COSPLAY SEBAGAI ARENA GAYA HIDUP BARU BAGI ANAK MUDA

(Studi pada Komunitas COSMA Semarang)

Skripsi

Program Sarjana (S.1)

Jurusan Sosiologi

Disusun Oleh:

Lu`lu`ah Qothrun Nada

2006026061

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2025

NOTA PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada: Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UIN Walisongo Semarang
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : Lu'lu'ah Qothrun Nada
NIM : 2006026061
Jurusan : Sosiologi
Judul Skripsi : *Cosplay* Sebagai Arena Gaya Hidup Baru bagi Anak Muda (Studi pada Komunitas COSMA)

Dengan ini telah kami setujui dan mohon agar segera diujikan pada ujian munaqosah. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang. 27 Mei 2025
Pembimbing
Bidang Substansi Materi & Bidang Metodelogi

Endang Supriadi, MA.
NIP. 198909152023211030

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

COSPLAY SEBAGAI ARENA GAYA HIDUP BARU BAGI ANAK MUDA

(Studi pada Komunitas COSMA)

Disusun Oleh:

Lu'lu'ah Qothrun Nada

2006026061

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji

Ketua Sidang

Endang Supriadi, M.A

NIP. 198909152023211030

Sekretaris Sidang/Penguji

Prof. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elisabeth, M. Hum

NIP. 196201071999032001

Penguji Utama

Kartika Indah Permata, M.A

NIP. 199108262020122007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini, saya Lu'lu'ah Qothrun Nada menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "*Cosplay* Sebagai Arena Gaya Hidup Baru bagi Anak Muda (Studi pada Komunitas COSMA)" merupakan hasil dari karya penulisan saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya dari pihak manapun yang diajukan guna memperoleh gelar kesarjanaan di UIN Walisongo Semarang ataupun di lembaga pendidikan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan. Apabila terdapat unsur-unsur plagiarism di dalam tulisan skripsi ini, maka saya siap bertanggung jawab dan menerima konsekuensi yang ada. Sekian, dan terima kasih.

Semarang, 19 Mei 2025

Yang menyatakan,



Lu'lu'ah Qothrun Nada

NIM. 2006026061

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta karunia-Nya dengan sangat tidak terhingga sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "***Cosplay* Sebagai Arena Gaya Hidup Baru bagi Anak Muda (Studi pada Komunitas COSMA Semarang)**" tanpa suatu halangan dan kesulitan yang berarti. Shalawat serta salam senantiasa penulis panjatkan kepada baginda besar kekasih Allah SWT Nabi Muhammad SAW yang sangat dinantikan syafa'atnya di hari kiamat nanti.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Kala kesempatan yang sangat baik ini, penulis akan mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengenyam pendidikan dan menyelesaikan studi Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, Prof. Dr. H. Imam Yahya, M.Ag yang selalu memberikan perhatian kepada seluruh mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang terhadap segala proses serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan studi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Ketua Jurusan Sosiologi FISIP UIN Walisongo Semarang, Ibu Naili Ni'matul Illiyun, M.A yang sekaligus juga merupakan dosen wali penulis yang sangat penulis sayangi, penulis ucapkan terima kasih yang sangat besar atas segala ilmu, nasehat dan motivasi yang telah diberikan dari sejak penulis menjadi mahasiswa baru, hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar.
4. Sekertaris Jurusan Sosiologi FISIP UIN Walisongo Semarang, Bapak Endang Supriadi, M.A yang sekaligus dosen pembimbing skripsi penulis, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala ilmu, bimbingan, arahan, kritikan, saran, dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik, lancar dan tepat.

5. Segenap jajaran dosen FISIP UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, doa, serta bimbingan sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diberikan ke dalam penulisan skripsi.
6. Yang teristimewa, kedua orangtua saya Bapak Sumantri dan Ibu Atmiati. Terima kasih untuk segala cinta, doa dan harapan yang selalu diberikan untuk penulis. Terima kasih untuk didikan kerasnya, dan selalu mengingatkan akan kemungkinan terburuk yang bisa saja terjadi. Terima kasih juga atas segala cerita-cerita pengalaman yang selalu di ceritakan, semoga bisa menjadi pelajaran berharga bagi penulis.
7. Adik-adikku tercinta, Marsa Zalfa' Khoirunnida dan Muhammad Hafidz Akhyarunnadi, terima kasih atas segala dukunganya meskipun secara tidak langsung.
8. Muna Rifdatuzzakiyyah, saudara, sahabat, teman penulis yang selalu membersamai penulis sejak kecil hingga bersama-sama menjadi mahasiswa dan akhirnya dapat menyelesaikan studi di UIN Walisongo Semarang.
9. Keluarga besar penulis. Bani Rustam, Bani Rasimin, dan Bani Thosim terima kasih untuk dukungan, masukan, dan nasehat yang selalu diberikan kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat jauh penulis, Yudhistira Aryaputra Santoso yang saat ini sedang menempuh pendidikannya di Negara Turki, terima kasih atas segala bantuan dan dukungan jarak jauhnya baik secara materi maupun non materi. Esa Cahyaning Putri sahabat penulis yang di pertemukan saat KKN Nusantara Subang, yang saat ini sedang mempersiapkan pendidikan magisternya. Alyaa Sonia Maharani sahabat penulis sejak MI yang saat ini masih menjadi mahasiswi LIPIA Jakarta. Melati Sukma sahabat penulis saat masih menjadi santriwati yang saat ini telah berhasil meraih gelar magisternya, penulis ucapkan banyak terima kasih untuk dukungan batin jarak jauh dan doa yang selalu dilangitkan, terima kasih untuk waktu yang selalu diluangkan untuk mendengar keluh kesah penulis. Jarak mungkin memisahkan tapi doa selalu membuat terasa lebih dekat.
11. Dwi Lestari, sobat musmas penulis yang selalu menjadi tempat pelarian penulis saat berada di masa krisis pikiran dan batin, menjadi rumah kontemporer dimana penulis bisa merehatkan kekusutan pikiran dan batin penulis. Terima kasih untuk kerandoman cerita dan dukungan yang selalu diberikan, semoga hal-hal baik selalu menyertai.

12. Angelina Citra Wijaya, adik, sahabat, teman manis penulis yang selalu peduli dan mengkhawatirkan kesehatan jasmani dan rohani penulis, terima kasih untuk selalu *standby* dan siaga dengan pasangan dan peralatan medisnya, Tuhan memberkati kalian.
13. Ajeng Fadilla Putri, sahabat cidro penulis, terima kasih untuk selalu bertukar cerita dengan penulis, selalu mendengarkan segala cerita random dan segala permasalahan asmara penulis. Semoga dipertemukan dengan jodoh yang benar-benar sudah tertulis di lauh mahfuz, amiin.
14. Ikiiimmm, sahabat paling random penulis yang saat ini juga sedang berjuang dengan dirinya, skripsinya, dan karya novelnya terima kasih untuk tidak pernah menyerah, terima kasih untuk masa-masa yang menyenangkan, terima kasih juga untuk segala rasa dan warna yang telah diberikan. Semoga persahabatan ini tidak akan pernah habis masanya.
15. Yusria Ikhsanika Jannah, teman yang mungkin sengaja Allah SWT kirim untuk menemani penulis berjuang bersama menyelesaikan tugas skripsi ini. Saling beradu kisah, saling menguatkan, berbagi cita-cita, impian dan harapan. Semoga kita bisa meraih apa yang selalu kita semogakan.
16. Mbak Kristi dan Mbak Heidi, terima kasih sudah menjadi tetangga, kakak, dan teman yang baik untuk penulis. Terima kasih untuk cerita, canda dan tawanya, terima kasih untuk tidak pernah menyerah menghadapi kelakuan random penulis. Semoga persaudaraan ini akan terus berlanjut sampai kapanpun.
17. Kelima sahabat ngowos penulis, Rizqiona Zuyyina Putri yang telah menjadi seorang istri terima kasih untuk dukungan dan doanya. Nurussyifa Salsabela dengan segala moodnya, terima kasih untuk selalu memberi warna. Nevita Aulia Ana, terima kasih untuk selalu menjadi diri sendiri. Aulia Nur Saputri, terima kasih untuk segala cerita. Marsya Hafianzha Qothrun Nada, terima kasih untuk selalu sabar menjawab segala pertanyaan penulis dalam proses pengerjaan skripsi dan memotivasi penulis untuk terus melaju. Tanpa mereka penulis tidak akan mampu bertahan sejauh ini, terima kasih sudah bersedia menjadi sahabat penulis sejak maba, semoga persahabatan ini tidak akan pernah lekang oleh waktu, Amiinn.
18. Seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya disini, terima kasih untuk hari-hari yang pernah kita lewati bersama, terimakasih karena pernah menjadi

alasan penulis bahagia, dan terima kasih juga atas pelajaran dan pengalaman manis maupun pahit yang selama ini penulis rasakan. '*Aku memaafkanmu'*.

19. Teman-teman seperjuangan, Sosiologi B 2020, yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan. Terima kasih untuk warna, tawa dan cerita yang sudah kita buat bersama dari awal perkuliahan hingga menuju akhir.
20. Tim KKN Nusantara Bandung 2023 Ariq, Paniya, Olip, Kiki, Nilta, Dai, Chika ,Uli. terima kasih untuk segala intermezzo yang sangat menghibur. semoga pertemanan yang tidak kita sengaja ini bisa bertahan selamanya.
21. Keluarga Besar PMII Rayon FISIP dan Axana, terima kasih telah menjadi tempat dan rumah singgah untuk penulis menambah ilmu pengetahuan mengembangkan diri dan memberikan penulis banyak sekali pengalaman berharga.
22. Mamary, Papajev, kakak sekaligus orang tua penulis di dunia *cosplay*, terima kasih untuk segala doa, semangat, dukungan, masukan dan bantuan yang diberikan, terkhusus dalam proses penyusunan skripsi ini
23. Teman-teman *cosplayer* Semarang yang sudah bersedia menjadi bagian dari proses penggarapan skripsi ini, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak terima kasih untuk segala cerita, dan pengalaman. Semoga segala niat baik akan berbuah indah.
24. Pendiri dan para koordinator komunitas COSMA, yang telah bersedia untuk direpotkan dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih untuk kesempatan, arahan, dan pelajaran yang diberikan, *Domo Arigato Gozaimashita.* Semoga cita-cita dan harapan berhasil terwujud. *Ganbatte!*

Penulis meminta maaf apabila masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Akhir kata, penulis ucapkan sebanyak-banyaknya atas segala perhatian dan dukungan yang diberikan, sekian.

Semarang, 19 Mei 2025

Penulis

Lu'lu'ah Qothrun Nada

NIM. 2006026061

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk...

Kedua orang tua tercinta yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tiada henti.
Terima kasih atas cinta yang tulus, didikan yang penuh kesabaran, serta setiap peluh dan pengorbanan yang tak pernah terhitung demi masa depan anakmu.
Kalian adalah alasan utama penulis mampu bertahan dan berdiri hingga di titik ini.
Segala pencapaian ini tak akan pernah cukup untuk membalas apa yang telah kalian berikan, tetapi semoga langkah kecil ini menjadi awal dari banyak kebaikan yang bisa penulis persembahkan kembali untuk kalian. Terima kasih telah percaya dan mendoakan tanpa henti.
Semoga Allah selalu melimpahkan keberkahan dan kesehatan untuk Bapak dan Ibu.
Aamiin.

Almamater Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

"Cukuplah Allah menjadi penolong kami, dan Dia adalah sebaik-baiknya pelindung".

(QS. Ali-Imran:173)

"Hidupmu sepenuhnya adalah milikmu sendiri. Jangan biarkan orang lain mengendalikannya". (Eren Yeager - Attack On Titan)

"Akan ada selalu orang-orang yang menentangmu, tapi itu tidak berarti kamu harus menyerah". (Monkey. D Luffy - One Piece)

ABSTRAK

Cosplay merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya populer Jepang yang berkembang menjadi gaya hidup di kalangan anak muda. Melalui *cosplay*, individu tidak hanya meniru karakter fiksi, tetapi juga membentuk identitas, membangun relasi sosial, serta memperoleh pengakuan di dalam komunitas. Komunitas COSMA di Kota Semarang menjadi ruang bagi para pelaku *cosplay* untuk mengekspresikan diri, membentuk solidaritas, dan menunjukkan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana praktik cosplay dijalani sebagai gaya hidup, serta bagaimana bentuk-bentuk modal, habitus, dan relasi kuasa terbentuk dan bekerja dalam komunitas COSMA.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Informan terdiri dari anggota aktif komunitas COSMA dengan latar belakang yang beragam. Data dianalisis menggunakan teori praktik sosial Pierre Bourdieu, yang berfokus pada konsep arena, habitus, dan modal (kultural, sosial, simbolik, dan ekonomi). Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memahami praktik *cosplay* sebagai tindakan sosial yang terstruktur namun juga produktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cosplay* dalam komunitas COSMA bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi menjadi arena sosial tempat individu bersaing dan berkolaborasi. Modal kultural seperti kemampuan membuat kostum dan rias wajah, serta modal sosial berupa jaringan komunitas, menjadi alat penting dalam memperoleh posisi dan pengakuan. Beberapa informan juga berhasil mengonversi modal tersebut menjadi sumber ekonomi, seperti membuka jasa MUA dan penyewaan kostum. Praktik ini menunjukkan adanya transformasi gaya hidup, pembentukan identitas, serta negosiasi posisi dalam struktur sosial komunitas.

Kata Kunci : *Cosplay,* Arena, Gaya Hidup, Anak Muda, Komunitas COSMA

ABSTRACT

Cosplay is a form of popular Japanese cultural expression that has evolved into a lifestyle among young people. Through cosplay, individuals do not merely imitate fictional characters, but also construct their identities, build social relationships, and gain recognition within their communities. The COSMA community in Semarang serves as a space for cosplayers to express themselves, foster solidarity, and showcase creativity. This study aims to explore how cosplay is practiced as a lifestyle, and how various forms of capital, habitus, and power relations are formed and exercised within the COSMA community.

This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The informants were active members of the COSMA community from diverse backgrounds. Data analysis was conducted using Pierre Bourdieu's theory of social practice, focusing on the concepts of field, habitus, and various forms of capital (cultural, social, symbolic, and economic). The analysis involved data reduction, data presentation, and drawing conclusions to understand cosplay practices as structured yet dynamic social actions.

Research shows that cosplay in the COSMA community is not merely recreational, but serves as a social arena where individuals compete and collaborate. Cultural capital such as costume-making and makeup skills, along with social capital in the form of community networks, are essential in gaining status and recognition. Some informants have also successfully converted these capitals into economic opportunities, such as offering makeup services or costume rentals. These practices reflect lifestyle transformation, identity construction, and the negotiation of social positions within the community's social structure.

Keywords: *Cosplay, Arena, Lifestyle, Youth, COSMA Community*

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING.. i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
KATA PENGANTAR iv
PERSEMBAHAN viii
MOTTO ix
ABSTRAK x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
BAB I : PENDAHULUAN 1
A. LATAR BELAKANG 1
B. RUMUSAN MASALAH 2
C. TUJUAN PENELITIAN 2
D. MANFAAT PENELITIAN 3
E. TINJAUAN PUSTAKA 4
F. KERANGKA TEORI 8
G. METODE PENELITIAN 14
H. SISTEMATIKA PENULISAN 18
BAB II : *COSPLAY*, ARENA, GAYA HIDUP BARU, KOMUNITAS *COSPLAY* DAN TEORI PRAKTIK SOSIAL PIERRE BOURDIEU 21
A. *COSPLAY,* GAYA HIDUP BARU, DAN KOMUNITAS COSMA 21
1. *Cosplay* 21
2. Arena 28
3. Gaya Hidup Baru 29
4. Anak Muda 30
5. Komunitas *Cosplay* 31
6. Komunitas Dalam Perspektif Islam 33
B. TEORI PRAKTIK SOSIAL PIERRE BOURDIEU 35
1. Konsep Dasar Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu 35
2. Asumsi Dasar Teori Praktik Sosial Pierre Boudieu 36
3. Konsep Kunci Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu 36
BAB III : KOMUNITAS COSMA SEMARANG 40

A. Gambaran Umum Kota Semarang 40
1. Sejarah Kota Semarang 40
2. Kondisi Geografis 42
3. Kondisi Topografi 44
4. Kondisi demografis 45
5. Profil Kota Semarang 47
B. Profil Komunitas COSMA 49
1. Sejarah Komunitas COSMA 49
2. Visi dan Misi Komunitas COSMA 54
3. Tujuan Komunitas COSMA 55
4. Program Kegiatan 57
BAB IV: HABITUS COSPLAYER DALAM KOMUNITAS COSMA 58
A. Proses Pembentukan Habitat Cosplayer dalam komintas COSMA 58
1. Awal Ketertarikan pada cosplay komintas COSMA 58
2. Internalisasi Nilai dan Norma dalam Komunitas 61
3. Akumulasi Modal yang Membentuk Habitus Cosplayer 65
B. Bagaimana Habitus Cosplayer Mempengaruhi Gaya Hidup 71
1. Identitas Diri dan Citra Sosial 71
2. Gaya Hidup Produktif 73
3. Pandangan Terhadap Dunia Luar 75
BAB V: AKUMULASI MODAL COSPLAYER DAN FUNGSI KOMUNITAS COSMA SEBAGAI ARENA TERJADINYA INTERAKSI DAN PERSAINGAN ANTAR COSPLAYER 79
A. Akumulasi Modal Cosplayer Komunitas 79
1. Modal Budaya dalam Arena Cosplay 79
2. Modal Sosisal dalam Arena 84
3. Modal Ekonomi dalam Arena 89
4. Modal Simbolik dalam Arena 94
B. Fungsi COSMA Sebagai Arena Terjadinya Interaksi dan Persaingan Antar Cosplayer 98
1. Komunitas COSMA Sebagai Arena Interaksi Sosia 98
2. Bentuk Persaingan dalam Komunitas COSMA 100
3. Interaksi Sosial dan Solidaritas Komunitas 102
4. Dinamika Hierarki dan Transformasi Posisi Sosial 103
BAB VI : PENUTUP 106

A. KESIMPULAN 106
B. SARAN 106
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN PERTANYAAN WAWANCARA 114
LAMPIRAN FOTO KEGIATAN..... 116
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 119

DAFTAR TABEL

Tabel.1 Perbandingan dengan penelitian terdahulu.....5

Tabel.2 Perbandingan dengan penelitian terdahulu.....7

Tabel.3 Luas Wilayah menurut Kecamatan di Kota Semarang.....42

Tabel.4 Kondisi tanah lereng Kota Semarang.....43

Tabel. 5 Jumlah penduduk Kota Semarang berdasarkan jenis kelamin.....44

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Cosplay karakter Frieren dari Anime Sousou no Frieren.....1

Gambar.2 Foto bersama cosplayer pada Event Semilir Japan Matsuri.....2

Gambar.3 Cosplay karakter Kumo Oni : Haha dari Anime Demon Slayer.....22

Gambar.4 Cosplay Naruto dari Anime Naruto versi Perempuan.....23

Gambar.5 Cosplay Original Character Floria asli buatan Cosplayer.....23

Gambar.6 Perempuan yang bercosplay karakter Childe dari Game Genshin Impact.....24

Gambar.7 Cosplay Rapunzel X Captain America.....24

Gambar.8 Cosplay Karakter Yor Briar (Forger) dari Anime Spy X Family.....25

Gambar.9 Cosplay Parodi karakter Senku Ishigami dari Anime Dr. Stone.....25

Gambar.10 Cosplay karakter Perfect Cell dari Anime Dragon Ball Z.....26

Gambar.11 Cosplay Group Project Anime One Piece.....26

Gambar.12 Cosplay menggunakan pakaian pada zaman Rennaisance dan Medieval pada Event Ren Faire.....27

Gambar.13 Pakaian harian yang terinspirasi dari karakter Snow White dari film Disney Snow White and The Seven Dwarfs.....27

Gambar.14 Cosplay karakter Hatsune Miiku dari Anime Idol Vocaloid.....28

Gambar.15 Peta Kota Semarang.....42

Gambar.16 Facebook Page Komunitas COSMA.....50

Gambar.17 Akun Instagram Komunitas COSMA.....52

Gambar.18 Foto cosplayer anggota COSMA saat berkumpul pada Event Venturian Isekai.....63

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Fenomena *cosplay* merupakan bagian penting dari budaya populer global dan mendapatkan perhatian yang signifikan di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. *cosplay* merupakan praktik dimana individu berpakaian dan berperan sebagai karakter fiksi dari media popular seperti *anime*, *manga*, film, dan permainan video (Saito, 2012). Fenomena ini telah berkembang menjadi sebuah subkultur yang dinamis, di mana partisipan tidak hanya meniru penampilan karakter, tetapi juga menciptakan interpretasi unik mereka sendiri. *Cosplay* tidak hanya sekedar hobi, tetapi juga sebuah bentuk ekspresi budaya Jepang yang kompleks, yang mencerminkan identitas, kreativitas dan interaksi sosial (Brenner, 2017). Budaya *cosplay* yang berasal dari Jepang telah memengaruhi banyak remaja di Indonesia, menciptakan ruang sosial dimana mereka dapat mengekspresikan identitas dan kreativitas mereka.

Menurut penelitian terdahulu, "*cosplay* adalah 'Jalan Ninjaku' Sebuah "*Interpretativa Phenomenological*" yang menjadi acuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Pramana dan Masykur yang menuliskan bahwa *cosplay* memiliki makna mendalam bagi para pelakunya. *cosplay* dilihat sebagai cara untuk mengekspresikan diri, mengembangkan keterampilan, dan membangun hubungan sosial yang kuat. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis untuk memahami pengalaman pribadi *cosplayer*, dengan menyoroti tiga tema utama: makna, penampilan, dan peran komunitas dalam mendukung *cosplayer* (Pramana & Masykur,2020).

gambar.1 *Cosplay* karakter Frieren dari Anime Sousou no Frieren



sumber. Dokumen pribadi 2024

gambar.2 Foto bersama *cosplayer* di Event Semilir Japan Matsuri



sumber. Dokumen pribadi 2022

Komunitas COSMA memberikan pengaruh yang besar dalam memperkenalkan dan mempopulerkan *cosplay* di Semarang. COSMA juga menjadi tempat support terbaik bagi para *cosplayer* untuk berani mengikuti kompetisi bergengsi dan meraih prestasi-prestasi gemilang. Komunitas COSMA sebagai salah satu komunitas *cosplay* lokal, menjadi contoh nyata bagaimana *cosplay* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga arena yang diisi dengan persaingan, kolaborasi, dan dinamika sosial yang kompleks. Keberadaan komunitas COSMA menjadi tempat bagi para *cosplayer* untuk membangun identitas sosial, mengakumulasi berbagai bentuk modal, serta mendapatkan posisi dalam struktur sosial komunitas tersebut.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana habitus *cosplayer* di komunitas COSMA terbentuk, bagaimana mereka mengakumulasi modal untuk mendapatkan pengakuan, serta bagaimana COSMA berfungsi sebagai arena persaingan dan interaksi sosial di antara anggotanya. Adanya pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk memilih judul "*Cosplay* Sebagai Arena Gaya Hidup Baru bagi Anak Muda (Studi pada Komunitas COSMA Semarang)".

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA terbentuk dan mempengaruhi gaya hidup mereka?
2. Bagaimana *cosplayer* di komunitas COSMA mengonstruksi modal dalam komunitas sebagai arena untuk memperoleh pengakuan dan posisi dalam dunia *cosplay*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang terdapat dalam penelitain ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA terbentuk dan mempengaruhi gaya hidup mereka.

2. Untuk mengetahui bagaimana *cosplayer* di komunitas COSMA mengonstruksi modal dalam komunitas sebagai arena untuk memperoleh pengakuan dan posisi dalam dunia *cosplay.*

D. MANFAAT PENELITIAN

Adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca antara lain :

1. Manfaat Teoritis :
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman teoritis tentang fenomena sosial, khususnya dalam konteks *cosplay* dan dampak sosialnya. Dengan menggunakan teori praktik sosial Pierre Bourdieu, penelitian ini akan memberikan perspektif baru tentang bagaimana struktur sosial, modal, dan habitus memengaruhi perilaku dan interaksi individu dalam komunitas *cosplay.*
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi penting bagi literatur akademik, dengan memberikan wawasan baru dan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena *cosplay* dan implikasinya dalam konteks sosial. Penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi peneliti, mahasiswa, dan praktisi yang tertarik dalam studi sosiologi, budaya populer, dan bidang terkait lainnya.
   c. Penelitian ini dapat menghasilkan model analisis baru untuk memahami fenomena *cosplay* dalam konteks komunitas subkultur. Model analisis ini dapat digunakan untuk memahami fenomena sosial serupa dalam komunitas subkultur lainnya.
2. Manfaat Praktis :
   a. Peningkatan Pemahaman Komunitas COSMA

      Hasil penelitian ini diharapkan Penelitian ini dapat membantu komunitas COSMA memahami dinamika internal komunitas, seperti bagaimana habitus, modal, dan persaingan memengaruhi interaksi antar anggota. Ini dapat membantu komunitas dalam membangun strategi untuk meningkatkan rasa kebersamaan, mengurangi konflik, dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif.
   b. Membantu *cosplayer* dalam pengembangan diri

      Penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi *cosplayer*, seperti bagaimana membangun modal budaya, sosial, dan ekonomi untuk

meningkatkan kualitas *cosplay* dan memperoleh pengakuan. Ini dapat membantu *cosplayer* dalam mengembangkan diri dan mencapai tujuan mereka dalam komunitas *cosplay*.

c. Membantu *Stakeholder* dalam Mengatur Komunitas *Cosplay*

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi *stakeholder*, seperti penyelenggara acara *cosplay*, sponsor, dan organisasi terkait, dalam memahami kebutuhan dan dinamika komunitas *cosplay.* Ini dapat membantu mereka dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mendukung dan mengembangkan komunitas *cosplay.*

d. Menjadi Bahan Referensi untuk Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti fenomena *cosplay* di komunitas lain atau dengan perspektif yang berbeda. Ini dapat membantu dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman tentang fenomena *cosplay* secara lebih luas.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka membantu membangun dasar teoritis dan memberikan konteks untuk penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka berisi tentang kajian sebelumnya yang berkaitan dengan judul skripsi. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti membagikan kajian pustaka menjadi 2 bagian yaitu tentang fenomena *cosplay* dan komunitas *cosplay.*

1. Fenomena *Cosplay*

Kajian mengenai fenomena *cosplay* telah banyak dikaji oleh para peneliti terdahulu. Antara lain, Wulandari dan Santoso (2023), Saputra dan Maulana (2021), Dewi dan Prasetyo (2021), Hidayat dan Kartika (2024), Wijaya dan Kusumawati (2020). Fenomena *cosplay* telah menjadi bagian dari budaya populer di kalangan remaja. *cosplay* adalah aktifitas dimana individu mengenakan kostum dan aksesori untuk menggambarkan karakter fiksi dari berbagai media. Di Indonesia, *cosplay* telah berkembang menjuadi kegiatan yang populer di kalangan remaja dan dewasa. Dalam penelitannya Wulandari dan Santoso (2023) mengkaji dan mengeksplorasi alasan dibalik meningkatnya popularitas *cosplay* di kalangan remaja Indonesia. Banyak faktor yang mempengaruhi seperti pengaruh budaya populer Jepang (*anime, manga, video game*) yang dibahas oleh Saputra dan Maulana (2021) dimana memiliki

pengaruh besar terhadap minat remaja Indonesia dalam *cosplay*. Dewi dan Prasetyo (2021) menyoroti bahwa platform media sosial seperti Instagram, TikTok dan YouTube telah memainkan peran yang sangat penting dalam menyebarkan dan meningkatkan popularitas *cosplay*. Media sosial juga memungkinkan *cosplayer* untuk berbagi karya, inspirasi dan berinteraksi dengan *cosplayer* lainnya di seluruh dunia.

Hidayat dan Kartika (2024) dalam pengamatannya menemukan bahwa *cosplay* membantu remaja dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan membangun komunitas yang mendukung. Komunitas *cosplay* memberikan ruang bagi remaja untuk bertemu dengan individu lain yang memiliki minat yang sama, berbagi pengalaman dan membangun jaringan sosial. Hal ini juga dikaji oleh Wijaya dan Kusumawati (2020) menjelaskan bahwa komunitas *cosplay* harus menyediakan ruang yang aman bagi remaja untuk mengekspresikan dan mengembangkan diri tanpa takut akan stigma atau diskriminasi. Selain itu, komunitas *cosplay* juga membantu dalam membangun keterampilan sosial dan kolaboratif, memberikan dukungan emosional dan sosial, serta menawarkan platform untuk berkompetisi untuk memperoleh penghargaan dan pengakuan atas keterampilan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri tetapi juga dapat membuka peluang karir.

Tabel. 1 Perbandingan dengan penelitian terdahulu.

Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Wulandari & Santoro (2023)	Ekspresi diri dan penciptaan identitas sosial melalui *cosplay.*	Sama-sama melihat *cosplay* sebagai sarana pembentukan identitas.	Penelitian baru akan menganalisis lebih dalam menggunakan konsep *habitus* dalam komunitas COSMA.
Saputra & Maulana (2021)	*cosplay* sebagai bentuk konsumsi simbolik dalam budaya populer.	Mengkaji *cosplay* sebagai cara membangun status sosial.	Peneliti akan mengaitkan dengan konsep modal budaya dalam arena COSMA, melihat bagaimana modal ini memengaruhi gaya hidup.

Dewi & Prasetyo (2021)	Komunitas *cosplay* sebagai arena sosial dengan aturan dan struktur.	Sama-sama meneliti struktur komunitas *cosplay* yang memiliki aturan dan norma.	Peneliti akan lebih memfokuskan pada konsep *field* dalam komunitas COSMA, serta bagaimana modal dan habitus berperan di dalamnya.
Hidayat & Kartika (2024)	*cosplay* sebagai aktivitas kreatif terkait ekonomi kreatif dan sumber pendapatan.	Mengakui *cosplay* sebagai potensi ekonomi bagi *cosplayer.*	Peneliti akan menganalisa dalam konteks ekonomi kapital sosial di COSMA.
Wijaya & Kusumawati (2020)	Motivasi dan kepuasan pribadi dalam ber*cosplay.*	Sama-sama melihat motivasi individu dalam berpartisipasi di *cosplay.*	Penelitian baru akan menghubungkan dengan habitus dan bagaimana motivasi ini membentuk gaya hidup dalam konteks komunitas COSMA.

2. Komunitas *cosplay*

Kajian mengenai komunitas *cosplay* sudah banyak dikaji oleh para peneliti terdahulu, diantaranya; Kusumastutik (2016), Pramana dan Masykur (2020), Pradana (2023), Purnamasari dkk (2024), Kusumadewi dan Hastasari (2020). Komunitas *cosplay* adalah kelompok sosial yang terdiri dari individu-individu yang memiliki minat bersama dalam kegiatan *cosplay*, yaitu memerankan karakter dari *anime, manga, film, game*, dan media populer lainnya. Di dalam komunitas ini, para *cosplayer* berkumpul untuk berbagi hobi, berdiskusi tentang karakter favorit, berbagi tips membuat kostum, serta saling mendukung dan menginspirasi dalam berkreasi. Kusumadewi dan Hastasari (2020) mengidentifikasi bahwa *cosplay* membantu individu dalam mengekspresikan diri mereka melalui karakter-karakter dari media populer, yang sekaligus membentuk hubungan sosial dalam komunitas tersebut. *cosplay* tidak hanya sebagai aktivitas hobi, tetapi juga sebagai platform untuk pembentukan identitas pribadi dan sosial.

