

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan 6 jurnal terdahulu sebagai bahan referensi dan membantu menjadi inspirasi di dalam meneliti penelitian saat ini.

1. **Penerimaan Audiens terhadap Konten Pariwisata VTuber Andi Adinata (Puspita Yuri, 2022)**

Penelitian ini membahas mengenai fenomena Virtual Youtuber (Vtuber) yang memperkenalkan destinasi wisata Indonesia melalui konten yang disajikan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana audiens menerima dan memaknai kredibilitas Vtuber dalam menyampaikan pesan terkait pariwisata. Dengan menggunakan analisis resepsi khalayak yang didasarkan pada teori encoding-decoding dari Stuart Hall, penelitian ini mengkaji proses penciptaan makna oleh audiens saat mengkonsumsi konten media.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui wawancara dengan audiens yang telah menonton konten pariwisata dari Andi Adinata. Penelitian ini melibatkan sejumlah partisipan yang memiliki latar belakang beragam, sehingga memberikan perspektif yang lebih luas mengenai penerimaan konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa audiens memiliki posisi yang berbeda dalam menerima konten tersebut. Audiens 1, 4, 6, dan 7 berada dalam posisi dominan-hegemonik, di mana mereka menerima informasi yang disampaikan oleh Vtuber dengan baik dan menganggapnya kredibel. Mereka merasa bahwa konten yang disajikan memberikan informasi yang bermanfaat dan menarik, serta mampu meningkatkan pengetahuan mereka tentang destinasi wisata di Indonesia.

Sementara itu, audiens 2 berada dalam posisi negosiasi, di mana mereka setuju dengan sebagian informasi tetapi juga memiliki catatan kritis terhadap konten yang disajikan. Audiens ini menunjukkan sikap terbuka terhadap informasi yang diberikan, namun tetap mempertanyakan beberapa aspek dari penyampaian konten, seperti keakuratan informasi dan cara penyajian yang dianggap kurang menarik. Di sisi lain, audiens 3, 5, dan 8 berada dalam posisi oposisi, di mana mereka menolak beberapa aspek dari konten dan merasa bahwa informasi yang disampaikan kurang memadai. Mereka menganggap bahwa konten tersebut tidak memenuhi harapan mereka dan kurang memberikan nilai tambah dalam memahami destinasi wisata yang diperkenalkan.

Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa cara Andi Adinata dalam menyajikan konten pariwisata mempengaruhi pemikiran audiens mengenai Vtuber secara umum. Meskipun ada perbedaan dalam cara audiens menyandikan pesan, faktor-faktor seperti latar belakang, pengalaman pribadi, dan harapan terhadap konten pariwisata turut memengaruhi penerimaan mereka. Audiens yang memiliki pengalaman positif dengan Vtuber sebelumnya cenderung lebih menerima konten yang disajikan, sementara mereka yang baru mengenal Vtuber mungkin lebih skeptis dan kritis terhadap kredibilitas informasi yang diberikan.

Penelitian ini juga memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana audiens memaknai konten pariwisata yang disajikan oleh Vtuber dan menunjukkan pentingnya kredibilitas serta cara penyampaian dalam membangun hubungan dengan audiens. Penelitian ini juga menyoroti dinamika penerimaan audiens terhadap konten pariwisata yang disajikan oleh Vtuber, serta bagaimana perbedaan posisi audiens dapat memengaruhi interpretasi dan makna yang dihasilkan dari konten tersebut. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi Vtuber dan pembuat konten lainnya dalam merancang konten yang lebih

menarik dan informatif, serta meningkatkan interaksi dengan audiens untuk mencapai tujuan komunikasi yang lebih efektif.

2. Perbedaan Konsep Diri Penggemar *Anime* Antara *Cosplayer* dan *Non-Cosplayer* ((Dwishintaria & Yunitree Suparman, 2024)

Penelitian ini membahas perbedaan konsep diri antara penggemar *anime* yang terlibat dalam *cosplay* dan yang tidak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena global *anime* yang telah memengaruhi banyak individu, terutama di kalangan generasi muda. *Cosplay*, sebagai salah satu bentuk ekspresi diri dalam komunitas *anime*, menjadi fokus utama dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana aktivitas ini dapat memengaruhi konsep diri individu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan konsep diri antara penggemar *anime* yang berpartisipasi dalam *cosplay* dan mereka yang tidak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan alat ukur *Tennessee Self-Concept Scale* yang telah diadaptasi. Sebanyak 125 partisipan terlibat dalam penelitian ini, terdiri dari 55 *cosplayer* dan 70 *non-cosplayer*. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok *cosplayer* memiliki konsep diri yang lebih positif dibandingkan dengan kelompok *non-cosplayer*.

Dalam penelitian ini, kelompok *cosplayer* menunjukkan nilai tinggi dalam beberapa dimensi konsep diri, termasuk fisik diri, moral-etik diri, personal diri, identitas diri, dan penerimaan diri. Hal ini menunjukkan bahwa *cosplayer* cenderung memiliki pandangan yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan merasa lebih diterima dalam komunitas mereka. Namun, meskipun memiliki nilai tinggi dalam dimensi-dimensi tersebut, *cosplayer* juga menunjukkan nilai rendah dalam sosial diri, kritik diri, dan tingkah laku diri, yang mengindikasikan bahwa mereka mungkin lebih fokus pada penampilan dan identitas karakter yang mereka perankan daripada interaksi sosial yang lebih luas.

