



Daya Tarik Visual Karakter pada Figur Anime

(Studi Kasus *Cosplayer* di Surabaya)

Nugraha Nugraha^{1*}, Hedi Amelia Bella Cintya², Ariri Riska Orelia Nor Adha³,
Izzati Aulya Akhiroh Prastyo⁴

¹⁻⁴Desain Komunikasi Visual, Universitas Surabaya, Indonesia

Email: nugraha@staff.ubaya.ac.id¹, hediabc@staff.ubaya.ac.id², marshalldfasha@gmail.com³,
izzatiprastyo29@gmail.com⁴

*Penulis Korespondensi: nugraha@staff.ubaya.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the visual appeal of anime characters through a case study of cosplayers in Surabaya. The focus of this research is to identify the factors that motivate cosplayers to idolize anime characters and to describe the visual elements that contribute to the formation of such appeal. This study employs a qualitative approach using observation, interviews, documentation, and questionnaire distribution to 30 active cosplayers aged 18–20 who are members of cosplay communities in Surabaya. The collected data were analyzed using Charles Sanders Peirce's semiotic approach, which emphasizes the relationship between sign, object, and interpretant in the process of visual meaning-making. The results indicate that the appeal of anime characters is not solely influenced by visual aspects but also by emotional attachment formed through character representation. Specifically, facial features (66.7%) and body gestures (33.3%) are the dominant factors influencing cosplayers' preferences, compared to other visual elements such as color, costume, and hair details. The semiotic analysis reveals that visual elements in cosplay function as a system of signs that represent character identity while simultaneously constructing aesthetic, emotional, and narrative meanings for the audience.*

Keywords: *Anime Characters; Character Design; Cosplay; Peircean Semiotics; Visual Appeal.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis daya tarik visual karakter pada figur anime melalui studi kasus cosplayer di Kota Surabaya. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong cosplayer dalam mengidolakan karakter anime serta mendeskripsikan elemen visual yang berkontribusi terhadap terbentuknya daya tarik tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner kepada 30 cosplayer aktif berusia 18–20 tahun yang tergabung dalam komunitas cosplay di Surabaya. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, yang menekankan pada relasi antara tanda (*sign*), objek (*object*), dan *interpretant* dalam proses pemaknaan visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik karakter anime tidak hanya dipengaruhi oleh aspek visual semata, tetapi juga oleh keterikatan emosional yang dibangun melalui representasi karakter. Secara khusus, elemen bentuk wajah (66,7%) dan gesture tubuh (33,3%) menjadi faktor dominan yang memengaruhi preferensi cosplayer, dibandingkan elemen visual lainnya seperti warna, kostum, dan detail rambut. Analisis semiotika menunjukkan bahwa elemen-elemen visual dalam cosplay berfungsi sebagai sistem tanda yang mampu merepresentasikan identitas karakter sekaligus membangun makna estetis, emosional, dan naratif bagi audiens.

Kata kunci: *Cosplay; Daya Tarik Visual; Desain Karakter; Karakter Anime; Semiotika Peirce.*

1. LATAR BELAKANG

Daya tarik tubuh digital yang melampaui tubuh manusia memunculkan fenomena fitoseksual, dengan objek yang meliputi gambar manga, anime, karakter virtual, hingga karakter hologram. Kehadiran “tubuh digital” merupakan perpaduan antara presentasi, representasi, dan simulasi yang bertransformasi dari tubuh riil (Acep Iwan Saidi, 2017). Dalam konteks ini, hak setiap individu untuk mencintai dan dicintai tetap berlaku, meskipun objeknya mengalami pergeseran (Tulus et al., 2023).

Perasaan cinta terhadap karakter fiksi atau tubuh digital, meskipun masih dianggap tabu, dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi ekspresi afeksi di tengah perkembangan budaya dan teknologi kontemporer. Struktur naratif anime yang menempatkan perempuan sebagai objek tatapan dan laki-laki sebagai subjek yang menatap (Anwar & Noviani, 2020). Hal tersebut menunjukkan adanya konstruksi relasi visual yang berpotensi memengaruhi cara audiens memandang tubuh dan identitas. Dalam konteks yang lebih luas, digitalisasi seks turut membuka ruang bagi hubungan yang tidak lagi bersifat alamiah, melampaui relasi antara tubuh fisik dengan tubuh fisik (Yasraf Amir Piliang, 2017).

