

## **Need For Affiliation melalui Kegiatan Cosplay pada Orang-Orang yang Mengalami Trauma**

**(<sup>1</sup>)Reni Suryani, (<sup>2</sup>)\*Muslimah Zahro Romas dan (<sup>3</sup>)Amin Al Adib**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi Universitas Proklamasi 45

\*Email: muslimahzr@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aims to describe the need for affiliation through cosplay activities among people experiencing trauma. A person who has feelings of trauma tries to rise up so that his motivation and desire are high, so he can give rise to initiative, innovation, creativity and inspiration through cosplay activities. Cosplay is an artistic activity that originates from Japan and is currently very popular in several circles. The focus of this research is to determine the motivation to build a person's independence through cosplay activities. To find out the extent of the need for affiliation through cosplay activities in people who have experienced trauma. This research is qualitative research with a case study method. This research involved two informants, namely cosplay players in Yogyakarta. For data collection, observation, interviews, triangulation and projective tests, namely graphics, were used. The interview guide uses motivation factors from Komarudin (2013) including intrinsic motivation and extrinsic motivation and uses the independence aspect of Parker (2005) consisting of responsibility, independence and autonomy which have been developed by researchers. The research results showed that the two cosplay player informants were able to generate motivation to build independence through cosplay activities. This is based on analysis of the results of observations, interviews and triangulation.*

**Keyword:** *Need affiliation, cosplay, traumatic experience*

### **PENDAHULUAN**

Kebutuhan berafiliasi digambarkan sebagai orang yang motivasi kerjasamanya tinggi, terdapat rasa bersifat sosial dan suka berinteraksi dengan orang lain. Mempunyai sikap rasa memiliki dengan bergabung pada kelompok karena dorongan dan keinginan untuk bersahabat cenderung mempunyai kepercayaan yang lebih jelas dan tegas serta berkumpul dan saling mengerti tentang hal yang terjadi dan harus saling percaya, secara pribadi selalu bersedia untuk konsultasi dan suka menolong orang lain yang dalam kesukaran lebih menyenangi kebersamaan. Uno (2009) ciri-ciri motivasi memiliki sifat tekun,ulet atau tidak putus asa, tidak cepat puas, senang bekerja mandiri, senang menghadapi dan memecahkan masalah, adanya keinginan untuk berhasil. Jika motivasi dan keinginan dalam dirinya tinggi maka dapat memunculkan inisiatif, inovasi, kreatif dan inspirasi. Motivasi berasal dari dalam atau dari luar individu untuk melakukan suatu aktivitas yang mampu menjamin kelangsungan aktivitas tersebut, dan dapat menentukan arah, haluan, dan besaran upaya secara maksimal sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Komarudin,2013).

Untuk menjadi orang yang sukses dalam bidang seni cosplay, maka dituntutlah pemain cosplay untuk mampu berkreasi, inisiatif, inovatif, eksplorasi serta bertanggung jawab dalam penyelesaian target cerita yang akan diperankan. Individu yang mempunyai motivasi tinggi dalam kegiatan cosplay akan berusaha dengan seluruh kekuatannya dan muncul sikap kemandirian dalam diri individu untuk menampilkan kegiatan cosplay dengan persiapan sebelum bermain cosplay dan sesudah cosplay dengan seluruh kekuatan yang individu punya. Adanya kemandirian karena dipengaruhi oleh motivasi. Seseorang memiliki motivasi yang tinggi maka akan menumbuhkan sikap kemandirian pada dirinya. Kemandirian keadaan seseorang dalam kehidupannya yang mampu memutuskan atau mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain (Hasan,1995). Kemandirian dapat juga diartikan sebagai perilaku tanpa membebani orang lain. Mandiri Monks,dkk (dalam Astuti,2013) berpendapat orang mandiri

akan menampilkan perilaku eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri dan kreatif. Seseorang yang mandiri mampu bersikap kritis, tidak takut saat akan melakukan sesuatu, adanya kepuasan setelah melakukan aktivitasnya, mampu menerima keadaan serta memanipulasi lingkungan, mampu berinteraksi dengan teman sebaya mempunyai tujuan yang terarah dan mampu mengendalikan diri. Kegiatan ini dilakukan oleh pemain cosplay untuk menunjukkan kreatifitas dalam kegiatan *cosplay* guna mampu mewujudkan kepuasan dalam diri pemain *cosplay*.

