

POLA KOMUNIKASI *COSPLAYER TEAM* BANDUNG “Studi Fenomenologis Mengenai Pola Komunikasi *Association Extracurricular Of Nyx Cosplay Team Bandung*”

Diny Fitriawati dan Maya Retnasary

Universitas Bina Sarana Informatika (BSI) Bandung
Email: diny.ywt@bsi.ac.id dan maya.myy@bsi.ac.id

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pola Komunikasi Cosplayer. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, studi dokumentasi, dan pengamatan berperan serta, dengan menggunakan teori interaksi simbolik dan teori tindakan sosial. Objek penelitian ini adalah anggota **Association Extracurricular Of Nyx Cosplay Team Bandung**. Penelitian ini menemukan Pola Komunikasi anggota **Association Extracurricular Of Nyx** cosplay team terbentuk dari motif, pemahaman dan simbolisasi. Dengan memahami tindakan anggota **Association Extracurricular Of Nyx** cosplay team secara individu dapat dilihat dari motif apa yang mendasari tindakan tersebut sehingga dapat di ketahui pemahaman anggota **Association Extracurricular Of Nyx** cosplay team dan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal yang menyertainya.*

Kata kunci: *Pola Komunikasi, Motif, Cosplayer*

Pendahuluan

Pada era modern ini, banyak sekali perkembangan jenis-jenis hobi yang digeluti oleh para masyarakat Indonesia. Salah satu hobi tersebut ialah menjadi seorang *cosplayer*. *Cosplay* berasal dari penggabungan dua kata berbahasa Inggris yaitu ”*costume*” dan ”*play*”, yang secara harafiah artinya adalah ”bermain kostum” atau dapat diartikan ”memakai kostum”. *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime atau manga. Sedangkan untuk pelaku *Cosplay* disebut *Cosplayer*.

Komunitas *Cosplay* Bandung adalah wadah bagi para pecinta kostum kartun Jepang atau mereka sering disebut sebagai *Cosplayer*, yang mana dalam kelompok akan membentuk atau melakukan aktivitas-aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan hobi tersebut. Salah satu kegiatannya adalah mengenakan atau menggunakan kostum

kartun berkarakter sesuai dengan yang mereka sukai. Selain itu banyak kegiatan lainnya yang dilakukan oleh *cosplayer* Jepang mengabadikan penampilan mereka dengan foto atau video lalu hasilnya akan di *sharing* melalui media sosial agar dapat dinikmati oleh orang banyak. Jumlah *cosplayer* yang tergabung dalam komunitas *cosplay* Bandung setiap tahunnya semakin bertambah.

AEON sendiri dibentuk oleh Benedicta dan Ausy pada tanggal 13 Agustus 2008. *Gathering* dalam satu bulan yang dilakukan *team* AEON yaitu sekitar lima sampai enam kali, biasanya mereka berkumpul di Jalan Aceh yang merupakan rumah dari Ausi dan terkadang mereka berkumpul diluar bascamp seperti di mall atau *cafe*. Unikny lagi walaupun Fadilla, Dinda dan Bene berjenis kelamin perempuan tetapi mereka sering menggunakan kostum kartun jepang berjenis kelamin laki-laki pada saat acara-acara kostum kartun Jepang diselenggarakan atau disebut dengan *Crossplay*. Seperti karakter Rikuo dalam anime Nurohriyon No Mago, karakter Alois Trancy dalam anime Kuroshitsuji, dan karakter Sho Kuruusu dalam anime Uta No Prince. Itulah nama beberapa karakter anime yang pernah mereka pakai atau gunakan pada saat acara kostum kartun Jepang diselenggarakan.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi merupakan aktivitas yang penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, karena dengan komunikasi manusia dapat berinteraksi dengan orang lain dalam rangka memperoleh tujuan yang diinginkan. *Liliwari* (2003:78) menyampaikan bahwa "manusia dalam hidupnya tergabung dalam sebuah komunitas yang didalamnya mengandung kebijakan tentang sesuatu hal yang memang itu milik bersama dalam kelompoknya", oleh karenanya melalui komunikasi kemudian seseorang akan menemukan jalannya dalam membentuk kebersamaanya tersebut.

