

FETHISISM PADA PSIKO BEHAVIORAL COSPLAYER DI INDONESIA

Gideon K. Frederick

Abstrak: Dalam fenomena *cosplaying*, ditemukan fenomena psikobehavioral yang aneh. Dimana pengguna kostum memperlihatkan perubahan perilaku yang signifikan. Perubahan perilaku ini terkadang derajatnya bisa sangat kecil dan meyakinkan, hingga yang besar dan terbawa ke kehidupan sehari-hari di luar aktifitas *cosplaying*. Perubahan ini disinyalir hanya sementara, sebagai bagian dari *stage act*. Namun, ternyata, perubahan psikobehavioral temporal ini dapat bermanfaat secara positif bagi *cosplayer*, yang sifatnya rehabilitatif, dan kuratif. Hal ini merupakan salah satu efek yang kebanyakan tidak disadari oleh *cosplayer* yang pada umumnya memiliki stigma sosial negatif di masyarakat, hingga fakta bahwa banyak *cosplayer* yang memiliki disfungsi sosial.

Key words : *Cosplaying*, perubahan perilaku, fetishism.

Pendahuluan

Ada tren baru yang mendampingi masuknya gelombang budaya Jepang (*J-wave*) ke Indonesia yang dimulai kurang lebih tahun 2000. Penetrasi *J-wave* ini berupa *soft culture* maupun *hardculture*. Berbagai komunitas hobi

yang berafiliasi dengan produk atau budaya Jepang juga bermunculan. Salah satunya adalah komunitas *cosplayer*. *Cosplay* berasal dari gabungan kata *costume* dan *play*. Makna dari terminologi ini adalah *role play* melalui penggunaan kostum. Kostum yang dipakai dapat berupa

Gideon K. Frederick adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : maria.elena@lecturer.umn.ac.id

kostum yang menyerupai kostum karakter tertentu (biasanya karakter dari media fiksi naratif) atau memiliki tema tertentu (misalnya *gothic*, *punk*, atau *maid*). Di Indonesia sendiri, komunitas *cosplaying* seringkali diisi oleh orang-orang dengan profil yang sama dengan yang mengisi komunitas anime, manga dan produk *j-culture* lainnya.

Seorang penjaga perpustakaan asal Inggris yang dikenal dengan *stage name* Calssara adalah orang biasa dalam kesehariannya. Namun, dibalikn-ya, ia adalah pemenang *World Cosplay Summit* (acara terbesar bagi kegiatan *cosplaying*). Komunitas *cosplayer* seperti *Fighting Dreamer Pro* adalah komunitas *cosplayer* besar multinasional yang dapat menarik 20 juta *view* dalam sekali unggahan Youtube-nya. Seorang *cosplayer* asal Indonesia bernama panggung Pinky Lu Xun yang menjadi wakil Indonesia dalam AFA di Singapura bahkan adalah seorang arsitek. Ika, seorang *cosplayer* asal Surabaya adalah seorang akuntan, Shire (nama asli Bayu Kristanti) adalah seorang ibu rumah tangga. Pribadi-pribadi biasa yang sehari-hari bekerja sebagai penjaga toko, atau seorang pelajar SMU bisa menjadi selebritis di dunia *cosplayer*.

Di Indonesia, khususnya di Jakarta dan beberapa kota kota besar semisal Surabaya, Bandung, Semarang;

cosplay berkembang pesat. Sekilas, fenomena ini terlihat dangkal. Bahwa *cosplayer* hanyalah sebuah kegiatan komunitas yang sangat eksklusif, namun minoritas di Indonesia; tak jarang mendapat cibiran negatif.

Mutia Widiasih (23 thn) sehari-hari adalah mahasiswa pemalu dan jarang bicara. Ia lebih suka menyendiri, menghindari kerumunan, dan enggan berdiri dibawah lampu sorot panggung. Namun, ketika ditemui dalam kostum Erin Yaeger, pada event Re:On Comics Convention, April 2015 lalu di Depok; ia sedang *bercosplaying* menjadi tokoh dalam anime *Attack on Titan*.

