

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay adalah salah satu fenomena budaya Jepang yang masuk ke Indonesia dan menjadi populer di kalangan anak muda. Komunitas cosplay telah berkembang di berbagai wilayah di Indonesia, tidak terkecuali komunitas yang dibangun dalam dunia maya dengan memanfaatkan media sosial atau biasa disebut komunitas virtual. Media sosial adalah salah satu bentuk new media yang memungkinkan komunikasi dua arah, bahkan multi arah dengan penggunaannya sebagai konsumen sekaligus produsen konten. Keberadaan media sosial merupakan fenomena yang berfungsi sebagai alat untuk menciptakan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Boyd, 2015). Facebook adalah salah satu platform media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan orang lain, bertukar informasi dengan mengirim pesan, hingga bergabung dengan komunitas (Mazzarello et al., 2024). Komunitas Facebook berperan sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan anggotanya untuk bertukar informasi serta berbagi pengalaman dan pengetahuan.

Dalam konteks komunitas cosplay, komunitas Cosplay Jogja memanfaatkan platform Facebook untuk memfasilitasi komunikasi, kolaborasi, serta interaksi sosial anggotanya secara virtual. Dibentuk sejak tahun 2013, komunitas ini terbilang cukup populer di kalangan penggemar jepeng, dengan lebih dari 15 ribu anggota dari wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Komunitas ini terbuka untuk umum, artinya siapapun bisa mengikuti dan menjadi anggota untuk dapat melihat dan membuat konten serta melakukan interaksi dengan postingan anggota lain seperti *like*, *comment*, atau *share post*. Konten yang diposting umumnya bersifat informatif seperti poster *event*, jasa persewaan kostum, jasa fotografi dan editing, jasa make up untuk cosplay, hingga *sharing* pengalaman antar anggota. Pada dasarnya komunitas ini dibuat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung minat penggemar cosplay di wilayah Jogja dan sekitarnya.

Cosplay atau *kosupure* adalah singkatan yang berasal dari dua kata yaitu *costume* dan *play* yang berarti permainan kostum. Sebuah kegiatan dimana orang-orang berpakaian dan berdandan untuk meniru atau memerankan karakter dari anime, manga, game, literatur, film populer, ikon, dan idol grup (Pramana & Masykur, 2020). Cosplay lebih dari sekedar memakai kostum, namun kegiatan ini merupakan bentuk ekspresi diri dengan menampilkan kecintaan terhadap karakter yang mereka idolakan. Cosplay tidak hanya berarti memakai kostum yang mirip, tetapi dikategorikan sebagai seni karena melibatkan berbagai aspek seperti fotografi, make up artist dan editor untuk menciptakan hasil yang impresif (Yang, 2022).

Dalam komunitas cosplay, para pelaku cosplay biasa disebut dengan istilah *cosplayer*, yaitu orang-orang yang menirukan atau mengimitasi tingkah laku karakter yang mereka perankan (Santosa & Yuliana, 2024). *Cosplayer* seringkali menghabiskan banyak waktu untuk merancang atau mencari kostum yang sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Sebelum memerankan karakter ke publik, *cosplayer* biasanya mencari referensi tentang karakter tersebut contohnya dengan membaca manga, menonton *anime*, dan mempelajari *cosplayer* lain yang memerankan karakter yang sama agar penampilan mereka terlihat autentik di mata audiens. Saat melakukan cosplay, *cosplayer* cenderung memainkan peran karakter yang dibawakannya dengan menirukan cara berbicara, tingkah laku dan pose khas karakter tersebut. Hal ini membuat kegiatan cosplay menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi *cosplayer* dan fansnya, dimana dari sudut pandang fans mereka dapat menilai estetika *cosplayer* dan di sisi lain juga merasa terhubung dengan karakter yang diperankan.

