

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut E.B Tylor, budaya adalah suatu hal yang kompleks yang melibatkan pengetahuan, keyakinan, seni, etika, hukum dan adat istiadat yang diperoleh manusia sebagai salah satu bagian dari anggota masyarakat (Tylor, 1920). Keberagaman ini tidak hanya menjadi aset kebudayaan yang kaya, melainkan juga dibarengi dengan kekayaan nilai-nilai luhur serta norma sosial dan moral yang mengakar kuat di masyarakat Indonesia, yang sering berfungsi sebagai filter dalam penerimaan pengaruh budaya dari luar. Sebagaimana dicerminkan dalam penelitian Danial (2020), “kearifan lokal sering berfungsi sebagai filter dalam menghadapi globalisasi” (Danial, 2020).

Dalam konteks interaksi budaya di era globalisasi ini, budaya Jepang adalah salah satu budaya luar negeri yang mulai terakulturasi dengan budaya Indonesia (Wijaya & Andini, 2018). Menurut survei yang dilakukan oleh Aun Consulting, Indonesia tercatat menduduki posisi ke-6 dengan presentase 87,7% masyarakat Indonesia yang menyukai Jepang (Agustina, 2021). Di Indonesia, budaya Jepang mulai dikenal sejak tahun 1990-an di mulai dengan beredarnya komik-komik Jepang (*manga*) yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia dengan berwarna hitam putih (Anwar et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Salsa dan Asep pada kegiatan Japa Cultural Weeks 2021 menunjukkan bahwa *manga* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memahami nilai-nilai dan tradisi Jepang (Danurtia & Setiawan, 2023). Hal ini berkontribusi pada pembentukan identitas budaya di kalangan generasi muda Indonesia, yang semakin tertarik pada berbagai aspek budaya Jepang, termasuk *anime* dan juga *cosplay* (Wahidati & Kharismawati, 2018).

Penelitian dari Puspitasari menunjukkan bahwa di Indonesia mengadopsi gaya Jepang melalui desain kemasan produk makanan ringan dan minuman sebagai sebuah strategi dari *cultural industry* (Puspitasari et al., 2022). Selain

pada itu, Lusiana, Laksono dan Hariri (2020) menegaskan bahwa mengonsumsi budaya makanan Jepang dapat membentuk sebuah gaya hidup yang baru yaitu ‘*Japanese lifestyling*’ di mana elemen-elemen budaya populer Jepang sudah menjadi bagian dari identitas konsumen lokal (Lusiana et al., 2020).



Gambar 1. / Manga Spy X Family  
Sumber: Manga Spy X Family (2023)

Setelah masuknya *manga*, dilanjutkan dengan *anime* yang merupakan bentuk seni animasi Jepang yang telah menjadi fenomena budaya global. *Anime* sendiri merupakan singkatan dari *animation* dalam bahasa Jepang yang merujuk pada gaya animasi yang khas dengan narasi yang kompleks dengan genre yang luas serta tidak ada batasan usia dalam menonton *anime* itu sendiri (Ayuningtyas, 2024). Hal ini membuat budaya Jepang di awal tahun 2000-an semakin berkembang dan terkenal di Indonesia dari segi industri FnB, *fashion*, hingga industri kreatif. Saat ini, budaya Jepang dikenal dengan sebutan ‘*Japanesse pop culture*’ atau singkatannya menjadi ‘*J-Pop*’ yang lebih mengarah pada kesukaan seseorang pada industri keseniannya seperti musik, animasi, komik, film, drama, dan *game* (Uthana, 2022).