Ketika ditemui, ia adalah pribadi yang 180 derajat berbeda. Mutia tak canggung bepergian dari rumahnya di kawasan Cibubur ke *area event* dengan kendaraan umum. Di tempat itu pula, ia dapat dengan nyaman berjalan jalan disepanjang koridor pameran, menerima tawaran foto dari pengunjung. Ditambah lagi, ia punya sesi khusus untuk tampil di panggung sore itu di acara tersebut. Diwawancarai penulis, ia mengatakan bahwa ia merasa “*powerful*” di balik kostum yang ia kenakan. Malik, seorang mahasiswa UMN, bahkan memakai kostum karakter wanita dalam acara *cosplayer*, yang sering disebut *crossdresser*. Dalam kasus ini, *cosplayer* berperan sebagai karakter lawan jenis

Metodologi

Permasalahan yang ingin penulis coba dalam adalah mengenai bagaimana kostum sebagai sebuah produk desain, dapat berpengaruh pada perubahan perilaku pengguna secara signifikan. Dalam hal ini, mengacu pada fakta bahwa terdapat perubahan perilaku *cosplayer* menjadi pribadi yang benar-benar berbeda ketika berbeda ketika melakukan *cosplaying*.

Masalah ini akan dicoba untuk dianalisa penulis melalui pendekatan desain dan psikologi. Teori-teori yang akan diacu adalah *Role Playing* dan *Fetishism* dari ranah psikologi umum, dan *Reflective Design* menurut Donald Norman dalam bukunya *Emotional Design* (2005). Dibantu dengan penelusuran ekstensif artikel, berita dan sumber mengenai budaya pop ini. Titik berat analisa data ada pada data primer yaitu hasil wawancara, dan FGD yang dilakukan pada para pelaku fenomena ini.

Sementara data sekunder didapat melalui teori, kajian dan artikel terkait psikobehavioral *cosplayer*.

Cosplay

Cosplay, menurut beberapa peneliti dikategorikan sebagai “aksi teatral” yang interpretasinya mirip dengan pantomim, atau teater. Namun, *cosplay*

juga memiliki kesamaan dengan pemakaian kostum pada acara-acara seperti Halloween, atau Mardi Gras. Di Jepang sendiri, komunitas *cosplay* yang biasanya juga ikut dikategorikan sebagai *otaku* (maniak) jumlahnya tidak banyak. Kelompok-kelompok ini memperoleh label negatif oleh masyarakat kebanyakan (Garcia 2011: 142). Mereka dicap eksklusif, *nerd*, tertutup dan *socially disabled*. Label ini bukan datang tanpa sebab. Kebanyakan penggemar anime, manga (komik Jepang), atau *cosplayer* memiliki sifat ketertutupan yang sangat jelas dan kuat; hanya terbuka dengan orang lain jika memiliki ketertarikan yang sama dengannya. Prof. Henry Jenkins dalam kuliahnya mengenai Academic Fans, menekankan bahwa eksklusifitas dari komunitas ini adalah kelemahan sekaligus kekuatannya. Ketertutupan komunitas semacam ini adalah untuk melindungi masuknya anggota baru yang tidak memiliki tujuan sama dengan yang lain, yang mereka khawatirkan dapat merusak kekuatan identitas mereka.

Role Play

Definisi *role playing* yang penulis gunakan disini adalah definisi yang sering digunakan dalam ranah psikologi. Yaitu pengubahan/modifikasi perilaku

seseorang mengikuti peran tertentu. Pengubahan ini dapat dilakukan secara sadar, ataupun tidak sadar dengan kedua tujuan bermaksud sosial. Jika dilakukan secara sadar, biasanya pelaku *role play* bertujuan untuk mengisi sebuah status sosial tertentu; misalnya ketika seseorang ditunjuk menjadi pemimpin kelompok diskusi. Secara tidak sadar, *role play* dilakukan seperti ketika dalam sebuah diskusi kelompok diperlukan seorang pemimpin tanpa ditunjuk.

