karakternya.

Dimensi lain dari makna kostum sebagai simbol ekspresi diri terlihat dari bagaimana cosplay dimaknai sebagai sarana mengelola kondisi emosional. Noir menjelaskan bahwa bagi banyak anggota komunitas, cosplay menjadi cara melepaskan diri dari rasa penat dan tekanan keseharian, bahkan pengeluaran finansial yang cukup besar untuk mempersiapkan kostum jarang dikeluhkan, karena kepuasan emosional yang didapat dianggap jauh lebih berharga. Temuan ini menggambarkan fungsi katarsis dari kostum dan aktivitas cosplay: sebuah ruang di mana tekanan dan beban kehidupan sehari-hari dapat sementara ditinggalkan, memungkinkan individu sepenuhnya menghidupi karakter yang diperankan. Fungsi katarsis inilah yang turut menjelaskan mengapa nilai yang diperoleh dari pengalaman berkostum kerap dianggap melampaui nilai materi yang dikeluarkan. Dalam perspektif sosiologis, temuan ini menunjukkan bahwa kostum tidak hanya bermakna sebagai simbol karakter yang diperankan, tetapi juga sebagai simbol kebebasan dan ruang ekspresi yang bernilai tersendiri bagi individu.

4.3.2 Makna Kostum yang Terbentuk Melalui Interaksi Sosial

Dalam kerangka Mead, konsep Society menegaskan bahwa makna tidak muncul dari dalam diri individu secara sepihak, melainkan dihasilkan melalui interaksi sosial dengan jaringan di sekitarnya. Hal ini terlihat dalam komunitas Yokosonime, di mana kostum karakter tertentu membawa makna yang dikenali secara kolektif: ketika seorang *cosplayer* mengenakan kostum karakter dengan kepribadian kuat, kalem, atau misterius, anggota komunitas lain merespons sesuai nilai dan sifat yang mereka asosiasikan dengan karakter tersebut, dan respons kolektif inilah yang membentuk serta memperkuat makna yang diberikan *cosplayer* terhadap kostumnya. Hal ini selaras dengan konsep *generalized other* dalam pemikiran Mead, di mana individu memahami dan merespons simbol berdasarkan sikap serta ekspektasi kolektif komunitas, bukan sekadar pandangan personal semata.

Selain dari sesama anggota, interaksi dengan penonton dan pengunjung *event* turut membentuk makna kostum. Respons positif seperti pujian, permintaan berfoto bersama, atau pengakuan atas keberhasilan menghidupkan karakter memberikan konfirmasi sosial yang memperkuat makna yang diberikan *cosplayer* pada kostumnya; sebaliknya, respons yang kurang sesuai harapan mendorong individu merefleksikan kembali cara ia memaknai dan menampilkan kostum pada interaksi berikutnya. Pola ini selaras dengan konsep *taking the role of the other* dalam pemikiran Mead, di mana individu membentuk pemahaman tentang dirinya dengan membayangkan bagaimana ia dipandang orang lain, sebagaimana diungkapkan Amel bahwa dukungan dan respons positif dari sesama anggota memengaruhi cara ia memandang dan menilai dirinya sendiri dalam komunitas.



Gambar 4.2 Momen interaksi cosplayer dengan penonton

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Proses interaksi sosial yang membentuk makna kostum ini tidak hanya terjadi dalam konteks event cosplay semata. Berdasarkan hasil observasi, interaksi yang berlangsung dalam pertemuan-pertemuan informal komunitas seperti saat berkumpul, berdiskusi tentang karakter, atau sekadar berbagi pengalaman cosplay juga turut berkontribusi dalam proses pembentukan makna kostum secara kolektif. Dalam pertemuan-pertemuan inilah anggota komunitas saling berbagi pandangan tentang karakter yang mereka kagumi, mendiskusikan teknik pembuatan kostum, serta memberikan masukan dan apresiasi terhadap penampilan satu sama lain. Proses diskusi dan berbagi pandangan inilah yang kemudian secara tidak langsung membentuk pemahaman bersama tentang makna dan nilai simbolik dari berbagai karakter dan kostum yang ada dalam komunitas.