Melalui *cosplay*, individu merasa diterima dalam komunitas yang berbagi minat yang sama. Purnamasari (2024) menganalisis bagaimana media sosial mempengaruhi perkembangan komunitas *cosplay*, terutama dalam hal interaksi sosial dan pembentukan identitas digital. Media sosial

berperan penting dalam memperkuat hubungan antar *cosplayer,* memperluas jaringan sosial, dan menciptakan ruang untuk ekspresi diri. Purnamasari juga menyoroti bagaimana *cosplay* bertransformasi menjadi bentuk *personal branding* dalam era digital. Kusumastutik (2016) mengidentifikasi bahwa *cosplay* merupakan bagian dari budaya pop yang memberi ruang bagi para anggotanya untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan norma sosial melalui penggambaran karakter-karakter dalam media populer. Dalam komunitas *cosplay*, anggota dapat memperluas pemahaman mereka tentang budaya populer serta menjalin hubungan sosial yang lebih kuat dengan anggota lain, sehingga menciptakan komunitas yang inklusif. Pradana (2023) meneliti bagaimana pandemi COVID-19 mempengaruhi hubungan sosial di komunitas *cosplay* di Bandung. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengeksplorasi cara-cara yang dilakukan para *cosplayer* untuk mempertahankan hubungan sosial mereka selama masa pembatasan sosial. Komunitas tetap aktif melalui interaksi daring, memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk berbagi pengalaman dan tetap berkomunikasi meskipun tidak dapat bertemu langsung. Pramana dan Maykur (2020) mengkaji pengalaman penggemar *cosplay* selama pandemi COVID-19, dan bagaimana mereka mengatasi keterbatasan fisik dalam berinteraksi secara langsung dengan memanfaatkan platform online. Meskipun pandemi membatasi pertemuan fisik, komunitas *cosplay* masih bisa menjaga hubungan sosial mereka melalui media sosial, tetap berbagi informasi, dan melakukan kegiatan secara virtual.

Tabel.2 Perbandingan dengan penelitisan terdahulu

Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Kusumastutik (2016)	*cosplay* sebagai media ekspresi budaya pop yang betrkembang di kalangan anak muda.	Sama-sama mengkaji *cosplay* sebagai bagian dari budaya global yang diadaptasi ke konteks lokal.	Penelitian baru akan meneliti lebih dalam mengenai bagaimana cultural capital dalam COSMA membentuk gaya hidup anggota.

Pramana & Masykur (2020)	Identitas dan gaya hidup *cosplayer* dengan fokus pada motivasi pribadi dan sosial.	Mengkaji pembentukan identitas melalui cosplay.	Peneliti akan menghubungkan motivasi tersebut dengan konsep habitus yang berkembang di arena COSMA.
Pradana (2023)	*cosplay* sebagai aktivitas ekonomi kreatif dan seumber pendapatan.	Mengakui aspek ekonomi dalam cosplay.	Penelitian baru akan melihat ekonomi kapital sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi gaya hidup dalam komunitas COSMA
Purnamasari dkk (2024)	Komunitas *cosplay* sebagai ruang sosial yang mendukung solidaritas dan interaksi sosial.	Melihat komunitas sebagai arena interaksi sosial dan solidaritas.	Peneliti akan menganalisis komunitas COSMA dengan lebih spesifik sebagai field dalam teori Bordieu dan peran kapital di dalamnya.
Kusumadewi & Hastasari (2020)	Pengaruh budaya populer terhadap identitas anak muda dalam komunitas cosplay.	Melihat bagaimana identitas *cosplayer* dibangun melelui budaya pop.	Peneliti akan menganalisis lebih lanjut bagaimana anggota COSMA mengakumulasi cultural capital dan dampaknya pada gaya hidup.

F. KERANGKA TEORI

1. Definisi Konseptual

   a. Cosplay

      Definisi dari *cosplay* adalah memakai pakaian beserta aksesori dan riasan wajah, dan memerankan suatu tokoh dalam anime, manga, permainan video, film, dan kartun meniru semirip mungkin sesuai dengan tokoh yang diperankan (Ito, 2012). *Cosplay* lebih dari sekedar mengenakan kostum dan riasan wajah, ini adalah bentuk ekspresi diri dan identitas dimana individu dapat menghidupkan karakter yang mereka sukai.

Cosplay seringkali melibatkan elemen kreatif seperti pembuatan kostum dan makeup, selain itu juga keahlian berakting dan bermain peran, serta berinteraksi dengan komunitas penggemar yang memiliki minat serupa (Muir, 2015). *Cosplay* di Jepang bahkan melibatkan pembuatan kostum dengan sangat detail dan acapkali berpartisipasi dalam acara kompetisi dan pemotretan khusus untuk *cosplay*, hal ini juga akhirnya diikuti oleh *cosplayer* di seluruh dunia. Dalam konteks sosial dan budaya pop, fenomena *cosplay* juga mencerminkan bagaiman budaya pop Jepang mempengaruhi identitas pribadi dan interaksi sosial sesama penggemar (Kinsella, 2007).

b. Arena

Arena (field) merupakan ruang sosial tempat para aktor individu maupun kelompok berpraktik, berkompetisi, dan berjuang mempertahankan atau mengubah struktur kekuasaan yang ada melalui penggunaan modal.

Arena memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, arena tersusun secara hierarkis. Kedua, terjadi kompetisi dan pertarungan simbolik antar aktor untuk memperoleh otoritas dan pengakuan. Ketiga, arena memiliki aturan main internal atau nomos. Keempat, arena bersifat otonom relatif (Swartz, 1997). Kelima, dalam arena terjadi konversi modal, yakni proses mengubah satu jenis modal menjadi modal lain yang diakui dan berguna dalam arena tersebut.

c. Gaya Hidup Baru

Gaya hidup baru merujuk pada pola hidup yang muncul seiring dengan perkembangan zaman, perubahan sosial, dan kemajuan teknologi. Konsep ini mencakup preferensi konsumsi, cara berinteraksi, nilai-nilai yang diadopsi, serta cara individu mengekspresikan identitas mereka dalam kehidupan sehari-hari (Giddens & Duneier, 2021).

Gaya hidup baru memiliki beberapa karakteristik, di antaranya: berbasis digital, yaitu mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (belanja online, komunitas virtual, *remote working*); berorientasi pada keberlanjutan dan kesadaran lingkungan; menekankan kesehatan fisik dan mental sebagai bagian dari kualitas hidup; lebih individualistis namun tetap menjalin koneksi sosial secara virtual; ekspresif terhadap identitas, melalui partisipasi dalam komunitas atau hobi tertentu (Ningsih, 2023)

d. Anak Muda

Konsep anak muda tidak hanya merujuk pada kategori usia biologis, tetapi juga pada posisi sosial dan kultural dalam masyarakat. Secara psikologis, masa muda dipahami sebagai periode transisi menuju kedewasaan yang ditandai oleh perubahan emosional, pencarian identitas, dan eksperimen sosial (Hall, 1904).

Anak muda memiliki karakteristik khas, seperti sikap yang dinamis, terbuka terhadap perubahan, serta minat tinggi terhadap media dan budaya populer (Santrock, 2003). Mereka juga memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan diri, mencari jati diri, dan membentuk identitas melalui gaya hidup. Raharjo (2010) mengklasifikasikan anak muda dalam beberapa tipe: konformis, yang mengikuti arus budaya dominan; kritis, yang mempertanyakan nilai yang ada; serta kreatif produktif, yaitu anak muda yang secara aktif menciptakan dan mereproduksi budaya.

e. Komunitas *Cosplay*

Komunitas adalah sekumpulan individu yang saling berinteraksi dan terhubung dalam satu kelompok berdasarkan kesamaan lokasi geografis, minat, nilai, atau tujuan bersama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas diartikan sebagai "kelompok orang yang memiliki kesamaan keadaan sosial, kebiasaan, atau minat." Dalam konteks sosiologi, komunitas dipahami sebagai suatu kelompok sosial tempat individu berbagi nilai, norma, dan praktik bersama yang membentuk ikatan sosial dan rasa kebersamaan (Durkheim, 2012).

Komunitas memiliki sejumlah karakteristik utama. Pertama, terdapat interaksi sosial yang berkelanjutan antaranggota, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kedua, komunitas dibentuk atas dasar kesamaan tujuan, minat, atau nilai yang dijadikan landasan untuk

membangun rasa memiliki dan solidaritas. Ketiga, adanya identitas kolektif yang membedakan komunitas tersebut dari kelompok sosial lainnya. Keempat, komunitas juga biasanya memiliki struktur sosial tertentu, baik formal maupun informal, yang mengatur peran, aturan, dan mekanisme interaksi antaranggota (Effendy, 2006).

2. Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

a. Konsep Praktik Sosial Pierre Bourdieu

Menurut Pierre Bourdieu (1977), praktik merupakan hasil interaksi dinamis antara internalisasi dari faktor-faktor eksternal dan eksternalisasi dari faktor-faktor internal. Faktor eksternal mencakup struktur objektif yang berada di luar individu dalam konteks sosial. Sementara faktor internal melibatkan segala hal yang terkait dengan individu itu sendiri. Konsep teori praktik dalam pemikiran Pierre Bourdieu memiliki keterkaitan erat dengan kerangka sosiologisnya yang mencakup konsep-konsep kunci seperti habitus, modal, dan arena. Praktik merujuk pada cara individu menerapkan habitus mereka dalam berbagai konteks sosial atau arena (Bourdieu, 1977). Bourdieu mengemukakan sebuah rumus untuk menjelaskan teori praktik, yaitu (Habitus x Modal) + Ranah. Dengan rumus tersebut, Bourdieu menggambarkan bagaimana disposisi individu (habitus) dan sumber daya yang dimilikinya (modal) saling berinteraksi dalam sebuah ranah atau arena tertentu, sehingga kemudian praktik atau tindakan nyata muncul sebagai hasil dari interaksi ketiga unsur tersebut.

b. Asumsi Dasar Teori Praktik Pierre Bourdieu

Bourdieu memandang realitas sosial sebagai sebuah hubungan dialektika yang dinamis antara individu sebagai agen (struktur subjektif) dan struktur sosial (struktur objektif). Bourdieu mengenalkan ide-ide konseptual untuk menggambarkan struktur "subjektif" dan "objektif". Ia merumuskan konsep habitus dan arena (*field)* guna menjelaskan dinamika ini. Habitus merujuk pada keseluruhan disposisi dan karakteristik yang dimiliki oleh seorang agen (individu). Ketika habitus bertemu dalam suatu arena maka menciptakan bentuk modal atau kapital. Modal tersebut dapat berupa modal sosial, ekonomi, kultural, atau simbolik. Maka dalam teori

ini, struktur sosial memiliki pengaruh yang kuat terhadap habitus individu, tetapi agen juga memiliki peran dalam membentuk dan mereproduksi struktur tersebut melalui tindakan mereka. Interaksi dialektika ini yang disebut dengan Bourdieu sebagai "praktik".

c. Konsep Kunci Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

1) Habitus

Habitus, adalah konsep yang menggambarkan disposisi individu yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial. Habitus tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang seiring dengan pengalaman dan interaksi kita. Habitus bekerja secara tidak sadar, memengaruhi perilaku kita tanpa kita sadari karena habitus telah menjadi bagian integral dari diri kita (Bourdieu, 1990).

Dalam konteks penelitian ini habitus dapat memengaruhi cara anak muda memilih karakter yang ingin mereka *cosplay*, cara mereka membuat kostum, dan cara mereka berinteraksi dengan komunitas *cosplay*. Anak muda yang dibesarkan dalam lingkungan yang mendukung kreativitas dan ekspresi diri mungkin memiliki habitus yang lebih terbuka terhadap *cosplay* dan lebih mudah beradaptasi dengan komunitas *cosplay*. Mereka mungkin lebih mudah berinteraksi dengan anggota komunitas, berbagi pengetahuan, dan berkolaborasi dalam membuat kostum (Goffman, 1959).

2) Modal

Bourdieu (1977), modal tidak hanya didefinisikan sebagai kekayaan materi semata, melainkan sebagai hasil akumulasi pekerjaan yang termanifestasi dalam bentuk yang terkonkretkan atau tercermin dalam diri seseorang. Modal dapat diartikan sebagai rangkaian sumber daya, berupa materi maupun nonmateri, yang dimiliki oleh individu atau kelompok tertentu dan dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan. Terdapat empat jenis modal menurut Bourdieu (1986) yaitu modal sosial, modal ekonomi, modal budaya, dan modal simbolik.

Dalam penelitian ini, konsep modal yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu digunakan untuk menganalisis bagaimana individu dalam komunitas COSMA membangun posisi dan identitas sosial mereka dalam arena cosplay. Modal mencakup berbagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh individu, seperti modal sosial (jaringan relasi dalam komunitas), modal ekonomi (kemampuan finansial dalam menunjang aktivitas *cosplay*), modal budaya (pengetahuan dan keterampilan terkait kostum, riasan, dan karakter), serta modal simbolik (pengakuan, reputasi, dan prestise dalam komunitas). Keempat jenis modal ini saling berkaitan dan dapat mengalami proses konversi, yang pada akhirnya memengaruhi dinamika hubungan, pola interaksi, serta posisi sosial para anggota dalam komunitas cosplay.

3) Arena

Arena atau ranah (*field)* dalam konsep Bourdieu dapat diartikan sebagai suatu sistem di mana jaringan terbentuk melalui hubungan relasional. Arena merujuk pada sebuah ruang sosial di mana individu atau kelompok berpartisipasi dalam interaksi dan kompetisi. Bourdieu (1993) menjelaskan di dalam arena apapun, agen-agen yang menempati berbagai macam posisi yang ada terlibat dalam kompetisi memperebutkan kontrol kepentingan atau sumber daya yang khas dalam sebuah arena. Secara sederhana, arena atau ranah ini terkait erat dengan kehidupan sosial dan menjadi tempat persaingan untuk memperoleh modal positif dalam suatu sistem jaringan sosial.

Dalam penelitian ini, arena sebagai ruang sosial tempat terjadinya praktik dan interaksi antar anggota komunitas COSMA. Mengacu pada konsep Bourdieu (1993), arena merupakan sistem relasional di mana agen-agen berkompetisi untuk memperoleh dan mengakumulasi modal yang bernilai dalam ranah tersebut, seperti modal sosial, budaya, dan simbolik. Komunitas COSMA sebagai

arena menunjukkan adanya dinamika persaingan dan strategi antar individu dalam membangun posisi dan pengakuan sosial melalui aktivitas cosplay.

G. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data guna mencapai tujuan dan manfaat tertentu. Terdapat empat elemen dalam metode penelitian yaitu, bentuk cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu metode penelitian ini menjadi salah satu cara ilmiah yang biasa di pakai untuk mendapatkan data objek dari penelitian yang bertujuan sebagai pemecahan suatu masalah.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

   Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan *(field research).* Peneliti mendatangi langsung dua lokasi penelitian yaitu di *base camp* komunitas COSMA, dan acara festival jejepangan yang diadakan di Kota Semarang. Jenis penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian dengan melihat dan mengamati gejala-gejala yang ada pada objek di suatu kelompok, jenis penelitian ini dilaksanakan secara sistematis seperti mengusung data yang ada di lapangan (Arikunto, 1995). Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Tylor dalam buku karya Moleong tahun 2017 mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata maupun pernyataan lisan dari orang-orang, dan juga tingkah laku atau perilaku yang bisa diamati (Moleong, 2017).

   Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini berperan penting dalam membangun dasar pengetahuan yang komprehensif mengenai berbagai fenomena sosial. Digunakan untuk mengumpulkan data tentang perilaku, sikap, opini, atau karakterisktik suatu kelompok atau masyarakat tanpa menguji hipotesis tertentu, bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial secara akurat dan sistematis (Sugiyono, 2016). Mengambil kutipan dari Neuman (2014) *"Descriptive research presents a picture of specific details of a situation, sosial setting, or relationship. It focuses on 'how' and 'why' questions, rather than just 'what' is happening"*. Penelitian

dengan pendekatan deskriptif juga menyajikan gambaran rinci dari suatu situasi, lingkungan sosial dan hubungan, berfokus pada pertanyaan ‘bagaimana’ dan ‘mengapa’ daripada hanya ‘apa’ yang terjadi (Neuman, 2014). Dalam penelitian ini, fokus kepada pandangan dan dampak fenomena *cosplay* di Kota Semarang.

2. **S**umber dan Jenis Data

   Sumber data pada penelitian ini berdasar pada data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada informasi yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau berasal dari lapangan, diperoleh dengan cara survei,wawancara dan observasi. Data sekunder adalah data yang di peroleh secara tidak langsung oleh peneliti. Data sekunder adalah informasi yang sudah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain maupun dari sumber yang telah tersedia seperti publikasi, basis data, literatur, dan laporan penelitian sebelumnya (Sugiyono, 2016).

3. Teknik Pengumpulan Data

   Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut teknik pengumpulan data dalam penelitian ini :

   a. Observasi

      Observasi merupakan teknik pengumpulan data paling penting dalam penelitian kualitatif, dimana peneliti secara sistematis mengamati dan mencatat perilaku, kegiatan atau fenomena yang terjadi secara langsung di lapangan. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif lengkap. Observasi partisipatif lengkap adalah suatu metode dimana peneliti terlibat dalam aktivitas sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber informasi penelitian. Informasi yang diperoleh melalui observasi partisipan lebih bernuansa dan membantu untuk memahami tingkat pentingnya setiap perilaku yang diamati. Dalam mengumpulkan data, peneliti terlibat penuh dalam aktivitas sumber data. Oleh karena itu, atmosfernya alami, peneliti tidak terlihat seperti dalam penelitian. Ini merupakan keterlibatan tertinggi peneliti dalam aktivitas kehidupan yang diteliti (Sugiyono, 2007). Observasi dilakukan oleh peneliti yang mengamati, ikut serta dan terjun langsung ke lokasi penelitian pada acara festival *cosplay* di Kota Semarang dan *base camp* komunitas COSMA.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi suatu topik mengenai sikap, perilaku, pengalaman, aspirasi, dan harapan individu yang diungkapkan responden melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (Jacob,1988). Wawancara dilakukan untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diteliti atau untuk memperoleh informasi lebih rinci dari informan (Sugiyono,2016). Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur adalah wawancara yang menggabungkan elemen-elemen dari wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, yang dimana pewawancara memiliki panduan pertanyaan atau topik yang dibahas, namun dapat bebas mengeksplorasi jawaban informan lebih lanjut dengan pertanyaan tambahan yang tidak di rencanakan sebelumnya (Kvale,2009). Wawancara ini memungkinkan fleksibilitas dan kedalaman dalam pengumpulan data.

Pemilihan informan dalam wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive*, dimana pemilihan informan dilakukan berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti memilih individu atau kelompok yang dianggap memiliki informasi yang relevan dengan masalah penelitian (Patton,2015). Teknik ini tidak bersifat acak, melainkan didasarkan pada penilaian subjektif peneliti tentang siapa yang dapat memberikan informasi yang paling berharga dan relevan dengan kebutuhan penelitian. Kriteria yang akan dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1) Keanggotaan Aktif di Komunitas COSMA

   Informan adalah anggota komunitas COSMA yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan komunitas, baik sebagai anggota tetap maupun partisipan yang sering hadir dalam acara atau pertemuan COSMA.

2) Pengalaman dalam Dunia *cosplay*

   Informan memiliki pengalaman minimal satu tahun dalam dunia *cosplay* agar dapat memberikan wawasan mendalam tentang perkembangan gaya hidup dalam komunitas COSMA.

3) Frekuensi Partisipasi dalam Kegiatan Cosplay

Informan sering berpartisipasi dalam kegiatan terkait *cosplay* baik di tingkat lokal maupun nasional. Hal ini menunjukkan keterlibatan dan kedalaman pengalaman mereka.

4) Pengaruh dalam Komunitas

Informan dianggap berpengaruh dalam komunitas, misalnya sebagai panutan atau memiliki banyak pengikut, sehingga dapat memberikan pandangan tentang norma, nilai, dan gaya hidup yang dianut dalam komunitas COSMA.

5) Usia dan Status Pekerjaan

Menyesuaikan kriteria berdasarkan rentang usia yang relevan (18-35 tahun), yaitu remaja hingga dewasa muda serta status pekerjaan atau pendidikan yang menunjukkan kecenderungan mereka memilih *cosplay* sebagai gaya hidup.

6) Keterbukaan untuk Wawancara Mendalam

Informan bersedia dan nyaman untuk diwawancarai secara mendalam, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih kaya dan reflektif mengenai pandangan serta pengalaman mereka dalam komunitas COSMA.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu catatan yang mencatat kejadian berdasarkan kenyataan masa lalu. Bentuk dokumen meliputi tulisan, gambar, dan karya monumental individu tertentu. Dalam konteks penelitian kualitatif, selain penggunaan teknik observasi dan wawancara, dokumentasi juga memegang peranan penting. Pengumpulan data yang berhasil melalui wawancara dan observasi mungkin lebih dapat diandalkan jika didukung oleh dokumentasi untuk penelitian ini. Dokumentasi yang dimaksud adalah foto, gambar, dan arsip yang berkaitan dengan berbagai kegiatan yang dilakukan peneliti selama menjalankan tugasnya (Sugiyono, 2016).

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengorganisasian, pengolahan, dan interpretasi data yang dikumpulkan untuk mengekstraksi informasi yang berguna dan mendukung pengambilan keputusan. Teknik analisis data bertujuan untuk memahami fenomena yang kompleks dan mendalam berdasarkan sudut pandang partisipan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian kualitatif, umumnya meliputi langkah-lanhgkah sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah data menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan dikelola. Reduksi data penting untuk memastikan bahwa peneliti fokus pada esensi data yang relevan dan membantu dalam proses penarikan kesimpulan yang lebih mendalam dan bermakna. (Moleong, 2017) menjelaskan bahwa reduksi data adalah bagian dari analisis data yang melibatkan pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data yang telah diperoleh dari lapangan.

b. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah tahap dimana data yang telah diolah dan dianalisis, disusun dan disajikan dalam bentuk yang dapat dipahami dan digunakan untuk menarik kesimpulan. Penyajian data ini bertujuan untuk menggambarkan temuan penelitian secara sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan untuk memahami hasil penelitian (Sugiyono, 2019).

c. Penarikan Simpulan

Penarikan simpulan adalah tahap penting, dimana peneliti menarik garis bawah dari temuan yang telah dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti mencari hubungan antara data yang telah ditampilkan untuk menemukan pola, tema, atau konsep utama. Proses ini melibatkan identifikasi, sintesis, dan interpretasi temuan-temuan kunci yang muncul dari data yang telah dikumpulkan.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam menyusun skripsi ini terdiri dari 7 bab. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan penulisan skripsi yang sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metodelogi Penelitian (berupa Jenis Penelitian, Sumber data, Teknik Pengumpulan data, dan Teknik Analisis Data).

BAB II *COSPLAY*, GAYA HIDUP BARU,KOMUNITAS COSMA DAN TEORI PRAKTIK SOSIAL PIERRE BOURDIEU

Bab ini akan menjelaskan mengenai kerangka teori yang peneliti gunakan, yaitu teori praktik sosial Pierre Bourdieu untuk menganalisa *cosplay* sebagai arena gaya hidup baru bagi anak muda di Kota Semarang.

BAB III KOMUNITAS COSMA SEMARANG

Bab ini akan menjelaskan mengenai gambaran umum Kota Semarang dan komunitas COSMA, meliputi sejarah komunitas, visi-misi, struktur organisasi, kegiatan komunitas, nilai-norma, interaksi dengan masyarakat luas, dan perkembangan komunitas.

BAB IV HABITUS *COSPLAYER* DALAM KOMUNITAS COSMA

Bab ini akan menjelaskan mengenai terbentuknya habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA dan pengaruhnya terhadap gaya hidup *cosplayer*.

BAB V AKUMULASI MODAL *COSPLAYER* DAN FUNGSI KOMUNITAS COSMA SEBAGAI ARENA TERJADINYA PERSAINGAN DAN INTERAKSI ANTAR *COSPLAYER*

Bab ini akan menjelaskan mengenai akumulasi modal (budaya, sosial, ekonomi, simbolik) *cosplayer* dan fungsi komunitas COSMA yang memungkinkan terjadinya persaingan dan interaksi antar *cosplayer* sebagai upaya untuk memperoleh pengakuan dan posisi dalam arena *cosplay*.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil akhir penelitian dan saran penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

COSPLAY, ARENA, GAYA HIDUP BARU, ANAK MUDA, KOMUNITAS *COSPLAY* DAN TEORI PRAKTIK SOSIAL PIERRE BOURDIEU

A. *COSPLAY*, ARENA, GAYA HIDUP BARU, ANAK MUDA, DAN KOMUNITAS *COSPLAY*

1. Cosplay

Cosplay merupakan praktik budaya populer di mana individu mengenakan kostum dan memerankan karakter dari berbagai media seperti *anime, manga, film,* dan *video game*. Lebih dari sekadar mengenakan kostum, *cosplay* adalah bentuk ekspresi diri, identitas, dan apresiasi terhadap karakter yang dicintai. Aktivitas ini melibatkan berbagai unsur seperti pembuatan kostum, makeup, akting, dan interaksi sosial dalam komunitas penggemar (Kinsella, 2007). Dalam konteks budaya pop Jepang, *cosplay* mencerminkan bagaimana identitas terbentuk melalui konsumsi dan representasi simbolik.

Cosplay memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: peniruan karakter secara visual melalui kostum, riasan, gaya rambut, dan aksesori; elemen performatif, di mana *cosplayer* meniru bahasa tubuh, gaya bicara, atau ekspresi karakter; proses kreatif, seperti menjahit, melukis, hingga merakit properti dan kostum dengan bahan EVA foam atau PVC; eksplorasi identitas, termasuk praktik *crossplay* atau *mash-up* versi karakter; dan keterlibatan komunitas, baik secara luring (event, kompetisi) maupun daring (media sosial). Komunitas *cosplay* menjadi tempat belajar, berbagi, hingga membangun jejaring sosial berdasarkan minat yang sama (Ito, 2012). Dalam pendekatan Bourdieu, *cosplay* dapat dipahami sebagai arena sosial tempat anak muda mengakumulasi modal budaya dan simbolik, seperti keterampilan teknis, kreativitas, serta penguasaan karakter dan narasi populer. Bagi sebagian orang, *cosplay* telah menjadi bagian dari gaya hidup, bahkan karier, dengan peran sebagai *influencer*, desainer kostum, atau *brand ambassador* (Han, 2020). Aktivitas ini juga mencerminkan dinamika ekonomi kreatif dan subkultur urban, di mana *cosplay* menjadi sarana ekspresi bebas di luar batas norma sosial dominan.

Meskipun menuntut waktu, biaya, dan dedikasi tinggi, *cosplay* tetap menjadi ruang inklusif bagi siapa pun yang ingin mengekspresikan diri secara kreatif. *Cosplay* tidak hanya mempertemukan orang-orang dengan minat serupa, tetapi juga mendorong pertukaran budaya dan solidaritas komunitas, menjadikannya sebagai fenomena budaya yang dinamis dan terus berkembang di kalangan anak muda.

a. Tipe-tipe *Cosplay*

1) *Canon Cosplay*

Canon cosplay adalah jenis *cosplay* yang bertujuan untuk meniru karakter dari media sumber seakurat mungkin. Memerhatikan detail kecil, seperti pola pada pakaian, tekstur kain, atau bentuk senjata dan menguasai secara penuh perilaku karakter, termasuk gaya bicara dan ekspresi wajah. Dalam prosesnya, *cosplayer* biasanya melakukan riset mendalam dengan mengamati referensi visual dari *anime, manga, film,* atau *game* dan membuat atau membeli kostum dan aksesori yang menyerupai desain asli.

Gambar 3. Karakter Kumo Oni : Haha dari anime Demon Slayer.



Sumber. Pinterest 2024

2) *Gender-Bender Cosplay*

Cosplay ini melibatkan pengubahan gender dari karakter aslinya. Elemen desain kostum dimodifikasi agar sesuai dengan gender yang baru. Tetap mempertahankan identitas utama karakter, seperti simbol atau warna khas. Ada kebebasan kreatif untuk menyesuaikan bentuk kostum, riasan, atau gaya rambut. dalam prosesnya *cosplayer* menganalisis elemen utama dari desain asli

karakter, kemudian merancang ulang kostum dengan sentuhan feminin atau maskulin sesuai interpretasi.

Gambar 4. Naruto versi perempuan



Sumber. Pinterest 2024

3) *Original Character (OC) Cosplay*

OC cosplay adalah ketika *cosplayer* menciptakan karakter baru yang tidak ada di media resmi. Semua elemen karakter kostum, aksesori, dan cerita sepenuhnya diciptakan oleh *cosplayer*. Biasanya terinspirasi oleh tema tertentu, seperti dunia fantasi atau mitologi. Dalam prosesnya *cosplayer* membuat cerita dan mendesain karakter dengan ilustrasi atau konsep awal milik pribadi, kemudian membuat kostum dan properti yang mendukung cerita karakter tersebut.

Gambar 5. "Floria" Original character buatan cosplayer



Sumber. Dokumentasi milik cosplayer Dfaralia 2024

4) *Crossplay*

Crossplay adalah ketika *cosplayer* memerankan karakter dari gender berbeda tanpa mengubah desain aslinya. *cosplayer* wanita memainkan karakter pria (atau sebaliknya) tanpa modifikasi desain. Teknik riasan sering digunakan untuk menyamarkan atau menonjolkan ciri biologis tertentu. Dalam prosesnya *cosplayer* menekanan pada elemen visual yang dapat

memperkuat penampilan, seperti menggunakan *binder* (untuk wanita) atau prostetik wajah (untuk pria). *cosplayer* juga mempelajari postur dan gerakan karakter agar terlihat autentik.

Gambar 6. *Cosplayer* perempuan memakai kostum karakter Childe dari *game* Genshin Impact.



Sumber. Dokumentasi milik cosplayer Wipipao 2023

5) *Mash-up Cosplay*

Cosplay ini menggabungkan elemen desain dari dua atau lebih karakter atau konsep. *Cosplayer* harus tetap mempertahankan identitas dasar karakter meskipun ada penggabungan. Dalam prosesnya *cosplayer* mendesain kostum dengan mempertimbangkan harmoni antara elemen yang berbeda. *Cosplayer* juga membuat properti yang mendukung konsep gabungan.

Gambar 7. Rapunzel x Captain America.



Sumber. Pinterest 2024

6) *Casual Cosplay*

Cosplay ini menampilkan karakter dalam versi yang lebih sederhana atau kasual. *Cosplayer* cukup menonjolkan elemen khas karakter dengan menggunakan pakaian sehari-hari yang menyerupai

warna atau gaya karakter. Dalam prosesnya, *cosplayer* hanya memadukan pakaian biasa dengan aksesori tertentu untuk menyerupai karakter.

Gambar 8. Karakter Yor Briar (Forger) dari anime Spy x Family.



Sumber. Pinterest 2024

7) *Humorous atau Parody Cosplay*

Tipe *cosplay* ini bertujuan untuk menciptakan versi lucu atau satir dari karakter tertentu. Seperti menggunakan bahan tidak lazim seperti kardus, plastik, atau barang sehari-hari dan sering kali melebih-lebihkan atribut tertentu untuk efek humor. Dalam prosesnya *cosplayer* mendesain ulang karakter dengan pendekatan komedi.

Gambar 9. Parodi karakter Senku Ishigami dari anime Dr. Stone



Sumber Pinterest 2024

8) *Armored Cosplay*

Jenis *cosplay* ini berfokus pada karakter yang mengenakan *armor* atau perlengkapan tempur. *Armor* sering dibuat dari *EVA foam, Worbla,* atau bahan lain yang mudah dibentuk. Elemen logam atau efek kilau sering ditambahkan untuk menciptakan kesan realistis.

