

SKRIPSI

**IDENTITAS *COSPLAYER* PADA KOMUNITAS *OTAKU* DI
KOTA PALEMBANG**



AGIT MENDIAN

07021381823122

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

SKRIPSI

IDENTITAS *COSPLAYER* PADA KOMUNITAS *OTAKU* DI KOTA PALEMBANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk memperoleh gelar S-1 Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya



AGIT MENDIAN

07021381823122

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“IDENTITAS COSPLAYER PADA KOMUNITAS OTAKU DI
KOTA PALEMBANG”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh
Derajat Sarjana S-1**

Oleh :

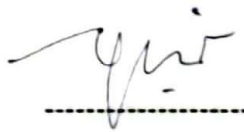
**AGIT MENDIAN
07021381823122**

Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

1. Dr. Yunindyawati, M.Si.
NIP: 197506032000032001



24/11 2022

Pembimbing II

2. Safira Soraida, S.Sos., M.Sos
NIP: 198209112006042001



25/11 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Diana Dewi Sartika , M.Si
NIP. 198002112003122003

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**"IDENTITAS COSPLAYER PADA KOMUNITAS OTAKU DI
KOTA PALEMBANG"**

Skripsi

AGIT MENDIAN

07021381823122

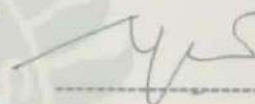
Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 06 Desember 2022

Pembimbing :

1. Dr. Yunindyawati, M.Si
NIP. 197506032000032001

2. Safira Soraida, S.Sos., M.Sos
NIP. 198209112006042001

Tanda Tangan

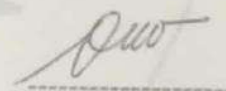


Penguji :

1. Dr. Yoyok Hendarso, MA
NIP. 196006251985031005

2. Yulasterivani, S.Sos., M.Sos
NIP. 199206062019032025

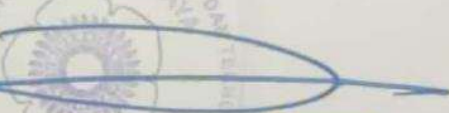
Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, TEKNOLOGI DAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telepon (0711) 580572 ; Faksimile (0711) 580572

PERNYATAAN ORISIONLITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agit Mending

NIM : 07021381823122

Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya yang berjudul "Identitas *Cosplayer* Pada Komunitas *Otaku* Di Kota Palembang" ini benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya sudah di atas merupakan jiplakan karya orang lain (Plagiarisme), terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 25 November 2022
Yang buat pernyataan,



Agit Mending
NIM. 07021381823122

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *"La liberte se prouve en se realisant, L'homme est condamne a etre libre"*
(kebebasan dibuktikan dengan mewujudkan dirinya sendiri, karena itu manusia dikutuk untuk menjadi bebas)

Jean Paul Sartre~

- *"Hiduplah seolah-olah bahwa dirimu akan mati di esok hari dengan begitu, dirimu akan melakukan semua hal yang ingin dilakukan tanpa adanya sebuah penyesalan di akhir"*

Agit Mendian~

- *"Memikirkan masa lalu hanya akan membuatmu mati karena penyesalan, memikirkan masa depan hanya akan menimbulkan ketakutan berlebihan, jadi pilihan terbaik adalah memikirkan masa sekarang karena kita hidup dimasa sekarang"*

Hikigaya Hachiman~

Dengan mengharapkan Ridho Dari Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Mama dan Papa tersayang.
2. Kedua kakak saya beserta istrinya.
3. Dosen pembimbing skripsi saya yaitu Ibu Dr. Yunindyawati, M.Si. dan Ibu Safira Soraida, S.Sos.,M.Sos.
4. Dosen pembimbing akademik saya yaitu Ibu Dr. Yunindyawati, M.Si.
5. Orang spesial yang senantiasa memberikan dukungan kepada saya.
6. Seluruh teman-teman saya yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi saya.
7. Almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim, Assalammua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur Khadirat Allah SWT, karena atas segala nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis masih diberikan kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Identitas *Cosplayer* Pada Komunitas *Otaku* Di Kota Palembang”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman. Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Strata 1 (S-1) Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimah kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya. Bapak Prof. Ir. Zainuddin Nawawi, Ph.D., selaku Wakil Rektor I Universitas Sriwijaya. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE., M.Si., selaku Wakil Rekor II Universitas Sriwijaya. Bapak Iwan Stia Budi, S.KM., M.Kes selaku Wakil Rektor III Universitas Sriwijaya. Dan Bapak Prof. Dr. Ir. M. Said, M.Sc selaku Wakil Rektor IV Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Bapak H. Azhar, SH., M.Sc., M.sc., LL.M.,LL.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sriwijaya. Dan Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