Berkembangnya budaya Jepang tidak hanya sebatas *manga* dan *anime*, namun *cosplay* juga salah satu kebudayaan Jepang. *Cosplay* yang merupakan singkatan dari ‘*costume play*’ merupakan kesukaan seseorang dalam

menggunakan kostum dan aksesoris saat meniru karakter fiksi dari *anime*, *manga*, film, ataupun *video game* dengan berusaha menciptakan sebuah kostum yang sangat mirip hingga ke detail paling kecil dari kostum tersebut (Pramana & Masykur, 2020). Usaha yang sangat besar yang *cosplayer* lakukan hanya untuk terlihat mirip dengan karakter yang akan diperankannya. Totalitas dan usaha menjadi hal yang sangat melekat pada para *cosplayer*, karena mereka memperhatikan setiap detail dengan seksama. Aspek fisik seperti kostum, aksesoris dari kepala hingga kaki, dan *wig* berwarna-warni, hingga aspek non-fisik seperti suara, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, semuanya diperhitungkan demi menjiwai karakter mereka (Pramana & Masykur, 2020). Salah satu karakter yang sangat populer dari *anime* *Spy X Family* adalah Anya Forger. Karakter ini juga dikenal dengan kepolosannya, tingkah lakunya yang menggemaskan, dan ekspresinya yang ikonik, Anya telah menjadi favorit banyak penggemar dan seringkali menarik perhatian (Finandika et al., n.d.).



Gambar 1. 2 Karakter Anya Forger  
Sumber: Fandom Spy X Family (2023)

Menjamurnya budaya *cosplay*, menunjukkan bahwa generasi muda cenderung menyukai budaya asing, sehingga perlu adanya filterisasi budaya asing untuk menjaga identitas nasional dan nilai-nilai lokal (Rafidah et al., 2021). Dinamika ini seringkali menciptakan ketegangan atau bahkan konflik budaya, terutama ketika nilai-nilai yang dibawa oleh budaya asing berinteraksi dengan norma-norma yang telah mengakar dalam masyarakat lokal (Dicky Adistu et al., 2023; Eirin, 2021).

Secara spesifik di Indonesia, di mana masyarakatnya dikenal menjunjung tinggi nilai-nilai kolektif dan kesopanan (Hofstede, 2001). Nilai-nilai budaya yang mengakar ini seringkali berfungsi sebagai filter moral dalam menilai segala bentuk ekspresi, termasuk budaya pop. Oleh karena itu, penampilan *cosplay* yang menampilkan individu dewasa sebagai karakter anak dapat menimbulkan konflik persepsi yang signifikan, terutama akibat benturan antara pengakuan terhadap kreativitas *cosplay* di satu sisi, dan keyakinan bahwa praktik tersebut tidak selaras dengan ‘kewajaran’ dan ‘kesesuaian usia’ dalam norma sosial di sisi lain. Konflik nilai ini menciptakan sebuah ruang diskusi penting mengenai bagaimana batasan ekspresi kreatif dalam dunia fandom berinteraksi dan terkadang berbenturan dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat luas.

Hal ini membuat sebuah *cosplay* lebih dari sekedar hobi karena bisa menjadi sebuah platform untuk mengekspresikan diri, pembelajaran dan juga untuk membuat sebuah komunitas yang saling mendukung satu dengan yang lain *cosplayernya* dalam mengekspresikan kreativitas serta kecintaan mereka terhadap karakter-karakter yang mereka perankan. *Cosplay* juga sering kali menjadi ajang sosialisasi bagi para pesertanya seperti di *event-event* besar, *cosplayer* bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama, bertukar *tips* dan teknik dalam pembuatan kostum, serta membentuk jaringan komunitas. Komunitas ini berperan penting dalam mendukung kreativitas dan pertumbuhan pribadi anggotanya.



Gambar 1. 3 Kegiatan J-Café  
Sumber: Data internal J Café (2024)

Komunitas adalah kelompok individu yang memiliki kesamaan minat, tujuan, nilai, atau lokasi tertentu, yang berinteraksi dan berkolaborasi untuk mencapai kepentingan bersama. Komunitas sering kali terbentuk secara alami berdasarkan kebutuhan sosial atau minat yang serupa, dan anggotanya saling mendukung serta berbagi pengalaman. Pengertian komunitas menurut Kertajaya Hermawan (2008) adalah sekelompok individu yang tidak hanya sekadar berbagi hubungan sosial, tetapi juga memiliki kepedulian mendalam satu sama lain, melebihi hubungan yang biasanya terjadi dalam masyarakat pada umumnya (Fauziah et al., 2014). Di lingkungan kampus, budaya populer Jepang juga mendapat tempat tersendiri melalui komunitas mahasiswa. Salah satu contohnya adalah komunitas J-Cafe yang merupakan singkatan dari *Japanese Culture and Animation Forte* di Universitas Multimedia Nusantara yang telah berdiri sejak tahun 2007.

