

COSPLAYER: KETEGUHAN DIRI PADA VISUALISASI KOSTUM BERDASARKAN KONSEP *SELF-DETERMINATION THEORY*

Muhammad Muhaemin¹

Keywords:

Cosplayer, self-
determination, visualisasi
kostum

Correspondensi Author

Desain Komunikasi Visual,
Universitas Negeri Makassar,
Indonesia.
email: m.muhaemin@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keteguhan diri Cosplayer di Makassar melalui visualisasi karakter kostum yang digunakan. Metode yang digunakan yaitu deskriptif-analisis dengan konsep *Self-determination theory* yang membahas konsep otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, sebagai kerangka analitis untuk memahami bagaimana cosplayer merasakan kepuasan dan kebahagiaan pada aktivitas mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otonomi dalam memilih kostum memberikan cosplayer kebebasan untuk mengekspresikan identitas pribadi dan kreativitas mereka, yang secara signifikan meningkatkan kepuasan diri. Kompetensi yang diperoleh melalui proses pembuatan dan penyempurnaan kostum memungkinkan cosplayer untuk mengembangkan keterampilan teknis dan artistik mereka, yang pada gilirannya memperkuat rasa percaya diri dan pencapaian meski harus mengorbankan finansial. Selain itu, hubungan yang dijalin melalui partisipasi dalam komunitas cosplay memberikan dukungan sosial dan perasaan diterima, yang esensial untuk kesejahteraan psikologis. Penelitian ini juga menemukan bahwa cosplayer yang merasa kebutuhan psikologis dasar mereka terpenuhi cenderung lebih termotivasi dan bahagia dalam aktivitas cosplay walaupun tantangannya terdapat cara berpakaian yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat, terjebak dalam peran mereka hingga kehilangan jati diri, tekanan dari komunitas, serta ekspektasi orang lain di media sosial. Tulisan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur mengenai motivasi dalam konteks hobi yang kreatif.

ABSTRACT

This study aims to explain the self-determination of cosplayers in Makassar through the visualization of the costumes they use. A descriptive-analytical method with Self-Determination Theory (SDT) is employed, focusing on autonomy, competence, and relatedness as the analytical framework to understand how cosplayers derive satisfaction and happiness from their activities. The findings reveal that autonomy in costume selection allows cosplayers to express their personal identity and creativity, significantly enhancing self-satisfaction. The competence gained through the process of creating and refining costumes enables cosplayers to develop technical and

artistic skills, thereby boosting confidence and a sense of achievement, despite financial sacrifices. Additionally, the relationships formed through participation in the cosplay community provide social support and a sense of belonging, essential for psychological well-being. The study also identifies that cosplayers who feel their basic psychological needs are met tend to be more motivated and happier in their cosplay activities, even though they face challenges such as societal norms regarding dress, identity loss, community pressure, and social media expectations. This paper contributes significantly to the literature on motivation in the context of creative hobbies.

PENDAHULUAN

Cosplay dan Cosplayer

Cosplay merupakan kegiatan individu mengenakan kostum sebagai karakter dari berbagai media termasuk anime, manga, dan karakter dalam *video game* yang telah menjadi bagian dari budaya remaja. *Cosplay* memungkinkan remaja untuk terlibat ruang kreatif dan membangun komunitas melalui penampilan dan karakter yang mereka kagumi.

Panggilan untuk mereka yang menggunakan pakaian *Cosplay* disebut *Cosplayer*. Selain itu *Cosplay* juga dianggap lepas dari bentuk pakaian tradisional atau lain di masyarakat dengan memungkinkan seseorang mewujudkan visualisasi dirinya tanpa harus mencerminkan identitas gender dari pemain *cosplay* itu sendiri. (Gn, 2011).

Cosplay sendiri merepresentasikan penggabungan kata berbahasa Inggris *costume* dan *play*, yang pada makna yang umum dikenal dengan *roleplay* atau permainan peran (Rahman et al., 2012). Namun, peran yang ditampilkan oleh *Cosplayer* hanya berpusat pada empat jenis, yaitu *Cosplay* Budaya Jepang, *Cosplay* karakter anime dan manga, *Cosplay* karakter *game*, dan *Cosplay* Tokusatsu. (Andryanto, 2022).

