

Pengaruh *Cosplay* terhadap Aktualisasi Diri: Penelitian pada *Cosplayer* di Instagram

Rafi Orydika¹, Agus Budi Cahyono²

¹Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

²Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

Email : [1rafiorydika@student.ub.ac.id](mailto:rafiorydika@student.ub.ac.id), [2agus_budi@ub.ac.id](mailto:agus_budi@ub.ac.id)

Abstrak

Cosplay yang asli Jepang telah menjadi jalan populer termasuk individu-individu termasuk Indonesia untuk mengekspresikan diri dan memperoleh pengakuan, khususnya instagram. Meskipun pengaruhnya semakin meningkat, sedikit penelitian yang mengeksplorasi bagaimana cosplay berkontribusi pada aktualisasi diri. Penelitian ini mendasarkan pada teori Hirarki Kebutuhan Maslow yang meneliti bagaimana cosplay memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial. Pendekatan naratif kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara daring dan observasi Instagram para cosplayer. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa cosplay meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan hubungan sosial, dan memberikan validasi, terutama melalui media sosial. Cosplay juga membantu cosplayer mengelola stres, mengekspresikan kreativitas, dan mengeksplorasi peluang karier. Namun, tantangan seperti komentar negatif dan tekanan masyarakat tetap ada. Akhirnya, cosplay terbukti menjadi alat ampuh aktualisasi diri, meskipun tidak selalu mengikuti hierarki kebutuhan Maslow yang ketat.

Kata Kunci: Aktualisasi diri; Cosplay; Cosplayer; Hirarki kebutuhan; Instagram.

The Impact of Cosplay on Self Actualization: A Study on Cosplayer on Instagram

Abstract

Cosplay, originating from Japan, has become a popular way for individuals, including those in Indonesia, to express themselves and gain recognition, especially through Instagram. Despite its growing influence, little research explores how cosplay contributes to self-actualization. This study, based on Maslow's Hierarchy of Needs, examines how cosplay fulfills psychological and social needs. Using a qualitative narrative approach, data was collected through online interviews and Instagram observations of cosplayers. Findings reveal that cosplay enhances self-confidence, fosters social connections, and provides validation, especially through social media. It also helps cosplayers manage stress, express creativity, and explore career opportunities. However, challenges such as negative comments and societal pressure persist. Ultimately, cosplay proves to be a powerful tool for self-actualization, though it does not always follow Maslow's strict hierarchy of needs.

Keywords: *Cosplay; Cosplayer; Hierarchy of Needs; Instagram; Self-Actualization.*

A. Pendahuluan

Cosplay, yang berasal dari budaya populer Jepang, adalah kombinasi dari "*costume*" dan "*play*." Pertama kali diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1983 (Lotecki, 2012), *cosplay* telah menjadi cara penggemar untuk mengekspresikan kecintaan terhadap manga, anime, dan video games (Syafuddin, 2020). Sedangkan Watanabe, et al (2021) menjelaskan bahwa コスプレ (コス) は, 非日常的な装いにより作品やキャラクター (キャラ) への愛情を表現し, 同じレイヤー同士がコミュニティを形成することに特徴がある *Kosupure (Kosu) wa, hinichijōtekina yosōi ni yori sakuhin ya kyarakutā (kyara) e no aijō o hyōgen shi, onaji reiyā dōshi ga komyuniti o keisei suru koto ni tokuchō ga aru* (*Cosplay/ Cos* merupakan bentuk ekspresi kecintaan terhadap suatu karya atau karakter melalui pakaian yang tidak biasa, dan dicirikan oleh fakta bahwa cosplayer membentuk komunitas dengan cosplayer lain yang memiliki estetika yang sama). Di Indonesia, *cosplay* lebih berfungsi sebagai hobi dan

ekspresi kreativitas daripada gaya hidup. Cosplayer sering menghabiskan banyak waktu dan uang untuk membuat atau membeli kostum dan mempelajari karakter yang mereka perankan.

Penampilan cosplayer tidak hanya terlihat di event, tetapi juga di media sosial. Dunia virtual memberikan ruang untuk menampilkan identitas diri (Trisilowaty, 2017). Banyak cosplayer aktif di media sosial, terutama Instagram, untuk menunjukkan aktualisasi diri dan berbagi konten visual (Rahman, dkk., 2012; Syafuddin, 2020). Menurut Wibisono (2020), Instagram memiliki fitur followers, following, likes, comment, dan tag yang memberikan pengaruh besar terhadap eksistensi seseorang. Jumlah followers yang banyak menjadi tolak ukur popularitas di media sosial, termasuk untuk cosplayer. Cosplayer yang memiliki banyak followers dapat dikatakan populer, sehingga lebih mudah untuk melakukan aktualisasi diri karena banyak orang mengakui eksistensi mereka.

