ABSTRAK

Cosplay atau *Costum Play* adalah kegiatan berpakaian, berdandan, dan mengenakan aksesoris menyerupai karakter favorit dalam Anime, Manga, Video Game, Film, atau grup Idol. Cosplay merupakan satu dari sekian banyak produk budaya populer Jepang yang dikenal, dinikmati, dan dikonsumsi oleh masyarakata Dunia tidak terkecuali oleh masyarakat Indonesia. Para pelaku cosplay atau biasa disebut Cosplayer, yang biasanya terdiri dari remaja hingga dewasa muda, dapat dikategorikan sebagai penggemar budaya pop Jepang. Dengan cosplay yang mulai dikenal luas oleh pemuda pemudi Indonesia khususnya di kota besar, para penggemar ini lantas membuat sebuah wadah yang diharapkan dapat menampung kesamaan hobi mereka dalam sebuah komunitas cosplay. Dalam komunitas cosplay ini tentunya terdapat banyak interaksi-interaksi antar sesama anggota yang kebanyakan adalah penggemar budaya pop cosplay. Interkasi-interaksi bisa memberi pengaruh pada pembentukan identitas seseorang, walaupun ada kemungkin bahwa identitas ini terbentuk bahkan sebelum mereka masuk ke komunitas cosplay tersebut. Berger dan Luckmann dalam teori realitas sosial yang mereka buat menyatakan bahwa identitas seseorang terbentuk melalui 3 tahapan proses yaitu proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus yang berfokus pada menggali hal yang mendasar dan yang menyebabkan terjadinya dari suatu kasus. Kasus yang maksudkan di sini adalah pembentukan identitas budaya pop cosplay yang dimiliki oleh subjek penelitian yaitu anggota Lunar Cosplay Team Bandung. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam dan observasi disertai oleh sejumlah data pendukung yang diperoleh secara komprehensif.

Hasil dari pada penelitian ini adalah secara keseluruhan pembentukan identitas budaya pop cosplay anggota Lunar Cosplay Team Bandung dipengaruhi oleh peran sumber produksi cosplay, kostum dan pernak-perniknya, serta cosplay dalam kehidupan sehari-hari mereka. Eksternalisasi informan didapatkan dari subjektivitas hasrat mereka saat pemilihan karakter favorit yang kemudian direalisasikan dalam kostum dan pernak-perniknya sebagai cerminan si karakter dan berakhir saat mereka melakukan show off di sebuah event atau sesi foto. Sedangkan objektivasi infroman didapatkan dari hal-hal dan/atau manfaat yang didapatkan dari mereka melakukan kegiatan cosplay. Dan terakhir, internalisasi informan didapatkan dari pemaknaan cosplay bagi diri mereka pribadi.

Kata kunci: Budaya Populer, Cosplay, Identitas, Teori Realitas Sosial