BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia pada dasarnya memiliki ketertarikan mendalam terhadap hal-hal di sekelilingnya. Proses perkembangan manusia sejak kecil dibentuk oleh kemampuan untuk mengamati, meniru, dan beradaptasi dengan lingkungan, baik secara pribadi maupun sosial. Salah satu wujud dari sifat dasar ini sering kali terlihat dalam cara manusia menikmati berbagai bentuk cerita dan karakter, seperti yang ditemukan dalam film, permainan video, dan komik. Ketertarikan manusia terhadap cerita dan karakter merupakan cara yang paling nyata untuk mengekspresikan diri terhadap hal tersebut adalah dengan mengubahnya menjadi sebuah hobi. Salah satu hobi yang tumbuh dari ketertarikan terhadap karakter fiksi adalah *cosplay.*

Menurut Widiatmoko (2013:4) *cosplay* berasal dari singkatan *"Costume Play"* yang merupakan bentuk seni pertunjukan dimana para pelakunya yang dikenal sebagai *cosplayer* mengenakan kostum dan akesoris untuk memerankan karakter tertentu. *Cosplayer* akan berusaha sebaik mungkin untuk memerankan gaya karakter yang disukainya, mulai dari cara berkomunikasi, berpakaian, make up, gaya rambut, hingga dialog yang di ucapkan karakter yang diperankan.

Cosplayer berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, hingga penggemar seni. Menjadi *cosplayer* tidak dibatasi oleh batasan usia, sehingga siapa pun dapat terlibat dalam dunia *cosplay*. Keanekaragaman ini mencerminkan bahwa *cosplay* bukan hanya sekadar hobi, tetapi juga merupakan wadah ekspresi kreatif yang dapat diakses oleh siapa saja dengan tujuan yang beragam (Wardani, 2020).

Kehadiran *cosplayer* diharapkan dapat mewujudkan peran dan pemahaman para karakter yang mengispirasinya, Seperti halnya jika seseorang dalam dunia nyata memiliki kepribadian hiperaktif maka

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

seseorang *cosplayer* dapat memerankan karakter yang pendiam dan pemalu. Bagi pelakunya, *cosplay* sebagai cara untuk menyalurkan kreatifitas melalui hobi dan karakter dapat berubah sesuai dengan tokoh yang diperankan. *Cosplay* pada tingkatan tertentu tidak hanya memberikan kepuasan dalam berbusana, tidak hanya ekspresi tetapi juga dalam melakukan penjiwaan tokoh tersebut secara total (Saraswati, 2010).

Dunia *cosplay*, terdapat berbagai genre yang mencerminkan karakter yang diperankan. *Genre cosplay* dapat dibedakan berdasarkan sumber karakter yang diperankan oleh *cosplayer*. Setiap *genre* memiliki ciri khas tersendiri, mulai dari segi kepribadian karakter, atribut, hingga desain kostum ikonik yang memberikan identitas bagi setiap karakter. Melalui *genre cosplayer* dapat menunjukkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam menghidupkan peran dari karakter favorit yang disukai. Peran yang ditampilkan oleh *Cosplayer* hanya berpusat pada empat jenis, yaitu *Cosplay* Budaya Jepang, *Cosplay* karakter *anime*, *Cosplay* karakter game, dan *Cosplay Tokusatsu*.

Tokusatsu dikenal sebagai serial televisi dari jepang yang menggunakan efek khusus dalam penceritaan. Berbagai tokoh dalam serial televisi *tokusatsu* termasuk karakter-karakter dari serial *Kamen Rider, Ultraman,* dan *Super sentai* yang di adaptasi oleh media barat sebagai *power rangers*. Ciri khas *tokusatsu* terletak pada desain kostum yang menampilkan *armor*, helm dan aksesori unik. Pemilihan *tokusatsu* dalam penelitian ini didasari oleh keunikan *Tokusatsu* yang terletak pada nilai-nilai heroik dan semangat kebersamaan yang ditampilkan oleh para karakternya telah menjadi alasan dan tujuan bagi para *cosplayer* untuk terlibat dalam komunitas.