Dalam penelitian ini akan mencoba memahami alasan seseorang yang menjadi *cosplayer* dan aktif di *Instagram* dengan menggunakan teori kebutuhan Hierarki Kebutuhan. Teori ini dikemukakan oleh Abraham Maslow, seorang psikolog yang berasal dari Amerika Serikat. Teori Hierarki Abraham Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan manusia dibedakan menjadi lima kebutuhan dasar yang dijelaskan dalam bentuk piramida dan dimulai dari kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan dimiliki dan cinta, kebutuhan akan harga diri (*esteem*) dan kebutuhan aktualisasi diri (Hadori, 2015, hal 207-208). Menurut teori ini, seseorang tidak akan dapat memenuhi kebutuhan kedua apabila kebutuhan pertama belum terpenuhi atau yang ketiga sampai yang kedua dapat terpenuhi dan seterusnya (Bari & Randy, 2022, hal 10). Dalam hal ini, Kebutuhan aktualisasi diri merupakan salah satu kebutuhan yang penting untuk dipenuhi. Bagi para *cosplayer*, salah satu cara mereka memenuhi kebutuhan aktualisasi diri

mereka adalah dengan melakukan *cosplay*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif naratif sebagai sumber pemerolehan data yang digunakan dalam penelitian. Jonata (2022:87-91) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan sosial, karena dipercaya bahwa kebenaran selalu berubah atau bersifat dinamis dan dapat ditemukan melalui kajian terhadap manusia menggunakan interaksi dan situasi sosial. Metode penelitian naratif adalah metode yang dapat dikumpulkan dengan cara diskusi, percakapan, atau wawancara dengan para *cosplayer* yang melakukan *cosplay* di *Instagram*. Singkatnya, pengalaman dari *cosplayer* akan diceritakan kepada penulis, dan kemudian akan diceritakan kembali dengan susunan kata dari penulis.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari wawancara mendalam dengan

tiga cosplayer yang aktif menggunakan Instagram, yaitu @verozra1412, @kaedeharayura, dan @cutcuaeyo. Data sekunder berasal dari jurnal, buku, artikel, skripsi, dan literatur lain yang terkait dengan cosplay sebagai bentuk aktualisasi diri, serta observasi akun Instagram narasumber selama tiga bulan. Penelitian ini fokus pada cosplayer dengan jumlah followers 5.000 hingga 20.000, kategori nano dan micro influencer yang memiliki interaksi cukup kuat dengan followers mereka (Setyo, 2023). Para cosplayer ini tidak hanya menunjukkan identitas diri tetapi juga menjadikan cosplay sebagai aktivitas bernilai ekonomi, dan aktif merespon followers mereka di Instagram.

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu penentu kualitas dari sebuah penelitian selain dari kualitas instrumen penelitian (Wahyuni, 2022, hal 50). Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam kepada narasumber.

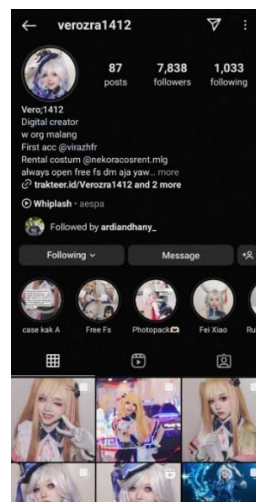
Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Wahyuni, 2022). Penulis akan melakukan wawancara mendalam kepada para *cosplayer* yang aktif dalam menggunakan *Instagram* untuk memperoleh informasi terkait jumlah *followers* dan *likes* dari *post Instagram* mereka saat melakukan *cosplay*, tujuan melakukan *cosplay*, hingga perasaan saat melakukan *cosplay*. Wawancara akan dilakukan antara responden dan penulis melalui tatap muka langsung ataupun virtual melalui *chat*, telepon, maupun *video call* sebagai media untuk melakukan wawancara.

Penulis melakukan wawancara kepada 3 narasumber yang telah bersedia secara *online* menggunakan beberapa media, di antara lain:

1. @verozra1412, bersedia diwawancarai melalui media

zoom dan *direct message*
Instagram

2. @kaedeharayura, bersedia diwawancarai melalui media *zoom* dan *direct message*
Instagram
3. @cutcuaeyo, bersedia diwawancarai melalui media *voice note* di *whatsapp* dan *direct message*
Instagram



Gambar 1.1 Instagram Vero

C. Hasil dan Pembahasan

1. Narasumber Vero

Vero memulai *cosplay* pada tahun 2023 dan hanya memiliki jumlah *followers* sekitar 200 pada akun *Instagram* utamanya. Akun *Instagram* utama dan *cosplay*-nya terpisah, dalam satu tahun terjadi peningkatan jumlah *followers* hingga 5.000-an *followers* per 23 Oktober 2024. Dalam waktu kurang lebih dua bulan terjadi peningkatan *followers* hingga sekitar 7.800-an, naik sekitar 2.000-an *followers*.