Abraham Maslow menjelaskan bahwa pengaktualisasian diri merupakan salah satu kebutuhan yang paling mendasar bagi manusia. Kita tidak akan bisa berkomunikasi; meski saluran linguistik kita tertutup tapi sistem komunikasi tidak bisa ditolak karena pada dasarnya setiap tindakan, perilaku atau sikap mempunyai potensi masing - masing untuk ditafsirkan (Mulyana, 2001:31). Perilaku juga dapat diartikan sebagai suatu kejadian yang berlangsung dalam waktu tertentu, dimana perilaku

merupakan suatu komunikasi yang dapat diartikan meskipun tidak didukung oleh bahasa verbal.

Komunitas *Cosplay* Bandung didalam kehidupan sosialnya ternyata memang bukan hanya bagaimana mereka melakukan kegiatan atau aktivitas berkostum kartun jepang saja, melainkan para anggota komunitasnya melakukan interaksi dengan para pecinta kostum jepang lainnya, yang kemudian membentuk suatu pola komunikasi. Aktivitas dari para pecinta komunitas kostum kartun jepang tidak disadari bahwa sesungguhnya akan membentuk dan menampilkan gaya hidupnya dari keberadaan diri dan komunitasnya..

Antara anggota komunitas terjalin interaksi dan komunikasi melibatkan proses komunikasi verbal dan nonverbal yang hanya bisa dipahami oleh masing – masing anggota komunitasnya . Sedang sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu hal lainnya adalah simbol atau lambang, dimana simbol atau lambang ini digunakan berdasar atas kesepakatan bersama (Mulyana, 2005:84). Dalam penjelasan lain dikatakan bahwa komunitas itu terbentuk dikarenakan adanya sekumpulan orang atau beberapa kelompok yang didalamnya mempunyai tujuan dan visi yang sama, saling berinteraksi dan komunikasi, saling mengenal satu sama lainnya, memandang bahwa mereka adalah bagian dari kelompok tersebut. (Littlejohn, 2009:19)

Berdasarkan pengamatan yang peneliti laksanakan dan dari beberapa penjelasan diatas akhirnya peneliti tertarik untuk lebih jauh dalam mengkaji dan memahami bagaimana pola komunikasi komunitas *cosplayer* pada komunitas *cosplay* Bandung.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Sebuah proses pemahaman, melalui tradisi penelitian metodologi tersendiri, yang mengeksplorasi permasalahan manusia atau sosial. Hasilnya adalah sebuah *deskripsi* dan penjelasan yang kompleks dan komprehensif. Peneliti tidak berjarak dengan objeknya. Dalam hal ini peneliti juga untuk kuasa dan menginternesi objek penelitian.

Sesuai dengan sifatnya metode penelitian kualitatif memandang berbagai multidimensi dan realitas dilapangan dan merupakan satu kesatuan utuh yang berubah – ubah. Segala sesuatu peristiwa dan fenomena yang telah terjadi dilapangan tidak

dapat diukur dengan angka karena data yang diperoleh berupa penjelasan dan deskripsinya (Moleong, 2007:7). Sedang Mulyana (2001) menjelaskan jenis penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang pendekatannya adalah dengan menggunakan kejadian – kejadian sosial yang terjadi dimasyarakat, peneliti tidak menggunakan bukti matematis dan analisis statistik berupa angka.

