

**PEMAKNAAN *PERCEIVED SOCIAL SUPPORT* PADA
KOMUNITAS *COSPLAYER* SURABAYA****Rahinarasi Lintang Alyan¹, Qurrota A'yuni Fitriana²**

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya

Email: rahinarasi.22099@mhs.unesa.ac.id**Abstrak**

Cosplayer seringkali menghadapi stigma negatif dari masyarakat yang menimbulkan tekanan psikologis. Meski demikian, mereka mampu bertahan karena mendapatkan dukungan sosial dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalami pemaknaan *perceived social support* pada *cosplayer* komunitas COSURA. Menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dan teknik analisis *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) agar diketahui pengalaman subjektif dari kelima *cosplayer*. Hasil penelitian ini membawa kesimpulan bahwa *cosplayer* memaknai *perceived social support* sebagai sistem perlindungan berlapis, yang mana ketiadaan dukungan dari salah satu sumber dapat dikompensasi oleh sumber lainnya. Sumber dukungan dari komunitas menjadi sumber dukungan paling konsisten bagi *cosplayer*.

Kata kunci : *Perceived social support*, *cosplayer*, komunitas, pemaknaan, stigma

Abstract

Cosplayers are often faced with negative stigma from society, which can lead to a psychological pressure. However, they are able to persist because the social support they received from their surrounding. Therefore, this study aims to explore the meaning of *perceived social support* among *cosplayer* in the COSURA community. Employing a qualitative phenomenological approach with in-depth interview and *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), this study examined the subjectives experiences of five *cosplayers*. The study concludes that *cosplayers* interpret *perceived social support* as a multi layered protective system, wherein the absence of support from one source can be compensated by another. Community support emerged as the most consistent source of support for *cosplayers*.

Keywords : *Perceived social support*, *cosplayer*, community, meaning-making, stigma

Article History

Received: Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published: Agustus 2026

Copyright : Author**Publish by : Liberosis**

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](#)

PENDAHULUAN

Cosplay adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok oleh para pecinta budaya Jepang dengan berdandan menggunakan kostum serta aksesoris untuk meniru peran tokoh-tokoh karakter dalam anime, manga, game online, idol grup, bahkan film terkenal (Chairunisa & Azwar, 2025). Pertama kali dikenalkan oleh Nobuyuki Takahashi, selaku presiden dari Studio Hard, saat meliput *World Science Convention* (King, 2023). Saat ini *cosplay* sudah bertransformasi menjadi fenomena global yang dinikmati di berbagai penjuru dunia dari segala usia, termasuk Indonesia.

Terdapat berbagai event *anime* atau *cosplay* yang telah diselenggarakan di Indonesia. Event-event tersebut secara konsisten menarik perhatian ribuan pengunjung yang merupakan penggemar *anime* dan *cosplayer*. Salah satu acara besar yang rutin diselenggarakan adalah *Comic Frontier* (Comifuro) yang hadir selama dua hari di Indonesia, *Convention Exhibition* (ICE) BSD, Tangerang. Acara tersebut terdapat memiliki 20 hingga 25 ribu pengunjung, banyak di antaranya datang berkelompok menggunakan kostum peragaan karakter, dan 1000 booth untuk penjualan karya-karya penggemar *anime* (JapanView, 2024). Hal tersebut mencerminkan seberapa besar minat dan antusias komunitas penggemar anime di Indonesia akan event *cosplay*.

Di balik kehebohan serta minat yang tinggi pada kegiatan *cosplay*, masyarakat awam masih sering kali memberikan stigma negatif pecinta *anime* pada *cosplayer*. Beberapa stigma buruk masyarakat terhadap pecinta anime dan semacamnya adalah kurang pergaulan, anti sosial, hingga sampah masyarakat yang terbiasa berdiam diri di kamar (Razandi, 2023). Hal ini berdampak memunculkan berbagai stereotipe buruk pada para *cosplayer* yang merupakan sekumpulan individu berdandan ala karakter *anime*. Masyarakat kerap menganggap hanya orang aneh yang melakukan kegiatan *cosplay*. Selain itu, dijelaskan oleh riset Syafuddin (2020) bahwa masyarakat menganggap *cosplay* sebagai suatu hal yang menghamburkan uang dan setiap *cosplayer* adalah individu yang kesepian atau tidak memiliki kesibukan lain untuk dilakukan. Fenomena *cosplay* yang terjadi di Indonesia memiliki dampak pada kesejahteraan mental para penikmat *cosplay*. Karena pandangan negatif masyarakat kepada para *cosplayer*, kegiatan *cosplay* dapat menumbuhkan rasa rendah diri atau stress karena tekanan dari lingkungan sosial yang tidak mendukung, pelecehan seksual dari penggemar, dan ekspektasi tidak realistis untuk memenuhi peran suatu karakter tertentu (Tuting, 2025).

Tekanan sosial serta stigma yang berlaku pada masyarakat sosial memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana serta mengapa *cosplayer* masih tetap mau bertahan, bahkan menekuni secara serius hobi mereka di tengah hal-hal negatif yang dilekatkan pada kegiatan *cosplay*. Penelitian ini berangkat dari pertanyaan tentang bagaimana individu memaknai dukungan sosial yang diterimanya dari lingkungan sekitar sehingga membentuk ketahanan serta kenyamanan selama melakukan *cosplay*. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu secara mendalam mengenai pemaknaan dukungan sosial pada pelaku *cosplay* terkhususnya di Komunitas *Cosplayer* Surabaya (COSURA).

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan teori *perceived social support* milik Zimet (1988) yang terbagi menjadi tiga sumber dukungan, yaitu keluarga, teman, dan significant others. Tidak seperti *received social support* yang mengukur seberapa banyak dukungan diterima individu, *perceived social support* membahas tentang pandangan individu mengenai ketersediaan dukungan dari lingkungan sekitarnya saat ia berada di situasi menekan (Maryanti & Herani, 2020). Pada beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian Bilhaq & Oktaviana (2024) *perceived social support* memiliki keterikatan konsisten dengan kesehatan mental dibandingkan *received social support*, karena bagaimana persepsi individu tentang adanya dukungan yang mereka terima lebih memengaruhi pilihannya saat menghadapi suatu tekanan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan, diketahui bahwa kondisi psikologis *cosplayer* yang tidak mendapatkan dukungan serta menjadi korban stigma masyarakat awam terlihat sangat rentan. Pada wawancara partisipan awal disebutkan bahwa ketiadaan dukungan dari pihak keluarga, terutama orang tua, menimbulkan perasaan cemas, takut, dan tidak aman saat melakukan *cosplay* atau berada di lingkungan rumah atau sekitar orang tua. Ketakutan serta perasaan cemas tersebut muncul dari ketidaktenangannya ketika ia harus menyembunyikan kostum serta perlengkapan *cosplay* lainnya agar tidak diketahui oleh keluarga. Ia mengaku diliputi kecemasan terutama saat akan berangkat menuju *event cosplay* dan berbohong tentang kegiatannya. Rasa tidak aman muncul bukan hanya saat ia akan berangkat, melainkan hingga saat ia pulang dan harus berhati-hati menyembunyikan perlengkapan miliknya lagi sebelum diketahui dan mendapat sanksi. Kondisi ini menyebabkan partisipan tidak mampu menikmati *cosplay* secara utuh.

Hal serupa juga dirasakan oleh partisipan lainnya saat wawancara awal, ia mengalami penolakan verbal dari keluarga, seperti mendapatkan cemoohan, dianggap membuang-buang waktu, dan dijelek-jelekkan di belakangnya. Hal ini mengakibatkan penurunan kepercayaan diri hingga perasaan bersalah pada partisipan, di mana ia jadi mempertanyakan keinginannya untuk melanjutkan *cosplay* pada awalnya. Akan tetapi, setelah meyakinkan diri dan kerap mengikuti berbagai *event cosplay*, akhirnya ia mendapatkan hasil nyata dalam bentuk memenangkan suatu kompetisi *cosplay* dan menunjukkan bahwa ia dapat menghasilkan sesuatu terutama dari segi ekonomi dengan *cosplay*. Keluarga partisipan akhirnya menunjukkan perubahan perilaku dan perlahan mulai memberikan dukungan. Pola ini menunjukkan bahwa bagi sebagian keluarga awam, nilai ekonomi menjadi tolak ukur dari suatu hobi. Pandangan ini sejalan dengan penelitian Soeprapto dkk. (2026) yang menjelaskan mengenai hobi tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan untuk bersantai atau mengalihkan pikiran, melainkan dapat menjadi sumber pendapatan ketika dikelola dengan cara yang tepat. Dengan demikian, *cosplay* yang menunjukkan potensi pendapatan dapat menjadi pertimbangan utama bagi keluarga untuk menilai kelayakan hobi tersebut untuk terus ditekuni.

