

# Interpretasi Estetika dan Kostum dalam Dunia *Cosplayer*: Studi Kasus Komunitas Cosura

<sup>1</sup>Joshua Ade Chrisstian Rusli, <sup>2</sup>Merry Fridha Tri Palupi, <sup>3</sup> Herlina Kusumaningrum

<sup>1,2,3</sup> Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

[joshuarusli16@gmail.com](mailto:joshuarusli16@gmail.com)

## ***Abstract***

*This study explores the aesthetic interpretation and role of costumes in the cosplay community, focusing on the Cosura community in Surabaya, Indonesia. Through qualitative research methods, including interviews and phenomenological analysis, the study investigates how cosplayers perceive and embody aesthetic values through their costumes. Findings reveal that costumes serve not only as visual representations but also as tools for self-expression and identity formation within the cosplay subculture. The study contributes theoretical insights into symbolic interactionism and phenomenology, highlighting the social dynamics and creative expressions inherent in cosplay practices.*

***Keywords: Interpretation, Cosplayer Anime, Symbolic interaction, Cosura community Surabaya***

## **Abstrak**

Penelitian ini mengeksplorasi interpretasi estetika dan peran kostum dalam komunitas *cosplay*, dengan fokus pada komunitas Cosura di Surabaya, Indonesia. Melalui metode penelitian kualitatif, termasuk wawancara dan analisis fenomenologis, penelitian ini menginvestigasi bagaimana *cosplayer* memahami dan mewujudkan nilai-nilai estetika melalui kostum-kostum mereka. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa kostum tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai alat untuk ekspresi diri dan pembentukan identitas dalam subkultur *cosplay*. Studi ini memberikan kontribusi dalam pemahaman teoretis tentang interaksi simbolik dan fenomenologi, yang menggambarkan dinamika sosial dan ekspresi kreatif dalam praktik *cosplay*.

**Kata kunci: Interpretasi, Anime *Cosplayer*, Interaksi Simbolik,  
Komunitas Cosura Surabaya**

**Pendahuluan**

Budaya populer Jepang melalui perkembangan anime di Indonesia telah melewati beberapa tahap penting. Pada mulanya, anime Jepang diperkenalkan di Indonesia melalui televisi. Banyak stasiun televisi yang menayangkan berbagai judul anime, yang kemudian berdampak pada masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak dan remaja. Globalisasi juga berperan besar, dengan kemajuan teknologi informasi yang memudahkan masuknya budaya populer Jepang, termasuk anime, ke Indonesia (Budianto, 2013). Film anime mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 1980-an, salah satunya adalah *Astro Boy* yang disutradarai oleh Osamu Tezuka. Kemudian, pada tahun 1991, anime *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio, yang bergenre komedi dan fiksi, mulai tayang di stasiun TV RCTI dan mendapatkan tempat di hati penikmat kartun Jepang. Kepopuleran *Doraemon* terbukti dengan bertahannya anime ini lebih dari 20 tahun sejak pertama kali ditayangkan. Setelah itu, hadir anime lain seperti *Sailor Moon* dengan genre romantis, *Crayon Shin-chan* dengan genre komedi, dan *Pokemon* dengan genre fantasi/petualangan, yang juga meraih kesuksesan di Indonesia. Pada tahun 2000-an, anime seperti *Dragon Ball* dengan genre aksi/petualangan, *Samurai X* dengan genre pertarungan pedang, dan *Naruto* dengan genre aksi petualangan dan fantasi, juga meraih kesuksesan besar (Toi, 2020)