Hasil Analisis data dalam penelitian deskriptif kualitatif ini berupa data narasi, deskripsi dan penjelasan – penjelasan berupa kata - kata dari narasumber yang telah diwawancara, dokumen pribadi, dan juga berupa catatan – catatan hasil temuan lapangan dan semua data deskriptif lainnya (Moleong, 2004: 35)

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara : observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara bagaimana menata dan merapihkan data dengan sistematis dari hasil catatan – catatan lapangan seperti saat melakukan observasi, interview / wawancara dengan responden dan dokumentasi, dalam rangka meningkatkan pemahaman – pemahaman seorang peneliti tentang hasil temuan-temuannya lapangan berdasarkan permasalahan yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

A. Pola Komunikasi

Pembahasan berikut adalah mengenai bagaimana model pola komunikasi *Association Extracurricular Of Nyx cosplay team* dapat digambarkan. Dasar dari pembuatan model ini mengacu pada hasil sebelumnya. Secara umum kata ”pola” merupakan suatu standarisasi dari kumpulan perilaku. Pola atau pattern juga merupakan suatu desain, rancangan, model dari sesuatu hal yang akan dibuat. Dalam proses perjalanannya hubungan dengan komunikasi selalu mengikuti suatu alur atau kaidah – kaidah tertentu. Kaidah ini juga telah mengatur bagaimana pola dan gaya komunikasi. Seseorang bisa merubah sesuka hatinya gaya komunikasinya tergantung dengan siapa lawan bicaranya, hubungan bentuk dan fungsi komunikasi inilah yang kemudian membentuk suatu pola komunikasi.

Pola Komunikasi *Cosplayer Team Bandung* “Studi Fenomenologis Mengenai Pola Komunikasi *Association Extracurricular Of NYX Cosplay Team Bandung*”

Sebagaimana hasil wawancara dari 6 informan dalam penelitian ini banyak jawaban informan yang dijelaskan mengapa *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team menjadi seorang *cosplayer*, dari hasil pernyataan yang didapat bahwa ada dua alasan yang di kategorikan alasan pertama yaitu berorientasi kepada masa depan yang akan datang dengan (motif ”untuk”) sedang alasan yang kedua adalah berorientasi kepada masa lalu dengan (motif ”karena”) .

Dalam penjelasannya motif ”untuk” yakni kebanyakan memunculkan ekspresi dirinya, mempunyai teman yang banyak, penyaluran hobi, bakat dan kreasi baik anime, tokusatsu, manga dan lainnya. Itu semua merupakan motif dalam membentuk jati dirinya. pembentukan jati diri dan penyaluran hobi akan anime, manga, tokusatsu, merupakan beberapa motif para informan *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team menjadi seorang *cosplayer*. Ekspresi diri yang sifatnya sangat personal, aspek latar belakang masing-masing *cosplayer* informan sangat berpengaruh terhadap jawaban dari motif ini. Selanjutnya, motif kedua adalah ”karena” dimana motif ini memunculkan pengalaman – pengalaman masa lalu sebelum para narasumber menjadi anggota *cosplayer*. Motif ini antara lain pengaruh pergaulan, ketertarikan terhadap anime, tokusatsu juga ciri lainnya adalah gemar memakai kostum.