3. Ibu Dr.Diana Dewi Sartika,M.Si selaku ketua jurusan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Dan Ibu Gita Isyanawulan, S.Sos., MA selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
4. Ibu Dr. Yunindyawati, M.Si. selaku dosen pembimbing I serta selaku dosen pembimbing akademik yang telah dengan penuh kesabaran dalam memberikan arahan, bimbingan, mendidik, dan tidak pernah lelah memberikan saran serta masukan dalam penyempurnaan skripsi ini dan perkuliahan saya. Dan Ibu Safira Soraida, S.Sos.,M.Sos Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan saran dan masukan supaya skripsi ini semakin baik dan sempurna.
5. Bapak dan Ibu Dosen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran sebagai bekal memasuki dunia pasca kampus.
6. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya beserta jajaran, terutama kepada mbak Irma yang telah banyak memberikan bantuan selama proses perkuliahan.
7. Kepada kedua orang tuaku tersayang yang selalu percaya serta selalu mendoakan dan memberi dukungan penuh rasa cinta dan kasih sayang, motivasi, semangat yang tiada henti-hentinya sampai pada saat ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan umur yang panjang agar dapat melihat saya sukses dan membuat papa dan mama bangga kepada diriku.
8. Kepada kakakku tercinta, Eldi Surfifan dan Endril Sandika beserta istrinya yang selalu memberikan semangat motivasi dan doa. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan rezeki yang berlimpah.
9. Kepada para informan yang telah bersedia memberikan kesempatan dan meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara

selama kegiatan penelitian berlangsung, terutama kepada informan utama yaitu para *cosplayer* yang telah banyak membantu selama dalam proses penelitian dilapangan.

10. Kepada keluarga besar Hj. Zainal Makmur yang telah memberikan doa, dukungan dan motivasi, semoga kalian semua selalu diberikan kelancaran rezeki dan kemakmuran dalam kehidupan.
11. Kepada saudara-saudara saya yang seumuran dengan saya yaitu Dea, Dila, Tia dan Noval yang telah memberikan semangat dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih.
12. Kepada orang tersayang setelah kedua orang tuaku dan kakakku terima kasih untuk semua dukungan, motivasi, dan waktu yang kamu berikan, semoga Allah SWT memudahkan jalan kamu menuju kesuksesan.
13. Kepada semua anggota dari grup Tagok Army Revolution (TAR) di Kota Baturaja yaitu Mastah hadi, Mamang hamzah, Enjelololo, Febi tao ming tsek, Ikik anak sulek, Ferdi dan Hafiz si anak magang, Dimas bapak uong, Rafi sodik, Harun tretan muslim dan Aak Good Day Cappucino yang selalu memberikan hiburan, motivasi dan dukungan selama proses dalam pengerjaan skripsi.
14. Kepada teman-teman seperjuangan selama proses skripsi di perkuliahan yaitu Ibrahim, Danil, Andrean, Joshua, Silvi, Rahmi, Afdal, Steven, Ester. Terimakasih untuk kalian yang memberikan bantuan berupa saran dan masukan mengenai skripsi saya.
15. Kepada teman-teman masa kecil saya yang telah bermain dan menemani saya pada saat itu, saya ucapkan terimakasih telah menemani saya dan sukses kepada kalian semua untuk kedepannya.
16. Kepada teman-teman Sosiologi FISIP Universitas Sriwijaya angkatan 2018, terima kasih sudah menghiasi hari demi hari di kampus. Saya bersyukur dapat mengenal kalian semua dan semoga kita semua sukses dalam menggapai mimpi dan cita-cita yang kita inginkan.