Cosplay memungkinkan Vero untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan dari media sosial. Sebelum terjun ke dunia *cosplay*, akun *Instagram*-nya hanya memiliki sekitar 200 *followers*, sebagian besar adalah teman dekat. Namun, setelah memulai *cosplay*, jumlah *followers*-nya melonjak hingga mencapai 5.000 dalam satu tahun. Peningkatan jumlah *followers* dan interaksi positif di media sosial memberikan rasa bangga dan merasakan pengakuan yang sangat berarti bagi Vero.

“Lumayan banyak, dalam setahun langsung 5000an, menurut aku lumayan sih.”
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Melalui *cosplay*, Vero juga dapat mengekspresikan dirinya dan

merasakan perubahan sifat sesuai dengan karakter yang diperankannya. Ini menunjukkan bahwa *cosplay* membantu Vero untuk mencapai versi terbaik dari dirinya sendiri dan mendapatkan kepuasan dari proses tersebut.

“Kalo di dunia *cosplay* kan ya, ada normies ada dunia *cosplay*, kalo di *cosplay* sih ya aku ngerasa gitu, ngerasa kayak aku jadi merasa keren, ya itu aktualisasi diri itu. kalo di dunia normies itu sih, ngga ya kayaknya, karena masih banyak orang yang nganggap *cosplay* itu hal negative ya. tapi aku ngerasa, "aku bisa kok jadi punya pekerjaan jadi konten creator walaupun itu dengan cara *cosplay*" gitu sih kayaknya. kalo di dunia normies ya.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Vero berkomitmen untuk terus bertahan dalam dunia *cosplay* dan konten kreator baik di *Instagram* maupun di *Tiktok*. Ia berdedikasi untuk terus berkontribusi dan mengeksplorasi potensi dirinya lebih dalam melalui *cosplay*. *Cosplay* juga telah menjadi salah satu karir baginya. Ia bercita-cita untuk menjadi seorang *cosplayer* internasional.

“Aku nganggap *cosplay* itu udah sebagai karir gitu sih, jadi aku

membutuhkan itu sih. dan kalo aku itu rasanya masih harus berusaha lagi supaya bisa diakui oleh mereka mereka diatas gitu.”
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

“Aku bahkan pengen jadi kayak ini, semacam GS, tapi keluar negeri.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Vero memiliki akun *Instagram* untuk menyewakan kostum yang dimilikinya bernama *@nekoracosrent,mlg*, dan akun *Trakteer @verozra1412* sebagai tempatnya mendapatkan apresiasi berupa *donate* dan menjual *photopack cosplay*-nya. Dengan kedua akun ini, Vero dapat menjadikan *cosplay* memiliki nilai ekonomi untuknya.

Dalam pemenuhan kebutuhan lainnya dalam hierarki kebutuhan Maslow, Vero telah memenuhi kebutuhan pertamanya, yaitu fisiologis. Namun, dalam hal kebutuhan terhadap rasa aman, Vero merasa kurang terpenuhi. Ia mengalami depresi dan kecemasan, serta meningkatkan konsumsi obatnya, termasuk obat untuk skizofrenia.

“Kebutuhan primer ya, itu aman sih, itu aman banget, karena ya aku masih bisa hidup lah ya. Kalo yang kedua, rasa aman, secara fisik maupun mental, itu masih ada sih, sekarang makin nambah, karena *hate comment* kan, karena dari ini aku di *hate* banyak orang, jadi aku nambah obat *skizofrenia*.”

(Wawancara, 25 November 2024, Via DM Instagram)

Selain sebagai alat aktualisasi diri, bagi Vero, *cosplay* juga menjadi sebuah “pelarian”. Dengan berpartisipasi dalam *cosplay*, Vero mampu mengurangi depresi dan kecemasan yang dialaminya di samping dengan mengkonsumsi obat anti depresan. Hal ini memberinya motivasi lebih dalam menjalani hidup serta membantu memperbaiki kondisi mental.

“Terus bisa bikin mental aku lebih stabil, terus punya harapan hidup baru gitu lah, soalnya aku kan yang depresi banget gitu ya, jadi disaat *cosplay* aku bisa merasa ada peluang baru, gatau, merasa aja gitu ada peluang baru di hidup aku.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Kebutuhan ketiga yaitu cinta, Vero mengaku telah terpenuhi, ia memiliki pacar dan sahabat yang selalu mendukungnya setiap

depresinya kambuh. Hal ini mengindikasikan kalau kebutuhan ini juga sudah terpenuhi.