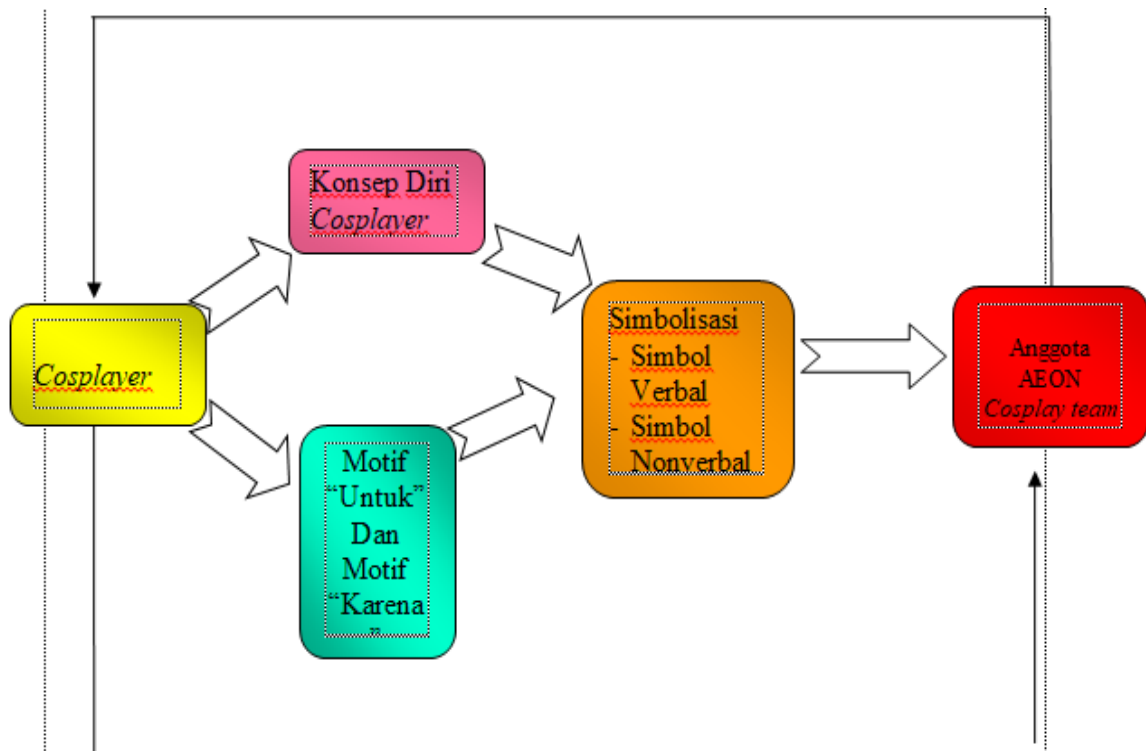
Pola ini terjadi pada berbagai tingkatan komunikasi di masyarakat baik individu maupun kelompok. Didalam tingkat masyarakat terjadi pola – pola dalam bentuk fungsi, kategori, konsepsi, ujaran, sikap dan tentang bahasa dari penutur. Sedang bentuk pola menurut peran tertentu berupa jenis kelamin, usia, status sosial dan juga jabatan. Cara berbicara juga berpola menurut tingkat pendidikan, tempat tinggal pedesaan atau perkotaan, ciri geografis dan lain-lain. Komunikasi berpola pada tingkat individual yaitu pada tingkat ekspresi dan interpretasi kepribadian. Memahami pola-pola komunikasi yang hidup dalam suatu masyarakat ataupun komunitas yang memiliki kaidah yang sama untuk berkomunikasi, akan memberikan gambaran umum dari perilaku komunikasi masyarakat tersebut.

Dari pemaparan mengenai pola secara umum di atas, maka konsep pola komunikasi pada anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team dapat dipahami sebagai serangkaian proses komunikasi, baik komunikasi dengan masyarakat maupun dengan sesama anggota *Association Extracurricular Of Nyx*

cosplay team yang dipahami sebagai suatu perilaku manusia yang dimaksudkan untuk mempertahankan, meningkatkan dan mengaktualisasikan diri mereka sebagai anggota *Association Extracurricular Of Nyx cosplay team*. Pola komunikasi anggota AEON *cosplay team*. Ditinjau dari segi : motif, konsep diri dan simbolisasi.

Komunikasi antarpersona muncul pada saat anggota AEON *cosplay team* berinteraksi secara personal dengan anggota AEON lainnya. Proses tersebut melibatkan pertukaran simbol yang saling dimaknai satu sama lain. Secara verbal yang di ekspresikan kepada anggota AEON *cosplay team* terangkum dalam sebuah obrolan menggunakan bahasa khas ala anggota AEON *cosplay team*. Sapaan seperti *cosu* yang sering mereka gunakan serta sejumlah istilah atau kata yang biasa mereka gunakan dilingkungan mereka. Secara nonverbal, mereka mengekspresikannya dengan tatapan mata, kedipan, tawa, senyuman, juga intonasi yang mereka gunakan pada saat mengucap simbol verbal.

