



## Pengalaman Komunikasi *Interpersonal Cosplayer* (Studi Fenomenologi atas Komunitas CCW di DKI Jakarta)

Audina Chairunisa\*, Azwar

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta, Indonesia

\*2110411225@mahasiswa.upnvj.ac.id

### Abstract

*The cosplay trend has quickly developed into a subculture in Indonesia, especially among teenagers. This research aims to see how the cosplay phenomenon influences the development of interpersonal communication. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach to achieve this goal. This approach was adopted to understand cosplayers' experiences and interpersonal communication perspectives thoroughly. Data was collected using several stages, including in-depth interviews with cosplayers, direct observation of their interactions in various cosplay scenarios, and joint documentation with them after the interview process was completed. Data processing and analysis are linked to interpersonal communication theory according to Joseph A. Devito to achieve effective interpersonal communication with the main characteristics, namely openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, and equality. The results of this research show that there are differences in interpersonal communication between cosplayers when wearing costumes and when they are not. In addition, this research found that cosplay activities help cosplayers' self-development, especially in terms of communication skills.*

**Keywords:** *Cosplay; Communication; Interpersonal Communication*

### Abstrak

Tren *cosplay* dengan cepat berkembang menjadi subkultur di Indonesia, khususnya di kalangan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana fenomena *cosplay* mempengaruhi perkembangan komunikasi *interpersonal* mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini diadopsi untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang pengalaman *cosplayer* dan perspektif komunikasi *interpersonal*. Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa tahap, antara lain wawancara mendalam dengan para *cosplayer*, observasi langsung interaksi mereka dalam berbagai skenario *cosplay*, dan dokumentasi bersama dengan mereka setelah proses wawancara selesai. Pengolahan data serta analisis dikaitkan dengan teori komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito untuk mencapai komunikasi interpersonal yang efektif dengan ciri utama yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan dalam komunikasi *interpersonal* pada *cosplayer* saat mengenakan kostum dan saat tidak. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa kegiatan *cosplay* membantu pengembangan diri para *cosplayer*, khususnya dalam hal kemampuan komunikasi.

**Kata Kunci:** *Cosplay; Komunikasi; Komunikasi Antarpribadi*

### Pendahuluan

*Cosplay*, yang merupakan singkatan dari *costume* dan *play*, adalah sebuah aktivitas di mana individu meniru penampilan, tingkah laku, dan karakteristik dari tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari *manga*, *anime*, komik, film, dan berbagai media populer

lainnya. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Takahashi Nobuyuki pada tahun 1983, yang menggabungkan dua kata untuk mendeskripsikan fenomena budaya yang semakin meluas di kalangan penggemar budaya Jepang (Gioia et al., 2020). Aktivitas ini tidak hanya melibatkan pembuatan kostum yang rumit, tetapi juga ekspresi kreatif dan individualitas yang kuat. Di Indonesia, *cosplay* telah berkembang menjadi subkultur yang populer, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda, dengan komunitas yang aktif menyelenggarakan berbagai acara *cosplay* tingkat lokal maupun nasional.

Fenomena *cosplay* di Indonesia tidak hanya sebatas hobi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun identitas diri dan meningkatkan keterampilan sosial. *Cosplay* menyediakan lingkungan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif, menjalin hubungan sosial, dan mengembangkan kemampuan komunikasi. Komunitas *cosplay* sering kali menjadi tempat di mana para anggotanya merasa diterima tanpa prasangka, sehingga memperkuat rasa solidaritas dan kebersamaan (Calinao et al., 2023). Salah satu komunitas *cosplay* yang menonjol di Indonesia adalah Ciwi-Ciwi Wir (CCW), sebuah kelompok yang berfokus pada menciptakan lingkungan aman dan suportif bagi *cosplayer* perempuan. Dalam konteks komunikasi antarpribadi, kegiatan *cosplay* memberikan kesempatan unik untuk mengeksplorasi interaksi sosial. Menurut teori komunikasi antarpribadi yang dikembangkan oleh DeVito, komunikasi yang efektif melibatkan lima elemen utama: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan (DeVito, 2016). Kelima elemen ini memainkan peran penting dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan produktif di kalangan anggota komunitas *cosplay*. Namun, sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana *cosplay* memengaruhi dinamika komunikasi interpersonal, terutama di kalangan komunitas *cosplay* perempuan seperti CCW.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* di komunitas CCW dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana kegiatan *cosplay* membantu anggotanya meningkatkan keterampilan komunikasi, mengatasi hambatan sosial, dan membangun hubungan *interpersonal* yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang hubungan antara *cosplay* dan komunikasi antarpribadi, sekaligus menjadi referensi bagi studi lanjutan di bidang komunikasi dan budaya populer.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali pemahaman mendalam tentang pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer*, khususnya anggota komunitas Ciwi-Ciwi Wir (CCW). Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih tiga partisipan berdasarkan relevansi pengalaman mereka dengan fenomena yang diteliti seorang *cosplayer* berpengalaman selama tiga tahun, *cosplayer* yang dikenal luas dalam komunitas, dan remaja yang menjadikan *cosplay* sebagai hobi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan pertanyaan semi-terstruktur, observasi langsung pada acara *cosplay* di Mall Fx Sudirman, Revo Town Mall, dan Hublife Taman Anggrek Jakarta, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan langkah-langkah *fenomenologis* menurut Creswell, mencakup pembacaan data secara keseluruhan, pengelompokan tema utama seperti keterbukaan dan empati, penyusunan deskripsi pengalaman partisipan, serta perumusan esensi fenomena. Pendekatan ini memberikan pemahaman holistik tentang bagaimana kegiatan *cosplay* memengaruhi komunikasi *interpersonal* dalam komunitas *cosplay*.