Kondisi psikologis yang dialami partisipan tersebut serupa dengan hasil penelitian Nuraini & Adriani (2020) yang dilakukan kepada 300 penggemar anime di Jabodetabek. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *perceived social support* berpengaruh secara signifikan terhadap *subjective well-being*, di mana dukungan dari keluarga memberikan pengaruh paling besar dibandingkan sumber dukungan lainnya. Ujaran negatif dari keluarga dapat menurunkan rasa percaya diri individu memunculkan pola pikir negatif, hingga ketidakpuasan dalam hidup. Hasil penelitian ini memperkuat gambaran awal psikologis partisipan yang tidak mendapatkan dukungan keluarga akan memengaruhi kesejahteraan mental.

Dari penjelasan partisipan di awal, nampak bagaimana kompleksnya dampak psikologis yang dialami *cosplayer* akibat ketiadaan dukungan sosial. Serta hasil nyata secara ekonomi harus ditunjukkan untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan dari keluarga. Kondisi inilah yang menunjukkan betapa pentingnya COSURA sebagai komunitas untuk menyediakan dukungan bagi para partisipan. Selain menyediakan dukungan emosional, fisik, dan informasional, komunitas juga membuka akses bagi *cosplayer* untuk memiliki peluang ekonomi nyata anggota COSURA memiliki penghasilan sampingan bahkan utama dari berbagai kegiatan berkaitan dengan *cosplay*, seperti misalnya menjadi *costume maker*, *make-up artist*, hingga memenangkan kompetisi *cosplay*. Dengan demikian, komunitas dapat menjadi wadah untuk kegiatan yang lebih produktif, yang berguna sebagai pembuktian diri *cosplayer*.

Pernyataan yang diberikan oleh partisipan menunjukkan bagaimana dukungan lingkungan sekitar memiliki dampak yang cukup terlihat ketika partisipan melakukan

aktivitas *cosplay*. Selain itu, di tengah kesibukan mereka dalam menjalani pekerjaan dan kesibukannya sehari-hari, mereka selalu menyempatkan diri untuk berlatih mendalami karakter atau mengasah kemampuan penguasaan panggung hingga membuat kostum, hal-hal yang berkaitan dengan *cosplay*. Hal ini memunculkan pertanyaan lebih dalam mengenai apa yang membuat mereka bertahan menekuni kegiatan ini dan apakah yang ingin mereka capai dari *cosplay*. Pertanyaan-pertanyaan ini lah yang menjadi inti dari penelitian, yaitu untuk memahami bagaimana *cosplayer* memaknai dukungan sosial yang mereka terima dari berbagai sumber, keluarga, teman, dan *significant others*, sehingga mereka mampu bertahan dan tetap menikmati kegiatan *cosplay* di tengah stigma, ketiadaan dukungan, serta kesibukan saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis agar dapat diketahui lebih dalam mengenai pemaknaan pengalaman pada subjek. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk menggali secara mendalam terkait informasi tentang suatu fenomena dalam konteks sosial (Muhammad, dkk., 2023). Data akan dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan pengamatan mendalam untuk dianalisis lebih lanjut. Sedangkan, fenomenologi merupakan pendekatan yang digunakan untuk mendalami pengalaman subjek secara subjektif, dan dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau memperluas pemahaman yang telah dimiliki dengan cara berpikir yang sistematis, logis, dan kritis (Putri, 2024).

Partisipan

Subjek pada penelitian ini akan ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada teknik ini peneliti menentukan subjek berdasarkan kriteria khusus yang telah ditetapkan agar sejalan dengan jalannya penelitian (Lenaini, 2021). Kriteria subjek untuk penelitian ini telah ditetapkan, yaitu:

- 1) *Cosplayer* yang telah tergabung pada Komunitas *Cosplayer* Surabaya (COSURA) selama 4 tahun terakhir dan memiliki penghasilan sampingan maupun tetap dari kegiatan *cosplay*.
- 2) Aktif melakukan *cosplay* selama 1 tahun terakhir di berbagai event.
- 3) Berusia sekitar 20 hingga 40 tahun.

Penetapan kriteria yang telah ditentukan tersebut didasarkan dari pertimbangan bahwa durasi keanggotaan yang cukup lama dengan adanya penghasilan dari *cosplay* mencerminkan kemampuan partisipan untuk memahami dinamika sosial yang terjadi di dalam komunitas, serta bagaimana memanfaatkan komunitas sebagai sarana produktif. Kemudian, rentang usia 20-40 tahun, yaitu dewasa madya dipilih untuk menunjukkan bahwa partisipan juga memiliki kesibukan dan tanggung jawab lain di luar *cosplay*, sehingga dapat dicari tahu lebih mendalam mengenai alasan partisipan memutuskan untuk tetap melanjutkan *cosplay*.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan Penelitian

Inisial	Usia	Awal <i>Cosplay</i>	Lama <i>cosplay</i>	Kesibukan lain
N	29 tahun	2015	11 tahun	Ibu rumah tangga
R	21 tahun	2021	5 tahun	Mahasiswa dan <i>costume maker</i>
SP	34 tahun	2012	14 tahun	Bekerja
DS	27 tahun	2022	4 tahun	Bekerja dan <i>costume maker</i>
Z	25 tahun	2018	8 tahun	<i>Full time costume maker</i>

Pengumpulan dan Analisis Data

Pada penelitian ini akan digunakan teknik wawancara semi terstruktur yang mana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara, tetapi tetap menyediakan ruang fleksibilitas untuk menggali lebih dalam informasi berdasarkan jawaban partisipan (Ruslin, dkk., 2022). Teknik ini dipilih untuk mengetahui secara mendalam pengalaman para partisipan, sehingga dapat diketahui bagaimana partisipan memaknai *perceived social support* pada *cosplayer* dalam komunitas COSURA. Kemudian data akan dianalisis menggunakan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). La Kahija (2017) menjelaskan IPA adalah suatu teknik analisis yang meneliti mengenai bagaimana individu memberikan pemaknaan pada pengalaman yang ia alami dalam hidupnya. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data dengan menggunakan teknik IPA, yaitu mengulang proses pembacaan transkrip beberapa kali. Diawali dengan melakukan pencatatan ulang atau menuliskan komentar eksplanatoris, berupa melakukan pemeriksaan berulang mengenai makna kata yang sedang dibahas dan interpretasi bahasa yang digunakan partisipan. Setelah itu, akan dilakukan pencarian tema yang muncul dari setiap ucapan yang telah di *highlight* dan diberi komentar. Tema tersebut akan dikembangkan dan dicari hubungan antar tema lainnya. Hal tersebut akan diulang beberapa kali pada partisipan berikutnya. Sebagai langkah akhir, akan dicari kesamaan pola pada setiap partisipan dan mendeskripsikan menjadi tema induk.

HASIL

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari wawancara mendalam dengan kelima partisipan, penelitian ini menghasilkan sejumlah tema superordinat dan tema emergen. Berikut adalah pemaparan lengkap hasil penelitian berdasarkan keempat tema superordinat yang telah berhasil diidentifikasi yang tersusun dalam tabel berikut,

Tabel 2 Tabel Tema

Tema Superordinat	Tema Emergen
Pemaknaan Dukungan Keluarga	Penolakan
	Dukungan bersyarat
	Dukungan
Dukungan Pasangan & Inspiratif Role Model	Dukungan penuh pasangan
	Role model sebagai motivasi
Pemaknaan Dukungan Teman & Komunitas	Komunitas sumber informasi
	Project sebagai pengakuan
	Teman sebagai sumber dukungan
Stigma, & Strategi Coping	Pemahaman dan penerimaan stigma
	Strategi menghadapi hambatan serta ekspektasi

Pemaknaan Dukungan Keluarga

Bagian ini menggambarkan bagaimana partisipan memaknai dukungan keluarga dekat, terutama dari orang tua, berdasarkan pengalaman masing-masing partisipan dalam *cosplay*. Berdasarkan hasil analisis antar partisipan, ditemukan hasil bahwa partisipan tidak hanya

memaknai dukungan dari keluarga sebagai ada/tidak ada. Akan tetapi, terbagi menjadi tiga pola pemaknaan utama, yaitu: penolakan, dukungan yang bersyarat, hingga dukungan penuh.

Penolakan

Sebagian dari partisipan menyatakan bahwa mereka mengalami penolakan, atau setidaknya ketiadaan dukungan dari keluarga terdekat, terutama orang tua. Penolakan yang ditunjukkan oleh keluarga, tidak hanya dimaknai sebagai bentuk ketidaksetujuan atas aktivitas *cosplay*, melainkan sebagai penolakan terhadap apa yang mereka sukai dan hambatan untuk mengekspresikan diri secara bebas.