17. Kepada pihak-pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran sangat diperlukan demi perbaikan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

Aamiin Yaa Robbal'alamin

Wasaalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, Desember 2022

Penulis,

Agit Mending

NIM. 07021381823122

RINGKASAN

IDENTITAS COSPLAYER PADA KOMUNITAS OTAKU DI KOTA PALEMBANG

Penelitian ini berjudul tentang “ Identitas *Cosplayer* Pada Komunitas *Otaku* Di Kota Palembang. Masalah utama yang diambil dalam penelitian ini yaitu identitas sosial *cosplayer*. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan konsep identitas sosial oleh Richard Jenkins. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan strategi penelitian studi kasus. Pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam dengan 12 informan, observasi *non participant*, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seseorang untuk mencapai identitas *cosplayer* melalui sebuah proses pembentukan identitas yaitu, identifikasi yang dimana individu akan mengidentifikasikan dirinya sebagai *cosplayer* berawal dari kegemaran akan budaya populer Jepang seperti *anime* dan *manga*. Kategorisasi yaitu ketika *cosplayer* mulai mencari kesamaan dengan individu lain atau kelompok lainnya yang dimana komunitas *otaku* memiliki kesamaan dengan *cosplayer* yaitu sama-sama sebagai penggemar budaya populer Jepang. Komparasi sosial ketika *cosplayer* mulai menilai dan mencari perbandingan akan dirinya dengan individu lain atau kelompok lain. Setelah itu *cosplayer* perlu megaktifkan dan menonjolkan identitasnya untuk menunjukkan identitasnya kepada masyarakat umum melalui event jejepangan. Identitas yang ditampilkan oleh *cosplayer* berupa pemakaian atribut dan beberapa aktivitas ketika berada dalam event jejepangan.

Kata Kunci : Identitas, *Cosplayer*, Komunitas *Otaku*.

Palembang, 6 Desember 2022

Mengetahui/Menyetujui

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Dr. Yunindyawati, M.Si.
NIP. 197506032000032001



Safira Soraida, S.Sos., M.Sos
NIP. 198209112006042001

Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

SUMMARY

COSPLAYER IDENTITY IN THE OTAKU COMMUNITY IN PALEMBANG CITY

This research is entitled "Cosplayer Identity in the Otaku Community in Palembang City". The main problem taken in this study is the social identity of cosplayers. This study was analyzed using the concept of social identity by Richard Jenkins. The research method used in this research is descriptive qualitative with a case study research strategy. The collection of data obtained in this study used in-depth interview techniques with 12 informants, non-participant observation, and documentation. The results of the study show that a person's ability to achieve a cosplayer's identity through a process of identity formation, namely, identification in which an individual will identify himself as a cosplayer originates from a passion for Japanese popular culture such as anime and manga. Categorization is when cosplayers start looking for similarities with other individuals or other groups where the otaku community has similarities with cosplayers, namely both as fans of Japanese popular culture. Social comparison when cosplayers start to judge and look for comparisons of themselves with other individuals or other groups. After that, the cosplayer needs to activate and highlight his identity to show his identity to the general public through Japanese events. The identity displayed by the cosplayer is in the form of the use of attributes and several activities when in Japanese events.

Keywords : Identity, Cosplayer, Otaku Community.

Palembang, 6 Desember 2022

Mengetahui/Menyetujui

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Dr. Yunindyawati, M.Si.
NIP. 197506032000032001



Safira Soraida, S.Sos., M.Sos.
NIP. 198209112006042001

Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si.
NIP. 198002112003122003

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1. Tujuan Umum.....	5
1.3.2. Tujuan Khusus	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Kerangka Pemikiran	13
2.2.1 Identitas Sosial.....	13
2.2.2 <i>Cosplayer</i>	17
2.2.3 Komunitas <i>Otaku</i>	21
2.3 Bagan Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Lokasi Penelitian	24
3.3 Strategi Penelitian.....	25
3.4 Fokus Penelitian	25
3.5 Jenis Dan Sumber Data	26
3.6 Kriteria Dan Penentuan Informan	27
3.7 Peranan Peneliti.....	28
3.8 Unit Analisis Data	28
3.9 Teknik Pengumpulan Data	28
3.10 Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	31

