



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cosplay merupakan kegiatan menirukan karakter dari berbagai film atau *anime* atau *manga* dan *game*. Kegiatan menirukan tersebut dapat dilakukan baik dari segi kostum, tata rias, dan karakteristik.

Orang yang melakukan *cosplay* seperti ini seringkali akrab dikenal dengan *cosplayer*. Umumnya, *cosplayer* selalu berpartisipasi saat diadakan *event-event* yang bertema Jepang baik *online* maupun *offline*. Perkembangan *event-event* Jepang yang pesat membuat dunia *cosplayer* semakin dikenal. Budaya *cosplay* bertujuan untuk mengenalkan identitas dari masing masing karakter yang sedang diperankan dari segi karakteristik, ciri khas, dan juga model berpakaian.

Cosplayer dapat dilihat dari beberapa aspek. Menurut Pinky Lu Xun, ada beberapa hal dalam *cosplay* yaitu *design*, *make up*, *fashion design*, *acting*, *craftsmanship*, *photo editing*, fotografi dan lain-lain yang menjadikan *cosplay* suatu kreatifitas yang kompleks (Lily, 2009). Secara umum, acara *event cosplay* di Indonesia terbagi atas beberapa tema diantaranya *cosplay Anime / Manga, Game, Tokusatsu, Harajuku Style, Western Style, Gothic*, dan juga *Original*. *Cosplay* yang cukup diminati oleh penduduk di Indonesia saat ini adalah *Anime / Manga* dan juga *game*. Hal terlihat berdasarkan jumlah *cosplayer* yang dilihat oleh penulis pada saat menghadiri *event-event*.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Cosplay dengan tema *Anime/manga* merupakan *cosplay* yang menirukan dan memperagakan tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari *Anime* maupun *Manga* Jepang. Pada umumnya, *cosplayer* menggunakan kostum dan berdandan menyerupai karakter yang mereka pilih dan sukai dimulai dengan menggunakan *contact lens* untuk warna mata model dan warna rambut serta hal-hal lain yang mendukung karakter *cosplay* tersebut (Puspa, 2011). Sedangkan, *cosplay* dengan *game* umumnya identik dengan menirukan karakter yang diambil dari berbagai jenis aplikasi *video game*. Pada umumnya, *cosplayer* akan membuat kostum lengkap dengan senjata yang menjadi ciri khas dari karakter *game* tersebut (Hitchens, 2008). *Video game* yang sering dijadikan inspirasi *cosplayer* yaitu seperti *Genshin Impact* yang merupakan *game* dari Jepang, dan *Mobile Legends* yang merupakan *game* dari China.

Umumnya, sebuah komunitas *cosplayer* bisa terdiri dari 10 - 20 orang. Saat *event* sedang berlangsung, biasanya para pengunjung dapat mengabadikan momen bersama para *cosplayer* seperti berfoto bersama bahkan membuat konten di beberapa *platform* seperti *TikTok* dan *Vlog*. Selain itu, terdapat juga beberapa rangkaian acara salah satunya seperti *Coswalk* yaitu dimana para *cosplayer* melakukan atraksi dengan memamerkan kostum masing masing.

Cosplay juga mendatangkan beberapa keuntungan bagi beberapa orang. Sebagian orang menjadikan *cosplay* ini sebagai sebuah hobi atau kegemaran namun ada juga yang menjadikannya sebuah profesi. Umumnya, beberapa orang menjadikan *cosplay* ini sebagai profesi mereka dengan cara mengunggah beberapa foto *cosplay* ke *platform* berbayar tertentu salah satunya seperti *Trakteer*. *Cosplayer* juga dapat menarik keuntungan dengan melakukan *fansign*, dimana *cosplayer* menulis nama penggemar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



mereka di sebuah kertas dan kemudian mengunggahnya. Tidak jarang juga beberapa **C** *cosplayer* melakukan *live streaming* di *platform* tertentu untuk menarik sejumlah penonton dan juga penggemar.