Di sisi lain, kelompok *non-cosplayer* memiliki nilai tinggi dalam sosial diri, kritik diri, dan tingkah laku diri, tetapi nilai mereka rendah dalam dimensi fisik diri, moral-etik diri, personal diri, identitas diri, dan penerimaan diri. Hal ini menunjukkan bahwa *non-cosplayer* mungkin lebih terlibat dalam interaksi sosial yang nyata, tetapi memiliki pandangan yang kurang positif tentang diri mereka sendiri dalam konteks identitas dan penerimaan.

Meskipun terdapat perbedaan dalam dimensi konsep diri antara kedua kelompok, analisis statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara konsep diri penggemar *anime cosplayer* dan *non-cosplayer* ($p = 0,072, > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa meskipun ada variasi dalam aspek tertentu dari konsep diri, secara keseluruhan, kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan dalam pandangan mereka tentang diri mereka sendiri.

Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana *cosplay* dapat memengaruhi konsep diri penggemar *anime*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun *cosplayer* memiliki beberapa keunggulan dalam aspek tertentu dari konsep diri, perbedaan tersebut tidak cukup signifikan untuk menyimpulkan bahwa *cosplay* secara substansial mengubah cara individu memandang diri mereka. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang untuk studi lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi konsep diri dalam konteks fandom dan *cosplay*.

3. **Understanding audience reception and interpretation of development communications: A research framework proposition (Ademolu, 2023)**

Penelitian ini membahas secara mendalam tentang komunikasi pembangunan internasional dan bagaimana audiens menerima serta menginterpretasikan representasi visual dari isu-isu pembangunan. Penulis mencatat bahwa meskipun terdapat banyak studi yang mengkaji

komunikasi visual dalam konteks pembangunan, sebagian besar dari studi tersebut lebih fokus pada analisis representasi tanpa mempertimbangkan bagaimana audiens merespons dan menginterpretasikan representasi tersebut. Hal ini mengakibatkan pemahaman yang terbatas mengenai kompleksitas dan kontradiksi dalam proses penerimaan audiens. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kerangka kerja penelitian yang dapat membantu akademisi dan praktisi NGO dalam memahami dan mengevaluasi penerimaan audiens terhadap komunikasi pembangunan. Dalam kerangka kerja yang diusulkan, penulis mengemukakan tiga proposisi utama: pertama, pentingnya menempatkan audiens di Inggris dalam konteks heterogenitas yang kontradiktif; kedua, perlunya melampaui dikotomi normatif dan memahami kompleksitas serta variabilitas pengalaman dalam komunikasi pembangunan yang dimediasi; dan ketiga, pentingnya mempelajari penerimaan audiens sebagai 'etnografi multi-situs' yang mempertimbangkan bagaimana penerimaan tersebut terwujud dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam metodologi dan analisisnya, penulis melakukan tinjauan kritis terhadap studi-studi penerimaan audiens yang ada, terutama yang berkaitan dengan komunikasi pembangunan, dan mencatat bahwa banyak dari studi tersebut bersifat komisi dari NGO dan lebih fokus pada survei publik, yang sering kali tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap diskusi akademis yang lebih luas. Penulis menyoroti bahwa studi-studi ini cenderung mengabaikan kompleksitas dan variasi dalam interpretasi audiens.

Temuan utama dari jurnal ini menunjukkan bahwa banyak studi yang ada terlalu fokus pada analisis teks dan representasi visual, tanpa mempertimbangkan bagaimana audiens berinteraksi dengan dan menginterpretasikan representasi tersebut, sehingga menciptakan kesenjangan dalam pemahaman tentang bagaimana komunikasi pembangunan mempengaruhi persepsi publik. Pada jurnal ini juga

menekankan pentingnya memahami audiens sebagai kelompok yang heterogen dan sering kali kontradiktif, serta mengusulkan pendekatan etnografi multi-situs untuk memahami bagaimana penerimaan audiens tidak hanya terjadi dalam konteks penelitian tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam kesimpulannya, jurnal ini menegaskan bahwa untuk memahami penerimaan audiens terhadap komunikasi pembangunan, penting untuk mengakui kompleksitas dan heterogenitas audiens. Penulis merekomendasikan agar penelitian di masa depan lebih fokus pada bagaimana audiens berinteraksi dengan representasi pembangunan dalam konteks yang lebih luas, serta bagaimana identitas sosial, budaya, dan rasial mempengaruhi interpretasi mereka. Penelitian ini membuka jalan bagi studi lebih lanjut tentang penerimaan audiens dalam konteks komunikasi pembangunan, dan penulis berharap bahwa kerangka kerja yang diusulkan dapat digunakan oleh akademisi dan praktisi untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana audiens memahami dan merespons isu-isu pembangunan yang dimediasi.

4. **Self-Identity and Needs of *Cosplayer* in Role Playing** (Dhinanta & Dewi, 2021)

Penelitian ini membahas mengenai *cosplay* sebagai aktivitas peran di mana individu berpakaian dan bertindak sesuai dengan karakter fiksi dari berbagai media seperti komik, film, dan game. Di Indonesia, *cosplay* menjadi populer, terutama di kalangan remaja yang sedang mencari identitas diri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *cosplay* berperan dalam pembentukan identitas dan dapat menjadi sarana pelarian serta penemuan diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki identitas diri dan kebutuhan *cosplayer* melalui metode kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap enam *cosplayer* aktif, yang terdiri dari tiga wanita dan tiga pria.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa partisipan merasa *cosplay* tidak membentuk identitas mereka, melainkan membantu mereka mengenali diri sendiri. Terdapat perbedaan pengalaman di antara partisipan; beberapa merasa lebih diterima dalam komunitas *cosplay* dibandingkan lingkungan sosial lainnya. *Cosplay* berfungsi sebagai tempat untuk bersosialisasi dan mengeksplorasi diri. Selain itu, dua jenis kebutuhan yang muncul dalam penelitian ini adalah kebutuhan akan pengakuan (*esteem need*) dan kebutuhan untuk memiliki tempat (*belongingness*). Kebutuhan akan pengakuan terlihat dari keinginan untuk memenangkan kompetisi dan menjadi *cosplayer* internasional, sementara kebutuhan untuk memiliki tempat terlihat dari kemampuan *cosplay* untuk membantu individu yang introvert dalam bersosialisasi dan menemukan teman dengan minat yang sama.

