

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini berfungsi sebagai landasan konseptual dan teoritis untuk memahami fenomena yang menjadi fokus kajian, yaitu praktik cosplay, makna simbolik kostum, dan proses pembentukan identitas diri di dalam sebuah komunitas. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa kajian pustaka merupakan kajian terhadap teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai dasar dalam menyusun kerangka berpikir penelitian. Sejalan dengan itu, Creswell (2014) menegaskan bahwa kajian pustaka membantu peneliti memahami konteks penelitian, memperkuat argumentasi ilmiah, dan menunjukkan kontribusi penelitian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam konteks penelitian sosiologi seperti ini, kajian pustaka menjadi sangat penting karena fenomena cosplay tidak bisa dilepaskan dari dimensi makna, simbol, dan interaksi sosial, hal-hal yang sejak lama menjadi perhatian utama ilmu sosiologi. Dengan demikian, kajian pustaka bukan sekadar daftar teori, melainkan sebuah pijakan analitis yang memandu peneliti dalam memahami dan menginterpretasikan temuan di lapangan secara lebih mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, terdapat beberapa konsep dan kerangka teoritis yang relevan untuk dikaji. Pertama, konsep budaya cosplay diperlukan sebagai titik awal untuk memahami praktik ini secara sosiologis, bukan hanya sebagai hobi atau hiburan semata, tetapi sebagai bentuk ekspresi budaya yang memiliki makna sosial bagi pelakunya. Kedua, konsep makna simbolik digunakan untuk memahami bagaimana kostum yang dikenakan bukan sekadar pakaian, melainkan sebuah simbol yang membawa pesan, nilai, dan representasi diri tertentu. Ketiga, konsep identitas diri menjadi penting untuk melihat bagaimana pengalaman cosplay berkontribusi pada pembentukan dan negosiasi identitas seseorang, baik di dalam maupun di luar komunitas. Seluruh konsep tersebut dianalisis menggunakan kerangka teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead (1934).

2.1.1 Budaya Cosplay

Cosplay, gabungan kata *costume* dan *play*, merupakan praktik mengenakan kostum dan memerankan karakter dari anime, manga, film, atau video game. Winge (2006) menjelaskan bahwa cosplay tidak sekadar mengenakan kostum, tetapi juga melibatkan peniruan karakter secara visual dan perilaku, sehingga dapat dipahami sebagai representasi diri yang simbolik dan performatif. Sebagai arus budaya populer Jepang yang berpengaruh terhadap gaya hidup generasi muda di berbagai negara termasuk Indonesia, budaya ini menyebar melalui anime, manga, dan game. Fiske (1989) menjelaskan bahwa budaya populer merupakan arena masyarakat menegosiasikan makna atas simbol yang beredar, sementara Jenkins (2006) menegaskan penggemar bukan konsumen pasif, melainkan aktor yang memproduksi makna dan identitas melalui partisipasi aktif, termasuk lewat cosplay, tempat pelaku tidak hanya meniru karakter tetapi juga menginterpretasi ulang sesuai pengalaman mereka. Praktik ini juga berkembang di kota-kota besar Indonesia, termasuk Jember, melalui festival Jejepangan yang melibatkan pertunjukan, kompetisi, dan interaksi antarpenggemar.

Beberapa penelitian empiris mendukung relevansi kajian ini. Artha dan Aرسال (2024) menemukan bahwa anime dapat membentuk pola perilaku remaja, mulai dari cara berbicara hingga gaya berpakaian, sementara Al Fariz, Syarifudin, dan Trisiah (2024) mengungkapkan bahwa budaya wibu menjadi sarana komunikasi identitas bagi remaja Gen Z, dengan cosplay sebagai salah satu bentuk "bahasa simbolik" untuk membangun kedekatan sosial. Pakusodewo (2017) menambahkan bahwa cosplay dapat dipahami sebagai bentuk mimikri terhadap tokoh idola, sejalan dengan konsep *significant other* dalam teori identitas, di mana figur idola turut memengaruhi pembentukan citra diri seseorang. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menegaskan bahwa cosplay di Indonesia bukan sekadar hiburan, melainkan ruang sosial bagi individu untuk membangun identitas melalui karakter fiksi, menjadikan penelitian mengenai makna cosplay dan pembentukan identitas cosplayer di Jember relevan dilakukan.