Partisipan N mengungkapkan secara eksplisit bahwa orang tuanya tidak mengetahui tentang kegiatan *cosplay* yang ia lakukan. Pernyataan tersebut ia ulang sebanyak dua kali dalam satu jawaban,

“Temen, cuma temen aja. Oh, sama ini, adik, orang tua gak tau. Orang tua gak tau.” (N-P1-W1, 70-75)

Pengulangan kata yang diucapkan partisipan menandakan adanya tekanan secara emosional dan perasaan cemas apabila ia ketahuan. Hal ini didukung dengan kutipannya yang menyebutkan,

“...Kalo keluarga dekat sengaja gak tak kasih tau, kalo tau ya bakalan diomelin habis-habisan sih pasti” (N-P1-W1, 95-100)

“takut kalau ini... Apa namanya? Takut kalau ketahuan.” (N-P1-W1, 105-110)

Adanya kesadaran dalam kalimat partisipan akan konsekuensi jika ketahuan, menunjukkan perasaan tidak aman dan takut bagi partisipan dalam melakukan kegiatan yang ia gemari. Rasa takut partisipan tidak hanya sebatas takut dimarahi, tetapi takut kehilangan kesempatannya mengekspresikan diri lagi. Dalam kasus partisipan N, karena ketiadaan dukungan serta penolakan yang ditunjukkan oleh keluarganya, ia terpaksa harus menyembunyikan kostum serta beberapa perlengkapan *cosplay* miliknya pada kos temannya,

“...kalau kostum gitu Aku sembunyiin sih. Antara aku titipin ke kos temen atau aku taruh mana gitu.” (N-P1-W1, 105-110)

Hal ini menunjukkan bahwa rumah menjadi lingkungan yang tidak aman bagi partisipan N untuk melakukan hobinya. Hal yang serupa juga dialami oleh partisipan R dan SP. Meski tidak mendapatkan penolakan dalam bentuk ancaman, seperti diminta membuang seluruh kostum *cosplay* miliknya, mereka juga mendapatkan komentar negatif dari lingkungan keluarganya, seperti misalnya,

“Terutama ibuku, itu gak support. Dia bilang, ‘eh wes kuliah aja, ngapain cosplay itu, ngabisin waktu dan duit’, gitu.” (R-P2-W1, 205-215)

“Saya punya ayah sambung itu, dari depan awalnya kaya bagus gitu, ternyata di belakangnya jelek-jelekin saya, ngata-ngatain...” (SP-P3-W1, 170-180)

Meski tidak mengalami ancaman-ancaman nyata seperti partisipan N, ujaran buruk yang dilontarkan pihak keluarga, dimaknai mereka sebagai suatu bentuk ancaman verbal dan ketiadaan dukungan orang tua dalam hal yang ia minati. Ketidadaan dukungan yang ditunjukkan oleh kedua orang tua partisipan SP dan R memengaruhi semangat serta perasaan mereka selama berkegiatan *cosplay*. Walau demikian, respons masing-masing partisipan sangat berbeda, dilihat dari bentuk penolakan yang diterimanya. Partisipan N mendapatkan penolakan secara fisik, yaitu berupa penyitaan perlengkapan atau lebih parah, mengakibatkan ia merasa harus melakukan hobinya secara sembunyi-sembunyi dan berhati-hati, hingga muncul perasaan cemas dan tidak aman. Sedangkan partisipan R dan SP, yang mendapat penolakan secara verbal, merasa masih lebih beruntung dan terpacu untuk melakukan pembuktian diri. Apalagi dalam kasus partisipan R, ia tinggal jauh dari keluarganya,

“Untungnya karena aku ngekos di sini, orang tua di Malang, ya udah mereka mau ngapain?” (R-P2-W1, 230-235)

Sehingga jarak menjadi tameng yang melindunginya dari keluarga agar tidak melakukan intervensi secara langsung. Hal ini juga memudahkan ia untuk melanjutkan aktivitasnya *cosplay* dan melanjutkan bisnis sampingannya seputar *cosplay* untuk membuktikan kepada kedua orangtuanya, bahwa dengan *cosplay* ia tidak hanya membuang waktu maupun uangnya, melainkan dapat menghasilkan sesuatu.

Dukungan bersyarat

Pada bagian ini, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penolakan dari keluarga tidak selamanya berifat permanen. Penolakan tersebut dapat berubah menjadi dukungan bersyarat apabila partisipan mampu membuktikan bahwa kegiatan *cosplay* juga dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, terutama secara ekonomi.

Pola ini muncul pada partisipan R dan SP, yang semula mendapatkan penolakan hingga mereka mampu menunjukkan bahwa *cosplay* juga menghasilkan uang dan bukan hobi percuma.

“Tapi begitu tak bilangin kalau aku bisa dapet duit dari cosplay, baru diem.” (R-P2-W1, 205-215)

Kata “diem” yang diucapkan partisipan menunjukkan bahwa orang tuanya tidak secara aktif dukungan berupa semangat maupun bantuan. Akan tetapi, dengan diamnya kedua orang tua partisipan R, ia menjadi lebih tenang saat menjalani *cosplay*. Hal serupa terjadi pada partisipan SP, yang mana berubah menjadi aktif memberikan dukungan dalam bentuk mendoakan agar menang, setiap ia akan berangkat menuju event *cosplay*.

“...orang tua misalkan ada lomba cosplay pasti mendukung, pasti apa itu? Mendoakan.” (SP-P3-W1, 265-270)

Dukungan yang diberikan pada kedua partisipan tersebut tidak datang setelah keluarga memahami makna *cosplay* bagi mereka, melainkan karena terbukti bahwa *cosplay* juga menghasilkan uang. Ini menunjukkan bahwa bagi beberapa orang awam, “uang” menjadi tolak ukur kelayakan suatu aktivitas yang dilakukan.

Dukungan

Di sisi lainnya, partisipan DS dan Z menunjukkan adanya dukungan aktif dari keluarga sejak awal mereka memutuskan untuk memulai kegiatan *cosplay*. Berbagai bentuk dukungan, baik dari fisik hingga emosional ditunjukkan oleh keluarga DS dan Z. Pada kasus DS, orang tua DS tidak ragu untuk memberikan bantuan secara fisik, yaitu menyiapkan kostum *cosplay*.

“...kalau aku bikin kostum, pas di Jombang, di rumah. Itu mereka ikut bantuin juga. Kaya, bantu motongin kain, atau bantu ngapain gitu lainnya.” (DS-P4-W1, 260-270)

Keterlibatan fisik kedua orang tua DS saat proses pembuatan kostum *cosplay* menunjukkan adanya dukungan yang tidak hanya dalam bentuk penerimaan verbal. *Cosplay* tidak dianggap sebagai hobi yang berkonotasi negatif, melainkan suatu hal positif yang dapat membantu seseorang dalam menghabiskan waktu dan sarana bersosialisasi.

Selain itu, partisipan DS mengaku bahwa ia paling merasa didukung oleh keluarganya ketika ia ditemani untuk membeli keperluan make-up secara *offline*.

“Karena aku cowok nih. Aku... Kalau sekarang kan udah make-up sendiri, kan, ya. Nah, aku merasa didukung banget itu di moment, di mana orang tuaku, mau buat aku ajak beli make-up secara offline.” (DS-P4-W1, 265-275)

DS merasa bahwa hal tersebut membuatnya merasa tidak dihakimi. Karena baginya, laki-laki tidak seharusnya mengenakan make-up, jadi membeli make-up sendiri di toko *offline* berpotensi membuat orang di sekitarnya beranggapan aneh padanya. Dukungan penuh dan tanpa syarat juga ditunjukkan oleh keluarga partisipan Z, yang mana orang tuanya bersedia membangun *workshop* khusus pembuatan kostum *cosplay*.

“Bikin workshop. Soalnya, hahaha, habisnya itu puluhan juta.” (Z-P5-W1, 235-240)

Nominal yang dikeluarkan orang tuanya dalam membangun *workshop* tersebut membuatnya merasa sangat didukung dan diterima. Orang tua partisipan Z menunjukkan bahwa ia tak hanya menerima hobi anaknya, tetapi juga melihat potensi ekonomi dalam hobi tersebut dan berupaya menunjukkan dukungan penuh.

“...makna cosplay menurutku itu ada tiga, sumber pendapatan, pelepas stress, sama...” (Z-P5-W2, 590-600)

Hal tersebut menunjukkan bahwa makna *cosplay* dapat berubah seiring banyaknya dukungan yang didapatkan oleh partisipan. Kegiatan *cosplay* yang semula hobi atau pelepas stress, kini telah menjadi sumber pendapatan bagi partisipan Z, dengan dukungan dari orang tuanya.

Pemaknaan Dukungan Pasangan & Inspiratif Role Model

Pada tema ini digambarkan dua figur penting di luar lingkup pertemanan dan keluarga dan teman. Pertama, pasangan, mencakup suami/istri/pacar. Dan kedua, figur inspiratif, yaitu

role model. Kedua figur tersebut memberikan bentuk dukungan yang berbeda, secara langsung dan tidak langsung.