Role play juga secara tidak sadar dilakukan dalam permainan video game. Dimana pemain (*gamer*) memainkan karakter tertentu dengan peran, keahlian dan sifat tertentu untuk berkelana dalam dunia game.

Manfaat dari *role play* diakui dalam bidang psikotripsi memiliki efek kuratif terhadap penyakit-penyakit sosial.

Karenanya, seringkali dipakai untuk menyembuhkan pasien dengan penyakit psikologis yang membuat mereka sulit berkomunikasi dengan dunia luar seperti minder, pemalu, gagap, fobia. Sementara, pelatihan-pelatihan keahlian tertentu juga mengadopsi sistem *role play* ini menjadi metode pengajarannya.

Reflective Design

Reflective design menurut pencetus terminologinya sendiri Donald Norman

adalah sebuah desain dimana nilai intrinsik menjadi nilai utama. *Reflective design* menampilkan citra yang diinginkan dari penggunanya. Sebaliknya, pengguna juga menerima persepsi yang diharapkannya dari orang lain melalui penggunaan produk desain tersebut. Pengaruh dari refleksi citra tersebut akan memperkuat citra diri (*self image*) yang diinginkan pengguna hingga ke taraf perubahan perilaku. Seorang peneliti di Inggris melakukan penelitian mengenai efek kostum tim sepakbola berwarna merah terhadap persentase kemenangan tim. Russell Hill dan Robert Barton, peneliti di Universitas Durham melakukan penelitian terhadap persentase kemenangan atlet di event Olimpiade Athena 2004. Dalam penelitian yang diterbitkan dalam jurnal Nature (2005), kemenangan atlet dengan kostum merah sedikit lebih tinggi daripada atlet yang mengenakan kostum berwarna lain (dengan catatan: lebih tinggi pada olahraga tarung seperti tae kwon do, gulat dan tinju). Ini semakin diperkuat oleh penelitian Andrew Elliott dari Universitas Ludwig Maximilian di Munchen, yang memperkuat kaitan antara “merah” dan “peningkatan kualitas penampilan.”

Fetishism

Fetishism adalah sebuah istilah yang mengacu pada kepercayaan bah-

wa sebuah objek memiliki kekuatan supernatural. Pada dasarnya, *fetishism* adalah pemindahan nilai-nilai tertentu ke sebuah objek. *Fetishism* ini dapat menstimulasi sebuah perilaku tertentu oleh penggunaanya yang di luar kebiasaan. Misalnya seorang atlet yang merasa dirinya berada di puncak performanya karena membawa jimat keberuntungannya, atau seorang peserta ujian yang merasa jauh lebih percaya diri karena telah melakukan ritual tertentu.

Analisa Data Primer

Bagi M.M Earlene, Vice Director Cosplay Jakarta Chapter motif terbesar dari menjalani “hobi serius” *cosplay* ini adalah rekreasional psikologis. Ia mengibaratkan ada kalanya orang dapat jenuh dari kehidupan sehari-hari dan rutinitas, dan mencari kesenangan yang tak terduga dengan menjalani kehidupan yang lain; yaitu dengan cara menjadi orang lain (*cosplaying*). Menariknya, ia menjalani *cosplay* ini tanpa kehilangan konsep diri (*persona*) aslinya. Karena itu, biasanya ia memilih karakter-karakter yang sesuai atau merepresentasikan pandangannya terhadap hidup. Melalui kostum-kostum itu, Earlene mendapatkan legitimasi atau (menurut istilahnya sendiri), sebuah “*excuse*” untuk menjadi siapapun yang ia inginkan. Di sisi lain, profesi *cosplayer* ini juga memberikan

Earlene berbagai pengembangan kepribadian dan *soft skill* yang positif. Misalnya, dahulu ia tidak lancar melakukan *public speaking*, dan tidak terlalu percaya diri. Setelah melakukan *cosplay* sejak 2010, lama kelamaan, ia malah menikmati tampil dan berbicara di depan umum dengan kepercayaan diri tinggi.