Cosplayer menggunakan teknik seperti *heat shaping* atau melukis untuk menciptakan efek logam atau tekstur *armor*.

Gambar 10. Karakter Perfect Cell dari anime Dragon Ball Z



Sumber. Dokumentasi milik cosplayer Gerard 2022

9) *Group Cosplay*

Cosplay ini dilakukan oleh sekelompok *cosplayer* yang memerankan karakter dari seri yang sama. Koordinasi sangat diperlukan untuk menciptakan keselarasan antar anggota. Group *cosplay* sering dilakukan di acara besar untuk menciptakan dampak visual yang lebih kuat.

Gambar 11. Cosplay Group Project anime One Piece



Sumber. Dokumen Pribadi 2023

10) *Historical atau Cultural Cosplay*

Tipe ini memadukan elemen budaya tradisional atau sejarah dengan desain karakter. Desain kostum disesuaikan dengan gaya budaya tertentu, seperti kimono atau pakaian kerajaan Eropa. Penambahan detail budaya atau ornamen tradisional untuk memperkaya desain. *cosplayer* akan mempelajari pakaian tradisional atau gaya sejarah, kemudian mengintegrasikannya ke dalam desain karakter.

Gambar 12. Sekumpulan orang yang memakai pakaian zaman Rennaisance dan Medieval pada event Ren Faire.



Sumber. Pinterest 2024

11) *Stealth cosplay (Disneybounding)*

Cosplay ini dilakukan dengan cara menyamarkan elemen karakter ke dalam pakaian sehari-hari. Fokus pada warna atau elemen kecil dari karakter. Biasanya digunakan di tempat yang melarang kostum penuh, seperti taman hiburan tertentu. *Cosplay* ini hanya memadukan pakaian kasual dengan warna khas atau aksesori ikonik.

Gambar 13. Pakaian yang terinspirasi dari karakter Snow White dari film Disney Princess



sumber. Pinterest 2024

12) *Idol Cosplay*

Tipe ini meniru kostum dan gaya dari grup idola atau karakter vokal tertentu. Kostum sering kali meniru pakaian panggung atau video musik. Penampilan dan koreografi sering menjadi bagian dari *cosplay* ini. Meniru gaya rambut, riasan, dan gerakan panggung idola tersebut.

Gambar 14.Karakter anime idol Hatsune Miiku - Vocaloid



sumber. Pinterest 2024

2. Arena

Arena (*field*) merupakan ruang sosial yang otonom tempat para aktor individu maupun kelompok berpraktik, berkompetisi, dan berjuang mempertahankan atau mengubah struktur kekuasaan yang ada melalui penggunaan modal. Arena bukanlah ruang fisik, melainkan suatu struktur relasi sosial yang terbentuk oleh posisi-posisi dan distribusi modal yang tidak merata. (Bourdieu, 1993) menjelaskan bahwa *"field is a structured space of positions (or roles) whose properties depend on their position within the structure of the distribution of power (or capital)"*. Artinya, posisi aktor dalam arena ditentukan oleh kuantitas dan kualitas modal yang dimilikinya, seperti modal ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik. Arena menjadi lokasi berlangsungnya pertarungan simbolik, yakni perjuangan antar aktor sosial untuk mempertahankan atau merebut dominasi melalui mekanisme legitimasi yang diakui oleh arena itu sendiri.

Secara umum, arena memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, arena tersusun secara hierarkis, di mana posisi sosial aktor ditentukan oleh volume dan jenis modal yang mereka miliki. Kedua, terjadi kompetisi dan pertarungan simbolik antar aktor untuk memperoleh otoritas dan pengakuan. Ketiga, arena memiliki aturan main internal atau *nomos*, yakni sistem nilai dan logika yang khas dan seringkali tidak tertulis, namun ditaati oleh aktor-aktor di dalamnya. Keempat, arena bersifat otonom relatif, artinya ia memiliki logika tersendiri yang tidak sepenuhnya tunduk pada arena lain (Swartz, 1997). Kelima, dalam arena terjadi konversi modal, yakni proses mengubah satu jenis modal menjadi modal lain yang diakui dan berguna dalam arena tersebut.

Bourdieu mengidentifikasi bahwa arena hadir dalam berbagai bentuk, tergantung dari jenis modal yang dominan di dalamnya. Di antaranya adalah arena ekonomi, di mana modal ekonomi mendominasi (misalnya pasar bisnis); arena politik, yang ditentukan oleh modal politik dan kekuasaan formal; arena pendidikan, yang menekankan pada modal budaya dan akademik; serta arena simbolik, yakni arena yang mengatur produksi dan distribusi makna, representasi, dan pengakuan (Grenfell, 2008). Dalam penelitian ini, komunitas COSMA diposisikan sebagai bagian dari arena simbolik sekaligus arena budaya, karena dalam komunitas ini terjadi produksi simbolik melalui aktivitas *cosplay* seperti pembuatan kostum, performa karakter, dan interaksi digital yang menjadi sumber modal simbolik dan budaya. *Cosplayer* yang menguasai teknik merias, desain kostum, serta memiliki jaringan sosial dan pengakuan dari komunitas akan memperoleh posisi lebih tinggi dalam struktur arena tersebut. Dengan demikian, komunitas COSMA tidak sekadar menjadi ruang berkumpulnya hobi, tetapi juga menjadi arena pertarungan sosial tempat anak muda membentuk identitas, prestise, dan posisi simbolik mereka.

3. Gaya Hidup Baru

Gaya hidup baru merujuk pada pola hidup yang muncul seiring dengan perkembangan zaman, perubahan sosial, dan kemajuan teknologi. Konsep ini mencakup preferensi konsumsi, cara berinteraksi, nilai-nilai yang diadopsi, serta cara individu mengekspresikan identitas mereka dalam kehidupan sehari-hari (Giddens & Duneier, 2021). Dalam kajian sosiologi, gaya hidup bukan hanya soal pilihan personal, melainkan juga produk dari kondisi sosial yang dipengaruhi oleh struktur kelas, modal, dan habitus sebagaimana dijelaskan oleh Pierre Bourdieu. Gaya hidup mencerminkan praktik simbolik yang menjadi bagian dari strategi sosial individu dalam menegosiasikan posisi mereka dalam arena sosial tertentu.

Gaya hidup baru berkembang dari pengaruh globalisasi, urbanisasi, digitalisasi, hingga kesadaran terhadap isu-isu global seperti lingkungan dan kesehatan. Perkembangan teknologi, khususnya internet dan media sosial, telah mengubah cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk komunitas virtual (Sari & Rahmawati, 2022). Di sisi lain, meningkatnya kesadaran terhadap kesehatan fisik dan mental mendorong individu untuk mengadopsi kebiasaan

seperti pola makan sehat, olahraga, serta praktik *mindfulness* (Thompson, 2023). Gaya hidup berkelanjutan dan minimalis juga menjadi tren, di mana masyarakat mulai memilih produk lokal, menghindari konsumsi berlebih, serta memperhatikan aspek etis dan ramah lingkungan dalam keputusan konsumsi (Cahyono, 2022; Carr & Harlow, 2022). Pandemi COVID-19 turut memperkuat pergeseran gaya hidup ini dengan mendorong digitalisasi aktivitas dan kesadaran akan efisiensi ekonomi (Lestari & Yuniar, 2021).

Secara umum, gaya hidup baru memiliki beberapa karakteristik, di antaranya: berbasis digital, yaitu mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (belanja online, komunitas virtual, *remote working*); berorientasi pada keberlanjutan dan kesadaran lingkungan; menekankan kesehatan fisik dan mental sebagai bagian dari kualitas hidup; lebih individualistis namun tetap menjalin koneksi sosial secara virtual; ekspresif terhadap identitas, melalui partisipasi dalam komunitas atau hobi tertentu (Ningsih, 2023). Dalam teori Bourdieu, karakteristik ini menunjukkan bagaimana gaya hidup menjadi bentuk praktik sosial yang tidak netral, melainkan berkaitan erat dengan akumulasi dan penggunaan modal untuk menunjukkan posisi dalam struktur sosial.

Terkait dengan tipe-tipe gaya hidup, para ahli membaginya berdasarkan nilai dan orientasi perilaku individu. Di antaranya: gaya hidup konsumtif, yaitu berorientasi pada kepuasan melalui konsumsi barang bermerek dan tren (Featherstone, 1991); gaya hidup berkelanjutan, yaitu fokus pada pilihan konsumsi yang ramah lingkungan dan etis; gaya hidup sehat, yang menekankan pentingnya kebugaran fisik, mental, dan keseimbangan hidup; gaya hidup digital, yang berpusat pada aktivitas daring dan integrasi teknologi dalam keseharian; serta gaya hidup kreatif-ekspresif, di mana individu mengekspresikan diri melalui komunitas hobi seperti *cosplay*, musik, seni, atau media sosial (Carr & Harlow, 2022). Dalam konteks komunitas *cosplay*, gaya hidup baru tampak dalam bentuk keterlibatan aktif anak muda dalam produksi dan konsumsi budaya populer, ekspresi identitas, serta partisipasi dalam ruang sosial yang bersifat *hybrid* baik fisik maupun digital.

4. Anak Muda

Konsep anak muda tidak hanya merujuk pada kategori usia biologis, tetapi juga pada posisi sosial dan kultural dalam masyarakat. Secara psikologis, masa muda dipahami sebagai periode transisi menuju kedewasaan yang ditandai oleh perubahan emosional, pencarian identitas, dan eksperimen sosial (Hall, 1904). Dalam konteks Indonesia, Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 mendefinisikan pemuda sebagai individu berusia 16 hingga 30 tahun, sedangkan UNESCO menggunakan rentang usia 15–24 tahun. Terlepas dari perbedaan batas usia, anak muda diakui sebagai kelompok sosial yang berada dalam fase penting pembentukan nilai, orientasi hidup, dan keterlibatan dalam dinamika budaya.

Anak muda memiliki karakteristik khas, seperti sikap yang dinamis, terbuka terhadap perubahan, serta minat tinggi terhadap media dan budaya populer (Santrock, 2003). Mereka juga memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan diri, mencari jati diri, dan membentuk identitas melalui gaya hidup. Raharjo (2010) mengklasifikasikan anak muda dalam beberapa tipe: konformis, yang mengikuti arus budaya dominan; kritis, yang mempertanyakan nilai yang ada; serta kreatif produktif, yaitu anak muda yang secara aktif menciptakan dan mereproduksi budaya. Tipe terakhir ini paling relevan dalam konteks komunitas berbasis hobi seperti *cosplay*, di mana anak muda tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen simbol dan gaya hidup.

Anak muda dipahami sebagai subjek aktif yang berpartisipasi dalam arena simbolik komunitas COSMA, di mana mereka membentuk identitas, jejaring sosial, serta posisi simbolik melalui praktik *cosplay*. Aktivitas seperti merancang kostum, tampil dalam event, hingga membuat konten di media sosial mencerminkan peran anak muda sebagai aktor budaya yang tidak hanya mengejar hiburan, tetapi juga pengakuan dan eksistensi dalam struktur sosial yang lebih luas.

5. Komunitas *Cosplay*

Komunitas adalah sekumpulan individu yang saling berinteraksi dan terhubung dalam satu kelompok berdasarkan kesamaan lokasi geografis, minat, nilai, atau tujuan bersama. Komunitas dapat berbentuk komunitas geografis (seperti desa atau kota) maupun komunitas non-geografis (seperti komunitas

online). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas diartikan sebagai "kelompok orang yang memiliki kesamaan keadaan sosial, kebiasaan, atau minat." Dalam konteks sosiologi, komunitas dipahami sebagai suatu kelompok sosial tempat individu berbagi nilai, norma, dan praktik bersama yang membentuk ikatan sosial dan rasa kebersamaan (Durkheim, 2012). Komunitas berperan penting dalam menciptakan solidaritas sosial, memperkuat identitas kelompok, serta menjadi sarana interaksi yang mendalam antaranggota.

Komunitas memiliki sejumlah karakteristik utama. Pertama, terdapat interaksi sosial yang berkelanjutan antaranggota, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kedua, komunitas dibentuk atas dasar kesamaan tujuan, minat, atau nilai yang dijadikan landasan untuk membangun rasa memiliki dan solidaritas. Ketiga, adanya identitas kolektif yang membedakan komunitas tersebut dari kelompok sosial lainnya. Keempat, komunitas juga biasanya memiliki struktur sosial tertentu, baik formal maupun informal, yang mengatur peran, aturan, dan mekanisme interaksi antaranggota (Effendy, 2006). Selain itu, komunitas dapat menjadi arena pembentukan modal sosial, yaitu jaringan hubungan, rasa saling percaya, dan norma timbal balik antar anggota (Putnam, 2000).

Secara umum, komunitas dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe, tergantung pada dasar keterikatannya. Pertama, komunitas geografis, yaitu komunitas yang terbentuk karena kesamaan wilayah tempat tingga Kedua, komunitas fungsional atau minat, yaitu komunitas yang terbentuk karena ketertarikan bersama terhadap aktivitas atau isu tertentu, tanpa dibatasi lokasi. Ketiga, komunitas virtual, yakni komunitas yang terbentuk dan berkembang melalui media daring, seperti forum internet atau grup media sosial (Wellman & Gulia, 1999). Dalam praktiknya, batas antar tipe ini bisa tumpang tindih, terutama dalam masyarakat modern yang terhubung secara digital.

Komunitas *cosplay* merupakan bentuk komunitas fungsional dan simbolik yang berkembang dari minat bersama terhadap budaya populer, khususnya *anime, manga, game,* dan media visual lainnya. Komunitas ini terdiri atas individu-individu yang melakukan praktik *cosplay*, yaitu mengenakan kostum dan memerankan karakter tertentu. Komunitas seperti COSMA di Kota Semarang

tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya penggemar, tetapi juga menjadi arena sosial tempat berlangsungnya pertukaran modal budaya dan simbolik, pertarungan status, serta pembentukan identitas sosial melalui kegiatan kreatif seperti pembuatan kostum, pertunjukan, dan konten digital. Dalam komunitas ini, relasi antaranggota terbentuk melalui kolaborasi, pertukaran keterampilan, serta pengakuan atas performa dan kontribusi individu. Komunitas *cosplay* juga mencerminkan ciri khas komunitas virtual dan fisik sekaligus, karena banyak aktivitasnya berlangsung baik secara daring (media sosial, platform digital) maupun luring (*event, gathering,* festival).

6. Komunitas dalam Perspektif Islam

Komunitas memiliki posisi yang penting sebagai wadah pembentukan nilai-nilai kebersamaan, solidaritas, dan kerja kolektif dalam rangka mencapai kebaikan. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-Hujurat ayat 10:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿١٠﴾

"Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara. Maka damaikanlah antara kedua saudaramu dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat." Ayat ini menggarisbawahi prinsip ukhuwah (persaudaraan) sebagai fondasi dasar kehidupan sosial dalam Islam. Menurut Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah*, persaudaraan yang dimaksud tidak sekadar ikatan emosional, tetapi juga ikatan sosial yang menuntut tanggung jawab untuk menjaga hubungan, menyelesaikan konflik, dan menciptakan harmoni di tengah masyarakat (Shihab, 2002). Ukhuwah menjadi modal dasar dalam membangun komunitas yang sehat dan fungsional. Dalam konteks komunitas seperti COSMA, prinsip ukhuwah ini tampak dalam bentuk relasi solidaritas antaranggotanya saling membantu dalam membuat kostum, berbagi informasi, hingga mendukung satu sama lain dalam acara atau lomba *cosplay.*

Selanjutnya, dalam QS. Ali Imran ayat 104, Allah SWT berfirman:

وَلْتَكُنْ مِّنْكُمْ اُمَّةٌ يَّدْعُوْنَ اِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُوْنَ بِالْمَعْرُوْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِۗ وَاُولٰۤىِٕكَ هُمُ الْمُفْلِحُوْنَ ۝١٠٤

"Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung." Ayat ini, menurut Quraish Shihab, menjadi dasar perlunya pembentukan kelompok atau komunitas sosial yang memiliki visi moral kolektif: menyeru pada kebaikan dan mencegah keburukan (Shihab, 2002). Komunitas bukan sekadar tempat berkumpul, tetapi merupakan ruang yang membentuk dan mengarahkan perilaku anggotanya ke arah nilai-nilai yang konstruktif. Dalam praktiknya, komunitas seperti COSMA juga berperan sebagai sarana edukasi informal dan ruang saling menasihati, baik dalam hal keterampilan (seperti *makeup* atau akting karakter) maupun sikap dalam berinteraksi di ruang publik.

Prinsip kesatuan komunitas juga sangat kuat dalam sabda Nabi Muhammad SAW:

عَنْ أَبِي مُوسَى، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: إِنَّ الْمُؤْمِنَ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا وَشَبَّكَ أَصَابِعَهُ

"Sesungguhnya orang mukmin itu ibarat satu bangunan, satu bagian menguatkan bagian lainnya." (HR. Bukhari dan Muslim). Dalam riwayat lain disebutkan bahwa Nabi SAW kemudian merapatkan jari-jarinya sebagai ilustrasi (Muslim no. 2585). Hadis ini menggambarkan ideal komunitas sebagai sistem sosial yang saling menopang, di mana kekuatan satu anggota memperkuat yang lain, dan kelemahan satu bagian akan berdampak pada keseluruhan struktur. Ini mencerminkan konsep keterikatan struktural dalam praktik sosial, di mana relasi antarindividu menjadi penentu kekokohan komunitas secara keseluruhan.

Dalam konteks teori praktik sosial Pierre Bourdieu, prinsip ukhuwah dan amar ma'ruf nahi munkar sebagaimana terdapat dalam ayat dan hadis tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari dinamika modal sosial dan simbolik yang membentuk arena komunitas. Komunitas seperti COSMA menjadi arena (*field*) tempat para anggota memainkan dan mempertaruhkan modal yang mereka miliki baik itu modal sosial (relasi pertemanan, jejaring), modal budaya (kemampuan

membuat kostum, *makeup*, akting), maupun modal simbolik (pengakuan, popularitas, prestasi). Praktik sosial di dalam komunitas tersebut dijalankan dalam kerangka habitus, yakni pola pikir dan disposisi kolektif yang terbentuk dari pengalaman serta internalisasi nilai-nilai komunitas. Dalam hal ini, nilai-nilai ukhuwah, gotong royong, dan ekspresi kreatif yang diasah dan diwariskan dalam komunitas *cosplay* berfungsi sebagai habitus yang menentukan cara berpikir, bertindak, dan memposisikan diri di tengah arena komunitas. Ayat Al-Qur'an dan hadis yang menekankan persaudaraan, kolaborasi, dan tanggung jawab kolektif dapat dianalisis melalui teori Bourdieu sebagai bentuk praksis sosial yang terjadi dalam arena komunitas. Komunitas COSMA bukan hanya ruang hiburan atau ekspresi budaya, tetapi juga medan tempat berlangsungnya pertarungan simbolik dan akumulasi modal dalam kerangka habitus yang khas, yang sekaligus sejalan dengan prinsip-prinsip nilai kolektif dalam Islam.

B. TEORI PRAKTIK SOSIAL PIERRE BOURDIEU

1. Konsep Dasar Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu dalam bukunya *Outline of a Theory of Practice* (1977) menjelaskan bahwa praktik sosial adalah hasil dari hubungan dinamis antara internalisasi dan eksternalisasi. Internalisasi adalah proses ketika individu menyerap dan mengintegrasikan faktor-faktor eksternal seperti nilai, norma, dan budaya ke dalam diri mereka sendiri. Sebaliknya, eksternalisasi terjadi ketika individu mengekspresikan faktor-faktor internalnya dalam bentuk tindakan atau perilaku. Melalui dua proses ini, Bourdieu menyoroti bagaimana individu tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan sosial tetapi juga memiliki peran aktif dalam membentuk kembali lingkungan tersebut (Bourdieu, 1977).

Faktor eksternal mencakup struktur objektif yang berada di luar individu, seperti aturan sosial, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat. Sementara itu, faktor internal meliputi habitus, modal, dan ranah/arena. Bourdieu menyederhanakan teorinya dalam bentuk rumus: (Habitus x Modal) + Ranah = Praktik. Rumus ini menggambarkan bahwa praktik sosial adalah hasil dari interaksi antara habitus dan modal individu dalam ranah tertentu. Dengan kata lain, praktik sosial adalah hasil dari interaksi kompleks antara faktor-faktor internal dan eksternal yang bersama-sama membentuk identitas dan perilaku

individu dalam konteks sosial tertentu (Bourdieu, 1977). Rumus ini sangat membantu dalam memahami dinamika di balik tindakan sosial dan bagaimana berbagai aspek baik yang bersifat individu maupun struktural berkontribusi terhadap praktik yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Asumsi Dasar Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

Konsep praktik sosial Pierre Bourdieu beranggapan bahwa praktik sosial merupakan hasil interaksi dinamis antara internalisasi dan eksternalisasi, di mana individu secara aktif berinteraksi dengan lingkungan dan membentuk identitas serta perilaku mereka (Janshen, 2020). Habitus, sebagai disposisi yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial, memengaruhi cara individu berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan dunia. Modal, yang mencakup sumber daya seperti ekonomi, sosial, dan budaya, memengaruhi kemampuan individu untuk berpartisipasi dalam berbagai ranah sosial. Ranah/arena, sebagai konteks sosial di mana individu berinteraksi dan menerapkan habitus dan modal mereka, dapat berupa keluarga, sekolah, pekerjaan, atau komunitas. Dengan demikian, praktik sosial merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor-faktor internal dan eksternal yang membentuk identitas dan perilaku individu dalam konteks sosial (Bourdieu, 1977).

3. Konsep Kunci Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

a. Habitus

Habitus, dalam teori Pierre Bourdieu, adalah konsep yang menggambarkan disposisi individu yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial. Bayangkan habitus sebagai "program" yang tertanam dalam diri kita, memengaruhi cara kita berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan dunia. Program ini tidak statis, melainkan terus berkembang seiring dengan pengalaman dan interaksi kita. Habitus bekerja secara tidak sadar, memengaruhi perilaku kita tanpa kita sadari. Kita mungkin tidak menyadari mengapa kita bertindak dengan cara tertentu, karena habitus telah menjadi bagian integral dari diri kita (Bourdieu, 1990). Habitus terbentuk melalui pengalaman kita, terutama pengalaman masa kanak-kanak dan masa remaja. Lingkungan sosial, keluarga, pendidikan, dan budaya tempat kita tumbuh memiliki pengaruh besar dalam membentuk habitus. Habitus memengaruhi cara kita melihat dunia, menafsirkan informasi, dan bertindak dalam berbagai

situasi. Habitus merupakan bentuk "pengetahuan praktis" yang membantu kita bernavigasi dalam kehidupan sehari-hari. Habitus memungkinkan kita untuk bertindak secara spontan dan efektif dalam berbagai situasi tanpa harus berpikir terlalu banyak. Habitus juga memengaruhi pilihan dan preferensi kita, termasuk pilihan makanan, pakaian, musik, seni, dan bahkan pasangan hidup (Bourdieu, 1984).

Melihat pada konteks penelitian tentang *cosplay* sebagai arena gaya hidup baru bagi anak muda, habitus dapat memengaruhi cara anak muda memilih karakter yang ingin mereka cosplay, cara mereka membuat kostum, dan cara mereka berinteraksi dengan komunitas cosplay. Anak muda yang dibesarkan dalam lingkungan yang mendukung kreativitas dan ekspresi diri mungkin memiliki habitus yang lebih terbuka terhadap *cosplay* dan lebih mudah beradaptasi dengan komunitas cosplay. Mereka mungkin lebih mudah berinteraksi dengan anggota komunitas, berbagi pengetahuan, dan berkolaborasi dalam membuat kostum (Goffman, 1959). Habitus bukanlah sesuatu yang deterministik. Meskipun habitus memengaruhi perilaku, namun tetap memiliki kebebasan untuk memilih dan mengubah habitus. Namun, mengubah habitus bukanlah hal yang mudah, karena habitus telah menjadi bagian integral dari diri (Bourdieu, 1990).

b. Modal

Modal dalam teori Pierre Bourdieu, merujuk pada sumber daya yang dimiliki individu dan dapat digunakan untuk meraih keuntungan dalam permainan sosial. Bourdieu menekankan bahwa modal bukanlah sesuatu yang bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai bentuk yang saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Berikut adalah beberapa jenis modal yang penting dalam teori Bourdieu:

1) Modal Ekonomi

Modal ini merupakan bentuk modal yang paling mudah dipahami, yaitu kekayaan material yang dimiliki individu, seperti uang, tanah, properti, dan aset lainnya. Modal ekonomi memberikan akses ke sumber daya dan peluang yang lebih besar, seperti pendidikan, kesehatan, dan gaya hidup yang lebih baik. Memiliki modal ekonomi

yang lebih besar dapat memberikan keuntungan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, politik, dan sosial (Bourdieu, 1986).

2) Modal Sosial

Modal sosial merujuk pada jaringan hubungan yang dimiliki individu, seperti keluarga, teman, kolega, dan koneksi lainnya. Modal sosial memberikan akses ke informasi, dukungan, dan peluang yang lebih besar melalui jaringan hubungan tersebut. Memiliki modal sosial yang kuat dapat membantu individu dalam mencapai tujuannya, mendapatkan pekerjaan, atau meningkatkan status sosialnya (Bourdieu, 1986).

3) Modal Budaya

Modal budaya berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dihargai dalam suatu masyarakat. Modal budaya mencakup pendidikan formal, pengetahuan tentang seni dan budaya, serta kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain yang memiliki latar belakang budaya yang sama. Memiliki modal budaya yang tinggi dapat memberikan keuntungan dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial (Bourdieu, 1984).

4) Modal Simbolis

Modal simbolis berkaitan dengan prestise, status, dan pengakuan yang diperoleh individu dalam masyarakat. Modal simbolis dapat diperoleh melalui berbagai cara, seperti pendidikan, profesi, kekayaan, atau prestasi. Memiliki modal simbolis yang tinggi dapat meningkatkan pengaruh, kekuasaan, dan status sosial individu (Bourdieu, 1989).

Modal-modal ini saling terkait dan dapat dikonversi satu sama lain. Misalnya, modal ekonomi dapat digunakan untuk memperoleh modal sosial dengan cara mendanai acara sosial atau organisasi. Modal budaya dapat dikonversi menjadi modal simbolis melalui prestasi akademis atau karya seni (Bourdieu, 1990). Modal tidak selalu bersifat adil. Akses terhadap modal seringkali tidak merata, dan individu yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang berbeda memiliki akses yang berbeda terhadap berbagai bentuk modal (Bourdieu, 1984).

c. Arena

Arena atau field adalah konsep kunci yang menggambarkan ruang sosial di mana individu berinteraksi dan bersaing untuk mendapatkan modal. Arena ini merupakan sistem yang terstruktur dengan aturan, norma, dan nilai-nilai tertentu yang mengatur perilaku individu di dalamnya. Arena bukan hanya tempat fisik, tetapi lebih merupakan ruang sosial yang dibentuk oleh hubungan dan interaksi antar individu (Bourdieu, 1984). Setiap arena memiliki karakteristik unik, terutama dalam bentuk modal yang dipertaruhkan, seperti modal ekonomi, modal sosial, modal budaya, atau modal simbolis. Individu yang memiliki modal lebih tinggi dalam arena tertentu akan memiliki peluang lebih besar untuk meraih kekuasaan dan pengaruh di dalam arena tersebut. Bourdieu melihat arena sebagai ruang perjuangan, di mana individu bersaing untuk memperoleh modal dan status sosial. Setiap arena memiliki aturan main yang berbeda, dan individu harus memahami aturan tersebut agar dapat bersaing secara efektif (Bourdieu, 1993).

Misalnya, dalam arena pendidikan, modal budaya dan modal sosial sangat berpengaruh. Individu yang memiliki modal budaya tinggi seperti pendidikan yang tinggi dan pengetahuan yang luas memiliki peluang lebih besar untuk meraih kesuksesan di dalam arena ini. Demikian pula, modal sosial, berupa jaringan hubungan dan koneksi yang kuat, juga dapat membantu individu mencapai keberhasilan di bidang pendidikan. Arena juga merupakan tempat di mana habitus individu dibentuk dan diuji, yaitu sistem disposisi, kebiasaan, dan kecenderungan yang terbentuk dari pengalaman sosial individu. Habitus ini memengaruhi cara individu berinteraksi dengan dunia dan berpartisipasi dalam arena tersebut (Bourdieu, 1990). Arena bukanlah sesuatu yang statis, tetapi selalu berubah dan berkembang, seiring dengan perubahan nilai, teknologi, atau struktur sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan ini dapat mengubah aturan main dan jenis modal yang dibutuhkan di dalam arena tertentu (Bourdieu & Wacquant, 1992).

Arena dalam teori Bourdieu adalah ruang sosial yang terstruktur di mana individu berinteraksi dan bersaing untuk mendapatkan modal dan status sosial. Arena ini dibentuk oleh aturan, norma, dan nilai-nilai tertentu, dan individu harus memahami aturan tersebut agar dapat bersaing secara efektif.

BAB III

GAMBARAN UMUM

A. GAMBARAN UMUM KOTA SEMARANG

1. Sejarah Kota Semarang

Pada abad ke-6 M, terdapat daerah pesisir yang bernama Pragota (sekarang menjadi Bergota) dan merupakan bagian dari kerajaan Mataram Kuno. Daerah tersebut pada masa itu merupakan pelabuhan dan di depannya terdapat gugusan pulau-pulau kecil. Akibat pengendapan, yang hingga sekarang masih terus berlangsung, gugusan tersebut sekarang menyatu membentuk daratan, itulah awal mula lahirnya Kota Semarang. Bagian kota Semarang Bawah yang dikenal sekarang ini dengan demikian dahulu merupakan laut. Pelabuhan tersebut diperkirakan berada di daerah Pasar Bulu sekarang dan memanjang masuk ke Pelabuhan Simongan, tempat armada Laksamana Cheng Ho bersandar pada tahun 1435 M. Di tempat pendaratannya, Laksamana Cheng Ho mendirikan kelenteng dan masjid yang sampai sekarang masih dikunjungi dan disebut Kelenteng Sam Po Kong (Gedung Batu).

Pada akhir abad ke-15 M ada seseorang ditempatkan oleh Kerajaan Demak, dikenal sebagai Pangeran Made Pandan (Sunan Pandanaran I), untuk menyebarkan agama Islam dari perbukitan Bergota. Dari waktu ke waktu daerah itu semakin subur, dari sela-sela kesuburan itu tumbuhlah pohon asam yang berjarak antara satu sama lain (jarang-jarang) (bahasa Jawa: asem arang), sehingga memberikan gelar atau nama daerah itu yang kemudian menjadi Semarang. Sebagai pendiri desa, kemudian menjadi kepala daerah setempat, dengan gelar Kyai Ageng Pandan Arang I. Sepeninggalnya, pimpinan daerah dipegang oleh putranya yang bergelar Pandan Arang II (kelak disebut sebagai Sunan Bayat atau Sunan Pandanaran II atau Sunan Pandanaran Bayat atau Ki Ageng Pandanaran atau Sunan Pandanaran saja). Di bawah pimpinan Pandan Arang II, daerah Semarang semakin menunjukkan pertumbuhannya yang meningkat, sehingga menarik perhatian Sultan Hadiwijaya dari Kesultanan Pajang. Karena persyaratan peningkatan daerah dapat dipenuhi, Sultan pun memutuskan untuk menjadikan Semarang setingkat dengan Kabupaten, pada tanggal 2

Mei 1547 bertepatan dengan peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, tanggal 12 Rabiul Awal tahun 954 H, setelah berkonsultasi dengan Sunan Kalijaga. Tanggal 2 Mei kemudian ditetapkan sebagai hari jadi kota Semarang. Seiring dengan jatuhnya Pajang ke tangan Kesultanan Mataram, wilayah Semarang masuk dalam wilayahnya.