Komunitas ini menjadi ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan minat mereka terhadap budaya Jepang melalui berbagai kegiatan. J-Cafe memiliki sejumlah divisi yang cukup beragam, di antaranya Culture, *Cosplay*, Illustration, Music, Dance, Weaponry, Visual Novel, hingga Trading Card Game. Tiap divisi memiliki peran spesifik dalam memperkenalkan elemen-elemen budaya Jepang kepada publik kampus, baik melalui pertunjukan, karya seni, maupun kompetisi. Salah satu divisi yang paling menonjol adalah divisi *Cosplay*, yang secara aktif mempersembahkan pertunjukan *cosplay* di acara-acara kampus maupun event eksternal. Tidak hanya itu, J-Cafe juga mengadakan kegiatan rutin seperti Malam Keakraban, Main Gathering, dan J-Cafest, serta menjalin relasi dengan komunitas dari kampus lain seperti K3J. Selain kegiatan internal, mereka juga sering berpartisipasi dalam ajang besar seperti Comic Frontier (Comifuro).



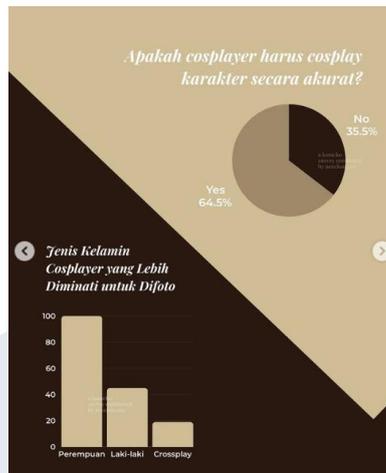
Gambar 1. 4 *Cosplayer* di event *Anime Festival Asia* yang di selenggarakan di Indonesia  
Sumber: tempo.co

Fenomena *cosplay* semakin berkembang seiring dengan digelarnya berbagai acara tahunan bertema Jepang, seperti Comic Frontier (Comifuro), Japan Pop Culture Festival, dan Jakarta Japan Matsuri. Comifuro, misalnya, rutin digelar di BSD City terakhir diselenggarakan pada 24–25 Mei 2025 di ICE BSD, dan dikenal sebagai pusat bagi para kreator *fanworks* sekaligus *cosplayer* untuk berkumpul, berkarya, serta memperluas jejaring komunitas. Sementara itu, Japan Pop Culture Festival dan acara-acara yang serupa di Jakarta juga rutin menampilkan kegiatan *cosplay* seperti kompetisi *coswalk* dan parade karakter. Selain itu, festival budaya Jepang terbesar seperti Jak-Japan Matsuri menyediakan panggung bagi *cosplayer* untuk tampil, berinteraksi dengan pengunjung, dan membangun identitas komunitas yang inklusif dan suportif (Wakang, 2023).

Motivasi saat melakukan *cosplay* dapat dilihat dari beberapa perspektif psikologis dan sosiologis. **Pertama**, ekspresi identitas yang di mana seorang *cosplayer* memanfaatkan kesempatan ini untuk mengekspresikan sisi kreatif, eksplorasi gender atau nilai personal yang sulit didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. **Kedua**, *escapism* yang kegiatan ini berfungsi sebagai sarana ‘pelarian’ dari banyaknya tekanan yaitu dari tekanan akademi, pekerjaan, atau masalah pribadi yang dapat memberikan pengalaman imersif yang menstimulasi indra dan emosi secara menyeluruh (Amiralda & Putri, 2024). Aktivitas ini terbukti memberikan relief psikologis, menurunkan tingkat stres,