5. **Resepsi Pembaca Novel Teenlit dalam Aplikasi Goodreads dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra SMA (Rara Amiati Sekar Dewi et al., 2024)**

Penelitian ini mengeksplorasi resepsi pembaca terhadap dua novel teenlit populer, yaitu *A+* karya Ananda Putri dan *My Youth* karya Giantara Alam, dengan data diperoleh dari platform Goodreads. Menggunakan teori Stuart Hall, penelitian ini menganalisis tanggapan pembaca yang dikategorikan ke dalam tiga posisi decoding: dominan, negosiasi, dan oposisi. Novel *A+* diapresiasi oleh pembaca karena penggambaran realitas pendidikan yang dianggap relevan dan menyentuh isu-isu penting di kalangan remaja, seperti persaingan akademik. Sementara itu, *My Youth* dipuji atas elemen emosional dan alur cerita yang ringan tetapi bermakna, meskipun beberapa pembaca mengkritik kesederhanaan alurnya. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana tanggapan pembaca dapat dijadikan refleksi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas karya mereka. Selain itu, hasil penelitian ini diimplementasikan dalam pembelajaran sastra di SMA, terutama

pada kurikulum merdeka fase F kelas XI. Dalam konteks pendidikan, novel teenlit digunakan sebagai medium untuk menarik minat siswa terhadap sastra, dengan fokus pada tema-tema yang relevan dengan kehidupan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa resepsi pembaca dapat menjadi alat penting dalam memahami ekspektasi dan preferensi audiens sasaran

6. **Studi Tokoh Utama Film Mulan: Analisis Resepsi terhadap Hegemoni Maskulinitas (Natalie et al., 2022)**

Penelitian ini menganalisis hegemoni maskulinitas dalam film *Mulan*, dengan fokus pada interpretasi audiens terhadap narasi film yang menggambarkan perempuan melawan stereotipe gender. Menggunakan teori resepsi Stuart Hall, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana audiens memaknai delapan adegan kunci dalam film. Metode yang digunakan meliputi survei daring dan studi pustaka, yang menghasilkan tiga kategori decoding: dominan, negosiasi, dan oposisi. Audiens yang berada di posisi dominan mengapresiasi ketangguhan karakter utama, Mulan, dan bagaimana film tersebut menyampaikan pesan tentang kesetaraan gender. Di sisi lain, negosiasi terjadi ketika audiens menilai bahwa beberapa elemen film kurang sesuai dengan realitas budaya mereka, seperti representasi karakter dan elemen historis. Posisi oposisi muncul dari kritik terhadap aspek tertentu dalam narasi, seperti penggambaran gender yang dianggap terlalu idealistis atau tidak realistis. Penelitian ini menyoroti bahwa media, termasuk film, memiliki peran penting dalam membentuk dan mendekonstruksi stereotipe gender, meskipun resepsi audiens sangat dipengaruhi oleh latar belakang sosial dan budaya mereka. Studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana film dapat digunakan sebagai medium untuk mendukung perubahan sosial yang lebih inklusif.

2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Penerimaan Audiens terhadap Konten Pariwisata VTuber Andi Adinata	Perbedaan Konsep Diri Penggemar <i>Anime</i> Antara <i>Cosplayer</i> dan Non- <i>Cosplayer</i>	Understanding audience reception and interpretation of development communication s: A research framework proposition	Self-Identity and Needs of <i>Cosplayer</i> in Role Playing	Resepsi Pembaca Novel Teenlit dalam Aplikasi Goodreads dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra SMA	Studi Tokoh Utama Film <i>Mulan</i> : Analisis Resepsi terhadap Hegemoni Maskulinitas
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun	Halla Puspita Yuri & Agus Daniar, 2022,	Jennisia Dwishintaria, Meiske	Edward Ademolu, 2022, Journal of	Vienchenzia Oeyta Dwitama Dinatha,	Rara Amiati Sekar Dewi, Ade Hikmat, Nur	Michelle Baby Natalie, Frendy

Terbit, dan Penerbit	<i>CoverAge: Journal of Strategic Communication</i>).	Yunithree Suparman, 2024, Innovative: Journal Of Social Science Research	Philanthropy and Marketing	Fransisca Iriani Roesmala Dewi, 2021,	Amalia, 2024, <i>Jurnal Onoma</i>	Wirawan Putra, Tasya Devi Rossafine, 2022, <i>Jurnal Ilmu Komunikasi</i> .
-----------------------------	--	--	----------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	--

