



**MOTIVASI *COSPLAYER* DALAM ACARA KEJEPANGAN DI KOTA
SEMARANG: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS *COSPLAYER*
SEMARANG (COSMA)**

「スマラン市における日本文化イベントへのコスプレイヤーの参加動
機：スマランコスプレイヤーコミュニティ (COSMA) の事例研究」

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1)

Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Rona Khofi Allifah

NIM 13020218120017

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2025

HALAMAN JUDUL

MOTIVASI *COSPLAYER* DALAM ACARA KEJEPANGAN DI KOTA

SEMARANG: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS *COSPLAYER*

SEMARANG (COSMA)

「スマラン市における日本文化イベントへのコスプレイヤーの参加動

機：スマランコスプレイヤーコミュニティ（COSMA）の事例研究」

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1)

Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Rona Khofi Allifah

NIM 13020218120017

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rona Khofi Allifah

Nim : 13020218120017

Dengan ini penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini disusun secara mandiri, tanpa menggunakan hasil penelitian yang telah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma di universitas lain, maupun mengambil hasil penelitian pihak lain. Penulis juga menegaskan bahwa seluruh isi skripsi ini tidak memuat kutipan atau tulisan orang lain selain yang secara jelas tercantum dalam daftar rujukan dan Daftar Pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi atau penjiplakan, penulis bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Semarang, 19 Desember 2025

Yang menyatakan,



Rona Khofi Allifah

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “MOTIVASI *COSPLAYER* DALAM ACARA KEJEPANGAN DI KOTA SEMARANG: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS *COSPLAYER* SEMARANG (COSMA)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji skripsi pada

Hari : Jumat

Tanggal : 19 Desember 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si

NPPU. H.7.199004022021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Rona Khofi Allifah
NIM : 13020218120017
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : MOTIVASI *COSPLAYER* DALAM ACARA KEJEPANGAN DI KOTA SEMARANG: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS *COSPLAYER* SEMARANG (COSMA)
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
Ditetapkan di : Semarang
Tanggal : 29 Desember 2025

Tim Penguji Skripsi

Ketua Penguji
Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si
NPPU. H.7.199004022021042001



Dosen Penguji I
Arsi Widiandari, S.S., M. Si
NPPU. H.7.198606112021042001



Dosen Penguji II
Ichlasul Ayyub, S.S, M.Si.
NPPU. H.7.199401302023071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.
NIP. 197211191998021002

MOTTO

**“ Sesungguhnya perintah-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu,
Dia hanya berkata kepadanya, 'Jadilah!' Maka jadilah ia.”**

-QS. Yasin: 82-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk peneliti sendiri sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana di Universitas Diponegoro. Berkat rahmat dan kuasa dari Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kekuatan untuk peneliti menyelesaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, bimbingan, dan waktunya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu :

1. Ibunda dan Ayah tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tak ternilai selama proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Serta kepada adik tersayang yang dengan kehadiran, doa, dan dukungannya turut menjadi penyemangat bagi peneliti untuk terus berusaha dan tidak menyerah.
2. Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si atau Saras Sensei selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi ini. Terima kasih banyak atas waktu, saran, pemikiran, dan kesabaran yang telah Sensei berikan kepada peneliti, sehingga peneliti kembali bersemangat untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih karena telah menjadi pembimbing yang sangat baik untuk peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan YME, karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Antusiasme *Cosplayer* dalam Acara Kejepangan di Kota Semarang: Studi Kasus pada Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA)”.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti sangat berterima kasih kepada:

1. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia Rini, S.S., M.Hum. selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si. selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi ini. Terima kasih banyak atas waktu, saran, pemikiran, bimbingan, dan kesabaran yang telah diberikan kepada peneliti.
4. Sriwahyu Istana Trahutami, SS, M.Hum. selaku dosen wali. Terima kasih banyak atas kesabaran, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama kuliah di Universitas Diponegoro.
5. Seluruh dosen dan karyawan di jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas ilmu, kesabaran, arahan dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang diberikan dapat menjadi manfaat untuk peneliti dan

dapat membawa berkah dunia dan akhirat untuk para sensei dan karyawan lainnya.

6. Keluarga tercinta, Ibunda Fitri Astuti dan Ayah Muhammad Ricko Effendi, orang tua yang sangat luar biasa kuat dan sabar yang telah membesarkan peneliti dan memberi dukungan dalam bentuk apa pun dengan sangat baik dan maksimal. Serta adik kembar peneliti, Muhammad Khofi Yusuf (alm.) dan Lasafi Khofi Annur. Terima kasih atas segalanya yang telah kalian berikan kepada peneliti. Kehadiran kalian dihidup peneliti sangat berarti dan berpengaruh baik bagi peneliti.
7. Kepada Mas Doni Kudjo selaku pimpinan dan Mas Rio Adenova Haretian selaku koordinator di tempat kerja yang telah memberikan dukungan, pengertian, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan yang diberikan, baik secara moral maupun dalam bentuk kebijakan dan motivasi, sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kepada seluruh narasumber yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas waktu, ilmu, dan pengalaman yang telah dibagikan. Partisipasi dan bantuan kalian sangat berarti dalam kelancaran proses ini. Semoga kalian senantiasa sukses di bidang masing-masing dan menjalani hidup dengan penuh kebahagiaan.
9. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi teman selama masa perkuliahan. Semoga kalian dapat sukses dengan cara masing-masing dan menjalani hidup dengan bahagia.

10. Terakhir, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama berkuliah di Universitas Diponegoro yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.5. Metode Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.6.1. Manfaat Teoritis	11
1.6.2. Manfaat Praktis	12
1.7. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Tinjauan Pustaka	14
2.2. Landasan Teori.....	20
2.3. Sejarah <i>Cosplay</i> Secara Global	24
BAB III	32
PEMBAHASAN	32
3.1. Faktor Ketertarikan <i>Cosplayer</i> terhadap <i>Cosplay</i> di Kota Semarang	32
3.2. Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Membentuk Antusiasme Anggota Komunitas <i>Cosplay</i> Semarang (COSMA) dalam Acara Kejepangan di Kota Semarang	45
3.2.1. Kepuasan dan Pengembangan Diri	46
BAB IV	53
KESIMPULAN	53

要旨	55
REFERENSI	58
LAMPIRAN	62
BIODATA PENULIS	95

Daftar Gambar

Gambar 1. Cosplayer Hijab.....	7
Gambar 2. Acara Kejepangan di Jateng Fair 2023	7
Gambar 3. Piramida Maslow	21
Gambar 4. Morojo dan Ackerman dalam acara Konveksi Fiksi Ilmiah Dunia ke-1	25
Gambar 5. Enakorin cosplay sebagai Ganyu karakter dari game Genshin Impact	27
Gambar 6. Enakorin cosplay sebagai Komori Met karakter V-Tuber	27
Gambar 7. Hakken cosplay sebagai Neuvillette karakter dari game Genshin Impact	27
Gambar 8. Hakken cosplay sebagai Uchiha Madara karakter dari anime Naruto	27
Gambar 9. Punipun cosplay sebagai Sameko Saba karakter V-Tuber.....	28
Gambar 10. Punipun cosplay sebagai Navia Caspar karakter dari game Genshin Impact	28
Gambar 11. Larissa cosplay sebagai Reiko Kujirai karakter dari anime Kowloon Generic Romance.....	29
Gambar 12. Larissa cosplay sebagai Aglaea karakter dari game Honkai Star Rail	29

INTISARI

Allifah, Rona Khofi, 2025. “Motivasi *Cosplayer* dalam Acara Kejepangan di Kota Semarang: Studi Kasus pada Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA)”, Skripsi, Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing: Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.

Penelitian ini berangkat dari fenomena berkembangnya *cosplay* sebagai bagian dari budaya populer Jepang yang semakin dikenal dan diminati oleh generasi muda di Indonesia, khususnya di Kota Semarang. *Cosplay* tidak hanya dipahami sebagai aktivitas hobi, tetapi juga sebagai ruang ekspresi identitas, kreativitas, serta sarana interaksi sosial dalam komunitas penggemar budaya populer Jepang. Meskipun demikian, keberadaan *cosplay* masih dihadapkan pada beragam persepsi masyarakat, sehingga menarik untuk dikaji dari sudut pandang motivasi dan makna yang dimiliki oleh para pelakunya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong ketertarikan individu terhadap aktivitas *cosplay* serta menganalisis peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam membentuk antusiasme *cosplayer* di Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap *cosplayer* yang aktif dalam komunitas *cosplay*, serta didukung oleh studi literatur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap *cosplay* dipengaruhi oleh minat terhadap budaya populer Jepang, keinginan untuk mengekspresikan diri, serta dorongan untuk membangun relasi sosial dalam komunitas. Motivasi intrinsik berupa kepuasan pribadi, kesenangan dalam berkreasi, dan pencapaian diri, serta motivasi ekstrinsik seperti dukungan lingkungan, pengakuan sosial, dan keberadaan event *cosplay*, berperan penting dalam mempertahankan keterlibatan *cosplayer*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplay* dapat dipahami sebagai subkultur yang memberikan ruang alternatif bagi generasi muda untuk mengembangkan identitas dan kreativitas di luar norma budaya dominan, sekaligus memperlihatkan dinamika adaptasi budaya populer Jepang dalam konteks sosial budaya Indonesia.

Kata kunci: *cosplay*; budaya populer Jepang; komunitas *cosplayer*; motivasi; ekspresi identitas; subkultur

ABSTRACT

Allifah, Rona Khoji, 2025. " Cosplayer's Motivation in Japanese Culture Events in Semarang: A Case Study of the Semarang Cosplayer Community (COSMA)," Thesis, Japanese Language and Culture Undergraduate Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.

This study stems from the growing phenomenon of Cosplay as part of Japanese popular culture, which is becoming increasingly well-known and popular among young people in Indonesia, especially in the city of Semarang. Cosplay is not only understood as a hobby, but also as a space for expressing identity and creativity, as well as a means of social interaction within communities of Japanese popular culture enthusiasts. However, Cosplay still faces a variety of perceptions from the public, making it interesting to study from the perspective of the motivations and meanings held by its practitioners.

This study aims to identify the factors that drive individuals' interest in Cosplay activities and analyze the role of intrinsic and extrinsic motivation in shaping the enthusiasm of Cosplayers in Semarang City. The research method used is descriptive qualitative with data collection through in-depth interviews with Cosplayers who are active in the Cosplay community, supported by literature studies.

The results of the study show that interest in Cosplay is influenced by an interest in Japanese popular culture, a desire for self-expression, and a drive to build social relationships within the community. Intrinsic motivations such as personal satisfaction, enjoyment in creativity, and self-fulfillment, as well as extrinsic motivations such as environmental support, social recognition, and the existence of Cosplay events, play an important role in maintaining Cosplayer engagement. This research shows that Cosplay can be understood as a subculture that provides an alternative space for the younger generation to develop their identity and creativity outside the dominant cultural norms, while also demonstrating the dynamics of Japanese popular culture adaptation in the Indonesian socio-cultural context.

Keywords: *Cosplay; Japanese popular culture; Cosplayer community; motivation; identity expression; subculture*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kajian budaya kontemporer, budaya populer menjadi salah satu aspek penting yang digunakan untuk memahami dinamika sosial dan kultural masyarakat modern. Menurut John Storey (2009) budaya populer merupakan budaya yang digemari oleh banyak orang, diproduksi untuk konsumsi massal, serta berfungsi sebagai ruang interaksi antara budaya dominan dan budaya masyarakat umum. Storey juga menegaskan bahwa budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan saja, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, ideologi, serta relasi kekuasaan yang berkembang di dalam masyarakat (Storey, 2009).

Fenomena budaya populer hadir dalam berbagai bentuk dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat modern, seperti musik, film, fesyen, permainan digital, hingga media sosial (Storey, 2009). Perkembangan budaya populer dapat diamati melalui berbagai tren global, antara lain musik K-pop, film dan serial televisi Hollywood, anime serta manga Jepang, hingga pengaruh media sosial seperti TikTok dan Instagram yang turut membentuk gaya hidup dan pola perilaku masyarakat (Jenkins, 2006; Storey, 2009). Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga menjadi sarana penyebaran nilai, gaya hidup, dan identitas budaya suatu bangsa (Storey, 2009).

Salah satu negara yang memiliki pengaruh besar dalam perkembangan budaya populer dunia adalah Jepang. Budaya populer Jepang dipahami sebagai bentuk budaya yang lahir dari masyarakat Jepang yang kemudian diakui, dinikmati, dan disebarkan secara luas hingga menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di berbagai negara (misalnya melalui *anime*, *manga*, *J-pop*, dan *cosplay*) sehingga berdampak pada persepsi dan konsumsi budaya di masyarakat global, termasuk Indonesia. Studi menunjukkan bahwa pengaruh budaya populer Jepang tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga berperan sebagai instrumen *soft power* yang digunakan dalam diplomasi budaya Jepang untuk menarik minat masyarakat internasional terhadap budaya dan negara Jepang secara keseluruhan, termasuk melalui penyebaran *anime* dan *manga* sebagai media ekspresi budaya yang unik dan khas serta mendorong pembentukan komunitas penggemar di berbagai negara (Ramadhani, 2019). Selain itu, penelitian mengenai penyebaran budaya populer Jepang menemukan bahwa karya-karya budaya ini disebarluaskan melalui media digital dan festival budaya yang semakin menguatkan eksposur budaya Jepang di tingkat global, sehingga memperluas pengaruhnya sebagai bagian dari strategi *soft power* negara tersebut (Ramadhani, 2019; Prahasta et al., 2024). Ragam budaya populer Jepang yang paling menonjol meliputi *anime*, *manga*, *J-pop*, dan *cosplay*, yang hingga kini terus berkembang serta memperoleh apresiasi luas dari masyarakat di berbagai negara, termasuk Indonesia, dengan semakin banyak komunitas, acara budaya, dan konsumsi konten budaya digital yang menunjukkan tingginya antusiasme publik terhadap budaya populer Jepang.

Istilah *cosplay* merupakan adaptasi dari gabungan kata bahasa Inggris *costume* dan *play*, yang memiliki arti bermain kostum. Berdasarkan (jisho.org, n.d.). *Cosplay* diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas berpakaian seperti karakter dalam sebuah *game*, *anime*, *manga*, dongeng, dan lain-lain.

Kegiatan ini tidak hanya ditemukan di kota-kota besar, tetapi juga mulai menyebar ke berbagai daerah melalui komunitas, acara konvensi, maupun media sosial (Purnamasari et al., 2025). Meskipun demikian, *cosplay* tidak sepenuhnya memperoleh pandangan yang positif dari masyarakat. Sebagian kalangan masih memandang kegiatan ini sebagai bentuk peniruan budaya asing yang dianggap kurang sesuai dengan norma dan nilai budaya lokal (Paramita, Sandiah, & Mulianti, 2025). Pandangan yang beragam ini menunjukkan bahwa keberadaan *cosplay* belum sepenuhnya diterima sebagai bagian dari budaya utama (*mainstream culture*), melainkan lebih dekat dengan kategori subbudaya.

Sebagai suatu subbudaya, *cosplay* memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari budaya dominan, baik dari segi gaya berpakaian, cara berinteraksi, maupun nilai-nilai yang dianut oleh para pelakunya (Melati, 2018). Subbudaya ini menjadi ruang bagi individu, khususnya generasi muda, untuk mengekspresikan identitas dan kreativitas mereka di luar batas-batas norma budaya yang umum berlaku (Paramita et al., 2025). Dengan demikian, *cosplay* dapat dipahami sebagai bentuk ekspresi budaya alternatif yang muncul dari pengaruh budaya populer global, khususnya budaya Jepang, dan kemudian berkembang dalam konteks sosial budaya di Indonesia.

Cosplay mulai berkembang di Jepang pada 1970–1980-an melalui komunitas penggemar dan ajang seperti Comiket, sebelum menyebar ke berbagai negara seiring globalisasi budaya dan perkembangan teknologi digital (Kelts, 2016; Lam, 2010; Napier, 2007). Penyebaran ini semakin cepat berkat media sosial, platform berbagi foto, serta festival internasional yang memperluas jangkauan aktivitas menirukan karakter dari *anime*, *manga*, gim, maupun film (Lunning, 2013; Okabe & Ishida, 2012). Secara global, *cosplay* tidak lagi dianggap hanya hobi, tetapi telah berkembang menjadi bentuk ekspresi seni dan identitas diri yang diakui luas (Rahman, Wing-Sun, & Cheung, 2012). Perkembangan ini turut diperkuat oleh hadirnya ekosistem industri pendukung, seperti jasa pembuatan kostum, studio fotografi, dan kompetisi internasional seperti *World Cosplay Summit* (Bruno, 2019).

Perkembangan *cosplay* di tingkat global memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap Indonesia. Masuknya budaya populer Jepang melalui media televisi, internet, serta aktivitas komunitas penggemar membuat *cosplay* semakin dikenal dan mulai diterima oleh masyarakat di berbagai daerah. Dalam dua dekade terakhir, pertumbuhan komunitas *cosplay* di Indonesia terlihat semakin pesat, ditandai dengan meningkatnya jumlah penyelenggaraan event kejepeangan, festival budaya populer, serta kompetisi *cosplay* yang berlangsung secara rutin (Purnamasari, Pradadimara, & Astuti, 2025; Paramita, Sandiah, & Mulianti, 2025). *Cosplay* juga mulai dipandang sebagai sebuah subkultur yang memiliki ruang tersendiri dalam masyarakat, meskipun penerimaannya masih diwarnai oleh beragam persepsi, baik positif maupun negatif (Melati, 2018; Rahman, Wing-Sun,

& Cheung, 2012). Di satu sisi, *cosplay* dihargai sebagai bentuk ekspresi kreativitas, hiburan, dan wadah untuk membangun komunitas; sementara di sisi lain, masih terdapat pandangan konservatif yang mengkritisi cara berpakaian maupun aktivitas yang dilakukan para pelakunya. Namun demikian, perkembangan *cosplay* di Indonesia secara keseluruhan terus menunjukkan peningkatan yang konsisten.

Pada tingkat lokal, khususnya di Kota Semarang, perkembangan fenomena *cosplay* juga terlihat cukup menonjol. Semarang menjadi salah satu kota yang aktif dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan budaya populer Jepang. Beragam acara seperti festival kejepangan, pameran gim, serta kompetisi *cosplay* secara rutin dilaksanakan di pusat perbelanjaan, lingkungan kampus, maupun ruang publik lainnya. Selain itu, komunitas *cosplay* di Semarang terus mengalami pertumbuhan, dengan anggota yang semakin beragam, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga pekerja. Bagi para *cosplayer* di Semarang, aktivitas *cosplay* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan kreativitas, membangun jejaring sosial, serta mengembangkan keterampilan seperti pembuatan kostum, tata rias, dan seni pertunjukan. Keberadaan dan aktivitas komunitas tersebut turut memberikan kontribusi terhadap dinamika budaya populer di Kota Semarang, sekaligus menunjukkan bagaimana suatu subkultur global dapat diterima, berkembang, dan diadaptasi dalam konteks lokal.

Seiring dengan berkembangnya fenomena *cosplay* di Semarang tersebut, kajian akademis mengenai kegiatan ini justru masih belum banyak dilakukan. Meskipun pembahasan mengenai *osplay* telah muncul dalam berbagai kajian

budaya populer, sebagian besar penelitian masih memusatkan perhatian pada perkembangan fenomena tersebut di tingkat global maupun di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Sementara itu, kajian yang menempatkan *cosplay* sebagai bentuk subkultur yang berkembang di wilayah lain, termasuk Semarang, masih belum banyak dilakukan. Di samping itu, penelitian terdahulu lebih sering memandang *cosplay* sebagai praktik hiburan, representasi visual, atau tren budaya, sehingga aspek antusiasme, dorongan keterlibatan, serta pengalaman para pelakunya dalam konteks pelaksanaan acara budaya tertentu belum terungkap secara mendalam. Dengan demikian, terdapat ruang kajian yang masih terbuka, terutama terkait bagaimana *cosplayer* memaknai keterlibatan mereka dalam praktik budaya populer yang tumbuh dan beradaptasi dalam konteks sosial budaya lokal.

Dalam konteks ini, individu yang melakukan aktivitas *cosplay* umumnya disebut sebagai *cosplayer*, dan dalam komunitas penggemar kerap disingkat menjadi *coser* atau *cosu* (Okabe & Ishida, 2012; Lunning, 2013). Bagi sebagian *cosplayer*, *cosplay* tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan mengenakan kostum dan berdandan menyerupai karakter tertentu, melainkan juga sebagai bentuk dedikasi untuk merepresentasikan karakter tersebut secara menyeluruh, termasuk melalui penampilan dan pertunjukan di hadapan publik. Interaksi antara *cosplayer* dan penggemarnya seringkali ditunjukkan melalui permintaan foto bersama maupun pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi dan dukungan terhadap *cosplayer*.