2.2 Teori Interaksionisme Simbolik (George Herbert Mead)

Teori ini merupakan teori utama yang menjembatani antara fenomena cosplay dan kajian sosiologi. Interaksionisme simbolik pertama kali dirumuskan oleh George Herbert Mead (1934) dalam karyanya *Mind, Self, and Society*, yang menjelaskan bahwa pikiran (mind) dan diri (self) manusia terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berlangsung dalam masyarakat (society). Mead menekankan bahwa manusia bukan makhluk yang secara pasif merespons rangsangan dari lingkungannya, melainkan aktif menafsirkan simbol-simbol yang muncul dalam interaksi sosial sebelum menentukan tindakannya (Mead, 1934; dalam Ritzer, 2012). Bagi Mead, dunia sosial tidak bersifat objektif atau tetap, melainkan senantiasa dikonstruksi melalui proses penafsiran yang dilakukan individu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam komunitas Yokosonime, teori ini digunakan untuk memahami bagaimana anggota komunitas memaknai kostum cosplay melalui interaksi antaranggota, baik dalam event, latihan, kehidupan sehari-hari di luar event, maupun aktivitas komunitas lainnya.

Pemikiran Mead (1934) dapat dipahami melalui tiga konsep utama yang saling berkaitan, yaitu *Mind*, *Self*, dan *Society*.

1. *Mind* (Pikiran) merujuk pada kemampuan khas manusia untuk berpikir secara simbolik yaitu kemampuan menafsirkan makna suatu simbol atau situasi sebelum bertindak, alih-alih sekadar bereaksi secara refleks terhadap rangsangan.
2. *Self* (Diri) terbentuk melalui proses interaksi sosial dan terdiri atas dua aspek yang saling melengkapi: *I*, yaitu sisi diri yang spontan dan impulsif, serta *Me*, yaitu sisi diri yang merupakan internalisasi dari pandangan, harapan, dan penilaian orang lain terhadap dirinya.
3. *Society* (Masyarakat) merupakan jaringan interaksi sosial yang terorganisir, tempat *Mind* dan *Self* tersebut tumbuh dan terus dinegosiasikan melalui interaksi antaranggota.

Ketiga konsep Mead ini saling terkait: simbol tidak dimaknai secara sepihak oleh individu, melainkan lewat proses sosial yang melibatkan Mind, Self, dan Society sekaligus. Manusia tidak sekadar bereaksi terhadap sesuatu, tetapi lebih dulu menafsirkan maknanya (Mind), makna itu terbentuk lewat interaksi hingga membentuk Self yang memadukan sisi spontan (I) dan sisi yang mempertimbangkan pandangan orang lain (Me), dan proses ini berlangsung terus-menerus dalam Society sebagai jaringan interaksi sosial. Dengan demikian, individu bukan penerima simbol yang pasif, melainkan pihak yang aktif menafsirkan dan mengolah makna sesuai konteks sosial yang dihadapinya.

Mind dalam pandangan Mead adalah kemampuan khas manusia untuk "berbicara pada diri sendiri" menggunakan simbol, proses yang disebut Mead sebagai *internalized conversation of gestures*. Sebelum seorang anggota Yokosonime memutuskan kostum atau karakter yang akan dikenakan, ia terlebih dahulu menafsirkan bagaimana kostum tersebut akan dimaknai orang lain, apakah karakternya dikenali, pantas ditampilkan, dan sesuai nilai yang ingin ia tunjukkan, proses menimbang inilah wujud kerja Mind sebelum tindakan sosial dilakukan. Society, di sisi lain, bukan sekadar latar interaksi, melainkan jaringan makna dan norma bersama yang memungkinkan Mind dan Self tumbuh secara konsisten. Komunitas Yokosonime, dengan struktur kepengurusan, kegiatan rutin, dan norma tak tertulis soal bagaimana seharusnya seorang cosplayer bersikap, berperan sebagai society dalam pengertian Mead, ruang sosial yang menyediakan simbol bersama sebagai bahan baku anggotanya dalam membentuk Self. Tanpa society semacam ini, proses saling menafsirkan peran (*taking the role of the other*) yang dibahas pada subbab berikutnya tidak akan memiliki konteks sosial untuk berlangsung.