3. Fokus Penelitian	Penelitian ini mempelajari bagaimana audiens memaknai konten pariwisata yang disampaikan oleh VTuber Andi Adinata	Mengetahui perbedaan antara konsep diri penggemar <i>anime</i> yang <i>cosplayer</i> dengan konsep diri penggemar <i>anime</i> yang <i>noncosplayer</i> .	Menganalisis penerimaan dan interpretasi audiens terhadap komunikasi pembangunan.	Mengetahui identitas diri dan kebutuhan <i>cosplayer</i>	Membahas bagaimana pembaca novel <i>teenlit A+</i> dan <i>My Youth</i> memaknai elemen cerita di platform Goodreads serta menghubungkannya dengan	Penelitian ini mengkaji bagaimana audiens memaknai konflik gender dalam film <i>Mulan</i> dan bagaimana
----------------------------	---	---	---	--	---	---

		dari agensi Maha5 dengan menggunakan elemen budaya lokal.			pembelajaran sastra di SMA.	hegemoni maskulinitas diinterpretasik an dalam konteks budaya.
4. Teori	Teori resepsi	Konsep diri dan Tennessee Self- Concept Scale	Teori komunikasi pembangunan dan teori penerimaan audiens	Teori perkembangan identitas (Erikson) dan teori kebutuhan psikologis dasar	Teori Resepsi	Teori resepsi dan teori hegemoni maskulinitas
5. Metode Penelitian	Kualitatif	Kuantitatif deskriptif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif

6. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Menggunakan teori yang sama untuk menganalisis resepsi khalayak dan berfokus pada interpretasi pesan yang disampaikan melalui media visual.	membahas bagaimana individu (penggemar <i>anime</i> vs. khalayak) membentuk pandangan diri mereka	Membahas resepsi audiens terhadap representasi	Menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami perspektif individu baik <i>cosplayer</i> maupun khalayak	Menggunakan teori resepsi untuk memahami resepsi khalayak terhadap karya atau karakter tertentu.	Menggunakan teori resepsi untuk memahami bagaimana audiens memaknai representasi karakter dalam media.
7. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini membahas VTuber sebagai medium penyampaian	Membicarakan mengenai konsep diri	Fokus pada komunikasi pembangunan dan bagaimana audiens	Membicarakan mengenai pengaruh <i>cosplay</i> terhadap	Penelitian ini berfokus pada novel teenlit di	Penelitian ini membahas resepsi terhadap film

	pesan pariwisata	penggemar <i>anime</i> .	menginterpretasikan representasi tersebut	identitas <i>cosplay</i> dan kebutuhan seorang <i>cosplayer</i>	platform Goodreads	sebagai media utama
8. Hasil Penelitian	Audiens menginterpretasikan konten VTuber dalam tiga posisi decoding. Sebagian besar audiens berada di posisi dominan-hegemonik, menunjukkan	<i>Cosplayer</i> cenderung memiliki kemampuan untuk cenderung mengubah nilai dan prinsip hidup mereka sebagai respons terhadap pengalaman baru yang diperoleh.	Menemukan bahwa audiens memiliki interpretasi yang beragam dan kompleks terhadap komunikasi pembangunan	Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan, khususnya bagi praktisi klinis, untuk memahami individu dengan preferensi <i>cosplay</i> . Hal ini juga didasarkan	Pembaca menunjukkan tanggapan dominan (positif terhadap tema dan alur), negosiasi (kompromi terhadap aspek teknis seperti font atau spasi), dan oposisi (kritik	Audiens memiliki pandangan yang beragam terhadap tokoh Mulan, dengan tanggapan dominan (mengapresiasikan ketangguhan Mulan),

penerimaan positif terhadap elemen budaya lokal dalam konten pariwisata.	Sedangkan, non- <i>cosplayer</i> cenderung sensitif terhadap kritik.	pada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa preferensi ini terkait dengan identitas pribadi yang mungkin ditemui dalam praktik mereka.	terhadap unsur penokohan atau alur yang tidak sesuai dengan selera pembaca). Penelitian ini juga memberikan rekomendasi penggunaan novel teenlit untuk pembelajaran sastra di SMA.	negosiasi (kritik terhadap realitas budaya), dan oposisi (penolakan terhadap elemen cerita tertentu).
--	--	--	--	---

Berbagai penelitian tentang resepsi khalayak terhadap media menunjukkan bagaimana audiens memaknai konten sesuai dengan latar belakang dan pengalaman mereka. Studi tentang penerimaan audiens terhadap Vtuber dalam promosi pariwisata (Puspita Yuri, 2022) menyoroti perbedaan posisi audiens dalam menerima pesan, dari dominan-hegemonik hingga oposisi. Studi lain mengenai konsep diri penggemar *anime* antara *cosplayer* dan non-*cosplayer* (Dwishintaria & Yunitree Suparman, 2024) menunjukkan bahwa meskipun *cosplayer* cenderung memiliki konsep diri lebih positif, tidak ada perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut. (Ademolu, 2023) dalam studinya tentang komunikasi pembangunan menekankan pentingnya memahami audiens sebagai kelompok yang heterogen serta pendekatan etnografi multi-situs untuk menggali makna yang mereka bangun dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian mengenai identitas diri *cosplayer* (Dhinanta & Dewi, 2021) menemukan bahwa *cosplay* berfungsi sebagai sarana eksplorasi diri dan pemenuhan kebutuhan sosial. Selain itu, penelitian tentang resepsi pembaca novel teenlit di Goodreads (Rara Amiati Sekar Dewi et al., 2024) dan analisis resepsi terhadap hegemoni maskulinitas dalam film *Mulan* (Natalie et al., 2022) menegaskan bahwa audiens memiliki beragam interpretasi terhadap media, bergantung pada nilai dan pengalaman pribadi mereka.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut berfokus pada resepsi khalayak terhadap berbagai bentuk media dan praktik budaya, terdapat perbedaan dengan skripsi saya yang meneliti respon masyarakat terhadap *cosplayer* J-Cafe yang melakukan *cosplay* sebagai Anya Forger. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas resepsi terhadap media seperti video, film, dan novel, serta mengaitkannya dengan konsep identitas diri dan penerimaan sosial. Sementara itu, penelitian ini lebih spesifik dalam menggali bagaimana masyarakat memandang dan merespons seorang *cosplayer* yang memerankan karakter Anya Forger di komunitas J-Cafe, baik dari aspek persepsi estetika, interpretasi karakter, hingga opini sosial terhadap fenomena tersebut.