3.11 Teknik Analisis Data	32
3.12 Jadwal Penelitian	35
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	36
4.1 Gambaran Umum Kota Palembang.....	36
4.2 Gambaran Umum Komunitas <i>Otaku</i> Di Kota Palembang	39
4.2.1 Sejarah Singkat Terbentuknya Komunitas <i>Otaku</i> Di Kota Palembang	39
4.2.2 Visi Dan Misi Komunitas <i>Otaku</i>	41
4.2.3 Fungsi Sebuah Komunitas <i>Otaku</i> Bagi Para <i>Cosplayer</i>	41
4.3 Gambaran Informan Penelitian.....	42
4.3.1 Informan Utama	42
4.3.2 Informan Pendukung.....	47
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	51
5.1 Proses Dalam Pembentukan Identitas Sosial <i>Cosplayer</i>	52
5.1.1 Identifikasi Diri Pada <i>Cosplayer</i>	52
A. Kegemaran Terhadap <i>Anime</i> Dan <i>Manga</i>	52
B. Untuk Menjadi Karakter Favorit Melalui <i>Cosplay</i>	55
5.1.2 Kategorisasi <i>Cosplayer</i> Dalam Komunitas <i>Otaku</i>	58
A. Bergabung Dengan Komunitas <i>Otaku</i>	58
5.1.3 Komparasi Sosial <i>Cosplayer</i>	64
A. Penilaian <i>Cosplayer</i> Terhadap Komunitas <i>Otaku</i>	64
B. Perbandingan Dan Perbedaan Komunitas <i>Otaku</i> Dengan Komunitas <i>Nakama</i>	70
5.2 Identitas Yang Di Tampilkan Oleh <i>Cosplayer</i> Saat Berada Dalam Event Jejepangan	77
5.2.1 Atribut <i>Cosplayer</i>	78
A. Kostum Dan Aksesoris Pendukung	78
B. Riasan Wajah Atau Makeup.....	81
5.2.2 Aktivitas <i>Cosplayer</i> Dalam Event Jepangan	84
A. <i>Performance</i>	84
B. Bernyanyi Dan Menari	86
C. Foto Bersama Dengan Para Pengunjung.....	88
D. Menjual <i>fotopack</i>	91
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
6.1 Kesimpulan.....	96

6.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Para <i>Cosplayer</i> Yang Mengikuti Pelombaan.....	04
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Fokus Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Luas Daerah Dan Data Kependudukan Di Kota Palembang.....	38
Tabel 4.3.1 Daftar Informan Utama.....	44
Tabel 4.3.2 Daftar Informan Pendukung.....	50
Tabel 5.1 Proses Dalam Pembentukan Identitas Sosial <i>Cosplayer</i>	77
Tabel 5.2 Identitas Yang Di Tampilkan Oleh <i>Cosplayer</i> Dalam Event.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Akun Instagram Komunitas <i>Otaku</i> Di Kota Palembang.....	11
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kota Palembang.....	52
Gambar 4.2 Anggota Komunitas <i>Otaku</i> Di Kota Palembang.....	55
Gambar 5.2.1.A Kostum Dan Aksesoris <i>Cosplayer</i> dari <i>Anime Spy X Family</i>	94
Gambar 5.2.1.B Riasan Wajah Dari <i>Anime Naruto</i>	96
Gambar 5.2.2.A <i>Performance Cosplayer Tokusatsu</i> Dalam Event <i>Cosplay</i>	100
Gambar 5.2.2.B <i>Cosplayer</i> Melakukan Tarian Sambil Di Iringi Musik <i>Anime</i> ..	102
Gambar 5.2.2.C Foto Bersama Dengan <i>Cosplayer</i> Tokisaki Kurumi.....	104
Gambar 5.2.2.D <i>Fotopack Cosplayer</i> Karakter Yanfei.....	106

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran.....	38
Bagan 4.2 Struktur Kepengurusan Komunitas <i>Otaku</i> Di Kota Palembang.....	5

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya populer merupakan suatu hasil dari bentuk suatu kebudayaan atau tradisi yang merujuk kepada sebuah kesenangan dan hiburan, maka tidak heran apabila budaya populer digemari oleh banyak orang diberbagai belahan Dunia. Pada dunia saat ini mudah sekali bagi setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan mengenai budaya populer dengan adanya akses internet. Salah satu budaya populer yang terkenal di Negara Indonesia adalah budaya populer yang berasal dari Negara Jepang atau sering disebut sebagai *japanese popular culture*. Menurut Kato (dalam Febri Nilam Sari, 2019) budaya populer dalam bahasa jepang disebut *taishuu bunka* dapat diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi budaya massa dan beberapa macam produk dari budaya populer Jepang seperti *anime, manga, light novel, j-game, j-music, dorama dan cosplay*.