4.3.3 Pergeseran Makna Kostum Seiring Pengalaman

Dalam kerangka Mead, proses pembentukan Self bersifat dinamis dan tidak pernah selesai, makna tidak bersifat tetap, melainkan terus berubah melalui proses interpretasi yang dilakukan individu ketika berhadapan dengan situasi dan pengalaman baru. Dalam penelitian ini, pergeseran makna kostum ini terlihat paling jelas melalui perbedaan cara anggota dengan pengalaman cosplay yang berbeda dalam memaknai kostum yang mereka kenakan. Anggota yang telah lama terlibat

dalam aktivitas cosplay cenderung memaknai kostum secara jauh lebih mendalam dibandingkan anggota yang baru bergabung. Bagi anggota baru, kostum seringkali masih dipahami terutama sebagai perlengkapan penampilan visual untuk tampil dalam event. Namun seiring bertambahnya pengalaman dan semakin dalamnya keterlibatan individu dalam komunitas, pemahaman terhadap kostum secara perlahan mulai bergeser, tidak lagi hanya dipandang sebagai properti penampilan, tetapi juga sebagai representasi nilai dan karakter yang diperankan, medium ekspresi diri, serta bagian dari identitas yang dibangun melalui perjalanan panjang dalam komunitas.

Noir sebagai ketua komunitas yang telah mengamati dinamika anggota sejak awal terbentuknya Yokosonime menjelaskan bahwa pergeseran cara pandang terhadap kostum ini adalah sesuatu yang ia saksikan secara langsung pada banyak anggota komunitas, ada anggota yang pada awalnya bergabung hanya karena tertarik dengan aspek visual dari cosplay, namun seiring waktu mulai memahami cosplay sebagai sesuatu yang jauh lebih bermakna dari sekadar mengenakan kostum dan tampil dalam event. Pergeseran ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari proses yang panjang, dari mengikuti satu event ke event berikutnya, dari satu interaksi ke interaksi lainnya, dan dari satu pengalaman ke pengalaman yang baru.

Pergeseran makna ini juga terlihat dari bagaimana anggota yang lebih berpengalaman cenderung lebih selektif dan penuh pertimbangan dalam memilih karakter yang akan mereka perankan, dibandingkan anggota yang baru bergabung yang mungkin lebih banyak dipengaruhi oleh popularitas karakter atau tren yang sedang berkembang. Bagi anggota yang telah lama aktif, pemilihan karakter bukan hanya soal penampilan, tetapi juga soal resonansi personal, seberapa dalam nilai dan kepribadian karakter tersebut berkaitan dengan pengalaman hidup mereka. Hal ini menegaskan bahwa pemaknaan kostum bersifat dinamis dan semakin kaya seiring pengalaman individu dalam komunitas, sekaligus menjadi fondasi sebelum masuk ke pembahasan proses pembentukan identitas diri melalui penggunaan kostum pada sub-bab berikutnya.