serta memperkuat mood positif setelah sesi *cosplay* hal yang jarang diperoleh dalam rutinitas sehari-hari (Beltran et al., 2025). Dengan demikian, *cosplay* bukanlah pelarian pasif; ia memadukan seni pertunjukan, *crafting* intensif, dan interaksi sosial dalam kesatuan pengalaman yang memuaskan kebutuhan rekreasi dan eksistensial sekaligus. Selain itu, kebebasan dalam melakukan *cosplay* juga menggambarkan bagaimana budaya J-pop, khususnya budaya *cosplay*, telah mengalami pergeseran nilai dari sekadar representasi karakter fiksi menjadi bentuk seni yang lebih menekankan pada kebebasan berekspresi dan kreativitas individu. Banyak *cosplayer* menggunakan kesempatan dalam mencoba karakter populer seperti Anya Forger untuk memperluas jangkauan mereka melalui *vlogging* atau pembaruan media sosial, yang tidak hanya membantu mereka membangun basis penggemar tetapi juga berfungsi sebagai log aktivitas pribadi mereka. *Cosplayer* yang lebih terkenal, kadang-kadang mereka juga memiliki booth di mana mereka menjual merchandise seperti foto, poster, dan aksesoris kostum, yang semakin memperkuat brand pribadi mereka dan memberi kesempatan kepada penggemar untuk mendukung mereka secara finansial (Lunning, 2022).

Dalam upaya mencapai representasi karakter yang ideal, terdapat sebuah norma tidak tertulis dalam komunitas *cosplay* mengenai pentingnya ‘kecocokan’ antara *cosplayer* dengan karakter yang diperankan. Hal ini terefleksi dari survei yang dilakukan oleh Kameko (2024) pada Mei-Juni 2024, di mana 60% responden menyatakan bahwa *cosplayer* haruslah menampilkan diri sesuai dengan karakter yang mereka perankan, mengindikasikan adanya ekspektasi tertentu dalam praktik *cosplay*.



Gambar 1. 5 Survei Kameko (2024)  
Sumber: Instagram (2024)

Survei Kameko (2024) juga menyoroti bahwa aspek seperti ras, warna kulit, atau suku tertentu dianggap tidak esensial dalam praktik *cosplay*, asalkan *cosplayer* dapat menampilkan esensi karakter dengan baik (Lihat Gambar 1.3). Pandangan ini menekankan bahwa nilai utama dalam *cosplay* terletak pada interpretasi dan penjiwaan karakter, bukan pada identitas fisik *cosplayer* yang melekat. Namun, prinsip ‘kecocokan dengan karakter’ ini dapat menjadi problematik ketika diterapkan pada kasus-kasus tertentu, terutama yang melibatkan perbedaan signifikan antara karakteristik karakter fiksi dan *cosplayer*. Dalam konteks masyarakat yang menjunjung tinggi nilai dan norma tertentu, interpretasi atas ‘kecocokan’ ini tidak hanya berhenti pada aspek visual atau personal, tetapi juga dapat menyentuh dimensi etika dan moral, yang menjadi relevan dalam kasus *cosplay* karakter anak-anak oleh orang dewasa (Sullivan et al., 2017). Di tengah semaraknya *event* dan kompetisi *cosplay*, yang menjadi wadah bagi beragam interpretasi dan ekspresi karakter populer, fenomena *cosplay* karakter anak-anak oleh orang dewasa semakin mendapatkan perhatian (Damanik et al., 2022). Karakter anak-anak yang ingin dibahas dalam penelitian ini dan kerap menjadi sorotan terkait isu ini adalah karakter anak kecil karakter *anime* dari *Spy X Family* yaitu Anya Forger. Menurut data dari Finandika, Penonton *Spy X Family* di Indonesia mencapai lebih dari 21 juta penonton dan juga berkolaborasi dengan brand ternama yaitu Uniqlo, Yoshinoya, PUBG, EXECUTIVE (Finandika et al., n.d.). Kepopuleritas Anya

Forger ini dapat dilihat dari salah satu *cosplayer* yang melakukan *cosplay* saat acara wisudanya. *Cosplayer* tersebut bernama Alisa Rahma Febrina yang merupakan lulusan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta (Lihat Gambar 1.6).