Pada tanggal 15 Januari 1678 Amangkurat II dari Kesultanan Mataram di Kartasura, menggadaikan Semarang dan sekitarnya kepada VOC sebagai bagian pembayaran hutangnya. Dia mengklaim daerah Priangan dan pajak dari pelabuhan pesisir sampai hutangnya lunas. Pada tahun 1705 akhirnya Susuhunan Pakubuwono I menyerahkan Semarang kepada VOC sebagai bagian dari perjanjiannya karena telah dibantu untuk merebut kembali Keraton Kartasura. Sejak saat itu Semarang resmi menjadi kota milik VOC dan kemudian Pemerintah Hindia Belanda. Pada tahun 1906 dengan Stadblat Nomor 120 tahun 1906 dibentuklah pemerintah Gemeente. Pemerintah kota besar ini dikepalai oleh seorang Burgemeester (Wali Kota). Sistem Pemerintahan ini dipegang oleh orang-orang Belanda berakhir pada tahun 1942 dengan datangnya pemerintahan pendudukan Jepang.

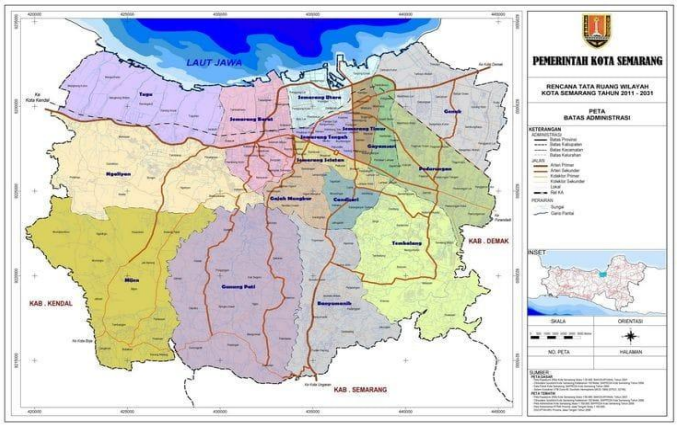
Pada masa Jepang terbentuklah pemerintah daerah Semarang yang dikepalai Militer dari Jepang. Didampingi oleh dua orang wakil yang masing-masing dari Jepang dan seorang bangsa Indonesia. Tidak lama sesudah kemerdekaan, yaitu tanggal 15 sampai 20 Oktober 1945 terjadilah peristiwa kepahlawanan pemuda-pemuda Semarang yang bertempur melawan balatentara Jepang yang bersikeras tidak bersedia menyerahkan diri kepada Pasukan Republik. Perjuangan ini dikenal sebagai Pertempuran Lima Hari. Tahun 1946 Inggris atas nama Sekutu menyerahkan kota Semarang kepada pihak Belanda. Ini terjadi pada tanggal 16 Mei 1946. Tanggal 3 Juni 1946 dengan tipu muslihat, pihak Belanda menangkap Mr. Imam Sudjahri, wali kota Semarang sebelum proklamasi kemerdekaan. Selama masa pendudukan Belanda tidak ada pemerintahan daerah kota Semarang. Namun para pejuang di bidang pemerintahan tetap menjalankan pemerintahan di daerah pedalaman atau daerah pengungsian di luar kota sampai dengan bulan Desember 1948. daerah pengungsian berpindah-pindah mulai dari kota Purwodadi, Gubug, Kedungjati, Salatiga, dan akhirnya di Yogyakarta. Pimpinan pemerintahan berturut-turut dipegang oleh R. Patah, R. Prawotosudibyo dan Mr. Ichsan. Pemerintahan pendudukan Belanda yang dikenal dengan

Recomba berusaha membentuk kembali pemerintahan Gemeente seperti pada masa kolonial dulu di bawah pimpinan R. Slamet Tirtosubroto. Hal itu tidak berhasil, karena dalam masa pemulihan kedaulatan harus menyerahkan kepada Komandan KMKB Semarang pada bulan Februari 1950. tanggal I April 1950 Mayor Suhardi, Komandan KMKB. menyerahkan kepemimpinan pemerintah daerah Semarang kepada Mr Koesoebiyono, seorang pegawai tinggi Kementerian Dalam Negeri di Yogyakarta. Ia menyusun kembali aparat pemerintahan guna memperlancar jalannya pemerintahan.

2. Kondisi Geografis

Kota Semarang berada di antara 6°50' hingga 7°10' Lintang Selatan dan 109°35' hingga 110°50' Bujur Timur. Wilayah ini berbatasan dengan Kabupaten Kendal di sebelah barat, Kabupaten Demak di sebelah timur, Kabupaten Semarang di sebelah selatan, serta Laut Jawa di sebelah utara, yang memiliki garis pantai sepanjang 13,6 km. Ketinggian wilayahnya bervariasi antara 0,75 meter hingga 348 meter di atas permukaan laut. Secara administratif, Kota Semarang terbagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan, dengan luas total 373,70 km². Dari total luas tersebut, sekitar 10,59% (39,56 km²) merupakan tanah sawah, sedangkan 89,41% (334,14 km²) adalah lahan bukan sawah. Sebagian besar lahan sawah adalah sawah tadah hujan (53,12%), dengan hanya 19,97% yang memungkinkan penanaman dua kali dalam setahun. Lahan kering dominan digunakan untuk pekarangan, bangunan, dan halaman sekitar, yang mencapai 42,17% dari total lahan non-sawah.

Gambar15. Peta Kota Semarang



Sumber. Laman website resmi Pemkot Semarang tahun 2024

Kota Semarang memiliki posisi geografis strategis karena terletak di jalur utama ekonomi Pulau Jawa. Kota ini menjadi bagian dari koridor pembangunan Jawa Tengah yang meliputi beberapa jalur penting: koridor pantai utara, koridor selatan menuju kota seperti Magelang dan Surakarta (koridor Merapi-Merbabu), koridor timur menuju Demak/Grobogan, serta koridor barat menuju Kendal. Infrastruktur transportasi seperti pelabuhan, jaringan kereta api, jalan raya, dan bandara menjadikan Semarang simpul transportasi utama Jawa Tengah sekaligus kota transit regional. Selain itu, posisi strategisnya mendukung hubungan langsung dengan wilayah luar Pulau Jawa, berfungsi sebagai pusat wilayah nasional bagian tengah.

Tabel.3 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Semarang.

Kecamatan	Ibu Kota Kecamatan	Luas Total Area (km2)
Mijen	Mijen	56.52
Gunung Pati	Gunung Pati	58.27
Banyumanik	Banyumanik	29.74
Gajah Mungkur	Gajahmungkur	9.34
Semarang Selatan	Lamper Kisul	5.95
Candisari	Jatingaleh	6.40
Tembalang	Tembalang	39.47
Pedurungan	Gemah	21.11
Genuk	Gebangsari	25.98
Gayamsari	Gayamsari	6.22
Semarang Timur	Rejosari	5.42
Semarang Utara	Panggung Lor	11.39
Semarang Tengah	Miroto	5.17
Semarang Barat	Karangayu	21.68
Tugu	Tugurejo	28.13
Ngaliyan	Ngaliyan	42.99

Sumber. Badan Pusat Statistik, Kota Semarang dalam Angka 2023.

3. Kondisi Topografis

Kota Semarang, yang terletak di Indonesia, memiliki iklim tropis dengan dua musim utama: musim kemarau dan musim penghujan. Iklim ini tergolong tropis basah karena dipengaruhi oleh angin monsun barat dan monsun timur. Selama November hingga Mei, angin dari utara-barat laut membawa uap air yang menyebabkan musim hujan. Sebaliknya, pada periode Juni hingga Oktober, angin dari selatan-tenggara membawa sedikit uap air, menciptakan musim kemarau. Suhu di Kota Semarang berkisar antara 21,1°C pada bulan September hingga 24,6°C pada bulan Mei, sementara suhu maksimum rata-rata bervariasi antara 29,9°C hingga 32,9°C. Tingkat kelembapan udara di kota ini mencapai minimum 61% pada bulan September dan maksimum 83% pada bulan Januari.

Topografi Kota Semarang memiliki karakteristik lahan yang bervariasi, meliputi perbukitan, dataran rendah, dan kawasan pantai. Kemiringan tanah di wilayah ini berkisar antara 0% hingga 40%, dengan ketinggian antara 0,75 hingga 348 meter di atas permukaan laut (mdpl). Sekitar 65,22% wilayah dataran rendah di kawasan pantai memiliki kemiringan kurang dari 25%, sedangkan daerah perbukitan mencakup 37,78% wilayah dengan kemiringan antara 15% hingga 40%. Berikut ini adalah penjelasan terkait kondisi lereng tanah di Kota Semarang :

Tabel.4 Kondisi Tanah Lereng Kota Semarang

Kondisi Tanah Lereng Kota Semarang			
No.	Jenis Keterangan	Kemiringan Tanah	Kecamatan
1.	Lereng I	(0-2%)	Kecamatan Genuk, Pedurungan, Gayamsari, Semarang Timur, Semarang Utara dan Tugu, serta sebagian wilayah Kecamatan Tembalang, Banyumanik dan Mijen.

2	Lereng II	(2-5%)	Kecamatan Semarang Barat, Semarang Selatan, Candisari, Gajahmungkur, Gunung Pati, dan Ngaliyan.
3	Lereng III	(15-40%)	Wilayah sekitar Kaligarang dan Kali Kreo (Kecamatan Gunung Pati), sebagian wilayah Kecamatan Mijen (daerah Wonoplumbon), sebagian wilayah Kecamatan Banyumanik, serta Kecamatan Candisari.
4	Lereng IV	(>50%)	Wilayah Kecamatan Banyumanik (sebelah tenggara), dan sebagian wilayah Kecamatan Gunung Pati, terutama sekitar Kali Garang dan Kali Kripik.

Sumber. Bappeda Kota Semarang 2024

4. Kondisi Demografi

Penduduk Semarang sangat heterogen, mencakup etnis Jawa, Cina, Arab, dan keturunan lainnya. Mayoritas penduduk memeluk agama Islam, diikuti Kristen, Katolik, Hindu, dan Budha. Mata pencaharian penduduk beragam, seperti pedagang, pegawai pemerintah, pekerja pabrik, dan petani.

Penduduk Semarang umumnya adalah suku Jawa (94,24%) dan menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Kemudian Tionghoa (3,48%) dan suku-suku lainnya

seperti Arab, Melayu, Sunda, Batak, Minangkabau (2,28%). Sementara untuk agama yang dianut mayoritas menganut agama Islam. Adapun banyaknya penduduk kota Semarang menurut agama yang dianut yakni Islam (85,25%), kemudian Kekristenan (13,74%), dengan rincian Kristen Protestan (7,05%) dan Kristen Katolik (6,69%). Penduduk kota Semarang yang beragama Buddha (0,58%), kemudian Hindu (0,07%), sebagian kecil lainnya menganut Aliran kepercayaan dan Konghucu (0,03%).

Tabel.5 Jumlah Penduduk Kota Semarang Menurut Jenis Kelamin

Kecamatan	Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin			
	Laki-laki		Perempuan	
	2022	2023	2022	2023
Mijen	42.908	44.876	42.910	45.072
Gunung Pati	49.341	50.310	49.333	50.442
Banyumanik	69.717	70.675	71.602	72.758
Gajah Mungkur	27.204	27.602	28.286	28.748
Semarang Selatan	29.744	30.215	31.468	31.964
Candisari	36.709	37.302	37.752	38.312
Tembalang	96.306	98.833	97.174	100.029
Pedurungan	95.667	97.167	97.458	99.359

9Genuk	64.514	66.946	64.182	65.527
Gayamsari	34.421	34.998	34.913	35.411
Semarang Timur	31.729	32.261	33.698	34.220
Semarang Utara	57.341	58.194	58.712	59.693
Semarang Tengah	26.002	26.438	28.336	28.775
Semarang Barat	72.102	73.311	74.813	76.015
Tugu	16.575	16.906	16.504	16.889
Ngaliyan	71.025	72.403	71.528	73.092
Kota Semarang	821305	838.437	838.670	856.306

Sumber. Badan Pusat Statistik, Kota Semarang 2024

5. Profil Kota Semarang

a. Visi - Misi

Visi 2021-2026

"Terwujudnya Kota Semarang yang Semakin Hebat berlandaskan Pancasila dalam Bingkai NKRI Yang Ber-Bhineka Tunggal Ika."

Misi:

1) Meningkatkan kualitas & kapasitas *Sumber Daya Manusia* yang unggul & produktif untuk mencapai kesejahteraan & keadilan sosial.

2) Meningkatkan potensi ekonomi lokal yang berdaya saing & stimulasi pembangunan industri, berlandaskan riset & inovasi berdasar prinsip demokrasi ekonomi Pancasila.
3) Menjamin kemerdekaan masyarakat menjalankan ibadah, pemenuhan hak dasar & perlindungan kesejahteraan sosial serta hak asasi manusia bagi masyarakat secara berkeadilan.
4) Mewujudkan infrastruktur berkualitas yang berwawasan lingkungan untuk mendukung kemajuan kota.
5) Menjalankan reformasi birokrasi pemerintahan secara dinamis & menyusun produk hukum yang sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

b. Kondisi Sosial Budaya Kota Semarang

Sebagai kota metropolitan dan ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Semarang menjadi pusat urbanisasi yang menarik penduduk dari berbagai latar belakang. Kondisi sosial budaya Kota Semarang mencerminkan keanekaragaman etnis, agama, dan tradisi yang hidup berdampingan secara harmonis. Mayoritas penduduknya menganut agama Islam, diikuti oleh Kristen, Katolik, Hindu, dan Buddha. Keberagaman ini tercermin dalam toleransi tinggi antar umat beragama serta kegiatan sosial yang inklusif. Budaya lokal seperti *gamelan*, *wayang kulit*, *kesenian barongan*, dan tradisi *dugderan* menjadi bagian penting dari identitas budaya kota ini. Festival Dugderan, misalnya, merupakan tradisi tahunan yang menandai datangnya bulan Ramadan dengan arak-arakan dan penampilan budaya lokal.

Selain itu, Kota Semarang dikenal dengan kawasan Pecinan yang menjadi pusat budaya Tionghoa, dengan bangunan khas seperti Klenteng Sam Poo Kong. Wilayah ini menunjukkan pengaruh budaya Tionghoa dalam sejarah Semarang, terutama dalam bidang perdagangan dan kuliner. Kota Semarang juga memiliki program pembangunan berbasis komunitas, seperti Kampung Tematik, yang menghidupkan kawasan perumahan dengan seni mural, kebun hijau, dan kegiatan berbasis masyarakat. Program ini mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Selain keberagaman budaya dan agama, Kota Semarang juga memiliki kehidupan sosial yang dinamis, didukung oleh adanya berbagai komunitas dan organisasi. Warga Semarang sering mengadakan acara yang melibatkan seni, olahraga, hingga kegiatan amal, yang mempererat hubungan antarindividu dan kelompok. Misalnya, program seperti *Car Free Day* di Jalan Pahlawan setiap Minggu pagi tidak hanya mendorong gaya hidup sehat tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial warga dari berbagai kalangan. Kehidupan sosial di Semarang juga dipengaruhi oleh keberadaan perguruan tinggi dan institusi pendidikan. Dengan banyaknya pelajar dan mahasiswa yang datang dari berbagai daerah di Indonesia, Semarang menjadi kota pendidikan yang memfasilitasi pertemuan budaya dan ide. Kehadiran mereka juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan sektor ekonomi kreatif, seperti seni pertunjukan, industri kreatif, dan teknologi.

Dari sisi budaya, Semarang memiliki keragaman kuliner yang menjadi daya tarik sosial dan ekonomi. Hidangan khas seperti lumpia, tahu gimbal, dan bandeng presto bukan hanya bagian dari identitas lokal, tetapi juga simbol keramahan dan keterbukaan masyarakat terhadap pengunjung dan budaya luar. Kawasan-kawasan seperti Simpang Lima dan Kota Lama sering menjadi pusat aktivitas warga yang memadukan rekreasi, seni, dan kuliner. Pemerintah Kota Semarang juga terus mendorong pengembangan kampung tematik sebagai bagian dari revitalisasi budaya dan sosial. Beberapa kampung seperti Kampung Pelangi dan Kampung Batik diakui secara nasional sebagai contoh keberhasilan pembangunan berbasis komunitas. Kampung-kampung ini bukan hanya meningkatkan estetika kota, tetapi juga menjadi ikon budaya yang melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaannya. Semarang juga dikenal dengan berbagai festival budaya yang digelar setiap tahun, seperti Festival Kota Lama dan Semarang Night Carnival. Acara ini menjadi wadah bagi warga untuk mengekspresikan identitas budaya mereka sekaligus menarik wisatawan. Kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya melestarikan warisan budaya lokal tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan kebanggaan warga terhadap kota mereka.

B. Profil Komunitas COSMA

1. Sejarah Komunitas Cosma

Komunitas COSMA (*cosplay* Semarang) berdiri sekitar tahun 2009 di Kota Semarang, Jawa Tengah. Pembentukannya didorong oleh meningkatnya minat terhadap *cosplay* di kalangan anak muda di Semarang, meskipun komunikasi antar penggemar masih terbatas. Saat itu, media sosial seperti Facebook baru mulai populer, sementara platform komunikasi lain masih terbatas. Situasi ini membuat para penggemar *cosplay* sulit mengetahui informasi tentang acara dan event yang berkaitan dengan hobi mereka.

Gambar.16 Facebook page milik komunitas COSMA



Sumber. Screenshoot Laman Facebook tahun 2024

Melihat kondisi ini, sekelompok penggemar *cosplay* di Semarang merasa perlu membentuk sebuah wadah untuk mempermudah komunikasi dan koordinasi antar *cosplayer*. Mereka berharap wadah ini dapat menjadi tempat bertukar informasi mengenai acara cosplay, berbagi pengalaman dalam pembuatan kostum, dan membangun komunitas yang solid. Keinginan ini kemudian menjadi fondasi berdirinya komunitas COSMA. Pada awalnya, komunitas ini terbentuk dari kelompok kecil *cosplayer* yang memiliki semangat untuk memajukan dunia *cosplay* di Semarang. Mereka memanfaatkan media sosial Facebook sebagai platform utama untuk berkomunikasi dan mengorganisasi kegiatan komunitas. Facebook dipilih karena lebih mudah diakses dan mampu menjangkau banyak orang. Seiring waktu, komunitas ini terus berkembang dengan semakin banyaknya anggota yang bergabung.

Berbeda dengan komunitas *cosplay* lain di beberapa kota yang memiliki struktur organisasi formal, COSMA memilih untuk tetap menjadi komunitas yang

terbuka dan fleksibel. Tidak ada keanggotaan resmi, struktur organisasi, atau hierarki yang ketat. Semua orang yang tertarik dengan dunia *cosplay* dipersilakan untuk bergabung tanpa harus memenuhi persyaratan tertentu. Keputusan ini diambil untuk menjaga suasana komunitas yang santai dan inklusif. Mereka ingin agar COSMA menjadi tempat yang nyaman bagi siapa saja, baik yang baru mulai terjun ke dunia *cosplay* maupun yang sudah berpengalaman. COSMA tidak hanya sekadar komunitas *cosplay*, tetapi juga menjadi keluarga besar yang saling mendukung dalam berbagai kegiatan. Seiring dengan berkembangnya komunitas, COSMA mulai mengadakan berbagai kegiatan seperti *gathering*, *workshop* pembuatan kostum, dan latihan akting untuk kompetisi *cosplay*. Mereka juga aktif mengikuti dan mendukung berbagai *event cosplay* di dalam dan luar Semarang. Keterlibatan mereka dalam berbagai *event* ini turut memperkenalkan dunia *cosplay* kepada masyarakat umum.

Salah satu visi awal yang ingin dicapai oleh COSMA adalah memperkenalkan *cosplay* kepada masyarakat yang masih awam dengan budaya ini. Pada masa-masa awal, *cosplay* sering kali disalahartikan sebagai sekadar orang yang mengenakan kostum untuk mengamen atau mencari uang. Oleh karena itu, komunitas ini juga berperan dalam memberikan edukasi tentang apa itu *cosplay* dan bagaimana nilai seni yang terkandung di dalamnya. Selain itu, COSMA juga menjadi wadah yang memungkinkan para anggotanya untuk mengembangkan kemampuan mereka, baik dalam pembuatan kostum, seni rias, hingga keterampilan berakting. Anggota yang memiliki keahlian lebih sering membantu anggota lain yang ingin belajar, sehingga terbentuklah suasana belajar yang saling mendukung.

Dalam perjalanannya, COSMA menghadapi berbagai tantangan, termasuk munculnya persaingan antar anggota dan perubahan generasi. Beberapa anggota yang sudah lama bergabung akhirnya harus mundur karena kesibukan pribadi, sementara anggota baru terus berdatangan dengan semangat baru. Meskipun begitu, komunitas ini tetap berdiri kokoh berkat semangat kebersamaan yang kuat. Secara struktural, COSMA tidak memiliki sistem organisasi yang formal. Jabatan seperti ketua dan wakil ketua hanya berfungsi sebagai koordinator untuk mengatur *even*t dan kegiatan yang didukung komunitas. Keputusan ini diambil agar COSMA tetap menjadi komunitas yang ramah dan tidak kaku, serta dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan anggotanya. Selama lebih dari satu dekade

berdiri, COSMA telah melahirkan banyak *cosplayer* berbakat yang berprestasi di tingkat nasional dan internasional. Beberapa di antaranya bahkan berhasil meraih penghargaan dalam kompetisi *cosplay* bergengsi di dalam dan luar negeri. Prestasi ini menjadi bukti nyata dedikasi dan semangat para anggotanya dalam dunia cosplay.

Selain menjadi wadah berkumpul, COSMA juga memainkan peran penting dalam membangun ekosistem *cosplay* di Semarang. Komunitas ini mendukung munculnya bisnis-bisnis terkait *cosplay* seperti jasa penyewaan kostum, *make-up artist,* hingga *event organizer* (EO). Kehadiran mereka turut menggerakkan roda perekonomian kreatif di kota tersebut. Pada masa pandemi COVID-19, komunitas ini sempat menghadapi tantangan besar. Pembatasan sosial membuat event-event *cosplay* harus dibatalkan atau dilakukan secara daring. Meskipun demikian, para anggota COSMA tetap aktif berkreasi melalui media sosial dengan membuat konten *cosplay* yang kreatif dan inspiratif.

Gambar 17. Akun Instagram komunitas COSMA



Sumber. Screenshoot Laman Instagram tahun 2024

Saat ini, COSMA terus berusaha menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan teknologi. Media sosial seperti Instagram dan TikTok mulai menjadi platform yang digunakan untuk mempromosikan kegiatan mereka, meskipun Facebook masih menjadi basis utama komunitas. Perubahan ini menunjukkan bagaimana COSMA mampu beradaptasi dengan perkembangan dunia digital. Seiring berjalannya waktu, COSMA juga menjadi komunitas yang dikenal luas di

kalangan penggemar budaya populer Jepang. Keberadaannya telah memberikan dampak positif bagi dunia *cosplay* di Indonesia, terutama dalam mempopulerkan *cosplay* di kalangan generasi muda. Melalui semangat inklusivitas dan kebersamaan, COSMA berhasil membangun reputasi sebagai salah satu komunitas *cosplay* yang paling solid dan konsisten di Indonesia. Komunitas ini terus menjadi wadah bagi para penggemar *cosplay* untuk belajar, berkarya, dan meraih mimpi di dunia seni peran dan kostum.

Dalam pandangan pendirinya, masa depan COSMA terletak pada kemampuan komunitas untuk terus berkembang dan menerima perubahan generasi. Mereka berharap agar COSMA tetap menjadi wadah yang positif, tempat di mana semua orang dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas dan kreatif. Melihat perkembangan dunia *cosplay* yang semakin pesat, para pendiri COSMA juga berharap agar komunitas ini tetap berkontribusi dalam membangun ekosistem *cosplay* yang sehat dan produktif. Mereka percaya bahwa selama ada semangat kebersamaan dan cinta terhadap *cosplay*, COSMA akan terus berkembang dan bertahan menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Komunitas ini memfasilitasi komunikasi antar anggota melalui platform media sosial seperti Facebook, dan Instagram, memberikan informasi terkait *event* dan kompetisi *cosplay*, serta mengadakan pelatihan dan workshop pembuatan kostum, tata rias, dan seni peran. Dalam menjalankan aktivitasnya, COSMA menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung, di mana setiap anggota merasa diterima dan dihargai. Komunitas ini juga berupaya memperkenalkan budaya populer Jepang seperti *anime, manga,* dan *game* melalui *cosplay*, dengan harapan dapat mengedukasi masyarakat tentang dunia *cosplay* yang sering kali disalahpahami. Melalui keterlibatan dalam berbagai *event,* mereka ingin menghapus stereotip negatif yang masih melekat pada komunitas *cosplay* di Indonesia.

Berbeda dengan komunitas *cosplay* lainnya, COSMA tidak memiliki struktur organisasi formal. Keanggotaannya bersifat terbuka dan fleksibel, sehingga siapa saja bisa bergabung tanpa harus memenuhi persyaratan tertentu. Para koordinator komunitas hanya bertugas mengatur kegiatan dan mengoordinasikan *event* yang melibatkan anggota COSMA. Keputusan ini diambil untuk menciptakan suasana yang santai dan tidak kaku, agar para anggotanya dapat berkarya dengan nyaman. Selain itu, COSMA juga mendukung

anggotanya yang ingin mengikuti kompetisi *cosplay*, baik di tingkat nasional maupun internasional. Mereka memberikan pelatihan, membantu persiapan kostum, serta memfasilitasi latihan akting dan presentasi panggung. Beberapa anggota komunitas ini bahkan telah berhasil meraih penghargaan di berbagai ajang *cosplay* bergengsi, yang menjadi bukti nyata dedikasi dan semangat para anggotanya. Dalam perkembangannya, COSMA terus beradaptasi dengan perubahan zaman dan teknologi. Media sosial menjadi sarana utama untuk memperluas jaringan komunitas dan memperkenalkan dunia *cosplay* kepada masyarakat luas. Meski menghadapi tantangan seperti perubahan generasi dan tren yang terus berkembang, semangat kebersamaan dan kecintaan terhadap dunia *cosplay* membuat komunitas ini tetap eksis dan berkembang hingga kini.

Dengan sejarah panjang dan kontribusinya yang signifikan dalam dunia *cosplay*, COSMA telah membuktikan bahwa sebuah komunitas dapat menjadi lebih dari sekadar tempat berkumpul. Ia adalah ruang untuk bermimpi, berkarya, dan meraih prestasi bersama. Hingga kini, semangat itu terus hidup di dalam hati setiap anggota COSMA.

2. Visi dan Misi Komunitas COSMA

Komunitas COSMA bukan hanya sekadar tempat berkumpul bagi para *cosplayer*, tetapi juga menjadi ruang untuk belajar, berkreasi, dan berprestasi. Dengan nilai-nilai inklusivitas, kreativitas, dan profesionalisme, komunitas ini terus menjadi inspirasi bagi banyak penggemar *cosplay* di Semarang dan sekitarnya.

Visi Misi Komunitas COSMA

a. Visi:

"Menjadi wadah komunikasi, informasi, dan pengembangan kreativitas bagi para *cosplayer* di Semarang, serta memperkenalkan dunia *cosplay* sebagai bentuk ekspresi seni dan budaya populer yang positif."

b. Misi:

1) Menciptakan Wadah Komunikasi dan Informasi
2) Memperkenalkan *cosplay* ke Masyarakat Umum
3) Mengembangkan Kreativitas dan Keterampilan
4) Membangun Komunitas yang Positif dan Inklusif
5) Mendukung Dunia *cosplay* Secara Luas
6) Melestarikan Budaya Populer Jepang

7) Mendorong Profesionalisme dalam *Cosplay*

3. Tujuan

a. Wadah Komunikasi dan Informasi

Salah satu tujuan utama COSMA adalah menjadi wadah komunikasi dan informasi bagi para *cosplayer* di Semarang. Komunitas ini didirikan untuk memudahkan penggemar *cosplay* mendapatkan informasi tentang acara, kompetisi, dan event *cosplay* yang diadakan di dalam maupun luar kota. Sebelum terbentuknya COSMA, banyak *cosplayer* kesulitan mengetahui adanya *event* dan sering melewatkan kesempatan untuk berpartisipasi.

b. Memperkenalkan Dunia *cosplay* ke Masyarakat Umum

COSMA juga memiliki misi untuk memperkenalkan dunia *cosplay* kepada masyarakat umum yang masih awam dengan budaya ini. Mereka ingin menghapus stereotip negatif bahwa *cosplay* hanya sebatas "berdandan untuk mencari uang." Komunitas ini secara aktif mengedukasi masyarakat melalui keikutsertaan mereka dalam *event* publik dan media sosial, sehingga masyarakat dapat memahami nilai seni dan budaya yang terkandung dalam *cosplay*.

c. Pengembangan Keterampilan dan Kreativitas

Komunitas ini memberikan ruang bagi anggotanya untuk mengembangkan keterampilan seperti pembuatan kostum, tata rias, seni akting, dan presentasi panggung. Beberapa anggota yang sudah berpengalaman bahkan membimbing anggota baru yang ingin belajar. Latihan bersama untuk kompetisi juga dilakukan secara rutin untuk mempersiapkan tim yang akan bertanding di level nasional dan internasional.

d. Menciptakan Lingkungan yang Inklusif dan Bebas Drama

COSMA berkomitmen menciptakan lingkungan yang inklusif dan bebas dari konflik internal. Salah satu nilai yang ditekankan dalam komunitas ini adalah menjaga kenyamanan bersama dan meminimalisir terjadinya perselisihan antar anggota. Mereka percaya bahwa komunitas harus menjadi ruang yang positif, di mana setiap orang merasa diterima dan didukung untuk berkembang.

e. Mendukung dan Mengembangkan Potensi Anggota

COSMA juga bertujuan untuk mendukung potensi anggotanya, baik dalam bidang *cosplay* maupun karier lain yang terkait. Beberapa anggota

yang berbakat didukung untuk mengikuti kompetisi tingkat nasional dan internasional, sementara yang memiliki usaha seperti jasa pembuatan kostum dan make-up sering direkomendasikan kepada klien potensial. Dengan demikian, komunitas ini tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga menjadi jaringan profesional yang bermanfaat bagi anggotanya.

f. Melestarikan Budaya Populer Jepang

Sebagai komunitas yang berfokus pada *cosplay*, COSMA juga memiliki misi untuk melestarikan budaya populer Jepang di Indonesia. Mereka ingin mengenalkan elemen budaya Jepang seperti *anime, manga*, dan *game* melalui aktivitas *cosplay* yang menyenangkan dan mendidik. Kegiatan ini menjadi sarana promosi budaya yang efektif, terutama di kalangan anak muda.

g. Mendukung Dunia *cosplay* Secara Umum

COSMA tidak hanya peduli pada pengembangan komunitas internal tetapi juga dunia *cosplay* secara keseluruhan. Mereka aktif berkolaborasi dengan komunitas lain, mendukung *event* besar, dan membantu penyelenggara acara dalam menciptakan *event* yang berkualitas. Kolaborasi ini memperluas jaringan komunitas dan memperkuat eksistensi dunia *cosplay* di Indonesia.

h. Mendorong Profesionalisme dalam *Cosplay*

Meskipun COSMA bersifat inklusif dan terbuka, komunitas ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan profesionalisme dalam *cosplay*. Mereka sering menyoroti pentingnya membuat kostum yang proper, berakting sesuai karakter, dan tampil dengan sikap yang positif. Profesionalisme ini menjadi nilai penting yang terus dikembangkan seiring dengan meningkatnya kualitas *cosplayer* di komunitas tersebut.

i. Menjaga Semangat Komunitas untuk Jangka Panjang

Melihat perubahan generasi dan tren media sosial, COSMA memiliki visi untuk tetap menjadi komunitas yang relevan meskipun menghadapi tantangan zaman. Mereka berharap semangat kebersamaan dan dukungan antaranggota terus terjaga sehingga komunitas ini bisa bertahan dalam jangka panjang.