4.4 Proses Pembentukan Identitas Diri Melalui Cosplay

4.4.1 Sosialisasi dalam Komunitas Sebagai Pintu Masuk Identitas Diri

Proses pembentukan identitas dalam komunitas Yokosonime tidak dapat dilepaskan dari proses sosialisasi yang terjadi ketika individu pertama kali bergabung dan mulai mengenal nilai, norma, serta simbol yang berlaku di dalamnya. Sosialisasi ini tidak hanya berlangsung formal melalui aturan komunitas, tetapi lebih banyak terjadi lewat interaksi informal sehari-hari antaranggota, baik dalam kegiatan terstruktur seperti *event cosplay* maupun pertemuan santai di luar kegiatan resmi. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa sosialisasi merupakan proses individu belajar tentang nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok sosialnya. Dalam komunitas Yokosonime, proses ini berlangsung organik, anggota baru tidak langsung memahami seluruh nilai dan kebiasaan yang berlaku, melainkan secara bertahap melalui keterlibatan aktif, interaksi dengan anggota senior, serta pengamatan terhadap bagaimana anggota lain memaknai aktivitas *cosplay* yang mereka jalani.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan mengakui adanya perubahan berarti dalam diri mereka setelah aktif terlibat dalam komunitas, tidak hanya dari sisi kemampuan berinteraksi tetapi juga cara memandang diri sendiri dan orang lain. Amel menyatakan menjadi lebih percaya diri dan terbuka mengekspresikan sisi dirinya yang sebelumnya jarang ia tampilkan (Amel, wawancara, 2026), sementara Arga mengungkapkan menjadi lebih mampu menghargai orang lain, tidak mudah menghakimi, dan lebih berhati-hati dalam berkomunikasi, jauh berbeda dari kondisinya sebelum mengenal dunia *cosplay* yang cenderung menutup diri dan kesulitan berinteraksi sosial (Arga, wawancara, 2026). Kedua pengalaman ini menggambarkan bagaimana proses sosialisasi tidak sekadar mengajarkan individu cara berperilaku dalam konteks *cosplay*, tetapi juga membentuk ulang cara mereka bersikap dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari yang lebih luas.

Keterkaitan antara pemilihan karakter dan transformasi identitas ini tampak jelas pada kasus Arga, yang memerankan karakter Scaramouche dari *Genshin Impact*, karakter dengan kepribadian tajam dan dingin di permukaan, namun menyimpan kedalaman emosional di baliknya. Sebelum aktif dalam komunitas, Arga cenderung tertutup dan kesulitan berinteraksi sosial; namun proses berulang kali menghidupi karakter Scaramouche, yang menuntutnya tampil percaya diri dan tegas di depan publik saat *event*, secara bertahap turut membentuk keberanian yang sama dalam kehidupan sehari-harinya. Karakter yang awalnya hanya diperankan dalam konteks *cosplay* perlahan menjadi semacam "latihan sosial", tempat sisi tegas dan percaya diri yang ia tampilkan lewat Scaramouche mulai terbawa dan terinternalisasi ke dalam caranya bersikap di luar kostum. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemilihan karakter bukan sekadar soal selera visual, melainkan turut berperan sebagai medium latihan sekaligus katalis bagi perubahan diri yang lebih permanen, sejalan dengan cara kerja Mind dan Self yang saling memengaruhi dalam proses pembentukan identitas.

Lebih lanjut, perubahan yang dialami para informan tidak dapat dipahami hanya sebagai perubahan perilaku semata. Dalam kerangka Mind Mead, perubahan perilaku selalu didahului oleh perubahan cara individu menafsirkan dan memaknai sesuatu, ketika bergabung dan menjalani sosialisasi, individu tidak hanya belajar apa yang harus dilakukan, tetapi juga menyerap makna-makna baru yang berkembang dalam komunitas, seperti kreativitas dalam pembuatan kostum, toleransi terhadap ekspresi diri, semangat kolektif, serta penghargaan terhadap karakter dan budaya populer, yang secara bertahap diinternalisasikan melalui interaksi terus-menerus. Noir sebagai ketua komunitas turut mengamati pola serupa pada beberapa anggota lain yang awalnya introvert secara bertahap menjadi lebih percaya diri setelah aktif terlibat, menunjukkan bahwa proses internalisasi ini bukan kasus tunggal yang dialami Arga saja, melainkan fondasi umum bagi terbentuknya identitas diri anggota dalam konteks komunitas.



Gambar 4.3 Proses persiapan kostum anggota Yokosonime sebelum tampil dalam event cosplay

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Dengan demikian, proses sosialisasi dalam komunitas Yokosonime dapat dipahami sebagai pintu masuk yang memungkinkan individu mengenal dan memaknai dirinya dalam konteks baru. Melalui keterlibatan aktif, individu tidak hanya belajar nilai dan norma yang berlaku, tetapi juga memperoleh ruang untuk mengeksplorasi dan membentuk identitas diri, menunjukkan bahwa Yokosonime tidak hanya berfungsi sebagai wadah hobi, tetapi juga sebagai agen sosialisasi yang berperan penting dalam pembentukan identitas diri anggotanya.