Cosplay sendiri dapat dinikmati oleh penggemar dan masyarakat umum pada sebuah acara kejeputan. Pada tahun 1994 Program Studi Jepang Universitas

Indonesia, merupakan universitas pertama yang menyelenggarakan acara bernuansa budaya Jepang yang disebut dengan “Gelar Jepang UI”, yang kemudian menjadikan banyaknya acara kejepangan di berbagai kota, seperti acara Comic Con di Jakarta, ChibiCon di Surabaya, dan acara lainnya. Di kota Semarang juga terdapat acara seperti Orenji yang diadakan oleh Prodi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Nihon Matsuri yang diadakan oleh Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang, Bunkasai Udinus yang diadakan oleh Prodi Sastra Jepang Universitas Dian Nuswantoro.



Gambar 1. Cosplayer Hijab



Gambar 2. Acara Kejepangan di Jateng Fair2023

(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa *cosplay* tidak sekadar hadir sebagai bentuk hiburan, tetapi telah berkembang menjadi ruang ekspresi, kreativitas, dan interaksi sosial bagi para pelakunya, termasuk di Kota Semarang. Namun demikian, kajian akademis yang secara spesifik menelaah motivasi *cosplayer* dalam konteks penyelenggaraan acara kejepangan di Semarang masih sangat terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan fokus pada “Motivasi *Cosplayer* dalam Acara Kejepangan di Kota Semarang: Studi Kasus pada Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA)” guna menelaah motivasi, pengalaman keterlibatan, serta faktor yang mendorong partisipasi para *cosplayer* dalam kegiatan

tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman dinamika subkultur *cosplay* dalam ruang budaya populer lokal, khususnya terkait bagaimana motivasi dan partisipasi kreatif tersebut membentuk pola interaksi sosial di lingkungan komunitas mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang menjadi pemicu ketertarikan *Cosplayer* di Kota Semarang terhadap *Cosplay*?
2. Bagaimana peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam membentuk antusiasme anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA) dalam acara kejepangan di Kota Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi pemicu ketertarikan *Cosplayer* di Kota Semarang terhadap *Cosplay*.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam membentuk antusiasme anggota Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA) dalam acara kejepangan di Kota Semarang.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada faktor-faktor yang mendorong ketertarikan *cosplayer* di Kota Semarang serta peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam membentuk motivasi mereka terhadap acara-acara bertema

kejepangan. Penelitian melibatkan tiga narasumber, yaitu 1 orang wakil ketua dan 2 orang anggota dari Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA). Penelitian dibatasi pada pengalaman, motivasi, dan partisipasi narasumber dalam event kejepangan tanpa membahas aspek teknis pembuatan kostum maupun industri *Cosplay* secara luas. Analisis diarahkan pada hubungan antara ketertarikan, motivasi, dan antusiasme *Cosplayer* dalam mengikuti acara kejepangan.

1.5. Metode Penelitian

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Metode ini menjelaskan pendekatan, teknik, serta prosedur yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena dalam konteks sosial, dengan menitikberatkan pada interaksi dan komunikasi intensif antara peneliti dan subjek yang dikaji. Menurut Moleong (2019:6), “penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari objek yang diamati selama penelitian berlangsung”. Dengan demikian, penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena secara alamiah sebagaimana adanya, serta menghasilkan data berupa ungkapan tertulis maupun lisan yang bersumber dari subjek atau lingkungan yang diteliti.

Telaah yang digunakan dalam penelitian ini adalah telaah studi kasus. Studi kasus merupakan proses belajar tentang fenomena yang terjadi namun tidak biasa muncul di masyarakat pada umumnya. Telaah ini digunakan untuk mengetahui atau memahami individu, yang dibahas secara spesifik dan dikaji mendalam. Menurut

Suwardi Endraswara dalam bukunya yaitu “Metodologi Penelitian Kebudayaan” (2012: 78) studi kasus dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu studi *kasus retrospektif* dan studi *kasus prospektif*. Studi kasus yang dipilih untuk penelitian ini adalah studi *kasus prospektif*, yaitu menjelaskan mengenai kecenderungan perkembangan sebuah kebudayaan tertentu.

Metode pengumpulan data untuk penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Pengumpulan data primer yaitu dengan cara observasi dalam acara kejepangan, mengumpulkan data mengenai *Cosplay* melalui para *Cosplayer* dengan menggunakan teknik wawancara mendalam kepada Luky, Emy dan Astri sebagai narasumber, serta dokumentasi. Pengumpulan data sekunder yaitu data melalui buku, artikel, youtube, sosial media, dan website internet. Untuk memaparkan penelitian ini, peneliti melakukan beberapa langkah yaitu latar alamiah, holistik dan mendalam.

Langkah pertama adalah latar alamiah yaitu perolehan data dilakukan dalam konteks kehidupan nyata (*real-life events*), tanpa ada perlakuan tertentu baik terhadap subjek maupun konteks di mana penelitian dilakukan, dan membiarkan semuanya berjalan selama alamiah. Langkah kedua yaitu holistik yang artinya peneliti harus memperoleh data secara komprehensif dari data fakta atau realitas sehingga tidak ada informasi yang tertinggal. Langkah ketiga adalah mendalam yang berarti peneliti tidak hanya menangkap makna yang tersurat tetapi juga yang tersirat, yang diharapkan dapat menangkap hal-hal mendalam yang tidak diungkap oleh orang biasa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, dengan fokus pada pemahaman keterlibatan *Cosplayer* di Kota Semarang, khususnya anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA), dalam kegiatan *Cosplay* dan acara kejepangan.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai motivasi dan keterlibatan dalam konteks hobi kreatif. Melalui penerapan teori hierarki kebutuhan Maslow, penelitian ini menjelaskan bagaimana kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa memiliki, penghargaan, hingga aktualisasi diri menjadi tahapan yang membentuk ketertarikan *Cosplayer* terhadap aktivitas *Cosplay*. Selain itu, dengan menggunakan teori motivasi Edward L. Deci, penelitian ini menunjukkan bagaimana motivasi intrinsik dan ekstrinsik berinteraksi secara dinamis untuk membentuk antusiasme anggota COSMA dalam mengikuti acara kejepangan. Dorongan internal seperti kepuasan pribadi, pengembangan kreativitas, dan pencapaian aktualisasi diri diperkuat oleh pengakuan sosial, dukungan komunitas, dan apresiasi publik, sehingga keterlibatan mereka bersifat konsisten dan berkelanjutan. Temuan ini memberikan kontribusi pada pemahaman psikologis mengenai hubungan antara motivasi, ekspresi kreatif, dan identitas sosial dalam komunitas berbasis hobi.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan yang dapat digunakan oleh komunitas *cosplay*, penyelenggara acara, dan pihak terkait dalam bidang budaya pop dan kreatif. Pemahaman mengenai faktor-faktor yang mendorong ketertarikan dan antusiasme *cosplayer* dapat membantu komunitas seperti COSMA dalam merancang kegiatan yang lebih efektif, memperkuat keterlibatan anggota, dan menciptakan lingkungan yang mendukung ekspresi kreatif. Selain itu, temuan mengenai peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat menjadi panduan bagi individu yang ingin meningkatkan partisipasi mereka, dengan menyeimbangkan kepuasan pribadi dan dukungan sosial. Secara lebih luas, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan program pendidikan kreatif atau kegiatan komunitas lain yang bertujuan memfasilitasi pengembangan potensi diri, kreativitas, dan interaksi sosial yang positif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam mengenai proses motivasi dan antusiasme *cosplayer*, tetapi juga menawarkan implikasi praktis bagi pengembangan komunitas kreatif dan pengelolaan kegiatan berbasis hobi, khususnya di Kota Semarang.

1.7. Sistematika Penulisan

Demi mempermudah proses dan pembacaan penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

Bab I. Pendahuluan. Bab ini terdiri dari tujuh (7) subbab yang terdiri dari uraian mengenai latar belakang yang mendasari diadakannya penelitian, rumusan

masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II. Tinjauan Pustaka, landasan teori dan sejarah *cosplay*. Pada bab ini dipaparkan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan terdapat keterkaitan objek penelitian, menguraikan teori yang digunakan peneliti dalam meneliti objek, serta sejarah dari objek penelitian.

Bab III. Pembahasan. Pada bab ini, dipaparkan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan fokus untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu: (1) faktor-faktor yang menjadi pemicu ketertarikan *Cosplayer* di Kota Semarang terhadap aktivitas *Cosplay*, dan (2) motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam membentuk motivasi anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA) dalam acara kejepangan di Kota Semarang.

Bab IV. Simpulan. Merupakan bagian yang berisi kesimpulan dari penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Sub-bab ini menyajikan penelitian terdahulu dan sumber relevan guna mengetahui cakupan kajian serupa, menghindari pengulangan penelitian, serta menjadi landasan dan acuan dalam memperkuat analisis pada penelitian ini.

Penelitian pertama yang dijadikan rujukan adalah skripsi Mulyanah (2018) berjudul “*Pandangan Diri Cosplayer Pada Komunitas Japan Matsuri*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori Interaksionisme Simbolik dari Herbert Blumer, yang menjelaskan bahwa tindakan dan identitas *cosplayer* terbentuk melalui proses interaksi sosial serta makna yang dikonstruksi dalam komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cosplayer* mengikuti kegiatan *cosplay* karena kecintaan terhadap *anime* dan ketertarikan pada aktivitas kreatif yang menyertainya. Kegiatan tersebut memberi rasa nyaman, kebahagiaan, serta meningkatkan kepercayaan diri saat memerankan karakter secara utuh, mulai dari kostum, ekspresi hingga gaya bicara. Penelitian ini juga mengungkap masih adanya pandangan negatif masyarakat akibat kurangnya pemahaman terhadap komunitas *cosplay*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai fenomena *cosplay* dalam komunitas serta dorongan personal yang melatarbelakangi keterlibatan anggotanya. Keduanya juga menunjukkan bahwa kegiatan *cosplay* memberikan manfaat emosional, termasuk peningkatan rasa nyaman dan kepercayaan diri, serta dipengaruhi oleh dinamika interaksi dalam komunitas. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Mulyanah terletak pada teori,

fokus, dan ruang lingkup analisis. Mulyanah menggunakan teori Interaksionisme Simbolik untuk memahami proses pembentukan makna diri *cosplayer* melalui interaksi, sedangkan penelitian ini menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow serta teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik Edward L. Deci untuk menganalisis faktor pendorong ketertarikan dan motivasi *cosplayer*. Selain itu, penelitian terdahulu menyoroiti pengalaman umum *cosplayer* dalam komunitas Japan Matsuri, sementara penelitian ini menitikberatkan pada anggota COSMA di Kota Semarang dengan fokus khusus pada bagaimana motivasi internal dan eksternal membentuk keterlibatan serta antusiasme mereka dalam kegiatan *cosplay*.

Penelitian kedua yang menjadi rujukan adalah skripsi Elzbeytha Diana Pricillia (2018) berjudul “*Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di Kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta*”. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dengan landasan teori budaya populer Raymond Williams. Hasilnya menunjukkan bahwa budaya *Cosplay* di Jakarta mengalami perkembangan pesat yang terlihat dari meningkatnya jumlah event, variasi lomba, anggota komunitas baru, serta penerimaan masyarakat yang semakin luas. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai *cosplay* dalam lingkup komunitas serta adanya dorongan personal dan manfaat emosional yang diperoleh *cosplayer* dalam aktivitasnya. Keduanya juga menyoroiti peran interaksi sosial dalam membentuk antusiasme dan keterlibatan anggota komunitas. Perbedaan utamanya terdapat pada fokus dan analisis. Penelitian Elzbeytha menekankan perkembangan komunitas serta pertumbuhan event *cosplay* di Jakarta, sedangkan penelitian ini berfokus pada *cosplayer* di Kota Semarang yang tergabung dalam COSMA dengan analisis

spesifik mengenai motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta faktor ketertarikan yang membentuk antusiasme mereka. Penelitian ini juga menambahkan tinjauan melalui teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow serta teori motivasi intrinsik–ekstrinsik Edward L. Deci, sehingga analisis tidak hanya melihat perkembangan fenomena tetapi juga dorongan psikologis yang memengaruhi partisipasi *cosplayer*.

Penelitian ketiga yang menjadi rujukan adalah artikel Aisyah Sarinastiti dan Adilla Putri Merdiana (2022) berjudul “*Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja*”. Penelitian kualitatif ini menunjukkan bahwa budaya *cosplay* membawa dampak positif maupun negatif bagi remaja, namun kecenderungan yang muncul lebih mengarah pada pengaruh negatif, seperti gaya fesyen terbuka, perilaku konsumtif, dan imitasi budaya asing. Oleh karena itu, penulis menekankan pentingnya penguatan nilai budaya lokal, pendidikan agama, serta peran keluarga dalam membimbing remaja. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pembahasan mengenai pengaruh budaya populer Jepang terhadap perilaku remaja serta adanya dorongan ketertarikan yang membuat individu terlibat dalam aktivitas *cosplay*. Keduanya juga mengangkat peran lingkungan sosial dan persepsi masyarakat dalam memandang praktik budaya asing. Perbedaannya terlihat pada ruang lingkup dan fokus. Penelitian Aisyah dan Adilla menitikberatkan pada dampak budaya asing terhadap remaja secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus khusus pada *cosplayer* anggota COSMA di Kota Semarang, dengan analisis mendalam mengenai motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta faktor ketertarikan yang membentuk motivasi mereka. Penelitian ini juga menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow dan teori motivasi

intrinsik–ekstrinsik Edward L. Deci, sehingga tidak hanya menilai *cosplay* sebagai dampak budaya asing, tetapi sebagai pilihan aktivitas yang didorong oleh motivasi personal dan dinamika psikologis anggota komunitas.

Penelitian terakhir adalah artikel Widya Ayunita Sari dan Arief Sudrajat (2021) berjudul “*Motif Otaku Nge-Cosplay pada Komunitas Cosura Surabaya*”. Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz ini menjelaskan bahwa otaku merupakan individu yang memiliki ketertarikan kuat terhadap subkultur Jepang, termasuk *anime*, *manga*, dan *cosplay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif *cosplay* terbagi dalam dua kategori, yakni *because of motive* (berdasarkan hobi dan kecintaan terhadap budaya Jepang) dan *in order to motive* (berorientasi pada prestasi dan pengakuan dalam kompetisi). Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai *cosplay* sebagai bagian dari subkultur Jepang dan adanya dorongan personal yang melatarbelakangi keterlibatan *cosplayer*. Keduanya sama-sama memandang *cosplay* sebagai bentuk ekspresi diri dalam komunitas. Perbedaannya terdapat pada fokus teoritis dan tujuan penelitian. Widya dan Arief menekankan motif berdasarkan fenomenologi Schutz dan konsep otaku, sedangkan penelitian ini menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow dan teori motivasi intrinsik–ekstrinsik Edward L. Deci untuk menelaah faktor ketertarikan dan pembentukan motivasi *cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA). Penelitian ini tidak membahas klasifikasi otaku, tetapi lebih menitikberatkan pada dinamika motivasi internal–eksternal yang memengaruhi partisipasi *cosplayer*.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa fenomena *cosplay* dalam komunitas memiliki keterkaitan erat dengan motivasi personal, interaksi sosial, dan dinamika budaya populer. Penelitian Mulyanah (2018) menunjukkan bahwa keterlibatan *cosplayer* dalam komunitas Japan Matsuri dipengaruhi oleh kecintaan terhadap *anime* dan aktivitas kreatif yang menyertainya, yang memberikan rasa nyaman, kebahagiaan, serta meningkatkan kepercayaan diri. Penelitian ini menekankan pentingnya proses interaksi sosial dalam membentuk identitas *cosplayer* serta bagaimana pandangan masyarakat dapat memengaruhi persepsi terhadap kegiatan tersebut. Sementara itu, penelitian Pricillia (2018) menyoroti perkembangan komunitas *cosplay* di Jakarta, di mana pertumbuhan *event*, variasi lomba, dan penerimaan masyarakat yang semakin luas menunjukkan bahwa *cosplay* tidak hanya menjadi aktivitas individu, tetapi juga fenomena sosial yang berkembang melalui partisipasi kolektif. Kajian Sarinastiti dan Merdiana (2022) menambahkan perspektif dampak *cosplay* terhadap perilaku remaja, menyoroti pengaruh positif dan negatif budaya Jepang, serta menegaskan pentingnya peran lingkungan sosial, keluarga, dan pendidikan dalam membimbing pengalaman remaja dalam praktik budaya asing. Penelitian Sari dan Sudrajat (2021) menekankan motif *cosplayer*, yang terbagi menjadi dorongan personal berdasarkan hobi dan ketertarikan pada budaya Jepang, serta motivasi berorientasi prestasi dan pengakuan, menunjukkan bahwa *cosplay* merupakan bentuk ekspresi diri dalam konteks subkultur yang memiliki nilai identitas dan kreativitas.

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai *cosplay* sebagai aktivitas komunitas dan subkultur, serta adanya dorongan personal yang memengaruhi keterlibatan *cosplayer*. Persamaannya menunjukkan bahwa *cosplay* bukan sekadar hiburan, melainkan medium ekspresi diri, pengembangan kreativitas, dan interaksi sosial. Perbedaannya terletak pada kerangka teori dan ruang lingkup analisis. Penelitian terdahulu menggunakan teori Interaksionisme Simbolik, fenomenologi, dan budaya populer untuk memahami identitas, motif, dan perkembangan komunitas, sedangkan penelitian ini menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow dan teori motivasi intrinsik–ekstrinsik Edward L. Deci untuk menganalisis faktor psikologis yang membentuk motivasi *cosplayer* di COSMA. Selain itu, penelitian ini menekankan interaksi antara motivasi internal dan eksternal dalam membangun keterlibatan yang konsisten dan mendalam, yang belum banyak ditelaah dalam penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu memberikan dasar pemahaman mengenai keterkaitan antara motivasi personal, interaksi sosial, dan dinamika komunitas *cosplay*, namun masih terbatas dalam menganalisis hubungan antara motivasi psikologis dan antusiasme anggota komunitas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada analisis motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta penerapan hierarki kebutuhan Maslow, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami motivasi *cosplayer* dalam konteks acara kejepangan di Kota Semarang.

2.2. Landasan Teori

Untuk mendukung analisis dalam penelitian ini, disajikan uraian mengenai teori yang menjadi dasar kajian. Penelitian ini merujuk pada teori motivasi hierarki kebutuhan Abraham Maslow yang menjelaskan tahapan kebutuhan manusia mulai dari kebutuhan fisiologis hingga aktualisasi diri, serta teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari Edward L. Deci yang menekankan pada dorongan internal dan eksternal dalam memengaruhi perilaku individu. Kedua teori tersebut digunakan sebagai kerangka konseptual dalam memahami faktor pendorong keterlibatan dan antusiasme subjek penelitian.

2.2.1. Teori Hierarki Kebutuhan milik Abraham H. Maslow

Teori pertama yang menjadi landasan penelitian ini adalah Teori Motivasi atau Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham H. Maslow. Dalam karyanya *Motivation and Personality* (1954), Maslow menjelaskan bahwa perilaku manusia digerakkan oleh kebutuhan yang tersusun secara hierarkis, mulai dari kebutuhan paling dasar hingga kebutuhan tingkat tinggi. Setiap individu akan terdorong untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi setelah kebutuhan sebelumnya terpenuhi, sehingga motivasi terbentuk secara bertahap dan berlapis.



Gambar 3. Piramida Maslow

(Sumber: McLeod, 2025, SimplyPsychology)

Hierarki tersebut terdiri atas lima tingkatan kebutuhan, yakni:

1. Kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*), meliputi makan, minum, istirahat, serta kenyamanan fisik yang harus terpenuhi sebelum individu beralih pada kebutuhan berikutnya. Kebutuhan ini menjadi fondasi dasar bagi motivasi yang lebih kompleks.
2. Kebutuhan akan rasa aman (*Safety and security needs*), mencakup keamanan fisik, emosional, dan stabilitas lingkungan, yang memberikan rasa nyaman dan perlindungan bagi individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari.
3. Kebutuhan sosial (*Love and belonging needs*), yaitu kebutuhan untuk merasa diterima, memiliki hubungan, dan terhubung dengan kelompok atau komunitas tertentu. Pada konteks komunitas *cosplay*, kebutuhan ini tercermin dalam interaksi dengan sesama *cosplayer* dan penggemar, yang membangun rasa kebersamaan dan dukungan sosial.