Dukungan pasangan

Bagi partisipan yang tidak mendapatkan dukungan aktif dari keluarga mereka, pasangan cenderung menjadi faktor transformatif yang mampu mengubah pengalaman *cosplay*. Pada kasus N, ia menggambarkan bagaimana dukungan dari suami merubah seluruh pengalaman *cosplay* miliknya. Dari yang semula sembunyi-sembunyi dan ketakutan, hingga saat ini bisa merasa bebas dan segala sesuatu yang ia inginkan akan ditanggung oleh suami.

“keluarga suami itu support banget jadi gak perlu sembunyi-sembunyi lagi, jadi aku bisa lebih nyantai kalo dibandingin sama waktu aku masih tinggal sama keluarga sendiri.” (N-P1-W1, 115-120)

“Dia juga sering ngasih yang aku butuhin, kaya misal buat cosplay karakter ini aku perlu...” (N-P1-W1, 125-130)

Partisipan N menunjukkan bagaimana perubahan pengalaman *cosplay*-nya sebelum dan setelah menikah. Baginya, dukungan pasangan tidak bersifat tambahan, tetapi merubah seluruh perasaannya selama *cosplay*, dari yang cemas dan takut-takut menjadi lebih santai dan bisa terbuka. Selain itu, pasangan juga memberikan dukungan material tanpa syarat selama ia ingin *cosplay* karakter tertentu.

Berbeda dengan partisipan N yang menekankan betapa pentingnya dukungan fisik yang ia dapatkan dari pasangan. Partisipan R menganggap pasangan sebagai sumber dukungan emosional, yang membantunya untuk meregulasi emosinya selama *cosplay*.

“Pacar itu sangat membantu di saat untuk ngontrol stress... membantu biar aku gak gila” (R-P2-W1, 510-520)

Penggunaan kata “biar aku gak gila” menunjukkan bahwa ada kalanya *cosplay* menjadi sangat melelahkan bagi partisipan dan kehadiran pasangan adalah coping yang ia butuhkan. Kemudian partisipan R juga menambahkan bahwa pasangan adalah

“...pihak netral yang dapat memberikan masukan...” (R-P2-W1, 520-525)

Pihak netral yang memiliki sebuah peran penting, tidak dapat diberikan oleh teman atau keluarga,. Partisipan R menganggap pasangan sebagai sumber pemberi saran utama yang tidak memiliki bias di dunia *cosplay*.

Tidak seperti partisipan N dan R yang menjadikan pasangan sebagai sumber dukungan yang mampu mengubah bagaimana pengalaman yang mereka miliki selama *cosplay*. Pada kasus partisipan SP, meski mendapatkan dukungan dari pasangan, hal tersebut tidak memberikan pengaruh besar pada pengalaman *cosplay* yang ia miliki. Dorongan yang timbul dari dirinya adalah sumber dukungan yang ia perlukan untuk tetap melanjutkan *cosplay*.

“Masio nge-down banget, bakalan tetep tak terusin, soalnya cosplay satu-satunya sarana aku menyalurkan hobiku seni peran ini” (SP-P3-W1, 285-290)

“Pengen menyalurkan hobi seni peran” (SP-P3-W2, 575-580)

Meski ia sempat ragu untuk melanjutkan *cosplay* karena melihat penolakan dari keluarga calon pasangan, ia mampu mengembalikan semangat yang ia miliki dengan mengingat tujuan awalnya, yaitu menyalurkan hobi seni peran.

“...berangkat atau enggak ke event tergantung istri sekarang. Kalau istri bilang iya, ya berangkat ke event. Kalau istri gak bolehin, walaupun dah siap, ya wes gajadi...” (SP-P3-W2, 650-655)

Hal ini menunjukkan bahwa pasangan tidak memberikan pengaruh besar terhadap semangatnya selama *cosplay*, hanya saja, pasangan memang memberikan dukungan yang cukup memengaruhi kenyamanannya saat ini, karena seluruh kesempatan ia pergi ke event *cosplay* bergantung pada perizinan yang diberikan pasangan.

Role model sebagai motivasi

Selain pasangan yang memberikan dukungan secara langsung kepada partisipan, ketiga partisipan (N, SP, dan Z) juga menyebutkan adanya peran role model sebagai pemberi dukungan tak langsung. Role model memberikan pengaruh kepada mereka melalui prestasi, tidak seperti pasangan yang memberikan pengaruh secara interaksional.

Partisipan N mengaku bahwa ia terinspirasi oleh Thames, yang merupakan *cosplayer* luar. Ia terinspirasi oleh Thames karena kesamaan dari karakter yang saat ini mereka bawa.

“...dia juga sama-sama cosplayer Rafayel Love And Deepspace kaya aku dan buagus banget sumpah. Aku jadi terdorong buat improving kostum sama make upku biar makin mirip kaya dia.” (N-P1-W1, 165-170)

Karena kesamaan karakter yang dibawa, partisipan N merasa bahwa ia juga mampu untuk meningkatkan kualitas *cosplay*-nya hingga menyerupai role model-nya tersebut. Pemilihan kata “sumpah” menunjukkan adanya antusiasme tinggi pada saat membahas mengenai role model bagi partisipan N.

Hampir serupa dengan partisipan N, partisipan SP juga merasakan adanya dorongan kuat untuk meningkatkan *cosplay* miliknya setelah bertemu langsung dan mendapatkan apresiasi oleh Kaname, yang mana merupakan role model-nya.

“Aku sempet ketemu sama dia. Waktu itu lomba Seiyuu, dia salah satu jurinya...” (SP-P3-W1, 460-465)

“Deg-deg an banget. Apalagi komentarnya itu... Bikin semangat banget” (SP-P3-W1, 485-490)

Pengalamannya bertemu dan diapresiasi oleh tokoh role model-nya secara langsung memperkuat komitmen partisipan dalam dunia *cosplay*. Hal ini menjadi bukti bahwa pujian sekali dan tidak berkelanjutan dari role model dapat menjadi pendorong yang sangat besar untuk *cosplayer* semakin meningkatkan kualitasnya.

Serupa dengan kedua partisipan N dan Sp, partisipan Z memandang role model sebagai tolak ukur kemampuan pembuatan kostum *cosplayer*-nya. Disebutkan bahwa ia mengagumi para *costume maker*, yang telah sejak awal ia ikuti, mampu membawakan nama bangsa hingga kompetisi internasional.

“bagus banget bikin kostum, sampai pernah mewakili Indonesia di kancah internasional dan juara dunia.” (Z-P3-W2, 530-535)

Partisipan Z tidak hanya sekedar mengagumi hasil akhir role model-nya, tetapi juga mengagumi perjuangan serta perjalanan yang ditempuh untuk mencapai skala internasional. Tidak seperti partisipan N yang terinspirasi dan partisipan SP yang mendapat pujian secara langsung dari role model-nya, partisipan Z mencerminkan dorongan yang timbul dapat berbabsis kompetensi.

Dukungan Teman & Komunitas

Bagian ini menjelaskan gambaran tentang bagaimana partisipan memaknai komunitas COSURA dan kehadiran teman sebagai sumber dukungan. Tidak seperti dukungan keluarga yang berdinamika, partisipan cenderung memaknai dukungan teman dan komunitas sebagai sumber dukungan yang lebih konsisten positif.

Pada dukungan ini tidak hanya ditemukan dukungan yang bersifat emosional maupun fisik. Tetapi lebih luas, mencakup dukungan informasional, praktis, hingga dukungan yang berupa ajakan proyek sebagai sarana validasi sosial.

Komunitas sumber informasi

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa hampir seluruh partisipan menyatakan bahwa komunitas menjadi sumber dukungan berupa informasional. Di mana biasanya anggota baru, yang merupakan *cosplayer* pemula, akan meminta saran atau arahan terkait bagaimana sebaiknya mereka mengembangkan skill penguasaan karakter, panggung, hingga kostum yang dikenakan kepada senior.

Partisipan SP, yang memulai *cosplay* lebih awal dibanding partisipan lainnya, yaitu 2012, menjelaskan betapa berpengaruhnya teman dan komunitas dalam memberikan informasi-informasi terkait keterampilan *cosplay* sampai lokasi event, yang sulit untuk dijumpai pada saat itu.

“awal-awal cosplay itu saya lomba satu kali, setelah itu diarahkan sama teman saya untuk gabung ke komunitas ini, COSURA ini. Akhirnya kurang lebih ada yang mengarahkan, cosplay seperti ini, bikin kostum seperti ini, terus... Perform di panggung itu kaya gini, seperti itu, ada yang ngarahkan waktu itu.” (SP-P3-W1, 110-115)

Penjelasan partisipan SP menggambarkan bagaimana senior-senior di komunitas memberikan bimbingan yang aktif dan intensif kepada setiap pemula, tidak hanya sekedar memberikan informasi begitu saja. Bimbingan yang diberikan oleh para senior di komunitas juga memengaruhi peningkatan kualitas *cosplay* yang dimiliki oleh partisipan DS

“Setelah masuk komunitas tuh cosplayku jadi improve banget.” (DS-P4-W1, 350-355)

“aku melihat proses mereka kaya gimana, oh ya terus tak copy dengan cara aku sendiri gitu.” (R-P2-W1, 450-455)

Kedua partisipan tersebut secara eksplisit menjelaskan bagaimana dukungan yang diberikan komunitas mampu memengaruhi kualitas *cosplay* yang mereka lakukan. Tidak hanya dari segi pembuatan kostum dan pembawaan karakter, bahkan hingga postingan IG terlihat jauh perbedaannya.