Peminat film anime Jepang dengan event *cosplay* sangat erat dan saling mendukung. Peminat anime sering kali terinspirasi oleh karakter-karakter dalam film anime dan berusaha untuk mewujudkan kecintaan mereka terhadap karakter tersebut melalui *cosplay*. Event *cosplay* menyediakan tempat bagi penggemar anime untuk berkumpul, berinteraksi, dan berbagi minat yang sama, menciptakan komunitas yang solid. Selain itu, event *cosplay* juga menjadi sarana bagi penggemar untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat dan mengenakan kostum yang menyerupai karakter anime. Event *cosplay* membantu mempromosikan film anime baru atau yang sedang populer, dengan menarik perhatian lebih banyak orang terhadap anime tersebut. *Cosplayer* adalah fenomena budaya dari Jepang yang sangat populer di kalangan anak muda, terutama generasi Z dan milenial. Kata "*cosplay*" berasal dari "*costume*" dan "*play*," yang merujuk pada kegiatan di mana sekelompok orang berdandan seperti karakter fiksi dari film, anime, manga, atau game. Komunitas *cosplay* terdiri dari orang-orang yang gemar menekuni seni peran, meniru gaya berpakaian, tingkah laku, dan cara bicara karakter yang mereka tiru. Dalam komunitas ini, individu yang melakukan seni peran disebut *cosplayer*. Para *cosplayer* belajar meniru karakter yang mereka mainkan melalui pengamatan, sehingga mereka dapat meniru tingkah laku karakter tersebut. Aktivitas dalam komunitas *cosplay* ini terus berlanjut dalam pergaulan sehari-hari, di mana mereka berinteraksi dengan *cosplayer* lain, yang membantu mengembangkan wawasan mereka (Santosa & Yuliana, 2024)

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengaruh *Cosplay* terhadap minat Belajar Bahasa Jepang pada Komunitas *Cosplay* Bandung" (Rastarie, 2020) menghasilkan sebuah penelitian yang menunjukkan hasil bahwa peminat anime Jepang pada *Cosplayer* di Bandung memberikan minat belajar bahasa Jepang yang signifikan pada suatu komunitas. Melihat hasil ini peneliti menemukan peluang dalam penelitiannya yang membahas seputar

cosplayer. Dengan fokus pada komunitas Cosura, penelitian ini juga akan memberikan wawasan mendalam tentang dinamika sosial dan kreatif dalam komunitas tersebut, membantu memperkaya literatur akademis tentang cosplay dan memberikan panduan bagi penggiat budaya, akademisi, dan pembuat kebijakan dalam memahami dan mendukung perkembangan subkultur ini.

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik. Setiap individu dalam menjalani hidupnya tidak bisa lepas dari proses komunikasi. Dalam komunikasi, terdapat interaksi antarindividu yang menggunakan simbol-simbol untuk bertukar pesan. Simbol-simbol ini bisa berupa verbal maupun non-verbal dan mengandung makna yang dipahami oleh individu-individu yang berinteraksi (Derung, 2019). Teori Mead mencakup tiga konsep utama: pikiran (Mind), diri sendiri (Self), dan masyarakat (Society). Ketiga konsep ini adalah aspek-aspek berbeda dari proses umum yang disebut tindak sosial, yang merupakan kesatuan perilaku yang tidak bisa dianalisis menjadi bagian-bagian tertentu. Tindakan-tindakan ini saling berhubungan dan berkembang sepanjang hidup, dimulai dengan sebuah dorongan, melibatkan persepsi dan pemberian makna, repetisi mental, pertimbangan alternatif, dan penyempurnaan (Derung, 2019).

Konsep utama dalam penelitian ini ialah istilah estetika pertama kali diperkenalkan oleh Baumgarten, seorang filsuf rasionalis Jerman abad ke-18, dalam bukunya "Aesthetica" (1750). Berasal dari kata Yunani "aesthesis," yang berarti persepsi indrawi atau sesuatu yang merangsang indra, estetika didefinisikan sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan objek yang dapat diamati melalui indra dan merangsang persepsi indrawi. Objek yang dapat diamati melalui indera dan memberikan pengetahuan khusus adalah karya seni. Istilah "estetika" juga mencakup pemahaman tentang reaksi organisme tubuh dan jiwa terhadap rangsangan yang datang dari luar. Estetika, sebagai cabang filsafat, berkaitan dengan fenomena keindahan dalam alam dan seni, yang mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk perasaan yang berakar pada rajasika dan satwika (Akomadin, 2008). Fokus pada penelitian ini ada pada bagaimana komunitas Cosura dalam memaknai estetika dan kostum cosplayer. Urgensi penelitian ini ada dalam memahami bagaimana estetika dan kostum dipersepsikan dan diapresiasi dalam subkultur cosplay. Cosplay bukan hanya sekadar hobi, tetapi juga bentuk ekspresi seni dan identitas bagi banyak individu, terutama di kalangan generasi muda. Studi ini dapat mengungkapkan cara cosplayer menginterpretasikan dan merepresentasikan karakter fiksi melalui kostum dan penampilan mereka, serta bagaimana hal ini mencerminkan nilai-nilai estetika dan budaya yang lebih luas.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif sistematis. Menurut Moleong (Moleong, 2008), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alami dengan menggunakan berbagai metode alamiah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami kejadian yang terjadi, penyebabnya, dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Pendekatan kualitatif diperlukan untuk menyelidiki dan menjelaskan fenomena atau masalah secara menyeluruh.