Karakter lain, seorang *cosplayer* dengan nama panggung Ryuichi Takeshima dikenal sebagai seorang remaja wanita yang pendiam, pasif dan introvert pada kesehariannya. Namun, dengan dandanan visual *kei*², Takeshima adalah pribadi yang berbeda di atas panggung. Takeshima mengatakan bahwa dibalik kostum *cosplay*, ia mendapatkan kesempatan dan kebebasan melakukan apa saja. Ini adalah sebuah tempat baginya untuk menjadi siapapun yang ia sukai.

Kasus lain, misalnya pada *cosplayer* Haruka Ryuki yang bernama asli Ashariyah Sofura Wijaya. Berbeda dari motivasi motivasi *cross player* sebelumnya, Ryuki justru selalu memilih *cosplay* menjadi karakter laki-laki tanpa disertai penjiwaan. Namun, ia tidak pernah memilih melakukan *cosplay* karakter wanita. Ketika ditemui

² Visual *kei* adalah jenis band rock, metal, atau grunge dengan aksen pada aksi panggung dan kostum. Kostum visual *kei* mirip seperti gabungan antara Kiss, gender bend, dan anime Jepang. Kostum dan dandanan visual *kei* telah menjadi genre tersendiri dalam perbendaharaan fashion Jepang.

dalam kostum Ririchiyo dari anime Inu x Boku, ia mengatakan bahwa ia sangat nyaman memiliki penampilan laki-laki. Seluruh preferensi karakter *cosplay* Ryuki yang kesemuanya adalah laki-laki, dikatakannya adalah tempatnya untuk menyalurkan alter egonya sebagai “Asharyah yang laki-laki.”

Kasus lain, melalui sesi FGD, didapatkan bahwa ada pula *cosplayer* yang menjadikan *cosplay* sebagai pelampiasan emosi akibat trauma psikologis. *Cosplayer* pria yang dimaksud dikenal selalu melakukan *cross gender cosplay*; dengan karakter yang sama sejak beberapa tahun aktif di kegiatan ini. Diskusi menyiratkan bahwa ada trauma bermotif lesbianisme yang melandasi motif *cross playing*nya. Ada pula *cosplayer* yang memiliki motif pencarian popularitas dan eksistensi.

Ladybeard, seorang *cosplayer* lelaki berbadan besar berotot, dengan janggut berewok; yang melakukan *cross play* Chun-Li dari video gim Street Fighter. Aksi yang dilakukannya pada Summer Comicket 14 Agustus 2015 di Tokyo menarik perhatian pengunjung hingga masuk surat kabar lokal. Ladybeard yang bernama asli Richard Magarey, seorang warga Australia yang berprofesi sebagai atlet gulat dan penyanyi band lokal ber aliran metal. Magarey awalnya memang memiliki tendensi berkostum wanita

pada setiap konsernya di Australia. Di Jepang, ia hadir dalam berbagai acara *cosplay* dan mengenakan kostum karakter wanita yang sangat berbeda dari bentuk fisik dan citra Magarey. Magarey mengakui bahwa ia adalah seorang “anak perempuan yang terperangkap dalam tubuh lelaki dewasa” pada majalah Tokyodesu.

Ada pula orang yang melakukan *cosplay* untuk membuat sebuah pernyataan ideologis. Vishvajit Singh, seorang imigran Pakistan yang tinggal di Amerika kerap mendapatkan panggilan “teroris” dari pejalan kaki di New York, tempatnya tinggal. Merasa terisolasi karena tidak pernah ada yang mengajaknya berbicara, Ia kemudian mengenakan kostum Captain Amerika tanpa topeng, dengan sorban birunya tetap dikepalanya. Wajahnya yang berkulit gelap dengan janggut ala Sikh tetap dibiarkan. Secara tak terduga, pejalan kaki New York memberikan perhatian, memfotonya, yang membuatnya merasa seperti selebritis. Dan akhirnya, ia mulai mampu memulai pembicaraan, bahkan membentuk komunitas *cosplay* di New York dimana ia merasa diterima. Pada kasus Singh, *cosplay* berhasil menjadi sebuah penghubung antar 2 kebudayaan dengan cara menabrakkan stereotipe.