## Hasil dan Pembahasan

Selain meningkatkan kreativitas dan identitas diri, kegiatan *cosplay* meningkatkan pola komunikasi antar individual. Pada dasarnya komunikasi lebih dari sekedar bercerita dan mendengarkan. Komunikasi harus melibatkan fakta, pola pikir, ide, atau perspektif. Komunikasi memiliki peran yang krusial, terutama dalam mendorong minat untuk bersosialisasi. Proses komunikasi itu sendiri terdiri dari beberapa langkah (Halawa & Lase, 2022):

1. Keinginan Berkomunikasi, Seorang komunikator mempunyai keinginan yang besar untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, atau fakta kepada orang lain agar pesannya dapat dipahami dan diterima dengan baik.
2. *Encoding* Oleh Komunikator, *Encoding* adalah proses mengubah pemikiran atau gagasan komunikator menjadi simbol, kata-kata, atau bentuk komunikasi lainnya. Teknik ini memungkinkan komunikator mengatur komunikasi secara jelas dan terstruktur sehingga memberikan keyakinan bahwa pesan yang disampaikan akan dapat dipahami oleh penerimanya.
3. Pengiriman Pesan, Untuk mengkomunikasikan pesan kepada penerima yang dituju, komunikator akan memilih saluran komunikasi yang paling tepat dan efektif, seperti telepon, komunikasi digital, *e-mail*, atau bahkan pertemuan tatap muka. Saluran dipilih berdasarkan konteks, tujuan komunikasi, dan preferensi penerima.
4. Penerimaan Pesan, pesan komunikator diterima oleh komunikan, yang selanjutnya *decoding*. *Decoding* merupakan langkah di mana komunikan memahami pesan yang diterimanya. Apabila prosedur ini berhasil maka komunikan akan mampu membaca pesan komunikator secara akurat.
5. Umpan Balik, Setelah menerima dan memahami pesan, komunikan akan memberikan reaksi atau *feedback*. Umpan balik ini memungkinkan komunikator menganalisis efektivitas upaya komunikasi mereka.

Menurut DeVito (2016), dalam melakukan komunikasi *interpersonal* meliputi lima (5) elemen yang harus diketahui yaitu:

1. *Source-receiver*, Komunikasi *interpersonal* terjadi antara setidaknya dua orang. Setiap individu berperan sebagai sumber (yang memproduksi dan menyampaikan komunikasi) dan penerima (menafsirkan dan memahami pesan). Ungkapan sumber-penerima menekankan berbagai fungsi yang dimainkan individu dalam proses ini.
2. *Messages*, Pesan yang berfungsi sebagai informasi bagi penerimanya dan dirasakan oleh satu atau lebih indera kita, termasuk pendengaran, penglihatan, sentuhan, penciuman, rasa, atau kombinasi dari semuanya. Komunikasi *interpersonal* tidak hanya mencakup kata-kata dan kalimat yang diucapkan, tetapi juga gerak tubuh dan kontak fisik.
3. *Channels*, Komunikasi berfungsi sebagai jembatan antara sumber dan penerima. kadang terjadi pada satu saluran atau bahkan lebih sering digunakan secara bersamaan. Misalnya, selama percakapan tatap muka, kita berkomunikasi dengan berbicara dan mendengarkan melalui saluran vokal-auditori, serta menggunakan gerak tubuh dan petunjuk visual. Demikian pula, komunikasi internet sering kali memerlukan pengiriman foto, musik, atau aset video dalam satu pesan. Dalam kebanyakan kasus, komunikasi melibatkan berbagai saluran.
4. *Noise*, Secara teknis, *noise* diartikan sebagai segala sesuatu yang mengganggu atau memutarbalikkan suatu komunikasi sehingga menyulitkan penerima untuk menafsirkannya. Meskipun tidak ada komunikasi yang benar-benar bebas dari *noise*, namun dampaknya dapat dikurangi. Untuk menghilangkan *noise*, gunakan bahasa yang jelas dan tepat, tingkatkan keterampilan komunikasi nonverbal, dan tingkatkan kemampuan mendengarkan dan memberi umpan balik.

5. *Contexts*, Komunikasi selalu dilakukan dalam konteks atau *setting* tertentu, yang mempengaruhi gaya dan substansi pesan. Misalnya, cara berbicara sebagai *cosplayer* di acara *cosplay* akan sangat berbeda dengan cara Anda terlibat dalam situasi formal dalam kehidupan sehari-hari.

Elements	Meaning
Source-receiver	The sender-receiver, the person who both sends and receives messages during communication
Messages	The verbal and nonverbal signals that are sent by the source/encoder and received by the receiver/decoder.
Channels	The media through which the signals are sent.
Noise	Disturbances that interfere with the receiver receiving the message sent by the source.
Context	The physical, sociopsychological, temporal, and cultural environment in which the communication takes place.

Gambar 1. Ringkasan Singkat Tentang Elemen Interpersonal Komunikasi  
(Sumber: *The Interpersonal Communication Book, 14<sup>th</sup> Edition*)

Menerapkan keterampilan komunikasi antarpribadi bisa jadi sulit bagi pembicara karena berbagai alasan, termasuk perbedaan pengucapan, kesalahpahaman dalam penafsiran pesan, kesulitan menyesuaikan diri dengan platform komunikasi yang berbeda, latar belakang sosiokultural pendengar, dan banyak potensi hambatan lainnya. Hambatan-hambatan ini mungkin menghambat pembagian informasi yang efisien (Sabina, 2024). *Cosplay* telah menjadi metode bagi orang-orang untuk bersatu dan berbagi kecintaan mereka terhadap budaya populer. Membina komunikasi antarpribadi yang kompeten mendekatkan hubungan yang ada dan memperkuat kerja sama (Lase, 2022).