4. Kebutuhan penghargaan (*Esteem needs*), yaitu dorongan untuk memperoleh pengakuan, penghargaan, dan status. Hal ini mendorong individu meraih prestasi dan meningkatkan kepercayaan diri, misalnya melalui apresiasi terhadap kostum, performa, dan keterampilan kreatif dalam *cosplay*.
5. Kebutuhan aktualisasi diri (*Self-actualization needs*), yaitu dorongan untuk mewujudkan potensi diri secara maksimal, mengekspresikan kreativitas, dan mengembangkan kemampuan serta identitas pribadi. Bagi *cosplayer*, kebutuhan ini tercermin melalui usaha menampilkan karakter pilihan mereka secara unik, kreatif, dan penuh ekspresi.

Maslow menegaskan bahwa pemenuhan kebutuhan pada tingkatan sebelumnya menjadi dasar bagi munculnya motivasi untuk memenuhi tingkatan kebutuhan berikutnya. Dengan kata lain, kebutuhan yang lebih tinggi hanya muncul jika kebutuhan dasar telah terpenuhi, sehingga motivasi individu bersifat berlapis dan terus berkembang seiring waktu.

Dalam konteks penelitian ini, hierarki kebutuhan Maslow digunakan untuk menganalisis motivasi *cosplayer* dalam keterlibatannya pada kegiatan budaya populer, khususnya acara jejepangan di Kota Semarang. Kebutuhan sosial mendorong *cosplayer* untuk merasa diterima sebagai bagian dari komunitas, kebutuhan penghargaan tercermin melalui keinginan memperoleh pengakuan dan apresiasi dari peserta acara maupun pengunjung, sementara kebutuhan aktualisasi diri terlihat dalam usaha menampilkan kreativitas, kemampuan teknis, serta identitas diri melalui karakter yang diperankan.

2.2.2. Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik milik Edward L. Deci

Teori kedua yang menjadi landasan untuk rumusan masalah kedua adalah Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik yang dikemukakan oleh Edward L. Deci. Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi tidak hanya oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh dorongan internal individu untuk secara sukarela berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Pemikiran Deci berkembang dalam kerangka *Self-Determination Theory* (SDT), yang menekankan tiga kebutuhan psikologis dasar otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sebagai faktor yang menentukan kualitas motivasi dan keterlibatan individu.

Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu untuk melakukan aktivitas karena aktivitas itu sendiri dianggap menarik, memuaskan, atau memberi pengalaman positif. Manifestasinya dapat dilihat melalui keterlibatan individu yang didorong oleh rasa ingin tahu, keinginan untuk menguasai keterampilan, dan dorongan untuk mengembangkan potensi diri. Motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasakan kebebasan dalam menentukan tindakan (otonomi), percaya pada kemampuan diri (kompetensi), dan memiliki hubungan sosial yang mendukung (keterhubungan).

Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari dorongan untuk melakukan perilaku karena tujuan atau hasil yang berada di luar aktivitas itu sendiri, seperti penghargaan, pujian, atau pengakuan sosial. Dalam teori Edward L. Deci, motivasi ekstrinsik tidak bersifat tunggal, tetapi terbagi ke dalam beberapa bentuk regulasi, yaitu *external regulation* (tindakan karena adanya reward, hukuman, atau tuntutan eksternal), *introjected regulation* (tindakan untuk menghindari rasa bersalah atau

demi mendapatkan validasi sosial), *identified regulation* (tindakan karena individu menyadari manfaat dan nilai dari aktivitas tersebut), dan *integrated regulation* (tindakan yang sudah sepenuhnya selaras dengan nilai dan identitas diri, meskipun masih berorientasi pada hasil eksternal). Deci menekankan bahwa variatifnya tingkat internalisasi ini memengaruhi kualitas motivasi, sehingga motivasi ekstrinsik dapat mendukung dan memperkuat motivasi intrinsik apabila diinternalisasi dengan tepat, bukan sekadar memaksakan perilaku.

Hubungan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik tidak dipandang sebagai konsep yang terpisah, melainkan saling memengaruhi. Faktor eksternal dapat memperkuat atau melemahkan dorongan internal, bergantung pada bagaimana individu menafsirkan dan menginternalisasi pengalaman tersebut. Misalnya, apresiasi dari teman komunitas yang menumbuhkan rasa kompetensi dapat memperkuat motivasi intrinsik, sementara penghargaan yang membatasi otonomi cenderung melemahkannya.

2.3. Sejarah *Cosplay* Secara Global

Cosplay merupakan istilah yang diciptakan di Jepang sehingga menjadi budaya populer Jepang, dimana *cosplay* merupakan aktivitas berdandan dan berpakaian seperti karakter tertentu. Meskipun merupakan istilah Jepang, namun sebelum *cosplay* populer, pada abad ke-15 di negara barat telah populer pesta kostum seperti kostum *Haloween* dan *Masquerade* yaitu pesta topeng.

Menurut artikel web Dafunda (Setiadi, 2023) *Cosplay* pertama kali dilakukan oleh Mr. dan Mrs. William Fell, pasangan asal Cincinnati, Ohio pada tahun 1908. Pasangan tersebut menghadiri pesta topeng mengenakan kostum Mr. Skygack dan Miss Pickles,

merupakan karakter dalam komik yang dirilis oleh Chicago Day Book. Menurut artikel web Racked (Culp, 2016) muncul seorang wanita yang menjadi inspirasi *cosplay* pertama, yaitu Myrtle Rebecca Douglas Smith Gray Nolan atau dikenal sebagai “Morojo” yang berasal dari Los Angeles, California. Morojo merupakan penggemar fiksi ilmiah, penerbit majalah *fanzie*, dan merupakan pelopor *cosplay* dari Los Angeles. Pada tahun 1939, Morojo menghadiri acara Konveksi Fiksi Ilmiah Dunia ke-1, Worldcon¹ di New York City bersama dengan kekasihnya, Ackerman. Diacara tersebut, Morojo mengenakan kostum futuristik dengan jubah hijau dan celana pendek yang berdasarkan karya seni majalah pulp karya Frank R. Paul dan film *Things to Come*, dimana kostum tersebut dirancang, dibuat, dan dijahit sendiri oleh Morojo.



Gambar 4. Morojo dan Ackerman dalam acara Konveksi Fiksi Ilmiah Dunia ke-1

(Sumber: Racked. (2016). *Meet the woman who invented Cosplay*. Racked.

<https://www.racked.com/2016/8/17/12500878/Cosplay-inventor>)

Penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah ini sampai ke Jepang pada tahun 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum. Pada tahun 1978, peragaan *cosplay* di Jepang pertama kali diselenggarakan di Ashinoko, Prefektur Kanagawa, dalam

¹ Worldcon yaitu World Science Fiction Convention (Konveksi Fiksi Ilmiah Sedunia) adalah konveksi yang diadakan setiap tahun sejak tahun 1939. Sumber (The World Science Fiction Society, n.d.)

bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Sejak Nihon SF Taikai ke-19 pada tahun 1980, kontes *cosplay* dijadikan acara tetap. Kehadiran peragaan kostum dalam konvensi seperti Nihon SF Taikai tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga wadah bagi penggemar untuk mengekspresikan kreativitas serta menghidupkan karakter-karakter fiksi favorit mereka secara nyata. Aktivitas ini kemudian mulai diorganisasi secara lebih formal dengan adanya kontes *cosplay*, yang menekankan aspek ketelitian kostum, performa, dan kemampuan interpretasi karakter.

Menurut artikel web Dafunda (Setiadi, 2023), istilah “*Cosplay*” diciptakan oleh Nobuyuki Takahasi dari Studio Hard, yang menghadiri Konvensi Fiksi Ilmiah Dunia (Worldcon) pada tahun 1984 di Los Angeles. Ia terkesan dengan orang-orang yang mengenakan kostum dan terpikir untuk menciptakan istilah lain yang dapat menggambarkan hobi berkostum tersebut. Istilah *cosplay* atau kosupure (コスプレ) mulai digunakan dalam majalah-majalah Jepang saat itu, sehingga aktivitas berkostum memperoleh identitas lebih jelas dan memicu terbentuknya komunitas yang semakin terstruktur.

Enakorin merupakan *cosplayer* asal Nagoya, Jepang yang telah dikenal di tingkat internasional. Latar belakangnya sebagai mantan anggota grup idola memberi dasar keterampilan performa dan citra publik, sehingga mendukung penerimaan positif dari para penggemar. Setelah sempat vakum, pada 4 Maret 2015 ia mengumumkan kembali ke dunia *cosplay* melalui Twitter, menjadi momentum penting yang menandai peralihan fokusnya dari dunia idol dan memperkuat posisinya di komunitas *cosplay*.



Gambar 5. Enakorin Cosplay sebagai Ganyu karakter dari game Genshin Impact
 Gambar 6. Enakorin Cosplay sebagai Komori Met karakter V-Tuber

(Sumber : Enakorin. Instagram, www.instagram.com/enakorin/)

Cosplayer berikutnya adalah Hakken Ryou yang berasal dari Malaysia. Hakken merupakan seorang *cosplayer* perempuan dengan karakteristik fisik yang dianggap tampan, sehingga ia lebih sering membawakan karakter laki-laki dalam penampilannya. Representasi tersebut menjadikan Hakken memiliki jumlah penggemar perempuan yang cukup signifikan.



Gambar 7. Hakken Cosplay sebagai Neuvillette karakter dari game Genshin Impact
 Gambar 8. Hakken Cosplay sebagai Uchiha Madara karakter dari anime Naruto

(Sumber : hakkencoser. Instagram, www.instagram.com/_hakkencoser/)

Masuknya istilah dan praktik *cosplay* ke Indonesia sendiri berawal dari arus globalisasi budaya populer Jepang yang meningkat pada akhir 1990-an hingga awal 2000-an, ketika *anime* mulai disiarkan secara luas di televisi nasional, manga beredar melalui toko buku dan rental komik, bahkan tidak jarang para penggemar saling berbagi salinan hasil fotokopi sebagai bentuk akses alternatif di tengah

keterbatasan distribusi resmi pada masa itu. Paparan ini menjadi pintu masuk bagi kalangan penggemar untuk mengenal konsep peniruan karakter melalui kostum dan performa peran. Seiring dengan hal tersebut, penyelenggaraan festival kebudayaan Jepang di berbagai kota besar, seperti Jak-Japan Matsuri di Jakarta, Gelar Jepang UI, hingga berbagai event Jejepangan berskala lokal, mendorong tumbuhnya komunitas *cosplay* yang lebih solid dan konsisten. Dengan demikian, perkembangan *cosplay* di Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh konsumsi budaya populer Jepang, tetapi juga oleh terbentuknya ruang sosial yang mendukung ekspresi kreativitas dan interaksi antar penggemar melalui media kostum dan pertunjukan karakter.

Di Indonesia juga terdapat sejumlah *cosplayer* yang telah dikenal luas, salah satunya adalah Clarissa Punipun atau yang lebih populer dengan nama Punipun, seorang *cosplayer* perempuan asal Jakarta. Punipun kerap diundang sebagai bintang tamu dalam berbagai acara bertema Jepang, salah satunya pada acara yang diselenggarakan oleh Universitas Dian Nuswantoro pada tahun 2023.



Gambar 9. Punipun Cosplay sebagai Sameko Saba karakter V-Tuber

Gambar 10. Punipun Cosplay sebagai Navia Caspar karakter dari game Genshin Impact

(Sumber : punipun7. Instagram, www.instagram.com/punipun7/)

Selain Clarissa Punipun, *cosplayer* perempuan asal Jakarta lainnya yang juga memperoleh popularitas adalah Larissa Rochefort. Larissa mulai dikenal secara luas setelah dikontrak oleh tim e-sport NXL sebagai brand ambassador, dengan membawakan karakter Mercy dari *Overwatch* serta Yorha 2B dari *Nier: New Project*. Keterlibatannya dalam representasi karakter tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong peningkatan reputasinya, sehingga pada akhirnya ia dapat dikenal sebagai *cosplayer* Indonesia yang berhasil menembus ranah internasional.



Gambar 11. Larissa Cosplay sebagai Reiko Kujirai karakter dari anime Kowloon Generic Romance

Gambar 12. Larissa Cosplay sebagai Aglaea karakter dari game Honkai Star Rail
(Sumber : larissarochefort. Instagram, www.instagram.com/larissarochefort/.)

Seiring berkembangnya fenomena *cosplay* di Indonesia, Kota Semarang juga menunjukkan peningkatan minat yang terlihat melalui kemunculan komunitas, ruang ekspresi, serta penyelenggaraan event jejepangan di berbagai institusi pendidikan dan ruang publik. Pada awal tahun 2000-an, meluasnya akses terhadap *anime*, *manga*, dan konten budaya Jepang melalui media televisi dan internet mendorong anak muda untuk meniru karakter favorit mereka dengan membuat kostum dan memerankan tokoh tersebut. Ketertarikan ini semakin menguat ketika sekolah, kampus, dan pusat perbelanjaan di Semarang mulai rutin mengadakan

festival bertema Jepang, kompetisi kostum, serta coswalk sebagai wadah bagi pemula untuk tampil dan membangun relasi. Aktivitas yang pada awalnya dilakukan secara individual kemudian berkembang menjadi kelompok belajar kecil yang berfokus pada pembuatan kostum, properti, hingga latihan performa. Perkembangan ini mencapai tahap yang lebih terstruktur dengan hadirnya Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA) sebagai organisasi yang memfasilitasi jejaring sosial antaranggota, mendorong peningkatan kualitas karya *cosplay*, serta mengenalkan *cosplay* sebagai bagian dari kegiatan budaya di ruang publik Kota Semarang.

Sejalan dengan perkembangan komunitas, media sosial berperan penting dalam perkembangan komunitas *cosplay* di Semarang. Melalui platform daring, para *cosplayer* membangun jejaring, membagikan dokumentasi kostum dan penampilan, serta berinteraksi dengan penggemar yang lebih luas. Aktivitas ini meningkatkan visibilitas individu, memperkuat identitas komunitas, dan membuka peluang pengenalan hingga tingkat nasional maupun internasional, sehingga mendorong anggota lain untuk terus berkembang dan berpartisipasi aktif dalam berbagai acara.

Dengan demikian, sejarah *cosplay* mencerminkan perjalanan panjang dari tradisi kostum di Barat, inisiatif individu seperti Morojo di Amerika Serikat, hingga penguatan di Jepang melalui konvensi dan kontes. Perkembangan ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi ruang kreativitas, ekspresi diri, dan pembentukan identitas komunitas. Berawal dari praktik kecil yang tersebar, *cosplay* tumbuh menjadi subkultur global yang diadaptasi secara unik di berbagai negara,

termasuk Indonesia melalui komunitas seperti COSMA. Transformasi ini menegaskan bahwa *cosplay* telah melampaui status hobi, menjadi medium ekspresi budaya, sosial, dan kreatif bagi para pelakunya.

BAB III

PEMBAHASAN

Pada Bab ini, peneliti menyajikan hasil penelitian lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggambarkan kondisi aktual subjek penelitian. Identifikasi narasumber dilakukan guna memperoleh data yang relevan terkait perkembangan *cosplay* di Semarang. Tiga narasumber dipilih dari anggota aktif Komunitas *Cosplayer* Semarang (COSMA), yaitu Ade Luky Laksono (27), *cosplayer* sejak 2018 dengan pengalaman kompetisi dan pembimbingan wig; Limera Emy (22), *cosplayer* sejak 2016 yang aktif dalam berbagai event dan pengembangan keterampilan teknis; serta Astri Kurnia (24), *cosplayer* sejak 2016 sekaligus Wakil Ketua COSMA dengan pengalaman koordinasi kegiatan dan prestasi kompetisi. Ketiganya dianggap representatif untuk memberikan perspektif mengenai motivasi, pengalaman, dan peran komunitas dalam aktivitas *cosplay* di Semarang.

3.1. Faktor Ketertarikan *Cosplayer* terhadap *Cosplay* di Kota Semarang

Ketertarikan para *cosplayer* di Kota Semarang terhadap aktivitas *cosplay* tidak hanya muncul sebagai respons emosional atau sosial, tetapi berakar sejak tahap pemenuhan kebutuhan dasar. Menurut hierarki kebutuhan Maslow, fondasi awal yang mendorong individu tertarik pada *cosplay* berawal dari kebutuhan fisiologis (*Physiological Needs*), yaitu pemenuhan kenyamanan dasar tubuh dan pengalaman fisik seperti penggunaan kostum, *make-up*, dan performa fisik. Ketiga narasumber menunjukkan bahwa pengalaman awal mereka dalam mencoba kostum dan memerankan karakter memberikan sensasi fisik yang menyenangkan, mulai

dari merasakan material kostum, kenyamanan menggunakan wig, hingga proses mendandani diri. Selain kenyamanan fisik tersebut, ketiganya juga menekankan bahwa kesiapan tubuh menjadi aspek penting sebelum tampil, seperti memastikan waktu istirahat yang cukup dan menjaga pola makan agar stamina tetap terjaga selama acara berlangsung. Narasumber pertama, yaitu Luki, menyatakan:

“Aku ngerasa *excited* banget waktu pertama kali pakai wig dan *make-up*, kayak langsung beda dari diriku sehari-hari.”
(Wawancara mendalam via Instagram pada 8 Desember 2025)

Sementara Limera Emy mengakui bahwa pengalaman memakai kostum untuk pertama kalinya justru menjadi faktor yang menghidupkan rasa penasaran,

“Awalnya malah seneng karena bisa ngerasain sendiri gimana rasanya jadi karakter, bajunya, wig-nya, itu yang bikin makin pengen coba lagi.”
(Wawancara mendalam via WhatsApp pada 7 Desember 2025)

Senada dengan itu, Astri pun menggambarkan bagaimana kesan fisik memainkan peran awal dalam ketertarikannya.

“Meskipun dulu kostumku seadanya dan wig-nya susah dicari, tapi justru itu yang bikin aku betah. Aku ngerasa kayak beneran jadi karakter.”
(Wawancara mendalam secara tatap muka pada 6 Desember 2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan fisiologis menjadi tahap awal yang membentuk ketertarikan narasumber terhadap aktivitas *cosplay*. Ketiga narasumber sama-sama mengalami respons fisik yang positif ketika pertama kali mencoba kostum, *make-up*, dan wig, sehingga menciptakan kenyamanan tubuh serta kepuasan sensoris. Pengalaman tersebut menjadi pemicu awal keterlibatan mereka karena memberikan sensasi fisik yang berbeda dari keseharian. Hal ini terlihat dari pernyataan Luky yang merasa antusias ketika menggunakan wig dan *make-up* untuk pertama kalinya, karena langsung merasakan perubahan pada dirinya (Wawancara, 8 Desember 2025). Temuan serupa juga

tampak pada Limera Emy yang menyebutkan bahwa penggunaan kostum dan wig justru menumbuhkan rasa penasaran sehingga mendorongnya untuk kembali mencoba (Wawancara, 7 Desember 2025). Sementara itu, Astri menunjukkan bahwa, meskipun perlengkapan yang digunakan masih sederhana, sensasi fisik dari menjadi karakter sudah cukup memberikan rasa nyaman dan membuatnya bertahan dalam aktivitas *cosplay* (Wawancara, 6 Desember 2025).

Selain pengalaman fisik tersebut, ketiga narasumber juga menegaskan bahwa kesiapan tubuh menjadi faktor penting sebelum tampil, seperti memastikan waktu istirahat yang cukup dan menjaga pola makan agar stamina tetap terjaga. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan fisiologis (*Physiological Needs*) tidak hanya berkaitan dengan pengalaman mengenakan kostum, tetapi juga berhubungan dengan kondisi tubuh yang dipersiapkan untuk mendukung performa saat mengikuti kegiatan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemenuhan kebutuhan fisiologis berfungsi sebagai fondasi awal yang mendorong narasumber untuk terlibat dalam dunia *cosplay*. Temuan ini selaras dengan Hierarki Kebutuhan Maslow, di mana kebutuhan dasar yang terpenuhi akan memunculkan motivasi untuk melanjutkan ke tahap kebutuhan berikutnya.