Otaku atau bahasa jepangnya (オタク) biasa digunakan untuk menyebutkan seseorang yang sangat menggemari dalam menekuni hobi tertentu. Hobi disini terkait dengan sesuatu hal yang sangat mereka gemari dan terobsesi secara berlebihan terhadap budaya populer dari Jepang seperti *anime, manga, game, j-pop dan cosplay*. Menurut Ulviana dan Helmy (dalam jurnal Sari, 2019) berpendapat bahwa *otaku* memiliki minat yang sangat tinggi dalam menggali semua informasi yang berhubungan mengenai suatu budaya populer dari jepang yang mereka sangat sukai tersebut. Maka tak jarang *otaku* rela menghabiskan waktu dan uang mereka untuk membeli produk produk dari budaya Jepang tersebut seperti *action figure, merchandise anime, game game berbayar dan costum anime* hanya untuk kepuasan mereka terhadap budaya populer dari Jepang. Ketika seorang *otaku* mulai menyukai suatu karakter yang berasal dari *anime, manga* ataupun *game* maka cenderung *otaku* tersebut mulai memperhatikan karakter tersebut baik dari gaya bicarannya, pakaiannya, gaya rambutnya dan bahkan kepribadiannya. Pada saat seorang *otaku* mulai menirukan apa yang ada pada karakter tersebut dan

mengaplikasikannya di kehidupan nyata maka *otaku* tersebut sudah melakukan *cosplay* menyerupai karakter kesukaannya tersebut.

Cosplay atau *kosupure* berasal dari kata serapan bahasa Inggris *costume* dan *play*. *Cosplay* diartikan sebagai kegemaran dalam menghias wajah, memakai aksesoris, mengenakan *costum* dan bertingkah laku serta berekspresi seakan akan dirinya adalah karakter dalam serial *anime*, *manga*, *light novel* dan *game* yang berasal dari Negara Jepang. Orang-orang yang mengenakan *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*, dikalangan penggemar sendiri bisa disingkat menjadi *cosu/coser*. Pelaku *cosplayer* bisa ditemukan di berbagai event-event jepeng yang biasanya diselenggarakan oleh mall, cafe, dan agensi lainnya yang berkolaborasi dengan komunitas *otaku*.

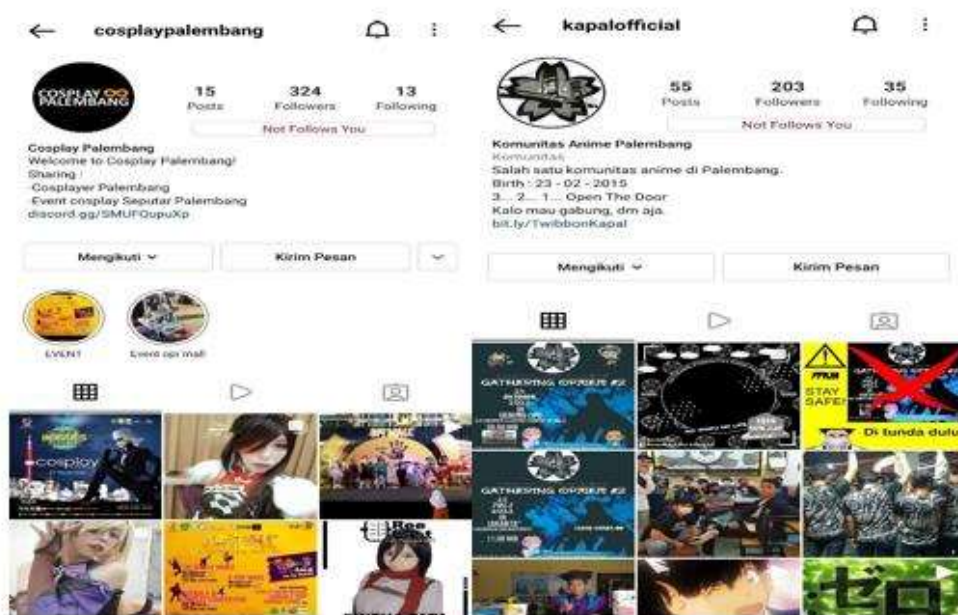
Identitas merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *identity* yang memiliki arti bahwa tanda, ciri, harfiah ataupun jati diri bagi seseorang, kelompok atau sesuatu lainnya. Identitas bisa juga merujuk pada keseluruhan ataupun totalitas yang memperlihatkan ciri dan keadaan khusus suatu individu atau jati diri dari faktor biologis, sosiologis maupun psikologis yang menjadi dasar tingkah laku individu tersebut. Tajfel (dalam Gunawan & Sugiyanto, 2019) berpendapat bahwa identitas sosial adalah bagian dari konsep diri seseorang yang berasal dari pengetahuan mereka tentang keanggotaan dalam suatu kelompok sosial bersamaan dengan signifikansi nilai dan emosional dari keanggotaan tersebut. Identitas sosial berkaitan dengan keterlibatan, rasa peduli dan juga rasa bangga dari keanggotaan dalam suatu kelompok tertentu. Jadi kelompok sosial sendiri berkaitan dalam menentukan identitas sosial terhadap anggota-anggota kelompoknya yang tergabung dalam sebuah kelompok sosial tertentu dalam menentukan “identitas” yang akan ditampilkan kepada masyarakat dalam kehidupan sosialnya.