Dengan tujuan-tujuan ini, COSMA berhasil menciptakan komunitas yang tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga ruang untuk belajar,

berkembang, dan berprestasi dalam dunia *cosplay*. Tujuan-tujuan tersebut mencerminkan dedikasi komunitas ini untuk membangun dunia *cosplay* yang lebih baik dan berdampak positif bagi anggotanya maupun masyarakat luas.

4. Program Kegiatan

a. *Workshop*

Tujuan : Meningkatkan keterampilan anggota dalam pembuatan kostum, properti, makeup, dan akting karakter

Bentuk Kegiatan : Workshop jahit kostum dasar hingga lanjut, kelas makeup, pelatihan pose dan ekspresi karakter, *sharing session.*

Waktu Pelaksanaan : Bulanan

b. Gathering

Tujuan : Memperkuat solidaritas antar anggota dan memperluas jaringan komunitas

Bentuk Kegiatan : Ngopi, Game Night, Event Project, Bukber

Waktu Pelaksanaan : Fleksible

c. Unit Bisnis dan Pendampingan Ekonomi Kreatif

Tujuan : Mendorong kemandirian ekonomi anggota berbasis keterampilan *cosplay*

Bentuk Kegiatan : Katalog sewa kostum, jasa MUA dan *photoshoot cosplay*, pendampingan brand personal, promosi

Waktu Pelaksanaan : Aktif sepanjang tahun, *Fleksible*

d. Pendidikan dan Advokasi Budaya

Tujuan : Meningkatkan literasi budaya populoer dan membangun citra positif *cosplay* di masyarakat.

Bentuk Kegiatan : Diskusi rutin, kampanye media sosial.

Waktu Pelaksanaan :Bulanan

e. *Branding* Komunitas

Tujuan : Meningkatkan eksistensi digital dan promosi aktifitas komunitas COSMA

Bentuk Kegiatan : Aktivisasi akun Instagram, TikTok, Youtube, dan Facebook

Waktu Pelaksanaan :Rutin Harian

BAB IV

HABITUS *COSPLAYER* DALAM KOMUNITAS COSMA

A. Proses Pembentukan Habitus *Cosplayer* dalam Komunitas COSMA

1. Awal Ketertarikan pada *cosplay* (Pengalaman Awal)

Habitus terbentuk dari akumulasi pengalaman yang menciptakan preferensi dan kecenderungan tertentu. Dalam konteks ini, *cosplayer* tertarik pada dunia *cosplay* karena paparan terhadap budaya populer seperti *anime, manga,* dan *game*, yang kemudian menjadi bagian dari dunia simbolik mereka. Awal ketertarikan pada *cosplay* terbentuk dari pengalaman pribadi yang berbeda-beda namun berakar pada interaksi dengan budaya populer seperti anime, kartun, dan media sosial. Proses sosialisasi ini menjadi momen awal pembentukan habitus *cosplayer*, mencerminkan bagaimana eksposur terhadap dunia luar menciptakan ketertarikan yang berkembang menjadi gaya hidup. Ketertarikan pada *cosplay* dalam komunitas COSMA merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan sosial, eksposur terhadap budaya populer, serta interaksi dengan media digital. Berdasarkan wawancara dengan tiga informan, masing-masing memiliki cerita yang unik terkait awal mula mereka terlibat dalam dunia *cosplay*. Proses ini dapat dijelaskan melalui konsep habitus dari Pierre Bourdieu, yang menunjukkan bagaimana pengalaman masa lalu membentuk preferensi dan disposisi individu dalam kehidupan sosial. Proses pembentukan habitus dalam komunitas *cosplay* dimulai dengan ketertarikan awal terhadap dunia *cosplay*. Berdasarkan wawancara dengan kelima informan, setiap individu memulai ketertarikannya pada *cosplay* melalui alasan yang berbeda, meskipun ada beberapa kesamaan yang muncul.

> "Awal mula tertarik di dunia *cosplay* karena pelajaran teater yang mengharuskan saya menjadi salah satu karakter yang paling saya suka, yaitu Naruto. Lalu teman saya yang dari Jakarta mengajak saya untuk melihat event cosplay di Mangga Dua Square." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio mengatakan, awal mula ketertarikan pada *cosplay* berawal dari pelajaran teater yang mengharuskannyabermain peran karakter yang disukai.

selain itu ajakan teman untuk mendatangi acara *cosplay* semakin menambah ketertarikannya untuk ber*cosplay.*

> "Waktu itu tahun 2019 saya punya komunitas pecinta jejepangan di sekolah asrama SMA. Salah seorang teman saya adalah *cosplayer*, melihat foto-foto dia saya jadi ikut tertarik mencoba *cosplay*." (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra tertarik dengan cosplay karena melihat temannya bergabung dengan komunitas tersebut, dan ia terkesan dengan cara orang-orang dalam komunitas tersebut mengekspresikan diri mereka melalui kostum dan karakter.

> "Saya tertarik cosplay sejak SD kelas 4. Waktu itu saya suka menonton kartun barat dan anime. Saya tertarik untuk menjadi tokoh karakter yang ada di kartun tersebut." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Emi menyatakan bahwa ketertarikannya muncul setelah menonton anime dan melihat karakter yang menarik. Hal ini menginspirasinya untuk mengenakan kostum dari karakter favoritnya pada *event cosplay*.

> "Awal saya tertarik dengan *cosplay* karena saya ingin memerankan suatu karakter tertentu. Bagi saya *cosplay* tidak hanya berdandan menyerupai suatu karakter, namun harus mendalami karakter tersebut dari segi sifat, kebiasaan, dan sebagainya."(Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Caca menceritakan bahwa ketertarikannya terhadap *cosplay* muncul karena dorongan untuk memperlihatkan kecintaannya pada karakter favorit dalam anime, yang akhirnya bertransformasi menjadi keterlibatan aktif dalam pembuatan kostum dan *makeup*.

> "Awalnya karena saya merasa bahwa baju yang dipakai *cosplayer* itu semuanya keren dan makeup-nya juga cantik-cantik. Akhirnya saya merasa tertantang untuk mencoba memakai kostum." (Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024)

Rahzel memulai dengan ketertarikan terhadap dunia makeup dan kostum, yang akhirnya berkembang menjadi kecintaan pada *cosplay* setelah bergabung dengan komunitas *cosplay* di media sosial.

Berdasarkan wawancara ini, kita bisa melihat bahwa ketertarikan awal ini sangat beragam, baik itu karena media sosial, pengaruh teman, atau minat pribadi terhadap karakter-karakter tertentu. Dalam teori Bourdieu, ini merupakan contoh

bagaimana habitus terbentuk melalui pengalaman personal yang berinteraksi dengan ruang sosial atau arena yang ada. Ketertarikan pertama ini adalah modal awal yang digunakan individu untuk memulai perjalanan dalam dunia *cosplay.* Habitus dalam pandangan Pierre Bourdieu adalah sekumpulan disposisi yang terbentuk melalui pengalaman sosial dan internalisasi nilai-nilai budaya yang memengaruhi tindakan, sikap, dan gaya hidup seseorang. Habitus terbentuk melalui pengalaman sosial dan internalisasi struktur sosial dalam waktu lama (Bourdieu, 1990). Relevan dengan bagaimana ketertarikan awal *cosplayer* pada budaya populer seperti anime dan game menjadi titik awal pembentukan habitus *cosplay* mereka dalam komunitas COSMA

> "Setelah saya melihat *event* di Jakarta, saya mencari informasi di media sosial Facebook untuk mengetahui info *event* di kota saya. Saya menemukan grup FB *Cosplay* Semarang. Setelah saya masuk dan berkenalan, saya join ke komunitas COSMA."(Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menunjukkan bahwa media sosial, khususnya Facebook, menjadi sumber utama untuk mencari informasi tentang dunia *cosplay* di kotanya. Facebook berfungsi sebagai modal sosial yang memungkinkan akses cepat ke komunitas lokal yang sebelumnya tidak diketahui. Dengan bergabung dalam grup, Ryjakio tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga memperluas jaringan sosialnya dengan para *cosplayer* lainnya. Proses ini mencerminkan konsep modal sosial Bourdieu, di mana jaringan sosial membuka peluang baru yang sebelumnya sulit dijangkau.

> "Setelah lulus SMA saya mulai mencari informasi tentang *cosplay* di Semarang, waktu itu saya masih aktif bermain Facebook, di situlah saya menemukan grup Facebook komunitas COSMA, dari situ saya mulai aktif mengikuti *event*."(Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra memanfaatkan Facebook untuk menemukan komunitas COSMA setelah lulus SMA. Media sosial berperan sebagai sumber daya yang mempermudah proses pencarian informasi tentang event dan komunitas *cosplay* lokal. Dengan bergabung dalam grup, Kierra dapat mengakses jaringan sosial yang lebih luas, mendapatkan undangan *event*, serta membangun hubungan sosial

yang sebelumnya tidak dimiliki. Hal ini memperlihatkan bagaimana media sosial menciptakan peluang untuk mendapatkan modal sosial melalui koneksi digital.

> "Saat saya duduk di SMP kelas 1, ibu saya mencari *cosplay* Semarang di Google kemudian menemukan komunitas COSMA di Facebook."(Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Bagi banyak informan, media sosial memiliki pengaruh yang sangat besar dalam memperkenalkan mereka pada komunitas *cosplay.* Media sosial berfungsi sebagai alat yang sangat kuat dalam menciptakan koneksi dan membentuk habitus, karena individu dapat melihat karya orang lain, berinteraksi, dan belajar lebih banyak tentang *cosplay.* Hal ini juga menunjukkan bahwa media sosial memainkan peran penting dalam pembentukan modal sosial bagi para *cosplayer* di komunitas COSMA. Melalui platform seperti *Facebook* dan *Google*, mereka dapat menemukan komunitas yang sesuai dengan minat mereka, memperluas jaringan sosial, dan mendapatkan akses ke informasi yang mendukung keterlibatan mereka dalam dunia *cosplay*. Dalam teori Bourdieu (1993), ruang sosial merupakan arena yang luas di mana individu saling berinteraksi dan berkompetisi menggunakan berbagai modal yang mereka miliki. Relevan dengan konteks saat ini, media sosial dapat dipahami sebagai bentuk arena digital yang memengaruhi pembentukan habitus melalui pengalaman, eksposur simbolik, dan interaksi daring (Couldry, 2012). Melalui interaksi di platform ini, individu mulai menginternalisasi norma, nilai, dan aturan yang ada dalam komunitas *cosplay.*

2. Internalisasi Nilai dan Norma dalam Komunitas

a. Norma dan Kebiasaan

Dalam komunitas COSMA, norma dan kebiasaan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku para *cosplayer*. Norma ini meliputi aturan tidak tertulis seperti saling menghormati, menjaga etika dalam berinteraksi, dan memberikan apresiasi terhadap karya orang lain.

> "Kekeluargaan, rasa saling menghormati dan menghargai, serta dukungan untuk lebih bisa mengembangkan diri baik dari segi kreativitas, mental, maupun *public speaking.* Sebisa mungkin meminimalisir hal-hal yang bisa bikin drama kaya ngerendahin atau *ngrasani*." (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra menyoroti nilai utama dalam komunitas COSMA, yaitu kekeluargaan, saling menghormati, dan saling mendukung. Nilai-nilai ini menjadi norma yang memengaruhi interaksi antaranggota, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan diri. Proses internalisasi ini mencerminkan bagaimana habitus terbentuk melalui pengalaman sosial yang berulang dan menciptakan rasa solidaritas yang kuat.

Kierra juga menegaskan bahwa para anggota komunitas diharapkan untuk saling mendukung dan tidak saling merendahkan, baik dalam lingkungan komunitas maupun di media sosial. Hal ini menciptakan budaya saling menghormati yang menguatkan solidaritas di antara para *cosplayer*.

> "Saya merasakan rasa kekeluargaan yang cukup erat di antara teman-teman *cosplay*. Contohnya saja saat saya dan keluarga saya datang di sebuah *event*, di situ suami saya sempat hampir pingsan kemudian teman-teman COSMA membantu saya untuk mengantarkan suami saya ke UGD terdekat. Sejak saat itu saya dan keluarga semakin dekat dengan mereka." (Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024).

Rahzel mengungkapkan berdasarkan pengalamannya bagaimana norma saling membantu menjadi bagian dari habitus sosial di komunitas COSMA. Tindakan solidaritas yang dilakukan oleh anggota komunitas menunjukkan bahwa nilai kekeluargaan tidak hanya sekadar slogan, tetapi diwujudkan dalam tindakan nyata yang memperkuat ikatan sosial di antara anggota. Hal ini memperkuat modal sosial yang dimiliki komunitas dan menciptakan relasi yang mendalam.

Selain itu, ada kebiasaan rutin yang dijalani para *cosplayer*, seperti mengikuti pertemuan komunitas, latihan bersama, dan menghadiri acara *cosplay*.

> "Biasanya dalam komunitas COSMA mengadakan *gathering* waktu sehabis Lebaran dan gathering untuk merayakan ulang tahun COSMA. Dulu awalnya saya tidak bisa atau malu dalam bersosialisasi, namun sekarang saya bisa karena sering berkumpul bersama di dalam komunitas COSMA, ntah itu gatheing atau hanya sekedar kumpul untuk membahas seputar kostum atau yang lainnya."(Wawancara denga Ryjakio, 27 November 2023)

Ryjakio menjelaskan bahwa pertemuan komunitas bukan hanya untuk berkumpul, tetapi juga menjadi momen penting untuk berbagi keterampilan, seperti teknik membuat kostum dan penggunaan *makeup*. Kebiasaan ini membuat para anggota terus belajar dan berkembang dalam dunia *cosplay*. Melalui interaksi sosial yang sering, anggota yang awalnya pemalu, seperti Ryjakio, mampu mengembangkan keterampilan sosialnya. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, kebiasaan ini mencerminkan bagaimana habitus terbentuk melalui proses pembelajaran sosial dan keterlibatan langsung dalam dunia *cosplay.*

Gambar 18. Foto saat berkumpul pada *event* Venturian Isekai



sumber. Dokumen pribadi tahun 2024

Norma yang terinternalisasi juga mencakup standar kualitas yang tinggi dalam pembuatan kostum dan penghayatan karakter.

> “Keterampilan penting dalam *cosplay* adalah *makeup* dan seni peran itu sendiri. karena tanpa seni peran dan *cosplay, cosplay* sendiri jadi tidak lengkap.”(Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menyebutkan bahwa *cosplayer* yang serius biasanya mengikuti standar tertentu untuk menjaga keaslian kostum mereka. Hal ini menciptakan aturan tidak tertulis yang memengaruhi cara mereka menilai dan mengapresiasi karya orang lain, menunjukkan bahwa habitus dalam komunitas COSMA sangat dipengaruhi oleh penghargaan terhadap kualitas dan kreativitas. Bourdieu melihat norma dan kebiasaan ini sebagai bagian dari *doxa*, yaitu aturan yang dianggap wajar dan tidak perlu dipertanyakan

oleh anggota suatu komunitas (Bourdieu, 1977). Relevan dengan bagaimana norma dan kebiasaan dalam komunitas COSMA diterima begitu saja oleh para anggotanya sebagai sesuatu yang “normal” atau “memang seharusnya begitu”, tanpa harus selalu dijelaskan atau diperdebatkan. Para *cosplayer* mengikuti norma-norma tersebut bukan karena paksaan, tetapi karena nilai-nilai tersebut sudah terinternalisasi dalam habitus mereka sebagai bagian dari medan sosial *cosplay*.

b. Praktik Sosial

Praktik sosial dalam komunitas COSMA mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan secara individu maupun kolektif, seperti membuat kostum, berlatih pose, menghadiri acara, dan mengunggah konten di media sosial.

> "COSMA menyediakan tempat untuk berdiskusi dan berlatih mengenai pembuatan kostum, properti, lalu latihan makeup karakter juga. Selain itu, COSMA juga melatih kemampuan berakting dan mendalami peran."(Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra menjelaskan bahwa kegiatan bersama seperti membuat kostum dalam kelompok mempermudah proses belajar sekaligus mempererat hubungan sosial antaranggota. Aktivitas ini menjadi bentuk konkret dari praktik sosial yang memperkuat habitus mereka sebagai *cosplayer*. Partisipasi dalam acara *cosplay* juga menjadi praktik sosial yang signifikan.

> "COSMA beberapa kali dalam setahun membuat *event* dengan konsep tertentu, sedangkan untuk eksternal mengirimkan perwakilan untuk berlomba di *event* antar komunitas. Dari event COSMA, saya mengenal banyak orang. Disitulah saya menunjukkan karya saya dan mendapatkan apresiasi. Dari situ juga saya mendapatkan kesempatan untuk menjadi *talent* video dan model *cosplay* untuk promosi kegiatan."(Wawancara dengan Emi, 27 November 2024).

Emi mengungkapkan bahwa menghadiri *event* adalah momen penting untuk menunjukkan karya dan mendapatkan apresiasi dari publik. Dalam teori Bourdieu, praktik ini mencerminkan aktualisasi habitus yang terjadi di dalam arena *cosplay*, di mana penghargaan yang diterima para *cosplayer* menjadi modal simbolik yang meningkatkan status sosial mereka.

Interaksi di media sosial juga menjadi bagian penting dari praktik sosial para *cosplayer*.

> "COSMA memfasilitasi dengan adanya grup chat di WhatsApp, Instagram, grup Facebook, bahkan Discord untuk memberikan info seputar per*cosplay*an."(Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024).
>
> "COSMA memiliki dua media sosial utama, yaitu fanpage Facebook dan Instagram, yang digunakan untuk interaksi antar anggota."(Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024).
>
> "COSMA membuat grup chat yang berisikan anggota, dan antar anggota dapat bebas berinteraksi dalam grup chat tersebut. COSMA juga sering menginformasikan *event* kebudayaan Jepang yang akan datang melalui platform facebook dan instagram sehingga para anggota dapat mempersiapkan *cosplay* yang akan ditampilkan di *event* tersebut."(Wawancara dengan Emi, 27 Novembver 2024).

Ketiga informan di atas menyatakan bahwa media sosial adalah ruang untuk berbagi karya, mencari inspirasi, dan mendapatkan pengakuan dari komunitas yang lebih luas. Selain itu juga sebagai tempat berbagi informasi seputar agenda kegiatan dan *event.* Melalui interaksi ini, habitus mereka semakin diperkuat karena ada proses umpan balik yang terus-menerus, baik dalam bentuk komentar, apresiasi, maupun kolaborasi dengan *cosplayer* lain. Ini menunjukkan bahwa dunia digital juga menjadi arena penting dalam pembentukan habitus para *cosplayer* di komunitas COSMA. Dalam teori Bourdieu (1984), praktik sosial dijalankan dalam arena dengan aturan dan nilai tertentu, yang diinternalisasi oleh agen melalui habitus. Relevan dengan proses internalisasi norma solidaritas, kerja sama, dan kreativitas dalam komunitas COSMA yang memperkuat identitas *cosplayer.* Kegiatan bersama menciptakan modal sosial yang memperkuat jaringan antaranggota, sementara partisipasi dalam event *cosplay* memberikan pengakuan simbolik yang bernilai tinggi.

3. Akumulasi Modal yang Mendukung Pembentukan Habitus

a. Modal Budaya

Modal budaya memainkan peran utama dalam membentuk habitus *cosplayer* di komunitas COSMA. Pengetahuan tentang budaya pop, seperti

anime, manga, dan *game,* menjadi fondasi yang memperkaya kreativitas para *cosplayer*.

> "Menurut saya keterampilan penting dalam *cosplay* adalah *makeup* dan seni peran itu sendiri. Karena tanpa seni peran dan *cosplay, cosplay* sendiri jadi tidak lengkap. Beberapa anggota COSMA ikut membantu saya dalam mengembangkan skill seperti *crafting* dan *costume making*." (Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Caca menjelaskan bahwa memahami karakter yang diperankan, termasuk kepribadian, gerakan, hingga detail kostum, merupakan kunci untuk menghasilkan *cosplay* yang berkualitas. Pengetahuan ini tidak hanya dipelajari melalui pengalaman pribadi, tetapi juga dari diskusi dengan sesama anggota komunitas dan sumber referensi seperti forum daring atau media sosial. Selain itu, kemampuan teknis seperti membuat kostum, menggunakan makeup, dan mempelpajari pose karakter juga menjadi bagian penting dari modal budaya.

> “COSMA menyediakan tempat untuk berdiskusi dan berlatih mengenai pembuatan kostum, properti, lalu latihan *makeup* karakter juga. Selain itu, COSMA juga melatih kemampuan berakting dan mendalami peran. Biasanya beberapa member COSMA dengan senang hati mengajarkan ilmu *cosplay* dengan datang ke rumahnya dan membawa bahan untuk belajar." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menekankan bahwa kemampuan ini sering kali dipelajari secara otodidak atau melalui lokakarya yang diadakan komunitas. Penguasaan aspek-aspek ini menunjukkan bagaimana modal budaya berperan dalam memperkuat posisi individu dalam arena *cosplay*, sekaligus membentuk habitus yang mendukung kreativitas dan kualitas karya. Dalam teori Bourdieu (1986), tentang modal budaya, dijelaskan bahwa kepemilikan modal budaya memungkinkan individu untuk memperkuat posisinya dalam suatu arena dan memengaruhi struktur distribusi kekuasaan di dalamnya. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* yang memiliki pengetahuan mendalam tentang karakter, keterampilan membuat kostum, dan kemampuan tampil dapat memperoleh posisi yang lebih dihormati dalam komunitas COSMA. Dalam konteks COSMA, hal ini terlihat dari bagaimana para anggota yang

memiliki modal budaya tinggi cenderung lebih berpengaruh, diakui, dan memiliki daya tawar dalam komunitas maupun di luar komunitas

b. Modal Sosial

Modal sosial dalam komunitas COSMA tercermin terlihat jelas melalui hubungan yang terjalin antar anggotanya, yang tidak hanya bersifat fungsional tetapi juga emosional. Berdasarkan wawancara, para informan memperoleh berbagai bentuk dukungan dari jejaring sosial komunitas, baik berupa bantuan teknis seperti penyewaan kostum, jasa *makeup*, hingga kolaborasi dalam konten dan kompetisi.

> "Di komunitas COSMA itu saling bantu banget, apalagi kalau ada lomba atau event. Kita biasanya latihan bareng, bantu edit video, bahkan sampai urunan dana." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Modal sosial dalam hal ini menjadi sumber daya penting yang memungkinkan para *cosplayer* memperkuat posisinya dalam medan sosial *cosplay*. Seperti dijelaskan oleh Bourdieu (1986), modal sosial merupakan akumulasi sumber daya aktual dan potensial yang berasal dari jaringan relasi yang stabil dan diakui, yang dalam konteks ini terbentuk melalui keterlibatan aktif dalam komunitas COSMA. Pengakuan sosial yang diperoleh melalui interaksi dalam komunitas memberikan legitimasi terhadap identitas *cosplay* masing-masing individu.

> "Aku sempat minder karena gaya hijabku beda, tapi teman-teman COSMA malah mendukung banget. Mereka malah bilang itu unik dan bisa jadi ciri khas."(Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Caca, menyatakan bahwa gaya hijab dalam *cosplay* yang awalnya dianggap berbeda justru mendapatkan dukungan dari komunitas, dan hal ini menunjukkan adanya praktik *mutual recognition* atau pengakuan timbal balik. Sebagaimana dikemukakan Bourdieu (1986), dukungan kolektif ini tidak hanya memperkuat solidaritas internal, tetapi juga menciptakan ruang aman untuk berekspresi dan mengembangkan modal kultural yang dimiliki.

Dengan demikian, modal sosial dalam komunitas COSMA bukan sekadar jaringan sosial biasa, melainkan mekanisme strategis yang memungkinkan individu mengakses modal lainnya, memperkuat habitus, dan berkompetisi dalam medan sosial gaya hidup anak muda. Modal sosial ini memperkuat habitus *cosplayer* dengan memberikan mereka akses ke arena yang lebih luas dan meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan pengakuan.

c. Modal Ekonomi

Praktik *cosplay* tidak hanya menjadi ruang ekspresi, tetapi juga menghasilkan modal ekonomi berupa pendapatan nyata dari jasa sewa kostum dan rias wajah. Modal ekonomi berkaitan dengan kemampuan finansial untuk membeli bahan kostum, peralatan *makeup*, dan membayar biaya keikutsertaan dalam *event cosplay*.

> *"*Dulu awalnya cuma hobi aja, tapi sekarang aku juga nyewain kostum, terus buka jasa makeup buat cosplay. Lumayan, bisa nambah penghasilan, apalagi pas event ramai."(Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024)

Kegiatan yang berkaitan langsung dengan bidang *cosplay*, yang awalnya berangkat dari modal kultural (keahlian membuat kostum dan *makeup*). Modal ekonomi yang diperoleh kemudian memperkuat posisinya di komunitas, sekaligus menunjukkan bagaimana bentuk modal ini bisa mendukung keberlangsungan gaya hidup dan peran sosialnya, baik sebagai *cosplayer* maupun ibu rumah tangga. Hal ini sesuai dengan teori Bourdieu yang menyatakan bahwa modal ekonomi dapat saling berkelindan dengan modal lain dalam memengaruhi posisi seseorang dalam suatu medan sosial. Rahzel mengakui bahwa *cosplay* membutuhkan dana yang tidak sedikit, sehingga ia harus mengelola keuangan dengan baik agar tetap bisa aktif dalam komunitas tanpa mengorbankan kebutuhan lainnya. Modal ini memungkinkan dirinya untuk tidak hanya bertahan dalam dunia *cosplay*, tetapi juga berperan aktif dan dihargai sebagai penyedia jasa yang dibutuhkan. Dengan demikian, modal ekonomi di sini tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait dengan modal budaya dan simbolik, membentuk strategi

kapitalisasi atas praktik gaya hidup yang awalnya bersifat hobi atau rekreatif. Modal ekonomi menjadi elemen penting dalam mendukung kegiatan *cosplay*, terutama dalam pembuatan kostum dan aksesori.

> "Aku sadar kalau biaya buat sekali cosplay itu mahal banget yaa. Jadi kenapa ga coba ambil kesempatan juga buat cari cuan , dan akhirnya sekarang aku lebih fokus di dunia *cosplay*, konten juga jalan terus. Dapat penghasilan dari *endorse, streaming,* terus kadang makeup-in orang juga, sesekali nerima job bikin properti. Jadi bisa dibilang ini udah kayak pekerjaan utamaku sekarang." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menyatakan bahwa biaya yang dikeluarkan untuk membuat kostum berkualitas tinggi sering kali cukup besar, meliputi pembelian bahan, perlengkapan *makeup*, hingga jasa fotografer profesional. Oleh karena itu, kemampuan finansial menjadi salah satu penentu dalam keberlanjutan seorang *cosplayer* dalam komunitas. Hal ini menunjukkan adanya strategi kapitalisasi terhadap praktik budaya populer, dimana *cosplay* tidak lagi semata-mata hobi, melainkan menjadi sumber pendapatan utama. Sesuai dengan teori Bourdieu (1986), modal ekonomi berperan dalam memperkuat posisi informan dalam medan sosial *cosplay*, sekaligus membuka peluang untuk mengakses modal simbolik seperti pengakuan, popularitas, dan legitimasi dalam komunitas maupun di ruang digital yang lebih luas. Keterampilan mengelola sumber daya ekonomi ini menunjukkan adaptasi habitus individu terhadap kondisi materialnya, di mana modal ekonomi dapat diimbangi dengan kreativitas dan solidaritas komunitas.

d. Modal Simbolik

Akumulasi modal simbolik dalam komunitas COSMA tercermin dari pengakuan yang diperoleh *cosplayer* melalui penghargaan, apresiasi publik, atau popularitas di media sosial.

> "Aku pernah mewakili Semarang di ICGP, terus dapet predikat *Best Expressions*. Dari situ mulai banyak yang kenal dan ngajak kolaborasi, apalagi pas lihat hasil makeup atau kontenku." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio memberikan contoh konkret bagaimana modal simbolik dapat diperoleh melalui prestasi. Ia mengaku pernah mewakili Kota Semarang dalam ajang kompetisi *cosplay* tingkat nasional (ICGP) dan mendapatkan predikat *Best Expressions.* Penghargaan ini menjadi titik balik yang meningkatkan visibilitasnya di komunitas dan menjadikannya lebih dikenal oleh *cosplayer* lain serta *brand* yang menawarkan kolaborasi. Dalam hal ini, prestasi menjadi simbol otoritas dan legitimasi yang membuatnya memiliki kedudukan tinggi dalam medan sosial *cosplay*. Hal ini sejalan dengan konsep Bourdieu bahwa simbolik bukan sekadar bentuk penghargaan abstrak, tetapi merupakan kekuatan sosial yang memiliki efek riil terhadap posisi dan peluang individu dalam medan yang bersangkutan.

Reputasi digital menjadi sarana untuk memperluas pengaruh dan membangun otoritas simbolik yang tidak kalah kuat dari pengakuan konvensional.

> "Waktu kontenku viral, banyak yang mulai ngikutin aku dan nanya soal kostum atau makeup. Rasanya kayak dihargai sih, jadi makin semangat bikin konten *cosplay* yang niat."(Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Emi menyatakan bahwa konten *cosplay* yang ia unggah ke media sosial sempat viral, dan dari situ banyak orang mulai mengikuti akun miliknya dan menanyakan tentang detail kostum dan riasan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pengakuan di dunia digital juga merupakan bentuk modal simbolik yang sah, terutama dalam masyarakat yang semakin bergantung pada platform daring untuk distribusi dan validasi karya. ini menunjukkan perluasan medan simbolik ke dalam ruang digital, di mana pengakuan sosial tetap menjadi dasar terbentuknya modal, meskipun melalui mekanisme yang lebih cepat dan luas jangkauannya.

Modal simbolik yang dimiliki para *cosplayer* tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil dari konversi modal budaya dan sosial yang telah diakui secara kolektif. Sejalan dengan teori Pierre Bourdieu, pengakuan ini menjadi kekuatan yang bersifat legitim dan berfungsi untuk membuka akses terhadap modal lain, seperti modal ekonomi dan sosial, serta memperluas

jaringan dan peluang dalam dunia *cosplay*. Dengan demikian, dunia *cosplay* bukan hanya wadah ekspresi kreatif, tetapi juga arena kompetitif tempat modal simbolik berperan dalam menentukan posisi dan legitimasi sosial para pelakunya. Hal ini menciptakan lingkaran sosial di mana reputasi positif memperkuat partisipasi dan identitas mereka sebagai *cosplayer*.

Dalam teori Bourdieu (1986), akumulasi modal budaya, sosial, dan simbolik membentuk preferensi serta pola tindakan dalam habitus. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* mengembangkan kemampuan teknis, jejaring sosial, dan simbol prestise untuk memperkuat identitas mereka sebagai bagian dari komunitas COSMA.

B. Bagaimana Habitus *Cosplayer* Mempengaruhi Gaya Hidup

1. Identitas Diri dan Citra Sosial

Habitus yang terbentuk dalam komunitas COSMA memainkan peran penting dalam membangun identitas diri dan citra sosial para *cosplayer*.