Gambar 1. 6 *Cosplay* Anya saat wisuda  
Sumber: Kompas.com (2023)

Alisa sendiri memilih *cosplay* karena tidak ada kebaya sama sekali dan ayah serta ibunya selalu bertanya kepada Alisa baju apa yang harus mereka kenakan. Awal dari itu, Alisa berpikir untuk melakukan *cosplay* bersama orang tuanya sehingga mereka memilih untuk *cosplay* SPY X Family dalam acara wisudanya. Hal yang dilakukan oleh Alisa ini mendapatkan respon positif baik dari dosen dan juga teman-teman alisa karena cara berpakaian Alisa untuk wisuda terkesan unik serta tetap mematuhi peraturan kampus yang berlaku (Nugroho, 2023).

Hal ini menjadikan *cosplay* tidak lagi terbatas pada aspek gender yang mengharuskan bahwa karakter ini hanya dapat diperankan oleh anak kecil atau perempuan. Sebaliknya, *cosplay* memberikan kebebasan bagi siapa saja, termasuk laki-laki, untuk melakukan *cosplay* tanpa adanya batasan tertentu. Fenomena ini mencerminkan bagaimana budaya *cosplay* semakin berkembang menjadi bentuk ekspresi yang lebih inklusif dan terbuka, di mana batasan gender serta usia dalam representasi karakter semakin cair dan fleksibel. Dalam dunia *cosplay*, keakuratan terhadap karakter bukan hanya diukur berdasarkan kesesuaian biologis, tetapi lebih kepada sejauh mana seorang *cosplayer* mampu

menghadirkan esensi dari karakter yang diperankan, baik melalui kostum, ekspresi, maupun gestur yang sesuai dengan kepribadian karakter tersebut (Lunning, 2022).

Namun, popularitas karakter ini tidak selalu berjalan seiring dengan penerimaan yang seragam, terutama dalam praktik *cosplay* yang melibatkan *cosplayer* dewasa memerankan karakter anak-anak seperti Anya. Melihat dari perspektif etika, penampilan karakter anak oleh individu dewasa, meskipun tidak disengaja oleh *cosplayer*, berpotensi menciptakan kesan tidak wajar atau ketidakpantasan. Hal ini berpotensi bertentangan dengan nilai-nilai etika dan moralitas publik yang berlaku, serta seringkali diidentifikasi oleh khalayak sebagai tindakan yang ‘tidak pantas’ atau ‘*freak*’, mengingat perbedaan usia yang signifikan antara karakter dan *cosplayer*. Hu (2024) dalam penelitiannya mengenai ruang sosial *cosplay* menunjukkan bahwa interaksi antara *cosplayer* dan publik sering kali membentuk batas-batas baru tentang kepantasan visual dalam ruang publik, terutama saat representasi karakter menyentuh wilayah sensitif seperti anak-anak. Perbedaan dalam pemaknaan ini menyoroti adanya konflik nilai antara ekspresi kreatif dalam fandom dan norma sosial yang berlaku.

Persepsi ‘ketidakpantasan’ atau ‘*freak*’ yang muncul dari khalayak umum terhadap fenomena *cosplay* karakter anak oleh individu dewasa tidak hanya berakar pada perbedaan fisik semata, melainkan juga melibatkan pemahaman mendalam tentang etika visual dan batas kepantasan dalam representasi anak-anak di ruang publik. Dalam konteks ini, norma-norma sosial dan budaya lokal memainkan peran krusial, membentuk ekspektasi tentang bagaimana sosok anak-anak seharusnya digambarkan. Yang (2022) menjelaskan bahwa dalam praktik *cosplay*, khalayak tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi berperan aktif dalam menilai kesesuaian karakter yang ditampilkan termasuk dari segi usia, gender, dan ekspresi tubuh yang secara kolektif membentuk standar sosial tentang pantas dan tidak pantas dalam ranah budaya populer. Seringkali, terdapat konsensus tak tertulis mengenai perlindungan kepolosan dan batasan representasi usia yang wajar, di mana audiens secara aktif menilai sebuah