*Cosplay* merupakan budaya dari negara Jepang yang berasal dari kata kostum yang berarti pakaian dan play yang mempunyai arti bermain, sehingga yang dimaksud *cosplay* adalah suatu permainan atau pertunjukkan menggunakan pakaian yang sama seperti tokoh idola. Individu yang melakukan *cosplay* disebut *cosplayer*. Pada awalnya *cosplay* merupakan budaya barat yang masuk ke negara Jepang dan dapat berkembang ke berbagai negara sampai saat ini. Berdasarkan hasil wawancara sementara dengan dua pemain yang mengikuti *cosplay* mereka menyatakan bahwa alasan mengikuti *cosplay* karena kebutuhan yang terkait dengan hubungan sosial yang baik yaitu ingin diterima, dihargai, mendapat perhatian, kasih sayang dan mendapat dukungan dari orang-orang disekitarnya yaitu dilingkungan yang saat ini mereka tinggal di daerah jogja. Subjek 1 mengikuti *cosplay* karena pengalaman masa lalu yang buruk ketika saat menjalin hubungan selama 10 tahun akhirnya berakhir, dan menyebabkan subjek mengalami masa sendiri disitulah keadaan subjek sebelum mengikuti *cosplay*. Setelah mengikuti *cosplay* subjek mulai focus untuk mengikuti *cosplay*, rasa percaya diri muncul, rasa diakui banyak orang sudah dia dapatkan dan selalu ingin menampilkan yang terbaik.

Kemudian ada beberapa alasan dari subjek 2 sebelum melakukan *cosplay* dirinya merasa tidak ada rasa percaya diri, mempunyai rasa takut untuk ditolak karena menjadi bullying akibat body shaming. Setelah mengikuti *cosplay* subjek senang, dan menemukan kehidupan yang berarti seperti rasa diakui dan dihargai kehadirannya oleh banyak orang, adanya seseorang mengikuti *cosplay* untuk dikenal, mempunyai keinginan subjek bahwa seseorang yang pernah melukai dirinya merasa menyesal akibat bullying fisik yang diterima oleh subjek 2. Menurut Allport (2004) motivasi seseorang dialami karena pengalihan trauma terhadap masa lalu. Subjek mengikuti kegiatan *cosplay*, mereka menjadikan ukuran untuk mencari jati diri, menemukan bakat serta membangun rasa percaya diri. Karena bagi mereka *cosplay* salah satu seni yang unik, hingga mampu memunculkan identitas baru dan pengalaman baru bagi mereka. Sehingga mereka mempunyai motivasi yang tinggi dapat membangun kemandirian melalui *cosplay*. Dari uraian diatas, peneliti tertarik dengan penelitian *need for affiliation* melalui kegiatan *cosplay* pada orang-orang mengalami trauma.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Data-data yang diperoleh untuk penelitian kualitatif meliputi tentang kehidupan, riwayat, perilaku seseorang, peranan organisasi pergerakan social serta hubungan timbal balik. Prosedur penelitian kualitatif mengumpulkan data dengan cara melalui wawancara serta observasi, kedua teknik tersebut sangat berkaitan dengan metode kualitatif. Prosedur penelitian ini menggunakan berbagai media seperti wawancara yang mencakup, rekaman suara, foto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menjalin hubungan antara peneliti dan kedua subjek sehingga penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap subjek setelah itu untuk melihat hubungan dengan trauma yang mendukung afiliasi subjek dengan menggunakan tes proyektif yaitu tes grafis.

## HASIL

Kebutuhan berafiliasi digambarkan orang yang motivasi kerjasama yang tinggi terdapat rasa bersifat sosial dan suka berinteraksi dengan orang lain. Mempunyai sikap rasa memiliki dengan bergabung pada kelompok karena dorongan dan keinginan untuk bersahabat cenderung mempunyai kepercayaan yang lebih jelas dan tegas serta berkumpul dan saling mengerti tentang hal yang terjadi dan harus saling percaya, secara pribadi selalu bersedia untuk konsultasi dan suka menolong orang lain yang dalam kesukaran lebih menyenangkan

kebersamaan. Kebutuhan berafiliasi dikuatkan dengan faktor motivasi Komarudin (2013) motivasi ekstrinsik dan intrinsik.