Rangkaian proses tersebut melahirkan sebuah aturan main bagi anggota *Association Extracurricular Of Nyx cosplay team*. Aturan tersebut tidak tertulis hitam diatas putih melainkan lahir dari kebiasaan yang mendarah daging dimana terdapat proses pemaknaan di dalamnya. Bagaimana mereka harus bersikap, saling menghargai dan menghormati satu sama lain. Pola komunikasi anggota AEON *cosplay team* dapat terbentuk dari motif, konsep diri dan simbolisasi. Memiliki motif yang hampir sama yaitu untuk menambah teman dan penyaluran hobi dapat mempersatukan mereka menjadi sebuah anggota yang berkumpul dalam satu wadah yaitu komunitas. Dengan memahami tindakan anggota AEON *cosplay team* secara individu dapat dilihat dari motif apa yang mendasari tindakan tersebut sehingga dapat di ketahui konsep diri anggota *Association Extracurricular Of Nyx cosplay team* dan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal yang menyertainya .



Bagan 1.

Pola Komunikasi Anggota *Association Extracurricular Of Nyx Cosplay Team*

Sumber : Modifikasi Peneliti

B. Deskripsi Struktural Motif Informan

Informan	"Motif Untuk"	"Motif Karena"
Benedicta	<ul style="list-style-type: none"> • Senang-senang • Mempunyai banyak teman • Ekspresi Diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Karena Pergaulan • Karena sama-sama menyukai anime,manga, tokusatsu dan lain-lain • Karena lingkungan
Ausi	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi Diri • Mempunyai banyak teman • Penyaluran hobi akan anime, manga, tokusatsu, dll • Terkenal 	<ul style="list-style-type: none"> • Karena sama-sama menyukai anime, manga, tokusatsu dll • Karena pergaulan • Memiliki kegemaran memakai kostum
Fadila	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Jati Diri • Mempunyai Banyak teman • Ekspresi Diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Karena sama-sama menyukai anime, manga, tokusatsu dll • Karena pergaulan
Dinda	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi Diri • Iseng 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh Lingkungan • Karena pergaulan
Virginia	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Jati Diri • Mempunyai banyak teman • Ekspresi Diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kakak yang seorang pendiri AEON cosplay Team • Karena sama-sama menyukai anime, manga, tokusatsu, dll • Pengaruh lingkungan • Karena pergaulan

Wisnu	<ul style="list-style-type: none"> • Penyaluran hobi akan anime, manga, tokusatsu, dll • Ekspresi Diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Karena sama-sama menyukai anime, manga, tokusatsu dll • Memiliki kegemaran memakai kostum
-------	--	--

Sumber : Diny Fitriawati (2015)

Merujuk pada pendapat Schutz (dalam Mulyana, 2001) menggolongkan motif kepada dua yakni "motif untuk" (in-order-to-motives) yang merujuk pada masa depan, dan "motif karena" (because motives). Merujuk pada motif masa lalu. Motif jenis pertama merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat dan sebagainya. Sedangkan motif jenis kedua merujuk pada pengalaman masa lalu aktor dan tertanam dalam pengetahuan yang terendapkan, dan karena itu, berorientasi masa lalu. Motif jenis kedua ini lazimnya disebut alasan atau sebab.

Para informan mengemukakan berbagai alasan mengapa mereka harus menjadi seorang cosplayer. Hampir semua informan yang diwawancarai tidak hanya menyebut satu alasan, alasan para informan mempunyai kemiripan, secara umum informan mempunyai alasan seimbang antara "motif untuk" dan "motif karena", Schutz (dalam Kuswaro 2009) mengatakan, bahwa sulit untuk menemukan motif seseorang secara pasti, untuk mengidentifikasi motif tersebut perlu diketahui histori dari informan.

Hasil penelitian tersebut, peneliti ingin membahas alasan informan menggunakan motif "untuk" (1) Ekspresi Diri, dengan menjadi seorang *cosplayer* para informan dapat mengekspresikan dirinya. Menjadi seorang *cosplayer* para informan dapat menjadi tokoh karakter yang mereka sukai, selain itu juga mereka dapat menjiwai karakter tersebut sesuai dengan sifat asli karakter yang diperankan.