Mereka berbagi minat dan aktivitas yang sama, yang memungkinkan setiap *coser* untuk berkomunikasi secara *interpersonal*. Komunikasi *interpersonal* mengacu pada penggunaan pengaruh untuk mengelola hubungan, baik tatap muka atau *online*. Pertukaran ide, informasi, dan ekspresi pribadi secara aktif melalui kata-kata yang diucapkan dan isyarat non-verbal seperti gerak tubuh, simbol, dan gambar dikenal sebagai komunikasi *interpersonal*. Ini adalah prosedur berbagi pesan yang menggabungkan komunikasi lisan dan visual (Sabina, 2024). Komunikasi *interpersonal* dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan penciptaan, pertumbuhan dan perkembangan hubungan antara individu sebagai komunikator dan individu lainnya sebagai komunikan, di mana komunikator menyampaikan pesan, sementara komunikan menerima pesan tersebut (Hikmah & Husnita, 2023; Lase, 2022).

Komunikasi *interpersonal* berfokus pada tindakan, artinya diarahkan pada tindakan tertentu Ezeokonkwo (2023) seperti ketika seseorang berbicara dengan orang lain hanya demi kesenangan diri atau hiburan. Komunikasi semacam ini dapat memberikan keseimbangan yang diperlukan bagi pikiran yang membutuhkan lingkungan yang menyenangkan, ringan, dan menyenangkan dalam menjalankan tugas serius kehidupan sehari-hari. Komunikasi *interpersonal* memfasilitasi interaksi antara teman dekat atau orang-orang dalam hubungan intim dengan mengintegrasikan berbagai konsep diri mereka. Agar interaksi ini terjadi, setiap individu harus bertukar informasi tentang persepsi diri pribadinya (Ghosh, 2024). Komunikasi *interpersonal* yang efektif adalah komunikasi antara komunikan dan komunikator yang berjalan dengan mudah dan nyaman. Individu yang memasuki lingkungan baru seperti *cosplaying* mungkin akan merasa asing dengan orang lain di sekitarnya. Terlepas dari hambatan atau masalah dalam berkomunikasi, penting bagi setiap anggota untuk tetap terbuka, karena hal ini memungkinkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang identitas mereka dan mengembangkan rasa harmoni dalam komunitas.

DeVito (2016) mendefinisikan komunikasi *interpersonal* sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau dalam kelompok kecil, disertai efek atau umpan balik yang terjadi secara langsung. Dengan melihat empat (4) kriteria komunikasi *interpersonal* yang efektif menurut DeVito yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Keterbukaan adalah sikap menerima komentar orang lain dan bersedia memberikan informasi pribadi sebagai imbalannya. Empati adalah kemampuan untuk memahami dan mengalami perasaan atau sudut pandang orang lain pada saat tertentu. Sikap mendukung mendorong interaksi antarpribadi yang sehat di mana kedua belah pihak berkomitmen untuk saling mendukung dan komunikasi terbuka.

Selanjutnya sikap positif adalah sikap yang baik dalam berkomunikasi adalah memusatkan perhatian pada sifat-sifat positif bagi diri sendiri dan orang lain, serta memberikan pujian dan dorongan. Sikap mendukung ini dapat ditunjukkan melalui perkataan dan perbuatan. Terakhir, kesetaraan mengakui bahwa kedua orang mempunyai kepentingan yang sama, memiliki nilai yang sama, dan bergantung satu sama lain. sehingga ini menjadi topik yang cukup menarik untuk diteliti, bagaimana tidak hanya kreativitas maupun identitas diri saja yang dapat terlihat secara eksternal, namun juga bagaimana pola komunikasi antar *cosplayer* itu sendiri berjalan. komunikasi *interpersonal* seperti apa yang efektif dan dapat dilihat dari kegiatan tersebut, khususnya di kalangan *cosplayer* komunitas CCW.

Kegiatan *cosplay* memiliki kaitan yang signifikan terhadap komunikasi *interpersonal* seorang individu pada beberapa aspek, di antaranya bagaimana konvensi dan pertemuan *cosplay* memberikan kesempatan bagi para *cosplayer* untuk bersosialisasi secara langsung, bertukar pengalaman dan mendiskusikan karakter favorit mereka. *Cosplayer* akan menyamarkan penampilan dan identitas dunia nyata mereka untuk menjadi karakter fiktif pilihan mereka pada acara-acara khusus. *Cosplay* memiliki fungsi sebagai sumber ekspresi diri, pelampiasan kreatif, hiburan, dan cermin kehidupan seorang individu. Menghidupkan karakter melalui *cosplay* mungkin berdampak pada kepribadian dan perilaku *cosplayer*. Dalam publikasi ini, penulis ingin mengeksplorasi pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* pada komunitas CCW di DKI Jakarta. Penelitian ini akan membahas perbedaan antara komunikasi sehari-hari individu dan dinamika komunikasi saat mereka berada dalam kegiatan dengan mereka yang memiliki minat dan hobi serupa. Peneliti menemukan bahwa hasil wawancara dengan tiga informan berbeda-beda. Data wawancara diolah dan dianalisis dengan menggunakan prosedur yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam pelaksanaan wawancara, peneliti berpartisipasi aktif dalam berbagai acara dan kegiatan terkait *cosplay*. Peneliti tidak hanya hadir sebagai penonton, namun benar-benar ikut serta dalam kegiatan tersebut menjadi *cosplayer*.