“Postingan IG-ku yang lama sama yang sekarang beda. Beda banget.” (R-P2-W1, 445-450)

“...perbedaan paling mencolok sih intensitas pergi ke eventnya. Kalau dulu tuh jarang-jarang aku pergi ke event. Dari 2018 sampai 2023 itu gak terlalu sering. Nah 2024 sampai sekarang itu termasuk sering banget.” (Z-P5-W2, 425-435)

Bergabung dengan komunitas COSURA meningkatkan frekuensi ia datang ke event *cosplay* dan mengikuti kompetisi. Hal ini karena partisipan Z merasa ia memiliki lebih banyak teman dan relasi yang akan memeriahkan event-event *cosplay* yang ia kunjungi.

Project sebagai pengakuan

Beberapa partisipan sepakat bahwa ajakan untuk terlibat dalam suatu *project cosplay* bersama menjadi salah satu bentuk dukungan, di mana partisipan merasa sangat dihargai dan diakui dari segi kualitas. Misalnya partisipan N,

“soalnya itu berarti kaya ‘oh berarti cosplayku ini bagus sampe diajakin project’. Kaya dapet pengakuan gitu loh, paham kan maksudku?” (N-P1-W1, 145-155)

Partisipan N beranggapan bahwa bentuk pujian yang lebih mendalam daripada sekedar pujian verbal. Selain itu, dengan mendapatkan ajakan proyek partisipan merasa lebih bersemangat dalam melakukan *cosplay*. Didukung dengan ujaran partisipan R,

“...setiap kali mendapatkan ilmu atau ditarik untuk ikut sebuah proyek, itu membara terus semangatnya” (R-P2-W1, 260-265)

Penggunaan kata “membara” ketika menggambarkan semangat menunjukkan bahwa semangat yang diberikan dari kegiatan *cosplay* bersama bersifat berkelanjutan, karena selalu ada hal baru yang bisa dilakukan ketika mereka melakukan proyek.

Teman sebagai sumber dukungan

Selain komunitas, teman-teman sesama *cosplayer* juga banyak memberikan dukungan terutama dalam bentuk fisik. Teman *cosplayer* dapat berasal dari komunitas yang sama maupun berbeda, tetapi tetap memiliki peran yang krusial dalam mempertahankan kepuasan dan semangat *cosplay* dalam beberapa partisipan.

Seperti misalnya pada kasus partisipan Z. Ia mengaku bahwa masalah yang dihadapinya saat *cosplay*, sempat menyebabkan munculnya keinginan untuk membakar seluruh kostum miliknya. Tekanan yang muncul ketika menghadapi masalah tersebut, menyebabkan partisipan Z merasa jenuh dan lelah dengan *cosplay* sesaat. Namun, kehadiran teman-

temannya yang datang untuk menjenguk dan memberikan semangat, mampu membuatnya bertahan dan menimbang ulang keputusannya untuk berhenti *cosplay*.

“Terus anak-anak datang semua buat nyemangati, ngedukung, jadi aku punya harapan lain lah di bidang cosplay ini.” (Z-P5-W2, 490-500)

Dukungan emosional yang dihadirkan oleh teman-teman *cosplayer*-nya berhasil memulihkan kondisi mental partisipan Z. hal ini membuktikan bahwa dukungan teman dapat menjadi intervensi krisis dan faktor penentu keberlanjutan seseorang dalam *cosplay*.

Kemudian pada partisipan R, dukungan teman dihadirkan dalam bentuk fisik, yang mana membantu ia untuk menyelesaikan tuntutan pekerjaan maupun proyek *cosplay* tepat waktu dan sesuai dengan standar diri tinggi yang dimiliki partisipan R.

“Makanya dengan dibantu itu, aku jadi lebih berkurang lah capek-capeknya dibanding ngerjain semuanya sendiri dengan standarku yang tinggi.” (R-P2-W2, 1005-1015)

Dukungan fisik yang disediakan oleh teman-teman sesama *cosplayer* ini, secara tidak langsung membantu partisipan R untuk menurunkan beban dari standar diri tinggi miliknya. Partisipan R tidak perlu lagi mengorbankan kesehatan dirinya untuk menyelesaikan berbagai target personal yang ia tetapkan. Dari seluruh hasil yang ditemukan diketahui bahwa dukungan teman dapat membantu mencegah kelelahan baik fisik maupun mental dalam segi *cosplay*.

Stigma & Strategi Coping

Pemahaman dan penerimaan stigma

Hasil yang diperoleh mengenai pembahasan stigma dengan kelima partisipan, menunjukkan bahwa seluruh partisipan memiliki kesadaran yang tinggi akan bagaimana masyarakat awam memandang *cosplay*. Meski tidak semua partisipan mengalami kejadian yang berkaitan dengan stigma negatif, tetapi semua menunjukkan kesadaran bagaimana masyarakat awam melihat kegiatan *cosplay* sebagai sesuatu yang “*cringe*”, “*aneh*”, “*buang-buang waktu*”, atau “*buang-buang uang*”, hingga memberikan label “*badut*” kepada *cosplayer*.

Di antara kelima partisipan, hanya seorang yang belum pernah merasakan bentuk nyata dari stigma masyarakat awam terhadap *cosplayer*. Partisipan tersebut adalah partisipan DS. Menurut partisipan DS,

“Kurang merhatikan sih aku kalo sekitarku mandang aku kaya gimana waktu cosplay. Gatau juga itu. Tapi, mungkin ini sih, mereka ngira kita kaya badut? Soalnya pake kostum kostum. Tapi belum pernah ngalamin aneh-aneh sih aku” (DS-P4-W1, 235-240)

Ketidaksadaran akan stigma yang dimiliki masyarakat awam menyebabkan DS menjadi lebih mudah untuk menerima anggapan negatif seputar *cosplay* yang ada di masyarakat. Walaupun partisipan lainnya tidak menunjukkan response negatif terhadap stigma ini, dan cenderung mewajarkan karena “ketidaktahuan” masyarakat mengenai apa itu *cosplay* yang sebetulnya. Akan tetapi, beberapa dari mereka pernah merasa terganggu dengan hal ini.

Misalnya pada kasus SP, ia menceritakan bagaimana ketika ia dulu berkeliling menggunakan kostum Naruto, orang-orang yang melihat akan mengejek dengan menirukan suara Naruto sambil berteriak “Rasengan” dengan menertawakan. Partisipan SP belajar untuk tidak terganggu dengan hal tersebut lagi dan melihat adanya perubahan pada bagaimana lingkungan saat ini lebih menunjukkan *respect* dibanding dulu.

“Jadi kalau dibandingkan sama sekarang, orang-orang sekarang malah lebih respect ke kita... zaman dulu, kebanyakan malah mengetawain” (SP-P3-W1, 195-205)

Hal ini menunjukkan bahwa stigma bersifat dinamika dan akan berubah seiring waktu, dan meningkatnya budaya Jepang yang mulai masuk dan populer di Indonesia. Kemudian hal yang serupa terjadi juga pada partisipan R. Namun, dalam kasusnya, ia tidak mendapatkan stigma negatif dari orang lain, melainkan orang tuanya sendiri. Partisipan R menggolongkan orang tuanya sebagai orang awam yang tidak mengerti apapun tentang *cosplay* dan memiliki anggapan bahwa *cosplay* merupakan kegiatan tidak produktif.

“kaya contohnya orang tua saya sendiri. Ya juga ngelihat cosplay, ngapain sih? Gak melihat ini sebagai hobi yang produktif” (R-P2-W1, 145-150)

Keluarga partisipan R percaya bahwa hobi yang produktif haruslah menghasilkan sesuatu yang bernilai. Mendengar ucapan itu, partisipan R tidak serta merta menolak pandangan tersebut, melainkan berusaha untuk membuktikan diri. Partisipan R memutuskan untuk menghasilkan sesuatu dengan kegiatan *cosplay*-nya. Setelah terbukti bahwa *cosplay* yang dilakukannya juga membawa hasil berupa ekonomi, orang tua partisipan barulan tidak menunjukkan penolakan verbal lagi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses penerimaan stigma, partisipan tidak diharuskan untuk hanya mewajarkan dan pasrah, tetapi hal tersebut juga dapat berpotensi menimbulkan aksi sebagai bukti.

Strategi menghadapi hambatan serta ekspektasi

Partisipan tidak hanya menerima stigma dan beban ekspektasi para penikmat *cosplay* begitu saja. Terdapat beberapa strategi yang terlihat diterapkan oleh para partisipan, misalnya mengabaikan. Strategi ini merupakan strategi mendasar yang dilakukan oleh hampir seluruh partisipan.