Kebaharuan dalam penelitian saya terletak pada analisis resepsi masyarakat terhadap *cosplay* sebagai fenomena budaya yang berkembang di ruang publik. Tidak hanya melihat bagaimana individu memaknai *cosplay* Anya Forger, penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana masyarakat secara luas menanggapi kehadiran *cosplayer* dari komunitas J-Cafe. Dengan menggunakan pendekatan resepsi khalayak berdasarkan teori Stuart Hall, penelitian ini memberikan perspektif baru dalam memahami bagaimana *cosplay* diterima di tengah masyarakat serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan tersebut.

2.2 Landasan Teori dan Konsep

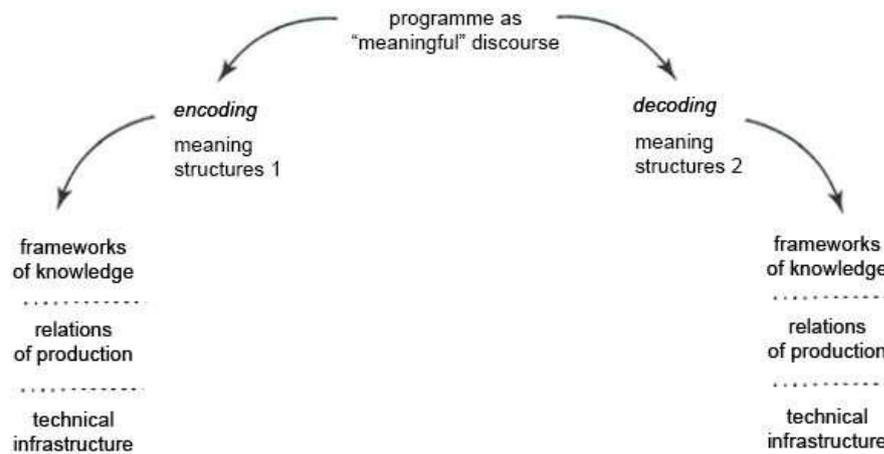
Berdasarkan judul penelitian ini yakni “Resepsi Khalayak Mengenai Cosplay Anya Forger di Komunitas J-Cafe”, maka teori yang digunakan adalah teori resepsi dan konsep yang digunakan adalah

2.2.1 Teori Resepsi

Teori Resepsi merupakan sebuah pendekatan fundamental dalam studi komunikasi dan budaya yang berfokus pada peran aktif audiens dalam menafsirkan dan memaknai pesan media. Berbeda dengan model komunikasi linear tradisional yang melihat audiens sebagai penerima pasif, teori resepsi menekankan bahwa makna tidak hanya diciptakan oleh pengirim, tetapi juga secara signifikan dinegosiasikan dan dikonstruksi oleh penerima berdasarkan konteks sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka (McQuail, 2010). Dalam ranah ini, kerangka Encoding/Decoding yang diperkenalkan oleh Stuart Hall menjadi salah satu model paling fundamental dan berpengaruh untuk menganalisis proses kompleks ini.

Stuart Hall mengemukakan sebuah teori komunikasi empat tahap: produksi, sirkulasi, penggunaan yang ia sebut sebagai “distribusi atau konsumsi, dan reproduksi”. Menurut Hall, setiap tahapan ini bersifat “relatif otonom” (Hall, 2001). Ini berarti bahwa meskipun pengkodean suatu pesan memang mengontrol penerimanya, kontrol tersebut tidak bersifat transparan atau absolut. Setiap tahapan memiliki batas dan

kemungkinannya sendiri yang bersifat menentukan, memungkinkan adanya polisemi (pesan dapat memiliki banyak makna) meskipun tidak terbuka untuk interpretasi apa pun.



Gambar 2. 1 Encoding-Decoding Stuart Hall

Sumber: Representation: Cultural Representations and Signifying Practices.

Pada tahapan produksi (encoding), makna pesan mulai dikonstruksi. Proses ini sangat berkaitan erat dengan konsep Representasi menurut Hall (1997). Representasi adalah proses di mana anggota suatu budaya menggunakan bahasa yang didefinisikan secara luas sebagai sistem tanda untuk memproduksi makna. Makna bukanlah sesuatu yang inheren atau tetap pada objek atau peristiwa, melainkan dikonstruksi melalui sistem konseptual (gagasan dalam pikiran) dan sistem bahasa (tanda dan simbol) yang dibagikan dalam suatu budaya. Dengan demikian, "pesan" atau "teks" yang disampaikan (misalnya, *cosplay* Anya dewasa) sudah merupakan sebuah representasi yang dibangun melalui berbagai praktik, presentasi, dan atribut visual oleh *cosplayer* sebagai produsen. Pesan ini kemudian harus diterjemahkan ke dalam praktik sosial agar sirkuit komunikasi dapat lengkap dan efektif. Jika tidak ada 'makna' yang diambil oleh khalayak, maka tidak ada 'konsumsi' (Hall, 1997).