> "Kalau aku pribadi, cosplay tuh udah jadi bagian dari diri. Apalagi sekarang kerjaanku juga nggak jauh-jauh dari dunia cosplay—jadi MUA, bikin konten, kadang streaming juga. Jadi tiap kali tampil di event atau upload di medsos, rasanya kayak nunjukin ke orang-orang, ini loh aku. Nggak cuma hobi, tapi udah jadi identitas juga." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menjelaskan bahwa menjadi *cosplayer* bukan sekadar hobi, tetapi juga bagian dari identitas yang mereka tampilkan di ruang sosial, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Setiap kali mereka mengenakan kostum dan tampil dalam acara atau unggahan media sosial, mereka memperkuat citra diri sebagai *cosplayer* yang kreatif dan ekspresif. Identitas ini terbentuk melalui proses internalisasi nilai-nilai komunitas seperti kreativitas, kerja keras, dan solidaritas.

> "Awalnya cuma bantuin makeup teman-teman, tapi karena banyak yang cocok dan puas, akhirnya aku seriusin. Sekarang malah jadi usaha sendiri makeup, sewa kostum, bikin aksesori. Kalau lihat hasil karya dipakai dan diapresiasi orang, rasanya puas banget. Jadi makin semangat buat terus belajar dan tingkatin kualitas."(Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024)

Rahzel menekankan bahwa apresiasi dari sesama anggota komunitas dan penggemar mendorong mereka untuk terus berkembang dan memperbaiki kualitas *cosplay* mereka. Dengan demikian, identitas sebagai *cosplayer* tidak hanya mencakup penampilan fisik, tetapi juga kemampuan teknis dan komitmen terhadap budaya pop yang mereka wakili. Identitas sebagai *cosplayer* tidak hanya dibentuk melalui peran visual saat tampil, tetapi juga melalui keahlian teknis dan kontribusi nyata terhadap komunitas. Sementara Caca menunjukkan bahwa identitas dalam dunia *cosplay* tidak selalu harus mengikuti norma visual yang umum di kalangan *cosplayer*. Ia tetap mempertahankan identitasnya sebagai perempuan muslim berhijab dengan memodifikasi kostum sesuai nilai dan keyakinannya.

> "Aku tetap pengin cosplay tapi nggak buka hijab. Jadi aku akalin dengan versi hijab friendly. Dan banyak juga kok yang apresiasi."(Wawancara dengan Caca,27 November 2024)

Dalam hal ini, Caca secara aktif membentuk citra diri yang merepresentasikan nilai religius sekaligus tetap menjadi bagian dari komunitas *cosplay*. Ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas dalam *cosplay* bukan hanya proses adopsi visual, tetapi juga proses negosiasi nilai antara habitus individu dan tuntutan estetika dalam medan sosial *cosplay*.

Identitas sebagai *cosplayer* merupakan hasil dari akumulasi pengalaman, pembentukan modal simbolik, dan pengakuan kolektif yang melegitimasi posisi individu dalam komunitas. Dengan demikian, *cosplay* bukan sekadar gaya berpakaian atau hobi, tetapi menjadi ruang simbolik tempat para pelakunya membentuk, menyatakan, dan memperkuat identitas sosial mereka. Dalam teori Bourdieu (1993), tentang modal simbolik, dijelaskan bahwa identitas sosial seseorang merupakan hasil dari akumulasi modal simbolik yang diperoleh melalui pengakuan, prestise, atau kehormatan yang diakui oleh lingkungan sosial. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* membangun identitas mereka di komunitas COSMA melalui reputasi, pengakuan dari sesama anggota, atau prestasi dalam kompetisi, yang kemudian memperkuat posisi mereka dalam arena sosial *cosplay.* Identitas sebagai *cosplayer* menjadi kapital sosial yang memperluas jaringan pertemanan dan pengaruh di dunia maya maupun dalam acara komunitas. Identitas ini tidak

terpisahkan dari praktik sosial yang terus-menerus dipertahankan dan ditampilkan oleh para *cosplayer*.

2. Gaya Hidup Produktif

Habitus *cosplayer* juga memengaruhi gaya hidup yang produktif melalui aktivitas kreatif yang berkesinambungan. Gaya hidup produktif dalam komunitas COSMA tidak terbatas pada aktivitas yang menghasilkan keuntungan ekonomi secara langsung, melainkan mencakup berbagai bentuk aktivitas yang bernilai simbolik, sosial, dan kultural.

> "Aku tetap kuliah, tapi kalau ada event atau lomba, aku sempatin ikut. Jadi kayak hobi yang bisa bikin semangat dan belajar tampil di depan umum."(Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra menunjukkan bentuk produktivitas melalui peningkatan kapasitas pribadi, seperti kepercayaan diri, pengelolaan waktu, dan partisipasi aktif dalam komunitas. Ia mengintegrasikan *cosplay* ke dalam rutinitas sebagai mahasiswi. Ini sesuai dengan gagasan produktif secara simbolik dan kultural, di mana praktik sosial memberikan nilai tambah non-ekonomi tetapi tetap memperkuat habitus dan modal kultural.

> "Biasanya aku mulai dari riset dulu, kayak liat detail kostum, karakteristik wajah, pose-pose khasnya. Terus lanjut ke makeup dan kadang bikin properti kecil juga. Kalau ada event atau mau bikin konten, ya disiapin dari jauh-jauh hari. Capek sih, tapi seneng karena ada progress dari waktu ke waktu. Lumayan juga bisa dapet endorse atau ditawarin jadi model karakter." (Wawancara dengan Emi, 27 November)

Emi, dalam wawancara menyebutkan bahwa kegiatan *cosplay* membutuhkan waktu dan usaha yang tidak sedikit, mulai dari riset karakter, pembuatan kostum, hingga persiapan tampil di acara atau pembuatan konten media sosial. Proses ini menuntut dedikasi dan keterampilan yang terus berkembang. Emi memanfaatkan modal budaya berupa pengetahuan karakter dan keterampilan teknis, yang kemudian dikonversi menjadi modal simbolik melalui pengakuan publik di media sosial, serta modal ekonomi lewat tawaran *endorsement*. Habitus yang terbentuk dari pengalaman dan lingkungan komunitas menjadikannya mampu mengelola praktik *cosplay* secara efisien dan berdaya

guna. Hal ini mencerminkan gaya hidup produktif sebagai bagian dari strategi individu dalam memosisikan diri di medan sosial budaya populer. Gaya hidup produktif ini juga tercermin dari kemampuan *cosplayer* untuk mengelola proyek *cosplay* dengan berbagai sumber daya yang terbatas.

> "Kalau aku sih cosplay sambil tetap kuliah juga, apalagi sekarang aku ngambil S2. Dan aku juga masih sering bikin konten hijab *cosplay*, dan ternyata banyak yang suka karena belum banyak yang tampil kayak gitu. Biasanya aku udah nyusun jadwal dari jauh-jauh hari, apalagi kalau ada *event* besar. Jadi biar nggak bentrok sama kuliah. Terus soal dana, aku juga atur pelan-pelan, kadang nabung dulu atau pinjam properti dari teman. Kita juga sering bantu-bantu satu sama lain, kayak yang satu bantu jahit, yang lain bantu makeup atau foto."(Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Caca menjelaskan bahwa banyak *cosplayer* mengatur jadwal dan anggaran dengan cermat untuk memastikan semua kebutuhan *cosplay* terpenuhi. Mereka juga sering bekerja sama dalam tim untuk mengurangi beban pekerjaan dan meningkatkan hasil akhir. Ia menunjukkan produktivitas dengan memanfaatkan identitasnya sebagai hijab *cosplayer* untuk menciptakan konten yang unik. Meskipun bukan *full-time cosplayer*, ia berhasil mengisi ceruk khusus dalam dunia *cosplay*. Praktiknya menunjukkan adanya kreativitas dalam menggabungkan nilai religius, edukatif, dan estetis, menjadikannya produktif secara simbolik dan memperluas modal sosial di ruang komunitas yang lebih luas.

Gaya hidup produktif para *cosplayer* merupakan hasil dari interaksi dinamis antara habitus, modal, dan medan sosial. Habitus yang terbentuk dari pengalaman serta lingkungan sosial memungkinkan mereka untuk terus menyesuaikan diri dengan tuntutan medan, yakni dunia *cosplay* yang kompetitif dan kreatif. Ketiga informan yang dikaji memperlihatkan pemanfaatan berbagai bentuk modal-modal budaya (seperti keterampilan teknis dan pengetahuan karakter), modal sosial (jejaring komunitas dan kolaborasi), serta modal ekonomi (melalui jasa, konten digital, atau dukungan finansial) yang secara strategis digunakan untuk mempertahankan dan meningkatkan posisi mereka dalam medan sosial budaya populer.

Menurut teori Pierre Bourdieu (1986), produktivitas yang ditunjukkan oleh para *cosplayer* mencerminkan habitus yang terbentuk melalui akumulasi dan

penguasaan modal, khususnya modal budaya dan sosial. Aktivitas *cosplay* yang mereka lakukan tidak lagi sekadar bentuk hiburan atau hobi, melainkan telah menjadi bagian integral dari gaya hidup yang mendukung penciptaan karya seni, peningkatan keterampilan, serta penguatan posisi sosial dalam komunitas. Dalam teori Bourdieu (1993), gaya hidup merupakan ekspresi dari habitus dan modal yang dimiliki seseorang dalam arena tertentu. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* mengubah hobi menjadi aktivitas produktif seperti jasa MUA, konten digital, hingga bisnis kostum sebagai wujud aktualisasi diri dalam arena komunitas. Praktik ini menunjukkan bagaimana habitus membentuk pola pikir dan tindakan yang membuat individu terbiasa mengelola waktu, sumber daya, serta menjalin kerja sama sosial secara efisien.

3. Pandangan Terhadap Dunia Luar

Habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA juga memengaruhi cara mereka memandang dunia luar, khususnya dalam hal penerimaan terhadap keragaman budaya dan ekspresi kreatif. Pandangan terhadap dunia luar menunjukkan adanya pergeseran cara individu memaknai lingkungan sosial di luar komunitas mereka. Bagi para *cosplayer*, dunia luar yang meliputi masyarakat umum, institusi formal, maupun media sosial merupakan ruang yang sering kali dihadapkan pada stereotip atau ketidakpahaman terhadap budaya *cosplay*. Namun, alih-alih menarik diri, para *cosplayer* justru menjadikan pandangan tersebut sebagai tantangan sekaligus peluang untuk membangun citra positif dan edukatif melalui karya mereka. Dalam hal ini, *cosplay* menjadi sarana untuk memperluas pemahaman publik terhadap budaya populer, kreativitas, dan ekspresi diri.

> "Menurutku *cosplay* itu bikin aku lebih ngerti kalau tiap orang punya cara sendiri buat mengekspresikan diri. Kadang ada yang pilih karakter yang nggak aku suka, atau yang lebih suka *cosplay*-in karakter film yang bukan anime tapi aku belajar buat tetap menghargai pilihan mereka. Jadi lebih terbuka juga kalau ngobrol sama orang-orang dari komunitas lain, karena ternyata banyak hal baru yang bisa dipelajari dari mereka." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menyatakan bahwa keterlibatan dalam komunitas *cosplay* membuat mereka lebih terbuka terhadap budaya lain yang menjadi sumber inspirasi, seperti budaya Jepang, Korea, dan Barat. Mereka belajar menghargai

berbagai bentuk seni dan kreativitas dari berbagai belahan dunia. Komunitas *cosplay* tidak hanya memperkaya pemahaman estetis dan teknis, tetapi juga membentuk habitus yang lebih toleran dan menghargai perbedaan.

> "Di komunitas ini, aku ketemu banyak orang dari latar belakang yang beda-beda. Tapi kita bisa akrab karena sama-sama suka *cosplay*. Nggak masalah kita beda keyakinan atau karakter yang disukai. Justru jadi belajar buat saling menghargai." (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra mengungkapkan bahwa menjadi *cosplayer* membantu mereka memahami pentingnya toleransi terhadap perbedaan. Ia menggaris bawahi nilai-nilai inklusivitas dan toleransi sosial yang berkembang di dalam komunitas COSMA, menunjukkan bahwa habitus yang dibentuk mendorong keterbukaan terhadap perbedaan sosial dan budaya. Banyak *cosplayer* memiliki latar belakang yang beragam, tetapi mereka dipersatukan oleh kecintaan terhadap budaya pop. Pandangan ini mencerminkan proses internalisasi nilai-nilai keterbukaan dan solidaritas yang menjadi inti dari komunitas COSMA.

Dalam perspektif Pierre Bourdie (1986), pandangan terhadap dunia luar yang dimiliki para *cosplayer* merupakan hasil dari interaksi antara habitus yang terbentuk dalam komunitas dengan arena sosial yang lebih luas. Habitus ini lahir dari praktik-praktik berulang dalam komunitas seperti partisipasi dalam acara, kerja kolektif, serta pertukaran pengetahuan yang kemudian membentuk disposisi terbuka terhadap lingkungan eksternal. Modal budaya yang diperoleh melalui aktivitas *cosplay*, seperti pengetahuan lintas budaya, keterampilan teknis, dan pemahaman terhadap estetika global, memungkinkan individu untuk menavigasi dunia sosial dengan cara yang lebih reflektif dan apresiatif terhadap keragaman. Interaksi ini menciptakan individu-individu yang tidak hanya kreatif dalam mengekspresikan diri, tetapi juga adaptif dan toleran terhadap perbedaan sosial maupun budaya. Dengan kata lain, *cosplay* bukan hanya ruang ekspresi seni, tetapi juga arena pembentukan identitas sosial yang inklusif, kosmopolitan, dan responsif terhadap kompleksitas medan sosial yang lebih luas.

Pembentukan habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses panjang yang melibatkan internalisasi nilai dan norma, akumulasi berbagai jenis modal, serta partisipasi aktif dalam

praktik sosial. Melalui analisis teori praktik sosial Pierre Bourdieu, dapat dipahami bahwa dunia *cosplay* bukan sekadar hobi, tetapi arena sosial yang membentuk identitas, gaya hidup, dan cara pandang anggotanya terhadap dunia luar. Habitus yang terbangun menciptakan individu dengan keterampilan, jaringan sosial, dan modal simbolik yang memperkuat posisi mereka dalam komunitas serta dunia budaya populer secara umum.

Habitus yang terbentuk memengaruhi bagaimana *cosplayer* memandang diri sendiri dan berinteraksi dengan dunia luar. Mereka mengembangkan identitas sosial yang khas melalui *cosplay*, menginternalisasi nilai-nilai yang sesuai dengan komunitas, dan mengekspresikan diri dalam ruang sosial yang lebih luas. Bourdieu menekankan bahwa arena atau medan sosial adalah ruang kompetisi di mana individu bersaing untuk mendapatkan modal yang berharga dalam konteks tersebut. Dalam komunitas COSMA, *cosplayer* berlomba untuk menampilkan karya terbaik dan mendapatkan pengakuan sosial. Partisipasi dalam acara *cosplay,* penghargaan dari kontes, dan popularitas di media sosial menjadi bentuk akumulasi modal simbolik yang meningkatkan status sosial mereka di dalam dan di luar komunitas. Dengan demikian, habitus *cosplayer* tidak hanya dibentuk oleh disposisi individu, tetapi juga oleh interaksi mereka dengan arena sosial tempat mereka beraktivitas.

Dalam teori Bourdieu (1986) tentang reproduksi sosial, proses internalisasi nilai dan norma melalui praktik sosial merupakan mekanisme utama yang menjaga keberlanjutan struktur sosial dalam suatu kelompok atau komunitas. Relevan dengan komunitas *cosplay,* melalui kegiatan seperti mengikuti pertemuan komunitas, menghadiri acara *cospla*y, dan berkolaborasi dalam proyek kreatif, para cosplayer secara terus-menerus mengembangkan dan memperkuat habitus mereka. Nilai-nilai seperti kreativitas, kerja keras, solidaritas, serta penghargaan terhadap seni budaya pop menjadi bagian integral dari habitus ini. Norma-norma yang mengatur seperti penghormatan terhadap karya sesama *cosplayer* dan kepatuhan pada aturan kontes menjadi pedoman kolektif yang diinternalisasi dan dilaksanakan secara konsisten. Melalui praktik sosial seperti mengikuti pertemuan komunitas, menghadiri acara cosplay, dan berkolaborasi dalam proyek kreatif, para *cosplayer* mengembangkan dan memperkuat habitus mereka. Nilai-nilai

seperti kreativitas, kerja keras, solidaritas, dan penghargaan terhadap seni budaya pop menjadi bagian yang tak terpisahkan dari habitus tersebut. Norma seperti menghormati karya sesama *cosplayer* dan mengikuti aturan kontes juga menjadi pedoman yang diikuti secara kolektif. Habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA terbentuk melalui proses sosialisasi awal yang dipengaruhi oleh budaya populer, diperkuat oleh internalisasi nilai dan norma komunitas, serta didukung oleh akumulasi modal budaya, sosial, ekonomi, dan simbolik. Habitus ini memengaruhi gaya hidup *cosplayer* dalam berbagai aspek seperti pengembangan keterampilan, aktivitas sosial, dan penciptaan identitas sosial yang diakui dalam komunitas dan dunia luar.

BAB V

AKUMULASI MODAL *COSPLAYER* DAN FUNGSI KOMUNITAS COSMA SEBAGAI ARENA TERJADINYA PERSAINGAN DAN INTERAKSI ANTAR *COSPLAYER*

A. Akumulasi Modal *Cosplayer* Komunitas COSMA

1. Modal Budaya dalam Arena *Cosplay*

a. *Makeup* dan *Crafting*

Makeup dan *crafting* merupakan keterampilan utama yang wajib dimiliki oleh *cosplayer* dalam komunitas COSMA. Proses ini mencakup penguasaan teknik makeup untuk menciptakan tampilan wajah yang sesuai dengan karakter yang diperankan, serta *crafting* untuk membuat kostum dan aksesori. Modal budaya dalam bentuk keterampilan teknis seperti *makeup* dan *crafting* menjadi elemen utama yang menunjang kualitas *cosplay* para anggota komunitas COSMA.

> "Dalam membuat kostum, saya selalu berusaha mempelajari teknik *makeup* terbaru dan mengasah keterampilan *crafting* supaya hasilnya maksimal dan autentik." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman dan pembelajaran berkelanjutan merupakan modal budaya yang bernilai tinggi dalam bidang *cosplay*. Keterampilan tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas karya, tetapi juga membentuk identitas kreatif yang melekat pada *cosplayer.* Praktik ini memperlihatkan bagaimana modal budaya juga terkait dengan daya cipta dan keterampilan teknis. Keberhasilan dalam *makeup* dan *crafting* memberikan nilai tambah bagi *cosplayer* karena penampilan yang memukau dapat menarik perhatian komunitas dan penyelenggara acara. Keterampilan ini menjadi aset budaya yang terus dikembangkan dan diakui melalui penghargaan dan apresiasi di kompetisi *cosplay.*

Menurut Pierre Bourdieu (1986), keterampilan *makeup* dan *crafting* yang dimiliki *cosplayer* termasuk ke dalam modal budaya dalam bentuk terinkorporasi (*embodied cultural capital*). Modal ini tidak diwariskan secara instan, tetapi diperoleh melalui proses panjang pembelajaran, latihan, dan pengalaman yang melekat dalam tubuh dan pola pikir individu. Kemampuan teknis tersebut menjadi bagian dari habitus *cosplayer*, yakni sistem disposisi yang terbentuk secara historis dan membimbing tindakan mereka dalam medan sosial *cosplay*.

Praktik mempelajari teknik makeup baru dan mengasah keterampilan *crafting*, menunjukkan adanya kecenderungan habitus yang mendukung produktivitas kreatif. Dalam arena komunitas *cosplay, cosplayer* yang memiliki keterampilan tinggi akan lebih dihargai dan diakui, sehingga modal budaya ini juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat posisi sosial. Dengan demikian, keterampilan *makeup* dan *crafting* bukan hanya aktivitas teknis semata, tetapi merupakan bentuk modal budaya yang strategis dalam arena persaingan simbolik di komunitas COSMA.

b. Pengetahuan Karakter

Pengetahuan mendalam tentang karakter yang diperankan adalah bentuk modal budaya yang memperkuat kredibilitas *cosplayer*. Pengetahuan mendalam tentang karakter yang diperankan merupakan bentuk modal budaya penting dalam dunia *cosplay*. *Cosplayer* tidak hanya meniru kostum secara visual, tetapi juga mempelajari latar belakang, ekspresi, dan gestur khas dari karakter yang mereka pilih.

> “Sebelum mutusin mau cosplayin apa, aku riset dulu karakter yang mau aku perankan, mulai dari kepribadiannya sampai cara dia bereaksi di situasi tertentu. Biar nggak cuma mirip bajunya, tapi juga sikapnya.” (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Emi menyebutkan bahwa ia sering melakukan riset intensif tentang latar belakang dan kepribadian karakter sebelum mulai membuat kostum. Ia juga menonton serial atau membaca manga untuk memahami ekspresi dan gerakan tubuh karakter tersebut. Memahami karakter tidak hanya

memengaruhi tampilan fisik, tetapi juga ekspresi emosional saat tampil di atas panggung. Pengetahuan ini memberikan nilai lebih dalam penampilan *cosplay* karena memperkuat kedalaman ekspresi dan otentisitas dalam pertunjukan. Penguasaan karakter membuat penampilan lebih hidup dan otentik, yang menjadi penentu utama dalam penilaian kompetisi *cosplay*. Dalam perspektif Bourdieu, bentuk pengetahuan ini termasuk modal budaya terobjektifikasi secara simbolik, yaitu pemahaman yang tidak hanya berguna secara praktis, tetapi juga memberikan keunggulan simbolik dalam arena sosial *cosplay*. Mereka yang memiliki pengetahuan karakter yang kuat dianggap lebih serius, berdedikasi, dan profesional. Pengetahuan ini juga menjadi bagian dari habitus yang terbentuk melalui pengalaman berinteraksi dengan budaya populer, terutama *anime, manga,* dan *game*. Dengan kata lain, penguasaan terhadap karakter adalah investasi budaya yang membedakan antara *cosplayer* pemula dan mereka yang telah memiliki posisi simbolik yang kuat dalam komunitas.

c. Artefak Material (Kostum dan Properti)

Kostum dan properti yang digunakan dalam *cosplay* adalah bentuk modal budaya material yang menjadi penanda status dan keahlian *cosplayer* dalam komunitas sebagai bentuk ekspresi keterampilan dan komitmen

> "Kalau kostum buat lomba, aku usahakan bikin sendiri dari awal. Aku riset bahan yang paling cocok, terus pola dan detailnya harus semirip mungkin sama referensi. Kadang bisa sampai dua atau tiga bulan cuma buat satu kostum, apalagi kalau ada senjata atau armor-nya. Soalnya, penilaian juri biasanya ngelihat dari detail dan tingkat kesulitan juga." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menjelaskan bahwa membuat kostum sendiri memberikan nilai tambah dibandingkan membeli kostum jadi, karena memperlihatkan kemampuan *crafting* dan kreativitas pribadi. Kostum yang berkualitas membutuhkan bahan yang sesuai, teknik pembuatan yang presisi, dan detail yang menyerupai desain aslinya. Bahkan ia sering menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk membuat satu set kostum agar sesuai dengan standar kompetisi *cosplay* profesional. Hal ini menunjukkan bagaimana investasi

waktu dan keterampilan menjadi bagian dari proses akumulasi modal budaya. Selain itu, properti tambahan seperti senjata, aksesori, dan latar panggung juga menjadi elemen penting. Penggunaan properti yang akurat dan realistis meningkatkan kesan otentik dalam pertunjukan *cosplay*, yang sering kali menjadi penentu kemenangan dalam kompetisi.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, artefak seperti kostum dan properti termasuk ke dalam modal budaya dalam bentuk terobjektifikasi, yaitu objek fisik yang mengandung nilai kultural dan simbolik dalam medan sosial tertentu. Pembuatan kostum secara mandiri merupakan bentuk investasi simbolik yang membedakan cosplayer "bermodal" dari sekadar pemakai kostum siap pakai. Kualitas dan kompleksitas artefak yang ditampilkan mencerminkan tingkat akumulasi modal budaya yang dimiliki, dan secara langsung berpengaruh pada legitimasi serta posisi sosial *cosplayer* dalam arena kompetisi maupun komunitas. Dengan demikian, artefak material menjadi sarana penting dalam proses pertarungan simbolik yang terjadi di dalam medan sosial *cosplay*.

d. Penghargaan dan Prestasi (Modal Budaya yang Disertifikasi)

Penghargaan dan prestasi yang diperoleh dari kompetisi *cosplay* merupakan bentuk modal budaya yang disertifikasi secara resmi. Penghargaan dan prestasi yang diperoleh dari kompetisi memiliki makna lebih dari sekadar kemenangan. Hal ini menjadi bentuk modal budaya institusional yang mengafirmasi keterampilan teknis, kedalaman pengetahuan karakter, dan kualitas performatif seorang *cosplayer*.

> "Setelah menang, aku jadi makin semangat buat improve skill-ku. Soalnya kalau udah pernah juara, orang pasti ekspektasinya tinggi. Jadi aku belajar lebih banyak soal makeup dan gerakan karakter, biar bisa lebih total pas perform." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Prestasi ini bukan hanya menjadi simbol kesuksesan pribadi, tetapi juga memberikan legitimasi sosial di kalangan komunitas *cosplay*. Penghargaan yang diperoleh sering kali menjadi tolok ukur keberhasilan dan kredibilitas *cosplayer* di mata publik dan penyelenggara acara. Dalam teori

Bourdieu, penghargaan semacam ini berfungsi sebagai sertifikasi formal atas modal budaya yang telah diakumulasi melalui keterampilan dan dedikasi. Hal ini menciptakan hierarki sosial di dalam arena *cosplay*, di mana *cosplayer* yang memiliki lebih banyak prestasi mendapatkan posisi yang lebih tinggi dan peluang yang lebih luas dalam berbagai acara dan proyek kolaborasi. Dalam konteks komunitas COSMA, modal budaya mencakup keterampilan, pengetahuan, dan artefak yang digunakan untuk meningkatkan posisi sosial. Modal ini terbentuk dari pengalaman belajar, pelatihan, dan keterlibatan dalam kegiatan *cosplay* yang menuntut kreativitas dan kemampuan teknis. Keterampilan seperti crafting, pembuatan kostum, seni peran, serta pemahaman mendalam terhadap karakter menjadi sumber daya penting yang meningkatkan daya saing para *cosplayer*. Dengan demikian, penghargaan bukan sekadar hasil akhir kompetisi, melainkan bagian dari proses akumulasi modal budaya yang memperkuat posisi sosial *cosplayer* dalam arena komunitas dan budaya pop secara lebih luas.

Dalam teori Bourdieu (1986), tentang modal budaya, dijelaskan bahwa kepemilikan modal budaya memungkinkan individu untuk memperkuat posisinya dalam suatu arena dan memengaruhi struktur distribusi kekuasaan di dalamnya. Modal budaya merujuk pada seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi yang dapat diwariskan atau diperoleh melalui proses sosialisasi dan pendidikan, yang berfungsi untuk meningkatkan posisi sosial individu dalam suatu arena. Relevan dengan bagaimana cosplayer yang memiliki pengetahuan mendalam tentang karakter, keterampilan membuat kostum, dan kemampuan tampil dapat memperoleh posisi yang lebih dihormati dalam komunitas COSMA.

Dalam konteks dunia *cosplay*, penghargaan dan prestasi yang diperoleh *cosplayer* dalam kompetisi menjadi bentuk konkret dari modal budaya institusional, yakni pengakuan formal terhadap kemampuan teknis dan artistik yang telah mereka akumulasi melalui latihan, pengalaman, dan dedikasi. Penghargaan semacam ini berfungsi sebagai sertifikasi simbolik yang menegaskan legitimasi atas keahlian yang dimiliki, sekaligus memperkuat posisi *cosplayer* dalam hierarki sosial komunitasnya. Akumulasi

modal budaya tersebut menciptakan struktur stratifikasi sosial di dalam arena *cosplay*. *Cosplayer* yang memiliki lebih banyak penghargaan atau prestasi cenderung menempati posisi yang lebih dominan, memperoleh peluang yang lebih besar dalam proyek kolaboratif, undangan khusus, hingga peran kepemimpinan dalam komunitas. Dalam komunitas COSMA, modal budaya terbentuk melalui pengalaman belajar secara informal maupun formal, pelatihan teknik *cosplay,* serta partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan komunitas. Keterampilan seperti crafting, pembuatan kostum, seni peran, serta pengetahuan mendalam tentang karakter menjadi bagian penting dari modal budaya tersebut. Proses akumulasi ini berlangsung secara gradual dan mendapatkan pengakuan dari komunitas, yang kemudian memperkuat status sosial *cosplayer* di dalam medan sosial komunitas COSMA.

2. Modal Sosial dalam Arena *Cosplay*

a. Jaringan Sosial Internal dan Eksternal

Jaringan sosial dalam komunitas COSMA terbentuk dari hubungan antara sesama *cosplayer*, fotografer, pembuat kostum, hingga penyelenggara acara. Hubungan ini membentuk struktur modal sosial yang memperkuat posisi para anggota dalam arena *cosplay*. Modal sosial, menurut Pierre Bourdieu (1986), adalah akumulasi sumber daya potensial yang melekat pada jaringan relasi sosial dan keanggotaan dalam suatu kelompok. Dalam konteks komunitas COSMA, modal sosial ini menjadi sangat strategis untuk memperluas akses terhadap pengetahuan, peluang kolaborasi, dan pengakuan sosial. Jaringan internal berkembang melalui interaksi rutin dalam kegiatan komunitas. Kierra menyebutkan bahwa bergabung dengan komunitas memberikan akses kepada teman-teman yang memiliki minat serupa dan sering berbagi tips seputar *crafting* dan *makeup*.

> “Di COSMA itu enaknya kita bisa sharing ilmu, kayak diajarin teknik makeup atau cara bikin kostum yang benar. Jadi bisa belajar bareng dan makin semangat.” (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Interaksi ini menciptakan sistem dukungan sosial yang kuat, memudahkan proses belajar, dan meningkatkan kualitas hasil *cosplay.* Selain

itu, praktik kerja sama dalam komunitas juga mencerminkan nilai-nilai solidaritas yang berfungsi sebagai penguat kohesi sosial. Sementara itu, jaringan eksternal mencakup hubungan dengan *cosplayer* dari luar kota, *event organize*r, brand lokal, hingga media.

> "Karena sudah kenal sama panitia event atau sesama cosplayer dari luar kota, aku sering diajak perform atau ikut acara. Itu sangat membantu untuk dikenal lebih luas. Aku juga pernah gabung proyek kolaborasi sama cosplayer dari luar Semarang, bikin konten bareng, terus kita saling promosi. Jadi jangkauannya lebih luas." (Wawancara dengan Rahzel 2024)

Jaringan eksternal semacam ini membuka akses terhadap proyek komersial, undangan khusus, bahkan sponsorship, yang memperluas eksposur dan reputasi cosplayer di luar komunitas lokal.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, jaringan sosial ini bukan hanya sekadar hubungan pertemanan atau koneksi informal, melainkan merupakan modal sosial yang memiliki nilai strategis dalam mempertahankan dan meningkatkan posisi seseorang dalam suatu arena dalam hal ini, arena budaya *cosplay*. Modal sosial mencakup sumber daya aktual maupun potensial yang terkait dengan kepemilikan jaringan institusional yang saling mengenal dan mengakui. Artinya, semakin luas dan berkualitas jaringan yang dimiliki seorang *cosplayer*, semakin besar pula peluang mereka untuk mengakses sumber daya lain, seperti modal ekonomi (misalnya dukungan sponsor), modal budaya (pengetahuan, keterampilan, pelatihan), serta modal simbolik (pengakuan, reputasi, prestise).