“Aku gak terlalu peduli sama pandangan orang awam” (N-P1-W1, 180-185)

“...bodo amat. Kan aku suka, yaudah lah. Toh aku juga dapet banyak temen di sini” (SP-P3-W2, 505-510)

Yang menunjukkan pengabaian kuat dan fokus pada tujuan serta kesenangannya sendiri. Strategi ini efektif untuk melindungi diri dari stress, terutama ketika kritik berasal dari orang yang tidak mengetahui tentang *cosplay* dan hanya menikmati secara kasual.

Kemudian ada juga partisipan yang menjadikan stigma sebagai motivasi, yaitu partisipan R. Stigma atau ekspektasi berlebihan yang dimiliki para penikmat *cosplayer*, seringkali disampaikan dalam bentuk kritik. Partisipan R merasa bahwa kritik yang ia terima merupakan motivasi untuk memperbaiki kualitas *cosplay*-nya lagi.

“...berarti aku kurang dong?... gimana caranya biar gak ada orang yang bilang negatif lagi gitu. Aku harus usaha perbaiki cosplayku agar lebih baik lagi” (R-P2-W1, 135-140)

“sekarang itu lebih bisa memilih mana tanggapan yang emang benar-benar kritik dan saran untuk menjadi lebih baik, dan mana yang ya sebaiknya di... di... ignore aja” (R-P2-W2, 860-865)

Menyadari bahwa ada yang perlu ia perbaiki, partisipan R mampu mengubah energi negatif tersebut menjadi dorongan kuat untuk mengembangkan diri. Ia juga sudah lebih belajar untuk memilih kritik yang konstruktif dan destruktif.

PEMBAHASAN

Partisipan memaknai *Perceived social support* sebagai suatu sistem perlindungan berlapis yang mendorong mereka untuk semakin meningkatkan kualitas *cosplay* sekaligus yang menjadi alasan utama mereka agar mampu bertahan dan menikmati kegiatan *cosplay*, di tengah stigma negatif masyarakat awam dan hambatan lainnya, misalnya kesibukan atau masalah dalam komunitas. Ada berbagai stigma negatif yang dikaitkan dengan *cosplayer* dan kegiatan *cosplay*, beberapa di antaranya seperti anggapan bahwa *cosplay* merupakan suatu kegiatan yang hanya menghabiskan waktu dan uang secara sia-sia tanpa menghasilkan apapun. Tidak sesuai dengan temuan hasil penelitian Paramita, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa *cosplay* membuka peluang untuk membantu *cosplayer* mendapatkan pengalaman kerja, seperti MC atau panitia acara, hingga hadiah uang tunai serta sumber pendapatan lain yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Stigma negatif memunculkan keragaman dinamika pola dukungan keluarga yang dimaknai secara berbeda-beda untuk setiap partisipan, mulai dari penolakan, dukungan bersyarat, hingga dukungan penuh. Tidak hanya datang dari lingkungan luar, stigma juga dapat muncul dari lingkungan terdekat sekalipun. Dalam beberapa kasus partisipan, stigma tersebut hadir dalam bentuk cemoohan, ancaman, dan kritikan dari keluarga dekat. Pola penolakan pada keluarga yang dialami sebagian partisipan menimbulkan dampak psikologis yang mendalam. Seperti penelitian milik Ekanesia, dkk. (2024) yang menegaskan bahwa *perceived social support* berkaitan erat dengan kesehatan mental individu, di mana rendahnya dukungan dari salah satu sumber akan memunculkan tekanan psikologis. Penelitian lain dari Bilhaq& Oktaviana (2024) memperkuat anggapan bahwa kekurangan dukungan dari lingkungan sosial akan menciptakan individu yang kurang cakap dalam menghadapi tekanan dan stress.

Dampak psikologis yang dialami oleh partisipan terwujud dalam bentuk kecemasan, perasaan bersalah, dan perasaan tidak aman secara terus-menerus. Kondisi ini menciptakan ambivalensi psikologis di mana partisipan ingin menikmati hobi yang mereka tekuni, tetapi di sisi lain mereka merasa harus terus-terusan waspada dan berhati-hati untuk menyembunyikan hobi ini. Ketegangan yang dirasakan menghambat partisipan untuk sepenuhnya menikmati dan hadir pada moment-moment kegiatan *cosplay*, karena energi mereka habis untuk mengelola rasa cemas dan tidak aman yang diberikan oleh keluarga. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maharani, dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa kurangnya dukungan dari orang tua akan menciptakan efek domino yang memengaruhi kepercayaan diri pada anak, kehilangan motivasi, bahkan hingga burn out. Hal tersebut jelas ditunjukkan oleh beberapa partisipan yang tidak mendapatkan pola penolakan pada keluarga di awal mereka memulai *cosplay*.

Poin menarik dari penelitian ini menunjukkan bahwa penolakan keluarga tidak selamanya bersifat permanen. Dalam beberapa kasus, terlihat adanya pergeseran pola dukungan penolakan menuju penerimaan atau dukungan. Hal ini muncul setelah partisipan menunjukkan hasil nyata dalam bentuk pendapatan ekonomi serta prestasi yang menjanjikan. Pola dukungan bersyarat ini menunjukkan bahwa bagi sebagian keluarga, nilai suatu aktivitas tidak semata-mata diukur dari makna subjektif penikmat aktivitas tersebut, melainkan berdasarkan kontribusi ekonomi yang diberikan. Kondisi ini menjadi suatu alasan kuat bagi *cosplayer* untuk bergabung dengan komunitas agar dapat berkembang baik secara individual maupun profesional (Samudra& Widayanti, 2025).

Di sisi lain, pada partisipan yang mendapatkan dukungan penuh dari keluarganya akan memperlihatkan pengalaman psikologis yang sangat berbeda. Partisipan dengan pola dukungan penuh cenderung merasa lebih aman, percaya diri, dan merasa lebih bebas untuk mengeksplorasi kegiatan *cosplay* baik dari segi pembuatan kostum, make-up, dan lainnya tanpa adanya perasaan cemas yang mengikuti setiap kegiatan. Penelitian Suryani, dkk. (2025) juga menyatakan bahwa adanya dukungan keluarga akan sangat memberikan dampak positif pada kehidupan individu apabila dibandingkan dengan individu yang tidak mendapatkan dukungan sama sekali. Dukungan keluarga juga diketahui memengaruhi motivasi individu untuk melakukan suatu hal. Dukungan yang berikan keluarga tidak hanya bersifat emosional, melainkan instrumental juga (Okati-Aliabad, dkk., 2022). Dukungan instrumental yang diberikan dapat berupa kesediaan untuk menyediakan fasilitas khusus yang menyokong kenyamanan serta kelancaran partisipan dalam *cosplay*, menemani membeli perlengkapan, dan membantu menjahit kostum. Bentuk dukungan yang ditunjukkan oleh keluarga sangat menggambarkan bagaimana mereka menghargai keputusan yang diambil oleh partisipan.

Dalam penelitian ini, partisipan memaknai ketiadaan dukungan dari keluarga sebagai suatu hambatan serius yang mampu memengaruhi rasa aman selama berkegiatan. Meski demikian, hal tersebut tidak sepenuhnya menghilangkan semangat dan keinginan mereka untuk melanjutkan *cosplay*. Selama partisipan dapat menemukan sumber dukungan lain sebagai kompensasi atas ketiadaan dukungan dari keluarga, mereka akan tetap memiliki semangat untuk melanjutkan kegiatan *cosplay* dengan sepenuh hati. Di sini lah dukungan dari pasangan akan menjadi sumber transformatif yang mampu mengubah pengalaman *cosplay* partisipan. Perubahan ini terjadi karena pasangan menciptakan ruang aman yang sebelumnya tiada diberikan oleh keluarga partisipan, sehingga partisipan dapat lebih leluasa dan nyaman dalam mengekspresikan dirinya dalam *cosplay*. Selain itu, pasangan dapat menyediakan masukan objektif yang bersifat netral, yang tidak dapat ditemui dari keluarga maupun teman karena adanya bias kompetitif atau pengaruh emosional.

Lalu, role model juga hadir sebagai sumber dukungan tidak langsung yang memengaruhi motivasi partisipan secara signifikan. Tidak seperti dukungan pasangan yang bersifat langsung, dukungan role model memengaruhi partisipan melalui gambaran tentang kemungkinan-kemungkinan yang mampu mereka raih dalam dunia *cosplay*. Dengan adanya role model, partisipan menjadi lebih terpacu untuk meningkatkan kualitas *cosplay*nya karena adanya bukti nyata bahwa tujuan yang ingin mereka raih bukanlah sesuatu hal yang mustahil untuk diraih. Meskipun tidak sering terjadi, tetapi apresiasi yang diberikan oleh role model dapat memunculkan lonjakan semangat pada *cosplayer* dan keinginan yang tinggi untuk berkembang lebih baik lagi.