Analisa Data Sekunder

Cosplay dan Alter Ego Memenuhkan Kebutuhan Emosional

Dalam kata pengantar buku seri fotonya yang berjudul *Fandomania: Characters and Cosplay* (Aperture, 2007), Elena Dorfman memfoto karakter-karakter *cosplay* dan mewawancarai mereka selagi berpose di depan kamera seperti seorang psikiater kepada pasiennya. Ia menanyakan apa yang mereka rasakan dalam kostum tersebut, siapa mereka sebenarnya, atau apa yang ingin mereka lakukan jika mereka benar-benar karakter dalam kostum tersebut. Hasilnya adalah pribadi-pribadi yang menginginkan sebuah alter ego, sebuah pribadi baru dimana mereka bisa keluar dari berbagai hal yang tak diinginkannya dalam kehidupan aslinya. Di depan Dorfman, para *cosplayer* mengakui bahwa dengan kostum tersebut, mereka dapat mengeluarkan person-persona yang tidak pernah mereka dapatkan di kehidupan nyata, bahkan persona-persona yang mereka impikan. Buku Dorfman memberi pernyataan bahwa *cosplayer* adalah orang-orang yang gagal secara sosial dan melarikan diri pada suatu *false identities* dan membentuk komunitas eksklusif dimana mereka dapat berpotensi penuh secara sosial. Dalam Comic Con International 2012, Briana Roecks, seorang fan girl dan pasangannya Adam

Earnhart datang dengan kostum Batgirl dan Robin. Roecks yang bekerja sebagai asisten visual efek mengatakan pada majalah online Hero Complex bahwa ketika ia datang dalam kostum *cosplay*, mereka bukanlah orang biasa lagi. Mereka menjadi “*somebody*.” Padahal, yang mereka lakukan hanyalah memakai baju yang berbeda dari biasanya. Juru bicara konvensi tahunan budaya pop terbesar di dunia itu, David Glanzer mengatakan, daya tarik *cosplay* adalah fantasi yang menjadi nyata selama beberapa jam, dan menjadi dipuja oleh orang lain.

Topeng dan Identitas dalam Psikologi

Dalam tulisan ilmiahnya yang berjudul “Question of Identity: Is The Hulk the Same Person as Bruce Banner?” oleh Kevin Kinghorn dalam *Superheroes and Philosophy* (Open Court, 2005); Kinghorn membuat ilustrasi yang menarik untuk menerangkan identitas dalam karakter superhero. Jika Bruce Banner (karakter rekaan Stan Lee dari penerbit Marvel) dipidana di pengadilan, atas kriminalitas yang dilakukan The Hulk (alter ego Bruce Banner); apakah tuduhan itu tidak salah alamat? Kinghorn menunjukkan bahwa secara fisik dan kimiawi tubuh maupun sel-sel dari Bruce Banner tidaklah sama dengan The Hulk. Pengidentifikasi-

ini disebut *bodily identity*. Karena itu, Kinghorn menggunakan pendekatan John Locke mengenai peranan ingatan/memori. Locke mengindikasikan bahwa seseorang dapat dikatakan sama jika ia memiliki mental realm yang sama. Hulk dan Banner dikatakan adalah satu persona yang sama karena keduanya juga memiliki ingatan yang sama mengenai segala sesuatu. Ketika dalam kondisi Hulk, pada serial televisi Hulk (1970) dan film layar lebar Hulk (2003), digambarkan Hulk masih mengingat beberapa orang yang dikenalnya, misalnya Betty Ross. Dan, the Hulk pun masih mengingat siapa temannya dan musuhnya dalam situasi tersebut.

