

ABSTRAK

Cosplay adalah kegiatan meniru karakter dari *anime* maupun *manga*. Sedangkan pengguna *cosplay* disebut *cosplayer*. *Cosplayer* merupakan sebagian dari pecinta *anime* dan *manga* yang mengaktualisasikan dirinya dengan karakter kecintaannya. Para *cosplayer* disini tidak hanya menggunakan kostum yang sama dengan tokoh yang di idolakan, akan tetapi juga mendalami karakter tokoh hingga dibawa dalam dunia nyata. Penelitian ini mencoba untuk melihat bagaimana identitas diri yang dibentuk oleh para *cosplayer* di di Yogyakarta. Identitas diri *cosplayer* disini akan dilihat dari komunikasi verbal dan non verbal dari para *cosplayer*. Komunikasi nonverbal akan menjadi titik penting karena akan focus pada perilaku *cosplayer* itu sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yang merupakan proses kegiatan mendeskripsikan secara logis, sistematis, dan empiris terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi untuk direkonstruksikan, untuk mengungkap kebenaran sebagai bentuk realisasi yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lima orang *cosplayer* dan tiga orang diluar *cosplayer*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa para *cosplayer* membentuk identitas diri mereka berdasarkan dengan karakter manga atau anime yang mereka perankan. Perilaku meniru inilah yang kemudian membentuk identitas para *cosplayer*. Dari penelitian juga didapatkan hasil bahwa *cosplayer* pada umumnya masih segan untuk tampil didepan umum dengan menggunakan *cosplay*, karena rasa kepercayaan diri yang masih kurang, selain itu juga memang dari sisi tanggapan masyarakat masih memandang negative *cosplayer*. Hal inilah yang kemudian membuat *cosplayer* merasa lebih sensitive dan kurang percaya diri saat tampil di depan umum.

Kata kunci : *Cosplay*, identitas diri

ABSTRACT

Cosplay is an activity of copying character from the anime and manga. The cosplay users called cosplayer. The cosplayers are part of the anime and manga lovers that actualize himself with character of they love. The cosplayer here not just use the same costumes with character in love, but also the got deeper character figures to be brought in the real world. This research tries to see how self identity created by the cosplayer in Yogyakarta. Identity of cosplayer here will be known from the verbal and non-verbal communication of the cosplayer. Nonverbal communication is going to be an important point because it will focus on the behavior of cosplayer itself. The research was conducted using qualitative approach, which is the process of describing activities logically, systematically, and empiries against the social phenomena that occur for reconstruction, to uncover the truth as a form of realization that benefit community life and science. The informants used in this research are five people as cosplayer and three people non-cosplayer. Based on the research results obtained that the cosplayer forming identity themselves based on anime or manga characters with which they played as. This copycat behavior then formed the identity of the cosplayer. Of research also obtained the results that the cosplayer in general are still shy to appear in front of the public with using of cosplay, because that is still lack of confidance, it also is indeed from the responses of the social community still think negative to cosplayer. That was made the cosplayer feel more sensitive and less confident when performing in public.

Keyword : Cosplay, self identity