Tokoh yang mereka sukai tidak hanya dalam bayangan saja, tetapi bisa menjadi nyata dan bahkan mereka bisa mengalami sendiri. Selain itu juga tidak hanya memerankan tokoh atau memainkan kostum yang mereka sukai, mereka bisa memerankan kostum tokoh sesuai imajinasi sendiri atau disebut dengan karakter original. Memerankan karakter original harus memiliki latar belakang sifat dari karakter itu seperti apa, karena jika tidak memiliki latar belakang tidak dapat dikatakan karakter original tapi itu hanya sebuah *fashion* saja.

Motif untuk mempunyai banyak teman, manusia sebagai individu yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya tidak dipungkiri oleh para informan.

Hasil penelitian terlihat bahwa motif mereka menjadi cosplayer selain dapat mengekspresikan diri mereka pun ingin mendapatkan banyak teman. Teman yang mereka dapatkan tidak hanya di kota Bandung saja melainkan hampir diseluruh Indonesia.

Motif untuk pembentukan jati diri, seperti halnya salah satu informan yang bernama Fadila yang awalnya pemalu sekarang setelah menjadi cosplayer Fadila lebih percaya diri. Memiliki banyak teman yang berbeda-beda dan sering tampil depan banyak orang dapat membuat informan lebih percaya diri. Banyaknya teman dan sering membuka diri terhadap orang lain dapat memberikan cerminan seperti apa diri kita sebenarnya.

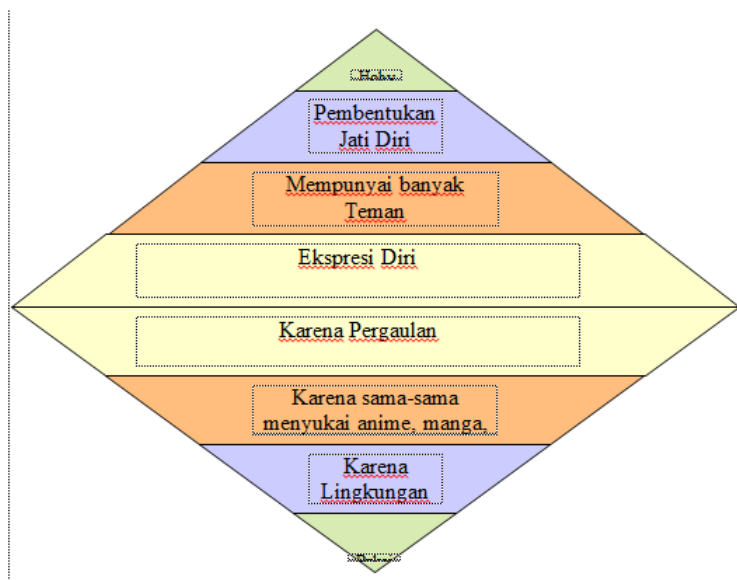
Hasil penelitian menjelaskan bahwa motif informan masuk *cosplay* adalah menyalurkan hobi akan *manga, anime, tokusatsu* dll. Hobi akan *manga, anime, tokusatsu* mengantar mereka menjadi seorang cosplayer. Tokoh-tokoh yang informan sukai dapat diperankan dalam kehidupan nyata. Menjadi *cosplayer* adalah jawaban yang tepat atas hobi mereka. Para informan sangat senang setelah mereka tahu bahwa *cosplay* untuk memerankan tokoh *anime, manga, tokusatsu* atau bahkan karakter original.