2.2.1 Konsep Sosialisasi dan Significant Other

Sosialisasi merupakan proses penting dalam pembentukan identitas sosial individu, tempat seseorang belajar nilai, norma, dan simbol yang berlaku di lingkungan sosialnya, berlangsung sepanjang kehidupan seiring individu terus berinteraksi dengan kelompok dan pengalaman baru. Pada konteks komunitas

cosplay, sosialisasi terjadi ketika seorang anggota baru mulai mengenal budaya, simbol, serta aturan tidak tertulis yang berlaku, misalnya cara memilih karakter, menggunakan kostum, hingga pola interaksi tertentu yang umum dilakukan dalam event.

George Herbert Mead menjelaskan bahwa salah satu aspek penting dari sosialisasi adalah peran *significant other*, yaitu individu atau kelompok yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk cara seseorang melihat dirinya, dapat berupa keluarga, teman dekat, tokoh panutan, ataupun figur simbolik yang dihargai individu. Dalam komunitas cosplay, *significant other* dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti sesama cosplayer senior, idola karakter tertentu, komunitas penggemar anime, atau bahkan figur karakter fiksi yang dianggap penting oleh anggota. Melalui interaksi dengan *significant other* inilah individu belajar memahami apa yang dianggap berharga dalam komunitas, bagaimana harus bertindak, serta bagaimana menampilkan identitas diri yang sesuai dengan nilai simbolik yang berkembang di lingkungan tersebut.

Mead juga menekankan bahwa individu mengembangkan dirinya ketika mampu mengambil peran orang lain (*taking the role of the other*), proses belajar memahami bagaimana dirinya dilihat dari sudut pandang orang lain, sehingga dapat menyesuaikan tindakan dan identitas sosialnya. Pada fenomena cosplay, hal ini tampak jelas ketika seorang cosplayer tidak hanya memakai kostum, tetapi berupaya menjiwai karakter yang diperankannya; seorang cosplayer yang memerankan karakter seperti Roronoa Zoro, misalnya, dapat menerima respons sosial yang mengasosiasikannya dengan sifat kuat, pendiam, atau tegas, yang pada gilirannya memengaruhi cara ia memandang dirinya sendiri dalam ruang komunitas. Dengan demikian, konsep sosialisasi dan *significant other* membantu menjelaskan bagaimana seorang cosplayer mengalami perubahan identitas secara situasional, sekaligus bagaimana kostum berfungsi sebagai simbol yang menengahi proses pembentukan identitas tersebut.

2.2.2 Makna Simbolik Kostum

Kostum cosplay dapat dipahami sebagai simbol sosial yang maknanya dibentuk melalui interaksi sosial, bukan sekadar pakaian tematik. Menurut Mead (1934), simbol merupakan sesuatu yang diberi makna melalui proses interaksi sosial, dan makna tersebut menjadi dasar bagi individu dalam bertindak. Fiske (1989) menambahkan bahwa simbol dalam budaya populer berfungsi sebagai medium komunikasi antara individu dengan masyarakat; dalam konteks cosplay, kostum menjadi simbol visual yang menyampaikan pesan tertentu, baik tentang diri pemakainya maupun nilai yang ingin ia tampilkan kepada orang lain, sekaligus dapat menjadi sarana menyampaikan pesan moral, nilai persahabatan, keberanian, atau kritik terhadap realitas sosial melalui simbol budaya populer Jepang yang ditampilkan. Dengan demikian, makna simbolik kostum dalam komunitas cosplay tidak hanya berhubungan dengan identitas personal, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi sosial, cara individu menegosiasikan identitasnya sekaligus berpartisipasi dalam budaya populer yang terus berkembang di masyarakat.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk melihat sejauh mana topik ini sudah dikaji, sekaligus menemukan celah yang belum banyak disentuh peneliti lain. Sejauh ini, kajian tentang cosplay banyak melihatnya sebagai bagian dari budaya populer yang berkaitan dengan pembentukan identitas, interaksi sosial dalam komunitas, hingga bentuk ekspresi diri, menunjukkan bahwa cosplay bukan sekadar hiburan, melainkan sarana bagi individu untuk membangun makna dan menjalin interaksi dengan lingkungan sosialnya. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan fokus penelitian ini.