Sebaliknya, pada tahap decoding (dekode), audiens menerima dan menafsirkan pesan yang sudah dikodekan tersebut. Pesan ini harus diinternalisasi sebagai wacana yang bermakna dan didekodekan secara bermakna sebelum dapat memiliki 'efek', memenuhi 'kebutuhan', atau digunakan (Hall, 2001). Dalam proses decoding ini, persepsi individu memainkan peran krusial. Persepsi adalah proses kognitif di mana individu memilih, mengatur, dan menafsirkan informasi atau stimuli yang diterima melalui indra mereka dari lingkungan (Robbins & Judge, 2024). Faktor-faktor seperti pengalaman pribadi, latar belakang budaya, nilai-nilai, dan kepercayaan khalayak akan membentuk bagaimana mereka mempersepsikan dan menafsirkan representasi yang mereka terima. Kumpulan makna yang didekodekan inilah yang kemudian 'memiliki efek', memengaruhi, menghibur, mengajar, atau membujuk, dengan konsekuensi perseptual, kognitif, emosional, ideologis, atau perilaku yang sangat kompleks.

Penting untuk dipahami bahwa 'struktur makna 1' (saat encoding) dan 'struktur makna 2' (saat decoding) mungkin tidak sama, dan kode encoding serta decoding mungkin tidak sepenuhnya simetris. Tingkat simetri yaitu, tingkat 'pemahaman' atau 'kesalahpahaman' dalam pertukaran komunikatif bergantung pada tingkat simetri/asimetri yang terbentuk antara posisi encoder-produser dan decoder-penerima. 'Distorsi' atau 'kesalahpahaman' ini muncul dari kurangnya kesetaraan antara kedua belah pihak dalam pertukaran komunikatif (Hall, 2001). Berdasarkan tingkat simetri atau keselarasan antara kode encoder dan decoder, Hall (2001) mengidentifikasi tiga posisi pembacaan yang mungkin dilakukan oleh khalayak:

1) Posisi Dominan-Hegemonik

Pada posisi ini, audiens mendekode pesan persis seperti yang dikodekan oleh produsen, menggunakan kode dominan yang sama (Hall, 2001). Audiens sepenuhnya menerima ideologi dan makna yang

dimaksudkan oleh produsen pesan tanpa konflik atau pertentangan. Mereka beroperasi dalam kerangka ideologi hegemoni yang sama dengan produsen. Dalam konteks *cosplay* Anya dewasa, ini berarti audiens melihatnya murni sebagai ekspresi kreativitas dan bagian dari budaya pop yang menyenangkan, tanpa melihat unsur negatif.

2) Posisi Negosiasi

Pada posisi ini, audiens menerima kerangka utama dan legitimasi dari pesan dominan, namun mereka juga menolak atau memodifikasi aspek-aspek tertentu dari pesan tersebut agar sesuai dengan pengalaman, posisi sosial, atau nilai-nilai pribadi mereka (Hall, 2001). Ada campuran antara penerimaan dan penolakan. Audiens memahami kode dominan, tetapi tidak sepenuhnya setuju dengan semua implikasinya atau mengadaptasinya pada konteks lokal mereka, sehingga terjadi kompromi antara penerimaan dan kritik. Misalnya, audiens mungkin mengakui kreativitas, usaha, dan kualitas artistik di balik *cosplay* tersebut (menerima aspek dominan), namun pada saat yang sama mereka memiliki keberatan atau keraguan terkait aspek kesesuaian usia di lingkungan mereka (“Ini kreatif, tapi saya rasa kurang pas/pantas jika orang dewasa memerankan anak kecil di ruang publik”). Ada campuran antara penerimaan dan penolakan sebagian dari pesan.

3) Posisi Oposisi

Pada posisi ini, audiens memahami pesan yang dikodekan secara dominan tetapi mendekodekannya dengan cara yang sepenuhnya bertentangan atau berlawanan dengan niat produsen (Hall, 2001). Mereka menolak kode dominan dan menafsirkan pesan melalui kerangka acuan atau ideologi alternatif yang bertentangan secara radikal dengan kerangka ideologi produsen. Dalam hal *cosplay* Anya dewasa, ini berarti audiens langsung menolaknya sebagai sesuatu yang sepenuhnya tidak pantas, melanggar norma sosial dan etika,

bahkan mungkin berbahaya atau vulgar, tanpa memberikan apresiasi terhadap aspek kreatifnya sama sekali. Mereka mendekode pesan tersebut dengan cara yang menantang pesan yang ingin disampaikan oleh *cosplayer* atau komunitas.

Meskipun semiotika klasik memberikan dasar pemahaman tentang bagaimana makna dikonstruksi melalui sistem tanda, penelitian ini memilih untuk menggunakan kerangka Stuart Hall karena pendekatannya melampaui analisis struktur tanda semata. Hall menekankan bahwa makna tidaklah tetap melainkan dinegosiasikan secara sosial dan kultural, melibatkan peran aktif khalayak serta konteks ideologis yang membentuk interpretasi, yang sangat relevan untuk menganalisis penilaian 'ketidakpantasan' pada objek budaya (Hall, 2001).

Berdasarkan pemahaman tersebut, pemilihan Teori Resepsi sebagai kerangka utama dalam penelitian ini didasarkan pada fokus penelitian yang spesifik. Jika penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika murni, maka analisis akan terpusat pada pembongkaran tanda-tanda visual dalam *cosplay* Anya Forger itu sendiri seperti makna kostum, warna, atau ekspresi wajah sebagai sebuah 'teks'. Namun, tujuan utama penelitian ini bukanlah untuk menganalisis makna yang melekat pada 'teks' *cosplay*, melainkan untuk memahami bagaimana khalayak yang aktif, dengan latar belakang budaya Indonesia yang normatif, berinteraksi dan menegosiasikan makna dari teks tersebut. Oleh karena itu, Teori Resepsi menjadi alat yang lebih tajam dan relevan. Teori ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya melihat *cosplay* sebagai objek, tetapi sebagai katalisator dari proses produksi makna oleh audiens, yang tercermin dalam posisi dominan, negosiasi, dan oposisi.