Fenomena ini menuntut audiens untuk tetap bersikap rasional, skeptis, dan kritis dalam menanggapi kehadiran sosok artifisial yang berpotensi menimbulkan kekeliruan persepsi (Nugraha & Saidi, 2022). Di sisi lain, penggunaan teknologi informasi yang berlebihan atau tidak sehat, seperti ketergantungan terhadap media sosial, juga dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental serta kualitas hubungan sosial individu, sehingga memperkuat urgensi literasi digital dalam menghadapi perkembangan budaya visual kontemporer (Gita Segara & Irwan Padli Nasution, 2025) .

Fenomena Fiktoseksual

Secara garis besar, fiktoseksual dapat dipahami sebagai munculnya perasaan cinta berlebih pada karakter fiktif di luar realitas yang ada. *Fictosexuality*, *fictoromance*, dan *fictophilia* merupakan perasaan cinta, kegilaan, atau keinginan yang kuat dan abadi untuk karakter fiksi (Karhulahti & Välisalo, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia tiga dimensi (3D) semakin mampu menghadirkan kesenangan dan keterlibatan emosional yang lebih intens dibandingkan realitas yang dianggap membosankan, sehingga audiens cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pengalaman virtual tersebut (Yuval Noah Harari, 2018).

Pada awalnya, fenomena fiktoseksual banyak dijumpai di Jepang. Namun, percepatan teknologi informasi telah mendistribusikan fenomena tersebut ke seluruh penggemar karakter fiktif di seluruh dunia. Salah satu bentuk tindakan dari fenomena fiktoseksual adalah pernikahan pria Jepang bernama Akihiko Kondo dengan Hatsune Miku, karakter anime dalam wujud hologram. Pernikahan dilakukan pada tahun 2018 melalui sebuah upacara pernikahan yang tidak resmi. Adapun tamu undangan yang hadir merupakan 39 teman *online* termasuk beberapa di antaranya merupakan penganut fiktoseksual, lihat gambar 1.



Gambar 1. Pernikahan Akihiko Kondo dan Hatsune Miku.

Fenomena pernikahan antara Akihiko Kondo dan Hatsune Miku dapat dipahami sebagai dampak dari percepatan arus teknologi informasi yang memungkinkan hadirnya entitas virtual sebagai bagian dari realitas sosial. Hatsune Miku, sebagai produk perangkat lunak yang menghasilkan suara nyanyian dan dirilis oleh *Crypton Future Media* pada 31 Agustus 2007, tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi objek afeksi yang dihidupkan oleh para penggemarnya dalam ruang realitas. Dewasa ini, manusia semakin menuntut kepuasan visual sehingga menumbuhkan produksi tanda di luar batas kewajaran (Sujatmiko, 2020)

Kemajuan sains dan teknologi telah melahirkan dunia tandingan seperti cyberspace dan hyperspace, yang memungkinkan terjadinya relasi baru antara manusia dan entitas digital (Yasraf Amir Piliang, 2017). Kondisi ini relevan dengan fenomena generasi milenial yang menunda pernikahan dengan sesama manusia karena berbagai komitmen dan tanggung jawab (Nurviana & Hendriani, 2021), sehingga membuka kemungkinan hadirnya alternatif relasi yang dianggap lebih sederhana dan fleksibel melalui keterikatan dengan figur virtual.

Antusiasme Mahasiswa terhadap Cosplay di Surabaya

Di Indonesia, produk budaya Jepang seperti komik, manga, J-fashion, film animasi, hingga musik semakin diminati generasi muda. Penggemar budaya pop Jepang di berbagai kota di Indonesia umumnya masih berstatus pelajar, mulai dari pelajar Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, sampai dengan mahasiswa (Firdaus, 2023). Antusiasme terhadap anime dan manga terlihat dari rutusnya kegiatan cosplay digelar di berbagai kota besar di Indonesia, antara lain Bandung, Jakarta, Makasar, dan Surabaya. Cosplay bukan hanya sekadar hobi, melainkan juga merupakan bentuk ekspresi diri yang menggabungkan kreativitas, komunitas, dan interaksi sosial (Rajagukguk et al., 2024). Istilah cosplay merupakan gabungan dari dua kata, yakni *costume* yang berarti kostum dan *play* yang berarti peran atau permainan.