Tabel 2.3 Tabel Penelitian terdahulu

Nama, Judul, dan Tahun Penelitian	Tujuan	Teori dan Metode	Hasil Penelitian
Santosa & Yuliana, (2024), Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer	Untuk memahami bagaimana identitas seorang <i>cosplayer</i> terbentuk melalui aktivitas <i>cosplay</i> dan interaksi dalam komunitas memengaruhi konsep diri individu.	• Communication Theory of Identity (Michael Hecht) • Metode kualitatif	Menemukan bahwa proses komunikasi dalam komunitas cosplay membentuk identitas ganda pada cosplayer, di mana identitas personal dan sosial saling memengaruhi melalui interaksi simbolik di event dan media sosial.
Damanik, & Sundawa (2023), <i>Cosplay 'Jalan Ninjaku': Perspektif Identitas Hybrid</i>	Untuk menganalisis bagaimana identitas <i>cosplayer</i> terbentuk sebagai identitas hybrid melalui praktik <i>cosplay</i>	• Teori Identitas Hybrid (Homi K. Bhabha), • Metode kualitatif	Menunjukkan bahwa identitas cosplayer terbentuk dari perpaduan identitas asli individu dengan karakter budaya populer Jepang, dan proses adaptasi budaya ini memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas.
Putri, & Amiralda (2025), <i>How Does a Cosplayer Integrate Personal Identity with the Personality of Their Chosen Character? (Cosplay Events after the Pandemic in Jakarta)</i>	Untuk mengetahui bagaimana <i>cosplayer</i> mengintegrasikan identitas pribadi dengan kepribadian karakter yang diperankan dalam aktivitas <i>cosplay</i> . memengaruhi konsep diri individu.	• Teori Konsep Diri (Self-Concept) dan Identitas Diri melalui praktik <i>cosplay</i>, • Metode kualitatif	Menjelaskan bahwa cosplayer secara aktif menyesuaikan perilaku, gaya bicara, dan ekspresi diri agar sesuai dengan karakter yang diperankan, sehingga terjadi integrasi antara identitas pribadi dan karakter fiksi. dan penggabungan sifat-sifat tertentu.

Ketiga penelitian pada tabel di atas menunjukkan variasi fokus dalam mengkaji cosplay sebagai fenomena identitas. Penelitian Santosa dan Yuliana (2024), misalnya, sama-sama menyoroti identitas cosplayer dalam konteks sosial, tetapi lebih menekankan proses komunikasi sebagai jalur pembentukan identitas. Penelitian ini mengambil arah yang agak berbeda, yaitu lebih menyoroti makna simbolik kostum itu sendiri sebagai medium transformasi identitas situasional, bukan sekadar prosesnya, tetapi juga bagaimana kostum sebagai simbol dimaknai dan dipakai dalam interaksi sosial sehari-hari.

Sementara itu, penelitian Damanik dan Sundawa (2023) melihat identitas cosplayer sebagai hasil percampuran (hybrid) antara identitas asli dengan budaya populer yang diadopsi. Kesamaannya dengan penelitian ini ada pada fokus terhadap proses pembentukan identitas lewat cosplay, tetapi penelitian ini lebih spesifik menyoroti kostum sebagai simbol utama yang dimaknai, bukan pada identitas hybrid secara umum. Di sisi lain, penelitian Putri dan Amiralda (2025) berfokus pada bagaimana cosplayer mengintegrasikan identitas pribadi dengan kepribadian karakter yang diperankan secara psikologis dan sosial. Penelitian ini memang sama-sama membahas interaksi antara diri dan karakter yang diperankan, tetapi lebih menekankan makna kostum sebagai simbol dalam interaksi sosial, bukan pada proses integrasi kepribadian semata.

Ketiga penelitian terdahulu itu menegaskan bahwa cosplay bukan sekadar hiburan, melainkan fenomena sosial yang berkaitan dengan pembentukan dan pengelolaan identitas individu. Namun, ketiganya belum secara spesifik menyoroti peran simbol, khususnya kostum dalam proses tersebut. Celah inilah yang coba diisi oleh penelitian ini, dengan menempatkan makna simbolik kostum sebagai fokus utama dalam memahami transformasi identitas situasional anggota komunitas cosplay, melalui pendekatan interaksionisme simbolik Mead.