2.3 Landasan Konsep

2.3.1 Cosplay Sebagai Budaya Populer

Budaya populer (*popular culture*) merupakan konsep yang merujuk pada bentuk budaya yang dikonsumsi secara luas oleh masyarakat umum, sering kali diproduksi secara massal, dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Dalam pendekatan teoritis, budaya populer bukan hanya dipandang sebagai bentuk hiburan, tetapi juga medan pertemuan antara ideologi dominan dan praktik budaya masyarakat. Menurut John Storey, budaya populer harus dipahami sebagai arena negosiasi makna antara kepentingan dominan dan bentuk resistensi yang muncul dari masyarakat bawah. Dalam kerangka ini, budaya populer tidak hanya menyalurkan nilai-nilai dominan, tetapi juga dapat menjadi bentuk ekspresi dan perlawanan terhadapnya (Storey, 2015).

Budaya populer juga tidak dapat dilepaskan dari partisipasi aktif khalayak. McKee menjelaskan bahwa budaya populer terbentuk dan diberi makna melalui proses resepsi, reinterpretasi, dan konsumsi kreatif oleh masyarakat. Artinya, khalayak bukan hanya penerima pasif, melainkan agen aktif yang terlibat dalam membentuk dan mendefinisikan budaya populer sesuai konteks sosialnya (McKee, 2021). Hal ini juga diamini oleh Parker yang menyebut bahwa budaya populer adalah “budaya yang tidak diotorisasi” karena berkembang dari partisipasi publik, bukan dari institusi resmi (Parker, 2011).

Salah satu bentuk nyata dari praktik budaya populer adalah *cosplay*. Dalam tradisi ini, individu mengenakan kostum dan meniru karakter fiksi dari anime, manga, video game, atau film, tidak hanya dari segi tampilan tetapi juga ekspresi dan gerak tubuh. Frenchy Lunning (2022) dalam bukunya “*Cosplay: The Fictional Mode of Existence*” menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan bentuk keberadaan fiksional yang performatif, di mana tubuh *cosplayer* menjadi medium yang menjembatani antara karakter imajiner dan realitas sosial. *Cosplay* menciptakan “ruang eksistensi

alternatif' yang memungkinkan individu mengeksplorasi identitas, gender, hingga afeksi melalui praktik visual dan performatif (Lunning, 2022).

Burke (2021) juga menegaskan bahwa *cosplay* adalah bentuk vernacular adaptation, yaitu adaptasi budaya secara informal oleh penggemar sebagai bentuk keterlibatan aktif terhadap narasi budaya populer. Aktivitas ini bukan sekadar tiruan visual, melainkan proses kreatif yang penuh makna di mana individu membangun kembali karakter melalui interpretasi personal dan afektif. Dalam hal ini, *cosplay* menjadi praktik budaya yang memadukan dimensi estetika, identitas, komunitas, dan imajinasi sosial (Burke, 2021). *Cosplay* juga melibatkan ruang sosial tertentu, baik fisik maupun digital. Penelitian oleh Huichuan Hu (2024) menunjukkan bahwa ruang-ruang seperti studio foto tematik dan event *cosplay* bukan hanya sebagai tempat teknis, tetapi juga merupakan arena sosial yang dikomodifikasi bersama antara pelaku dan penyedia. Ruang-ruang ini memungkinkan terjadinya interaksi, performa, dan penciptaan makna yang lebih luas dalam kerangka budaya populer digital masa kini (Hu, 2024).

Namun, karena dilakukan di ruang publik atau ruang digital terbuka, praktik *cosplay* tidak sepenuhnya lepas dari sorotan nilai-nilai sosial yang berlaku. Dalam hal ini, norma sosial berperan sebagai kerangka evaluatif bagi khalayak dalam menilai pantas atau tidaknya suatu representasi. Hu dan Yang menunjukkan bahwa dalam konteks *cosplay*, unsur usia, gender, dan bentuk tubuh sering kali menjadi titik perhatian (Hu, 2024; Yang, 2022), terutama ketika karakter yang diperankan adalah anak-anak, seperti Anya Forger. Norma kesopanan, norma kesesuaian peran, dan norma visual menjadi bagian dari sistem penilaian yang dimiliki oleh khalayak di luar komunitas *cosplay*. Maka dari itu, meskipun *cosplay* merupakan bagian dari budaya populer yang bersifat terbuka, inklusif, dan kreatif, ia tetap dipersepsi dan dinegosiasikan dalam konteks sosial tertentu. Dalam kasus *cosplay* Anya Forger oleh orang dewasa, norma sosial lokal dapat menjadi

salah satu faktor kunci yang memengaruhi resepsi khalayak terhadap *cosplay* tersebut.

3.3.2 Konsep Khalayak

Khalayak merupakan kelompok sosial yang memiliki peran sebagai penerima pesan, pengamat, atau penafsir terhadap suatu representasi budaya. Dalam kajian budaya kontemporer, pengertian khalayak telah berkembang dari yang awalnya dipandang sebagai entitas pasif menjadi bagian dari proses sosial yang kompleks dan kontekstual. Menurut Ruddock, khalayak tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang memengaruhi cara mereka menginterpretasikan suatu fenomena. Oleh karena itu, studi tentang khalayak tidak hanya melihat apa yang mereka tonton atau lihat, tetapi juga bagaimana dan mengapa mereka memberikan respons tertentu terhadap objek budaya (Ruddock, 2001).