Relasi sosial yang intensif dalam komunitas COSMA memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, peluang kerja sama, serta akses terhadap acara dan kompetisi yang mungkin tidak tersedia bagi individu yang bergerak sendiri di luar jaringan komunitas. Lebih jauh, keberadaan jaringan ini juga memfasilitasi pembentukan norma, nilai, dan etos kerja bersama yang mendorong produktivitas serta solidaritas antaranggota komunitas. Dengan kata lain, modal sosial menjadi kekuatan kolektif yang memperkuat posisi anggota di dalam arena serta menciptakan struktur sosial internal yang menentukan siapa yang memiliki pengaruh, akses, dan kesempatan lebih luas.

Dalam konteks ini, *cosplayer* yang mampu membangun dan memelihara jaringan yang kuat akan lebih mudah memobilisasi modal lainnya dan memperkuat legitimasi sosial mereka sebagai pelaku budaya dalam komunitas *cosplay*.

b. Media Sosial

Media sosial menjadi sarana penting bagi *cosplayer* dalam membangun dan memperluas jaringan sosial mereka, baik di dalam komunitas COSMA maupun dalam lingkup yang lebih luas. Platform seperti Instagram, TikTok, dan Facebook digunakan untuk membagikan karya *cosplay*, berinteraksi dengan penggemar, serta menjalin koneksi dengan *cosplayer* dari kota atau negara lain.

> "Kalau dari media sosial sih ngaruh banget ya. Soalnya dari situ aku bisa kenal banyak cosplayer lain, diajak kolaborasi juga, atau bahkan ditawarin kerjaan makeup atau jadi guest event."(Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Ryjakio menyatakan bahwa media sosial seperti Instagram dan TikTok digunakan untuk memamerkan hasil *cosplay*, membangun penggemar, dan menarik sponsor. Akun yang memiliki banyak pengikut sering kali dilirik oleh merek-merek yang ingin bekerja sama dalam kampanye promosi. Media Sosial juga memungkinkan *cosplayer* untuk membentuk komunitas virtual yang melampaui batas geografis. Seperti bergabung dalam grup *cosplay* internasional di Facebook untuk mendapatkan informasi tentang tren terbaru dan kompetisi global. Media sosial menjadi ruang di mana pengakuan atas keterampilan dan kreativitas dapat diperoleh melalui interaksi dan apresiasi publik.

Dalam pandangan Bourdieu, arena simbolik dimana modal sosial dipertaruhkan dan dimaksimalkan kini banyak ditemukan dalam praktik media sosial. Semakin banyak interaksi positif yang diperoleh melalui media sosial, semakin besar modal sosial yang dimiliki *cosplayer* untuk mendapatkan peluang yang lebih baik di dunia nyata. Media sosial dapat dipahami sebagai bentuk arena baru—ruang simbolik tempat *cosplayer* mempertaruhkan dan mengakumulasi berbagai bentuk modal. Di dalamnya,

mereka membangun jaringan sosial, mempertontonkan keterampilan, serta meraih pengakuan dari publik luas.Melalui platform seperti Instagram, TikTok, atau Facebook, *cosplayer* tidak hanya memperluas koneksi sosial lintas geografis, tetapi juga menciptakan nilai simbolik melalui apresiasi, jumlah pengikut, dan bentuk interaksi lainnya. Pengakuan yang diperoleh di media sosial menjadi bentuk konversi modal simbolik, yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk memperoleh akses ke proyek kolaborasi, *sponsorship*, atau peluang tampil dalam acara besar. Dengan demikian, media sosial berperan sebagai perpanjangan arena yang memungkinkan mobilitas posisi sosial *cosplayer* dalam medan budaya populer, sejalan dengan logika pertarungan dan distribusi modal yang dijelaskan Bourdieu.

c. Kolaborasi dalam Komunitas

Kolaborasi menjadi elemen penting dalam dunia *cosplay*, baik dalam pembuatan kostum, pementasan di panggung, maupun sesi foto. Khususnya di dalam komunitas seperti COSMA. Kolaborasi ini tidak hanya terjadi dalam bentuk kerja tim saat mengikuti lomba, tetapi juga dalam proses kreatif seperti pembuatan kostum, sesi foto, serta produksi konten.

> "Aku sering ikut project bareng temen-temen dari komunitas, misalnya photoshoot bareng atau tampil bareng di event. Biasanya dibagi tugasnya, ada yang bagian kostum, ada yang makeup, ada juga yang nyiapin konten buat di-upload. Jadi saling bantu gitu, enggak kerja sendiri-sendiri." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Emi menyebutkan bahwa ia sering terlibat dalam proyek grup *cosplay* yang membutuhkan pembagian tugas antaranggota, seperti siapa yang merancang kostum, siapa yang menjadi fotografer, dan siapa yang mengelola konten media sosial. Kolaborasi ini memperkuat rasa kebersamaan dan mempercepat proses pengembangan keterampilan. Ia sering bekerja sama dengan fotografer untuk membuat portofolio *cosplay* yang menarik, yang kemudian dipublikasikan di media sosial dan majalah *cosplay*. Selain itu, proyek kolaboratif seperti pertunjukan kelompok di acara *cosplay* menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat.

> "Kalau di komunitas tuh enaknya kita bisa saling support. Misal aku nggak bisa makeup, ada temen yang bantuin. Atau kalau mau bikin properti tapi bingung bahannya, suka ada yang ngasih saran. Jadi semuanya dikerjain bareng-bareng, lebih ringan dan hasilnya juga lebih bagus."(Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Caca menjelaskan bahwa melalui kolaborasi ini, ia belajar banyak teknik baru yang sebelumnya tidak dikuasainya, seperti pembuatan armor dan props kompleks. Ia juga menambahkan bahwa dalam komunitas, ada kecenderungan untuk saling membantu baik dari segi teknis maupun emosional. Ketika ada anggota yang kesulitan dalam *crafting* atau *make-up*, anggota lain dengan senang hati memberikan bantuan atau pelatihan. Hubungan semacam ini mempererat jaringan solidaritas dan menumbuhkan rasa kepemilikan kolektif terhadap pencapaian kelompok. Kolaborasi juga memperluas jaringan dan meningkatkan kualitas produksi *cosplay*.

Dalam perspektif Bourdieu (1986), kolaborasi yang terjadi dalam komunitas semacam ini memperkuat modal sosial karena membangun kepercayaan, solidaritas, dan pertukaran timbal balik di antara para anggota. Modal sosial tidak hanya tentang koneksi, tetapi juga tentang kualitas hubungan dan keterlibatan yang aktif dalam jaringan sosial tersebut. Melalui kolaborasi, anggota komunitas mendapatkan akses pada sumber daya yang tidak dimiliki secara individu, seperti keahlian khusus, alat produksi, atau kesempatan tampil di acara tertentu. Dengan kata lain, kolaborasi berfungsi sebagai mekanisme distribusi modal sosial yang memungkinkan peningkatan posisi dalam arena *cosplay*, sekaligus memperkuat kohesi internal komunitas.

Dalam teori Bourdieu (1986) tentang modal sosial, jaringan sosial dipahami bukan sekadar kumpulan hubungan interpersonal, melainkan sebagai sumber daya yang memiliki nilai strategis dalam memperkuat posisi sosial individu atau kelompok dalam suatu arena sosial. Relevan dengan arena budaya *cosplay*, jaringan sosial yang terbangun dalam komunitas *cosplay* berfungsi sebagai modal sosial yang memungkinkan para *cosplayer* mempertahankan dan meningkatkan status serta akses mereka terhadap sumber daya, seperti informasi, dukungan, dan peluang kolaborasi kreatif.

Modal sosial ini memberikan kekuatan untuk berpartisipasi lebih efektif dalam arena budaya, sekaligus mempengaruhi distribusi simbolik dan kekuasaan di dalam komunitas. Menurut Bourdieu, modal sosial adalah "sekumpulan sumber daya aktual atau potensial yang berakar pada kepemilikan jaringan yang lebih atau kurang terinstitusionalisasi dari hubungan saling mengenal dan saling mengenali" (Bourdieu, 1986), yang dalam konteks *cosplay* berarti hubungan yang terbangun dalam komunitas menjadi aset penting dalam praktek sosial dan kultural mereka.

3. Modal Ekonomi dalam Arena *Cosplay*

a. Sumber Pendapatan

Modal ekonomi merupakan aspek penting yang mendukung keberlangsungan aktivitas *cosplay*. Kegiatan ini menuntut biaya yang tidak sedikit, mulai dari pembelian bahan kostum, alat *makeup*, hingga ongkos transportasi dan partisipasi dalam *event*. Namun, banyak *cosplayer* yang berhasil memanfaatkan keterampilan dan jaringan mereka untuk menghasilkan pendapatan dari dunia *cosplay*.

> "Aku sekarang full time di dunia ini, jadi konten kreator, kadang juga nerima endorse-an dari brand kosmetik atau game. Selain itu aku juga buka jasa makeup cosplay dan kadang bikin kostum buat dijual. Jadi dari cosplay ini aku bisa dapet penghasilan tetap." (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

> "Sekarang aku juga nyambi jadi MUA buat cosplayer lain. Aku juga nyewain kostum dan printilan aksesoris, lumayan banget buat tambahan. Bahkan beberapa klien tetap suka minta aku yang dandanin mereka kalau mau ikut event." (Wawancaea dengan Rahzel, 27 Novemeber 2024)

Aktivitas ini menunjukkan bagaimana *cosplayer* mampu memonetisasi keterampilan dan jaringan sosial mereka. Praktik *cosplay* telah memberikan peluang ekonomi nyata bagi para anggotanya. Mereka tidak hanya memanfaatkan keterampilan teknis seperti *makeup* dan pembuatan kostum, tetapi juga menjadikan aktivitas tersebut sebagai sumber pendapatan yang berkelanjutan.

Berdasarkan teori Bourdieu (1986) tentang konversi modal, berbagai bentuk modal seperti modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik dapat dikonversikan menjadi modal ekonomi dalam kondisi tertentu. Relevan dengan aktivitas *cosplay*, pendapatan yang diperoleh dari jasa *makeup*, pembuatan kostum, konten kreatif, atau penampilan di acara merupakan wujud nyata dari konversi modal budaya (seperti keahlian teknis, pengetahuan tentang karakter, dan estetika visual) menjadi modal ekonomi (pendapatan atau keuntungan finansial). Dengan kata lain, keterampilan yang awalnya dibentuk dalam arena budaya (komunitas *cosplay)* memiliki potensi untuk dipertukarkan dalam arena ekonomi. Bourdieu memandang bahwa arena sosial (dalam hal ini komunitas *cosplay*) menjadi tempat terjadinya pertarungan modal.

Cosplayer yang memiliki modal budaya tinggi (keterampilan teknis, estetika yang kuat) dan modal sosial (jaringan dan pengaruh di media sosial atau komunitas) akan memiliki peluang lebih besar untuk mengakses modal ekonomi. Mereka dapat memperoleh klien, sponsor, dan penghasilan dari hasil kerja kreatif mereka. Dalam konteks komunitas COSMA, *cosplayer* seperti Ryjakio dan Rahzel menjadi contoh nyata dari bagaimana kapitalisasi terhadap keterampilan budaya dan jaringan sosial dapat mendukung keberlanjutan ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa *cosplay* bukan hanya bentuk konsumsi budaya populer, tetapi juga dapat menjadi praktik ekonomi yang berorientasi pada produktivitas dan keberlanjutan finansial.

b. Strategi Ekonomi

Dalam komunitas COSMA, strategi ekonomi menjadi aspek penting dalam menunjang keberlangsungan aktivitas *cosplay* yang umumnya memerlukan biaya tinggi. Biaya tersebut mencakup kebutuhan material seperti kain, properti, *wig*, hingga biaya untuk dokumentasi dan transportasi. *Cosplayer* dituntut untuk memiliki strategi ekonomi agar tetap dapat berpartisipasi aktif dalam komunitas tanpa mengalami tekanan finansial yang berlebihan. Salah satu strategi yang dilakukan adalah membuat perencanaan tahunan untuk pengadaan kostum, yang disesuaikan dengan peluang kompetisi atau kerja sama komersial.

> “Biasanya aku rencanakan dulu kostum apa yang mau dibikin dalam setahun, terus dihitung estimasi biaya dan waktu pengerjaan. Kalau memang ada kerja sama atau kompetisi, baru aku maksimalkan investasinya.” (Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Perencanaan ini memungkinkan *cosplayer* untuk mengalokasikan sumber daya secara efisien serta menyesuaikan pengeluaran dengan potensi keuntungan yang akan diperoleh, baik berupa prestasi maupun peluang kerja sama komersial. Strategi ini mencerminkan adanya manajemen finansial yang terintegrasi dengan perencanaan artistik, memanfaatkan keterampilan personalnya untuk mengonversi modal budaya menjadi modal ekonomi.

> “Sekarang lebih banyak bantu teman-teman yang butuh makeup atau kostum, jadi aku sewakan. Lumayan buat tambahan. Dulu awalnya iseng, sekarang malah jadi pemasukan tetap.” (Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan dalam bidang rias dan pembuatan kostum tidak hanya digunakan untuk kepentingan pribadi, tetapi juga dijadikan sebagai sumber penghasilan. Aktivitas ekonomi ini merupakan bagian dari strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hobi sekaligus memperoleh keuntungan material dari keterampilan yang dimiliki. Strategi lain yang muncul dalam komunitas COSMA adalah sistem tukar jasa antarkomunitas.

> “Kalau aku biasanya satu tahun target bikin dua kostum saja, disesuaikan sama waktu dan keuangan. Kadang juga barter jasa sama teman, kayak aku bantu makeup, dia bantu bikin properti.” (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Tukar jasa ini menjadi bentuk strategi ekonomi alternatif yang tidak berbasis uang tunai, tetapi tetap memberikan manfaat bagi kedua pihak. Model ini mengandalkan relasi sosial yang kuat, kepercayaan, dan rasa saling membantu dalam komunitas.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu (1986), strategi ekonomi tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara habitus dan berbagai bentuk modal dalam arena *cosplay*. Habitus sebagai sistem disposisi yang

terbentuk melalui pengalaman memungkinkan individu untuk menyesuaikan strategi mereka dengan kondisi sosial dan ekonomi yang dihadapi. Dalam konteks ini, *cosplayer* yang tidak memiliki cukup modal ekonomi akan cenderung mengandalkan modal budaya seperti keterampilan membuat kostum dan *makeup* untuk menghasilkan keuntungan ekonomi. Selain itu, modal sosial berupa jaringan komunitas, hubungan timbal balik, dan kolaborasi juga dimaksimalkan untuk memperoleh akses pada sumber daya lain seperti jasa, dukungan, dan peluang kolaboratif. Dengan demikian, strategi ekonomi yang diterapkan oleh para *cosplayer* di komunitas COSMA menunjukkan dinamika konversi modal yang khas. *Cosplayer* tidak hanya berperan sebagai pelaku budaya populer, tetapi juga sebagai subjek ekonomi yang aktif dalam mengelola dan mengonversi sumber daya yang dimiliki demi keberlangsungan partisipasinya di arena tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *cosplay* bukan semata-mata aktivitas hiburan, melainkan juga medan sosial-ekonomi yang kompleks.

c. Tantangan Ekonomi

Beberapa *cosplayer* dalam komunitas COSMA berhasil mengembangkan strategi ekonomi untuk mendukung aktivitas *cosplay* mereka, tidak sedikit pula yang menghadapi berbagai tantangan ekonomi yang signifikan. Tantangan ini muncul terutama dari tingginya biaya produksi kostum, properti, *makeup,* serta kebutuhan pendukung lain seperti transportasi dan dokumentasi profesional. Aktivitas *cosplay* yang membutuhkan modal besar menjadikannya sebagai hobi yang tidak murah, dan dalam beberapa kasus, hal ini menjadi penghambat partisipasi aktif dalam komunitas.

> “Pernah ada masa aku harus tunda bikin kostum karena dananya belum cukup. Kadang harus milih, mau ikut event atau simpan uang buat keperluan lain.” (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Pernyataan ini menunjukkan bagaimana keterbatasan ekonomi dapat membatasi ruang gerak *cosplayer* dalam berkarya dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan komunitas. Situasi ini mengharuskan mereka untuk

melakukan seleksi prioritas dan mengambil keputusan yang strategis terkait dengan pengeluaran. Tantangan ekonomi bukan hanya soal biaya, tetapi juga tentang manajemen sumber daya secara keseluruhan, termasuk waktu, tenaga, dan tanggung jawab personal. Perempuan *cosplayer* yang sudah berkeluarga harus menemukan keseimbangan antara kehidupan rumah tangga dan dunia *cosplay,* yang masing-masing memiliki tuntutan tersendiri. Tantangan lain muncul dalam bentuk fluktuasi pasar dan tidak stabilnya permintaan jasa cosplay, terutama dalam konteks kerja sama komersial atau permintaan sewa kostum.

Dalam teori Bourdieu (1986), tentang bentuk-bentuk modal, dijelaskan bahwa proses akumulasi dan konversi modal sangat dipengaruhi oleh struktur sosial yang tidak setara. Relevan dengan perspektif Bourdieu bahwa tantangan ekonomi yang dihadapi oleh *cosplayer* dapat dilihat sebagai hambatan struktural dalam proses akumulasi dan konversi modal, di mana keterbatasan modal ekonomi membatasi akses mereka terhadap modal budaya dan simbolik seperti pengakuan, prestise, atau kesempatan tampil dalam event besar. Ketika individu tidak memiliki cukup modal ekonomi, maka mereka cenderung bergantung pada bentuk modal lain seperti modal budaya dan modal sosial untuk tetap bertahan dalam arena. Namun, keterbatasan dalam satu jenis modal juga bisa menghambat pemanfaatan bentuk modal lainnya secara maksimal.

Dalam arena *cosplay*, posisi dan peluang *cosplayer* sering kali ditentukan oleh kemampuan mereka dalam mengelola dan mengakumulasi modal secara simultan. Selain itu, Bourdieu menekankan bahwa arena selalu dipenuhi dengan kompetisi, dan tantangan ekonomi menjadi salah satu bentuk ketimpangan struktural yang menyebabkan terjadinya hierarki partisipasi. *Cosplayer* dengan dukungan ekonomi lebih kuat cenderung memiliki keunggulan dalam hal produksi karya yang lebih kompleks dan peluang tampil di acara besar. Sebaliknya, mereka yang mengalami keterbatasan harus bekerja lebih keras untuk memperoleh pengakuan, yang terkadang hanya dapat diraih setelah melewati proses yang panjang dan melelahkan. Dengan demikian, tantangan ekonomi menjadi faktor penting

yang memengaruhi dinamika partisipasi dan posisi sosial dalam komunitas COSMA. Hal ini memperlihatkan bahwa dunia *cosplay* tidak lepas dari struktur sosial yang turut menentukan siapa yang memiliki akses lebih besar terhadap peluang, sumber daya, dan pengakuan sosial di arena tersebut.

4. Modal Simbolik dalam Arena *Cosplay*

a. Pengakuan Sosial dan Reputasi

Dalam dunia *cosplay*, pengakuan sosial dan reputasi memainkan peran penting sebagai bentuk modal simbolik. Modal simbolik merujuk pada bentuk penghargaan sosial yang bersifat simbolis namun memiliki kekuatan nyata dalam membentuk posisi seseorang dalam suatu arena (Bourdieu, 1993). Dalam konteks komunitas COSMA, pengakuan tidak hanya diberikan dalam bentuk penghargaan formal seperti trofi atau juara kompetisi, tetapi juga melalui apresiasi sesama anggota komunitas, penyelenggara acara, fotografer, dan bahkan pengikut di media sosial.

> "Waktu pertama kali cosplay dan dipuji karena mirip karakternya, rasanya senang banget. Itu bikin aku semangat terus latihan dan belajar biar bisa lebih bagus lagi." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Pengakuan tersebut bukan hanya menyangkut kualitas kostum atau performa panggung, tetapi juga tentang bagaimana seorang *cosplayer* membawa identitas karakternya secara menyeluruh, termasuk sikap, ekspresi, dan interaksi sosial. Hal ini berkontribusi pada reputasi yang mereka bangun dalam komunitas.

> "Aku sempat takut cosplay pakai hijab nggak diterima. Tapi ternyata banyak yang support dan bilang mereka terinspirasi. Itu yang bikin aku makin yakin." (Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Dalam teori Bourdieu (1993), tentang modal simbolik, dijelaskan bahwa modal simbolik tidak dapat dipisahkan dari bentuk modal lainnya karena ia merupakan hasil konversi dari modal ekonomi, budaya, atau sosial yang telah diakui secara sah dalam suatu arena. Relevan dengan bagaimana

cosplayer yang memiliki keterampilan (modal budaya), jaringan sosial (modal sosial), dan sumber daya finansial (modal ekonomi) dapat mengonversinya menjadi pengakuan, reputasi, dan prestise dalam komunitas COSMA maupun di ruang digital yang lebih luas. Modal budaya yang dimiliki *cosplayer* seperti keterampilan *makeup, crafting*, dan performa bisa dikonversi menjadi modal simbolik saat diakui oleh komunitas. Begitu juga dengan modal sosial, yang melalui jejaring dan kolaborasi bisa memperluas ruang untuk memperoleh pengakuan tersebut. Pengakuan simbolik ini sangat menentukan posisi *cosplayer* dalam hierarki sosial arena *cosplay. Cosplayer* yang dikenal dan dihormati karena konsistensinya, keunikannya, atau karyanya yang menonjol akan lebih mudah mendapatkan kesempatan kolaborasi, *sponsorship*, bahkan diundang sebagai juri dalam kompetisi. Dalam hal ini, reputasi menjadi bentuk kekuasaan simbolik yang memperkuat dominasi dalam arena tanpa harus selalu mengandalkan modal ekonomi secara langsung. Dalam komunitas COSMA, modal simbolik berperan penting dalam mengatur struktur sosial internal. Ia tidak hanya memberi legitimasi sosial, tetapi juga membuka jalan menuju akses atas berbagai bentuk modal lainnya.

b. Prestasi dalam Kompetisi

Prestasi dalam kompetisi *cosplay* merupakan salah satu bentuk konkret dari modal simbolik, karena ia memberikan pengakuan formal dan meningkatkan status sosial *cosplayer* dalam arena tersebut. Dalam komunitas COSMA, ajang-ajang kompetisi tidak hanya menjadi sarana untuk menyalurkan ekspresi kreatif, tetapi juga ruang strategis untuk membuktikan keahlian, memperoleh reputasi, dan menguatkan posisi dalam struktur sosial komunitas.

> “Kalau sudah pernah menang lomba, itu jadi semacam nilai tambah buat kita. Orang jadi lebih percaya sama kualitas cosplay kita, bahkan kadang bisa dapet undangan tampil atau jadi juri.” (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2024)

Prestasi seperti ini tidak hanya diakui oleh komunitas internal, tetapi juga oleh pihak eksternal seperti *event organizer, brand* sponsor, dan media.

Dalam konteks ini, kemenangan atau penghargaan yang diperoleh berfungsi sebagai sertifikasi simbolik yang memperkuat nilai-nilai estetika dan teknis yang dimiliki seorang *cosplayer.*

Bourdieu (1991), tentang modal simbolik, dijelaskan bahwa modal simbolik sering kali merupakan bentuk terselubung dari modal budaya yang telah diakumulasi dan diakui secara sosial. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* yang menguasai teknik pembuatan kostum, akting karakter, dan estetika visual sebagai bentuk modal budaya kemudian memperoleh status, prestise, dan legitimasi dalam komunitas COSMA ketika keterampilan mereka diakui oleh sesama anggota atau publik secara lebih luas. Penghargaan dari kompetisi menjadi legitimasi atas keterampilan teknis (modal budaya) seperti *crafting, roleplay,* serta pemahaman karakter, dan dalam saat bersamaan memperkuat posisi sosial *cosplayer* dalam arena (modal simbolik).

> "Menang lomba itu bikin aku makin dikenal. Akhirnya aku bisa kerja sama sama brand, dapat job, dan dikenal di luar kota juga." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Kompetisi menjadi sarana transformasi modal budaya menjadi modal simbolik yang berdampak nyata terhadap kehidupan sosial dan ekonomi *cosplayer.* Prestasi yang diraih juga mempengaruhi bagaimana seorang *cosplayer* dipandang oleh komunitasnya sebagai sosok yang kredibel, berbakat, dan pantas dijadikan panutan atau representasi komunitas dalam skala yang lebih luas. Dalam komunitas COSMA, prestasi kompetisi tidak hanya menjadi kebanggaan individu, tetapi juga kebanggaan kolektif yang menunjukkan kapasitas komunitas dalam menghasilkan talenta unggul. Oleh karena itu, *cosplayer* dengan rekam jejak prestasi sering kali diberikan posisi khusus, baik dalam organisasi komunitas maupun dalam pengambilan keputusan strategis.

c. Legitimasi Komunitas

Dalam komunitas COSMA, legitimasi sosial merupakan bentuk pengakuan simbolik yang tidak hanya diperoleh dari pencapaian kompetitif,

tetapi juga dari kontribusi dan keterlibatan aktif dalam kehidupan komunitas. *Cosplayer* yang rutin mengikuti kegiatan, membantu anggota lain, atau terlibat dalam kepanitiaan acara sering kali memperoleh kepercayaan dan dihormati oleh anggota komunitas lainnya. Legitimasinya dibangun atas dasar reputasi, pengalaman, dan komitmen terhadap nilai-nilai kebersamaan dalam komunitas.

> *"*Kalau udah dikenal aktif, terus orang-orang juga tahu kita pernah menang lomba atau sering bantuin acara, itu biasanya lebih dipercaya. Jadi lebih gampang juga diajak kolaborasi atau bahkan diminta jadi juri." (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

> "Aku sering bantu anak-anak Cosma kalau butuh makeup atau properti tambahan. Dari situ juga banyak yang mulai rekomendasiin aku ke event-event, jadi makin dikenal. Reputasi itu penting banget, apalagi di dunia cosplay yang komunitasnya saling nyambung." (Wawancara dengan Rahzel. 27 November 2024)

Pengakuan tersebut menunjukkan bahwa dalam komunitas COSMA, kepercayaan dan reputasi adalah aset simbolik yang sangat berharga. Legitimasinya tidak hanya bersumber dari hasil karya, tetapi juga dari peran sosial dan kontribusi kolektif.

Teori Bourdieu (1991), tentang modal simbolik, dijelaskan bahwa legitimasi merupakan wujud dari modal simbolik, yaitu kekuasaan atau otoritas yang diperoleh dari pengakuan sosial dalam sebuah arena. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* yang mendapatkan pengakuan dari komunitas COSMA atau publik luas melalui prestasi, kualitas kostum, atau pengaruh di media sosial memperoleh status yang membuatnya memiliki otoritas simbolik dalam komunitas tersebut. Modal simbolik memiliki nilai karena diberikan secara kolektif dan hanya sah ketika diakui oleh orang lain dalam komunitas tersebut. Dalam konteks COSMA, *cosplayer* yang telah membangun reputasi melalui kontribusi, kepedulian sosial, dan keterlibatan aktif memperoleh posisi yang lebih tinggi dalam struktur sosial komunitas. Posisi ini memungkinkan mereka mendapatkan akses terhadap lebih banyak peluang, seperti proyek kolaborasi, endorsement, hingga menjadi juri dalam kompetisi. Modal simbolik dalam bentuk legitimasi komunitas bukan hanya

mencerminkan prestise personal, tetapi juga berfungsi sebagai alat penguat struktur sosial dalam arena cosplay yang sarat dengan dinamika persaingan dan solidaritas.

Dalam teori Bourdieu (1991), tentang modal simbolik, dijelaskan bahwa modal simbolik adalah bentuk kekuasaan yang tak kasatmata, yang diperoleh melalui pengakuan sosial. Modal ini tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil konversi dari bentuk modal lainnya, terutama modal budaya yang telah diakui dan divalidasi secara sosial melalui mekanisme simbolik seperti penghargaan, status, atau reputasi. Relevan dengan bagaimana *cosplayer* dalam komunitas COSMA memperoleh posisi terhormat melalui pengakuan atas kemampuan kreatif, prestasi dalam lomba, atau ketenaran di media sosial. Prestasi dalam kompetisi *cosplay* dapat dipahami sebagai mekanisme konversi dari modal budaya ke modal simbolik. Keterampilan teknis seperti *crafting, makeup*, dan penghayatan karakter merupakan bentuk modal budaya yang melekat pada individu. Namun, ketika keterampilan tersebut mendapatkan pengakuan dalam bentuk penghargaan misalnya menjadi juara dalam kompetisi nasional maka nilai tersebut berubah menjadi modal simbolik, karena telah mendapat pengesahan dari institusi yang diakui dalam arena *cosplay* (misalnya panitia lomba, juri, atau brand pendukung acara).

B. Fungsi Komunitas COSMA Sebagai Arena Terjadinya Persaingan dan Interaksi Antar *Cosplayer*

1. Komunitas COSMA Sebagai Arena Interaksi Sosial

Komunitas COSMA bukan hanya sekadar wadah berkumpul bagi para *cosplayer,* tetapi juga merupakan arena sosial tempat berlangsungnya pertarungan simbolik antar individu yang membawa berbagai modal sosial, budaya, ekonomi, dan simbolik. Dalam arena ini, terjadi proses negosiasi posisi, pengakuan, serta pembentukan identitas sosial melalui praktik *cosplay*. Setiap anggota memiliki latar belakang, keterampilan, dan strategi berbeda dalam memperjuangkan posisi mereka dalam komunitas.

> “Komunitas itu seperti rumah kedua, tapi bukan berarti semuanya adem ayem. Kita tetap punya target, punya keinginan untuk lebih dikenal, lebih dihargai, dan itu artinya kita harus tampil lebih baik, bikin konten yang lebih menarik, atau menang lomba.” (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa komunitas tidak selalu bersifat homogen dan harmonis sepenuhnya, melainkan merupakan arena kompetisi simbolik, di mana *cosplayer* saling berupaya menonjolkan modal mereka agar diakui oleh sesama anggota komunitas maupun publik luas.

> “Aku banyak belajar di komunitas, bukan cuma soal kostum, tapi juga bagaimana bersikap, berjejaring, dan memperluas relasi. Tapi ya, makin lama, makin kelihatan siapa yang aktif dan siapa yang disegani.” (Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa komunitas menjadi tempat berlangsungnya proses diferensiasi sosial, di mana reputasi dan posisi dibentuk secara perlahan melalui akumulasi modal dan partisipasi aktif. Mereka yang berhasil menunjukkan keunggulan dalam crafting, peran sosial, atau kepemimpinan akan mendapatkan legitimasi simbolik lebih tinggi dibanding anggota lainnya.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu (1993), arena (*field*) adalah struktur sosial tempat aktor berkompetisi menggunakan modal yang mereka miliki. Setiap arena memiliki aturan main tersendiri, dan aktor yang ingin mendapatkan posisi dominan harus menguasai modal yang dianggap sah oleh arena tersebut. Relevan dengan komunitas COSMA sebagai sebuah arena, di mana modal budaya (seperti keterampilan crafting), modal sosial (jaringan kolaboratif), dan modal simbolik (penghargaan, pengakuan) menjadi alat utama dalam perjuangan simbolik untuk memperoleh posisi dan legitimasi sosial di dalam komunitas. Habitus para cosplayer sebagai sistem disposisi yang tertanam melalui pengalaman sosial mendorong mereka untuk bertindak secara strategis, meskipun tampak alami. Misalnya, membuat kostum sendiri, mengunggah proses pembuatan ke media sosial, atau aktif menjadi panitia acara komunitas merupakan bentuk strategi simbolik dalam memperoleh pengakuan.

Komunitas COSMA, sebagai arena, juga mencerminkan hierarki tersendiri. Terdapat tokoh yang lebih diakui karena prestasi dan kontribusinya, dan ada pula

anggota baru yang masih membangun posisi. Arena ini terbuka untuk mobilitas sosial, tetapi tetap mengikuti logika internal yang telah dibentuk oleh struktur komunitas dan tradisi yang berlangsung.