Pengalaman pada tahap fisiologis kemudian berkembang menuju pemenuhan kebutuhan rasa aman (*Safety Needs*). Ketiga narasumber tidak hanya merasakan kenikmatan visual, kesesuaian kostum, dan kepuasan fisik ketika mengenakan *cosplay*, tetapi juga memperoleh ruang untuk mengekspresikan diri secara bebas melalui karakter yang mereka perankan. Pada tahap ini, *cosplay* bukan lagi sekadar aktivitas hobi, melainkan sarana untuk menjelajahi identitas alternatif,

menjadi sosok berbeda dari diri sehari-hari, serta merasakan pengalaman emosional baru tanpa batasan. Hal tersebut tampak pada pernyataan Emy yang menyebut bahwa ia merasa lebih leluasa menampilkan sisi dirinya yang tidak dapat muncul dalam keseharian ketika ia memerankan karakter tertentu. Luky juga menegaskan bahwa *cosplay* memberinya kesempatan untuk keluar dari rutinitas identitas personal dan masuk ke dalam peran yang ia kagumi dalam karya fiksi, sehingga ia merasa lebih percaya diri dan bebas mengekspresikan diri. Di sisi lain, Astri menyatakan bahwa kenyamanan dalam melakukan *cosplay* muncul karena ia dapat “menjadi karakter yang berbeda secara total”, yang tidak hanya memberi rasa puas secara kreatif, tetapi juga menumbuhkan keasyikan personal yang membuatnya terus kembali pada kegiatan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan rasa aman menjadi tahap lanjutan dalam motivasi narasumber untuk terus terlibat dalam aktivitas *cosplay*. Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, ketiga narasumber merasakan bahwa *cosplay* memberikan ruang yang aman secara psikologis untuk mengekspresikan diri. Aktivitas ini tidak hanya menghadirkan kenyamanan fisik, tetapi juga menciptakan lingkungan yang memungkinkan mereka menjelajahi identitas alternatif tanpa rasa takut terhadap penilaian sosial. Hal ini terlihat dari pernyataan Emy yang merasa lebih bebas menunjukkan sisi diri yang tidak dapat muncul dalam kehidupan sehari-hari, sementara Luki merasakan rasa percaya diri yang meningkat ketika masuk ke dalam karakter yang dikaguminya. Astri juga menunjukkan bahwa kenyamanan muncul dari kesempatan untuk menjadi

“karakter yang berbeda secara total”, sehingga ia merasa terlindungi dari tekanan identitas asli yang melekat padanya.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa *cosplay* berperan sebagai zona aman untuk bereksplorasi, di mana narasumber dapat mengembangkan ekspresi diri, mengurangi kecemasan sosial, dan memperoleh stabilitas emosional melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian, temuan ini sejalan dengan teori Hierarki Kebutuhan Maslow yang menyatakan bahwa rasa aman tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga mencakup rasa perlindungan psikologis yang diperlukan untuk perkembangan motivasi ke tahap berikutnya. Pemenuhan kebutuhan rasa aman ini menjadi dasar bagi narasumber untuk melanjutkan proses pemenuhan kebutuhan sosial dan peningkatan harga diri pada tingkat hierarki selanjutnya.

Setelah merasakan kebebasan mengekspresikan diri melalui *cosplay*, ketertarikan individu tidak berhenti pada diri sendiri. Pengalaman ini secara alami mendorong mereka untuk mencari interaksi sosial yang mendukung, sehingga kebutuhan akan rasa memiliki muncul sebagai fase berikutnya, di mana komunitas *cosplay* menyediakan ruang untuk penerimaan, dukungan, dan rasa kebersamaan

Pada tahapan berikutnya, kebutuhan akan rasa memiliki (*Belongingness*) muncul sebagai faktor yang paling signifikan dalam mempertahankan keterlibatan para *cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA). Setelah ketiga narasumber mengalami kenyamanan fisik dan ruang berekspresi melalui *cosplay*, minat tersebut berkembang menjadi hubungan sosial yang mendalam melalui interaksi komunitas, kegiatan event bersama, serta dukungan emosional antar sesama *cosplayer*. Pada tahap ini, *cosplay* tidak lagi diposisikan hanya sebagai

aktivitas hobi, melainkan sebagai ruang sosial yang menghadirkan rasa kebersamaan, penerimaan, dan identitas kelompok.

Narasumber ketiga, Astri, menggambarkan proses tersebut dengan jelas ketika menyatakan bahwa komunitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai simbol ikatan emosional yang berkelanjutan:

“Aku ketemu orang-orang yang hobinya sama dan dari situ jadi punya circle yang ngerti dunia *Cosplay*. Makin lama merasa punya tempat buat pulang, gitu.”
(Wawancara mendalam secara tatap muka, 6 Desember 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa rasa memiliki berkembang melalui pengalaman kolektif, bukan hanya pertemanan biasa, tetapi rasa keterhubungan yang stabil dan konsisten.

Hal serupa juga ditegaskan oleh narasumber pertama, Luky, yang menyebut bahwa keberadaan komunitas membuatnya merasa diterima tanpa tuntutan untuk menyesuaikan diri secara sosial. Ia menekankan bahwa rasa kebersamaan dalam komunitas menjadi alasan kuat mengapa ia tetap bertahan dalam *cosplay*:

“Kalau nggak ada temen-temen komunitas, mungkin aku udah berhenti. Soalnya di luar aku suka dianggap aneh karena suka anime. Tapi di sini semua ngerti, semua sama.”
(Wawancara mendalam via Instagram, 8 Desember 2025)

Melalui kutipan tersebut, terlihat bahwa *belongingness* hadir bukan hanya dalam bentuk dukungan teknis seperti kolaborasi kostum atau latihan performa, tetapi juga dalam bentuk penerimaan identitas dan validasi sosial yang jarang ditemukan di luar lingkungan komunitas.

Selanjutnya, narasumber kedua, Emy, menegaskan bahwa komunitas berperan sebagai ruang aman untuk saling bertukar pengalaman, berbagi referensi karakter, hingga saling membantu ketika menghadapi tekanan menjelang event:

“Kalau lagi mau event dan aku stres sama kostum atau *make-up*, biasanya yang bantu ya teman-teman *Cosplay*. Dari situ kerasa banget nggak sendirian.”
(Wawancara mendalam via WhatsApp, 7 Desember 2025)

Berdasarkan pengalaman ketiga narasumber, dapat dipahami bahwa kebutuhan akan rasa memiliki (*Belongingness*) menjadi aspek yang sangat penting dalam membentuk dan mempertahankan ketertarikan mereka terhadap *cosplay*. Interaksi sosial yang terbangun melalui komunitas, dukungan yang saling diberikan dalam proses persiapan acara, serta adanya ruang untuk merasa dipahami dan diterima, menunjukkan bahwa *cosplay* bukan lagi sekadar aktivitas penampilan, tetapi berkembang menjadi wadah kebersamaan. Pada tahap ini, *cosplay* menyediakan lingkungan yang memungkinkan individu merasakan keterikatan dengan kelompok yang memiliki minat, tujuan, dan pengalaman emosional yang serupa. Kondisi tersebut menjadikan keterlibatan mereka tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkelanjutan karena adanya kebutuhan sosial yang terpenuhi.

Temuan ini selaras dengan Hierarki Kebutuhan Maslow, yang menyatakan bahwa setelah kebutuhan fisiologis dan rasa aman terpenuhi, individu akan termotivasi untuk mencari koneksi sosial, penerimaan kelompok, dan hubungan interpersonal yang bermakna. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas *cosplay* berperan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan *belongingness* dengan menyediakan ruang sosial yang aman, suportif, dan inklusif, sehingga para

narasumber merasa memiliki posisi, peran, dan keberadaan yang diakui dalam komunitas.

Keterpenuhan kebutuhan rasa memiliki tersebut kemudian mendorong munculnya kebutuhan pada tahap berikutnya, yaitu kebutuhan akan penghargaan (*Esteem Needs*). Setelah para *cosplayer* merasa diterima dan memiliki tempat dalam komunitas, dorongan mereka berkembang ke arah pengakuan atas kemampuan, pencapaian, dan usaha yang ditampilkan melalui kostum, performa, maupun partisipasi dalam *event*. Dengan demikian, rasa memiliki tidak hanya memberikan kenyamanan sosial, tetapi juga menjadi dasar munculnya harapan untuk mendapatkan apresiasi dan pengakuan sebagai individu yang berkarya dalam ruang kreatif bernama *cosplay*.

Pada tahap kebutuhan penghargaan, *cosplay* berfungsi sebagai medium yang memungkinkan individu mendapatkan pengakuan, validasi, dan apresiasi atas usaha kreatif yang mereka tampilkan. Ketiga narasumber menunjukkan bahwa penghargaan ini tidak hanya muncul dalam bentuk kemenangan lomba atau pencapaian formal, tetapi juga melalui komentar positif, ajakan foto dari pengunjung *event*, dukungan rekan komunitas, serta *engagement* di media sosial. Apresiasi tersebut menjadi sumber kekuatan psikologis yang memupuk rasa percaya diri, kebanggaan, serta keyakinan bahwa usaha mereka dalam mempersiapkan kostum, riasan, koreografi, dan karakter tidak berjalan sia-sia.

Narasumber pertama, Luky, menegaskan bahwa apresiasi publik menjadi faktor berpengaruh terhadap penghargaan diri dan keberlanjutannya dalam dunia *cosplay*. Ia menyampaikan,

“Kalau ada yang bilang ‘mirip banget karakternya’ atau minta foto bareng, aku langsung ngerasa dihargai. Jadi pengen terus ningkatin kualitas supaya mereka juga tetap suka.”

(Wawancara mendalam via Instagram, 8 Desember 2025)

Hal senada juga diungkapkan narasumber kedua, Emy, yang menempatkan umpan balik dari audiens sebagai bukti konkret atas proses kreatifnya. Ia menuturkan,

“Waktu orang bilang kostumku detail atau mirip banget sama karakter, rasanya kayak puas banget, kayak usahaku nggak sia-sia. Itu bikin aku semangat buat bikin lagi.”

(Wawancara mendalam via WhatsApp, 7 Desember 2025)

Di sisi lain, narasumber ketiga, Astri, menyoroti bentuk penghargaan yang kini semakin meluas melalui media sosial, branding personal, dan kolaborasi komersial.

Baginya, *engagement* bukan tujuan utama, tetapi tetap memberi penguatan emosional. Pernyataannya menegaskan hal tersebut:

“Likes dan komen itu bukan tujuan utama, tapi aku ngerasa dihargai ketika orang appreciate effortku. Apalagi kalau ada yang bilang terinspirasi, itu lebih dari cukup buatku.”

(Wawancara mendalam secara tatap muka, 6 Desember 2025)

Melalui ketiga pengalaman tersebut, terlihat bahwa kebutuhan akan penghargaan (*Esteem Needs*) tidak hanya berkaitan dengan pengakuan secara verbal, tetapi juga mencakup rasa dihormati dan diapresiasi sebagai individu yang berkarya secara kreatif. Penghargaan sosial yang diterima dari sesama anggota komunitas maupun audiens menjadi faktor penguat yang mendorong narasumber untuk mempertahankan komitmen, meningkatkan kualitas performa, dan memperluas ruang ekspresi mereka di berbagai media. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan penghargaan telah terpenuhi melalui legitimasi sosial dan apresiasi yang diberikan kepada mereka. Kondisi tersebut sejalan dengan teori

Hierarki Kebutuhan Maslow, di mana pemenuhan *esteem needs* akan mengarahkan individu menuju motivasi yang lebih tinggi, termasuk proses aktualisasi diri. Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan ini berperan dalam menjaga antusiasme narasumber sekaligus memperkuat posisi *cosplay* sebagai sarana pencapaian diri yang bermakna.

Pada puncak hierarki kebutuhan menurut Maslow, yaitu kebutuhan aktualisasi diri (*Self-Actualization*), ketiga narasumber menunjukkan bahwa *cosplay* tidak lagi hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, sarana bersosialisasi, atau medium memperoleh pengakuan, tetapi telah menjadi wadah aktualisasi diri yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi kreatif secara maksimal. Pada tahap ini, dorongan internal menjadi lebih dominan dibanding kebutuhan eksternal, dengan *cosplay* dipandang sebagai ruang untuk mengolah dan menampilkan keterampilan teknis seperti pembuatan kostum, perancangan properti, *make-up* karakter, penghayatan gestur, hingga performativitas panggung maupun produksi konten.

Luky menjelaskan bahwa kepuasan tertinggi bukan lagi berasal dari apresiasi penonton, tetapi dari pencapaian kualitas karakter sesuai standar kreatifnya:

“Sekarang kalau *Cosplay* bukan cuma buat tampil, tapi pengen ningkatin detail, ngulik *make-up*, properti, sampai gesture biar makin hidup. Itu kepuasan yang cuma aku dapat waktu *Cosplay*.”
(Wawancara via Instagram, 8 Desember 2025).

Hal serupa ditegaskan oleh Limera Emy yang mengungkapkan bahwa proses peningkatan kualitas karya menjadi dorongan utama dalam keberlanjutannya sebagai *cosplayer*:

“Aku makin suka karena bisa terus *improve*, dari *make-up* sampai bikin properti sendiri. Rasanya puas kalau bisa nyelesain satu karakter sesuai bayangan, bukan soal dipuji lagi, tapi soal aku bisa ngehasilin karya yang aku mau dengan caraku sendiri.”

(Wawancara via WhatsApp, 7 Desember 2025).

Sementara itu, Astri menunjukkan bahwa aktualisasi diri dalam *cosplay* diwujudkan melalui kemampuan menampilkan karakter secara utuh, bukan sekadar penampilan visual, tetapi perwujudan identitas kreatif yang tidak dapat ia tampilkan dalam konteks kehidupan sehari-hari:

“Kalau di panggung itu aku ngerasa kayak jadi karakter seutuhnya, bukan cuma pakai kostum. Itu bagian dari diriku yang nggak bisa muncul di kehidupan biasa.”

(Wawancara tatap muka, 6 Desember 2025).

Ia menegaskan bahwa dorongan untuk terus berkarya dalam *cosplay* kini tidak lagi bertumpu pada respons eksternal maupun validasi publik, tetapi pada kepuasan personal dalam mengembangkan kualitas diri. Hal ini tercermin dalam pernyataannya bahwa motivasi *cosplay* saat ini lebih berfokus pada peningkatan kemampuan dan hasil karyanya sendiri, bukan semata untuk tujuan kompetisi ataupun pencapaian popularitas.

Melalui pengalaman ketiga narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan aktualisasi diri menjadi tahap tertinggi yang menjelaskan keterikatan mendalam mereka terhadap *cosplay*. Pada fase ini, *cosplay* tidak hanya dipandang sebagai aktivitas hiburan, melainkan menjadi media pemaknaan diri, ruang eksplorasi potensi kreatif, serta manifestasi identitas yang otentik sesuai dengan

versi diri yang ingin mereka capai. Temuan ini sejalan dengan hierarki kebutuhan Maslow, di mana aktualisasi diri muncul ketika individu telah memenuhi kebutuhan dasar sebelumnya dan terdorong untuk mencapai potensi tertinggi berdasarkan motivasi internal.

Dalam konteks penelitian ini, proses aktualisasi diri terlihat ketika narasumber menjadikan *cosplay* sebagai sarana untuk mengekspresikan gagasan kreatif, menguji batas kemampuan personal, dan mengintegrasikan nilai-nilai identitas yang mereka anggap bermakna. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan mereka tidak terbentuk oleh tuntutan eksternal atau sekadar keinginan untuk diterima, melainkan oleh dorongan intrinsik untuk menjadi versi terbaik dari diri mereka sendiri. Dengan demikian, *cosplay* berfungsi sebagai bentuk realisasi diri yang berkelanjutan, di mana karakter fiksi yang diperankan bukan hanya representasi visual, tetapi juga menjadi medium pencarian makna kreatif dan pematangan ekspresi personal. Kondisi ini mendukung pandangan Maslow bahwa aktualisasi diri merupakan pencapaian paling tinggi dalam struktur kebutuhan manusia, yang diwujudkan melalui kegiatan yang mencerminkan kebebasan, kreativitas, dan keaslian diri.

Berdasarkan analisis seluruh data, terlihat bahwa ketertarikan para *cosplayer* di Kota Semarang terhadap aktivitas *cosplay* berkembang secara bertahap dan berkesinambungan sesuai dengan struktur motivasi dalam Hierarki Kebutuhan Maslow. Pada tahap dasar, kebutuhan fisiologis terpenuhi melalui kenyamanan fisik yang dirasakan ketika mengenakan kostum, wig, dan make-up. Sensasi tubuh

yang berbeda dari keseharian serta pengalaman transformasi visual menumbuhkan rasa penasaran awal dan menjadi pintu masuk bagi keterlibatan lebih lanjut.

Setelah kebutuhan dasar tersebut terpenuhi, para narasumber bergerak menuju pemenuhan kebutuhan rasa aman (*safety needs*). *Cosplay* menyediakan ruang aman untuk berekspresi, di mana karakter yang diperankan memungkinkan mereka menampilkan sisi diri yang jarang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini, rasa aman tidak hanya muncul dalam bentuk perlindungan fisik, tetapi juga keamanan psikologis berupa kebebasan dari penilaian sosial dan tekanan identitas.

Keterlibatan mereka kemudian berkembang ke tahap *belongingness*, yaitu kebutuhan akan rasa memiliki dan keterhubungan sosial. Interaksi dengan sesama *cosplayer*, dukungan emosional yang diberikan dalam persiapan acara, dan penerimaan terhadap identitas masing-masing anggota komunitas menjadi faktor yang memperkuat ikatan sosial. Proses ini menjadikan komunitas bukan hanya wadah berkegiatan, tetapi lingkungan sosial yang memberi rasa diterima dan diakui sebagai bagian dari kelompok.

Pemenuhan kebutuhan tersebut mengantarkan mereka pada tahap *esteem*, di mana penghargaan dan pengakuan menjadi pendorong penting. Apresiasi melalui komentar positif, ajakan berfoto, maupun pengakuan dari penonton dan rekan komunitas memberikan legitimasi atas usaha kreatif mereka. Hal ini menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi untuk meningkatkan kualitas penampilan serta memperluas ruang ekspresi, sesuai dengan gambaran Maslow bahwa penghargaan sosial merupakan fondasi sebelum mencapai puncak hierarki.

Pada puncaknya, *cosplay* menjadi medium aktualisasi diri. Ketiga narasumber menunjukkan bahwa keterlibatan mereka tidak lagi didorong oleh pencarian pengakuan eksternal, melainkan oleh dorongan internal untuk mengembangkan potensi kreatif secara maksimal, mulai dari pembuatan kostum, properti, hingga performa dan konten. *Cosplay* berfungsi sebagai sarana pemenuhan diri, eksplorasi kreativitas, dan manifestasi identitas yang otentik, yang sesuai dengan pandangan Maslow mengenai aktualisasi diri sebagai usaha mencapai kapasitas tertinggi individu berdasarkan motivasi intrinsik.

Dengan demikian, keterlibatan para *cosplayer* di Kota Semarang tidak hanya bersifat emosional atau sosial, tetapi merupakan perjalanan motivasional yang mencerminkan tahapan hierarki kebutuhan manusia. Proses bertahap dari kenyamanan fisik menuju aktualisasi diri menunjukkan bahwa *cosplay* berfungsi sebagai media pengembangan diri, pembentukan identitas, dan pencapaian makna personal dalam konteks sosial. Temuan ini menguatkan relevansi teori Maslow dalam memahami bagaimana aktivitas berbasis kreativitas dapat menjadi wahana terpenuhinya kebutuhan manusia secara menyeluruh.

3.2. Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Membentuk Antusiasme Anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA) dalam Acara Kejepangan di Kota Semarang

Acara kejepangan di Kota Semarang menjadi arena utama bagi anggota COSMA untuk menyalurkan kreativitas, mengeksplorasi karakter favorit, dan membangun interaksi sosial. Dalam konteks ini, motivasi intrinsik dan ekstrinsik muncul secara bersamaan, membentuk antusiasme yang mendorong partisipasi aktif mereka dalam

setiap kegiatan *cosplay*. Motivasi intrinsik tampak melalui dorongan internal seperti otonomi dalam menentukan konsep penampilan, kompetensi dalam menguasai keterampilan pembuatan kostum dan performa, serta keterhubungan dengan lingkungan sosial yang memberi rasa diterima. Sementara itu, motivasi ekstrinsik tercermin melalui bentuk regulasi seperti *external regulation* (dorongan mengikuti lomba untuk memperoleh hadiah atau pengakuan), *introjected regulation* (keinginan tampil baik demi menjaga citra dan dukungan sosial), *identified regulation* (kesadaran akan manfaat event sebagai sarana pengembangan diri), dan *integrated regulation* (penyelarasan kegiatan *cosplay* dengan nilai dan identitas pribadi). Berdasarkan wawancara dengan tiga narasumber (Luky, Emy, dan Astri), terlihat bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik berperan secara simultan dalam membentuk antusiasme *Cosplayer* COSMA, terutama dalam mengikuti acara kejepangan di Kota Semarang. Temuan ini selaras dengan teori motivasi Edward L. Deci, yang menekankan peran dorongan internal dan eksternal beserta tingkat internalisasinya dalam memengaruhi perilaku dan keterlibatan individu.