Khalayak dipahami sebagai kelompok yang terbentuk dari latar belakang sosial tertentu dan tidak selalu memiliki keterlibatan langsung dengan komunitas produsen budaya, namun tetap memiliki kapasitas untuk menilai, menafsirkan, dan bahkan mengkritisi representasi yang mereka konsumsi. Seperti yang dijelaskan oleh Bird, pemahaman terhadap khalayak perlu memperhatikan keragaman pengalaman, nilai, dan perspektif yang dimiliki oleh individu atau kelompok di dalamnya, terutama dalam masyarakat yang secara budaya dan nilai sangat majemuk (Bird, 2003).

Penelitian dalam bidang media dan budaya juga menunjukkan bahwa persepsi khalayak terhadap suatu praktik budaya sangat dipengaruhi oleh nilai sosial dan norma lokal yang berlaku. Sebagai contoh, ketika melihat performa *cosplay* karakter anak-anak oleh orang dewasa, sebagian khalayak mungkin memproyeksikan pandangannya melalui lensa moralitas, kepantasan visual, atau bahkan kecurigaan terhadap motif dari pelaku *cosplay*. Maka, dalam penelitian ini, konsep khalayak menjadi penting

untuk mengkaji bagaimana individu atau kelompok yang tidak terlibat langsung dalam komunitas *cosplay* khususnya di luar J-Cafe menerima, memahami, atau menolak representasi *cosplay* Anya Forger.

3.3.3 Steriotipe

Stereotipe adalah konstruksi sosial yang muncul sebagai bentuk generalisasi terhadap suatu kelompok berdasarkan karakteristik tertentu, seperti ras, gender, usia, atau latar belakang budaya. Walter Lippmann dalam bukunya *Public Opinion* mendefinisikan stereotipe sebagai “gambar dalam pikiran” (*pictures in our heads*) yang telah ditetapkan sebelumnya dan membentuk bagaimana cara seseorang memahami dunia (Lippmann, 2024)

Stereotipe berkembang karena manusia memiliki kecenderungan untuk menyederhanakan realitas yang kompleks agar lebih mudah dipahami. Namun, penyederhanaan ini sering kali mengarah pada prasangka atau bias, yang menyebabkan kesalahpahaman terhadap individu atau kelompok tertentu. Dalam penelitian ini, stereotipe dapat berperan dalam membentuk cara khalayak menilai dan memahami *cosplay* Anya Forger di komunitas J-Cafe, baik secara positif maupun negatif (Lippmann, 2024). Menurut Lippmann stereotipe dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada bagaimana kelompok yang diberikan stereotipe itu dikonstruksi dalam pikiran masyarakat:

1. Stereotipe Positif

Stereotipe ini memberikan citra atau ekspektasi positif terhadap suatu kelompok. Contohnya, *cosplayer* yang memerankan Anya Forger mungkin sering dianggap “imut” atau “menggemaskan” oleh khalayak. Hal ini dapat meningkatkan penerimaan sosial terhadap *cosplay* tersebut, terutama di lingkungan komunitas pecinta budaya pop Jepang seperti J-Cafe.

2. Stereotipe Negatif

Stereotipe ini memberikan gambaran buruk terhadap suatu kelompok dan sering kali menyebabkan prasangka atau stigma.

Contohnya, Di luar komunitas *cosplay*, ada stereotipe bahwa orang dewasa yang melakukan *cosplay* karakter anak-anak dianggap tidak pantas atau kekanak-kanakan. Beberapa orang mungkin memandang *cosplay* Anya Forger sebagai sesuatu yang tidak sesuai dengan norma sosial tertentu, sehingga memengaruhi resepsi khalayak yang bukan bagian dari komunitas *cosplay*. (Lippmann, 1998) mengidentifikasi beberapa faktor utama yang membentuk stereotipe dalam masyarakat:

1. Sosialisasi dan Budaya

Stereotipe sering kali terbentuk sejak kecil melalui keluarga, lingkungan sosial, dan media. Contohnya, jika seseorang tumbuh dalam lingkungan yang menganggap *cosplay* sebagai sesuatu yang "aneh" atau "tidak lazim," mereka mungkin mengembangkan stereotipe negatif terhadap *cosplayer*, termasuk yang memerankan karakter seperti Anya Forger (Lippmann, 2024)

2. Pengalaman Pribadi

Individu membentuk stereotipe berdasarkan pengalaman langsung dengan kelompok tertentu. Contohnya, jika seseorang pernah berinteraksi dengan *cosplayer* yang ramah dan menyenangkan, mereka mungkin memiliki pandangan positif terhadap komunitas *cosplay*. Sebaliknya, jika pengalaman mereka kurang menyenangkan, stereotipe negatif bisa semakin menguat (Lippmann, 2024).

3. Media dan Representasi dalam Pop Culture

Media memiliki peran besar dalam membentuk dan memperkuat stereotipe dengan menyajikan citra tertentu mengenai kelompok sosial tertentu. Contohnya, *anime* sering kali menampilkan karakter perempuan yang imut dan ceria, seperti Anya Forger, yang kemudian diadopsi dalam dunia *cosplay*. Hal ini bisa menciptakan ekspektasi bahwa

cosplayer yang memerankan Anya harus selalu menampilkan sifat tersebut, meskipun dalam kehidupan nyata mereka mungkin memiliki kepribadian yang berbeda (Lippmann, 2024).

4. **Kepentingan Sosial dan Politik**

Stereotipe sering kali digunakan sebagai alat untuk mempertahankan **dominasi sosial** atau **norma tertentu** dalam masyarakat. Contohnya, beberapa kelompok mungkin menganggap *cosplay* sebagai sesuatu yang kurang serius atau bahkan tidak sesuai dengan nilai-nilai tradisional, sehingga stereotipe negatif tentang *cosplayer* bisa semakin berkembang (Lippmann, 2024).



2.4 Kerangka Pemikiran

Alur penelitian yang sesuai apabila berdasarkan landasan teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