Tujuannya adalah untuk mempererat hubungan dengan informan dan memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang fenomena *cosplay* melalui mempelajari perilaku dan interaksi *cosplayer* secara lebih dekat. Selanjutnya temuan penelitian dikaitkan dengan teori komunikasi *interpersonal* agar dapat memiliki pemahaman yang lebih baik. Menurut Joseph A. DeVito, untuk mencapai komunikasi *interpersonal* yang efektif dan berkualitas, penting untuk memperhatikan lima ciri umum yang menjadi fondasi utama. Ciri-ciri ini meliputi keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan (DeVito, 2016).

## 1. Keterbukaan

Keterbukaan berarti kemauan untuk berbagi diri dalam interaksi dengan orang lain. Kualitas keterbukaan mencakup tiga aspek komunikasi *interpersonal*, komunikator harus terbuka kepada komunikan, siap untuk merespons dengan jujur terhadap stimulus, dan mengakui serta bertanggung jawab atas perasaan dan pikirannya (DeVito, 2016).



Berdasarkan ketiga informan mengenai ciri keterbukaan dan pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* (studi fenomenologi atas komunitas CCW di DKI Jakarta), Iza Risma seorang *cosplayer* yang sudah terjun ke dalam dunia *cosplay* selama 2 tahun mengatakan.

*Cosplay* di acara budaya adalah salah satu kegiatan yang dapat mempermudah akses untuk bertemu dengan orang baru dengan hobi yang relatif sama sehingga lebih mudah dalam memulai pembicaraan, dari pembicaraan tersebut jika ditemui banyak kecocokan biasanya kami saling bertukar kontak melakukan komunikasi di luar *event* juga. *Cosplay* juga membantu saya dalam lebih mengekspresikan diri serta pendapat yang saya miliki ke orang lain (Wawancara, 24 Agustus 2024).

Pendapat Iza Risma menjelaskan bahwa kegiatan *cosplay* menjadi salah satu faktor pendorong untuk meningkatkan komunikasi antar *cosplayer* yang memiliki kesukaan di bidang yang sama sehingga lebih mudah untuk terbuka dalam berkomunikasi. Anisa Deyana juga memberikan pendapat sebagai seorang *cosplayer* yang sudah dikenal oleh beberapa *cosplayer* di berbagai *event* dan juga salah satu anggota dari komunitas CCW mengatakan bahwa:

Di karenakan memiliki kesukaan yang sama, sehingga saya bisa lebih terbuka dalam berkomunikasi seputar *cosplay* yang dilakukan ataupun topik lainnya terkait kegiatan yang sedang dilakukan. Yang biasanya kalau berbincang sama orang lain di luar kegiatan harus lebih hati-hati dalam pemilihan kata terus kadang agak canggung karena kan kita tidak tau kesukaan yang dia minati dan saya itu sama atau tidak. Jadi dengan adanya kegiatan *event cosplay* ini sangat membantu saya pribadi untuk lebih cepat berbaur dan membuat relasi baru di lingkungan yang menyukai anime juga (Wawancara, 25 Agustus 2024).

Menurut Deyana, komunikasi akan berjalan lebih baik dan lebih efektif bila kedua belah pihak memiliki kesamaan di sebuah bidang. Kesamaan ini kemudian memberikan landasan yang kuat bagi keterbukaan dalam diskusi. Keterbukaan ini akan memudahkan masing-masing pihak dalam berbagi informasi maupun menyuarakan pendapat. Selain itu juga Rika sebagai informan 3 yang melakukan *cosplay* sebagai sebuah hobi juga memberikan pendapat bahwa:

Awal *cosplay* itu cuma iseng dan ada rasa khawatir terutama di depan umum mengenakan kostum yang belum tentu diterima positif oleh orang lain. Tapi ternyata tidak menakutkan karena setelah melakukan percakapan dengan berbagai *cosplayer* yang ada di kegiatan *event*, komunikasi antara aku dan mereka berjalan dengan mulus tanpa adanya rasa canggung. Semua berawal dari kesukaan yang sama yaitu aku suka anime *bungou stray dogs* dan mereka juga, akhirnya kita berteman dan sekarang sudah jadi teman dekat dan juga suka bertukar cerita tentang hal personal bahkan kehidupan sehari-hari (Wawancara, 30 Agustus 2024).

Menurut Rika, kekhawatiran mengenai stigma masyarakat terhadap *cosplay* ternyata tidak selalu benar. Berinteraksi dengan sesama *cosplayer* yang memiliki hobi yang sama, seperti menonton anime *Bungou Stray Dogs*, menunjukkan bahwa percakapan dapat berjalan lancar dan tanpa ketidaknyamanan. Komunikasi *interpersonal* memungkinkan untuk mengkomunikasikan ide dan menerima berbagai informasi dari orang lain. Hal ini tidak hanya memberikan wawasan yang signifikan, namun juga informasi terkini dan relevan untuk membantu Anda tetap mendapat informasi dan membuat keputusan yang tepat (Ezeokonkwo, 2023). Peneliti menemukan adanya ciri keterbukaan dalam kegiatan *cosplay* yang menjadi salah satu faktor peningkatan komunikasi *interpersonal* yang efektif.