Menurut pendapat dari (Ernawati, 2018) Setelah diselenggarakannya festival Jepang di salah satu Universitas Indonesia yang berusaha memperkenalkan budaya tradisional Jepang dan produk budaya populer Jepang seperti berbagai macam *merchandise anime*, *manga* dan produk makanan khas Jepang seperti *takoyaki*, *yakisoba* serta perlombaan *cosplay*. Karena event *cosplay* ini budaya populer Jepang mulai berkembang dan dikenal luas di Indonesia. Setelah event *cosplay* Jepang di selenggarakan oleh Universitas Indonesia, satu persatu event jepeng

dan komunitas-komunitas *otaku* mulai bermunculan di beberapa kota-kota besar di Indonesia. Komunitas jejepangan yang pertama kali muncul di Indonesia adalah KAORI dan KOPAJA yang berada di Kota Jakarta.

Kota Palembang termasuk sebagai kota yang memiliki cukup banyak penggemar dari budaya populer Jepang. Bisa dilihat karena di Kota Palembang sudah ada komunitas *otaku* yang terbentuk yaitu komunitas KAPAL dan Cosplay Palembang. Berikut saya lampirkan sosial media dari beberapa komunitas tersebut.

Gambar 1. 1
Akun Instagram Komunitas Otaku Di Kota Palembang



Komunitas *otaku* yang berada di Kota Palembang berdiri sejak tahun 2015. Syarat bergabung kedalam komunitas tersebut cukup dengan menyukai berbagai macam budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *game* dan *j-pop*. Mendaftarkan diri untuk menjadi keanggotaan dalam komunitas bisa melalui sosial medianya atau dengan cara datang langsung ke event *cosplay* yang sedang diselenggarakan oleh komunitas. Anggota di dalam komunitas *otaku* di Kota Palembang sampai saat ini kurang lebih ada sekitar 15 anggota yang aktif di dalam komunitas. Melalui komunitas ini biasanya di informasikan mengenai kegiatan dan perlombaan *cosplay* yang bisa dibilang sangat populer di kalangan anak-anak *otaku* yang ada di Kota Palembang.

Berdasarkan observasi lapangan pada 20 Maret dan 05 Mei 2022 Kota Palembang yang berada di Opi Mall, hasil dari wawancara singkat terhadap 6

cosplayer yang berpartisipasi dalam perlombaan event , berikut data singkat para *cosplayer* tersebut saya lampirkan.

Tabel 1. 1
Data para *cosplayer* yang mengikuti perlombaan

Nama	Umur dan Jenis kelamin	Pekerjaan	Tema karakter <i>cosplay</i>
FA	17 (Perempuan)	Pelajar SMA	<i>Anime</i>
MHG	22 (Laki-laki)	Mahasiswa	<i>Tokusatsu</i>
PKA	20 (Perempuan)	Mahasiswa	<i>Anime</i>
AMP	16 (Perempuan)	Pelajar SMA	<i>Anime</i>
SSP	17 (Perempuan)	Pelajar SMA	<i>Anime</i>
FAZ	19 (Laki-laki)	Mahasiswa	<i>Arabian</i>