4.4.2 Peran Significant Other dalam Pembentukan Identitas

Proses sosialisasi yang telah diuraikan sebelumnya tidak berlangsung dalam ruang yang kosong. Di balik setiap perubahan yang dialami anggota Yokosonime, selalu ada figur tertentu yang memberikan pengaruh terhadap cara individu memandang dan membentuk dirinya, dalam sosiologi dikenal sebagai *significant other*, konsep yang dikembangkan George Herbert Mead (1934) untuk menggambarkan individu atau kelompok yang berperan penting dalam pembentukan diri seseorang, melalui proses interaksi yang melibatkan respons dan penilaian dari orang-orang yang dianggap penting di sekitarnya.

Dalam konteks komunitas Yokosonime, *significant other* hadir dalam berbagai bentuk, sesama anggota, senior yang lebih berpengalaman, pengurus yang memberikan arahan, maupun figur karakter fiksi dari anime atau manga yang dikagumi. Keberagaman ini menjadi keunikan tersendiri dalam komunitas *cosplay*, di mana pengaruh yang membentuk identitas individu tidak hanya datang dari manusia nyata, tetapi juga dari karakter simbolik yang hidup dalam imajinasi dan budaya populer yang mereka geluti.

Salah satu bentuk *significant other* yang paling terasa pengaruhnya adalah lingkungan komunitas itu sendiri secara kolektif. Kisa menyatakan bahwa dukungan lingkungan komunitas yang suportif mendorongnya untuk lebih berani mengambil risiko dan menghadapi tantangan, bahkan hingga mengambil peran kepemimpinan dalam struktur organisasi (Kisa, wawancara, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai cermin sosial yang mendorong individu berkembang melampaui batas yang sebelumnya ia tetapkan untuk dirinya sendiri.

Pengaruh *significant other* juga terlihat dari bagaimana respons sesama anggota memengaruhi cara individu memandang dirinya. Amel menyatakan bahwa dukungan anggota lain, baik berupa respons positif atas penampilan *cosplay*-nya maupun kebersamaan dalam menjalani pengalaman komunitas, memengaruhi cara ia memandang dan menilai dirinya sendiri, sejalan dengan konsep *taking the role of the other* dalam pemikiran Mead, di mana individu membentuk citra dirinya dengan membayangkan bagaimana ia dipandang dari sudut pandang orang lain. Senada dengan itu, Noir menekankan bahwa peran ketua dan senior memang penting, tetapi bukan berarti anggota biasa tidak berarti, sebaliknya, hubungan antara *significant other* dan individu dalam Yokosonime bersifat resiprokal, di mana setiap anggota pada dasarnya juga berperan sebagai *significant other* bagi anggota lainnya, menciptakan ekosistem sosial yang sehat dan mendorong semua pihak untuk semakin aktif terlibat.

Selain yang bersifat manusiawi, terdapat pula bentuk *significant other* yang unik dalam komunitas *cosplay*, yaitu figur karakter fiksi yang diperankan. Pakusodewo (2017) menjelaskan bahwa *cosplay* dapat dipahami sebagai bentuk

mimikri atau peniruan karakter sebagai wujud kekaguman terhadap tokoh idola, proses yang tidak berhenti pada penampilan fisik, tetapi juga mencakup internalisasi nilai, sifat, dan cara pandang karakter tersebut. Seorang *cosplayer* yang konsisten memerankan karakter berkepribadian kuat, misalnya, secara perlahan dapat mengadopsi sebagian nilai tersebut ke dalam cara bersikap di kehidupan nyata, di mana karakter fiksi berfungsi sebagai *significant other* simbolik yang memberikan rujukan nilai dan perilaku. Dengan demikian, peran *significant other* dalam komunitas Yokosonime, baik yang hadir melalui interaksi dengan sesama anggota, dukungan komunitas sebagai kolektif, maupun penghayatan terhadap karakter fiksi yang dikagumi dapat dipahami sebagai mekanisme penting yang menggerakkan keseluruhan proses pembentukan identitas individu.