## 2. Empati

Empati digambarkan sebagai kemampuan untuk mengenali dan merasakan pengalaman dan perasaan orang lain, memungkinkan kita untuk benar-benar memahami sudut pandang dan emosi mereka. Kapasitas ini adalah salah satu teknik terpenting untuk memahami dan berhubungan secara mendalam dengan orang lain, karena empati memungkinkan kita lebih siap membangun hubungan yang bermakna dan responsif terhadap kebutuhan dan pengalaman orang lain (DeVito, 2016). Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan ketiga informan mengenai empati dan pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* (studi fenomenologi atas komunitas CCW di DKI Jakarta), Iza Risma memberikan pendapat sebagai berikut:

Saya berkomunikasi dengan cara mengobrol seperti biasa, membahas hal-hal seperti kabar lawan bicara, mengenai *event*, atau tentang *character* yang sedang saya atau lawan bicara saya *cosplay*-kan. Terdapat beberapa tantangan. Saat berbicara dengan orang yang awam dengan dunia jejepangan, terkadang pertanyaan seperti kenapa mau *cosplay* padahal tidak dibayar? kadang membuat saya risih, selain itu pertanyaan dari pengunjung *event* yang tidak dikenal mengenai hal-hal pribadi atau permintaan yang tidak sesuai norma/prinsip yang saya pegang (Wawancara, 24 Agustus 2024).

Kesimpulannya, melakukan komunikasi dalam situasi *cosplay* mencakup pembicaraan tentang tema-tema yang berhubungan dengan hobi dan aktivitas, namun juga menghadirkan permasalahan dalam komunikasi. Beberapa masalah tersebut antara lain menangani pertanyaan dari individu yang tidak terbiasa dengan *cosplay*, seperti motivasi tanpa kompensasi uang, serta pertanyaan yang tidak etis untuk ditanyakan. Selanjutnya Anisa Deyana memberikan tanggapan serta pendapat terkait pengalaman pribadinya yaitu:

Saat saya pertama kali mengikuti acara *cosplay* itu bersama teman dan teman saya merasa pakaian kostum yang ia *cosplay*-kan tidak sesuai dengan ekspektasinya. Sebagai sesama *cosplayer* ada rasa empati di diri saya yang kemudian membantu dengan mendengarkan dan memberikan saran agar kostum yang ia pakai menjadi lebih unik dan mencolok di *event cosplay* sehingga dapat membangun hubungan yang erat satu sama lain (Wawancara, 25 Agustus 2024).

Pengalaman Anisa Deyana mengikuti acara *cosplay* bersama teman-temannya menunjukkan pentingnya empati dalam komunitas ini. Ketika salah satu rekan merasa kostumnya tidak sesuai ekspektasi, empati *cosplayer* lain sangat penting. Hal ini menunjukkan bagaimana empati dapat memperdalam ikatan di antara komunitas *cosplay* dan meningkatkan pengalaman dalam mengikuti kegiatan *cosplay*. Raka selaku informan 3 juga memberikan pendapat yaitu:

Dulu saya waktu *cosplay* bertemu dengan salah satu *cosplayer* yang sekarang sudah jadi teman dekat sehingga setiap ada acara *event cosplay* pasti aku ajak dia. Saat pertama kami mengikuti *event*, ada rasa cemas dan kurang percaya diri yang dirasa oleh temanku, sehingga yang aku lakukan adalah memberikan dukungan dan memberikan pujian terkait kostum yang ia pakai saat itu (Wawancara, 30 Agustus 2024).

Berdasarkan pendapat Raka, Ketika seorang *cosplayer* pemula merasa gugup dan kurang percaya diri dengan tampilan kostum pertama mereka, seorang *cosplayer* berpengalaman mendekati mereka dengan penuh perhatian. Para informan berpendapat bahwa mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri dengan penampilan mereka, dengan menjadi bagian dari komunitas yang memiliki empati dan juga peduli. Komunitas *cosplay* memberikan rasa memiliki dan dukungan emosional yang kuat, sehingga menambah rasa nyaman. Pandangan baik anggota terhadap diri mereka sendiri sangat dipengaruhi oleh

dukungan dan penerimaan yang mereka dapatkan dalam komunitas ini (Vardell, 2021). Komunitas memungkinkan peserta untuk berbagi komentar dan membangun keterampilan dalam lingkungan komunitas, sehingga meningkatkan pengalaman mereka melalui interaksi antar *cosplayer*. *Cosplayer* mencari kritik dari rekan-rekannya dalam beberapa tema, termasuk aspek teknis seperti menjahit dan membuat aksesoris, serta aspek subjektif seperti karakterisasi dan estetika, ketika membuat ulang atau menafsirkan karakter (Liang, 2024).

### 3. Sikap Mendukung

Dukungan terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, *descriptiveness* berarti menciptakan lingkungan yang bebas penilaian, di mana orang merasa bebas mengekspresikan emosinya tanpa merasa malu atau khawatir atas seringnya dikritik. Kedua, *spontaneity* mengacu pada kemampuan seseorang untuk berbicara secara spontan dengan tetap mempertahankan pola pikir berpikiran maju dan menyampaikan pendapat secara terbuka. Ketiga, *provisionalism* adalah kemampuan berpikir bebas dan fleksibel, menerima sudut pandang lain dengan pikiran terbuka (DeVito, 2016). Berdasarkan ketiga informan mengenai sikap mendukung dalam pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* (studi fenomenologi atas komunitas CCW di DKI Jakarta), Iza Risma sebagai *cosplayer* yang sudah terjun ke dalam dunia *cosplay* selama 2 tahun memberikan pendapat bahwa:

*Cosplay* memungkinkan saya untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas dan autentik, terutama melalui komunikasi non-verbal. Dalam *cosplay*, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan pose adalah bagian penting dari menghidupkan karakter. Kadang-kadang, bahasa tubuh saya berubah total tergantung pada karakter yang saya *cosplay*. Jika saya berperan sebagai karakter yang pemalu atau pendiam, bahasa tubuh saya akan lebih tertutup dan hati-hati. Sebaliknya, jika saya memainkan karakter yang kuat dan dominan, postur tubuh saya akan lebih terbuka dan percaya diri (Wawancara, 24 Agustus 2024).