“Akan cinta dan sosial, aku punya banyak temen dekat, aku juga punya pacar, mereka semua baik dan dukung aku setiap kali aku kambuh penyakitnya.”

(Wawancara, 25 November 2024, Via DM Instagram)

Dalam pemenuhan kebutuhan keempat, yaitu harga diri, ia mengaku saat *down* merasa tidak memiliki harga diri dan merasa tidak percaya diri. Seperti yang diketahui pada kebutuhan ini jika kebutuhan harga diri terpenuhi, maka akan timbul rasa percaya diri, dan begitu sebaliknya. Pada hal ini, Vero merasa tidak memiliki harga diri, namun saat melakukan *cosplay*, rasa percaya diri dapat muncul pada dirinya, karena saat melakukan *cosplay*, ia merasa berbeda, ia bisa menjadi seperti apa yang ia mau.

“Harga diri, sejujurnya sih ga, cuman aku masih berusaha kayak untuk pede gitu, ”aku punya harga diri kok”, Cuma kadang kalo lagi *down*, aku merasa ngak ada harga dirinya gitu.”

(Wawancara, 25 November 2024, Via DM Instagram)

“Kalo *cosplay* kan, kita kan bisa jadi apapun yang kita mau, kayak misal hari ini mood nya pengen jadi orang yang lucu atau mau jadi orang yang kayak *spec mommy* atau *spec bocil*, gitu, jadi kayak seru aja, jadi ngerasa percaya diri lagi.”

(Wawancara, 25 November 2024, Via DM Instagram)

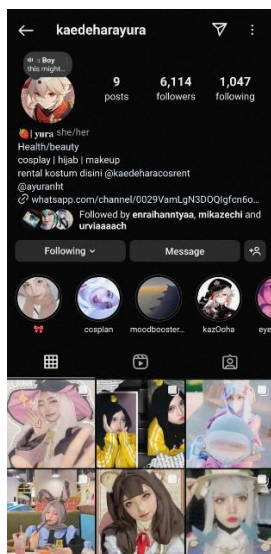
Analisis terhadap narasumber Vero, dapat dikatakan kalau *cosplay* ini berperan positif dalam hidupnya, dimana *cosplay* ini meningkatkan pengakuan para penggemar terhadap dirinya. Selain dapat menjadi alat aktualisasi diri dengan meningkatkan jumlah *followers* di akun *instagram*-nya, juga dapat menjadi karir dan memberikan motivasi untuk terus menjalankan hidupnya. *Cosplay* menjadi caranya untuk melakukan ”pelarian” dari masalah yang dialami sehingga ia merasa *cosplay* sebagai kegiatan yang tak bisa lepas dari hidupnya. *Cosplay* juga menjadi salah satu cara memperoleh pemasukan.

Pada Vero, aktualisasi dapat terjadi bahkan sebelum memenuhi kebutuhan rasa aman dan kebutuhan harga diri dalam hierarki kebutuhan Maslow. Vero merasa kalau dengan *cosplay* ini, Vero telah melakukan

aktualisasi dirinya, hal ini menandakan kalau pada Vero, teori hierarki kebutuhan Maslow tidak berlaku, yang dimana seharusnya kebutuhan sebelumnya harus dapat terpenuhi dahulu sebelum bisa naik kepada kebutuhan yang lebih tinggi.

2. Narasumber Yura

Yura memulai *cosplay* pada tahun 2022 dan hanya memiliki jumlah *followers* sekitar 900 pada akun *Instagram* utamanya. Akun *Instagram* utama dan *cosplay*-nya terpisah, dalam dua tahun terjadi peningkatan jumlah *followers* hingga 5.900-an *followers* per 23 Oktober 2024. Dalam waktu kurang lebih dua bulan terjadi peningkatan *followers* hingga sekitar 6.100-an, naik sekitar 300-an *followers*.



Gambar 1.2 Instagram Yura

Sejak pertama kali *cosplay* pada tahun 2022, pertumbuhan jumlah *followers* di *Instagram* dari 900 menjadi 5.900, menunjukkan bagaimana *cosplay* memungkinkan Yura untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan sosial yang lebih besar. Interaksi positif dan jumlah *like* serta komentar yang meningkat memberikan perasaan diakui dan kepuasan tersendiri bagi Yura.