4.4.3 Identitas Situasional: Variasi Cara Memaknai Diri sebagai Cosplayer

Salah satu temuan yang paling menarik dalam penelitian ini adalah kenyataan bahwa proses pembentukan identitas tidak berlangsung seragam di antara seluruh anggota komunitas Yokosonime, meski semua informan menjalani sosialisasi dalam komunitas yang sama. Dalam kerangka Mead, hal ini dapat dipahami melalui proses pembentukan Self yang bersifat individual, makna tidak bersifat tetap, melainkan terus dimodifikasi melalui interpretasi yang dilakukan tiap individu ketika berhadapan dengan situasi tertentu. Setiap individu membawa latar belakang dan pengalaman berbeda ke dalam komunitas, sehingga cara mereka memaknai pengalaman *cosplay* pun tidak akan pernah sepenuhnya sama, variasi ini bukan menunjukkan hierarki mana yang lebih "benar" atau "dalam", melainkan cerminan bagaimana setiap individu punya cara tersendiri merespons dan mengintegrasikan pengalaman *cosplay* ke dalam hidupnya.

Salah satu bentuk variasi yang paling terlihat adalah perbedaan antara individu yang memaknai identitas *cosplayer* sebagai sesuatu yang situasional dengan yang menginternalisasikannya sebagai bagian yang lebih melekat. Seana, misalnya, menyatakan bahwa identitasnya sebagai *cosplayer* lebih sering muncul dalam situasi tertentu seperti saat *event*, sementara di luar konteks tersebut ekspresi dirinya sebagai *cosplayer* cenderung meredup (Seana, wawancara, 2026), identitas

yang bersifat kontekstual, hadir dan menguat dalam situasi tertentu tanpa mendominasi seluruh aspek kehidupannya.

Kondisi ini dapat dipahami melalui sifat kontekstual dari Self dalam pemikiran Mead. Self yang terbentuk tidak bersifat tunggal dan tetap, melainkan senantiasa dinegosiasikan sesuai *generalized other* dari situasi sosial yang dihadapi. Ketika berada dalam konteks *event*, *generalized other* yang relevan adalah komunitas *cosplayer* dengan ekspektasinya, sehingga Self yang ditampilkan sepenuhnya menghidupi karakter yang diperankan; namun ketika kembali ke konteks sosial sehari-hari, *generalized other* yang relevan pun berbeda, dan Self yang ditampilkan turut menyesuaikan. Dengan demikian, identitas situasional yang dialami Seana bukan kekurangan atau ketidakkonsistenan, melainkan bentuk pengelolaan Self yang wajar dalam merespons konteks sosial yang berbeda-beda.

Di sisi lain, terdapat individu yang mengalami internalisasi lebih dalam, di mana pengalaman *cosplay* meresap ke dalam cara berpikir dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, tidak berhenti pada konteks *event* semata. Arga adalah contoh paling jelas, ia mengungkapkan bahwa pengalaman ber-*cosplay* membentuk cara dirinya memandang orang lain dan memahami diri sendiri, baik saat *event* maupun dalam keseharian (Arga, wawancara, 2026), menjadikan identitas *cosplayer* bagian yang tidak terpisahkan dari dirinya, bukan sekadar label yang dikenakan pada saat tertentu.

Perbedaan antara identitas situasional Seana dan identitas terinternalisasi Arga ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas melalui *cosplay* berlangsung pada tingkatan berbeda-beda. Putri dan Amiralda (2025) menemukan bahwa *cosplayer* pada umumnya tidak sepenuhnya meninggalkan identitas asli mereka, melainkan melakukan penggabungan antara karakteristik pribadi dengan sifat karakter yang dimainkan, menghasilkan derajat internalisasi berbeda pada tiap individu, tergantung seberapa dalam penghayatan dan pengaruh pengalaman komunitas terhadap cara pandangnya.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan anggota yang masih dalam proses penyesuaian diri dan belum sepenuhnya menemukan cara memaknai identitasnya sebagai *cosplayer*. Noir menggambarkannya secara gamblang:

Karena anak itu masih belum menemukan jati diri mereka di dunia itu, ibaratnya mereka hanya berjalan tapi selalu hadap kebawah, masih belum berani ambil risiko. (Noir, wawancara, 2026)

Metafora "berjalan tapi selalu hadap ke bawah" ini menggambarkan individu yang sudah terlibat dan menjalani sosialisasi, namun belum berani mengeksplorasi potensi dan identitas diri yang ditawarkan komunitas. Dengan demikian, variasi dalam cara anggota Yokosonime memaknai identitas dirinya sebagai *cosplayer*, dari yang situasional, terinternalisasi, hingga yang masih dalam proses pencarian mencerminkan kompleksitas pembentukan identitas itu sendiri: tidak seragam, tidak statis, dan terus berkembang sesuai ritme serta pengalaman masing-masing individu dalam interaksi sosialnya.

4.4.4 Identitas Kolektif dalam Komunitas Yokosonime

Selain identitas personal, pembentukan identitas dalam Yokosonime juga memiliki dimensi kolektif yang terbentuk melalui internalisasi *generalized other*, yaitu sikap, nilai, dan ekspektasi kolektif kelompok sosial tempat individu berada. Dalam konteks Yokosonime, proses ini berlangsung alami: ketika seseorang bergabung dan aktif terlibat, ia secara tidak langsung mulai menginternalisasi *generalized other* dari kelompok *cosplayer*, kelompok dengan minat, nilai, dan simbol budaya yang berbeda dari kelompok sosial lain di sekitarnya.

Proses internalisasi ini terlihat dari perbedaan kehidupan sosial informan sebelum dan sesudah bergabung, sebelumnya sebagian besar belum memiliki kelompok sosial yang benar-benar memahami minat mereka, namun setelah bergabung, muncul rasa kebersamaan dan saling memahami. Noir menggambarkan komunitas ini sudah seperti "keluarga", di mana setiap anggota saling berkontribusi menjaga keberlangsungan dan kehangatan komunitas. Rasa kebersamaan ini juga diperkuat melalui praktik-praktik rutin seperti berkumpul bersama, mempersiapkan kostum secara kolektif, dan mengikuti *event* sebagai satu kesatuan komunitas, sebagaimana diungkapkan Amel, yang merasakan kebersamaan sulit ia temukan di tempat lain, membuatnya semakin terikat dan memiliki terhadap komunitas (Amel, wawancara, 2026).

Kostum dalam konteks ini juga berfungsi sebagai penanda keanggotaan kelompok, bukan hanya simbol identitas personal. Ketika anggota Yokosonime mengenakan kostum dalam *event*, ia tampil tidak hanya sebagai individu yang memerankan karakter tertentu, tetapi juga sebagai representasi komunitas tempat ia berasal, yang dimana kostum membawa makna ganda, sebagai medium ekspresi personal sekaligus penanda keanggotaan kelompok.



Gambar 4.4 Interaksi antaranggota komunitas Yokosonime di luar kegiatan event

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Identitas kolektif ini juga berdampak nyata terhadap cara individu memandang dirinya. Kisa menyatakan bahwa rasa diterima dan didukung komunitas mendorongnya lebih berani mengeksplorasi potensi diri dan mengambil peran aktif (Kisa, wawancara, 2026), sementara Noir mengungkapkan bahwa sebelum terjun ke dunia *cosplay*, dirinya tidak memiliki banyak relasi sosial, namun setelah membangun Yokosonime, ia kini memiliki jaringan relasi luas yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dengan demikian, identitas kolektif dalam Yokosonime tidak hanya dibentuk melalui internalisasi *generalized other*, tetapi juga dihidupi lewat interaksi sehari-hari yang menegaskan komunitas *cosplay* sebagai jaringan sosial tempat identitas kolektif terus dibentuk dan diperbarui.