3.2.1. Kepuasan dan Pengembangan Diri

Motivasi intrinsik *cosplayer* muncul dari kepuasan pribadi dalam berkreasi, mengolah kostum, dan memerankan karakter favorit. Luky menegaskan bahwa kesenangan terbesar berasal dari upaya meningkatkan kualitas kostum dan performa karakter:

“Sekarang kalau *Cosplay* bukan cuma buat tampil, tapi pengen ningkatin detail, ngulik *make-up*, properti, sampai gesture biar makin hidup. Itu kepuasan yang cuma aku dapat waktu *Cosplay*.”
(Wawancara via Instagram, 8 Desember 2025)

Emy menambahkan bahwa proses pembuatan kostum dan karakterisasi memberi rasa puas yang mendalam:

“Aku makin suka karena bisa terus *improve*, dari *make-up* sampai bikin properti sendiri. Rasanya puas kalau bisa nyelesain satu karakter sesuai bayangan, bukan soal dipuji lagi, tapi soal aku bisa ngehasilin karya yang aku mau dengan caraku sendiri.”
(Wawancara via WhatsApp, 7 Desember 2025)

Astri juga menunjukkan bahwa motivasi intrinsik terkait dengan aktualisasi diri:

“Kalau di panggung itu aku ngerasa kayak jadi karakter seutuhnya, bukan cuma pakai kostum. Itu bagian dari diriku yang nggak bisa muncul di kehidupan biasa.”
(Wawancara tatap muka, 6 Desember 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, motivasi intrinsik *cosplayer* COSMA terlihat dominan dalam keterlibatan mereka mengikuti aktivitas *cosplay*. Motivasi intrinsik ini muncul dari kepuasan internal ketika berkreasi, mengolah kostum, hingga memerankan karakter di atas panggung. Hal tersebut sesuai dengan konsep *Self-Determination Theory* (SDT) oleh Edward L. Deci, yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan.

Pada kasus Luky, motivasi intrinsik tercermin melalui dorongan untuk meningkatkan kualitas karya dan performa, yang menegaskan terpenuhinya aspek kompetensi, yaitu kebutuhan untuk merasa mampu menguasai keterampilan tertentu. Pernyataannya, “pengin ningkatin detail, ngulik make-up, properti, sampai gesture biar makin hidup”, menunjukkan bahwa kepuasan diperoleh dari peningkatan kemampuan dan eksplorasi diri dalam aktivitas *cosplay* (Wawancara via Instagram, 8 Desember 2025).

Emy menunjukkan motivasi intrinsik melalui pengalaman menyelesaikan kostum dan karakter sesuai dengan ekspektasi pribadi. Kepuasan yang dirasakan karena berhasil menciptakan karya dengan cara sendiri menunjukkan terpenuhinya otonomi, yaitu kebebasan menentukan keputusan kreatif dalam proses berkarya. Hal ini terlihat pada pernyataannya, “Rasanya puas kalau bisa nyelesain satu karakter sesuai bayangan... dengan caraku sendiri” (Wawancara via WhatsApp, 7 Desember 2025).

Astri menegaskan bahwa keterlibatannya dalam *cosplay* berhubungan dengan proses pencarian jati diri dan ekspresi personal. Pengalaman tampil di panggung yang memberikan rasa diri yang utuh memperlihatkan terpenuhinya aspek keterhubungan, baik dengan karakter maupun dengan lingkungan sosial yang menerima bentuk ekspresinya. Pernyataannya, “Itu bagian dari diriku yang nggak bisa muncul di kehidupan biasa”, menunjukkan bahwa *cosplay* menjadi wadah untuk aktualisasi diri dan pembentukan identitas (Wawancara tatap muka, 6 Desember 2025).

Dengan demikian, analisis data menunjukkan bahwa motivasi intrinsik *cosplayer* COSMA berakar pada terpenuhinya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, sebagaimana dijelaskan oleh Deci. Ketiga instrumen ini berperan dalam membangun kepuasan internal yang mendasari keberlanjutan keterlibatan mereka dalam aktivitas *cosplay*, bahkan tanpa adanya dorongan eksternal berupa penghargaan atau apresiasi sosial. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa motivasi intrinsik menjadi faktor dominan dalam partisipasi *cosplayer* COSMA,

terutama ketika *cosplay* dipandang sebagai sarana pengembangan diri, proses kreatif, dan ruang ekspresi identitas.

3.2.2. Pengakuan dan Dukungan Sosial

Selain motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik juga memainkan peran penting dalam membentuk motivasi *cosplayer*. Apresiasi dari komunitas, pengakuan publik, dan interaksi sosial menjadi faktor yang memperkuat keterlibatan mereka. Luky menyebutkan:

“Kalau ada yang bilang ‘mirip banget karakternya’ atau minta foto bareng, aku langsung ngerasa dihargai. Jadi pengen terus ningkatin kualitas supaya mereka juga tetap suka.”
(Wawancara via Instagram, 8 Desember 2025)

Emy menambahkan bahwa dukungan dari teman komunitas membantu menghadapi tekanan menjelang acara:

“Kalau lagi mau *event* dan aku stres sama kostum atau *make-up*, biasanya yang bantu ya teman-teman *cosplay*. Dari situ kerasa banget nggak sendirian.”
(Wawancara via WhatsApp, 7 Desember 2025)

Astri menyoroti penguatan emosional yang muncul dari pengakuan di media sosial dan kolaborasi dengan *cosplayer* lain:

“Likes dan komen itu bukan tujuan utama, tapi aku ngerasa dihargai ketika orang *appreciate effort* ku. Apalagi kalau ada yang bilang terinspirasi, itu lebih dari cukup buatku.”
(Wawancara tatap muka, 6 Desember 2025)

Dalam kerangka teori motivasi Deci, motivasi ekstrinsik yang muncul pada *cosplayer* bersifat mendukung (*supportive*), bukan mengontrol, sehingga secara efektif memperkuat motivasi intrinsik mereka. Artinya, pengakuan, pujian, atau apresiasi dari teman komunitas maupun publik tidak sekadar menjadi tujuan akhir,

tetapi berperan sebagai penguat dorongan internal *cosplayer* untuk terus berkarya. Dengan kata lain, *cosplayer* tidak hanya termotivasi untuk tampil atau memperoleh pengakuan, melainkan pengakuan tersebut menumbuhkan kepuasan batin yang lebih dalam, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam berpartisipasi dan mengembangkan kemampuan.

Berdasarkan teori motivasi ekstrinsik Edward L. Deci, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi eksternal yang muncul pada *cosplayer* termasuk dalam kategori *supportive extrinsic motivation*, yaitu dorongan dari luar yang sifatnya mendukung, bukan mengontrol atau memaksa. Dalam kondisi ini, apresiasi, pengakuan, dan dukungan sosial tidak menjadi tujuan utama yang ingin dicapai para *cosplayer*, tetapi justru membantu mereka merasa lebih mampu, percaya diri, dan terhubung dengan lingkungan sosialnya. Hal ini kemudian membuat keterlibatan mereka dalam aktivitas *cosplay* semakin kuat dan bermakna secara pribadi.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik pada *cosplayer* di Semarang tidak hanya bekerja sebagai pemicu sementara, tetapi menjadi dorongan berkelanjutan yang membentuk siklus motivasi positif. Semakin sering mereka mendapatkan apresiasi dan dukungan, semakin besar pula keinginan untuk mengembangkan keterampilan (seperti pembuatan kostum, *make-up*, fotografi karakter, dan performa di atas panggung), mengikuti lebih banyak acara, serta memperluas relasi di dunia *cosplay*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik yang berupa apresiasi sosial, dukungan emosional, dan pengakuan publik memiliki peran penting dalam memperkuat motivasi intrinsik *cosplayer*. Faktor-faktor ini menjadi dasar yang membantu mempertahankan antusiasme, komitmen, dan konsistensi partisipasi *cosplayer* di Kota Semarang.

Data penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik saling berinteraksi secara dinamis dan membentuk siklus motivasional yang positif. Dorongan internal untuk meningkatkan kualitas kostum, *make-up*, dan performa (motivasi intrinsik) diperkuat oleh pengakuan, dukungan, dan apresiasi dari komunitas serta publik (motivasi ekstrinsik). Interaksi ini menciptakan proses berulang yang mendorong *cosplayer* untuk terus mengembangkan kemampuan, bereksplorasi secara kreatif, dan mempertahankan partisipasi aktif dalam berbagai acara.

Sinergi antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik menghasilkan keterlibatan yang konsisten dan berkelanjutan. *Cosplayer* memperoleh kepuasan psikologis sekaligus rasa aman dalam berekspresi, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri, *self-efficacy*, dan identitas sosial di lingkungan komunitas COSMA. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama antusiasme melalui aktualisasi diri dan kepuasan pribadi (Deci & Ryan, 1985; Maslow, 1954), sedangkan motivasi ekstrinsik berperan sebagai penguatan yang bersifat *supportive*, bukan mengontrol, sesuai dengan konsep motivasi ekstrinsik Edward L. Deci.

Dengan demikian, antusiasme *cosplayer* dalam acara kejepangan di Semarang merupakan hasil kombinasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang saling melengkapi. Motivasi intrinsik mendorong pencapaian personal dan ekspresi kreatif, sementara motivasi ekstrinsik memperkuat dorongan tersebut melalui apresiasi dan dukungan sosial. Kombinasi keduanya menjadikan *cosplay* tidak hanya sebagai hobi, tetapi juga sebagai media pengembangan diri dan pembentukan identitas sosial dalam komunitas COSMA.

BAB IV

KESIMPULAN

Ketertarikan para *cosplayer* di Kota Semarang terhadap aktivitas *cosplay* berkembang secara bertahap sesuai dengan Hierarki Kebutuhan Maslow. Keterlibatan awal umumnya dimulai dari pemenuhan kebutuhan fisiologis melalui pengalaman fisik memakai kostum, wig, dan *make-up* yang menghadirkan sensasi berbeda dari keseharian sekaligus memicu rasa ingin tahu untuk terus mencoba. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan rasa aman muncul dalam bentuk kebutuhan akan ruang psikologis yang bebas dari penilaian sosial. *Cosplay* kemudian berfungsi sebagai zona eksplorasi identitas alternatif yang lebih leluasa dibandingkan kehidupan sehari-hari.

Komunitas turut berperan penting dalam proses ini. Kehadiran COSMA sebagai wadah berkumpul memperkuat pemenuhan kebutuhan sosial melalui interaksi kolektif, dukungan emosional, dan rasa memiliki. Rasa diterima dan dipahami oleh sesama anggota menjadi faktor yang mempertahankan konsistensi keikutsertaan *cosplayer* dalam berbagai aktivitas. Pada tahap berikutnya, kebutuhan akan penghargaan dipenuhi melalui apresiasi audiens, interaksi di media sosial, serta pengakuan dalam kegiatan atau kompetisi. Bentuk penerimaan sosial ini meningkatkan kepercayaan diri, mendorong peningkatan kualitas karya, dan memperkuat legitimasi *cosplay* sebagai ruang berkarya yang diakui.

Bagi sebagian *cosplayer*, *cosplay* pada akhirnya berkembang menjadi sarana aktualisasi diri. Aktivitas ini tidak lagi hanya ditujukan untuk mencari hiburan atau pengakuan, tetapi menjadi medium untuk mengembangkan potensi

kreatif, mencapai standar pribadi, dan mengekspresikan identitas secara otentik. Pada tahap ini, motivasi intrinsik, seperti kepuasan dalam berkreasi dan kebebasan menentukan konsep karakter, berjalan berdampingan dengan motivasi ekstrinsik berupa dukungan sosial serta peluang tampil di tingkat lokal hingga nasional. Sinergi kedua motivasi tersebut membentuk antusiasme dan komitmen jangka panjang dalam aktivitas *cosplay*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplay* di Semarang bukan sekadar hobi, melainkan aktivitas yang memiliki fungsi sosial, psikologis, dan kultural. Keberadaannya memberi ruang bagi pembentukan identitas, pengembangan kemampuan kreatif, serta interaksi sosial yang bermakna. Dalam konteks lokal, komunitas seperti COSMA berkontribusi terhadap pertumbuhan ekosistem budaya populer dan membuka peluang bagi penguatan kreativitas berbasis budaya kontemporer di Kota Semarang. Dengan demikian, *cosplay* di Semarang dapat dipahami sebagai praktik budaya yang dinamis dan relevan, yang tidak hanya mencerminkan perkembangan subkultur global, tetapi juga memperlihatkan proses adaptasi, internalisasi nilai, dan produksi makna baru dalam ruang sosial masyarakat urban Indonesia.

要旨

本研究のタイトルは「スマラン市における日本文化イベントへのコスプレイヤーの参加動機：スマランコスプレイヤーコミュニティ（COSMA）の事例研究」であり。テーマは日本ポップカルチャーの一環であるコスプレという、インドネシアに展開する文化現象を扱っている。

本研究は、コスプレが単なる娯楽ではなく、自己表現、創造性の発揮、社会的交流、そしてコミュニティ内におけるアイデンティティ形成の手段となる点に着目し、それらの実態を明らかにすることを目的とする。グローバルなサブカルチャーとしてのコスプレがローカルに適応されるという独自性は、特にスマランでの日本文化のイベントにおけるコスプレイヤーの熱意の形成過程や、参加を促す要因を学術的に分析する上で興味深い対象となる。

本研究の目的は、日本文化イベントにおけるコスプレイヤーの熱意の実態を明らかにするとともに、COSMA における内発的動機と外発的動機の相互作用が参加行動に与える影響を分析することである。

本研究では、質的研究アプローチに基づく事例研究法を採用した。主要な情報源として COSMA の 3 名のアクティブメンバーへの詳細なインタビューを実施した。さらに、イベントの直接観察、写真資料、ポップカルチャー、コスプレ、および国内外のコスプレイヤーコミュニティの発展に関する文献レビューを補助データとして使用した。

参考文献としては、ジョン・ストーリーによるポップカルチャー理論、アブラハム・H・マズローの人間の欲求理論、およびエドワード・L・デシの内発的・外発的動機理論を用いた。また、コスプレ、コスプレイヤーの熱意、インドネシアにおけるコスプレコミュニティの発展に関する先行研究も参照し、スマランにおけるコスプレイヤーの動機、心理的欲求、関与についてより深く理解できるようにした。

本研究の結果、スマラン市のコスプレイヤーにおけるコスプレ活動への関心は、マズローの欲求階層理論に沿って段階的に発展していることが明らかになった。初期段階の動機は、衣装・ウィッグ・メイクを身に着ける身体的体験を通じた生理的欲求の充足と好奇心によって生じる。その後、社会的評価から比較的自由的な表現空間の獲得によって心理的安全が確保され、コスプレは日常とは異なるアイデンティティを探求する媒介となる。

コミュニティ「COSMA」は、交流・情緒的支援・帰属意識を通じて社会的欲求を満たす重要な役割を果たし、参加の継続性を支えている。また、承認欲求の段階では、観客からの評価やSNSでの反応、イベントやコンテスト等における認知が自己肯定感を高め、コスプレを創作活動として正当化する契機となっている。一部の参加者にとって、コスプレは創造的潜在力の発展、自己基準の達成、そして自己同一性の真摯な表現を可能にする自己実現の手段へと変容し、社会的支援や発表機会と相互補完的に動機づけを形成している。

総じて、スマランにおけるコスプレは単なる娯楽に留まらず、社会的・心理的・文化的側面を有する文化実践として機能している。本活動はアイデンティティ形成、創造性の育成、そして意味のある社会的交流を促進する場となり、COSMA の存在は地域のポップカルチャー生態系を強化しつつ、インドネシア都市社会における文化受容の適応過程や新たな意味生成の動態を示している。

本研究の結論として、スマラン市におけるコスプレイヤーの動機は、マズローの欲求階層理論に沿って、生理的欲求から自己実現へと段階的に発展することが明らかになった。コスプレは単なる娯楽ではなく、心理的安全性の確保やアイデンティティの探求、社会的欲求と承認欲求の充足を可能にする文化的実践として機能している。特に、コミュニティ「COSMA」は、帰属意識、情緒的支援、創作の機会を提供することで参加継続を支える重要な基盤となっている。

以上より、スマランにおけるコスプレは、個人の自己形成と創造性の発展に寄与するとともに、地域のポップカルチャー生態系を強化し、グローバル文化の受容と適応が進む都市社会における新たな文化的意味生成の場として位置づけられる。

REFERENSI

Artikel, Jurnal, Skripsi, dan Buku

Ashari, Alin Arfia. (2023). *Diplomasi Budaya Anime sebagai Soft Power Jepang di Indonesia*. Skripsi, Departemen Hubungan Internasional, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bevani, F. N., Travianti, E. L., & Rizki, F. D. (2023). *Reconstruction of fictional characters into the real world: Analysis of the phenomena of Cosplayer in Indonesia*. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 4(2).

Damanik, S. A., & Sundawa, D. (2023). *Cosplay adalah 'jalan ninjaku': Fenomena Cosplay sebagai objek budaya dilihat dari perspektif teori identitas hybrid dan teori etnisitas*. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 5(2), 163–170.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.

Endaswara, S. (2012). *Metodologi penelitian kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Heryanto, A. (2012). *Budaya populer di Indonesia: Mencairnya identitas pasca-Orde Baru*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Kelts, R. (2016). *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the U.S.* Palgrave Macmillan.

Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Djambatan.

Lam, P. (2010). *Cosplay culture and the performance of identity*. *Journal of Fan Studies*.

Lunning, F. (2013). *Fandom, Cosplay, and the global circulation of Japanese pop culture*. *Mechademia*, 5, 69–86.

Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper.

Melati, S. A. (2018). *Hiperrealitas hijab cosplayer dalam Islamic Otaku Community episode UIN Jakarta* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Mulyanah. (2018). *Pandangan diri cosplayer pada komunitas Japan Matsuri* (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.

Napier, S. (2007). *From impressionism to anime: Japan as fantasy and fan culture in the mind of the West*. Palgrave.

Okabe, D., & Ishida, E. (2012). *Cosplay, imagination, and performance in everyday life*. In *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*.

Paramita, D. G., Sandiah, N., & Mulianti, T. (2025). *Cosplay sebagai representasi budaya pop Jepang*. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 3145–3156.

Prahasta, I. D. G. I., Putri, P. K., & Priadarsini, N. W. R. (2024). *Budaya populer anime sebagai nation branding Jepang untuk meningkatkan pariwisata*. *Diskusi Ilmiah Komunitas Hubungan Internasional*, E-Journal Udayana University.

Pricillia, E. D. (2018). *Perkembangan budaya cosplay Jepang di kalangan komunitas cosplay di Jakarta* (Skripsi, Universitas Darma Persada). Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada, Jakarta.

Purnamasari, A. N. I., Pradadimara, D., & Puji Astuti, M. S. (2025). *Development of cosplay community in Makassar City*. *NAWA: Journal of Japanese Studies*.

Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. (2012). 'Cosplay': Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317–342.

Ramadhani, L. F. (2019). *Penyebaran budaya populer Jepang sebagai bagian dari diplomasi kebudayaan Jepang di Singapura pada tahun 2013–2017* (Skripsi). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.

Sarinastiti, A., & Merdiana, A. P. (2022). *Dampak cosplay anime Jepang terhadap perubahan budaya Indonesia bagi remaja* (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan.

Sari, W. A., & Sudrajat, A. (2021). *Motif otaku nge-cosplay pada komunitas Cosura Surabaya* (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya.

Storey, J. (2009). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (5th ed.). Harlow: Pearson Longman.

Internet

Culp, J. 2016. *Meet the woman who invented Cosplay*. Racked.
Diakses dari: <https://www.racked.com/2016/8/17/12500878/Cosplay-inventor>
diakses pada tanggal 20 Agustus 2023.

Dafunda. 2023. *Asal-usul dan sejarah Cosplay*.
Diakses dari: <https://www.dafunda.com/otaku/asal-usul-dan-sejarah-cosplay/>
diakses pada tanggal 20 Agustus 2023.

Instagram, Enakorin (@enakorin). 2024. *Akun Instagram pribadi / konten dan aktivitas akun*.
Diakses melalui: <https://www.instagram.com/enakorin/>
Diakses pada: 6 September 2025.

Instagram, Hakken (@_hakkencoser_). 2024. *Akun Instagram pribadi / konten dan aktivitas akun*.
Diakses melalui: https://www.instagram.com/_hakkencoser/
Diakses pada: 6 September 2025.

Instagram, Larissa Rochefort (@larissarochefort). 2025. *Akun Instagram pribadi / konten dan aktivitas akun*.
Diakses melalui: <https://www.instagram.com/larissarochefort/>
Diakses pada: 6 September 2025.

Instagram, Punipun (@punipun7). 2024. *Akun Instagram pribadi / konten dan aktivitas akun*.
Diakses melalui: <https://www.instagram.com/punipun7/>
Diakses pada: 6 September 2025.

Jisho. (n.d.). *Cosplay*.
Diakses melalui: <https://jisho.org/search/Cosplay>
Diakses pada: 21 Agustus 2023.

McLeod, S. (2025). *Maslow's hierarchy of needs*.
SimplyPsychology.
Diakses melalui: <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>
Diakses pada: 13 November 2025.

The World Science Fiction Society. (n.d.). *About Worldcon*.
Diakses melalui: <https://www.wsfs.org/>
Diakses pada: 20 Agustus 2023.

Weblio. (n.d.). *Cosplay*.