Transformasi pengalaman *cosplay* yang dialami partisipan dapat dijelaskan menggunakan teori Cohen & Wills (1985; Lembunai, dkk., 2025) yaitu *buffering hypothesis*. Dukungan sosial bertugas sebagai penyedia sumber daya psikologis yang mampu melindungi partisipan dari perasaan cemas, takut, serta tekanan psikologis lainnya, merupakan pengertian dari *buffering hypothesis*. dalam kasus ini, *buffering effects* terlihat saat partisipan tidak mendapatkan dukungan dari keluarga, sehingga mencari sumber dukungan alternatif, yaitu

pasangan, untuk mengurangi dampak negatif yang diberikan. Tidak disebutkan bahwa dukungan sosial ini harus berasal dari keluarga, sehingga individu dapat mencari sumber alternatif lain. Selain pada pasangan, diketahui kelima partisipan juga mencari sumber dukungan sosial lainnya dari lingkungan pertemanan, yang mana dalam kasus ini banyak berasal dari komunitas yang menaungi mereka, yaitu COSURA.

Berbeda dengan dukungan keluarga yang bersifat kondisional atau tiada, dukungan dari komunitas muncul sebagai dukungan yang paling konsisten positif dan komprehensif. Konsistensi sumber dukungan komunitas menjadikan mereka sebagai dukungan utama yang dapat diandalkan bagi seluruh partisipan, baik secara informasional, emosional, hingga menyediakan dukungan fisik. Bagi *cosplayer* pemula, komunitas dapat menjadi wadah untuk melatih kepemimpinan, kerja sama tim, membangun komunikasi atau pertukaran informasi yang baik antar *cosplayer*, serta menyokong kewirausahaan kreatif bagi mereka untuk membuktikan diri secara finansial (Adelia & Suryandari, 2025). Ada berbagai jasa *cosplayer* menghasilkan secara ekonomi yang didukung oleh komunitas, misalnya jasa fotografi *cosplay*, make-up karakter, pembuatan kostum, hingga mentoring pendalaman karakter intensif dengan senior berpengalaman puluhan tahun. Dengan adanya komunitas, *cosplayer* menjadi lebih leluasa dalam menunjukkan ekspresi diri dan meningkatkan kepuasan selama *bercosplay*.

Menurut partisipan, terdapat perbedaan signifikan setelah dan sebelum mereka bergabung dengan komunitas. Perbedaan ini paling sering dijumpai dalam bentuk peningkatan kualitas *cosplay* dan banyaknya event yang diikuti oleh mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa dukungan informasional yang disediakan oleh komunitas menjadi salah satu dukungan fundamental, terutama bagi *cosplayer* pemula yang tidak memiliki sumber informasi terkait event maupun cara untuk mengembangkan keterampilan dalam *cosplay*. Dalam komunitas, senior-senior biasanya berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan berdasarkan lamanya mereka mengikuti *cosplay*, mulai dari teknik agar make-up dapat lebih menyerupai karakter dan tahan lama, pembuatan kostum agar lebih detail, strategi pembawaan karakter baik di panggung maupun di event biasa, hingga informasi lainnya. Dukungan informasional ini tidak terjadi secara satu arah, melainkan dalam bentuk diskusi atau interaksi antar anggota. Penelitian Hamidah & Purwandari (2025) mengonfirmasikan bahwa keaktifan partisipan dalam komunitas akan memperkuat identitas sosial dan meningkatkan regulasi emosi, yang mana meningkatkan kesejahteraan psikologis partisipan.

Di sisi lain, komunitas juga menyediakan dukungan fisik serta emosional kepada partisipan. Dukungan fisik ditunjukkan dalam bentuk bantuan langsung untuk mempersiapkan *cosplay* bagi rekan sesama anggota komunitas, baik dalam pengerjaan kostum, properti, hingga penyelesaian bermacam kendala teknis saat hari-H. Dukungan fisik menjadi sama pentingnya dengan dukungan emosional dan informasional, karena *cosplay* terutama kompetisi *cosplay*, memerlukan banyak persiapan intensif yang sulit untuk dilakukan sendiri tanpa adanya bantuan dari *cosplayer* lainnya. Dukungan emosional berperan sebagai faktor penentu saat *cosplayer* sedang menghadapi masalah atau berada di masa-masa yang sulit. Ada atau tidaknya dukungan emosional dari komunitas atau teman memengaruhi keputusan mereka untuk tetap melanjutkan kegiatan tersebut atau berhenti. Saputra, dkk. (2024) menjelaskan bahwa dukungan emosional dari lingkungan sosial, yang berupa perasaan didengar, dipahami, serta diterima, mampu memberikan rasa aman yang memungkinkan individu untuk menghadapi masalah yang ia hadapi tanpa merasa sendirian.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan hasil temuan unik, yaitu dukungan dan validasi dalam bentuk ajakan untuk terlibat dalam proyek *cosplay* bersama *cosplayer* lain. Ajakan ini tidak sekedar dimaknai sebagai ajakan kolaborasi biasa antar *cosplayer* melainkan suatu bentuk pengakuan akan kualitas *cosplay* serta kompetensi mereka dalam melakukan *cosplay*. Saputra, dkk. (2024) menjelaskan bahwa pengakuan dari lingkungan sosial akan memberikan

kepercayaan diri bagi individu sehingga lebih dapat menikmati hal yang dilakukannya. Maka dari itu, ajakan untuk bergabung suatu proyek *cosplay* dimaknai sebagai bentuk penghargaan dan validasi sosial yang kuat. Pengakuan dalam bentuk ini memiliki efek menambahkan semangat *cosplayer* dalam meningkatkan kualitasnya, bertahan lebih lama dibanding sekedar pujian biasa. Pengakuan-pengakuan bagi *cosplayer* muncul dalam beragam bentuk, yaitu misalnya ajakan berfoto bersama, permintaan saran terkait *cosplay*, hingga memenangkan suatu kompetisi.

Berbeda dengan stigma sosial yang beredar di kalangan masyarakat awam, penelitian ini menunjukkan hasil temuan bahwa *cosplay* merupakan suatu kegiatan yang banyak membawa manfaat bagi partisipan di hidupnya. Partisipan tidak hanya menjadi korban pasif dari stigma-stigma sosial yang terbentuk, melainkan mampu mengembangkan strategi koping yang positif dan mendorong mereka untuk mempertahankan kesejahteraan psikologis serta menikmati hobi *cosplay*. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa meskipun *cosplayer* mengalami berbagai bentuk cyber harassment, mereka akan menunjukkan adanya kemampuan untuk mengembangkan strategi koping yang efektif bagi setiap individu (Amanda & Pramiyanti, 2024). Kesadaran akan stigma yang ada menjadi penting bagi partisipan untuk mengembangkan metode koping efektif. Bagi beberapa partisipan, mengabaikan stigma tersebut merupakan suatu cara yang efektif agar mereka tetap dapat menikmati *cosplay*. Akan tetapi, strategi lebih adaptif lain yang diterapkan oleh partisipan lainnya, yaitu menjadikan stigma sebagai motivasi untuk membuktikan diri, menumbuhkan ruang bagi mereka untuk memperbaiki diri dan semakin bertumbuh secara positif.

Beberapa penelitian terdahulu, seperti milik Adelia & Suryandari (2025) menjelaskan bahwa stereotip dan stigma sosial masih banyak ditunjukkan oleh masyarakat awam kepada *cosplayer*. Stigma ini berangkat dari ketidaktahuan masyarakat awam terkait apa itu *cosplay*, sehingga di situlah tugas komunitas muncul mengedukasi para masyarakat awam mengenai apa itu sebenarnya *cosplay* dan membuktikan bahwa *cosplay* tidak seperti stigma yang mereka lekatkan pada *cosplayer*. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan hasil temuan unik terkait stigma. Menurut partisipan yang telah menjalani *cosplay* selama belasan tahun, terjadi perubahan atau pergeseran stigma yang dimiliki masyarakat awam setiap tahunnya. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya pengaruh budaya Jepang yang masuk ke Indonesia, masyarakat akan semakin mudah untuk menerima *cosplay* sebagai hobi pula. Hal ini menunjukkan bahwa stigma tidak bersifat tetap seiring berjalannya waktu dan tidak sama di setiap daerahnya.