gambar berdasarkan konteks moral dan pengalaman mereka (Nurhablisyah, 2022). Ketika seorang *cosplayer* dewasa mengadopsi penampilan karakter anak secara penuh, terdapat potensi untuk melampaui batas-batas representasi yang dianggap wajar oleh khalayak luas. Hal ini memicu pertanyaan mengenai integritas visual dan moral karakter anak tersebut, terlepas dari intensi awal *cosplayer* yang mungkin berfokus pada performa identitas dan ekspresi kreatif (Lamerichs, 2011).

Penampilan ini berpotensi memunculkan kesan tidak wajar atau ketidakpantasan karena adanya benturan antara karakter yang identik dengan anak-anak dan representasi oleh individu dewasa, sehingga menimbulkan beragam interpretasi di kalangan khalayak. Meskipun intensi *cosplayer* mungkin murni untuk ekspresi kreatif, respons khalayak seringkali dipengaruhi oleh nilai-nilai yang mereka anut. Namun, justru karena sifat kekanakannya itu, *cosplay* Anya oleh orang dewasa bisa menimbulkan tanggapan beragam, bahkan dinilai tidak pantas oleh sebagian kalangan. Ini membuat karakter Anya menjadi bahan kajian yang menarik karena memicu berbagai interpretasi khalayak. Beberapa pengguna menganggapnya sebagai bentuk kreativitas yang menyegarkan, sementara yang lain melihatnya sebagai bentuk ‘ironisasi’ dari karakter yang awalnya dikenal karena keimutannya (Hu, 2024).

Hal ini berkaitan erat dengan bagaimana representasi visual di ruang publik dinilai dan dinegosiasikan oleh khalayak berdasarkan norma sosial dan etika lokal. Hu (2024) menunjukkan bahwa ruang-ruang seperti studio foto atau event *cosplay* menjadi arena tempat *cosplayer* dan khalayak bersama-sama membentuk batasan sosial terhadap ekspresi visual termasuk ketika karakter anak diperankan oleh orang dewasa. Sementara itu, Yang (2022) menekankan bahwa persepsi ‘ketidakpantasan’ tidak hanya berasal dari ketidaksesuaian usia secara biologis, tetapi juga dari harapan kolektif terhadap cara tubuh dan ekspresi karakter ditampilkan dalam *cosplay* (Yang, 2022).

Pada tahun 2023, KBBI menambahkan kata ‘wibu’ dengan mengartikan seseorang yang terobsesi dengan budaya maupun gaya hidup orang Jepang. Wibu atau *weeaboo* adalah istilah yang sering digunakan untuk merujuk pada

seseorang yang sangat menggemari budaya Jepang, khususnya *anime*, manga, dan game, sampai pada titik di mana mereka terlalu terobsesi dengan budaya tersebut. Di Indonesia sendiri, istilah *wibu* telah berkembang dan sering kali digunakan dengan konotasi negatif oleh masyarakat umum. Wardana (2023) mencatat bahwa *wibu* sering digambarkan sebagai individu yang ‘berlebihan’, terlalu virtual, atau dianggap antisosial, sehingga menimbulkan labelisasi negatif yang turut memengaruhi cara publik memandang para penggemar budaya Jepang, termasuk *cosplayer* (Wardana, 2023). Hidayat dan Hidayat (2020) juga menyatakan bahwa istilah *wibu* di Indonesia berkembang dari bentuk lelucon menjadi identitas subkultur, tetapi tetap sering diposisikan sebagai “lain” dari nilai budaya lokal. Hal ini mencerminkan adanya negosiasi antara nilai-nilai budaya populer global dan norma lokal dalam pembentukan identitas fandom di Indonesia (Hidayat & Hidayat, 2020).