Sedangkan alasan yang dikemukakan oleh informan menggunakan ”motif karena” adalah (1) karena pergaulan. Bagi informan bergaul dengan cosplayer dapat membuat para informan menjadi seorang cosplayer juga, meskipun tidak dapat dipungkiri pada setiap informan memiliki hobi yang sama terhadap *anime, manga, tokusatsu* jika mereka tidak banyak bergaul dengan teman yang sudah menjadi cosplayer para informan tidak akan langsung masuk menjadi anggota *cosplay*. (2) karena sama-sama menyukai *anime, manga, tokusatsu* dll. Memiliki hobi yang sama dapat mengantarkan sekumpulan orang membentuk sebuah komunitas, menjadi seorang cosplayer merupakan salah satu penyaluran hobi yang berawal dari ketertarikan kepada *anime, manga, tokusatsu* dll. (3) karena lingkungan. Lingkungan tempat tempat tinggal atau bahkan lingkungan bergaul dapat membawa para informan menjadi seorang *cosplayer* dan fenomena *cosplay* setiap tahunnya semakin ramai dibicarakan (4) karena gemar memakai kostum maka informan menjadi seorang *cosplayer*, bahkan menjadi cosplayer dalam kehidupan sehari-hari dan dijadikan *life style*. Sudah menjadi hal yang lumrah jika seseorang sudah menyukai

sesuatu ia akan mengorbankan segalanya demi keinginannya tercapai. Misalnya dalam bercosplay ia akan mengorbankan waktu, tenaga bahkan uang untuk memuaskan hasrat dirinya terhadap *cosplay*.

Berbagai jawaban mengenai motif, alasan atau hal-hal yang mendasari seorang individu menjadi seorang *cosplayer* berbeda-beda. Namun bagi masyarakat umum apabila ditanya mengenai apa kira-kira motif seorang individu masuk menjadi seorang *cosplayer*, apakah bisa dilatarbelakangi oleh pengalamannya? Jawabannya mungkin sedikit banyak mempunyai kemiripan dengan jawaban Ausi, ia berpendapat bahwa faktor dominan setiap individu masuk ke dalam anggota *cosplay* karena pengalaman mereka yang menyukai anime dan menyukai karakter tertentu dan ingin memerankannya dalam bentuk nyata.

Berdasarkan atas pandangan *Alfred Schutz* (dalam Mulyana 2001) yang menggolongkan motif ke dalam dua bagian, yaitu "motif untuk" (*in order to motives*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan aktor atau pelaku (dalam penelitian ini anggota *AEON cosplay team*) dan karena itu berorientasi ke masa depan. Kedua adalah "motif karena" (*because motives*) yang merujuk kepada pengalaman masa lalu aktor atau pelaku dan tertanam dalam pengetahuannya yang ter-endapkan dan karena itu berorientasi ke masa lalu. Hal ini sesuai dengan pandangan interaksi simbolik, bahwa manusia bertindak tidak selalu untuk dirinya sendiri namun ada motif lain baik berupa emosi ataupun perilaku lainnya, bahkan hanya sebagai interpretasi diri dalam lingkungan baik selaku pelaku ataupun pencipta dan pengarah bagi dirinya sendiri.



Bagan 2.
Motif ”Untuk” dan Motif ”Karena”
Sumber : Diny Fitriawati (2015)

C. Deskripsi Struktural Pemahaman Informan Tentang *Cosplay*

Anggota *AEON cosplay team* yang telah bergabung ≥ 3 tahun menjadi seorang *cosplayer* mempunyai banyak pengalaman. Manis dan pahitnya menjadi seorang *cosplayer* telah dirasakan. Dalam penelitian ini tentunya peneliti akan mengkaji dan menjelaskan pemahaman informan tentang *cosplay*. Para informan memiliki pemahaman yang hampir sama tentang pemahaman mereka tentang *cosplay* yaitu bermain kostum. Ketertarikan para informan terhadap *anime* dan *manga* membuat mereka bergabung menjadi seorang *cosplayer*. Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, pemahaman informan tentang *cosplay* semakin bertambah sesuai dengan lamanya informan bergabung menjadi seorang *cosplayer*.