Sumber : Observasi Peneliti 2022

Peneliti menemukan bahwa rata-rata *cosplayer* dalam melakukan *cosplay* berdasarkan minat dan kegemaran mereka pada budaya populer Jepang terutama kecintaan mereka terhadap karakter fiksi yang terdapat dalam *anime, manga* dan *game*. Kehadiran karakter fiksi dalam serial *anime* dan *manga* yang menjadi dasar acuan bagi para *cosplayer* dalam melakukan *cosplay*. *Cosplayer* saat melakukan *cosplay* mereka sangat mendalami dan berusaha semaksimal mungkin menirukan karakter yang sedang mereka perankan saat berada dalam event jejepangan seperti mengenakan kostum, aksesoris pendukung, merias wajah, memakai wig bahkan bertingkah laku serta kepribadian mereka dibuat seolah olah menyerupai karakter fiksi tersebut, serta ada beberapa aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* dalam event jejepangan. Hal tersebut dapat juga dalam mempresentasikan seperti apa identitas sosial yang mereka tampilkan kepada masyarakat atas dasar kegemaran dan kesukaan mereka terhadap budaya populer dari Jepang. Maka daripada itu peneliti tertarik untuk meneliti dan menganalisis lebih dalam mengenai bagaimana proses dalam pembentukan identitas sosial *cosplayer* dan identitas apa yang ditampilkan oleh *cosplayer* dalam event jejepangan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang mengenai masalah *cosplayer* yang tergabung pada komunitas *otaku* di kota Palembang maka dapat dirumuskan rumusan masalah utama yaitu “Bagaimana identitas *cosplayer* pada komunitas *otaku* di Kota Palembang?”. Untuk menjawab masalah utama pada penelitian tersebut maka dapat diturunkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam pembentukan identitas sosial *cosplayer* pada komunitas *otaku* di Kota Palembang?
2. Bagaimana identitas yang ditampilkan oleh *cosplayer* pada saat melakukan *cosplay* dalam event jejepangan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disusun maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai identitas sosial *cosplayer* yang ada di Kota Palembang

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Untuk menganalisis dan memahami proses dalam pembentukan identitas sosial *cosplayer* pada komunitas *otaku* di Kota Palembang
- b. Untuk menganalisis dan memahami identitas yang ditampilkan oleh *cosplayer* pada saat melakukan *cosplay* dalam event jejepangan

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan khasanah ilmu pengetahuan dalam kajian sosiologi dan budaya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pengetahuan dan informasi mengenai identitas dari suatu kebudayaan asing yang membentuk dan menjadi sebuah komunitas sosial di Indonesia khususnya di Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bayu Widiatmoko (2018). *Amazing cosplay & costume ideas*. Jakarta: Penebar Plus
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- George Ritzer (2012) *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern* (8th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT Remaja Rosdakarya.
- Richard Jenkins (2008). *Identitas Sosial*. Bina Media Perintis.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Stets, Jan E. dan Burke, Peter J (2009) "Identity Theory and Social Identity". *Social Psychology Quarterly*.

Jurnal Ilmiah dan Skripsi

- Afiuddin, Muhammad Chasan. 2019. "Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion (Studi Di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)."
- Aisyah, Ida. 2019. *Anime Dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Yang Tergabung Dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.
- Aisyah, Karina. 2019. "Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay."
- Alamsah, Syamsir. 2019. "Identitas Sosial Komunitas Love Masjid Di Yogyakarta."
- Amrullah, Zelika Amanda. 2019. *Proses Pembentukan Identitas Sosial Di Komunitas Pengemudi Ojek Online*.
- Eriyanti, Fitri. 2019. "Dinamika Posisi Identitas Etnis Tionghoa Dalam Tinjauan Teori Identitas Sosial." *Demokrasi* 1(7):23–25.
- Ernawati, Slamet. 2018. "Negoisasi Cosplayer Dalam Mentransformasikan Diri (Studi Pada Komunitas Anoman Jogja)." *Ilmu Sosial Dan Humaniora*.
- Fatonah, Hakimmatul. 2018. *Gaya Hidup Penggemar Manga Dan ANIME (Studi Kasus Kelompok Mahasiswa Peminat Budaya Jepang UNJ Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC))*.
- Febri Nilam Sari. 2019. "Hiperrealitas Cosplay Pada Komunitas COSUKI (Studi Pada Komunitas COSUKI Di Kota Malang)."