Cosplayer kini tidak hanya berpartisipasi di *event-event offline*, tapi *online*. Banyak sekali saat ini ditemukan *streamer* melakukan *cosplay* saat mereka sedang melakukan *streaming* di *platform live streaming* masing-masing. Saat *streamer* melakukan *streaming*, mereka mengenakan kostum sesuai dengan permintaan para *viewers* dan memperoleh *gift* atau koin yang kemudian dapat ditukar menjadi keuntungan. Saat ini, aplikasi *live streaming* yang banyak digunakan sebagai lahan untuk para *cosplayer* adalah *MANGO LIVE*, *BIGO LIVE*, *MEET ME*, dan lain-lain.

Live streaming itu sendiri merupakan sebuah *platform* dimana sebuah individu mempunyai kebebasan untuk berkreasi, berekspresi, serta terhubung dengan banyak khalayak dari seluruh penjuru dunia berdasarkan wilayah yang dipilih untuk menghasilkan sebuah keuntungan. Ada yang disebut dengan *host* dan juga *viewers*. *Host* merupakan individu yang membangun koneksi dengan karyanya seperti bercerita, menari, menyanyi dan salah satunya *cosplay*. Sedangkan *viewers* merupakan penonton yang menyaksikan *live streaming* tersebut dan memberikan dukungan dengan berbagai cara seperti memberi komentar, tanggapan, bahkan *gifts* (koin yang menghasilkan keuntungan).

Salah satu *streamer* yang mendapatkan keuntungan cukup besar adalah Candy Paw. Candy Paw merupakan seorang *host* yang melakukan *cosplay* saat *streaming* di Mango Live. Komunitas penggemar dari Candy Paw dinamakan dengan *Paw Hubbies*. Hingga April 2022, Candy Paw sudah memiliki total *fans* atau yang akrab dikenal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sebagai pengikut sebanyak lebih kurang sekitar 13 ribu orang. Mayoritas pengikut

Candy Paw merupakan laki laki dengan rata rata usia 20 tahun ke atas. Relevan dengan rata rata gender pengikut Candy Paw, rata-rata gender dari Paw Hubbies merupakan laki-laki dengan *range* usia 20 tahun ke atas. Biasanya, Paw Hubbies memberikan dukungan kepada Candy Paw melebihi dukungan *viewers* pada umumnya. Seperti selalu hadir saat Candy Paw melakukan *live streaming*, mempromosikan *live streaming*, serta memberikan kontribusi berupa *gifts* yang cukup banyak.

Hingga tahun 2022, Candy Paw mampu menghasilkan sekitar 1 milyar *beans* dalam waktu kurang lebih enam bulan. Bila dikonversikan dalam bentuk rupiah lebih kurang mencapai sekitar 11 juta dengan keterangan 1M *Beans* = Rp11.200. Data tersebut juga dapat terlihat dalam tabel penghasilan *live streaming* sebagai berikut:

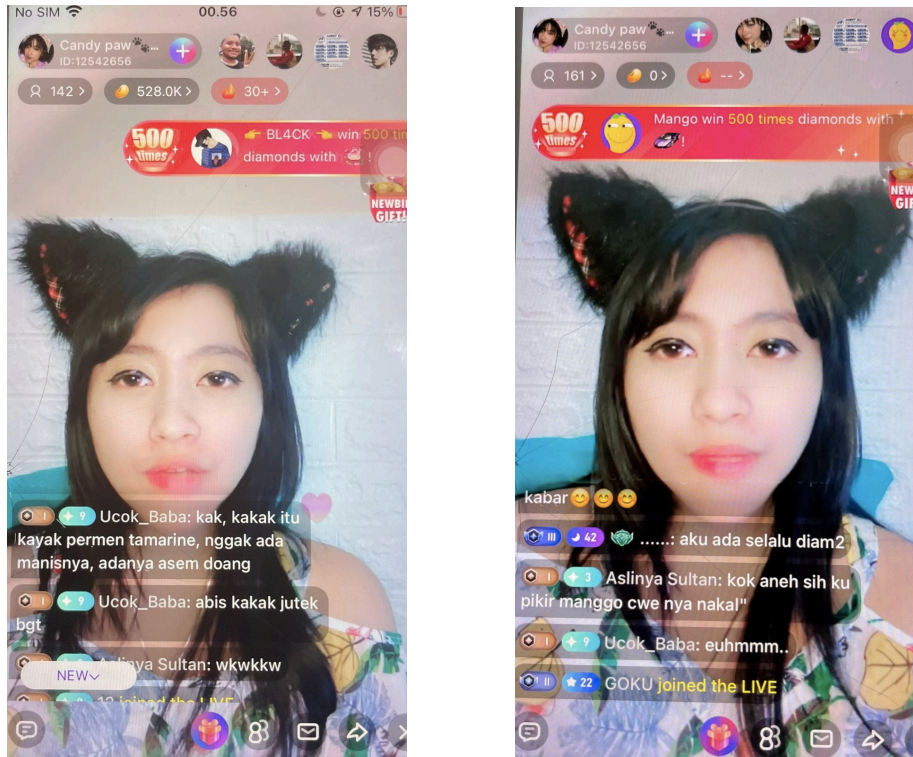
PERHITUNGAN PENDAPATAN BEANS			
NO	GOLDEN BEANS	BEANS	Pendapatan
1	22 M	22.000.000	Rp246.400
2	33 M	33.000.000	Rp369.600
3	44 M	44.000.000	Rp492.800
4	55 M	55.000.000	Rp616.000
5	66 M	66.000.000	Rp739.200
6	77 M	77.000.000	Rp862.400
7	88 M	88.000.000	Rp985.600
8	99 M	99.000.000	Rp1.108.800
9	110 M	110.000.000	Rp1.232.000