#### Motivasi Intrinsik

1. Ilmu Pengetahuan. Bahwa kedua subjek muncul keinginan untuk melakukan kegiatan baru dengan cosplay, mereka mendapatkan informasi dari saudara, melihat secara langsung dan sosial media sehingga memunculkan inisiatif mereka mencari info tentang kegiatan cosplay dengan mencari informasi melewati internet, sosial media bahkan dengan pemain cosplay saat berada di acara cosplay.
2. Rasa ingin tahu. Kedua subjek sama-sama ingin mengenal cosplay dengan cara masing-masing seperti berinisiatif memulai perkenalan dengan pemain cosplay, mengikuti organisasi komunitas sehingga memudahkan subjek untuk bergabung dan mengikuti kegiatan cosplay.
3. Sikap & Perilaku. Bahwa kedua subjek merasa senang dapat berekspresi di atas panggung sebagai ekspresi diri sehingga mereka berusaha menampilkan yang terbaik untuk juri dan penonton, subjek juga merasa diterima dalam lingkungan cosplay sehingga kedua subjek mempunyai tujuan berbeda di masa depan seperti mempunyai usaha, menikah, memperbaiki nilai pendidikan dan memperbaiki prestasi cosplay.
4. Adanya kemauan. Kedua subjek sebelum mengikuti cosplay sangat memperhatikan, karena pengaruh trauma masa lalu seperti putus cinta, rasa sakit hati, *body shamming* dan *bullying* membuat subjek putus asa, tidak berdaya sehingga mereka mencari jalan keluar dengan kegiatan cosplay agar kehidupan kedepan menjadi lebih baik.
5. Keahlian dan Ketrampilan. Kedua subjek setelah mengikuti cosplay dituntut untuk mengembangkan kreatifitas dalam pembuatan kostum, asesoris, penyusunan scenario cerita dan mampu mengatur tim sehingga memunculkan karya cosplay dan kegiatan positif untuk kedua subjek.

#### Motivasi Ekstrinsik

1. Pemberian penghargaan atas suatu pencapaian. Setelah mengikuti cosplay subjek mempunyai pengalaman dipanggug dan menerima pujian dan pengakuan dari penonton, hingga mampu mendapat beberapa penghargaan saat kompetisi cosplay.
2. Adanya perhatian dalam melakukan sesuatu. Dari sumber teman dekat bahwa kedua subjek sangat berkembang melalui kegiatan cosplay seperti mampu menghasilkan karya dengan tim maupun individu serta mereka mampu belajar untuk mengembangkan kreativitas cosplay.
3. Pemberian Pujian. Bahwa kedua subjek mendapatkan pujian dari orang-orang tentang permainan cosplay yang sudah diperankan sehingga mereka merasa sangat senang dan selalu ingin meningkatkan penampilan cosplay pada acara selanjutnya.
4. Pemberian Hadiah. Kedua subjek hampir setiap kali mendapatkan penghargaan sehingga berbagai macam bentuk hadiah seperti uang tunai, voucher belanja, souvenir hampir diterima subjek

Selanjutnya aspek kemandirian yang mendukung aspek *need for affiliation* dari Parker (2005) meliputi:

1. Tanggungjawab. Bahwa kedua subjek bertanggungjawab untuk menyelesaikan persiapan cosplay hingga selesai, dan mereka menyiapkan alur cerita, kostum, asesoris, musik, dan mental serta kesehatan tubuh agar mampu menampilkan yang terbaik.
2. Independensi. Bahwa subjek 1 mampu memenuhi afiliasi karena orang tua berpisah dan memutuskan untuk merantau ke luar pulau dan menemukan kegiatan cosplay yang mampu menyemangati dirinya. Untuk subjek 2 bahwa hubungan dengan orang tua merasa tidak baik karena ada rasa tidak adil antara perlakuan kepada subjek dan kakak perempuan sehingga subjek merasa dibedakan tetapi sesudah mengikuti cosplay orang tua bangga kepada subjek.
3. Otonomi. Subjek 1 dan 2 dalam kerjasama tim mereka lebih mengedepankan kerjasama untuk mengambil keputusan bersama. Jika terjadi konflik subjek berusaha menyelesaikan

baik-baik dengan 2 arah dari kedua belah pihak, sehingga tujuan tim dapat terencana untuk kegiatan cosplay.

## DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan metode studi kasus disimpulkan bahwa kedua subjek pemain *cosplay* mampu memenuhi *need affiliation* melalui kegiatan *cosplay* dari trauma masa lalu sehingga subjek mampu berkembang melalui kegiatan *cosplay*.

Kelemahan penelitian ini adalah pada pendekatan kualitatif, yang hanya melibatkan dua subjek penelitian saja. Oleh karena itu sangat disarankan bagi penelitian selanjutnya adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta diterapkan pada anak-anak muda. Alasannya adalah kegiatan *cosplay* ini sangat dekat dengan kegiatan anak-anak muda, menyenangkan, menginspirasi dan tidak menggurui.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., & Soekanto, S. (1982). *Sosiologi hukum dalam masyarakat*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Ali & Asrori. (2004). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alwisol. (2014). *Psikologi kepribadian*. Malang: Ummpress.
- Astuti & Sukardi. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian untuk berwirausaha pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Baihaqi. (2008). *Psikologi pertumbuhan kepribadian sehat untuk mengembangkan optimisme*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Basri, H. (1994). *Remaja berkualitas problematika remaja dan solusinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurussakinah. (2014). Implementasi tes psikologis dalam bidang pendidikan. *Jurnal Tarbiyah*, 21.
- Desmita. (2012). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2017). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginintasi, R. (2009). *Kontribusi pola pengasuhan orang tua terhadap perkembangan kemandirian dan kreativitas anak*. Bandung: FIP-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gulo, W. (2002). *Metode penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, O. (2003). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, L. (2016). Pembulian di tempat kerja dalam konteks asia. *SENASPRO*.
- Hurlock. (1990). *Psikologi perkembangan: Suatu rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Irham, F. (2016). *Manajemen sumber daya manusia: Teori dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Iswantara, N. (2016). *Drama teori dan praktik seni peran*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- Janah M., & Candra I. (2020). Studi komparatif tentang kemandirian pada anak usia taman kanak-kanak di tinjau dari ibu bekerja dan tidak bekerja. *Jurnal Universitas Putra Indonesia*.
- Juneman. (2012). *Psychology of fashion fenomena perempuan melepas jilbab*. Yogyakarta: LKIS.
- Komarudin. (2015). *Psikologi olahraga latihan ketrampilan mental dalam olahraga Kompetitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dimiyati. (1990). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Moleong, L.J. (2004). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (1988). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nasution, S. (2000). *Metode research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfalah, Y. (2010). *Panduan praktis melatih anak usia dini*. Bandung: PNFI Jayagiri.
- Nur'aeni. (2012). *Tes psikologi: Tes intelegensi dan tes bakat*. Purwokerto: UMPPress.
- Poerwandari. (1998). *Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi*. Jakarta: Lembaga.

- Rahardjo, S., & Gudnanto. (2011). *Pemahaman individu teknik non tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Risfi. S.H. (2019). *Kemandirian pada usia lanjut*. Bandung: UIN Imam Bonjol.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology, 25*.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well being. *American Psychologist, 55*.
- Sardiman A.M. (2000). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, (2005). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, D. (2013). Dialeka cosplay, estetika, dan kebudayaan di Indonesia. *Jurnal Seni Kriya*.
- Siagian, P.S. (2012). *Teori motivasi dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Steinberg. (2009). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian untuk berwirausaha pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Walgito, B. (2010). *Bimbingan dan konseling studi & karir*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widayati, V. (2009). *Hubungan antara kemandirian diri dengan motivasi berwirausaha mahasiswa anggota UKM Kopma UNY*.