Di Indonesia, seperti halnya di banyak negara lain, segala bentuk ekspresi yang dianggap keluar dari norma sering kali diberi label negatif. Istilah ‘*freak*’ kerap digunakan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap ‘berbeda’ atau tidak sesuai dengan norma mayoritas, baik dari segi perilaku maupun penampilan. Munculnya stereotipe ini yang membuat para *cosplayer* ataupun penggemar *anime* akan merasa berbeda dari lingkungan sosial yang biasanya sehingga ia akan menjadi lebih tertutup dengan orang lain dan lebih terbuka dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama (Hidayat & Hidayat, 2020; Wardana, 2023). Masyarakat Indonesia sendiri yang masih memegang erat nilai-nilai budaya lokal, praktik *cosplay* terkadang menimbulkan pandangan negatif. Sebagian orang masih menganggap kegiatan ini menyimpang dari norma atau tidak sesuai dengan budaya kita. Hal ini menunjukkan adanya benturan antara budaya populer global yang semakin berkembang dan nilai-nilai sosial yang masih konvensional.

Apsari dan Siswati (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa tekanan konformitas dalam komunitas fandom dapat melahirkan *cyberbullying* atau komentar negatif, terutama di media sosial. Ini memperkuat temuan bahwa *cosplayer* sering mendapat julukan seperti ‘bau bawang’, terutama dari

pengguna yang tidak menyukai budaya Jepang secara umum (Apsari & Siswati, 2020)



Gambar 1. 7 Komen negatif mengenai Wibu  
Sumber: X (2024)

Media sosial telah menjadi ruang utama bagi khalayak untuk mengekspresikan diri, termasuk dalam hal *cosplay*. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube memungkinkan *cosplayer* untuk berbagi karya mereka dengan audiens yang lebih luas, serta berinteraksi dengan penggemar lain dari seluruh dunia. Meskipun di satu sisi media sosial memainkan peran penting dalam menyebarkan budaya *cosplay* dan membantu membentuk komunitas global, pada sisi lain media sosial juga memperkuat hierarki sosial dan estetika yang sering kali mendiskriminasi mereka yang tidak sesuai dengan standar dominan. Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana masyarakat menerima, menolak, atau menegosiasikan makna dari praktik *cosplay* ini. Mengingat adanya konflik nilai dan perbedaan pandangan yang timbul dari fenomena *cosplay* karakter anak oleh individu dewasa ini, hal ini menyoroti kompleksitas dalam proses pemaknaan pesan media oleh khalayak (Apsari & Siswati, 2020)

Dalam konteks ini, Teori Encoding/Decoding Stuart Hall menawarkan kerangka kerja yang sangat relevan untuk menganalisis bagaimana pesan-pesan visual, seperti yang disampaikan melalui praktik *cosplay*, diinterpretasikan oleh berbagai lapisan masyarakat. Teori ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tidak hanya apa yang dilihat khalayak, tetapi juga bagaimana mereka memproses informasi tersebut melalui tiga posisi pembacaan: dominan-hegemoni, negosiasi, dan oposisi (Hall, 1980). Mengingat adanya beragam interpretasi serta potensi ketegangan nilai di kalangan khalayak umum terhadap *cosplay* Anya Forger oleh individu dewasa, menjadi krusial untuk menelaah