Diakses melalui: <https://ejje.weblio.jp/content/Cosplay>

Diakses pada: 20 Agustus 20

LAMPIRAN

Lampiran I. Wawancara dengan Ade Luky Laksono sebagai anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA)

Peneliti : Selamat siang mas. Perkenalkan, aku Rona Kofi Allifah dari Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2018. Aku mau mengucapkan terima kasih buat Mas Luky yang sudah berkenan menjadi narasumber untuk skripsi aku.

Sebelumnya mungkin Mas Luky bisa perkenalkan diri terlebih dahulu, nama, usia, dan sudah berapa lama aktif sebagai *Cosplayer*?

Luky : *Perkenalkan nama saya Ade Luky Laksono, dipanggil Luky. Saya usia 27 tahun, sudah aktif Cosplay dari tahun, sebenarnya untuk aktifnya mulai tahun 2021. Tapi untuk pertama kali Cosplay nya tahun 2018.*

Peneliti : Berarti sebelum COVID ya mas ya?

Luky : *Iya sebelum COVID.*

Peneliti : Kalau gitu, apa yang membuat Mas Luky pertama kali tertarik ingin mencoba *Cosplay*?

Luky : *Sebelumnya sih saya sebagai kayak penikmat acara saja sih, seperti ke event-event, kejepangan datang. Nah, untuk pertama kali saya minat Cosplay itu dulu ada cerita. Ceritanya itu seperti ini. Dulu ada Cosplayer, ya karakter yang saya suka gitu. Terus tiba-tiba pas gitu, saya ingin ngajak foto. Tapi orang itu gak mau diajak foto. Tapi pas aku udah jalan agak jauh dikit, tiba-tiba orang itu foto sama orang lain. Loh kok mau? Kalau sama aku gak mau? Dari situ aku kayak*

dendam lah. Oh, Cosplayer kayak gini ya ternyata ya? Dari situlah awal mula ingin ke Cosplay. Ingin ngalahkan si itu. Tapi ternyata pas udah ngalahin si dia yang tak ajak foto tidak mau itu, yaudah gitu aja. Terus ternyata Cosplayer itu gak seperti itu semuanya ya? Mungkin sebagian gitu. Yaudah, udah nyemplung di Cosplay deh.

Peneliti : Itu kalau boleh tahu gak mau fotonya itu ada alasannya gak sih mas?

Luky : *Pas itu kurang tahu sih kenapa. Untuk awalnya sih saya mikirnya dia itu mungkin mau persiapan lomba. Kan kalau persiapan lomba gak mau diganggu kan? Nah pas itu saya jalan bentar terus ngelihat lagi dia mau foto sama orang lain.*

Peneliti : Berarti tanpa alasan?

Luky : *Iya tanpa alasan. Padahal pas itu katanya kayak maaf mas sibuk gitu. Pas udah jadi Cosplayer tahu pas ada orang ngajak foto. Pas itu kok kalau persiapan lomba ya kok diterima gitu. Jadi gak sinkron pas itu. Dari situ mungkin sifatnya orang itu gitu aja. Mungkin gara-gara mungkin aku mikirnya apa aku kurang good looking ya? Atau apa gitu. Pemikiran biasa lah.*

Peneliti : Enggak gak sih. Sifatnya aja sih kalau itu sih mas.

Luky : *Itu di Malang sih ceritanya. Pas awal-awal masih menikmati event kejepang. Jadi seperti itu.*

Peneliti : Mas Luky kan berarti sekarang Cosplayer ya? Kegiatannya. Biasanya gimana sih buat mempersiapkan kebutuhan dasar seperti kostum, make up, dan perlengkapan sebelum tampil Cosplay?

Luky : *Iya. Untuk kostum biasanya saya itu bikin sendiri. Tapi sebenarnya juga ada kayak kostum yang udah ada dan udah beli gitu. Udah langsung jadi. Dan*

sebelum acara biasanya itu h-3 hari atau h- sehari itu udah mempersiapkan kayak apa aja yang kostum itu ada. Kan biasanya kostum banyak, dan ada juga kayak aksesoris-aksesoris yang berbeda dari tiap kostum. Jadi dipersiapkan dulu takutnya nanti ada yang terlupa atau tidak terbawa gitu. Dari properti kostum dan untuk make up sama juga. Kan sebenarnya alat make up itu banyak. Tapi kan ada juga yang kayak kita mau Cosplay apa nih? Kadang ada karakter yang tidak perlu pakai warna ini. Jadi kita supaya tidak membawa banyak peralatan make up, jadi dipilihkan aja yang buat Cosplay hari itu. Jadi seperti itu persiapannya.

Peneliti : Berarti ini buat persiapan Cosplay biasa atau lomba juga mas?

Luky : *Itu untuk persiapan untuk Cosplay biasa. Kalau untuk lomba biasanya itu h-, sebenarnya tergantung lombanya sih. Ada lomba lokal, ada lomba nasional. Kalau untuk lokal, persiapannya sebenarnya satu minggu untuk menyusun kayak konsep, menyusun kayak bikin video BGM, terus latihan, menyusun properti, dan mempersiapkan kostum. Jadi seperti itu, biar nanti perfromnya lancar. Dan kalau untuk lomba nasional, biasanya persiapannya jauh-jauh hari biar meminimalisir miss lah. Jadi sekitar paling bagusnya tiga bulan dipersiapkan atau satu bulan sebelum itu. Kalau bisa, kostum harus jadi dan properti harus jadi itu h-15 hari lah, terus latihan full properti sama full kostum. Jadi seperti itu kalau yang lomba nasional.*

Peneliti : Oke berarti untuk persiapannya sendiri lebih butuh waktu ya mas ya kalau buat yang lomba ya?

Luky : *Ya betul.*

Peneliti : Oke terus kalau buat persiapan fisik, biasanya apa yang mas lakuin seperti menjaga stamina, makan, dan istirahat sebelum mengikuti event *Cosplay* baik yang biasa maupun yang lomba?

Luky : *Itu kalau yang biasa, biasanya itu ya memang harus cukup tidur sih, biasanya. terus untuk persiapan kayak makan, jadi itu pagi udah biasanya kalau saya sistemnya itu ngasih ganjel makan sedikit, nah nanti di event beli lagi gitu pas baru nyampe. Itu untuk Cosplay biasa. Tapi untuk lomba, biasanya kebanyakan orang nih hamin satu hari atau hari itu juga gitu, ada yang masih belum terkejar untuk kayak propertinya belum jadi, jadi dia itu sampai bermalam. Tapi tetap mengusahakan tetap tidur 5 jam lah setidaknya atau 8 jam untuk kebanyakan orang Cosplayer ya.*

Kalau misal untuk lomba-lomba biasa, tapi kalau misal lebih bagus prepare-nya ya satu hari itu udah kita kasih waktu istirahat supaya nanti kita itu staminanya bagus baru. dan biasanya kalau lomba itu saya itu setidialah apa itu namanya oksigen.

Peneliti : Oh oksigen buat apa mas?

Luky : *Iya itu sebelum perform, supaya nanti kita itu gak nervous atau kayak lemes gitu loh, biasanya. Jadi tambahan itu sebelum lomba, sebelum naik ke stage atau panggung pakai itu supaya nambah kepercayaan diri lah sama agak-agak bisa menenangkan. Tapi itu gak harus ternyata, awalnya saya kira itu ini mungkin akal-akalan temen kan, ternyata pas saya ngerapin oh pengaruh juga ternyata ya oksigennya. Jadi beli di apotik seperti itu.*

Untuk makan ya sama aja meskipun yang lomba itu paginya harus atau ganjel, nanti sampai di event baru ngemil lagi ganjel gitu. Biasanya kalau saya lomba itu,

biasanya tetap di event itu sebelum lomba mesti ngemil lagi. Soalnya kalau misal sebelum lomba saya makan, nanti bisa jadi kayak ada biasalah tekanan kalau mau manggung gitu atau mau perform gitu. Kayak ah pengen ke toilet lah, apalah ada aja itu.

Peneliti : Ada aja godaannya pasti ya.

Luky : *Iya nervous akhirnya. Makanya antisipasinya jangan makan dulu, sehabis perform baru makan banyak gitu.*

Peneliti : Oke mantap sih, berarti memang kalau buat lomba itu persiapan fisik juga effort banget ya mas ya?

Luky : *Iya effort banget.*

Peneliti : Terus kalau boleh tahu selama ini kegiatan *Cosplay* itu menjadi ruang yang aman bagi mas Luky dalam berekspresi?

Luky : *Oh iya, soalnya di Cosplay itu kan kita bisa meranin kayak karakter yang kita pengen atau yang sebenarnya bisa dibilang kayak karakter yang kayak jahat-jahat juga kita bisa meranin. Cuma di Cosplay itu untuk di lomba gitu, jadi kita bisa berekspresi bebas lah. Jadi yang kita mau kayak karakter apa yang kita mau, kayak karakter jahat bisa, karakter baik bisa jadi gitu.*

Peneliti : Oke berarti bebas berekspresi ya mas ya?

Luky : *Betul, untuk di Cosplay aja. Tapi kalau real life nya ya gak boleh kayak gitu. Bahaya kalau kayak gitu.*

Peneliti : Tapi pernah gak selama ini mas Luky merasa khawatir atau gak nyaman selama mengikuti event *Cosplay*? Kalau iya, biasanya di situasi seperti apa?

Luky : *Oh iya pernah pernah. Itu biasanya kalau saya ngerasa gak nyaman itu seperti kayak lebih ke suasana sih. Contoh pernah dulu pas saya di Malang itu Cosplay. Nah disitu saya salah milih karakter, jadi karakternya tuh agak ya tidak tertutup kan. Tidak tertutup kayak ada banyak putungan-putungan gitu lah, tapi yang gak terbuka semua, maksudnya kayak ya bajunya minim lah, gak tebal. Terus kondisi suhu dingin. Wah gak nyaman itu. Gak nyaman, kedinginan pasti.*

Nah ada juga sebaliknya pas saya event dan gak tau juga kalau disana panas. Kayak Semarang lah udah tau kan panasnya gimana. Nah pakai karakter yang ribet, yang bajunya banyak doubleannya. Tapi mau gimana lagi namanya lomba kan biasanya biar nilainya bagus. Harus pakai yang kayak gitu. Tapi ternyata ya panas, gak nyaman. Jadi ya sehabis lomba biasanya dilepas udah sebagian itu biar gak terlalu gak nyaman. Jadi seperti itu.

Peneliti : Berarti lebih pernahnya ke kostum ya? Kostum sama situasinya gitu ya?

Luky : *Iya kostum sama situasinya, suhu gitu.*

Peneliti : Terus kalau boleh tahu apakah kegiatan *Cosplay* membantu Mas Luky merasa memiliki lingkungan sosial yang sesuai dengan minat dan ekspresi Mas Luky?

Luky : *Oh ya sih betul. Soalnya di Cosplay itu kan biasanya pasti yang disana itu kumpul-kumpulnya itu yang sesuai dengan kayak disini nih pasti bahas tentang kayak anime, kartun, dan lain-lain itu pasti udah satu kesukaan disana. Tapi memang ada yang kayak blok yang suka karakter anime-animean, ada yang suka karakter kayak game-game. Jadi ada bedanya juga tapi disitu ngerasa kayak okelah kayak nyatu sama kita bisa. Jadi seperti itu.*

Peneliti : Oke berarti kayak sefrekuensi gitu ya Mas?

Luky : *Sefrekuensi bener, sefrekuensi.*

Peneliti : Berarti kalau menurut Mas Luky keberadaan teman atau komunitas dengan minat yang serupa itu turut mendorong Mas Luky buat tetap aktif dalam kegiatan *Cosplay*?

Luky : *Iya betul karena mereka kan saling support juga. Terus lagi ada kayak lomba-lomba yang tentang komun juga. Jadi kita itu saling bekerja sama kadang seperti itu buat jadi komun yang terbaik lah di Indonesia gitu. Biasanya ada yang komun-komun seperti itu. Sekarang udah ada lomba komun kok makanya kita itu ya semakin kompak dan sefrekuensi bisa.*

Peneliti : Itu biasanya kalau lomba-lomba gitu di event *Cosplay* juga Mas? Maksudnya event yang kayak kejepangan gitu?

Luky : *Iya betul ada lomba komunitas. Jadi makanya kayak semisal sekarang meskipun kayak komunitas-komunitas gitu tiap daerah kayak Semarang, Surabaya gitu biasanya saling berlomba bagus-bagusan komun. Jadi kita itu harus kayak kompak dan sefrekuensi lah saling bekerja sama dan support supaya bisa jadi yang terbaik di Indo.*

Peneliti : Mantap sih. Terus apakah bentuk apresiasi seperti pujian, foto, likes, komentar positif atau pengakuan dari komunitas itu berpengaruh terhadap motivasi Mas Luky dalam *Cosplay*?

Luky : *Menurut saya sih enggak terlalu berpengaruh sih. Soalnya biasanya motivasinya kalau saya ya saya pribadi dari diri sendiri. Kayak saya punya target, wah aku harus mewakili Semarang di lomba nasional seperti itu sih. Contoh ada*

beberapa lomba kayak empat lomba nasional yang tiga lomba nasionalnya udah mewakili Semarang. Tapi untuk satu lagi masih belum. Jadi saya masih punya motivasi. Untuk like dan kayak dukungan atau ucapan selamat dari komun atau teman-teman itu tambahan lah bonus kalau buat saya.

Peneliti : Oke berarti kalau dari Mas Luky sendiri lebih motivasi dari dalam diri sendiri dulu baru dari luar ya?

Luky : *Iya betul.*

Peneliti : Oke terus untuk yang selanjutnya, menurut Mas Luky, apakah kegiatan *Cosplay* membantu meningkatkan rasa percaya diri? Jika iya, bagaimana bentuk pengaruh tersebut?

Luky : *Oh, iya betul. Ini sangat berpengaruh sekali sih. Awalnya saya juga malu-malu tiap ada orang-orang yang biasanya pemalu gitu lah. Terus tiba-tiba pas udah ngikut *Cosplay*, kita udah pernah perform, kayak coswalk, belajar tampil di depan orang, akhirnya kayak, oh udah nambah rasa percaya diri lah, gak ganggu lagi kayak dulu, awal-awal ya ganggu. termasuk wawancara juga dulu ganggu.*

Peneliti : Sekarang lebih lancar ya?

Luky : *Iya, doping, buat latihan lah.*

Peneliti : Berarti *Cosplay* ini menjadi media ekspresi diri dan kreativitas buat Mas Luky? Baik dalam kostum, make up, sama pembawaan karakter ya?

Luky : *Iya betul. Jadi kita bisa mengapresiasi, kita pengen, wah aku pengen bikin apa, kita bisa dilaksanain, diterapin lah bilanginya. Jadi kita bisa bebas ekspresi, gak ada batasan, mau karakter gim, mau karakter anime, mau karakter monster, mau karakter villain pun juga bisa gitu.*

Peneliti : Seru ya Mas ya?

Luky : *Seru, seru, seru!*

Peneliti : Kalau boleh tahu sejauh mana kegiatan *Cosplay* memberi Mas Luky kesempatan belajar hal baru, terus berkembang hingga mencapai kepuasan diri?

Luky : *Wah, ini sejauh mana, jauh banget ini. Sebenarnya sih kalau boleh cerita, dulu kan awalnya saya ini orang Malang. Cosplayer Malang. Nah, berhubung saya ada lomba di Surabaya namanya, lombanya kalau gak salah more market saya ingat gitu. Dulu di Malang itu ada, di Jatim itu ada khasnya, kayak orang yang kostumnya berarmor, pasti auto win gitu dulu. Nah, dulu saya ikut lomba, terus saya kaget ada performer orang Jateng datang, namanya Mas Anggoro. Nah, dia pakai kostum semi-armor. Semi-armor kan, orang Jatim mikirnya kan, pasti kalah dia gitu kan. Soalnya kan di Jatim bilanganya kostum armor auto win, tapi pas itu pesertanya banyak kok yang kostum armor, cuma Mas Anggoro sendiri yang semi-armor. Nah, jurinya itu sampai inget saya, soalnya disitu dibalik saya berkembang banget kan. Disitu jurinya sampai ada Mas Ria Cede, Azula Chan dan Ekonoi. Nah, pas itu si Mas Anggoro ini perform karakter Mobile Legends, Cosmo Ling kalau gak salah ya. Nah, itu dia nerapin ya main konsep, main propertinya minim, semi-armor dan bagus ceritanya. Disitu aku kaget, oh ada ya ternyata Cosplayer seperti ini. Dan ternyata pas pengumuman dia juara, juara satu. Nah, dari situ saya akhirnya pengen kayaknya lulus kuliah harus ke Jateng.*

Nah, sampai sekarang, pas sampai Jateng skill saya improvementnya tinggi banget.

Kayak dulu di Jatim cuma dikasih materi kayak perform itu gini-gini, kalau bikin kostum itu gini-gini, main standar lah. Ketika di Jateng saya itu dapet banyak kayak

kostum kalau kain bisanya bisa kayak gini juga loh. Terus kostum armor bisa kayak gini juga loh. Performnya bisa se bagus ini loh. Nah, dari situ jadi kayak berkembangnya pesat sampai sekarang pun, sebenarnya Cosplay itu kalau kita telaah lagi, ternyata ilmunya itu banyak lagi. Jadi sampai sekarang tempatnya untuk upgrade terus, upgrade terus gitu. Jadi seperti itu.

Peneliti : Berarti benar-benar berkembang banget belajarnya ya Mas?

Luky : *Iya betul. Seiring berkembangnya zaman itu biasanya ada lagi teknik yang baru yang keluar. Jadi kalau kita gak update, kita telat. Bilangnya itu telat meta lah, telat ilmu. Ya kita kalah gitu kalau di Cosplay.*

Peneliti : Kan sampai sekarang Mas Luky masih *Cosplay* ya. Kalau boleh tahu apa yang membuat Mas Luky tetap bersemangat dan merasa antusias untuk terus mengikuti kegiatan *Cosplay* di berbagai acara kejepeangan di kota Semarang?

Luky : *Untuk saya sih, karena itu saya kan dari Jatim, terus ke Jateng. Nah, di Jateng itu saya dikasih ilmunya banyak banget, tanggung-tanggung. Kok disini orang nggak pelit banget ilmunya, padahal kayak di setiap region itu ada yang kayak dia itu nggak ngasih ilmu gara-gara takut kalah gitu. biasanya gitu. Tapi saya taunya di Jateng itu dia tiba-tiba ada kata-kata kayak gini sih dari salah satu guruku lah, namanya Mas Gerald. Tau pasti?*

Peneliti : Tau. Ya tau.

Luky : *Dia bilang gini, ilmu nggak apa-apa tak kasih. Sama teknik kan semua tak kasih aja, nggak apa-apa. Tapi hasil tangan tiap orang itu berbeda, karena ini di seni gitu. Dari situ kayak, oh gitu. Ya bagus akhirnya, dari situ aku ngerasa kayak, wah sama Jateng ini saya dikasih banyak ilmu dan nggak pelit-pelit gitu. Jadi aku*

pengen pengorbanan lah ke Semarang ngasih-ngasih kayak, oh saya ini dibesarin di Jateng. Jadi ini tak kasih kayak gelar lah. Sekali-kali kayak buat kenang-kenangan gitu. Takutnya nanti juga kan manusia juga nggak mungkin bisa kayak seterusnya Cosplay terus gitu sampai tua kan. Jadi biar ada kenang-kenangan gitu lebih tepatnya untuk Semarang sih. Jadi itu motivasinya sih. Timbal balik bilang ini apa, terima kasih lah

Peneliti : Karena sudah dikasih ilmu yang banyak banget ya Mas.

Luky : *Iya banyak banget dan saya akhirnya improve sampai seperti inilah Cosplaynya gitu.*

Peneliti : Berarti dukungan dari komunitas terus sama teman *Cosplayer* itu mempengaruhi semangat Mas Luky buat tetap tampil di event *Cosplay* ya?

Luky : *Iya, betul!*

Peneliti : Oke. Terus kalau boleh tahu bagaimana gabungan dorongan dari dalam diri kayak yang tadi misal rasa suka terus ekspresi dari karakter sama dorongan dari luar seperti dukungan komunitas, apresiasi teman-teman gitu, itu membentuk antusiasme Mas Luky dalam mengikuti acara kejepangan di Semarang?

Luky : *Ya seperti itulah bentuknya ya gara-gara saya dikasih ilmu seperti itu terus saya pengen berterima kasih lah pada Semarang itu. Jadi ya antusias sekali kayak bukan hanya kayak kalau misal saya ini udah seperti ini nih. Jadi kalau ada *Cosplayer-Cosplayer* baru di Semarang yang pengen upgrade biasanya saya tak bantu tak bantu sama ilmu yang saya dapet dari Mas Gerald gitu.*

Jadi seperti itu. Jadi saya itu berikan ilmu sama orang-orang Semarang yang baru biar dia juga berkembang. Soalnya kan nanti namanya generasi ya, namanya

generasi pasti nanti ada masanya. Jadi ketika masanya kita habis nanti setidaknya biar ada regenerasi atau penerus, tak kasih ilmu. Jadi seperti itu biar nanti Semarang ngalir terus lah ilmunya gitu. Daripada kalah generasi soalnya saya kan juga orang Jatim.