“Tapi buat *Instagram cosplay* sama *Instagram real life* ku, aku bedain. Jadi main *Instagram cosplay* itu setelah *cosplay*-nya.”
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

“Sebenarnya awalnya tuh cuma nyoba-nyoba kan ya gak nyangka bakal tiba-tiba *followers*-nya banyak. Jadi mungkin perasaannya tuh lebih

ke kaget sama seneng aja sih ya. Akhirnya kayak dilihat sama orang gitu. Yang kayak diakui gitu.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Cosplay memberikan Yura kesempatan untuk bertemu teman-teman baru dan membangun jaringan dalam komunitas *cosplay*. Ini bukan hanya memperluas relasinya tetapi juga memberikan dukungan emosional dan sosial yang penting bagi pengembangan dirinya. Meskipun biaya yang dikeluarkan untuk kostum dan peralatan cukup besar, Yura merasa bahwa investasi ini sepadan dengan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan komunitas.

“Sebenarnya kayak tadi sih lebih dari ekspresi... Lebih ke apa ya... Cara aku nemuin komunitas baru aja, nyari temen-temen.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

“Tapi aku lebih ke pengen bangun banyak koneksi sama orang aja, karena pekerjaanku nanti kan bakal ngelibatin banyak orang. Jadi mau gak mau aku harus bersosialisasi dan dipandang biar nanti pekerjaanku tuh bisa lebih mudah gitu.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Melalui *cosplay*, Yura menemukan dan mengembangkan bakat serta kemampuan baru, seperti keterampilan dalam merancang kostum, *make-up*, dan performa di atas panggung. Pengalaman mengikuti berbagai lomba *cosplay*, meskipun hanya menang pada lomba *J-pop*, memberikan kepuasan tersendiri dan memperkuat keyakinannya terhadap kemampuan dirinya.

“Menurutku penting, karena kan di *cosplay* ini banyak ya. Ada *make up*, ada orang-orang yang nemuin bakatnya disana kayak nyanyi atau bikin kostum. Jadi mungkin menurutku ini salah satu sarana buat nyari tahu kemampuan seseorang gitu.”
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Yura memiliki akun *Instagram* lainnya untuk menyewakan kostum yang dimilikinya bernama *@kaedeharacosrent*. Yura juga menjual *photopack* *cosplay*-nya. Dengan adanya akun tersebut dan penjualan *photopack*, Yura dapat menjadikan *cosplay* memiliki nilai ekonomi yang dapat menutupi biaya kostum yang telah dikeluarkan.

“Kalau dari *cosplay*-nya sendiri sih dulu aku sempat kayak jual-jual foto gitu tapi buat *benefit*-nya gak terlalu banyak lebih ke... Aku kan punya beberapa kostum, ya itu aku sewain jadi balik modal lumayan banyak.”
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Dalam pemenuhan empat kebutuhan sebelumnya, Yura mengaku untuk kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, serta harga diri telah tercukupi. Ia hidup serba cukup dari finansial maupun kasih sayang dari keluarga dan teman-temannya. Setelah mendapat teman dari *cosplay*, ia mengaku semakin banyak yang menghargainya. Yura pernah diserang secara mental oleh seseorang, namun karena teman-temannya yang selalu mendukung, ia dapat merasa lebih kuat.

“Alhamdulillah selama ini aku hidup serba cukup dari segi finansial maupun kasih sayang dari keluarga, teman temanku yg ku temuin selama ini juga baik, justru dari *cosplay* ini makin banyak orang baik yg bisa menghargai aku. orang orang di komunitas *cosplay* ini sebenarnya suka saling bantu sih kak, aku juga sempet diserang satu orang dan itu lumayan kena mental, tapi alhamdulillah temen temenku supportnya kenceng

bgt. jadi dari segi mental pun aku ngerasa lebih kuat.”

(Wawancara, 25 November 2024, Via DM Instagram)

Yura menunjukkan komitmen dan dedikasi yang tinggi terhadap *cosplay*. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, dia tetap termotivasi untuk terus ber-*cosplay* dan mengembangkan dirinya sebagai konten kreator. *Cosplay* bukan hanya hobi, tetapi juga bagian khas dirinya.

“Iya sih, itu salah satu motivasi aku buat nerusin *cosplay*. Kalau misal *engagement*-nya kurang pun mungkin itu bisa jadi evaluasi aku sendiri sih... Kayak apa sih yang kurang gitu.”

(Wawancara, 23 Oktober 2024)

“Kalau tiba-tiba harus *hiatus* *cosplay* mungkin bakal ngerasa ada yang kosong sih. Karena ya tadi itu, bagian dari ciri khas aku sendiri kan. Mungkin kalau pun hiatus ya secepatnya bakal balik lagi karena itu tadi, tujuan aku perbanyak relasi karena nanti kerjaan aku juga bakal butuh banyak orang yang aku kenal gitu.”