Selain itu, penelitian ini bersifat fenomenologis, yang meneliti gambaran aktivitas yang dialami oleh para informan apa adanya. Menggunakan pendekatan metode fenomenologi menurut Edmund Husserl, penelitian ini melibatkan pengamatan fenomena, membuka diri terhadap fenomena tersebut, membiarkannya muncul, dan memahaminya dari perspektif fenomena itu sendiri, bagaimana fenomena tersebut "bercerita" kepada kita (Hasbiansyah, 2005). Dalam data primernya peneliti mengumpulkan data melalui proses wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi dari *cosplayer* komunitas Cousura pecinta anime dan superhero. Wawancara memiliki berbagai bentuk dan tujuan yang beragam. Jenis yang paling umum adalah wawancara tatap muka individu, tetapi dapat juga dalam bentuk lain seperti wawancara kelompok (*face group interview*). Wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data kualitatif yang umum digunakan. Umumnya, wawancara mendalam melibatkan proses tanya-jawab yang dilakukan secara tatap muka antara pewawancara dan orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa panduan wawancara. Pewawancara dan orang yang diwawancarai terlibat dalam interaksi sosial yang relatif lama. Dengan demikian, kekhasan wawancara mendalam terletak pada keterlibatan pewawancara dalam konteks sosial orang yang diwawancarai (Zubayr, 2016), dan data sekundernya melalui referensi, buku, jurnal, artikel yang berkaitan tentang kajian dalam penelitian.

### **asil dan Pembahasan**

Salah satu komunitas *cosplayer* terkenal di Surabaya ini terlibat dalam perencanaan agenda internal rutin, mengadakan acara besar yang terbuka untuk *cosplayer* dari seluruh dunia, dan ikut serta dalam acara-acara di luar. Komunitas ini terus memberikan lingkungan yang kreatif bagi para anggotanya bahkan setelah didirikan pada Oktober 2007 dan akan terus berlanjut hingga tahun 2024. Meskipun tidak selalu ada acara *cosplayer*, mereka mengadakan pertemuan rutin setiap hari Jumat di mana mereka berbicara tentang kostum anime, bertukar cerita tentang tantangan dalam membuat kostum karakter anime, dan menawarkan solusi untuk masalah anggaran dalam penyewaan kostum. Estetika adalah sesuatu yang menurut beberapa anggota komunitas sangat penting ketika mengenakan kostum tema acara. Wawancara dengan mereka menunjukkan bahwa mereka memiliki pendapat yang berbeda tentang apa yang dimaksud dengan kostum *cosplayer* dan estetika.

*"Makna estetika disuatu kostum terlihat dari seberapa detail dan akurat kostum yang kita pakai dengan referensinya"*(Wawancara dengan Satori, Juni 2024).

Menurut tanggapan narasumber Satori, ketepatan dan detail yang halus dari referensi anime yang akan digunakan pada acara mendatang, bisa digunakan untuk menafsirkan makna estetika kostum. Pernyataannya dari wawancara yang disebutkan di atas, mendukung hal ini.

*"Komunitas ini sarat dengan "pendewaan penampilan", jadi kalau kostum oke tuh benar-benar nilai plus (setidaknya untuk diriku dan beberapa temenku yang detail sekali dalam ber-cosplay). Makna yang aku ambil sih jadinya kalau mau cosplay, sekalian yang niat, cari bahan yang bagus, lalu konsisten di-improve (missal, jahitannya dibikin makin oke), jadinya semacam mengajarkan untuk konsisten di satu hal, gak dikit-dikit loncat ganti cosplay lain sementara yang lama belum sempurna"*(Wawancara dengan Dinda, Juni 2024).

Menurut jawaban informan Dinda, dalam komunitas cosura, penekanan diberikan pada "perbaikan penampilan". Kualitas kostum harus mencerminkan standar yang tinggi untuk dianggap memadai. Dalam konteks *cosplay*, makna estetika terkait dengan niat yang kuat, penggunaan bahan berkualitas, dan konsistensi dalam meningkatkan kualitas *cosplay*. Pentingnya konsistensi ini terlihat dari usaha untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan *cosplay* sebelumnya agar tampilan lebih baik. Informan lainnya dari komunitas *cosplay* cosura lebih melihat estetika kostum sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan kreativitas dalam event-event *cosplay*, tanpa mendefinisikan atau merasakan makna estetika secara spesifik seperti yang diungkapkan oleh Dinda.