Di Asia Tenggara, *cosplay* dipandang sebagai bentuk pengalaman yang memungkinkan para pesertanya untuk menegaskan kembali identitas mereka, melarikan diri dari kenyataan, dan terhubung dengan subkultur baru (Peirson-Smith, 2013). Pengalaman menjadi seorang *cosplayer* melibatkan karakter, transformasi diri, dan menginginkan apresiasi. *Cosplayer* dituntut untuk meniru karakter, tidak hanya secara visual, tetapi juga dalam hal sifat karakter (Miranti & Kahija, 2018).

Cosplay umumnya ditampilkan dalam bentuk pertunjukan di atas panggung, pameran, acara *car free day*, bahkan di media sosial. Selain

itu, *Cosplayer* tidak hanya mengenakan kostum yang menyerupai karakter tersebut, tetapi juga berusaha meniru gerak tubuh, ekspresi wajah, dan sikap karakter yang mereka perankan. *Cosplay* memberikan pengalaman yang menyenangkan dan kepuasan pribadi kepada para peserta, memungkinkan peran transformasi dari individu biasa menjadi persona imajinatif (Rahman et al., 2012).



Gambar 1. *Cosplay* Karakter Kanao Tsuyuri dari Anime *Kimetsu no Yaiba*.

(Sumber: Ade Pramudya, 2024)

Cosplayer dalam Kehidupan

Salah satu daya tarik utama dari *Cosplay* adalah kemampuannya untuk memungkinkan para penggemar untuk menghidupkan karakter-karakter favorit mereka. Penggunaan kostum-kostum yang rumit dan detail, mereka dapat merasakan kepuasan dalam menggambarkan karakter-karakter yang mereka kagumi. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi para penggemar *Cosplay* untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui proses pembuatan kostum, aksesoris, dan properti yang sesuai dengan karakter yang mereka pilih.

Fenomena *Cosplay* ini tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga merupakan sarana identifikasi diri dan ekspresi diri, terutama bagi orang-orang yang terlibat dalam persoalan gender (Nichols, 2019). Hal tersebut juga terlihat di Indonesia, transformasi para *Cosplayer* yang terlibat dalam seni peran dan karakter, mengekspresikan diri mereka dan mengapresiasi bakat dan hobi mereka (Ardilla et al., 2022).

Konsep Self-determination Theory

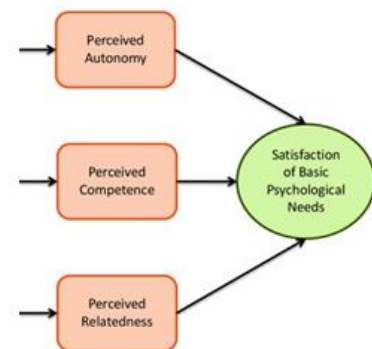
Karakter visual *Cosplayer* memperlihatkan keteguhan diri yang tidak biasa. Keteguhan diri tidak lagi dianggap sebagai konsep tradisional, namun tetap relevan dalam dunia modern. Konsep ini mendasari bagaimana seseorang memperoleh kepuasan dan motivasi dalam melakukan aktivitas tertentu. Menurut (Deci & Ryan, 2012) keteguhan diri (*self-determination*) adalah teori yang menyoroti pentingnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta kebutuhan psikologis dasar yang mempengaruhi perilaku manusia.

Dukungan kebutuhan psikologis dasar oleh orang lain secara signifikan dapat memfasilitasi hasil positif seperti minat akademis, keterlibatan, prestasi, dan kesejahteraan secara keseluruhan, dan sangat mungkin identitas berubah di bawah tekanan sosial tingkat tinggi. (Guardia, 2009). Pembentukan identitas tersebut merupakan kepuasan terhadap kebutuhan psikologis dasar, dengan pencapaian identitas tersebut akan dikaitkan dengan kepuasan yang lebih tinggi dari kebutuhan ini (Luyckx et al., 2009).