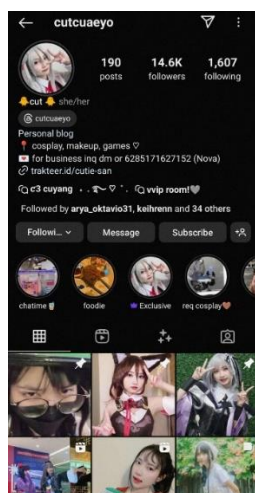
(Wawancara, 23 Oktober 2024)

Cosplay memainkan peran dalam proses aktualisasi diri Yura di *Instagram*. Melalui *cosplay*, Yura dapat mengekspresikan diri,

meningkatkan harga diri, dan mendapatkan pengakuan dari komunitas sosial media. Dukungan dari komunitas *cosplay* dan interaksi positif di media sosial memberikan motivasi tambahan untuk terus berkarya. *Cosplay* juga membantu Yura menjaga kesehatan mental dan mengembangkan bakat serta kemampuan baru, menjadikannya alat penting untuk mencapai aktualisasi diri yang penuh dan memiliki peran besar dalam kehidupannya secara keseluruhan. Selain itu, *cosplay* juga menjadi salah satu cara untuk mendapatkan pemasukan.

3. Narasumber Cut

Cut memulai *cosplay* pada tahun 2017 dengan akun *Instagram* utama dan *cosplay* yang terpisah, dalam tujuh tahun terjadi peningkatan jumlah *followers* hingga 14.600-an *followers* per 1 November 2024.



Gambar 1.3 Instagram Cut

Cosplay telah memberi Cut akses untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan dari komunitas *online*. Dia memiliki sekitar 14.600 *followers* di *Instagram*, yang jauh lebih banyak dibandingkan akun utamanya yang hanya diisi oleh teman-teman *real life*. Jumlah *followers* dan *likes* yang terus meningkat menjadi bentuk dukungan yang sangat berarti bagi Cut, memperkuat rasa percaya dirinya dan mengukuhkan posisi sosialnya dalam komunitas *cosplay*.

“Aku tuh udah main *Instagram* sekitar tahun 2017 sih dan jumlah *followersku* saat ini sekitar 14.600-an.”

(Voice Note, 1 November 2024).

“Kalau jumlah *followers* itu aku akunya emang khusus, maksudnya khusus *cosplay*, jadi ya nggak bisa jawab pertanyaan

ini kayaknya deh. Karena emang itu akun *Instagram*-nya khusus *cosplay* kayak gitu. Perbandingan jumlah *followers* di akun utama dan akun *cosplay*, lumayan, akun utama isinya temen rill, 99% lebih banyak akun *cosplay* karena akun utama Cuma temen rill.”

(Voice Note, 1 November 2024).

“Dan sebenarnya *cosplay* juga mungkin bisa ningkatin kepercayaan diri ya. Dan kalo misal nemu orang yang se-frekuensi tuh seru banget.”

(Voice Note, 1 November 2024).

Cosplay memungkinkan Cut untuk mengeksplorasi dan menampilkan karakter favoritnya dari *anime* dan *game*. Dengan melakukan *cosplay*, Cut bisa mengekspresikan kecintaannya pada *anime* dan *game* serta mengembangkan keterampilan kreatifnya seperti *make-up*.

“Aku tertarik tuh gara-gara waktu itu aku liat *cosplay* Mikasa itu keren banget *anjay*. Aku kayak, “Ih aku bisa nggak ya kayak dia”, soalnya itu tuh bener-bener keren banget, bener-bener Mikasa banget dan saat itu *Attack On Titan* tuh belum *booming* banget. Terus saat itu aku berpikir untuk, “Ehmm aku pengen juga *cosplay nih*”, kayak gitu. Jadi awalnya

karena aku terinspirasi dari seseorang sebenarnya yah, yang bikin aku bener-bener terjun banget langsung besokkannya *cosplay*.”

(*Voice Note*, 1 November 2024).

“Kalo misalkan aku *cosplay* jadi Rikka itu mirip banget dari kostum, *make up*, karakternya, dan di situ tuh aku merasa puas. Kayak, “Ah aku berhasil nih menunjukkan sisi aku yang lain” gitu. Karena merasa ‘terpenuhi’ gitu ya. Tersalurkan gitu apa yang ada di dalam diri kita.”

(*Voice Note*, 1 November 2024).