**Gambar 1.1 Pemenang Best Costume Anggota Komunitas Cosura (Satori)**

Bagi anggota komunitas cosura, mendefinisikan makna estetika dalam memerankan kostum *cosplayer* dengan detail adalah pandangan yang penting. Mereka menganggap bahwa detail dan akurasi kostum yang dibuat berdasarkan referensi dari live-action atau anime memiliki pengaruh yang signifikan dalam menginterpretasikan estetika dalam *cosplay*, terutama saat berpartisipasi dalam berbagai event yang diadakan oleh penyelenggara. Contohnya adalah penggunaan kostum Anbu Kakashi dari anime *Naruto*, di mana aspek seperti rambut putih berdiri, bandana dengan lambang Konoha, topeng ninja, serta aksesori lainnya seperti rompi dan celana ninja, sangat membantu dalam memenangkan kompetisi seperti *Indonesia Cosplay League*. Meskipun tidak semua anggota komunitas cosura dapat secara eksplisit mendefinisikan atau merasakan makna estetika dalam *cosplay*, sebagian besar dari mereka mampu melakukannya dengan baik.

Selain itu didalam penelitian ini peneliti juga menemukan temuan penelitian bahwa kostum dirancang untuk menyampaikan pesan *cosplay*. Kostum *cosplayer* memiliki makna tersendiri bagi para *cosplayer* sebagai bentuk interpretasi budaya anime Jepang di masyarakat, khususnya di Surabaya, Indonesia. Ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki nilai dan peran unik dalam mengembangkan diri dan memperkenalkan kembali budaya anime kepada masyarakat. Suksesnya berbagai event *cosplay* di kota ini menunjukkan popularitas yang besar di kalangan pencinta *cosplay*. Kostum-kostum ini sering ditemui di mal, pusat perbelanjaan, dan kampus-kampus dengan frekuensi yang tidak teratur namun tetap teratur setiap bulan atau tahunnya. Kostum-kostum ini mencerminkan ciri khas anime dan karakter-karakternya, yang membuat para *cosplayer* menjadi pusat perhatian pengunjung. Melalui desain kostum ini, para *cosplayer* dapat menyampaikan pesan kepada pecinta anime di Surabaya dan masyarakat umum, membentuk sudut pandang mereka sendiri tentang detail bahan, corak, armor, dan kostum asli yang mereka adaptasi dari film anime.

*“Kalau warna/desain jelas ambil dari referensi karakternya, terus nanti dibandingkan dengan kain yang ada di toko kainnya. Biasanya untuk satu kostum, bisa pindah-pindah ke beberapa toko kain untuk menyamakan sama yang di anime. (Wawancara dengan Dinda, Juni 2024) Misalkan kostum di anime bahan leather dengan sedikit efek ‘kerusakan’ karena disesuaikan dengan karakter yang seorang pendekar, lalu cari bahan mirip dan diproses supaya mirip” (Wawancara dengan Dinda, Juni 2024).*

Melalui penjelasan informan Dinda, bahwa perancangan dalam *cosplay* sangat perlu diperhatikan dengan detail mulai dari pemilihan warna yang sesuai dengan referensi animenya dan efek dalam kostum. Kostum *cosplay* berperan penting dalam membentuk identitas seorang *cosplayer*. Semakin meningkatnya minat terhadap *cosplay*, dalam penelitian terdahulu menghasilkan temuan penelitian bahwa “identitas diri” pada kalangan *Cosplayer* terkait dengan "kepribadian secara umum para *Cosplayer* menyatakan bahwa kostum bukanlah identitas diri mereka dengan maksud kostum tidaklah merubah kepribadian mereka. Kostum menjadi identitas diri *Cosplayer* karena kostum merupakan sebuah alat untuk membentuk identitas diri seorang *Cosplayer*. Bahwa dengan menggunakan kostumlah ia baru diakui sebagai seorang *Cosplayer* oleh orang lain atau masyarakat (Setyawan, 2017)

Namun dari sudut pandang Dinda dan anggota lainnya, mereka melengkapi pandangan tentang hubungan antara keindahan visual (estetika) dengan pemilihan kostum dalam memerankan karakter *cosplayer*.