Menurut Iza Risma, *cosplay* adalah sarana untuk mengekspresikan diri baik secara verbal maupun nonverbal, memungkinkan orang untuk berkreasi dengan berdandan sesuai karakter yang mereka kagumi tanpa rasa takut. Selain itu, Anisa Deyana memberikan sudut pandang lain, yaitu

Saat berada dalam kostum, interaksi dengan sesama *cosplayer* terasa lebih dinamis dan spontan. Ketika menghadiri acara seperti konvensi atau *gathering cosplay*, saya merasa seperti memasuki dunia yang berbeda di mana kostum adalah bahasa tersendiri. Berkomunikasi dengan sesama *cosplayer* sering kali lebih akrab dan penuh semangat, karena kami sudah memiliki landasan bersama, yaitu kecintaan terhadap karakter dan *fandom* tertentu. Dalam kostum, saya cenderung lebih terbuka dan lebih ekspresif. Ada perasaan kebebasan untuk menjadi diri sendiri dalam balutan karakter yang diperankan. Selain itu, sering kali terjadi interaksi yang sangat unik ketika kami saling mengenali karakter yang dimainkan. Misalnya, saya mungkin sedang *cosplay* sebagai karakter anime tertentu dan bertemu dengan *cosplayer* lain yang *cosplay* sebagai karakter dari seri yang sama tanpa perlu berbicara banyak, interaksi kami langsung terjalin, mungkin melalui pose atau bahkan dialog dari karakter tersebut (Wawancara, 25 Agustus 2024).

Menurut Anisa Deyana, lingkungan di kalangan *cosplayer* lebih dinamis dan spontan, sehingga memungkinkan setiap individu mengekspresikan diri sesuai dengan sifat masing-masing tanpa merasa takut atau malu berada di dekat *cosplayer* lain. Raka sebagai *cosplayer* juga memberikan pendapat bahwa:



Salah satu sikap mendukung yang aku beri ke sesama *cosplayer* tentu bagaimana aku ga memandang latar belakang masing-masing *cosplayer*. Di setiap *event cosplay* kita semua berkumpul untuk menikmati acara dan bertukar informasi seputar karakter yang kita *cosplay*-kan. Dengan adanya *mindset* untuk tidak memandang kehidupan personal masing-masing *cosplayer* itu bisa membangun lingkungan komunitas yang ramah dan merangkul juga (Wawancara, 30 Agustus 2024).

Pendapat Raka menjelaskan komunitas *cosplay* secara aktif mendukung dan merangkul kehadiran *cosplayer* dari berbagai latar belakang dan pengalaman, sehingga menghasilkan lingkungan yang inklusif dan ramah di mana setiap orang merasa diterima dan dihormati. Berdasarkan data wawancara, peneliti menemukan tiga komponen utama sentimen pendukung. Pertama, sifat *descriptiveness* menumbuhkan lingkungan bebas penilaian di mana individu dapat mengekspresikan perasaannya tanpa merasa malu atau takut dikritik. Kedua, *spontaneity* mengacu pada kemampuan berkomunikasi secara spontan sambil bersikap terbuka dan berpikiran maju. Ketiga, *provisionalism* mengacu pada berpikir secara fleksibel dan secara terbuka menerima sudut pandang alternatif. Ketiga Informan menyatakan bahwa mereka merasa disambut atas minat dan keterlibatan *cosplay* mereka, dibandingkan dikritik di luar komunitas *cosplay*. Informan juga menganggap kelompok tersebut suportif, sedangkan anggota lain dianggap membantu dan menginspirasi (Vardell, 2021).



Gambar 2. Anggota Komunitas CCW  
(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti)

#### 4. Sikap Positif

Sikap yang baik dalam komunikasi antarpribadi meliputi kemampuan mengapresiasi diri sendiri secara konstruktif sambil tetap mengungkapkan rasa terima kasih kepada orang lain. Sikap ini tidak hanya menampilkan citra diri yang baik, namun juga upaya tulus untuk mengakui keberadaan dan kontribusi orang lain dalam berbagai situasi. Dalam praktiknya, penguatan positif sering kali diwujudkan dalam bentuk pujian, pengakuan, atau jenis penghargaan lain yang meningkatkan hubungan antarpribadi. Kegiatan-kegiatan ini sesuai dengan reaksi yang kita harapkan dalam pertemuan sosial, di mana sikap hormat dan dukungan mendorong komunikasi yang lebih damai dan produktif (DeVito, 2016). Berdasarkan ketiga informan mengenai sikap positif dalam pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* (studi fenomenologi atas komunitas CCW di DKI Jakarta), Iza Risma memberikan pendapat bahwa:

Karena aktivitas *cosplay* yang aku ikuti telah membantu mengubah kepribadianku dari yang sebelumnya lebih cenderung introvert menjadi lebih *ekstrovert*, aku sekarang merasa jauh lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang-orang baru dan berbicara di depan banyak orang (Wawancara, 24 Agustus 2024).

Menurut Iza Risma, kegiatan *cosplay* menghasilkan sikap positif yang ia alami sendiri, yaitu melalui apresiasi dan perbincangan intens antar *cosplayer*. Hal ini membantu mempertahankan ikatan *interpersonal* sekaligus membangun komunitas yang menyenangkan dan saling menghormati. Selanjutnya Anisa Deyana seorang *cosplayer* yang sudah dikenal oleh beberapa penggemar di dunia *cosplay* memberikan tanggapan lain bahwa:

Pada saat sesi foto Bersama, saling memuji kostum yang dipakai oleh sesama *cosplayer* itu sudah menjadi hal yang sering didengar di dalam komunitas. Pujian ini biasanya sebagai tanda apresiasi atas kreativitas yang setiap *cosplayer* berikan kepada kostum karakter yang mereka *cosplay*-kan (Wawancara, 25 Agustus 2024).