Cut merasa puas ketika berhasil menampilkan karakter yang dia perankan dengan baik dan mendapatkan pengakuan dari *followers*-nya di *Instagram*. Cut terkadang mendapatkan *donate* dari beberapa *followers*-nya melalui platform *Trakteer*. Selain itu, pada platform *Trakteer* miliknya yang bernama *@cutiepie*, Cut juga menjual konten berupa *photopack*. Hal ini merupakan salah satu yang dapat memodali serta menjadi dukungan bagi Cut dalam *cosplay* dan itu membuatnya sangat senang. Dengan hal ini, Cut menjadikan *cosplay* salah satu cara dalam memperoleh pemasukan.

“Karena sebuah *like* itu kayak sebagai *support* gitu loh kak. Karena sebenarnya kan ada tuh bisa kayak *donate* gitu buat kayak ngemodalin buat *cosplay* gitu. Cuman kan gak semua orang bisa *donate* ya, jadi kayak untuk *nge-follow*, *nge-like*, *comment*, kayak: “lucu banget, bagus *cosplay*-nya, mirip karakternya”. Kayak gitu-gitu tuh aku udah seneng banget.”

(*Voice Note*, 1 November 2024).

Dalam pemenuhan kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, serta harga diri, Cut telah merasa terpenuhi. Namun, untuk kebutuhan rasa amannya, Cut tidak selalu merasa aman, tergantung dari lingkungan tempatnya berada, jika berada di lingkungan umum yang baru, Cut masih mungkin untuk merasa tidak aman.

“Alhamdulillah, untuk kebutuhan primer aku udah cukup terpenuhi kayak tempat tinggal, makanan air gitu. Kalau rasa aman mungkin tergantung ya kak, tergantung lingkungannya. Jadi sebenarnya, kayak diliat dari aku merasa aman di lingkungan tertentu, tapi kalau di lingkungan yang lain dan terus merasa umum lingkungannya, mungkin aku ga ngerasa aman gitu.”

(*Voice Note*, 2 November 2024).

Cut memiliki pasangan dan keluarga yang selalu mendukungnya saat melakukan *cosplay*. Dari ini Cut merasa telah mendapat rasa cinta dan juga dihargai karena dukungan yang ada. Hal ini mengindikasikan kalau kebutuhan cinta dan harga dirinya telah terpenuhi.

“Kebutuhan akan cinta, sosial atau pasangan, kalau pasangan aku ada, terus mungkin cinta itu ga Cuma dari pasangan ya, mungkin dari keluarga juga, ya aku dapet *support system* dari mereka.”

(Voice Note, 2 November 2024).

Bagi Cut, *cosplay* membuat dirinya merasa diakui serta dapat meningkatkan rasa percaya diri. Akun *instagram* Cut yang awalnya hanya memiliki teman-teman *real life* nya sebagai *followers*, kini meningkat hingga 14.600-an setelah melakukan *cosplay*. Dengan ini Cut bisa mengaktualisasikan dirinya, ia pun mendapatkan *donate* dari para *followers*-nya dengan potensi yang ia miliki ini.

Cosplay memainkan peran penting dalam proses aktualisasi diri Cut di *Instagram*. Melalui *cosplay*, Cut dapat mengekspresikan diri,

meningkatkan harga diri, mendapatkan nilai ekonomi dan mendapatkan pengakuan dari komunitas sosial media. Dukungan dari komunitas *cosplay* dan interaksi positif di media sosial memberikan motivasi tambahan untuk terus berkarya. *Cosplay* juga membantu Cut menjaga kesejahteraan mental dan mengembangkan bakat serta keterampilan baru, menjadikannya alat penting untuk mencapai aktualisasi diri yang penuh dan memiliki peran besar dalam kehidupannya secara keseluruhan.

D. Simpulan

Cosplay menjadi alat penting bagi para *cosplayer* di Instagram untuk mengekspresikan diri, memperoleh pengakuan, dan membangun kepercayaan diri. Aktivitas ini tidak hanya mendukung mereka dalam meningkatkan jumlah *followers* di media sosial tetapi juga memberi ruang untuk mengembangkan bakat dan menjaga keseimbangan mental. Vero menggunakan *cosplay* untuk menghadapi tekanan emosional dan menemukan motivasi hidup, Yura

memanfaatkannya untuk membangun relasi sosial dan mengasah potensinya, sementara Cut melihat *cosplay* sebagai cara menyalurkan minat pada anime sekaligus mendapatkan pengakuan dari komunitas.

Secara umum, *cosplay* berperan besar dalam membantu cosplayer mencapai aktualisasi diri serta memberikan manfaat sosial dan ekonomi. Meskipun ada tantangan seperti stigma dan komentar negatif, *cosplay* tetap memberi dampak positif berupa dukungan komunitas, stabilitas mental, dan peluang karier. Pada beberapa kasus, seperti yang dialami Vero, aktualisasi diri dapat terjadi meskipun kebutuhan dasar lainnya belum sepenuhnya terpenuhi, menandakan bahwa teori hierarki kebutuhan Maslow tidak selalu bersifat mutlak.

