

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, budaya populer global mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya ditandai dengan meluasnya fenomena cosplay ke berbagai belahan dunia. Cosplay, singkatan dari "costume" dan "play", merupakan praktik mengenakan kostum dan memerankan karakter dari karya fiksi seperti anime, manga, video game, maupun film (Encyclopaedia Britannica, 2024). Fenomena ini bermula di Jepang pada awal 1980-an dan secara bertahap menyebar ke seluruh dunia sebagai bagian dari ekosistem budaya populer kontemporer (Encyclopaedia Britannica, 2024). Cosplay tidak hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial di mana para penggemarnya mengekspresikan kecintaan terhadap karakter fiksi sekaligus membangun komunitas dan identitas bersama.

Skala global dari fenomena cosplay dapat dilihat dari besarnya event-event internasional yang mengakomodasi komunitas ini. Comic Market atau Comiket, yang pertama kali diselenggarakan pada 21 Desember 1975 di Tokyo, Jepang, kini menjadi event budaya penggemar terbesar di dunia dengan jumlah pengunjung mencapai 750.000 orang pada musim dingin 2019 (Comic Market Preparatory Committee, 2019). Di Amerika Serikat, Anime Expo yang berdiri sejak 1992 di Los Angeles telah berkembang menjadi konvensi anime terbesar di Amerika Utara dengan lebih dari 410.000 pengunjung pada tahun 2025 (Anime Expo, 2025). Angka-angka tersebut mencerminkan betapa besar minat masyarakat global terhadap budaya populer Jepang dan cosplay.

Gelombang budaya populer Jepang ini juga merambah Indonesia, yang memiliki populasi muda besar dan sangat terpapar media digital. Masuknya budaya Jepang ke Indonesia berlangsung melalui berbagai saluran, terutama media massa dan platform digital yang memperkenalkan anime kepada generasi muda secara masif sejak akhir 1990-an (Alisyamsujen dkk., 2025). Pengaruh ini tidak hanya berhenti pada konsumsi pasif; generasi muda Indonesia secara aktif mengadopsi

dan mengkonstruksi ulang budaya tersebut menjadi ekspresi identitas dan gaya hidup yang khas (Alisyamsujen dkk., 2025). Tren ini pun tidak terkecuali menyentuh kota-kota non-metropolitan seperti Jember di Jawa Timur.

Jember, sebuah kota kabupaten di Jawa Timur, menjadi salah satu contoh nyata dari berkembangnya fenomena ini ke tingkat lokal. Meskipun bukan kota besar, Jember memiliki jumlah penggemar anime, manga, dan game yang cukup signifikan, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa. Keberadaan perguruan tinggi seperti Universitas Jember mendorong berkumpulnya anak-anak muda dari berbagai daerah yang membawa serta minat dan hobi mereka, termasuk kecintaan terhadap budaya populer Jepang. Kondisi ini melahirkan berbagai komunitas cosplay di Jember dengan karakteristik masing-masing (Hariyadi dkk., 2025).

Perkembangan komunitas cosplay di Jember semakin terlihat dari munculnya berbagai event yang mengakomodasi hobi ini di ruang-ruang publik kota. Berdasarkan praobservasi peneliti, sejumlah event bertema anime dan cosplay telah diselenggarakan di berbagai titik kota Jember, seperti Ame No Kohi di Transmart Jember, Jember Otaku Festival di Lippo Plaza, Jember Thrift Festival (JETFEST), hingga pertunjukan di area alun-alun kota. Event-event ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi panggung bagi para cosplayer untuk mempertontonkan kostum mereka, berinteraksi dengan sesama penggemar, dan memperkenalkan budaya cosplay kepada masyarakat umum. Fenomena ini mengindikasikan bahwa Jember memiliki ekosistem komunitas cosplay yang berkembang, meskipun masih berada dalam skala lokal (Hariyadi dkk., 2025).

Di tengah pertumbuhan komunitas cosplay di Jember, terdapat beberapa komunitas yang aktif bergerak, antara lain Wibu UNEJ yang berbasis pada komunitas mahasiswa Universitas Jember, Aoi Daigakusei, dan Kosuka. Masing-masing komunitas ini memiliki basis anggota dan orientasi yang relatif spesifik. Berdasarkan praobservasi peneliti, di antara komunitas-komunitas tersebut, Yokosonime tampil sebagai komunitas yang memiliki karakter berbeda: bersifat terbuka dan inklusif bagi siapa saja yang memiliki ketertarikan terhadap cosplay dan budaya populer Jepang, tanpa terikat pada afiliasi kampus atau lembaga tertentu. Yokosonime berdiri pada pertengahan tahun 2023 dan hingga saat

penelitian ini dilakukan telah memiliki 234 anggota aktif dari berbagai latar belakang sosial, pendidikan, dan usia. Keterbukaan dan pertumbuhan pesat komunitas ini menjadikan Yokosonime sebagai salah satu komunitas cosplay paling representatif di Jember untuk dikaji lebih mendalam.

Eksistensi Yokosonime dan komunitas cosplay serupa di Jember menawarkan fenomena sosial yang menarik untuk diteliti. Lebih dari sekadar aktivitas berpakaian kostum, cosplay melibatkan proses-proses sosial yang kompleks: para anggota memaknai simbol-simbol yang melekat pada kostum yang mereka kenakan, bernegosiasi tentang identitas diri melalui karakter yang mereka perankan, serta membangun hubungan sosial dalam komunitas yang terbentuk di seputar praktik tersebut. Fenomena ini relevan untuk dikaji melalui perspektif interaksionisme simbolik George Herbert Mead (1934), yang menekankan bahwa identitas diri terbentuk melalui interaksi sosial dan pemaknaan bersama atas simbol-simbol di dalam masyarakat. Melalui perspektif tersebut, kostum cosplay bukan sekadar pakaian, melainkan simbol yang mengandung makna sosial dan berperan dalam proses pembentukan identitas diri anggotanya.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah kajian yang masih terbatas terkait makna simbolik kostum dan pembentukan identitas diri dalam komunitas cosplay di tingkat lokal, khususnya di Jember. Dengan menjadikan Yokosonime sebagai subjek penelitian, studi ini berupaya memahami bagaimana anggota komunitas memaknai kostum yang mereka kenakan serta bagaimana proses pembentukan identitas diri berlangsung melalui keterlibatan dalam komunitas tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian sosiologi budaya mengenai dinamika komunitas anak muda, ekspresi identitas, dan penerimaan budaya populer global di konteks kota non-metropolitan seperti Jember.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana makna simbolik kostum bagi anggota komunitas *cosplay* Yokosonime di Jember?
2. Bagaimana proses pembentukan identitas diri melalui penggunaan kostum dalam komunitas *cosplay* Yokosonime di Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan makna simbolik yang terkandung dalam penggunaan kostum oleh komunitas *cosplayer* di Jember.
2. Menganalisis proses pembentukan identitas diri melalui interaksi simbolik antaranggota komunitas *cosplay*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan :

1. Manfaat Teoritis: Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sosiologi budaya, khususnya teori interaksionisme simbolik, dalam memahami fenomena transformasi identitas melalui simbol budaya populer.
2. Manfaat Praktis: Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman bagi masyarakat, khususnya komunitas *cosplay* di Jember, bahwa *cosplay* merupakan bentuk komunikasi sosial yang berperan dalam pembentukan citra dan identitas mereka.
3. Manfaat Akademis: Menjadi referensi bagi penelitian budaya populer dan komunitas kreatif lainnya.