bagaimana posisi-posisi pembacaan ini terbentuk. Penelitian ini akan berfokus pada pemahaman resepsi khalayak umum (yang akan berpusat pada mahasiswa sebagai salah satu segmen penting audiens non-komunitas *cosplay* J-Cafe) dan faktor-faktor yang memengaruhi cara mereka memahami serta merespons fenomena tersebut. Selain untuk memperkaya kajian budaya populer, penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan gambaran tentang bagaimana nilai sosial dan persepsi masyarakat bekerja dalam menanggapi budaya yang dianggap baru dan berbeda. Pada penelitian ini, peneliti bersikap kritis terhadap berbagai respon yang muncul, baik yang menerima, menegosiasikan, maupun menolak. Tujuan utama dari penelitian ini bukan untuk menentukan mana yang benar atau salah, melainkan untuk memahami bagaimana respon tersebut terbentuk dari sudut pandang sosial dan budaya yang dimiliki oleh masing-masing khalayak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pada budaya kontemporer Indonesia yang sangat beragam, di mana kearifan lokal dan nilai-nilai kolektif berfungsi sebagai filter terhadap pengaruh budaya asing, fenomena akulturasi budaya populer Jepang telah berkembang pesat, salah satunya melalui praktik *cosplay*. Namun, tidak semua aspek dari akulturasi ini diterima secara seragam di masyarakat. Khususnya, fenomena individu dewasa yang melakukan *cosplay* karakter anak-anak, seperti karakter populer Anya Forger dari *anime* *Spy X Family*, telah menimbulkan diskursus publik yang intens dan beragam interpretasi. Perbedaan persepsi ini seringkali menciptakan ketegangan di kalangan khalayak umum, terutama ketika ekspresi kreatif ini dihadapkan pada norma-norma sosial tentang kesesuaian, etika, dan batasan usia. Berangkat dari kompleksitas dan potensi konflik nilai yang timbul dari fenomena ini, serta untuk memahami secara mendalam bagaimana khalayak memaknai dan merespons praktik *cosplay* Anya Forger oleh individu dewasa ini.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka pertanyaan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana bentuk dominasi di dalam resepsi khalayak terhadap *cosplay* karakter Anya dari *anime Spy X Family*.
2. Bagaimana bentuk negosiasi di dalam resepsi khalayak terhadap *cosplay* karakter Anya dari *anime Spy X Family*.
3. Bagaimana bentuk oposisi di dalam resepsi khalayak terhadap *cosplay* karakter Anya dari *anime Spy X Family*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui resepsi khalayak mengenai *cosplay* karakter Anya dari *anime Spy X Family* dalam bentuk dominasi, negosiasi, atau oposisi.
- 2) Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penolakan *cosplayer* Anya dari *Spy X Family* tersebut.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori resepsi khalayak, persepsi publik, dan fenomena komunikasi budaya populer, khususnya dari sudut pandang Teori Encoding/Decoding Stuart Hall. Secara spesifik, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pemahaman lebih lanjut mengenai dinamika resepsi khalayak terhadap praktik *cosplay* karakter Anya Forger oleh individu dewasa. Penulis juga berharap dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih akademis kepada Universitas Multimedia Nusantara, khususnya pada program studi Ilmu Komunikasi.

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi khalayak umum (mahasiswa) untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan apresiasi yang lebih baik terhadap praktik *cosplay*, khususnya *cosplay* karakter Anya Forger oleh individu dewasa. Dengan demikian,

diharapkan dapat mengurangi kesalahpahaman dan mendorong pandangan yang lebih terbuka terhadap ekspresi kreatif dalam budaya populer.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada dialog sosial yang lebih luas mengenai penerimaan budaya populer asing di Indonesia, khususnya dalam menanggapi ekspresi kreatif seperti *cosplay*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengurangi stigma negatif dan mendorong toleransi serta inklusivitas terhadap keberagaman subkultur di masyarakat

### **1.5.4 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, fokus penelitian terbatas hanya pada resepsi khalayak umum, yaitu mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN), terhadap praktik *cosplay* karakter Anya Forger oleh individu dewasa. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi di luar lingkup tersebut. Kedua, penelitian ini tidak mengamati atau menganalisis praktik *cosplay* yang dilakukan oleh seorang *public figure* atau individu yang memiliki daya tarik fisik dominan di luar konteks kostum *cosplay* itu sendiri, di mana faktor-faktor tersebut mungkin dapat memengaruhi resepsi khalayak secara berbeda. Terakhir, penelitian ini tidak menyertakan pembahasan mengenai kritik feminis terhadap pemilihan karakter anak perempuan sebagai objek *cosplay* dewasa, sehingga tidak mengeksplorasi atau menganalisis perspektif gender kritis yang mungkin relevan dengan fenomena ini.