Lebih lanjut dalam konteks *Cosplay* (Deci & Ryan, 2012) bahwa keteguhan diri (*self-determination*) dapat dijelaskan melalui tiga aspek kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan hubungan.

Penjelasan Ketiga aspek kebutuhan psikologis dasar sebagai berikut: 1) Otonomi merujuk pada kemampuan untuk membuat keputusan sendiri dan merasa memiliki kendali atas tindakan yang diambil, mereka cenderung lebih termotivasi, lebih bahagia, dan lebih mampu mengatasi rintangan, 2) Kompetensi yaitu mampu dan efektif dalam melakukan tugas-tugas yang dihadapi, individu yang merasa kompeten, mereka cenderung merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mencapai tujuan mereka. dan; 3) Hubungan yang baik dengan orang lain, hubungan yang positif dan

mendukung dapat memengaruhi tingkat kebahagiaan dan kesejahteraan individu



Gambar 2. Self-determination Theory
Sumber: (Legault, 2016)

Cosplayer di Kota Makassar

Cosplay telah menjadi tren yang semakin populer di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir, dengan komunitas yang berkembang pesat di berbagai kota di seluruh negeri. Salah satu kota di Indonesia yang terkenal dengan komunitas *cosplay* yang aktif adalah Makassar.

Di Kota Makassar, *Event Cosplay* diselenggarakan baik secara komunitas maupun undangan sponsor. Adanya acara bagi *Cosplayer* menjadi bagian penting dari budaya populer di Makassar. Komunitas *cosplay* di Makassar memiliki beragam kegiatan yang menarik dan beragam, mulai dari pertemuan reguler hingga acara besar seperti kompetisi *cosplay* dan pameran. Para penggemar *cosplay* di Makassar juga aktif dalam mengadakan workshop dan sesi pemotretan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka dalam kostum dan penampilan karakter. Hal ini menunjukkan betapa berkembangnya komunitas *cosplay* di kota ini dan antusiasme para penggemar dalam mengekspresikan minat mereka dalam budaya populer.

Di balik penggunaan kostum visual yang menarik dan bagian dari identitas diri, penulis tertarik untuk memahami makna kepuasan atau keteguhan diri bagi *cosplayer*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-analisis yaitu penelitian yang menggambarkan data apa adanya dan menjelaskan alasan fenomena tersebut menggunakan *Self-determination Theory* yang

dimulai dari konsep otonomi, kompetensi, dan hubungan. Data dikumpulkan berdasarkan observasi, dokumentasi dan jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Visualisasi pada Kostum Cosplay

Tidak hanya sebagai hobi semata, visualisasi *cosplay* pada remaja adalah cerminan identitas diri. Sebagai seorang *cosplayer*, visualisasi *cosplay* memegang peranan penting dalam menciptakan karakter yang autentik dan memukau. Dari kostum hingga tata rias, setiap elemen visual memiliki peran yang sangat signifikan dalam menyampaikan karakter yang ingin dihadirkan oleh seorang *Cosplayer*.



Gambar 3. Perbandingan Cosplay Karakter Gintoki dari Anime dan Manga Gintama
(Sumber: Instagram _rubahputih, 2024; DeviantArt MangAsep, 2020)



Gambar 4. Perbandingan Cosplay Karakter Kagura Cherry Witch dari game Mobile Legends
(Sumber: Instagram ishak173, 2023; Pinterest, tanpa tahun)

Visualisasi kostum *cosplay* melibatkan keterampilan menjahit, merancang pola, dan bahkan teknik pemodelan untuk menciptakan aksesoris atau properti yang diperlukan.

Cosplayer rela membayar mahal untuk mewujudkan kostum yang diinginkan, selain itu dapat menyewa di tempat penyewaan kostum. Dengan kata lain, kostum adalah elemen utama yang memungkinkan seorang *cosplayer* untuk menyampaikan karakternya dengan tepat.