Pemahaman awal pertama para informan tentang *cosplay* yaitu bahwa *cosplay* merupakan suatu hobi dengan memainkan kostum karakter yang sudah ada. Semakin lama para informan menjadi seorang *cosplayer*, pemahaman tentang *cosplay* pun bertambah berdasarkan apa yang mereka rasakan selama menjadi *cosplayer*. Pemahaman awal mereka tentang *cosplay* yaitu salah satu hobi dengan memainkan kostum berubah menjadi memainkan kostum dengan menjiwai sifat dari karakter yang mereka perankan.

Bertambahnya pemahaman informan mengenai *cosplay* didapatkan dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh informan sebagai seorang *cosplayer*. Menjadi seorang *cosplayer* tidaklah mudah, harus memiliki rasa percaya diri yang tinggi karena tidak semua akan pro terhadap apa yang dilakukan. Terkadang orang-orang hanya memandangi sebelah mata tanpa melihat apa latar belakang menjadi seorang *cosplayer*.

Waktu yang dibutuhkan untuk mendalami dan menjiwai karakter yang perankan setiap informan memiliki waktu yang berbeda-beda ada yang hanya menonton cuplikan tokoh *anime* langsung bisa menyesuaikan sifatnya, bahkan harus ada yang berulang-ulang menonton baru bisa menjawab terlebih lagi jika sifat informan bertolak belakang dengan sifat karakter yang akan diperankan, tapi dengan begitu itu merupakan suatu tantangan yang membuat mereka terus berlatih agar sesuai dengan harapan. Semakin sulit untuk membuat kostum dan semakin sulit

memerankan tokoh karakter membuat mereka semakin terpacu untuk lebih baik lagi menjadi seorang cosplayer.

Kesimpulan

Penelitian yang penulis lakukan adalah Pola Komunikasi cosplayer *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team. Melalui wawancara mendalam dengan informan yang berjumlah 6 orang dan observasi mengenai kehidupan anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team, maka dapat disimpulkan :

1. Pola Komunikasi anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team terbentuk dari motif, pemahaman dan simbolisasi. Dengan memahami tindakan anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team secara individu dapat dilihat dari motif apa yang mendasari tindakan tersebut sehingga dapat diketahui pemahaman anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team dan simbol-simbol verbal dan simbol-simbol non verbal yang menyertainya.
2. Motif anggota *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team tidak terlepas dari dua motif seperti yang di kemukakan oleh Schutz, yaitu "motif untuk" terdiri dari pencarian jati diri, mengekspresikan diri, dan penyaluran hobi akan *anime, manga, tokusatsu* dll dan "motif karena" terdiri dari pengaruh lingkungan, pengaruh kakak yang seorang pendiri *Association Extracurricular Of Nyx* AEON *cosplay team*, pergaulan, dan sama-sama menyukai *anime, manga, tokusatsu*
3. Pemahaman cosplayer *Association Extracurricular Of Nyx* cosplay team mengenai *cosplay* tidak jauh dari apa yang mereka alami secara langsung yaitu bermain kostum. Selain itu mereka harus menjiwaikarakter yang diperankan tidak hanya bermain kostum saja yang sama persis dengan tokoh yang mereka tiru

BIBLIOGRAFI

- Effendi, Onong Uchana. 2003. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung : Widya Padjadjaran
- Liliweri, Alo. 2003. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi Theories of Human Communications, edisi sembilan*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Miller, Katherine. 2002. *Communication Theories, Perspektif, Processes, and Contexts*. Boston : McGraw-Hill.
- Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 2004. *Metode Penelitian Kualitatif :Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- 2005. *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintasbudaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Poloma, Margaret. M. 2010. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syam, Nina W. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Bandung : Humaniora.
- Aisyah, Karina. 2012. *Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay*. Tesis, Program Pascasarjana Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Sandika, Edria. 2010. *Dinamika Konsumsi Dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia*. Tesis, Program Pascasarjana Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Triwardani, Reny. 2006. *Kajian Kritis Praktis Anak Menonton Film Kartun Di Televisi Dalam Aktivitas Keseharian Di Banyuwangi*. Jurnal, Universitas Kristen Petra Surabaya.