Interaksi sosial dalam komunitas COSMA mencerminkan praktik sosial yang memungkinkan pembentukan habitus melalui internalisasi nilai dan norma komunitas. Peran COSMA sebagai ruang interaksi memperkuat modal sosial dan budaya yang dimiliki anggotanya, menciptakan jaringan yang saling menguntungkan dalam dunia *cosplay*. Selain itu, pertemuan ini juga memperkuat identitas kolektif sebagai *cosplayer*. Kegiatan rutin menciptakan kebiasaan yang berulang sehingga membentuk habitus sosial yang mendukung terciptanya solidaritas dan semangat kolaborasi antaranggota, yang menjadi salah satu kunci keberlangsungan komunitas ini.

2. Bentuk Persaingan dalam Komunitas COSMA

Persaingan tidak selalu bersifat eksplisit atau terbuka, tetapi sering kali berlangsung secara halus dan simbolik melalui kualitas karya, eksistensi di media sosial, partisipasi dalam acara, serta capaian prestasi. Persaingan ini merupakan bagian dari dinamika wajar dalam sebuah arena, sebagaimana dijelaskan Bourdieu, di mana aktor sosial berlomba-lomba memperkuat posisi melalui akumulasi dan pertukaran modal.

> “Kalau di komunitas sih nggak ada yang terang-terangan saingan, tapi kelihatan siapa yang sering dapet panggung, siapa yang followers-nya naik terus, atau yang sering diundang event. Dari situ biasanya orang tahu siapa yang 'top'.” (Wawancara dengan Emi, 27 November 2024)

Pernyataan ini menggambarkan bentuk persaingan yang simbolik tidak secara verbal menyatakan rivalitas, namun terlihat melalui capaian publik yang kasat mata. Popularitas di media sosial, frekuensi tampil di acara, dan relasi dengan pihak eksternal menjadi indikator posisi simbolik *cosplayer* di dalam komunitas. Dalam arena COSMA, nilai dan pengakuan tidak hanya datang dari keterampilan teknis, tetapi juga dari seberapa luas pengaruh dan representasi seorang anggota di dalam dan luar komunitas.

> “Aku suka liat postingan temen-temen lain, terus jadi terpacu juga buat bikin yang lebih bagus. Kadang iri sih, tapi ya positif aja mikirnya.” (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Kierra menunjukkan bahwa persaingan juga bisa menjadi pemacu produktivitas dan inovasi. Dengan melihat karya anggota lain, individu terdorong untuk meningkatkan kualitas diri. Ini menunjukkan bentuk kompetisi sehat yang mendorong peningkatan modal budaya dan simbolik.

Dalam teori Bourdieu (1986) tentang arena (*field*), arena dipahami sebagai ruang sosial tempat berlangsungnya kompetisi antar aktor yang memiliki kepentingan dan orientasi berbeda. Relevan dengan dunia *cosplay,* arena ini merupakan ruang simbolik di mana para *cosplayer* bersaing untuk memperoleh pengakuan, status, dan legitimasi berdasarkan modal yang mereka miliki—baik itu modal budaya (seperti keahlian membuat kostum), modal sosial (jejaring komunitas), maupun modal simbolik (pengakuan dari publik atau juri kontes). Persaingan dalam komunitas COSMA merupakan bentuk nyata dari mekanisme ini. Setiap *cosplayer* membawa kombinasi modal (kultural, sosial, simbolik, dan ekonomi) yang digunakan untuk mendapatkan pengakuan dan dominasi dalam arena komunitas.

Modal simbolik seperti penghargaan, pengakuan publik, dan jumlah pengikut di media sosial sering kali menjadi indikator prestise dalam komunitas. Mereka yang memiliki modal simbolik tinggi cenderung mendapatkan lebih banyak akses ke proyek, sponsor, dan peluang tampil dalam event besar. Namun, untuk mencapai posisi tersebut, individu harus melalui proses panjang akumulasi modal budaya (seperti kemampuan membuat kostum, makeup, dan pengetahuan karakter), serta membangun jaringan sosial yang kuat. Habitus *cosplayer*, yang dibentuk melalui pengalaman kolektif dalam komunitas, memengaruhi cara mereka menyikapi persaingan. Sebagian menghadapinya dengan produktif melalui peningkatan kualitas sementara yang lain mungkin merasa terpinggirkan. Namun dalam arena COSMA, aturan tidak tertulis mengatur bahwa pengakuan harus didapat melalui usaha dan kontribusi, bukan hanya partisipasi pasif.

3. Interaksi Sosial dan Solidaritas komunitas COSMA

Meskipun diwarnai dengan persaingan, komunitas COSMA tetap memelihara nilai-nilai solidaritas dan saling mendukung antar anggotanya. Interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas tidak hanya sebatas kerja sama teknis seperti membuat kostum atau berbagi peralatan, tetapi juga melibatkan dukungan emosional, motivasidan apresiasi terhadap karya satu sama lain. Dinamika inilah yang menjaga keberlangsungan komunitas sebagai sebuah arena sosial yang sehat dan inklusif.

> "Walau kadang kita sama-sama ikut lomba atau tampil bareng, tapi nggak ada yang saling jatuhin. Kalau ada yang kesulitan, kita bantuin. Misalnya ada yang bingung soal properti, atau butuh make-up, ya biasanya saling support aja." (Wawancara dengan Rahzel, 27 November 2024)

Interaksi dalam COSMA didasari oleh rasa kebersamaan dan empati, yang memperkuat ikatan sosial antar anggota. Kegiatan seperti saling meminjamkan perlengkapan, berbagi teknik *crafting*, atau bahkan mengantar satu sama lain ke lokasi acara, menjadi praktik nyata dari solidaritas komunitas.

> " Aku awalnya masuk komunitas karena pengin belajar, dan ternyata mereka welcome banget. Dari situ makin semangat. Kita sering ngobrol, sharing, kadang ngerjain proyek bareng juga. Jadi ngerasa punya keluarga kedua." (Wawancara dengan Caca, 27 November 2024)

Pernyataan ini menegaskan bahwa interaksi yang intensif dalam komunitas turut membentuk keterikatan emosional, bahkan identitas kolektif. Komunitas tidak hanya menjadi tempat berkumpul para *cosplayer,* tetapi juga menjadi ruang yang memberikan dukungan psikologis dan sosial. Dalam teori Bourdieu (1986) tentang modal sosial dan konversi modal, interaksi sosial dalam komunitas seperti COSMA mencerminkan praktik strategis dalam mengakumulasi dan mengonversi modal. Relevan dengan komunitas *cosplay*, jaringan hubungan dan solidaritas yang terjalin antar anggotanya bukan sekadar hubungan pertemanan, melainkan merupakan bentuk modal sosial yang dapat dikapitalisasi.

Modal sosial ini memfasilitasi akses terhadap informasi teknis, peluang kolaborasi, dan dukungan emosional yang penting dalam pengembangan

kemampuan teknis (modal budaya) maupun dalam memperoleh pengakuan dan reputasi (modal simbolik). Dalam arena seperti COSMA, solidaritas tidak menghilangkan persaingan, tetapi justru menyeimbangkannya agar tetap berada dalam norma yang dapat diterima secara sosial. Komunitas COSMA menjadi arena sosial di mana interaksi dan solidaritas tidak hanya memperkuat hubungan antar individu, tetapi juga menjadi kekuatan kolektif yang menopang keberlanjutan komunitas itu sendiri. Melalui interaksi ini, anggota tidak hanya memperkaya modal sosial mereka, tetapi juga memperkuat posisi mereka dalam arena, baik secara individual maupun sebagai bagian dari kolektif. Melalui interaksi berulang dan kebiasaan kolektif dalam komunitas, anggota COSMA membentuk disposisi sosial (habitus) yang mendorong sikap suportif, terbuka, dan kooperatif. Solidaritas yang terbentuk tidak bersifat pasif, melainkan menjadi bagian aktif dari dinamika arena, di mana para cosplayer tetap bersaing secara sehat untuk memperoleh posisi simbolik dalam komunitas dan ruang publik yang lebih luas.

Dengan demikian, praktik sosial di dalam komunitas COSMA menggambarkan bagaimana modal sosial tidak hanya dipertahankan, tetapi juga dikembangkan dan dikonversi ke dalam bentuk modal lain yang relevan dalam arena budaya *cosplay.*

4. Dinamika Hierarki dan Tranformasi Posisi Sosial

Hierarki sosial dalam komunitas COSMA tidak bersifat kaku, melainkan dinamis dan terbentuk berdasarkan akumulasi modal, baik modal budaya, ekonomi, sosial, maupun simbolik yang dimiliki oleh masing-masing anggota. Hierarki ini mempengaruhi posisi sosial anggota dalam komunitas, menentukan tingkat pengaruh, partisipasi dalam kegiatan penting, serta peluang mendapatkan dukungan dalam proyek kolaboratif atau ajang kompetisi.

> “Dulu aku juga mulai dari bawah, cuma suka nonton dan ikut event kecil-kecilan. Tapi karena aku rajin ikut lomba, crafting sendiri, dan aktif bantu komunitas, akhirnya banyak yang mulai mengenal aku. Sekarang malah dipercaya jadi Wakil, hehe.” (Wawancara dengan Ryjakio, 27 November 2027)

Pernyataan Ryjakio menggambarkan adanya mobilitas sosial dalam komunitas COSMA, di mana posisi seseorang dapat berubah seiring waktu melalui kerja keras, partisipasi aktif, dan pengakuan dari komunitas. Hierarki tidak dibentuk semata-mata oleh senioritas atau lamanya bergabung, tetapi oleh kemampuan untuk menunjukkan nilai dan kontribusi nyata dalam arena *cosplay.*

> "Ada sih rasa minder awalnya, apalagi kalau lihat yang udah jago atau sering menang lomba. Tapi mereka ramah, malah sering ngajarin. Dari situ aku jadi semangat ningkatin skill biar bisa kayak mereka." (Wawancara dengan Kierra, 27 November 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa hierarki dalam COSMA bukanlah sekat yang memisahkan, melainkan struktur sosial yang membuka ruang bagi pembelajaran dan pengembangan. Interaksi antara anggota lama dan baru menjadi mekanisme penting dalam menjaga regenerasi dan kesinambungan komunitas.

Bourdieu (1986) tentang arena (field) dan pertarungan simbolik, dinamika sosial dalam komunitas seperti yang terjadi dalam komunitas *cosplay* COSMA mencerminkan proses berlangsungnya pertarungan dalam arena, di mana aktor-aktor sosial (*cosplayer*) saling berkompetisi untuk memperoleh atau mempertahankan posisi dominan. Relevan dengan konteks ini, para *cosplayer* menggunakan dan mengonversi berbagai bentuk modal seperti modal budaya (keahlian dalam kostum atau makeup), modal sosial (jaringan dan solidaritas komunitas), serta modal simbolik (pengakuan, prestasi) untuk mendapatkan legitimasi dan visibilitas dalam arena budaya *cosplay*. Arena *cosplay* dalam konteks ini, komunitas COSMA memiliki sistem nilai dan aturan main sendiri, yang menentukan bentuk modal apa yang dianggap sah dan bernilai. Semua modal dapat dikonversi untuk memperoleh posisi dominan di dalam arena. Namun posisi tersebut bersifat relatif dan dapat berubah seiring dengan perubahan kepemilikan modal oleh aktor lain. Hal ini menunjukkan sifat arena sebagai ruang kompetitif yang dinamis.

Hierarki sosial dalam COSMA tidak bersifat tertutup, tetapi memungkinkan transformasi posisi sosial berdasarkan kinerja, dedikasi, dan interaksi sosial. Dengan demikian, komunitas ini menciptakan struktur sosial internal yang mendukung meritokrasi yakni mereka yang paling banyak

berkontribusi dan memiliki keterampilan tinggi mendapatkan legitimasi dan pengaruh lebih besar. Pertarungan ini tidak semata bersifat fisik atau ekonomi, tetapi simbolik, di mana yang diperebutkan adalah pengakuan, otoritas, dan kekuasaan definisional atas apa yang dianggap sah, layak, dan bernilai dalam arena tersebut. Dengan demikian, komunitas *cosplay* bukan sekadar ruang berkumpulnya individu yang berbagi minat, melainkan arena sosial dengan struktur hierarki dan dinamika pertarungan posisi yang terus berlangsung.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa cosplay tidak hanya merupakan bentuk hiburan atau peniruan karakter fiksi, melainkan telah berkembang menjadi arena sosial yang membentuk gaya hidup baru di kalangan anak muda, khususnya melalui komunitas COSMA di Kota Semarang. *Cosplay* menjadi media penting dalam mengekspresikan identitas diri, mengembangkan kreativitas, serta membangun jaringan sosial yang solid dan berkelanjutan.

Pertama, habitus *cosplayer* dalam komunitas COSMA terbentuk melalui proses sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai yang berkembang dalam komunitas. Proses ini berlangsung secara tidak sadar melalui keterlibatan aktif anggota dalam kegiatan *cosplay,* seperti pembuatan kostum, performa karakter, dan partisipasi dalam *event.* Habitus yang terbentuk kemudian memengaruhi gaya hidup para cosplayer, mulai dari cara mereka mengekspresikan diri, membentuk identitas sosial, hingga menentukan preferensi dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa *cosplay* telah menjadi bagian dari gaya hidup baru yang tidak lepas dari pengaruh budaya populer Jepang dan interaksi di lingkungan komunitas.

Kedua, *Cosplayer* di komunitas COSMA mengonstruksi berbagai bentuk modal budaya, sosial, ekonomi, dan simbolik untuk memperoleh pengakuan dan posisi dalam arena komunitas. Modal budaya tampak dalam keahlian teknis seperti membuat kostum dan riasan; modal sosial terbangun lewat jejaring dan kerja tim; modal ekonomi berkembang melalui jasa MUA dan penyewaan kostum; sedangkan modal simbolik diperoleh melalui pencapaian dalam kompetisi. Seluruh modal ini digunakan dalam proses persaingan dan interaksi sosial untuk mengukuhkan posisi dalam komunitas.

B. SARAN

1. Bagi pengembangan komunitas COSMA

   Komunitas COSMA disarankan untuk memperkuat struktur organisasi dengan membentuk tim yang terorganisir dalam mengelola kegiatan seperti pelatihan, *workshop,* dan lomba *cosplay*. Program kolaborasi formal juga perlu diperbanyak untuk

mempromosikan karya anggotanya di luar komunitas. Selain itu, komunitas dapat mencari sponsor dan mitra bisnis untuk mendukung kegiatan *cosplay,* sehingga dapat mengurangi beban biaya produksi yang sering menjadi kendala bagi anggota.

2. Bagi *Cosplayer*

Bagi para *cosplayer*, penting untuk terus mengembangkan keterampilan teknis seperti crafting, seni peran, dan makeup agar kualitas penampilan mereka semakin meningkat. Mereka juga perlu aktif dalam berbagai event dan proyek kolaborasi untuk memperluas jaringan sosial. Selain itu, pengelolaan modal ekonomi harus dilakukan dengan bijaksana melalui peluang seperti membuka komisi jasa sesuai keterampilan yang dimiliki, sehingga dapat menopang kebutuhan *cosplay* mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengkaji mengenai *cosplay* sebagai gaya hidup, disarankan melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan yang lebih mendalam seperti etnografi partisipatif untuk memahami interaksi sosial dalam komunitas *cosplay* secara lebih detail. Penelitian perbandingan antara komunitas *cosplay* di berbagai daerah juga dapat dilakukan untuk melihat bagaimana habitus dan akumulasi modal terbentuk dalam konteks budaya yang berbeda. Dengan demikian, penelitian tentang komunitas *cosplay* dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih luas dalam kajian sosiologi budaya dan teori praktik sosial Pierre Bourdieu.

DAFTAR PUSTAKA

Abramova, S., Smirnova, O., & Tataurova, S. (2021). *cosplay* as a Youth Subculture: the Factors of Choice and Identity Formation. *KnE Social Sciences*, 97-106.

Amin, M. (2022). RELASI SOSIAL DALAM AL-QUR'AN. *QiST: Journal of Quran and Tafseer Studies, 1(1)*, 30-47.

Andini, T. (2019). Analisis Peran *cosplay* dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa di Semarang. *Skripsi.* Semarang: Universitas Diponegoro.

Andreas, R., Sulkhan, K. A., Rosidah, D. R., & Yaqi, Y. (2023). Hidup dalam Komunitas Virtual: Studi Etnografi Perempuan Bertato di Ruang Siber. *Jurnal Ilmu Budaya,11(1)*, 181-190.

Arikunto, (1995). S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). KBBI Daring. https://kbbi.kemdikbud.go.id/ di akses pada hari Kamis, 1 Agustus 2024 pukul 14.56 WIB

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.

Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford University Press.

Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice.* New York: Press Syndicate of the University of Cambridge.

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In J. Richardson, *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 15-29). Westport: CT: Greenwood.

Bourdieu, P. (1993). *The Field of Cultural Production.* New York: Columbia University Press.

Brenner, R. (2017). *cosplay World*. Schiffer Publishing.

Carr, N., & Harlow, J. (2022). *Gaya hidup digital: Antara realitas dan virtualitas*. Routledge.

Cahyono, T. (2022). *Kesadaran Lingkungan dalam Gaya Hidup Masyarakat Perkotaan*. Jurnal Ekologi Sosial, 3(1), 12–21.

Chaney, David. *Lifestyles: Key Ideas*. London: Routledge, 1996.

Chuang, E. (2018). *cosplay in America*. Los Angeles: Epic Ink Books.

Couldry, Nick. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Polity Press.

Dani, H. (2006). *Kamus Ilmiah Populer*.Surabaya: Gita Media Press Surabaya.

Darmanto, Eko. (2007). *Sosiologi Komunitas*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Dewi, A., & Prasetyo, T. (2021). Media sosial dan popularitas cosplay remaja di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Populer, 14*(2), 75–89.

Dewi, I. P., & Prasetyo, R. (2021). Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Popularitas *cosplay* di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 13(2), 145-159.

Durkheim, E. (2012). *The Division of Labour in Society*. Jakarta: Penerbit Universitas.

Effendy, O. U. (2006). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Fatmawati, N. I., & Solikhin, A. (2020). Pierre Bourdieu dan Kekerasan Simbolik. *Madani: Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan, 12(1)*, 41-60.

Giddens, Anthony. (2013). *Sociology*. Cambridge: Polity Press.

Giddens, A., & Duneier, M. (2021). *Introduction to Sociology*. New York: Norton.

Grenfell, M. (2012). *Pierre Bourdieu: Key Concepts.* New York: Routledge

Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity*. Stanford University Press.

Haerussaleh, & Huda, N. (2021). MODAL SOSIAL, KULTURAL, DAN SIMBOLIK SEBAGAI REPRESENTASI PELANGGENGAN KEKUASAAN DALAM NOVEL THE PRESIDENT KARYA 137 MOHAMMAD SOBARY (KAJIAN PIERRE BOURDIUE). *METALINGUA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 6(1)*, 19- 28

Han, Y. (2020). *Yaya Han's cosplay Evolution*. San Francisco: Chronicle Books.

Harker, R., Mahar, C., & Wilkes, C. (1990). *An Introduction to the Work of Pierre Bourdieu.* London: Palgrave Macmillan.

Harker, R., Mahar, C., & Wilkes, C. (1990). *An Introduction to the Work of Pierre Bourdieu: The Practice Theory.* London: The Macmillan Press Ltd

Hidayat, S., & Kartika, E. (2024). Fenomena *cosplay* sebagai Bagian dari Budaya Populer di Kalangan Remaja Jakarta. *Jurnal Budaya Kontemporer Indonesia*, 14(1), 58-73.

Hidayat, R., & Kartika, M. (2024). Cosplay dan ekonomi kreatif di kalangan remaja. *Jurnal Budaya Visual, 11*(1), 33–45.

Hillery, George A. (1955). "Definitions of Community: Areas of Agreement." *Rural Sociology*, 20(2), 111–123.

Husaini, A., & Salim, F. (2019). *Filsafat Ilmu: Perspektif Barat dan Islam*. Jakarta : Gema Insani.

Ito, Mizuko. (2012) *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.

Jacob, R. (1988). *Social Structure and Interaction in Society*. New York: Academic Press.

Jenkins, R. (1992). *Pierre Bourdieu*. Routledge.

Jacob, E. (1988). *Qualitative research for educational settings*. SUNY Press.

Johnson, Doyle Paul. (1994). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern 1*. (Robert M.Z. Lawang, terjemahan). Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Kinsella, S. (2007). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawaii Press.

Kvale, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (2nd ed.). Sage Publications.

Karnanta, K. Y. (2013). PARADIGMA TEORI ARENA PRODUKSI KULTURAL SASTRA: KAJIAN TERHADAP PEMIKIRAN PIERRE BOURDIEU. *Journal Poetika, 1(1)*, 1-15.

Kinsella, Sharon. (2007). *cosplay and Japanese Popular Culture*. Routledge.

Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Krisdinanto, N. (2014). Pierre Bourdieu, Sang Juru Damai. *Jurnal KANAL, 2(2)*, 189-206

Kurniawan, D., & Sari, R. (2021). Analisis Peran Komunitas *cosplay* dalam Pembentukan Identitas Sosial di Kalangan Remaja Surabaya. *Jurnal Sosiologi Kontemporer Indonesia*, 7(1), 134-149.

Kusumadewi, A. R., & Hastasari, C.7 (2020). Pola Komunikasi *cosplay* di Yogyakarta. Journal of Scientific Communication, 2(2), 85-99.

Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif.* Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo

Kusumastutik, Dyah Ayu. (2016). *cosplay* Sebagai Identitas Budaya Populer (Studi Kasus pada Komunitas *cosplayer* Lunar di Kota Bandung). *Skripsi.* Bandung: Universitas Telkom.

Kusumastutik, R. (2016). Cosplay sebagai ekspresi budaya pop. *Jurnal Ilmu Sosial, 10*(2), 95–110.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. SAG.

Lopes, P. (2000). *Pierre Bourdieu's Fields of Cultural Production: A Case Study of Modern Jazz*. *Poetics*, 28(5–6), 465–488.

Maclean, I. (1993). *Bourdieu's Field of Cultural Production*. *Theory, Culture & Society*, 10(2), 25–37.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. London: Sage

Moleong, L.J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muir, John. (2015). *cosplay World: Exploring the Costume Play Phenomenon*. New York: Abrams.

Mustikasari , M., Arlin, & Kamaruddin, S. A. (2023). Pemikiran Pierre Bourdieu dalam Memahami Realitas Sosial. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA), 6(1)*, 9-14.

Napier, Susan J. *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Neuman, W. Lawrence. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.

Ningsih, F. (2023). *Gaya Hidup Generasi Muda dalam Era Digitalisasi*. Jurnal Sosiologi Digital, 5(1), 55–66.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. SAGE Publications.

Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Transformasi dan Digital: Teknologi Informaasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 143-156.

Poespoprodjo, W. (2017). *Pengantar Filsafat: Dari Masa Klasik hingga Kontemporer*. Bandung: Penerbit Pustaka Setia.

Power, E. M. (1999). An Introduction to Pierre Bourdieu's Key Theoritical Concepts. *Journal for the Study of Food and Society, 3(1)*, 48-52

Pradana, M. D. (2023). Hubungan Sosial Antar Penggemar *cosplay* dalam Komunitas *cosplay* di Masa Pandemi Covid-19. (Dissertation, Universitas Padjajaran.

Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). *cosplay* Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654.

Prayoga, S. (2023). Fenomena *cosplay* dan Budaya Populer di Kota Besar (Studi Kasus Komunitas *cosplay* di Green Pramuka Square Jakarta Pusat). Dissertation, Universitas Nasional.

Purnamasari, A. N. I., Pradadimara, D., & Astuti, M. S. P. (2024). Development of *cosplay* Community in Makassar City. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, *1*(1), 34–44.

Putri, A. (2020). Pengaruh *cosplay* terhadap Pembentukan Identitas Diri pada Remaja di Yogyakarta. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.

Raharjo, Y. (2010). *Pemuda dan Budaya Populer di Era Globalisasi*. Jurnal Sosioteknologi, 9(19), 116–125.

Ritzer, George., (2011). *Teori Sosiologi*. Jakarta: Prenada Media.

Saito, T. (2012). *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Salim, & Syahrum. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Cita Pustaka Media.

Saputra, A., & Maulana, R. (2021). Pengaruh Budaya Populer Jepang terhadap Minat *cosplay* di Kalangan Remaja Kota Bandung. *Jurnal Kebudayaan dan Seni Indonesia*, 8(1), 45-60.

Sari, A., & Rahmawati, N. (2022). *Komunitas virtual di era digital*. Deepublish.

Sari, D. N., & Rahmawati, A. (2022). *Media Sosial dan Perubahan Gaya Hidup Masyarakat Urban*. Jurnal Komunikasi Digital, 7(2), 34–45.

Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, kesan, dan keserasian Al-Qur'an* (Vols. 1–15). Lentera Hati.

Siadari, G. P. (2023). Karakteritsik *cosplay* pada Komunitas Medan Anime Club (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara). *Tesis.*

Siregar, M. (2016). Teori "Gado-gado" Pierre-Felix Bourdieu. *Jurnal Studi Kultural, 1(2)*, 79-82.

Soemardjan, S. (2002). *Setangkai bunga sosiologi*. Pustaka Pelajar.

Soemardjan, S., & Soemarwoto, O. (2016). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA.

Sutrisno, L. (2017). Konsep ukhuwah Islamiyah dalam pembentukan masyarakat madani. *Al-Ulum*, *17*(1), 183–202.

Swartz, D. (1997). *Culture and Power: The Sociology of Pierre Bourdieu*. University of Chicago Press.

Thompson, John B. (1995). *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Stanford University Press.

Tongue, R. (2017). *The cosplay Handbook*. San Francisco: Chronicle Books.

Wahid, A. (2020). Solidaritas sosial dalam Islam: Studi tentang konsep ta'awun. *Al-Qalam*, *27*(2), 301–316.

Wellman, B., & Gulia, M. (1999). *Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities*. In B. Wellman (Ed.), *Networks in the Global Village*. Boulder: Westview Press.

Wijaya, D., & Kusumawati,A. (2020). Dinamika Komunitas *cosplay* sebagai Bentuk Budaya Populer di Surabaya. *Jurnal Sosiologi Budaya Indonesia*, 6(3), 120-135.

Winarsih. (2023). Festival Nihon Matsuri, dari *cosplay* hingga Lomba Makan Ramen. https://unnes.ac.id/fbs/id/2023/05/27/festival-nihon-matsuri-dari-cosplay-hingga-lomba-makan-ramen/ di akses pada hari Jum'at, 7 Juli 2024 pukul 13.53 WIB

Winge, Therèsa. “Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay.” *Mechademia*, vol. 1, no. 1, 2006, pp. 65–76.

Wirawan, Ida Bagas. (2012). *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma.* Jakarta: Kencana

Wulandari, F., & Santoso, D. (2023). *cosplay* sebagai Fenomena Budaya Populer di Kalangan Remaja Indonesia. *Jurnal Populer Indonesia*, 9(2), 95-110.

LAMPIRAN PERTANYAAN WAWANCARA

1. Bagaimana awal mula Anda tertarik pada cosplay, dan bagaimana proses Anda menjadi anggota komunitas COSMA?

2. Apakah ada pengalaman atau latar belakang tertentu yang memengaruhi keputusan Anda untuk terlibat dalam dunia cosplay?

3. Bagaimana pandangan Anda tentang cosplay sebagai bagian dari gaya hidup?

4. Apa saja nilai, norma, atau kebiasaan dalam komunitas COSMA yang Anda rasakan memengaruhi kehidupan sehari-hari Anda?

5. Keterampilan yang menurut Anda paling penting dalam cosplay? Bagaimana Anda mengembangkan keterampilan tersebut?

6. Apakah ada hubungan dengan anggota komunitas atau pihak luar yang membantu Anda dalam karier cosplay?

7. Apa arti penghargaan atau pengakuan dalam komunitas COSMA bagi Anda?

8. Dalam kegiatan cosplay, apa yang menurut Anda penting untuk mendapatkan pengakuan (misalnya, keterampilan membuat kostum, kemampuan berakting, atau jaringan sosial)? (popularitas)

9. Bagaimana komunitas COSMA mendukung Anda dalam mengembangkan modal budaya, sosial, ekonomi, atau simbolik?

10. Apakah biaya menjadi tantangan dalam cosplay? Bagaimana Anda mengatasinya?

11. Apakah Anda pernah mengalami tantangan dalam mengakumulasi modal untuk mendukung aktivitas cosplay Anda? Jika ya, apa saja bentuk tantangan tersebut?

12. Bagaimana COSMA memfasilitasi interaksi antar anggotanya, baik dalam lingkup internal maupun eksternal komunitas?

13. Dalam pandangan Anda, apakah ada bentuk persaingan antar anggota dalam komunitas? Jika ada, seperti apa bentuknya, dan bagaimana Anda menghadapinya?

14. Apakah Anda merasa ada hierarki tertentu di dalam komunitas COSMA? Jika ya, apa yang menentukan posisi seseorang dalam hierarki tersebut?

15. Bagaimana komunitas COSMA memengaruhi hubungan Anda dengan keluarga, teman, atau rekan kerja di luar komunitas?

16. Apakah cosplay memberikan manfaat ekonomi bagi Anda atau anggota komunitas lainnya? Jika ya, bagaimana bentuknya?

17. Bagaimana pandangan masyarakat umum tentang kegiatan cosplay yang Anda jalani?

18. Apa makna cosplay bagi Anda secara pribadi?

19. Bagaimana Anda melihat masa depan komunitas COSMA dan dunia cosplay di Kota Semarang?

20. Apakah ada pesan atau saran yang ingin Anda sampaikan kepada mereka yang ingin memulai aktivitas cosplay?

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN



Lampiran 1. Foto setelah wawancara dengan Ryjakio

(Wakil Ketua Koordinator Komunitas COSMA)



Lampiran 2. Wawancara dengan Kierra

(Anggota Aktif Komunitas COSMA)



Lampiran 3. Foto setelah wawancara dengan Emi

(Anggota Aktif Komunitas COSMA)



Lampiran 4. Foto setelah wawancara dengan Caca

(Anggota Aktif Komunitas Cosma - Hijab *Cosplayer*)



Lampiran 5. Wawancara dengan Rahzel

(Anggota Aktif Komunitas COSMA, Penyedia Jasa Makeup)



Lampiran 6. Foto bersama Kak Nao (sebelah kanan bawah, memakai kacamata) dan Kak Martin (sebelah kanan atas)

(Pendiri Komunitas COSMA)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama	: Lu'lu'ah Qothrun Nada
Tempat, Tanggal Lahir	: Semarang, 29 Juli 2001
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Tanggul Mas Barat VII/246 RT.07 RW.10, Kelurahan Panggung Lor, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah.
No. WhatsApp	: 081225544450
E-mail	: luluahnada29@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK. ISLAM SATRIA HASSANUDDIN : 2004-2006
2. MI AL-KHOIRIYYAH 1 SEMARANG : 2007-2012
3. KMI (SMP Sederajat) PM. DARUSSALAM GONTOR PUTRI 1 : 2013-2016
4. KMI (SMA Sederajat) PM. DARUSSALAM GONTOR PUTRI 1 : 2016-2019

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. HMJ Sosiologi FISIP UIN Walisongo Semarang Tahun 2021/2022
2. HMJ Sosiologi FISIP UIN Walisongo Semarang Tahun 2022/2023
3. PMII Rayon FISIP UIN Walisongo Semarang Tahun 2021/2023
4. IKM Batik Tulis "SERAT MAS" Kelurahan Panggung Lor Tahun 2024 - sekarang
5. LPMK Kelurahan Panggung Lor Tahun 2025