Perkembangan dunia *cosplay* saat ini semakin pesat. Tercatat Komunitas *cosplay* global memiliki lebih dari 18 juta anggota (Eser, 2024). hal ini mencerminkan semakin banyaknya minat *cosplayer* dari berbagai kalangan yang tergabung dalam komunitas *cosplay*. Popularitas *cosplay* di Indonesia telah menarik perhatian bagi para penggemarnya dengan adanya berbagai acara *cosplay* yang menjadi ruang bagi para

cosplayer untuk mengekspresikan diri, sehingga banyak komunitas dengan beragam *genre* yang terbentuk di berbagai kota, Salah satunya komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi.

Kota Bekasi telah menjadi perhatian bagi para *cosplayer* sebagai Kota urban yang memiliki banyak potensi untuk mendukung perkembangan budaya populer seperti *cosplay tokusatsu*. Popularitas *cosplay tokusatsu* di Kota Bekasi terus berkembang sejalan seiring dengan adanya berbagai komunitas dan acara-acara yang mendukung hobi *cosplay*. Keterlibatan *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi dikarenakan tidak memiliki ruang bebas untuk berekspresi sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Komunitas *cosplay* berharap mendapat tempat atau lokasi untuk mengekspresikan diri, tentunya tetap memperhatikan norma-norma yang ada (www. News.republika.co.id).



Gambar 1. 1 *Tokusatsu Cosplay Oshare*

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024

Gambar 1.1 adalah komunitas *Tokustasu Cosplay Oshare*, Saat ini komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* aktif ikut serta dalam acara *cosplay* di Kota Bekasi. Kegiatan yang mereka lakukan dalam acara *cosplay* mencakup pameran kostum yang menunjukan kreativitas para anggota, pertunjukan sketsa yang menampilkan adegan ikonik dari serial *tokusatsu*, dan sesi *photoshoot* bersama para penggemar. Keterlibatan komunitas ini tidak hanya mencakup kehadiran dalam acara *cosplay*, tetapi juga berkontribusi dalam memperkenalkan *genre tokusatsu* di kalangan

penggemar baru. Terbentuknya komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* dengan tujuan sebagai wadah untuk mempererat silaturahmi, berbagi pengetahuan dan membangun pengalaman komunikasi.

Pengalaman terjadi dari rangkaian fenomena yang dialami seseorang sehingga dapat membentuk pemahaman, keterampilan, dan perspektif seseorang. Setiap pengalaman sangat berharga bagi setiap individu dan dapat dibagikan kepada orang lain sebagai panduan dan pelajaran (Daru Purnomo,2014:67). Pengalaman diperoleh dari interaksi dengan orang lain dan lingkungan yang dapat mempengaruhi cara seseorang berperilaku, berpikir, dan berkomunikasi.

Pengalaman dapat dijadikan landasan bagi individu untuk mengambil tindakan berdasarkan suatu fenomena. Hal ini ditegaskan oleh pernyataan yang menyatakan bahwa: *People is retrieving a memory of a prior experience of phenomena* (Radford, 2005), serta diperkuat oleh adanya pernyataan bahwa: *experience is connected to phenomena (Moustakas, 1994).* Pengalaman komunikasi memiliki keterkaitan dengan konsep diri yang dapat membentuk persepsi diri dari segala aspek, baik fisik, psikis, sosial yang didasari dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain, sama halnya menjadi *cosplayer*.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah dkk (2023), Pengalaman menjadi *cosplayer* mengharuskan untuk mempersiapkan segala hal dengan matang, karena tanpa kesiapan mental dan finansial, semuanya tidak akan berjalan dengan baik. Sejalan dengan itu Pramana & Masykur (2021), menemukan adanya pengalaman menjadi *cosplayer* dapat memberikan peningkatan dalam hal jumlah relasi, pengetahuan yang didapat, dan pemasukan finansial, baik sebelum maupun setelah terlibat dalam *cosplay*.