Dari pemaparan Kinghorn, kita dapat menyimpulkan bahwa seseorang individu yang sedang melakukan *cosplaying* adalah orang yang sama. Walaupun, mereka menunjukkan kepribadian yang berbeda, secara mental realm mereka tetaplah orang yang sama. Kepribadian yang berbeda yang sering ditunjukkan oleh seseorang dalam balutan kostum *cosplay* adalah sebuah kesadaran, terlepas dari motivasi apapun seseorang mensubstitusi kesadaran mengenai identitas dan konsep dirinya sendiri.

Travis Langley, seorang peneliti budaya pop Amerika juga menyebutkan dalam *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight* (John Wiley & Sons:

2012); bahwa kostum superhero bukanlah sebuah “topeng” untuk menutupi identitas asli. Namun, “topeng” lebih merupakan alat untuk memproduksi sebuah identitas baru, lengkap dengan persona baru pula (hlm.137). Ini bukan merupakan sebuah alter ego, melainkan lebih mirip sebuah false identities yang secara sadar dibuat karena kebutuhan (baca: tuntutan).

Role Play sebagai Rehabilitasi Disabilitas Sosial

Pendiri dan CEO Game Loft, Ray Estabrook mengatakan bahwa melalui game, seorang pribadi dapat belajar menerima dan menyelesaikan tantangan dalam lingkungan non akademis tanpa konsekuensi, dan beban dunia nyata. *Feedback* dan apresiasi atas kemenangan dalam game itu sendiri ternyata cukup efektif untuk mengembalikan rasa percaya diri anak. Game Loft adalah komunitas bermain *boardgame*, khususnya seri *Dungeon and Dragons*. Dalam *boardgame*, peserta bermain dengan beberapa orang, dapat berkelompok atau secara individual. Peserta tidak bermain menggunakan stik/*controller game*, dan layar televisi. Mereka menggunakan kisah mereka sendiri untuk bercerita, mulut mereka masing masing untuk berkomunikasi satu sama lain, dan imajinasi untuk

mengembangkan plotnya. Yang paling penting, adalah *boardgame Dungeon and Dragons* bersifat *role play*. Artinya pemain memilih salah satu karakter yang ada, dengan seperangkat kemampuan dan sifat tertentu, peran yang spesifik dalam sebuah permainan *multiplayer*. Pada karakteristik inilah pemain dapat belajar untuk saling berkomunikasi, saling bekerjasama, membentuk tim dan akhirnya melahirkan pertemanan. Sebagai game *role play*, setiap pemain juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Pemahaman mengenai kelemahan dan kelebihan teman tim juga mengajarkan empati pada anak-anak. Mereka belajar untuk memahami orang lain, dan menumbuhkan sikap saling tolong menolong.

Akhir 2012, iklim *cosplay* di Amerika sedang memanas. *Cosplayer* diasosiasikan dengan kisah-kisah kriminal yang melibatkan kekerasan dan penyakit mental. Selain laporan dalam lingkup konvensi komik, media kebanyakan mengambil posisi berseberangan terhadap *cosplayer*. Entah berita dengan nada menyalahkan, berita dengan foto yang merendahkan, atau tuduhan langsung bahwa memakai kostum bersayap dan warna warni adalah sebuah ancaman terhadap masyarakat. Dr. Andrea Letamendi, seorang psikolog klinis menulis dalam blog nya Under-

themaskonline; bahwa penelitiannya menunjukkan tidak ada efek-efek simptomatis, diagnostik dan patologis terkait *cosplay*. Masyarakat cenderung menilai bahwa *cosplayer* adalah orang-orang pengidap Asperger Syndrome, kelainan kepribadian anti sosial, dan kegamangan sosial (*social anxiety disorder*), atau penyakit-penyakit mental lainnya. Penelitiannya justru menunjukkan hal sebaliknya. Komunitas *cosplay* adalah kumpulan orang-orang paling liberal yang pernah ada, bersatu hanya dengan satu kesamaan: kesukaan pada sebuah karakter dan memakai kostum. Wanita, pria, atlet, akuntan, pengangguran, besar, kecil, gay, lesbian, kulit hitam maupun kulit putih melakukan *cosplay*. Selain itu, *cosplay* juga memberikan aspek-aspek yang menyehatkan, tulisnya. Menurut Letamendi, rasa berkomunalitas, persahabatan yang melampaui kota bahkan negara, keuletan dan kerja keras dalam membuat sesuatu dengan tangan sendiri, dan keberanian untuk menampilkan ekspresi yang tidak tampak dalam keseharian masing-masing.