4.5 Komunitas Yokosonime dalam Kerangka Mind, Self dan Society

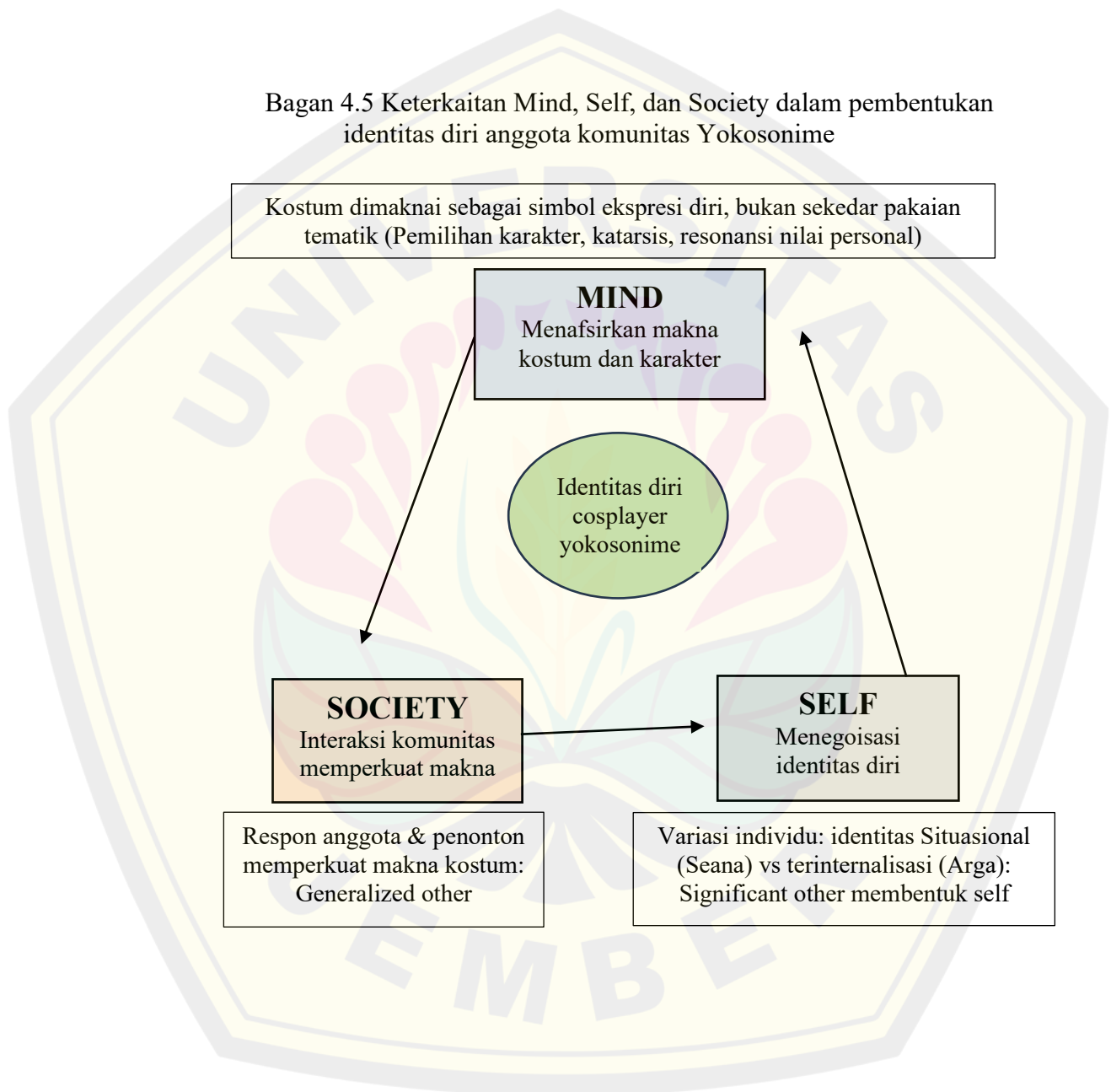
Setelah menguraikan berbagai temuan lapangan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap anggota komunitas Yokosonime, bagian ini menyatukan seluruh temuan tersebut ke dalam satu kerangka analisis yang utuh, menggunakan teori interaksionisme simbolik Mead melalui tiga konsep utamanya, Mind, Self, dan Society. Konsisten dengan konsep Mind yang telah diuraikan pada sub-bab sebelumnya, seluruh tindakan anggota terhadap kostum, dari pemilihan karakter, persiapan, hingga penghayatan dalam *event*, berangkat dari proses penafsiran makna, bukan dari kostum sebagai objek fisik yang netral. Kostum dengan demikian berfungsi sebagai simbol yang sarat nilai personal dan sosial, sekaligus menjadi bukti bahwa cara individu bertindak selalu didahului oleh bagaimana ia memaknai sesuatu terlebih dahulu.