- Goyena, Rodrigo, and A. .. Fallis. 2019. "Identitas Sosial Penggemar BTS Pada Remaja Millennial." *Humaniora* 53(9):1689–99.
- Gunawan, Aryadi, and Sugiyanto Sugiyanto. 2019. "Pengaruh Identitas Kelompok Terhadap Self-Esteem Pada Komunitas Reggae Di Jakarta." *Jurnal Psikologi* 10(01).
- Ispandi, Nurman. 2019. "Penguatan Identitas Kelompok Masyarakat Di Perantauan (Studi Pada Masyarakat Perantau Minangkabau Di Kota Pangkalpinang)."
- Mardiharto, Aiunin Zebtiandy. 2019. "Cosplay Fungsi Komunitas COSURA Bagi Para Anggotanya."
- Michelle. 2019. "Fashion Kostum Sebagai Identitas Diri Cosplayer Di Indonesia."
- Mulyanah. 2018. "Pandangan Diri Cosplayer Pada Komunitas Japan Matsuri."
- Perwitasari, Raras Ayu Putri, Rahmi Fauzia, and M. Syarif Hidayatullah. 2019. "Hubungan Fanatisme Pada Anime Dengan Sense of Community Pada Anggota Komunitas ROD Banjarmasin." *Kognisia* 2(1):105–9.
- Prabowo, Naufal alif. 2019. "Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah." *JAPANOLOGY* 2(2):68–78.
- Prasetyo, Wahyu Eka. 2021. "Pembentukan Identitas Kelompok Pada Grup Musik Keroncong Liwet Di Kota Surabaya."
- Pratama, Adhitiya Prasta. 2021. "Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer." *Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 22(2):52–56.
- Pratomo, Angga Wahyu Adi. 2018. "Gaya Hidup Komunitas Pencinta Budaya Jepang Di Kalangan Mahasiswa UNNES (Studi Kasus Pada Komunitas JAICO)." *Solidarity* 2(1):9–14.
- Pricillia, Elzbeytha Diana. 2018. "Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay Di Jakarta."
- Prihastuti, Nancy. 2018. "Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (Otaku)." *Sosial* 2(3):1–6.
- Purnamasari, A. Nila. Indah. 2020. "Perkembangan Komunitas Cosplay Di Kota Makassar."
- Rahman, Windah Ariyani. 2021. "Imperialisme Budaya Jepang Terhadap Budaya Nasional Indonesia Studi Kasus : Komunitas Anime, Manga, Cosplay Dan Kuliner Di Makassar."
- Rastati, Ranny. 2019. "Media Dan Identitas : Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi Terhadap Cosplayer Yang Melakukan Crossdress)." *Komunikasi Indonesia* 1(2):41–52.
- Ririn. 2018. "Interaksi Komunitas Nishikai Penyuka Budaya Populer Jepang Antar Anggota Dan Masyarakat Di Kota Serang Banten."

- Rohman, Ashadi Nur, Ahmad Sihabudin, and Neka Fitriyah. 2019. "Perbedaan Identitas Kelompok UKM UNTIRTA (Studi Kasus UKM Unit Kegiatan Seni Untirta)."
- Rohman, Beby Nurdiana. 2018. "Interelasi Masyarakat Dan Identitas Sosial (Studi Kasus : Identitas Sosial Model Perempuan)."
- Sari, Widya Ayunita. 2019. "Motif Otaku Ngecosplay Pada Komunitas COSURA Surabaya."
- Septiani, Ina Fitria. 2020. "Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress Cosplay Di Kota Bandung)."
- Supira, Maryelin. 2020. "Peranan Identitas Sosial Terhadap Kohesivitas Kelompok Pada Anggota Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA)."
- Syafuddin, Khairul. 2020. "Cosplay Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas." *Mediasi* 1(3).
- Ulya, Mufrikhatul. 2019. "Identitas Kelompok Suporter Banaspati Dalam Mendukung Tim Lokal PERSIJAP Jepara."
- Venus, Antar, and Lucky Helmi. 2020. "Budaya Populer Jepang Di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung." *ASPIKOM* 1:71-90.
- Widodo, Gilang Auliya Prasetyo. 2018. "Anime Sebagai Budaya Populer Dan Dampaknya."
- Wulansuci, Yolana. 2020. "Budaya Populer Manga Dan Anime Sebagai Soft Power Jepang."
- Yulian, Sakinah Biiznila. 2019. "Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang SOSHONBU Bandung)." doi: <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>.