Psikolog yang sangat tertarik pada fenomena psikologi terkait budaya pop, Robin Rosenberg menulis dalam *Psychology Today* bahwa pelaku *cosplay* juga mengalami “ledakan emosi” yang signifikan ketika berada di balik kostum. Kedua narasumber yang tergabung dalam *San Diego Fan Force*

tersebut dalam tulisan Rosenberg mengatakan bahwa mereka merasa “dapat melakukan lebih” sebagai seorang *fan* kepada orang lain. Anak-anak merasa senang bertemu mereka, orang-orang ingin bertemu dan berfoto bersama mereka. Mereka juga pergi ke rumah sakit lokal untuk mengunjungi anak-anak yang sakit untuk menghibur mereka. Rosenberg bahkan mencatat seorang *cosplayer* yang sebenarnya tidak begitu menyukai anak-anak, namun begitu ia mengenakan kostum Batman; ia merasa nyaman dikelilingi anak-anak dan lebih sabar meladeni mereka. Dalam kasus ini, kostum, konteks, dan kekuatan situasional dapat mentransformasi sebuah kepribadian. Kostum adalah yang paling esensial dalam transformasi ini.

Cosplay dapat menjadi sebuah penyaluran, untuk melarikan diri dari sebuah lingkungan dimana seseorang merasa gagal. Terkadang, seseorang dapat merasa termarginalisasi, terisolasi dalam rutinitas kesehariannya. Ironisnya, dengan mengenakan kostum dan topeng, ternyata dapat menelanjangi seluruh hambatan dan perbedaan sosial yang ada. *Cosplay* dapat memberi tempat untuk seseorang merasa bebas dan terlepaskan, mengeksplorasi emosi-emosi baru seperti kemarahan, kekuatan, kesombongan, sensualitas, atau ambisi.

Temuan

Berdasarkan analisa data literatur dan data lapangan, dari fenomena ini terdapat beberapa hal yang menjadi temuan penulis terkait perubahan psiko-behavioral *cosplayer*.

1. Ada beberapa jenis motif yang melandasi transformasi seorang *cosplayer*. Ini juga termasuk dalam derajat transformasinya dan aspek persona apa yang mengalami transformasi.

Motif-motif *cosplaying* kebanyakan bersifat psikologis, misalnya rekreasi psikologis dengan cara keluar dari identitas sehari-hari, pencarian tantangan, trauma psikologis, bentuk fanatisme, pemenuhan kebutuhan sosial, dan rehabilitasi kemampuan sosial. Motif yang juga ditemukan adalah motif ideologis. Pada motif rekreasional, *cosplayer* berusaha keluar dari kestatisan hidup sehari-hari dengan mengganti realita melalui transformasi identitas. Beberapa *cosplayer* dengan motif pencari tantangan dapat dilihat pada kecenderungannya untuk melakukan *cosplay* yang sulit, *cross gender* dan *trolling*. *Cosplaying* sebagai bentuk fanatisme adalah variasi bentuk kecintaan seseorang terhadap hobinya. Dengan meniru karakter yang disukai, *cosplayer* merasa telah melakukan hal yang sama (mem-

peroleh sensasi dan impresi) seperti yang dilakukan *fans* lainnya (misalnya mengkoleksi mainan). *Cosplaying* juga dapat menjadi sarana pemenuhan kebutuhan sosial seperti *attention deficit*, isolasi sosial, dan *social skill disorder*. Tahap selanjutnya dari motif ini adalah rehabilitatif. Jika *cosplaying* terus menerus dilakukan, cosplayer merasa mendapat peningkatan kemampuan sosial dan keterampilan-keterampilan sosial yang selama kurang atau tidak ia miliki.