Konsisten dengan konsep Society yang telah diuraikan sebelumnya, makna yang diberikan anggota Yokosonime terhadap kostum selalu terbentuk melalui interaksi, bukan muncul sepihak dari individu. Konsep Self kemudian melengkapi keduanya, menjelaskan bagaimana makna yang ditafsirkan (Mind) dan dibentuk lewat interaksi (Society) pada akhirnya dinegosiasikan secara personal, menghasilkan pemaknaan yang tidak pernah seragam, terlihat dari perbandingan Seana yang memaknai identitasnya secara situasional dengan Arga yang menginternalisasikannya, maupun metafora Noir tentang anggota yang belum menemukan jati diri, "berjalan tapi selalu hadap ke bawah". Self juga tidak lepas dari *generalized other* yang diinternalisasi dari Society, terlihat dari rasa memiliki terhadap komunitas, mulai dari gambaran Yokosonime sebagai "keluarga" hingga rasa kebersamaan yang dirasakan Amel.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Mind, Self, dan Society bukan tiga elemen yang berdiri sendiri, melainkan bekerja saling memengaruhi dalam satu siklus berkelanjutan: Mind menafsirkan makna kostum dan karakter, Society menyediakan konteks interaksi tempat makna itu diuji dan diperkuat, dan Self menegosiasikan hasil dari keduanya menjadi identitas yang terus bergerak dan tidak pernah selesai terbentuk. Siklus ini tampak jelas pada kasus Arga, di mana

penafsiran makna terhadap karakter Scaramouche (Mind) diuji dan diperkuat melalui respons komunitas (Society), hingga akhirnya membentuk perubahan nyata pada rasa percaya dirinya sehari-hari (Self). Bagan 4.5 di bawah ini menggambarkan keterkaitan ketiga konsep tersebut berdasarkan temuan penelitian ini.

Bagan 4.5 Keterkaitan Mind, Self, dan Society dalam pembentukan identitas diri anggota komunitas Yokosonime



Temuan ini juga menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu pada Bab 2. Penelitian Santosa dan Yuliana (2024) tentang *cosplay* sebagai sarana membangun identitas diri diperkuat oleh temuan kostum sebagai simbol ekspresi diri yang bermakna personal dan sosial. Penelitian Damanik dan Sundawa (2023) tentang identitas *hybrid cosplayer* sejalan dengan temuan variasi cara anggota memaknai identitas dirinya, sementara penelitian Putri dan Amiralda (2025) tentang integrasi identitas pribadi dengan karakter menemukan resonansinya pada pembahasan *significant other* dan internalisasi nilai karakter. Kesesuaian ini menegaskan bahwa temuan penelitian pada komunitas Yokosonime memperkuat pola yang telah diidentifikasi pada konteks komunitas *cosplay* lain, sekaligus memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai bagaimana proses tersebut berlangsung di lingkup komunitas lokal.

Berdasarkan keseluruhan temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplay* dalam komunitas Yokosonime bukan sekadar aktivitas hiburan sementara, melainkan praktik sosial yang kompleks dan bermakna, kostum berfungsi sebagai simbol yang hidup dan dinamis, identitas terbentuk melalui proses interaksi sosial yang terus-menerus, dan komunitas menjadi ruang sosial yang memungkinkan individu untuk mengeksplorasi, membentuk, dan menegosiasikan identitasnya secara berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa fenomena *cosplay* layak dipahami bukan sekadar hobi, melainkan proses sosial yang bermakna dalam membentuk dan menegosiasikan identitas diri individu di tengah komunitasnya.