Pada akhirnya, penelitian ini menunjukkan bagaimana pentingnya memahami *perceived social support* sebagai konstruksi yang bersifat dinamis dan multidimensional. Dukungan sosial yang dirasakan individu tidak dapat disederhanakan menjadi ada dukungan atau tidak ada dukungan saja, melainkan menjadi sesuatu yang lebih kompleks, melibatkan kualitas hubungan, makna yang diberikan individu terhadap dukungan tersebut, dan bagaimana sumber dukungan tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman psikologis bagi individu. Selain itu, komunitas tidak sekedar menjadi wadah untuk individu dengan hobi yang sama, tetapi merupakan sarana untuk partisipan membuktikan diri kepada lingkungan sosial bahwa *cosplay* tidak seperti bagaimana stigma sosial menggambarkannya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan memaknai dukungan yang mereka dapatkan dari lingkungan sekitar sebagai suatu sistem perlindungan berlapis yang menguatkan mereka untuk tetap bertahan dan membantu menikmati kegiatan *cosplay* di tengah stigma negatif serta hambatan yang dapat datang dari lingkungan. Adanya stigma yang dilekatkan masyarakat pada partisipan serta penolakan dari keluarga hingga lingkungan sekitar,

menunjukkan ketahanan diri yang signifikan karena bagaimana mereka memaknai dukungan sosial dari berbagai sumber alternatif lainnya dapat menjadi tameng yang menetralkan dampak negatif stigma serta hambatan yang ada. Dukungan tidak hanya dinilai antara ada/tidak ada, melainkan terbagi menjadi beberapa pola, yaitu penolakan, dukungan bersyarat, dan dukungan penuh. Ketiadaan dukungan dari salah satu pihak dapat dikompensasikan oleh sumber alternatif lainnya untuk menciptakan ruang aman bagi para *cosplayer*. Pada penelitian ini, sumber alternatif untuk ketiadaan dukungan keluarga adalah pasangan dan komunitas. Komunitas menjadi sumber dukungan paling konsisten dalam menyediakan dukungan dengan berbagai bentuk, yaitu informasional, fisik, emosional, dan lainnya.

SARAN

Bagi *cosplayer* disarankan untuk lebih aktif dalam menjalin jaringan dukungan, baik dalam komunitas maupun di luar komunitas. Selain itu, mengembangkan strategi coping yang baik, dengan membedakan kritik destruktif dan konstruktif. Membuka diri secara emosional pada orang terpercaya, bisa teman, keluarga, ataupun pasangan, serta menjadikan role model sebagai figur inspiratif yang mendorong ia meningkatkan kualitas *cosplay*, bukan membebani partisipan dengan ekspektasi berlebihan.

Bagi Komunitas disarankan untuk memperbanyak proyek *cosplay* bersama yang melibatkan anggota, mengingat ajakan untuk proyek dimaknai oleh kebanyakan peserta sebagai bentuk pengakuan dan validasi oleh partisipan.

Bagi orang tua disarankan untuk membangun komunikasi dua arah dengan partisipan tanpa menghakimi, serta memberikan apresiasi atas usaha serta kreativitas yang ditunjukkan dalam *cosplay*. Tidak menunjukkan bahwa bukti hasil finansial sebagai syarat penerimaan terhadap hobi *cosplay*, serta memberikan dukungan emosional yang konsisten dalam bentuk apapun yang dibutuhkan partisipan. Sekaligus mengedukasi diri dengan mencari tahu atau mengenali dunia *cosplay* lebih dalam agar tidak terjebak pada stigma negatif masyarakat awam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, F., & Pramiyanti, A. (2024). Studi Fenomenologi Pengalaman Cyber Harassment Pada *Cosplayer* di Kota Bandung. *E-Proceedings of Management*, 11(6).
- Bilhaq, D. A. & Oktaviana, M. (2024). Pengaruh *Perceived social support* terhadap Subjective Well-Being pada Santri. *Psycho Aksara jurnal psikologi*, 2(2).
- Chairunisa, A., & Azwar. (2025). Pengalaman Komunikasi Interpersonal *Cosplayer* (Studi Fenomenologi atas Komunitas CCW di DKI Jakarta). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 244–256.
- Ekanesia, P., Akbar, R. F., & Sastri, P. D. (2024). Profil *Perceived Social Support* dan Hubungannya dengan Kesehatan Mental Remaja di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi*, 22(1).
- Gomes, S. A. & Izzati, U. A. (2021). Hubungan Antara Optimisme dengan Subjective Well-Being pada Karyawan. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(4).
- Hamidah, R. N. & Purwandari, E. (2025). Kesejahteraan Subjektif Otaku: Analisis Identitas Sosial, Keterlibatan Komunitas, dan Penilaian Ulang Kognitif. *MediaPsi*, 11(1).

- King, E. L. (2023). All the World's a Stage: The International History of Japanese *Cosplay*. Dalam A. Freedman, INTRODUCING JAPANESE POPULAR CULTURE. New York: Routledge by Taylor & Francis Group.
- La Kahija, Y. F. (2017). Penelitian Fenomenologis: Jalan Memahami Pengalaman Hidup. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Lembunai, Y. H., Wijaya, R. P. Ch., & Panis, M. P. (2025). Hubungan Antara Dukungan Sosial dengan Kesejahteraan Subjektif pada Mahasiswa Rantau. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan, 4(3), 43-52.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, 6(1).
- Maharani, B. N., Achdiani, Y., & Fatimah, S. N. (2025). Dampak Kurangnya Dukungan Orang Tua Terhadap Pengembangan Bakat Seni Remaja. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, 11(9).
- Maryanti, W. & Herani, I. (2020). *Perceived social support* dan Psychological Distress Pada Penderita Penyakit Kanker. Jurnal Psikologi, 16(1).
- Meriahnya Comifuro 19, Art Market Terbesar di Indonesia! (19 November, 2024). JapanView. Diakses tanggal 3 November, 2025. <https://japanview.tv/id/news/38107/>
- Muhammad, P., Penerbit, Z., Zaini, M., Saputra, N., Penerbit, Y., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/370561417>
- Nuraini & Adriani, Y. (2020). Pengaruh Self-esteem, Perceived Social Support, dan Sense of Community Terhadap Subjective Well-Being Penggemar Anime. Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris, 7 (2).
- Okati-Aliabad, H., Ansari-Moghadam, A., Mohammadi, M., Kargar, S., & Shahraki-Sanavi, F. (2022). The prevalence of anxiety and depression and its association with coping strategies, supportive care needs, and social support among women with breast cancer. Supportive Care in Cancer, 30(1), 703–710.
- Paramita, D. G., Sandiah, N., & Mulianti, T. (2025). *Cosplay* Sebagai Representasi Budaya Pop Jepang dari Pandangan Penggemar pada Kalangan Gen Z di Kota Manado. Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPPSJ).
- Perhatian, D. & Sahrah, A. (2022). Peran Optimisme dalam Meningkatkan Subjective Well-Being pada TNI Angkatan Udara. Jurnal Psikologi, 18(2).
- Pramana, N. A. & Masykur, A. M. (2020). *Cosplay* Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. Jurnal Empati, 8(3), 169-177.
- Pratama, A. (2024). Komunitas di Surabaya: Tren Kehidupan Sosial yang Berkembang. Kata Mereka. <https://www.katamereka.co.id/info-kota/1144/komunitas-di-surabaya-tren-kehidupan-sosial-yang-berkembang/>
- Putri Rahma, C. M. (2024). Fenomena “Phubbing” Pada Generasi Z Di Social Media. Bandung Conference Series: Communication Management, 4(2), 503–509. <https://doi.org/10.29313/Bcscm.V4i2.13558>
- Putri, H. J. & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2).
- Rahmiyati, E., Izzah, H. Y., Bakar, A., & Nurhasanah. (2024). Gambaran Subjective Well-Being pada Mahasiswa yang Bekerja pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1).

- Razandi, M. A. (5 Januari, 2003). Stereotipe *Cosplay* Anime dalam Perspektif Masyarakat. 17 Kompasiana. Diakses tanggal 10 November, 2025. https://www.kompasiana.com/alifian717/63b6d2824addee0c4a77d9d2/stereotipe-cosplay-anime-dalam-perspektif-masyarakat#google_vignette
- Samudra, R. A. & Widayanti, R. (2025) Pengembangan Komunitas *Cosplay* Sebuah Portal Web Interaktif Untuk Menghubungkan dan Meningkatkan Pengalaman Bersama *Cosplayers*. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika).
- Saputra, R., Mahaputra, M. R., & Wala, G. N. (2024). Pengaruh Social Support dan Self-Esteem Terhadap Optimisme Mahasiswa Akhir. JGSP: Jurnal Greenation Social dan Politik, 2(3).
- Suryani, E., Isnaini, N., & Sugiarto, B. (2025). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Kecemasan Pada Pasien Ca Mammæ. Jurnal Ilmiah Keperawatan, 11(1).
- Syafuddin, K. (2020). *Cosplay* Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas *Cosplayer* di Dunia Virtual). MEDIASI: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, 1(3).
- Tuting, K. (2025). The dark side of *cosplaying* that no one ever talks about. ONE Esports. <https://www.oneesports.gg/cosplay/the-dark-side-of-cosplaying/>
- Victoriana, E., Manurung, R. T., Azizah, E., Teresa, M., & Gultom, Z. A. (2023). Makna Hisap dan Subjective Well-being Mahasiswa. Humanitas, 7(2).
- Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G., & Farley, G. K. (1988). The Multidimensional Scale of Perceived Social Support. Journal of Personality Assessment, 30-41.