Sementara *cosplaying* dengan motif ideologis adalah penggunaan *cosplay* sebagai pembentuk sebuah *statement* yang sidatnya ideologis namun personal.

2. Ditemukan benefit yang signifikan dari transformasi *cosplayer* baik terhadap sisi fisik, sosial maupun (terutama) emosional yang disengaja maupun tidak disengaja (tidak disadari). Benefit ini dapat berorientasi keluar (*outward*) ataupun (*inward*).

Banyak *cosplayer* yang merasa lebih berdaya secara sosial ketika berada di balik kostum. Banyak bukti yang menunjukkan perubahan perilaku yang tidak pernah mereka lakukan sehari-hari. Terlebih, perilaku tersebut biasanya lebih positif dari yang mereka miliki sehari-hari. Dalam kegiatan *cosplaying*, banyak pelaku juga merasa lebih mampu berdaya di dalam masyarakat, setidaknya

melalui komunitas *cosplaying* itu sendiri. Mereka merasa lebih diterima, lebih percaya diri dalam bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Pengalaman ini ditularkan ke dalam persona sehari-hari sehingga terdapat perkembangan kemampuan sosial yang positif. Keuntungan ini juga dirasakan pada orang lain yang melihat cosplayer. Mereka mendapat sensasi yang sama ketika mereka melihat seorang artis pujaan mereka, dan apa yang dilakukan *cosplayer* menjadi lebih bermakna bagi seorang fan.

3. Kostum menjadi sebuah sarana, device yang signifikan dalam transformasi seorang *cosplayer*. Tidak ditemukan bukti *fetishism* yang kuat pada *device* ini, namun pada preferensi pemilihan kostum ditemukan fethisme yang kuat yang dilandasi pada fanatisme pada karakter fiksi pilihannya.

Ide bahwa melalui pemakaian sebuah kostum untuk “menciptakan” sebuah identitas baru, terutama yang lebih positif; disebutkan oleh banyak *cosplayer*. Kostum bukanlah untuk menutupi apa yang harusnya tidak ditunjukkan, melainkan untuk menciptakan identitas baru yang lebih sesuai dengan ekspektasi pelaku maupun orang banyak. Mengenai preferensi pemilihan kostum yang melandasi transformasi perilaku yang positif ini, tidak ditemukan bukti

yang kuat dan cukup banyak. Hanya saja, setiap *cosplayer* memiliki preferensi yang jelas dalam pemilihan *cosplaying*-nya. Kesamaan prinsip, kesamaan bentuk penampilan, dan yang paling penting; *cosplayer* memiliki kecintaan yang kuat terhadap karakter yang akan dimainkan. Pada tahap ini, sedikit indikasi fetishism ditunjukkan oleh para *cosplayer*.

Kesimpulan

Asumsi awal penulis bahwa terdapat indikasi fetishism dalam transformasi perilaku yang ditunjukkan melalui beberapa fenomena *cosplayer*, tidak ditemukan. Namun, gejala awal *fetishism*; yaitu kepercayaan bahwa sesuatu benda (dalam hal ini kostum) dapat memberi sebuah kekuatan lebih pada penggunaanya terdapat pada banyak kasus.

Melalui kostum, banyak *cosplayer* dapat melakukan hal-hal yang tidak dapat mereka sendiri perkirakan. Mereka mendapat pengalaman dan perkembangan kepribadian yang positif secara signifikan ketika melakukan *cosplaying*. Terdapat banyak motif-motif dalam melakukan *cosplaying*, dan semuanya terbukti sesuai dengan asumsi awal, yaitu berelasi dengan motif psikologis. Mekanisme transformasi perilaku ini memiliki satu syarat yang khusus, yaitu adanya sebuah kostum yang berfungsi sebagai

“topeng” untuk menciptakan sebuah identitas baru yang lebih positif bagi dirinya maupun orang lain. Efek transformasi ini, secara nyata dapat dirasakan sangat positif bagi banyak *cosplayer*.