Selain kostum, tata rias juga memiliki peran yang tak kalah penting dalam visualisasi *cosplay*. *Cosplayer* dapat mengubah penampilannya agar sesuai dengan karakter yang ingin dihidupkan dengan penggunaan riasan wajah, seperti *shading*, *highlighting*, dan penerapan warna yang tepat agar karakter yang diperankan lebih nyata.

Properti seperti senjata, aksesoris, atau bahkan hewan peliharaan palsu dapat menambah kekuatan karakter yang diperankan. Properti yang tepat memberikan kesan yang kuat dan memikat bagi orang lain.

Visualisasi kostum tidak sekadar meniru karakter tertentu, akan tetapi merupakan bentuk ekspresi diri melalui seni kostum yang memungkinkan seorang *cosplayer* untuk menemukan diri sendiri di dalam karakter yang diperkannya.

Self-determination theory pada Visualisasi Kostum Cosplayer

Self-determination yang juga disebut sebagai kebutuhan psikologis dasar terbagi konsep otonomi/mandiri, kompetensi, dan hubungan. Adapun konsep kebutuhan psikologis dasar tersebut dijabarkan pada penjelasan di bawah ini.

1. Otonomi (Kemandirian)

Otonomi mengacu pada kemampuan seseorang untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai dan minat pribadi tanpa tekanan eksternal yang berlebihan. Dalam hal ini, seorang *Cosplayer* merasa puas ketika mereka dapat mengekspresikan diri melalui karakter yang mereka pilih tanpa merasa terbatas oleh ekspektasi orang lain. Mereka memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas dan identitas mereka melalui kostum dan peran yang mereka mainkan.

Adanya kesenangan pribadi terhadap karakter tertentu, latar belakang karakter, serta kesamaan prinsip yang dimiliki karakter dengan *cosplayer* yang menimbulkan kepuasan terhadap dirinya yang diekspresikan melalui kostum. Kesenangan pribadi yang dirasakan pengguna saat memutuskan untuk berperan sebagai karakter tertentu menimbulkan kepuasan yang

mendalam yang diperoleh dari pengenalan diri dengan karakter tersebut. Misalnya, seorang cosplayer yang memilih untuk berperan sebagai Tanjiro Kamado dari serial anime *Kimetsu no Yaiba* dapat merasakan kesenangan pribadi ketika dapat mengenali dan mengekspresikan sisi-sisi tertentu dari karakter tersebut. Kesamaan prinsip atau nilai-nilai yang dimiliki oleh karakter dengan cosplayer juga dapat menjadi sumber kepuasan yang mendalam. Ketika seorang cosplayer merasa bahwa karakter yang dia perankan memiliki prinsip atau nilai yang sama dengannya, hal ini dapat memperkuat rasa identitas dan kepuasan pribadi.

2. Kompetensi

Kompetensi merupakan aspek penting dalam mencapai kepuasan diri. Seorang *Cosplayer* merencanakan, membuat, dan memerankan karakter dengan baik, yang membuat mereka merasa lebih percaya diri dan berkompeten. Proses pembuatan kostum dan aksesoris, serta kemampuan untuk menirukan perilaku dan ekspresi karakter, memberikan rasa prestasi dan kepuasan tersendiri bagi *Cosplayer*.

Para *Cosplayer* memikirkan kemampuan mereka dalam mempersiapkan kostum, baik itu pertimbangan secara finansial maupun kemampuan pribadi. Mereka memilih kostum yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka, baik itu kostum yang sederhana atau yang lebih kompleks. Dari sisi yang lain, ada *Cosplayer* yang memilih kostum menantang untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dan merasa lebih siap dalam proses menghadirkan kostum tersebut, baik dari sisi finansial maupun dari sisi bahan. Sementara itu, memerankan karakter dalam acara *Cosplay* membutuhkan keterampilan pertunjukan yang baik seperti akting layaknya karakter yang diperankan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi sosial.

Pada setiap acara, beberapa *Cosplayer* dapat berpakaian yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Namun harus dipahami, *cosplayer* yang terjebak dalam peran mereka hingga kehilangan jati diri mereka sendiri dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental secara bertahap.