Menurut Anisa Deyana, apresiasi ini meningkatkan hubungan antar anggota kelompok dan menumbuhkan lingkungan yang lebih mendukung dan sopan. Selanjutnya Raka seorang *cosplayer* yang menjadi itu adalah sebuah hobi mengatakan bahwa

Di setiap acara *cosplayer* akan selalu ada *coswalk* ataupun kompetisi kostum terbaik. Beberapa *cosplayer* pasti merasa tertekan dan khawatir sebelum menaiki panggung dan mengikuti kompetisi. Sebagai sesama *coser*, biasanya kami memberikan dukungan emosional dan mencoba untuk memberikan afirmasi positif sebelum perlombaan dimulai (Wawancara, 30 Agustus 2024).

Raka merasa bahwa sikap positif yang ada dalam seluruh aktivitas *cosplayer* berkontribusi pada terciptanya lingkungan yang memberikan dukungan emosional dan menghasilkan suasana yang lebih nyaman guna menjaga hubungan komunitas yang positif. Perasaan dukungan komunitas dari para anggota memainkan peran penting dalam membentuk kepercayaan diri dan harga diri mereka. Bantuan ini menghasilkan lingkungan di mana anggota merasa terdorong dan diakui, sehingga meningkatkan kapasitas mereka untuk berkomunikasi dan berpartisipasi dalam komunitas (Haley, 2024). beberapa pendapat yang muncul dari wawancara adalah rasa memiliki dan dukungan yang kuat dari para informan terhadap komunitas CCW. Mereka menemukan tempat di komunitas *cosplay* ini di mana mereka dapat menjadi diri mereka sendiri dan terhubung dengan *cosplayer* yang memiliki antusiasme yang sama terhadap aktivitas tersebut (Haley, 2024).



Gambar 3. Perkumpulan Anggota CCW Di Salah Satu Kegiatan *Cosplay Offline*  
(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti)

## 5. Kesetaraan

Tidak ada dua orang yang benar-benar identik dalam setiap elemen kehidupannya. Meskipun kesenjangan ini tidak dapat diabaikan, komunikasi antarpribadi dapat ditingkatkan jika dilakukan dalam lingkungan yang setara dan saling menghormati.

Dalam konteks hubungan *interpersonal* yang dilandasi prinsip kesetaraan, perbedaan pendapat dan konflik dipandang sebagai peluang untuk lebih memahami dan menghargai keberagaman cara pandang dan pengalaman yang ada, bukan ancaman atau peluang untuk menjatuhkan pihak lain. Individu yang menggunakan perspektif ini lebih cenderung menganggap perbedaan sebagai komponen yang melekat dalam dinamika hubungan, yang dapat meningkatkan komunikasi dan mengembangkan ikatan antar individu (DeVito, 2016).

Berdasarkan ketiga informan mengenai ciri kesetaraan dalam pengalaman komunikasi *interpersonal cosplayer* (studi fenomenologi atas komunitas CCW di DKI Jakarta), Iza Risma sebagai seorang *cosplayer* yang sudah mengenali komunitas *cosplay* selama 2 tahun memberikan pendapat bahwa:

Tentu saja ada perbedaan. saat memakai kostum, kami berbicara tentang *cosplay*, anime, dan topik sejenis. Sementara ketika tidak memakai kostum, obrolan kami lebih berkisar pada sekolah atau kuliah, aktivitas sehari-hari, dan curhat tentang kehidupan. namun cara berkomunikasi yang saya pakai tidak berbeda dengan lawan bicara (Wawancara, 24 Agustus 2024).

Menurut Iza Risma, bahkan ketika topik pembicaraan beralih antara *cosplay* dan kehidupan biasa, cara komunikasinya tetap sama. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi *interpersonal* tetap konstan baik saat mengenakan kostum atau tidak. Selanjutnya Anisa Deyana menambahkan pendapat lain selaku *cosplayer* yang sudah dikenal oleh beberapa *cosplayer* dalam komunitas CCW bahwa:

Perbedaan dalam cara saya berkomunikasi dengan orang yang memahami *cosplay* dibandingkan dengan mereka yang tidak, memang signifikan. Dengan sesama *cosplayer*, komunikasi lebih cair dan fokus pada detail-detail kecil yang mungkin tampak remeh bagi orang luar, seperti teknik pembuatan kostum, material yang digunakan, atau bahkan *lore* dari karakter yang diperankan. Ada rasa koneksi yang lebih instan dan mendalam karena kami berbagi dunia yang sama (Wawancara, 25 Agustus 2024).

Anisa Deyana berpendapat bahwa komunikasi yang dilakukan antara dengan orang yang memahami *cosplay* dengan mereka yang tidak memang signifikan namun komunikasi yang dilakukan tetap dilakukan dalam lingkungan yang setara dan saling menghormati. Tujuannya adalah agar lebih memahami dan menghargai hubungan komunitas. Pendapat ini kemudian di dukung oleh Raka yang mengatakan bahwa:

Cara berkomunikasi antara orang yang baru mengenal dunia *cosplay* dengan mereka yang sudah lama tentu berbeda. Tapi hal itu tidak menjadi penghalang atau pembatas dalam komunitas untuk saling membantu satu sama lain. Salah satu contohnya adalah memberikan *tips* dalam pembuatan kostum bagi pemula, maupun tata rias dan juga kebutuhan lainnya (Wawancara, 30 Agustus 2024).

