

THE EXPERIENCE OF BEING A COSPLAYER: AN INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS APPROACH

Ulfa Miranti, Yohanis Franz La Kahija

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

Email: ulfhamiranti002@gmail.com

Abstract

Cosplay is defined as the type of performing arts of an individual wearing a costume as a fictional character, usually from graphic novels, comics, anime media, cartoons, video games, or science fiction and fantasy. The method of data analysis that is used in this study is an Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach. The procedure focuses on exploring the experiences, thoughts, and unique events the subject has through interviews. Subjects were selected based on following criteria: subject is a cosplayer that has been actively cosplaying for three years and has played more than five characters. The results of this study show three focus themes of character personification, self-transformation and impression for the sake of appreciation. Researchers found that whilst being a cosplayer, subjects are required to imitate the character not only in terms of visual representation but also the nature possessed by the character. Thus, this study is expected to be useful for a description of a participatory modern subculture, such as cosplay, and an understanding of people with an interest in fictional characters.

Keywords: cosplay, role-play, social identification

PENGALAMAN MENJADI SEORANG COSPLAYER: SEBUAH PENDEKATAN *INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS*

Ulfa Miranti, Yohanis Franz La Kahija

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

Email: ulfhamiranti002@gmail.com

Abstrak

Cosplay diartikan sebagai jenis seni pertunjukan seorang individu memakai kostum sebagai karakter fiksi, biasanya dari novel grafis, komik, media *anime*, kartun, *video game*, atau fiksi ilmiah dan fantasi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman menjadi *cosplayer*. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Prosedur tersebut berfokus pada eksplorasi pengalaman subjek, pemikiran, dan peristiwa unik yang dimiliki oleh subjek melalui wawancara. Proses pemerolehan subjek menggunakan teknik *purposive*. Subjek merupakan *cosplayer* yang sudah tiga tahun menjadi *cosplayer* dan sudah memerankan lebih dari lima karakter. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tiga fokus tema yaitu personifikasi karakter, transformasi diri dan impresi demi apresiasi. Peneliti menemukan bahwa menjadi *cosplayer*, subjek dituntut untuk meniru karakter bukan hanya dari segi visual tapi juga sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut. Perubahan menjadikan diri semakin positif dan berusaha untuk tetap bertahan dalam tantangan agar tetap mampu mendedikasikan diri dalam dunia *cosplay*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan berguna untuk gambaran mengenai subkultur modern yang bersifat partisipatif seperti *cosplay* dan pemahaman terhadap orang yang memiliki minat terhadap karakter fiksi.

Kata Kunci : *cosplay*, *role-play*, identifikasi sosial