Gini saya kan riset dari berbagai region. Ada region yang Jatim yang tempat saya dulu tuh. Dia tuh emang seniornya emang kayak jago-jago, tapi kan gara-gara pelit ilmunya akhirnya regenerasinya jelek. Jadi performer-performer yang bagusnya di region tersebut itu bagus emang seniornya. Tapi juniornya jelek. Jadi pas udah ganti generasi kelihatan jomplang. Nah saya pengen ngasih yang kalau di Semarang itu stabil. Jadi tetap bagus aja gitu terus.

Biasanya yang performernya stabil, Cosplayer dan itu tuh biasanya tuh Jogja sama intinya Janteng lah. Dia tuh bagus-bagus kayak stabil. Soalnya regenerasinya dan senior-seniornya tuh kan gak pelit ilmu kan, jadi bagus. Kalau untuk Jabar lah beda lagi. Kalau mereka kan lebih ke kayak pay to win bilangannya kan. Banyak duit kan, jadi tinggal beli kostum aja gak usah kasih teknik-teknikan dia tuh bisa berdiri sendiri. Jadi seperti itu kenapa motivasiku tetap event di Semarang, karena itu sih lebih tempatnya ke regenerasinya biar bagus juga. Dan gak hanya aku aja yang nikmatin masa-masa ini.

Peneliti : Biar semua orang dapat kesempatan yang sama ya mas ya.

Luky : Yak betul!

Peneliti : Oke, kalau gitu kita masuk ke bagian penutup ya mas. Apa harapan Mas Luky terhadap perkembangan komunitas *Cosplay* di Semarang dalam mendukung motivasi dan antusiasme anggotanya?

Luky : *Harapan saya ya untuk anak-anak atau Cosplayer baru di Semarang ya jangan patah semangat lah. Emang namanya lomba awal-awal termasuk saya pun ya sering kalah awal-awal di Semarang gitu. Jadi ada proses terus jangan takut tanya ke senior lah, kalau mau tanya ilmu-ilmu senior di Semarang itu baik-baik pasti dikasih, gak mungkin gak dikasih. Ya soalnya kita berharapnya regenerasi di Semarang tetap bagus, tetap konsisten lah. Bagaimanapun generasinya pokoknya next kalau semisal mereka Cosplayer baru dapat ilmu tetap dilanjutin sama penerus-penerusnya aja. Jadi seperti itu harapan saya sih.*

Peneliti : *Kira-kira Mas Luky ada pesan gak atau pandangan yang ingin Mas Luky sampaikan terkait motivasi dalam dunia Cosplay?*

Luky : *Untuk pandangan dan motivasi Cosplayer ke depannya sih lebih ke jalanin aja prosesnya. Nanti pasti ketika nyampe di tahap seperti saya nanti pasti ngerasa, wah seru banget ya Cosplay. Nanti kita akan banyak teman, banyak link, kita tambah lebih bebas berekspresi, kita kemanapun itu kayak orang pasti tahu kalau itu kita gitu. Jadi jalanin aja, jangan patah semangat. Termasuk apa target yang kalian inginkan. Kalau saya sih targetnya lebih pengen mewakili Semarang di final. Ada orang yang targetnya itu mewakili Indonesia, bukan Semarang lagi, Indonesia ke internasional, ada yang seperti itu.*

Jalanin aja, jangan merasa minder atau malu lah. Mungkin susah ngelawan ini, ngelawan ini. Jangan takut. Termasuk saya juga dulu ketika awal turun ya nggak mungkin lah kayak ngelawan senior langsung mundur. Ada benarnya, nanti kalau semisal kalah ya nggak apa-apa. Ambil aja apa yang perlu diambil ilmunya senior

tersebut. Kalau menang ya syukuri, karena kalau menang dapat kebanggaan tersendiri. Jadi seperti itu motivasinya. Jalanin aja.

Peneliti : Dan jangan patah semangat ya mas. Dan jangan patah semangat. Karena semuanya butuh progres.

Luky : *Betul! Ya tidak ada hasil yang instan.*

Peneliti : Oke mas. Aku mau ucapin terima kasih banyak. Itu tadi pertanyaan terakhir dari aku. Aku juga mau nyampain mohon maaf kalau misalnya ada pertanyaan atau kalimat dari aku yang kurang berkenan ke mas Luky. Semoga harapan buat *Cosplay* di Semarang kedepannya bisa tercapai seperti yang mas Luky inginkan. Regenerasinya semakin bagus dan semakin guyup juga. Buat mas Luky juga kedepannya semakin sukses di dunia *Cosplay* ya mas. Bisa lanjut mungkin perwakilan sampai yang ke Jepang itu lho mas.

Luky : *Aamiin aamiin, semoga.*

Peneliti : Oke. Sekian dari aku. Terima kasih. Selamat sore mas.

Luky : *Ya selamat sore mbak.*

Lampiran II. Wawancara dengan Limera Emy sebagai anggota Komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA)

Peneliti : Selamat malam Kakak.

Emy : *Malam juga Kak.*

Peneliti : Perkenalkan, aku Rona Khofi Allifah, bisa dipanggil Rona, dari Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Bahasa dan Kebudayaan

Jepang, Angkatan 2018. Sebelumnya aku ingin ngucapin terima kasih, karena Kakak sudah berkenan untuk menjadi narasumber untuk skripsi aku.

Jadi aku nanti mau bertanya-tanya tentang pengalaman Kakak sebagai *Cosplayer*, terutama tentang bagaimana ketertarikan dan motivasi Kakak ketika mengikuti event-event *Cosplay* di Semarang. Oke, aman, Kak?

Emy : *Aman, Kak.*

Peneliti : Kalau gitu sebelum kita masuk ke pertanyaannya, boleh perkenalkan diri terlebih dahulu, nama, usia, dan sudah berapa lama aktif sebagai *Cosplayer*?

Emy : *Oke, baik. Selamat malam. Sebelumnya kenalin nama aku, Limera Emy. Kalau untuk usia aku sendiri sekarang umurnya 22 tahun, dan kalau sudah berapa lama aktif *Cosplay*-nya sih, mungkin sekitar 9 tahun. Itu mulainya waktu tahun 2016, kalau nggak salah itu waktu SMP kelas 2.*

Peneliti : Mantap, sudah lama sekali ya ternyata, Kak.

Emy : *Iya, hampir 10 tahun berarti.*

Peneliti : Keren, keren banget nih. Berarti pertama kali Kakak mulai *Cosplay* itu 2016 ya tadi?

Emy : *Makasih! Iya, benar. Kalau nggak salah event-nya Orenji dulu, tahun 2016.*

Peneliti : Nah, kalau boleh tahu, apa yang pertama kali membuat Kakak ingin mencoba *Cosplay*?

Emy : *Kalau untuk pinginnya sendiri sih sebenarnya nggak ada alasan khusus ya, cuma waktu kecil, mungkin dari TK atau SD, suka ngeliat suatu karakter gitu, entah karakternya yang cantik-cantik gitu kan. Aku kepikiran kayak, ih, pengen jadi kayak karakter itu. Cuman kan waktu kecil nggak paham kalau itu namanya istilahnya*

Cosplay kan. Sampai akhirnya waktu SMP itu, yang event pertama itu, bilang ke Mama, aku pengen jadi karakter anime ini. Dulu tuh karakternya Ren dari ReZero.

Peneliti : Oh iya, tau-tau. Yang kembar itu ya, Kak?

Emy : *Iya, tapi waktu itu belum ada info kayak dapat event-event gitu dari mana tuh kurang tahu. Sampai ke Mama ku tuh nge-search di Google, ada namanya komunitas Cosplay Semarang gitu, Kak. Terus dari situ mulai mantau, oh, sebentar lagi ada event ini, Orenji. Yaudah, datangnya di event Orenji itu. Alasannya sih gitu sih, pengen jadi karakter cantik.*

Peneliti : Oke, berarti sekarang Kakak tergabung di komunitas *Cosplay* Semarang ya? Sebagai anggotanya?

Emy : *Iya betul Kak. Kadang sebagai anggota, kalau ikut-ikut lomba gitu, atau mungkin anggota biasa, sama beberapa acara, berkesempatan juga untuk jadi panitia, volunteer gitu sih, Kak.*

Peneliti : Mantap, keren-keren. Baik. Kalau gitu kita mulai masuk ke pertanyaannya ya, Kak. Pertanyaan yang pertama, bagaimana Kakak mempersiapkan kebutuhan dasar seperti kostum, make-up, dan perlengkapan sebelum tampil *Cosplay*?

Emy : *Oke, yang pertama kalau event biasa. Kalau event biasa sih, kalau untuk persiapan kostum, biasanya aku ada yang emang punya sendiri, atau mungkin ngerental, ada juga yang beli. Tapi semisal pun ini keadaan yang rental, otomatis persiapannya mungkin nggak se-effort yang punya kostum sendiri, karena udah jadi wig sama kostumnya. Jadi untuk persiapannya mungkin tinggal pakai, jadi semalam sebelumnya tinggal fitting. Misalnya ada yang kebesaran, di akalinya*

gimana. Kalau make-up, biasanya kalau untuk event biasa itu make-upnya yang biasa-biasa aja sih, nggak yang terlalu tebal, juga nggak yang terlalu tipis. Jadi cukup untuk dilihat lah dari jauh.

Kalau yang lomba itu dulu aku ikut acara Indonesia Cosplay League, Kalau nggak salah antara setahun yang lalu, kalau nggak dua tahun yang lalu. Aku Cosplay itu bikin semuanya sendiri. Dari baju, celana, wig, sama propertinya.

Peneliti : Berarti kalau untuk lomba sendiri persiapannya lebih effort ya Kak ya?

Emy : *Iya, kebetulan karena ini lombanya mungkin nasional, jadi lebih effort. Tapi kalau yang lomba-lomba kecil gitu pernah, cuma gak si effort ini, karena kalau lomba lokal kan biasanya kostumnya bisa yang rentalan gitu, atau yang gak dibikin sendiri itu gak masalah. Cuma ini karena lomba nasional jadinya harus bikin semuanya sendiri gitu.*

Peneliti : Oke, dan untuk make upnya kalau lomba juga pasti lebih bold ya Kak?

Emy : *Iya. Karena kita berharapnya di kamera sama yang juri lihat, entah jurinya duduknya jauh apa dekat, kita pasti pengennya kelihatan banget, biar ekspresi kita pas meranin sebuah tokoh itu lebih kelihatan.*

Peneliti : Oke, mantep banget. Terus kalau boleh tahu, bentuk persiapan fisik yang biasanya Kakak lakukan buat menjaga stamina, pola makan sama istirahat sebelum mengikuti event *Cosplay* yang biasa sama yang lomba itu gimana Kak?

Emy : *Kalau biasa sih nggak ada persiapan khusus ya Kak, karena ya paling malam sebelumnya harus makan, biar besoknya nggak lemes. Karena kadang kalau di event *Cosplay* kita tuh nggak sempat makan Kak. Ini aku sering. Mungkin tapi beberapa temanku juga kayak gitu. Kita tuh biasanya karena terlalu sibuk entah*

diajak foto sama orang apa kitanya foto sendiri. Karena kadang kita juga nggak inget untuk makan. Itu sebenarnya nggak bagus ya, jangan ditiru.

Tapi kalau untuk lomba, kalau itu waktu itu aku latihannya dari dua bulan sebelumnya. Minggu pertama kita bikin konsep, Minggu kedua mulai dibikin background musik sama videonya. Minggu ketiga sampai bulan terakhirnya dalam waktu dua bulan itu bikin koreografinya. Jadi karena gerak tiap hari, otomatis itu kan kayak olahraga juga kan tiap hari. Itu juga jaga kesehatan, makannya juga kalau bisa seimbang lah Kak.

Soalnya itu beneran capek banget yang kayak tiap hari harus ngapalin sebuah koreografi terus lari-larian gitu konsepnya kan. Kebetulan waktu lombanya. Jadi lumayan capek sih. Emang harus bener-bener fit. Tidurnya juga harus cukup. Cuma jeleknya adalah kalau kita ikut lomba, kita tidurnya kurang. Karena kalau setiap mau lomba kayak ada satu aja pasti apa yang kurang atau gimana gitu. Pasti ada Kak. Untuk aku kayaknya hampir semua kostum pasti kena kutukan seperti itu.

Peneliti : Berarti oke kalau untuk lomba pasti sangat-sangat harus diperhatikan berarti ya. Buat kesehatan fisiknya. Oke lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Apakah selama ini kegiatan *Cosplay* menjadi ruang aman bagi Kakak dalam berekspresi?

Emy : *Kalau itu jadi ruang yang aman banget sih Kak. Karena kita menemukan orang-orang yang satu frekuensi dengan kita. Karena zaman dulu kalau Cosplay itu dianggapnya badut Kak. Zaman awal-awal itu 2013 sampai 2017, Cosplay itu masih dianggap aneh. Beberapa yang ngerti itu keren. Tapi dari pengalamanku sama beberapa temanku kita tuh rata-rata dibully. Karena kita dianggap aneh.*

Dibully verbal, kayak disuruh ngomong Jepang terus-terusan, kayak gitu sih, dan dibully untuk lelucon bagi mereka.

Peneliti : Terus, apa yang membuat Kakak bisa ngelanjutin *Cosplay* sampai sekarang? Karena kan dulu *Cosplay* kayak badut dan mungkin beberapa orang pandangannya negatif gitu kan. Apa yang menjadikan motivasi Kakak buat terus *Cosplay* sampai sekarang?.

Emy : *Karena ada teman-teman yang satu frekuensi, jadi senang. Karena udah punya teman yang nyaman gitu, setiap mau Cosplay karakter yang seaneh apapun, merasa damai, kayak rasanya ada yang melindungi gitu sih Kak.*

Peneliti : Berarti keberadaan teman sama komunitas itu mendorong Kakak buat tetap aktif sampai sekarang ya?

Emy : *Iya, betul. Sangat membantu banget.*

Peneliti : Pernah gak Kakak ngerasa khawatir atau gak nyaman selama mengikuti event *Cosplay*? Kalau iya, biasanya di situasi seperti apa?

Emy : *Nah, pasti semua Cosplay pernah sih, apalagi yang cewek. Kadang kan kita tidak bisa menghindari ya kalau tipe jenis orang itu ada yang beda-beda. Cuma pengalaman buruk kalau kayak event, itu pernah ada orang yang tidak punya Batasan. Jadi sekalinya foto, gak izin, tapi langsung megang kayak rangkul, megang pinggang. Jadi kita ngerasa gak nyaman. Saat kita tegur, mereka kan biasanya kayak entah defensif atau gimana, sampai kita lapor ke panitia. Biasanya kayak gitu. Itu paling gak nyaman sih karena merasa diacehkan. Yang biasanya bikin khawatir ke event itu sih, Kak. Makanya menurutku kalau ke event mending ajak teman, Buat bantuin sama melindungin gitu.*

Peneliti : Oke baik. Lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Berarti apakah kegiatan *Cosplay* membantu Kakak merasa memiliki lingkungan sosial yang sesuai dengan minat dan ekspresi Kakak?

Emy : *Iya, betul. Setuju!*

Peneliti : Terus kalau boleh tahu, apakah bentuk apresiasi seperti foto, pujian, likes, komen positif, terus bisa jadi pengakuan dari komunitas itu berpengaruh terhadap motivasi Kakak buat *Cosplay*?

Emy : *Sangat berpengaruh sih karena dengan adanya respon positif itu jadi saya bisa terus berkarya gitu sih. Ini juga berdampak ke kehidupan sehari-hari, nggak hanya pas *Cosplay*.*

Peneliti : Oh iya? Kayak apa? Mungkin bisa diceritain, Kak?

Emy : *Kalau aku sendiri jujur percaya dirinya rendah banget. Jadi kalau dipuji orang pas *Cosplay*, kadang itu bisa dibawa kesehari-hari. Kayak, oh ternyata aku tidak seburuk itu. Jadi kalau menjadi sehari-hari tidak terasa minder.*

Peneliti : Berarti membantu meningkatkan kepercayaan diri Kakak banget ya?

Emy : *Betul!*

Peneliti : Keren banget. Apakah *Cosplay* menjadi media ekspresi diri dan kreativitas Kakak, baik dalam pembuatan kostum, makeup, maupun membawakan karakter?

Emy : *Kalau jadi ekspresi diri, pasti jelas. Kalau kreativitas, itu mungkin lebih kerasa pas di dalam bagian makeup sama pas bikin kostum. Karena mungkin bisa memproyeksikan karakternya kayak gini. Jadi saya mengaplikasikannya saat bikin kostum, pengen detailnya kayak gitu, gini. Itu pasti mengasah kreativitas. Makeup*

juga bisa melihat karakternya matanya tajam, mungkin agak ditarik pakai face tape, atau mungkin pakai ilusi pakai makeupnya itu sendiri. Entah dari eyeshadow atau eyeliner-nya.

Peneliti : Oke baik. Kalau begitu, sejauh mana kegiatan *Cosplay* memberi kakak kesempatan belajar hal baru, berkembang, dan mencapai kepuasan diri?

Emy : *Awal Cosplay aku nggak pernah ikut lomba sama sekali. Sampai sebelum covid, tahun 2020, itu aku beneran Cosplay yang cuman mejeng banget kak. Karena waktu itu aku juga masih kecil, umur 14-16 tahunan. Waktu itu mamahku datang ikut ke event juga kan, jadi untuk nyari teman-teman mungkin agak susah. Tapi setelah covid, itu aku baru mulai aktif ikut lomba Cosplay, yang coswalk kayak fashion show. Teman-teman dari komunitas tuh ngasih saran. Disuruh peragain karakternya dulu, nanti kalau ada yang kurang mereka kasih saran. Sampai ya akhirnya berani nyobain lomba nasional.*

Peneliti : Berarti bener-bener disupport dan didorong banget ya kak sama teman, sama komunitas juga.

Emy : *Iya, betul kak.*

Peneliti : Buat selanjutnya, apa yang membuat kakak tetap bersemangat dan merasa antusias untuk terus mengikuti kegiatan *Cosplay* di berbagai acara kejepegan di kota Semarang?

Emy : *Kalau aku sendiri memang semangatnya karena gara-gara teman sendiri sih Kak. Karena ada teman jadi ngerasa, oh semua event Cosplay itu seru. Atau mungkin ini kak, karena di setiap event lomba kadang dari aku yang pernah ikut lomba jadi seneng nonton yang bagian lombanya itu kak, bisa belajar juga.*

Peneliti : Oke, berarti faktor dari komunitas, terus sesama teman *Cosplay*, apresiasi penonton itu mempengaruhi semangat Kakak ya?

Emy : *Iya, sangat mempengaruhi banget.*

Peneliti : Menurut Kakak, motivasi mana yang lebih dominan dalam membentuk antusiasme? Motivasi dari dalam diri atau dari luar dan kenapa?

Emy : *Mungkin menurutku sih imbang sih kak. Ya, karena kan biasanya yang menentukan aku pengen *Cosplay* karakter apa kan dari diri sendiri. Meskipun nggak menghindarkan kalau ada orang yang request *Cosplay* terus ngasih support, entah dalam bentuk dana atau apa. Itu juga mempengaruhi, Tapi menurutku kalau untuk aku sendiri lebih mempengaruhi yang dari unsur intrinsik sih Kak. Karena misalkan aku *Cosplay* karakter tertentu dan aku gak suka karakternya, aku gak mau.*

Peneliti : Oh, berarti lebih ke diri sendiri dulu ya kak ya?

Emy : *Iya, tapi kalau emang untuk memotivasi untuk terus *Cosplay* yang ekstrinsik juga sangat berpengaruh sih kak. Karena kan otomatis mereka juga emang memberikan semangat. untuk aku terus tampil, terus berkarya.*

Peneliti : Oke, berarti gabungan dari keduanya mendorong kakak buat antusiasme dalam mengikuti acara kejepangan ya, betul?

Emy : *Betul, Kak.*

Peneliti : Oke. Kalau gitu penutup ya, Kak. Tadi sudah pertanyaan terakhir, ini kita masuk ke penutupnya. Apa harapan kakak terhadap perkembangan komunitas *Cosplay* di Semarang dalam mendukung motivasi dan antusiasme anggotanya?