Daftar Pustaka

- Ayu, Dyah. (2016). *COSPLAY SEBAGAI IDENTITAS BUDAYA POPULER* (Studi Kasus pada Komunitas Cosplayer Lunar di Kota Bandung). (Karya Ilmiah Skripsi, Telkom University, 2016).
- Bari, A., & Randy, H. (2022). *Teori hirarki kebutuhan Maslow terhadap keputusan pembelian merek gadget*. Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia. <https://doi.org/10.32502/mti.v7i1.4303>
- Caliandro, A., & Graham, J. (2020). Studying Instagram Beyond Selfies. *Social Media + Society*, 8(2), 2056305120924779. <https://doi.org/10.1177/2056305120924779>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial. <https://doi.org/10.1037/97915-000>
- Fahrudin, A., Siti, K., & Herlina, A. (2019). *Motivasi Kerja Millenial Ditinjau Dari Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow*. Aksel Media Akselerasi. Universitas Padjajaran.
- Goldstein, K. (1934). *The Organism: A Holistic Approach to Biology Derived from Pathological Data in Man*. New York: American Book Company.
- Goldstein, K. (1963). *Human Nature In The Light Of Psychopathology*. New York: Schocken Books. Library of Congress Catalog No. 63-20262.
- Goldstein, K. (1995). *The Organism: A Holistic Approach To Biology Derived Pathological Data In Man*. Urzone, Inc.
- Hadori, M. (2015). *Aktualisasi-Diri (Self-Actualization); Sebuah*

- Manifestasi Puncak Potensi Individu Berkepribadian Sehat (Sebuah Konsep Teori Dinamika-Holistik Abraham Maslow). Fakultas Dakwah IAI Ibrahimy Situbondo.
- Hopper, E. (2024, Mei 14). Maslow's Hierarchy of Needs Explained. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/maslows-hierarchy-of-needs-4582571>
- Jonata. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Kota Padang: PT. Global Eksklusif Teknologi.
- Jumiyati, S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Kota Padang: PT. Global Eksklusif Teknologi.
- Lotecki, A. (2012). Cosplay culture: The development of interactive and living art through play. Theses Ryerson University Canada.
- Martha, B. R. A. (2015). Aktualisasi Diri Cosplayer Dalam Komunitas Cosplay Surabaya (Cosura). Sarjana thesis, Universitas Brawijaya.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory Of Human Motivation. York University, Toronto, Ontario.
- Prabowo, N. A. (2014). Cosplay sebagai sarana rekreasi bagi cosplayer komunitas Cosura yang telah menikah. *Japanology*, 2(2), 68-78. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). Cosplay adalah "Jalan Ninjaku" sebuah interpretative phenomenological analysis. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 646-654. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Rahman, O., Wing-sun, L., & Cheung, B. H. (2012). "Cosplay": imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 13(3), 317-342.
- Saraswati, N. S. (2010). Makna aktualisasi diri para cosplayer di Yogyakarta. Skripsi, Universitas Gajah Mada.
- Suprayogo, I. (2013). Kebutuhan terhadap pengakuan orang lain. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Syafuddin, K. (2020). Cosplay sebagai ajang mendapatkan pengakuan masyarakat (analisis politik identitas cosplayer di dunia virtual). *MEDIASI*, 1(3), 158-173.
- Trisilowaty, D. (2017). Eksistensi dan identitas di media baru. *Komunikasi*, 11(1), 86-92.
- Wahyuni, S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Kota Padang: PT. Global Eksklusif Teknologi, hal. 50-61.
- Watanabe Hiroshi, Ishikawa Rio, Honda Howard Motoko (2021). Tokyo. https://doi.org/10.4992/pacjpa.85.0_PC-124
- Widiastuti, T. (2016). Rekayasa Gambar Diri Remaja dalam Mencapai Pengakuan Sosial di Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, UPN Veteran Yogyakarta. Hal. 216-220. ISSN 2407-8220 <https://doi.org/10.31315/jik.v14i3.2134>
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay.

Mechademia, 1, 65-76.
University of Minnesota Press.
[10.1353/mec.0.0084](https://doi.org/10.1353/mec.0.0084)

Widyani, R. R. V. N., & Widodo, M. (2019). Media sosial Instagram sebagai media aktualisasi diri bagi atlet difabel (Studi kualitatif tentang aktualisasi diri dengan penggunaan media sosial Instagram pada atlet difabel di Surakarta). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Wibisono, D. (2020). Pengaruh penggunaan Instagram terhadap eksistensi diri remaja (Studi pada mahasiswa di lingkungan FISIP UNILA). Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.