3. Hubungan

Hubungan merupakan aspek penting dalam menciptakan kepuasan diri bagi seorang *Cosplayer*. Interaksi dengan komunitas *Cosplay*,

baik secara langsung maupun melalui media sosial, memberikan dukungan sosial dan rasa kepemilikan yang memperkuat identitas *Cosplayer*. Bertukar pengalaman, pengetahuan, dan ikut terlibat dalam acara *Cosplay* membuat mereka merasa diakui dan diterima oleh sesama penggemar *Cosplay*.

Dalam hal hubungan, beberapa kelompok *Cosplayer* mempertimbangkan peran dalam kelompoknya dengan memilih karakter yang berbeda untuk melengkapi karakter kelompok yang mereka perankan bersama.

Kepuasan diri *Cosplayer* tidak selalu bersifat statis. Berbagai faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi tingkat kepuasan yang mereka rasakan. Misalnya, tekanan dari komunitas, ekspektasi orang lain di media sosial, atau konflik internal dapat mengurangi kepuasan diri mereka. Oleh karena itu, kelompok dan lingkungan sosial, baik secara daring maupun luring juga mempengaruhi kepuasan diri *Cosplayer*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Cosplayer memiliki kebebasan untuk mengekspresikan identitas pribadi dan kreativitas mereka, yang secara signifikan meningkatkan kepuasan diri. Kompetensi yang diperoleh melalui pembuatan dan penyempurnaan kostum memungkinkan pengembangan keterampilan teknis dan artistik, memperkuat rasa percaya diri dan pencapaian, meski harus mengorbankan finansial. Hubungan dalam komunitas *cosplay* menyediakan dukungan sosial dan perasaan diterima, esensial untuk kesejahteraan psikologis. *Cosplayer* yang kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi cenderung lebih termotivasi dan bahagia, meskipun menghadapi tantangan seperti norma masyarakat, identitas, tekanan komunitas, dan ekspektasi media sosial.

Saran

Tulisan ini memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai keteguhan diri *cosplayer* dalam menjalankan hobinya. Harapannya, tulisan selanjutnya dapat mengelaborasi dampak positif dan dampak negatif adanya identitas diri *cosplayer* serta solusi atas permasalahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andryanto, S. D. (2022). Mengenal Cosplay, 4 Jenis Cosplay yang Berkembang di Indonesia. *Tempo*.
<https://gaya.tempo.co/read/1602944/mengenal-cosplay-4-jenis-cosplay-yang-berkembang-di-indonesia>
- Ardilla, A. D., Apriliana, N. H., Harijanto, F. M., & Nurhadi, M. (2022). IDENTITY AND MOTIF OF COSPLAYERS SURABAYA IN 'MATSURI NO KAMI' EVENT. *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies*.
<https://doi.org/10.30996/uncollcs.v1i.1358>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory in health care and its relations to motivational interviewing: A few comments. In *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* (Vol. 9). <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-24>
- Gn, J. (2011). Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum*, 25, 583–593.
<https://doi.org/10.1080/10304312.2011.582937>
- Guardia, J. (2009). Developing Who I Am: A Self-Determination Theory Approach to the Establishment of Healthy Identities. *Educational Psychologist*, 44, 90–104.
<https://doi.org/10.1080/00461520902832350>
- Legault, L. (2016). Encyclopedia of Personality and Individual Differences. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, October. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>
- Luyckx, K., Vansteenkiste, M., Goossens, L., & Duriez, B. (2009). Basic Need Satisfaction and Identity Formation: Bridging Self-Determination Theory and Process-Oriented Identity Research. *Journal of Counseling Psychology*, 56, 276–288.
<https://doi.org/10.1037/A0015349>
- Miranti, U., & Kahija, Y. F. L. (2018). THE EXPERIENCE OF BEING A COSPLAYER: AN INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS APPROACH. *Jurnal EMPATI*.
<https://doi.org/10.14710/empati.2018.20152>
- Nichols, E. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum*, 33, 270–282.
<https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569410>
- Peirson-Smith, A. (2013). Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, 17, 111–177.
<https://doi.org/10.2752/175174113X13502904240776>
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. (2012). “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory*, 16, 317–341.
<https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>