Menurut Raka, acara *cosplay* berfungsi sebagai cara bagi para *cosplayer* untuk saling menyemangati dan tumbuh bersama, sehingga menjembatani kesenjangan antar anggota komunitas. Contohnya termasuk menawarkan saran dan informasi kepada individu yang baru mengenal bidang *cosplay*. Para informan mampu membentuk persahabatan sejati dan abadi berdasarkan kecintaan mereka terhadap *cosplay*, serta kecintaan mereka yang besar terhadap karakter dan sumber materi yang mereka peroleh. Kepentingan bersama ini menjadi dasar yang kokoh bagi ikatan komunitas yang sejati (Vardell, 2021). Mereka membangun toleransi dan keberagaman tanpa adanya batasan bahasa, usia, dan gender, menciptakan lingkungan yang menghargai persahabatan, kepercayaan, pengembangan keterampilan, dan saling membantu (Liang, 2024).

## Kesimpulan

Setelah mengkaji masalah dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa fenomena *cosplay* di kalangan remaja, khususnya di komunitas CCW, mencerminkan kualitas komunikasi *interpersonal* yang diidentifikasi oleh Devito, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. *Cosplay* semakin populer di kalangan remaja, dan terbukti membantu mereka membangun keterampilan komunikasi antarpribadi. Kegiatan-kegiatan ini memungkinkan orang untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dan berkomunikasi dengan lebih efektif daripada rutinitas sehari-hari yang membosankan. Dalam komunitas *cosplay*, keterbukaan terjadi ketika orang merasa nyaman berbagi dan menerima informasi tentang kepentingan bersama. Empati ditunjukkan dengan kemampuan anggota masyarakat dalam memahami dan merasakan emosi satu sama lain. Sikap suportif dan positif menciptakan rasa saling menghormati dan motivasi, sedangkan kesetaraan menjamin setiap individu merasa dihargai dan diterima tanpa dihakimi. Pada akhir penelitian ini, peneliti membuat berbagai usulan untuk bidang akademik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya mengenai bagaimana berbagai aspek *cosplay*, seperti peran aktif dalam komunitas, interaksi di acara, dan penggunaan media sosial, mempengaruhi keterampilan komunikasi *interpersonal* dan dinamika hubungan sosial di kalangan remaja. Unsur-unsur tersebut masih berpotensi menjawab topik-topik yang belum dibahas dalam penelitian ini. Selain sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap fenomena *cosplay* yang saat ini sedang marak di kalangan anak muda.

## Daftar Pustaka

- Andreansyah, S. (2024). Interpersonal Communication Dynamics among Members at 'Toygraphy ID'Community. *Journal of Communication Principles and Applications*, 1(1), 29-37.
- Ardilla, A. D. (2022). Identity and Motif of *Cosplayers* Surabaya In 'Matsuri Ko Kami'Event. *UNNOLLCS: Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies*, 1, 112-121.
- Calinao, R. J. G., Dulay, C. A. M., Llamas, J. P. N. M., & Sajul, S. N. D. (2023). The Impacts Of The Emerging Popularity Of *Cosplay* In The Philippines. *Asia-Pacific Journal of Innovation in Hospitality and Tourism*, 12(3), 37-62.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Thousand Oaks: CA: Sage.
- DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book 14th Edition*. United States Publisher: Pearson Education.
- Ezeokonkwo, F. C. (2023). Relationships Between Interpersonal Goals and Loneliness on Older Adults: A Cross-Sectional Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3), 235-248.
- Flood, A. (2010). Understanding Phenomenology. *Nurse Researcher*, 17(2), 7-15
- Ghosh, S. (2024). The Concept of Self in Interpersonal Communication. *International Journal of Research Culture Society*, 8(3), 2456-6683.
- Gioia, F. D. (2020). Vulnerable Narcissism And Body Image Centrality In *Cosplay* Pratices: A Sequential Mediation Model. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 8(3).
- Halawa, N., & Lase, F. (2022). Pemarkah Kohesi Gramatikal Pasa Cerpen (Robohnya Surau Kami, Menara Doa, Kebencian Mamak Dan Seribu Kunang-Kunang Di Manhattan). *Educatum: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 565-571.
- Haley, B. M. (2024). *Cosplay and the Impact on Body Image*. University of St. Thomas.



- Hikmah, Y. N., & Husnita H. (2023). FIRO Analysis As A Study Of Interpersonal Communication: Does GULALI Program Can Strengthening Character. *International Journal of Education Technology and Learning*, 14(1), 1-6.
- Kirkpatrick, E. (2021). Cosplay . *Keywords for Comics Studies*, 63-67.
- Lase, F. (2022). The Influence Of Classical Counseling, Bmb3 Strategy, Education In Understanding Of Addiction, Development Of Structured Positive Behavior On The Dangers Of Behavioral Addiction And Napsa. *Edumaspul*, 6(2), 3023-33.
- Liang, Y. (2024). *Things I've Learned From Doing Cosplay: An Investigation On Incorporating Atypical Creative Practices Into Art Education*. Master Theses.
- Ndiung, S., & Menggo, S. (2024). Problem-Based Learning Analysis In Strengthening College Students' Interpersonal Communication Skill. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), 1350-1361.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2023). Cosplay Adalah Jalan Ninjaku Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654.
- Santosa, Y. D., & Yuliana, N. (2024). Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(4), 10-10.
- Vardell, E., Wang, T., & Thomas, P. A. (2022). I Found What I Needed, Which Was A Supportive Community: An Ethnographic Study Of Shared Information Practices In An Online Cosplay Community. *Journal of Documentation*, 78(3), 564-579.
- Yulian, S. B. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191-200.