*“Kalau secara pembawaan peran, keindahan visual ini tidak pengaruh secara mayoritas ya. Soalnya banyak juga yang kostumnya ‘bisa lebih diupgrade’ tapi pembawaan dia dalam memerankan karakter super epik makanya menutupi kekurangan tadi. Karena kalau kostum kan nilai estetikanya dari fisik luar, kalau pembawaan itu dari dalam orangnya sendiri” (Wawancara dengan Dinda, Juni 2024).*

*“Cukup mempengaruhi. Kostum dibuat senyaman mungkin sehingga ketika dipakai juga nyaman dan bisa bebas memerankan karakter” (Wawancara dengan ZenZen, Juni 2024).*

Menurut jawaban dari anggota *cosura* ZenZen, hubungan antara estetika dan pemilihan kostum dalam memerankan karakter *cosplayer* akan menghasilkan keindahan semata.

## Penutup

Penelitian ini mengungkapkan kompleksitas dan keberagaman dalam memaknai estetika serta peran kostum dalam komunitas *cosplay*, khususnya dalam konteks Cosura di Surabaya. Berdasarkan temuan, dapat disimpulkan bahwa estetika dalam kostum tidak hanya menjadi aspek visual semata, tetapi juga mencerminkan dedikasi dan kreativitas dalam menampilkan karakter anime yang digambarkan. Bagi anggota Cosura, pentingnya detail, akurasi, dan kesesuaian dengan referensi anime sangat ditekankan untuk memperkaya pengalaman *cosplay*. Para informan menegaskan bahwa kostum tidak sekadar sebagai bentuk pakaian, tetapi sebagai sarana ekspresi diri dan identitas dalam subkultur *cosplay*. Estetika dalam konteks ini bukan hanya terlihat dari aspek fisik kostum, tetapi juga dari bagaimana *cosplayer* menghayati peran dan membawakan karakter secara autentik. Meskipun tidak semua anggota komunitas secara eksplisit mendefinisikan atau merasakan estetika, kebanyakan dari mereka mampu menghargai dan menerapkannya dalam praktik *cosplay* mereka.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana *cosplayer* menginterpretasikan dan merepresentasikan karakter fiksi melalui kostum mereka, serta bagaimana hal ini membentuk identitas dan ekspresi kreatif dalam komunitas. Dari segi praktis, penelitian ini menyarankan agar lebih banyak perhatian diberikan pada konsistensi dan peningkatan kualitas kostum dalam upaya untuk mempertahankan standar yang tinggi dalam praktik *cosplay*. Selain itu, pendekatan interaksi simbolik dan fenomenologi Husserl memberikan landasan yang kuat untuk memahami dinamika sosial dan psikologis dalam subkultur ini. Ringkasan hasil temuan ini menunjukkan bahwa *cosplay* bukan sekadar hobi, tetapi juga bentuk ekspresi seni yang mempengaruhi identitas individu dan penghargaan terhadap budaya anime di masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur akademis tentang *cosplay*, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi penggiat budaya, akademisi, dan pembuat kebijakan untuk mendukung perkembangan positif dari subkultur ini di masa depan.

## Daftar Pustaka

- Akomadin, W. (2008). *Estetika Sebagai Logika*.
- Budianto, F. (2013). *Anime, Cool, Japan dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*.
- Derung, T. N. (2019). *INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT*.
- Hasbiansyah, O. (2005). *Pendekatan Fenomenologi Pengantar Praktik dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*.
- Moleong, L. J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. <https://katalog.untagsby.ac.id/index.php/Pengolahan/Buku>
- Rastarie, B. A. (2020). *Pengaruh Cosplay terhadap minat Belajar Bahasa Jepang pada Komunitas Cosplay Bandung*. [www.wikipedia.org/wiki/cosplay](http://www.wikipedia.org/wiki/cosplay)
- Santosa, Y. D., & Yuliana, N. (2024). Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i4.2729>
- Setyawan, B. A. (2017). *FASHION KOSTUM SEBAGAI IDENTITAS DIRI COSPLAYER DI INDONESIA*.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Zubayr, M. (2016). *Inventarisasi Sosial Budaya : Kajian Ilmiah Dalam Menggali Data dan Informasi Masyarakat di Dalam/Sekitar Kawasan Hutan*.