Meskipun cosplay menjadi kegiatan seni yang ekspresif, namun tidak semua orang dapat memahami budaya ini. Cosplay seringkali dianggap aneh oleh orang-orang di luar komunitas, sehingga *cosplayer* mendapat stigma dari masyarakat. Terlebih dalam cosplay ada suatu istilah yaitu "*crossdresser*" yang berarti individu mengenakan kostum yang berlawanan dengan gender mereka. Dalam komunitas cosplay, *crossdressing* dianggap sebagai bentuk kebebasan berekspresi, terlepas

dari perbedaan gender antara individu dengan karakter yang diperankan. Namun oleh masyarakat umum, hal ini tentu dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang dari norma dan nilai sosial yang menyebabkan munculnya stigma terhadap budaya cosplay (Muzdaliva *et al.*, 2021). Stigma yang muncul terhadap budaya cosplay mempengaruhi kepercayaan diri *cosplayer* karena kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Kurangnya dukungan dari lingkungan akan membuat *cosplayer* menekan minat mereka untuk mengekspresikan diri yang mengakibatkan berkurangnya partisipasi mereka dalam budaya cosplay. Hal ini mengurangi kesempatan individu untuk mengembangkan kreativitas mereka, dan secara keseluruhan menghambat pertumbuhan komunitas cosplay.

Untuk menghindari stigma terhadap *cosplayer*, dibuatlah komunitas dengan memanfaatkan media sosial yang dapat menjadi wadah opini kolektif dan sarana komunikasi bagi anggotanya. Dalam konteks komunitas cosplay, ruang virtual ini mendorong *cosplayer* untuk mengekspresikan minat cosplay dan juga sebagai ruang sosial untuk membangun identitas diri dan solidaritas di antara para anggotanya. Dengan menggunakan Facebook sebagai media interaksi sosial, komunitas Cosplay Jogja dapat memanfaatkan berbagai fitur dalam platform ini untuk melakukan diskusi terkait cosplay.

Peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan Facebook sebagai platform media sosial oleh anggota komunitas Cosplay Jogja dengan judul "Peran Facebook sebagai Media Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Partisipasi Anggota pada Komunitas Cosplay Jogja". Penelitian ini menjelaskan bagaimana interaksi yang terjadi dapat mempengaruhi keterlibatan anggota untuk ikut serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang ada di dalam komunitas. Dengan jumlah anggota lebih dari 15 ribu, komunitas ini mendukung penelitian untuk memahami dinamika sosial yang terjadi dalam ruang virtual.

Untuk menghindari pembahasan yang meluas maka fokus pada penelitian ini membahas mengenai peran facebook sebagai ruang interaksi sosial dalam komunitas Cosplay Jogja. Platform ini memungkinkan anggotanya untuk menunjukkan partisipasi secara aktif baik dengan interaksi secara virtual maupun

dalam berbagai kegiatan komunitas. Tingkat partisipasi anggota adalah salah satu faktor keberhasilan suatu komunitas virtual. Oleh karena itu fokus pada partisipasi dipilih agar peneliti dapat menggali secara mendalam bagaimana anggota melakukan interaksi, berbagi informasi, dan saling memberi dukungan dalam ruang virtual ini. Fokus ini memberikan pemahaman mendalam mengenai peran media sosial, secara spesifik facebook, dalam menyediakan ruang untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi dalam komunitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian ini, maka rumusan masalah adalah “Bagaimana komunitas Cosplay Jogja menggunakan facebook sebagai media interaksi dan komunikasi dalam meningkatkan partisipasi anggota?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana komunitas Cosplay Jogja menggunakan facebook sebagai media interaksi dan komunikasi dalam meningkatkan partisipasi anggota.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian-penelitian selanjutnya terkait peran media sosial sebagai media komunikasi dalam sebuah komunitas

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dengan memberikan pengetahuan tentang komunikasi yang terjadi dalam komunitas COSPLAY JOGJA di Facebook serta peran Facebook sebagai wadah atau media komunikasi.

1.5 Sistematika Penelitian

Struktur penulisan penelitian ini terbagi menjadi 5 bagian utama dengan masing-masing sub bab di dalamnya sebagai berikut

1. BAB I PENDAHULUAN : Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA : Bab ini berisi analisis perbandingan dengan penelitian terdahulu, tinjauan pustaka mengenai definisi konseptual, landasan teori relevan yang digunakan peneliti, dan kerangka berpikir.
3. BAB III METODE PENELITIAN : Bab ini berfokus pada metodologi penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN : Bab ini berisi pembahasan atau analisis dari hasil penelitian dan kaitannya dengan teori yang relevan
5. BAB V PENUTUP : Bab ini menyimpulkan poin-poin yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, serta memberikan saran untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.