Tabel 1.1 Pendapat Beans Mango Live (sumber: olahan peneliti)



Sebagai seorang *live streamer cosplay* yang cukup dikenal khalayak, tentunya

kommentar-komentar yang dilontarkan oleh *viewers* cukup beragam. Contoh komentar-komentar yang dilontarkan adalah seperti *me-request* lagu Jepang, meminta *host* untuk menjelaskan mengenai kostum yang sedang digunakan, atau menari lagu Jepang. Sedangkan komentar negatifnya adalah seperti meminta *host* untuk melakukan tindakan yang mengarah ke asusila. Hal ini dapat dilihat melalui tangkapan layar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Komentar Paw Hubbies terhadap live streaming Candy Paw

Dalam penelitian Ilmu Komunikasi, Khalayak aktif merupakan audiens yang benar benar terlibat secara aktif dalam mencari informasi dan memberikan respons dalam penggunaan media baru. Khalayak aktif adalah khalayak yang mempunyai otonomi untuk memproduksi dan mereproduksi makna yang ada di dalam tayangan sebuah film atau drama-drama seri yang ditontonnya (Ida, 2014:161). Adapun khalayak aktif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Paw Hubbies.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Penelitian ini akan berupaya memetakan penerimaan khalayak mengenai

© *cosplay* dalam *live streaming Mango Live*. Penelitian ini menggunakan teori *Encoding-decoding* untuk memetakan khalayak. Teori *Encoding* merupakan proses analisis konteks sosial-politik sedangkan teori *decoding* adalah konsumsi dari suatu konten media (Struat Hall, 1973). Proses penerimaan pesan tidak akan terjadi apabila individu tidak memiliki kemampuan untuk menerima pesan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana resepsi Paw Hubbies mengenai *cosplay* dalam *Mango Live Streaming Candy Paw*?
2. Bagaimana posisi dominan hegemoni Paw Hubbies mengenai *cosplay* dalam *Mango Live Streaming Candy Paw*?
3. Bagaimana posisi negosiasi Paw Hubbies mengenai *cosplay* dalam *Mango Live Streaming Candy Paw*?
4. Bagaimana posisi oposisi Paw Hubbies mengenai *cosplay* dalam *Mango Live Streaming Candy Paw*?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui resepsi Paw Hubbies mengenai *cosplay* dalam *Mango Live Streaming Candy Paw*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis. Sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak, antara lain sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi. Khususnya penelitian mengenai khalayak aktif, dan penerimaan khalayak mengenai sebuah fenomena yang disajikan dalam produk media baru.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, peneliti akan memberikan perspektif berbeda mengenai media baru. Penelitian ini akan menunjukkan bagi produsen pesan bahwa penerimaan khalayak saat ini bersifat aktif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.