Amelia dkk (2023), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat motif pengalaman komunikasi interpersonal yang menjadikan remaja menjadi *broken home* karena kurang perhatian. Sejalan dengan itu Sehabudin (2023), menemukan terdapat pengalaman komunikasi yang berkaitan dengan motif utama yang mendorong para pemain *e-sport* untuk tetap terlibat dalam dunia *e-sport*, meskipun mereka sudah atau belum

menyadari bahwa mereka akan menghadapi stigma dari orang tua mereka. Tiga motif tersebut meliputi motif hiburan sebagai motif sebab, motif integritas personal sebagai motif tujuan, dan motif ekonomi sebagai motif tujuan.

Di sisi lain, Rafi, dkk (2021) dalam penelitiannya menemukan adanya proses komunikasi dalam interaksi di media sosial bertujuan untuk memperoleh informasi, menjalin pertemanan, bahkan mencari pasangan.. Sedangkan Fina dan Imaddudin (2024), menemukan *because of motive* yang memengaruhi pengalaman komunikasi Generasi Z untuk berkunjung ke MoJa adalah pengalaman yang unik dan berbeda, daya tarik sosial, aksesibilitas yang mudah serta pengaruh media sosial.

Mengenai pengalaman yang di rasakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Poyk dkk (2022), terdapat pengalaman-pengalaman yang di rasakan oleh guru dalam proses pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan pengalaman-pengalaman baik saja, tetapi adapun pengalaman-pengalaman yang kurang baik di rasakan oleh guru. Sejalan dengan itu Riyantie & Romli (2021), menemukan adanya pengalaman komunikasi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Pengalaman komunikasi yang menyenangkan terjadi ketika para penyintas Covid-19 merasakan kenyamanan dalam beribadah selama menjalani isolasi mandiri. Sementara itu, pengalaman yang tidak menyenangkan muncul ketika rasa cemas, khawatir, dan takut tentang kondisi kesehatan semakin meningkat.

Pengalaman komunikasi kelompok, Prischa dkk (2021) mengungkapkan bahwa pengalaman komunikasi kelompok dipengaruhi oleh perilaku komunikasi para anggotanya di dalam kelompok. Pengaruh kelompok pada perilaku komunikasi dapat terjadi sesuai dengan pengalaman dalam kelompok setiap individu. Hal tersebut Sejalan dengan Hermawan dkk (2023), menemukan Keberhasilan adaptasi membuat pekerja rantau dari Jawa Tengah di Jakarta berkomunikasi dan bersosialisasi tanpa hambatan di lingkungan budaya yang beragam sehingga mendapatkan pengalaman komunikasi.

Berdasarkan dari fenomena dan peneliti sebelumnya, peneliti melihat perbedaan penelitian dalam pemilihan subjek penelitian untuk dikaitkan dengan *because of motive* yang berdasarkan alasan individu dalam melakukan tindakan dan *in order to motive* sebagai tujuan yang ingin dicapai melalui tindakan. Namun, belum banyaknya penelitian mengenai *because of motive* dan *in order to motive* pada pengalaman komunikasi yang menggunakan *cosplayer*. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengalaman Komunikasi *Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di kota Bekasi".

1.2.Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus kepada motif alasan (*because of motive)* dan motif tujuan *(in order to motive)* pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi dalam konteks Komunikasi Kelompok.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana motif alasan *(because of motive)* membentuk pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi
2. Bagaimana motif tujuan (*in order to motive)* berperan pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana motif alasan (*because of motive)* membentuk pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana motif tujuan (*in order to motive)* berperan pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yang dapat diperoleh, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi ilmu komunikasi dengan konteks komunikasi kelompok.

1.5.2. Manfaat Penelitian Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para peneliti yang tertarik dalam mengkaji pengalaman komunikasi individu dalam kelompok.

a. Sivitas Akademika

   Dapat menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan bagi dosen dan mahasiswa guna melakukan pembelajaran.

b. Komunitas *Cosplayer*

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai motif dan pengalaman komunikasi yang dialami oleh *cosplayer* dalam komunitas.