Emy : *Mungkin harapanku, mungkin sekalian pesan kesan juga ya, Kak. Di Semarang itu komunitas Cosplay-nya banyak banget. Cuma yang kurasa komunitas Semarang ini itu terlalu berkelompok kecil. Sehingga agak susah, misalnya suatu saat kita Semarang ini butuh perwakilan untuk lomba nasional susah kayak pemetaannya. Di Semarang itu yang untuk menonjol untuk lomba itu itu-itu aja. Jadi sebenarnya ada harapan sih buat yang tim-tim lain. Aku berharap mereka juga ikut lomba. Jadi di Semarang ini terus ada namanya lah Kak. Nggak kayak, kok yang maju itu-itu aja. Sering denger kalimat itu, jadi kesannya kayak tidak berotasi dan berkembang. Berharap lebih bisa membaaur dengan kelompok lain. Karena aku lebih menantikan ide-ide baru, terutama yang cewe jarang banget.*

Peneliti : Baik. Dari aku cukup. Terima kasih banyak buat Kakak Emy yang sudah mau aku wawancarai buat skripsi aku. Sekali lagi terima kasih dan mohon maaf kalau misalnya wawancaranya mungkin ada yang kurang berkenan atau ada perkataan aku yang menyinggung Kakak. Sekali lagi mohon maaf dan terima kasih. Selamat malam, Kak

Emy : *Selamat malam. Terima kasih, Kak.*

Lampiran III. Wawancara dengan Astri Kurnia sebagai wakil Komunitas Cosplay Semarang (COSMA)

Peneliti : Salam Kakak Perkenalkan aku Rona Khofi Allifah Saya dipanggil Rona Dari Undip Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2018. Sebelumnya aku mau ngucapin terima kasih buat Kakak karena

sudah mau dan berkenan untuk aku wawancarai untuk skripsiku, disini nanti aku bakal tanya beberapa pertanyaan. Jadi sebelum dimulai, mungkin kakak bisa perkenalkan diri terlebih dahulu, nama, usia, dan sudah berapa lama aktif sebagai *Cosplayer*.

Astri : *Oke, sebelumnya terima kasih telah memilih saya untuk menjadi responden. Perkenalkan nama saya Astri Kurnia, bisa dipanggil Ri. Umur saya 24 tahun dan sudah mulai Cosplay dari tahun 2016 hingga sekarang.*

Peneliti : Keren dari 2016 mantep banget berarti dari sebelum covid ya Kak udah mulai.

Astri : *Iya betul sebelum covid waktu kejepangan itu masih kayak baru-baru banget ya gak terlalu baru tapi kayak masih awam lah gitu.*

Peneliti : Kalau boleh tahu juga, apa yang pertama kali bikin kakak tertarik buat memulai *Cosplay*?

Astri : *Oke, waktu itu tuh aku ngerti Cosplay itu malah dari teman waktu aku SMP kelas 3. Terus habis itu ada pelajaran teater juga di SMP dan disuruh Cosplay. Tapi bukan Cosplay disuruh memberanikan karakter favorit. Nah, waktu itu tuh kan aku sering banget nonton Naruto One Piece di Global TV, terus aku kepikiran, apa jadi itu aja ya? Terus akhirnya, yaudah aku milih sebagai Naruto.*

Dulu tuh nyari wig susah banget. Terus aku dulu juga gak punya rekening, jadi aku harus pergi ke kantor pos. Transfer dari kantor pos, terus abis itu beli dari website. Soalnya dulu Shopee gak ada, Tokped itu juga baru banget. Abis itu gak punya kostum, cuman pake jaket warna orange. Terus buat hitam-hitamnya tuh cuman pake lakban hitam ditempel. Tapi ternyata aku terpilih jadi karakter favorit di satu

kelas. Akhirnya temenku bilang, kenapa ngga Cosplay yang lebih serius? Terus aku kayak emang Cosplay tuh kayak gini juga? Iya, jadi kamu jadi kayak karakter anime.

Nah jadi pertama kali aku ngevent itu malah di Jakarta, jadi Levi Attack On Titan. Waktu itu pakai jas punya mama, celana mama. Terus kayak ada dasinya gitu, dan ada celemek putih aku itu pakai tisu, karena nggak punya kan. Dan untuk make-up ala kadarnya, dan untuk wignya pun ya yang penting hitam gitu. Tapi ya sejak saat ini aku kayak, wah ternyata ini asik juga. Sampai sekarang aku masih berpikir bahwa Cosplay itu asik.

Peneliti : Oke, kalau gitu langsung masuk ke pertanyaan skripsinya aja ya. Yang pertama, bagaimana kakak mempersiapkan kebutuhan dasar seperti kostum, make up, dan perlengkapan sebelum *Cosplay*?

Astri : *Kalau untuk event sendiri, biasanya aku bakalan prepare di h-1 minggu. Aku bakal nentuin aku mau Cosplay karakter ini. Oke satu minggu itu aku sudah planning. Tapi untuk yang prepare bangetnya di h-1 kayak nyiapin kostum, make-up, soflens dan lain-lain. Jadi paginya tinggal mandi make-up an, pakai kostum, pakai wig, berangkat.*

Peneliti : Itu kakak bikin sendiri ya beberapa sama atau ada yang beli gitu?

Astri : *Kalau untuk kostum sendiri ada beberapa yang bikin sendiri. Karena aku belum mahir banget buat jahit, aku juga beli gitu. Soalnya kan kostum-kostumnya kan banyak yang shape-nya aneh-aneh kan. Dan itu bakalan banyak waktu lebih buat jahitnya, jadi aku prefer ke beli sih.*

Peneliti : Oke, terus buat selanjutnya apa saja bentuk persiapan fisik yang biasanya kakak lakukan? Seperti menjaga stamina, makan, atau istirahat sebelum mengikuti event *Cosplay*?

Astri : *Kalau misalnya eventnya cuman sehari sih paling aku cuman tidur, tapi tidurnya gak sampe malem sampai jam 2 gitu, paling jam 11 atau jam 10 udah tidur. Tapi kalo misalnya eventnya 3 hari itu pasti aku harus prepare kayak vitamin terus tenaga. Makan karena aku memang kalau di event itu menghindari yang namanya makan siang, takutnya bloating atau apa gitu malah efek di kostum.*

Peneliti : Oke, untuk pertanyaan selanjutnya, apakah selama ini kegiatan *Cosplay* menjadi ruang yang aman buat kakak dalam berekspresi?

Astri : *Sebenarnya 50-50 ya. Kadang aku merasa aman, tapi 50-nya enggak. Karena kan kita juga enggak bisa kayak, wah ini event ini, pasti orangnya kan banyak kan beragam kita tidak bisa kayak wah ini aman kok aman kok. Nah kita kan gak ngerti ya orang kayak gimana ya gak di event gak di sosmed gitu tetep pasti, apalagi kayak mungkin coser perempuan pasti ngalamin ya kayak di catcalling lah, di colek-colek, di DM-in yang gak-nggak, komen gitu Tapi ya udah lah ya. Namanya juga event pasti ada plus dan minusnya. Tinggal kita aja yang kayak, oh kalo misalnya emang ada yang aneh-aneh, ya udah kita cut. Gitu.*

Peneliti : Berarti ya kalau *Cosplayer* perempuan emang agak susah ya kak ya, karena manusianya unik-unik.

Astri : *Bisa dibbilang kayak banyak anomali di event dan di sosmed gitu.*

Peneliti : Buat pertanyaan selanjutnya. Apakah kegiatan *Cosplay* membantu kakak merasa memiliki lingkungan sosial yang sesuai dengan minat dan ekspresi diri kakak?

Astri : *Iya, karena jujur aja, aku dulu dari SMP sampai kuliah, temenku dikit. Aku itu tipe yang introvert, dan aku tuh kalau nggak karena Cosplay, nggak bisa ngomong kayak gini. Aku lebih kayak, oh iya, iya, dah gitu doang. Tapi gara-gara Cosplay, aku jadi punya teman yang cocok ya. Apalagi kan kayak, oh kamu suka Cosplay? Aku juga suka Cosplay nih, gitu. Terus abis itu, wah aku juga suka nge-game. Dapet lah temen-temen, gitu. Terus abis itu juga dari Cosplay, aku juga punya komunitas yang namanya Resim itu. Dan dari Resim itu juga banyak kayak, wah ada dari beberapa background. Terus aku juga belajar kayak, wah ternyata Kalau punya temen yang banyak itu kayak gini ya.*

Terus temen-temen itu juga ngajarin aku gimana caranya ngomong. Karena dulu memang aku gak bisa ngomong, apalagi ngomong di depan umum, public speaking. Aku tuh bisa perform di stage, tapi aku gak bisa ngomong. Dan itu sangat berpengaruh banget sih. Dari 2016 sampai sekarang aku terasa banget bahwa dari Cosplay, dari temen-temen Cosplay juga, temen-temen kejepangan itu sangat berpengaruh banget pada diriku. Dan pengaruhnya sih, pengaruh positif banget sih. Kalau misalnya ada yang negatif, dia tinggal di-cut aja.

Peneliti : Berarti kalau menurut kakak keberadaan teman atau komunitas dengan minat yang serupa turut mendorong kakak buat tetap aktif dalam kegiatan *Cosplay*?

Astri : *Iya karena kan support dari teman-teman. Apalagi kan teman yang baik tuh pasti kasih feedback baik dan buruknya gitu. Seneng banget sih kayak mereka*

dukung banget kayak satu sama lain yang merangkul biar tetap bisa survive di dunia Cosplay dan di dunia kejepangan ini.

Peneliti : Mantep banget sih. buat pertanyaan selanjutnya. Apakah bentuk apresiasi seperti pujian, terus like, komentar, terus kan kalau event juga banyak yang minta foto gitu. atau pengakuan mungkin dari komunitas kayak congrats ke kakak kalau pas menang lomba gitu itu berpengaruh terhadap motivasi kakak dalam *Cosplay*?

Astri : *Ya kalau misalnya yang ngajak foto dan lain-lain sih aku nggak masalah ya, kalau misalnya nggak ada yang ngajak foto aku juga nggak masalah. Aku masih kayak oh yaudah lah ya aku kan juga Cosplay kan buat diriku sendiri gitu. Tapi kalau misalnya ada yang suka ya, oke, thank you banget, gitu. Untuk pujian like dan sebagainya di sosial media itu bantu aku buat tetap konten. Berarti kan kayak, oh banyak yang komen, banyak yang like, berarti kontenku cocok di mereka, gitu. Berarti kontenku oke, jadi itu nge-boost banget buat konten. Kalau yang dari komunitas-komunitas juga, untuk perihal lomba berarti orang-orang juga senang kalau misalnya aku menang. Jadi kayak gak ada senggol-senggolan. Itu efek banget sih di aku. Apalagi kayak, wah berarti aku harus lebih semangat lagi. Itu kayak memacu diri sendiri sih. Kayak, oh berarti aku harus upgrade lagi lebih bagus.*

Peneliti : Oke, untuk pertanyaan selanjutnya, apakah *Cosplay* menjadi media ekspresi diri dan kreatif kakak, baik dalam pembuatan kostum, make up, maupun pembawaan karakter?

Astri : *Iya, betul. Di dalam sosmedku juga, tapi kalau misalnya pembuatan kostum, maybe dulu aku ngerekam aja sih, ngerekam sama live biasanya. Tapi kalau untuk sosial media sendiri, aku lebih fokus ke gym dan Cosplay aja. Tapi, itu juga*

berpengaruh positif kepada aku dan follower-followerku. Beberapa bulan yang lalu, aku mencoba konten gym dan Cosplay. Kan gak banyak Cosplayer yang mengombinasikan antara gym dan Cosplay. Aku pengen buat kayak branding sendiri bahwa Ri itu Cosplay dan nge-gym juga. Dan ternyata dari konten-konten itu, ada beberapa followerku yang kaya kak Ri makasih buat tips and triknya ya di dalam gym karena aku juga udah mulai gym, aku udah beberapa bulan nih nge gym gitu dan hasilnya oke banget makasih ya kak Ri udah memotivasi. Berarti kan kaya aku berarti influencer yang oke berarti aku ngeinfluence followerku dengan baik gitu berarti. Pengaruh baik dan kayak yaudah tepat sasaran gitu.

Peneliti : Kalau gitu, sejauh mana kegiatan *Cosplay* memberi kakak kesempatan belajar hal yang baru terus berkembang sama sampai bisa mencapai kepuasan diri sendiri?

Astri : *Cosplay itu ngebuat aku bisa lebih bisa ngomong sama orang. Aku gak takut ngobrol sama orang lagi. Yang kedua, dari beberapa job yang aku terima kayak attending event, terus habis itu ada endorse, aku belajar bahwa bekerja dalam brand itu bantu banget buat nge-boost algoritma sosial media atau nge-boost kayak kepercayaan diri. Karena kan waktu itu aku kadang mikir, aku tuh kadang insecure sama Cosplayer-Cosplayer cewek lainnya. Kayak, wah ini tuh cantik-cantik. Terus abis itu kayak wajahnya cute-cute lah. Aku nih kan gak terlalu cute ya. Terus kayak, apakah ada brand yang ngelirik aku? Dan ternyata Glad2Glow. Itu aku bisa bekerjasama sama, karena mereka tuh kelihatannya kayak, wah... makeup kakak bagus. Terus kalau di Hoyo sendiri, aku kan sering Cosplay Genshin. Mereka tuh kayak, kok Cosplay kakak tuh yang di Genshin bagus. Jadi aku hire kakak tuh*

karena kakak konsisten dengan Cosplay Hoyo-nya. Itu kebantu banget sih. Aku jadi kayak, wah ternyata aku gak cute tapi tetep di hire gitu. Jadi aku bisa kayak wah berarti aku gini aja tuh tanpa merubah diri sendiri itu oke gitu gak harus jadi orang lain aku harus jadi diri sendiri. Itu ngeboost banget sih, 200% it help me so much!

Peneliti : Kalau gitu berarti alasan utama dari dalam diri kakak, yang membuat kakak sampai saat ini terus mengikuti kegiatan *Cosplay* itu apa?

Astri : *Yang pertama Cosplay mungkin sudah menjadi bagian dari hidupku. Terus aku senang melihat orang ngikut konten ku, kayak misalnya aku nge-gym, mereka jadi ikutan gym. Terus habis itu mereka kayak, makasih kak Ri aku juga udah mulai ngejalani program ini, ini berkat kak Ri. Jadi aku tetep harus jadi coplayer nge gym supaya mereka punya gaya hidup sehat.*

Terus aku suka meranin karakter favoritku dan orang-orang juga kayak, wah ini mah bukan Cosplay tapi real karakternya, real banget. Mungkin target ku sampai 30-40 tahun mungkin. Dan target ku untuk tahun depan, aku mau ngejar follower IG dulu, Terus... pengen ke event internasional dan buka booth. Terus aku pengen ngenalin aku kayak Cosplayer yang gym juga gitu, aku juga buka sesi curhat tentang gym gitu. Soalnya aku mau nunjukin Cosplay itu nggak cuman negatifnya aja, tapi da positifnya juga. Dan akum au nunjukin ke kalian semua, bahwa Cosplay itu positif, apalagi ke normis-normis ya.

Peneliti : Oke, mantep banget. Buat pertanyaan selanjutnya, kalau buat kakak udah sampai di titik ini ya, sejauh mana sih *Cosplay* memberikan kepuasan atau rasa pencapaian pribadi bagi kakak sendiri?

Astri : *Seberapa sih, sekarang menurut ku masih 60%. Karena aku punya target aku tuh pengen kayak lebih dikenal orang lebih banyak dari Cosplay yang positif. Aku tuh pengennya menggeser stigma negative menjadi positif. Makanya berarti aku harus gedein nama, biar orang-orang ngerti kalau Cosplay juga bisa positif. Apalagi kalau cewek yang seksi-seksi, nggak cuma seksi tapi juga prestasinya gede.*

Peneliti : *Buat pertanyaan selanjutnya, apakah mengikuti lomba Cosplay terus kalau menang dapat hadiah atau pengakuan dari event itu mempengaruhi antusiasme kakak untuk terus Cosplay?*

Astri : *So far iya, apalagi kan aku kemarin itu ikut ICGP itu kan, Itu nge-boost banget sih. Dulu aku ngerasa kapan ya bisa sampai ke level senpai-senpai ku yang ikut ICGP? Dan sekarang aku sudah bisa dan itu nge-boost banget. Apalagi kalau event-event orang kan bakal notice aku, senang sih. Ternyata dari lomba-lomba bisa dikenal orang. Jadi aku ngerasa lebih pede, karena dulu aku ngerasa hampa kalau Cosplay nggak ngapa-ngapain.*

Peneliti : *Berarti berdasarkan cerita kakak tadi, tawaran collab terus kesempatan tampil, pemotretan juga itu benar-bener mempengaruhi motivasi kakak buat Cosplay?*

Astri : *Kalo aku sih benar-bener mempengaruhi banget. Karena dari situ kita udah di tahap profesional Cosplay, dan ya lanjutin aja.*

Peneliti : *Menurut kakak, motivasi mana yang lebih dominan dalam membentuk antusiasme? Motivasi dari dalam diri sendiri Atau dari luar, seperti dukungan teman dan lingkungan sekitar?*

Astri : *Kalau dari aku sih, 50-50 ya, pasti kan aku harus mendukung dari diri sendiri. Kayak kamu tuh udah di support orang-orang, jangan nge-down. Disaat aku overthinking dan stuck, Biasanya keinget sama support orang-orang aku sampai sejauh ini. Jadi ya keep going, dan itu menjadi motivasi. Tapi dari aku, lebih dominan motivasi dalam diri sendiri dulu, baru motivasi orang lain.*

Peneliti : Oke. Terus pertanyaan selanjutnya aku mau tanya. Bagaimana dukungan komunitas apresiasi sosial dan minat pribadi bisa saling berperan dalam menjaga semangat kakak buat tetap aktif mengikuti kegiatan *Cosplay*?

Astri : *Yang pertama komunitas ya. Komunitas Cosplay Semarang tuh kadang masih ngasih aku job. Ya nggak kadang sih, selalu ngasih aku job. Kamu kan Cosplayer gede di sini, gitu. Apalagi kan kamu kan Bbsa makeup juga, instagram juga oke, gitu. Jadi tak support dari aku ngasih kamu event.*

Kalau missal dari temen-temen, apalagi komunitas Resim itu, komunitas aku sendiri walaupun kecil tapi aku happy banget karena mereka solid. Mereka tuh support nya kayak, ketika aku mau Cosplay, mereka patungan untuk bantu kostumnya. Terus ketika aku buka booth, mereka support juga dengan bantuin aku. Dan sampai ada yang support aku melalui konsumsi waktu event, jadi aku nggak usah beli konsumsi karena sudah di masak. Dan makanya aku harus maintain dengan cara keep Cosplay. Jadi for me yang pertama dan for them, dua itu yang paling ngefek.

Peneliti : Kalau gitu, kita masuk ke penutupan. Apa harapan kakak terhadap perkembangan komunitas *Cosplay* di Semarang dalam mendukung motivasi dan antusiasme anggotanya?

Astri : *Kalau aku, jangan terlalu senggol-senggolan kalau lomba, apalagi yang baru-baru terlalu kompetitif. Kadang pengen nyaranin, kalau terlalu kompetitif tolong ikut Coscom aja, Coswalknya buat have fun aja. Tapi nanti ada yang ngejudge, kayak kakak tuh siapa. Karena pernah ada yang bilang gitu. Terus aku kayak, oh cuma ngasih saran aja Kak, aku nggak siapa-siapa. Lebih ke menekankan tolonglah sesama Cosplayer Semarang jangan ada segol-segolan saling merangkul naik-naik bareng. Kita kan satu komunitas, masa indivisualisnya satu-satu? Ini kan grup, kalau mau indivisualis, it's not gonna work. Harus saling support dan jangan saling menjatuhkan.*

Peneliti : Terakhir nih ya kak, apakah ada pesan atau pandangan yang ingin kakak sampaikan terkait peran motivasi dalam dunia *Cosplay*?

Astri : *Kalau pesan sih ya, Cosplay itu hal yang positif, bukan negatif. Jadi, keep Cosplay aja gitu. Tapi jangan sampai terjun ke negatif. It's not good.*

Peneliti : Sekali lagi aku mau ucapkan terima kasih banyak. Semoga Harapan kakak bisa tercapai kedepannya, kakak juga bisa ikut lomba internasional seperti yang kakak inginkan, dan terus berkembang dan sukses juga buat komunitasnya kakak. Terima kasih banyak

Astri : *Terima kasih juga. Sukses selalu buat skripsinya!*

BIODATA PENULIS



Nama : Rona Khofi Allifah

NIM : 13020218120017

Tempat & Tanggal Lahir : Semarang, 12 April 2000

Riwayat Pendidikan :

No.	Pendidikan Formal	Tahun
1.	SD N Manyaran 02	2006 - 2012
2.	SMP H. Isriati Semarang	2012 - 2015
3.	SMA N 12 Semarang	2015 – 2018
4.	Bahasa dan Kebudayaan Jepang / Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro	2018 - 2025