Cosplay menggambarkan aktivitas yang menyerupai tokoh idola, baik melalui cara berpakaian maupun perilaku yang merepresentasikan karakter anime, manga, dan video gim. Dalam praktiknya, para peserta yang disebut cosplayer merias wajah dan menggunakan kostum sesuai dengan karakter yang mereka gemari. Saat melakukan cosplay, para cosplayer memainkan peran yang berbeda dari kesehariannya, sehingga diri yang ditampilkan merupakan *the presenting self* (Venus & Helmi, 2010). Hal ini dapat dilihat pada tampilan cosplay mahasiswa saat pelaksanaan Mata Kuliah Fotografi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya, ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Cosplayer Mahasiswa Universitas Surabaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Beberapa penelitian terdahulu (Tabel 1), menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian ini, terutama dalam kajian mengenai visual karakter, fenomena cosplayer di Indonesia, persepsi terhadap figur anime, serta penggunaan pendekatan semiotika dalam membaca sistem tanda. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar, yaitu menempatkan cosplayer sebagai subjek penelitian dan figur anime sebagai objek kajian. Selain itu, penelitian ini secara khusus menggunakan pendekatan semiotika mazhab Peirce untuk menganalisis elemen-elemen yang berkaitan dengan visual karakter.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Kajian Daya Tarik Visual pada Desain Karakter Pokemon. (Avisenna et al., 2015).	Bentuk, warna, dan elemen-elemen lucu membuat seseorang akan mengingat masa kecil yang bahagia. Hal-hal yang lucu, lugu, dan menggemaskan membuat mereka mempunyai pikiran yang positif, naif, dan bahagia. Desain karakter yang lucu dan imut dapat membuat manusia merasa sayang dan tertarik.
2.	Persepsi Terhadap Tokoh Wanita dalam Anime 2D Menurut Para Pecinta Anime Di Indonesia (Puspitasari & Khasanah, 2019).	Perilaku dan sikap dari beberapa pecinta anime di Indonesia terpengaruh oleh tokoh wanita dalam anime 2D yang disukai, antara lain membuat mereka beranggapan seolah-olah tokoh wanita 2D tersebut adalah istri atau pacar mereka.
3.	Kajian Hipersemiotika Terhadap Rozy sebagai Virtual Influencer Instagram	Sosok virtual influencer dianggap lebih menarik dan lebih sempurna dibandingkan dengan seorang influencer manusia sungguhan. Kehadiran sosok virtual influencer dapat memicu para penggemar untuk mengikuti gaya busana, gaya hidup,

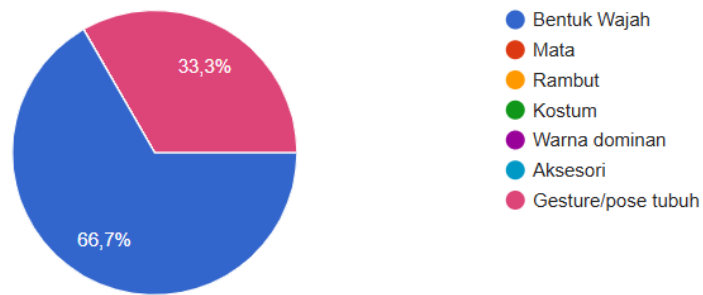
<p>(Nugraha & Saidi, 2022).</p> <p>4. <i>Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia</i> (Fauziah & Aprilandini, 2018).</p>	<p>hingga bentuk fisik yang dianggap sempurna. Hal tersebut berdampak negatif bagi kesehatan mental penggemarnya.</p> <p>Para informan memandang cosplay sebagai bentuk pelarian diri, sarana pengembangan kemampuan diri, serta kesempatan untuk membangun hubungan baru. Sebagai cosplayer, mereka mulai mengonsumsi karakter fiksi dan pada akhirnya mereka mengadopsi nilai-nilai tersebut ke dalam diri mereka baik secara fisik dan non-fisik hingga mereka meniru sepenuhnya tokoh yang diidolakan.</p>
---	--

Daya tarik visual dalam desain karakter merupakan aspek penting yang memengaruhi pengalaman afektif serta ikatan emosional audiens. Desain visual berperan signifikan dalam membentuk keterlibatan emosional pengguna, khususnya dalam lingkungan digital (Hassenzahl & Tractinsky, 2006). Sebuah desain karakter dapat bertahan lama dan menjadi ikonik apabila memenuhi beberapa kriteria, seperti mudah dikenali melalui bentuk yang menarik, memiliki sifat dan karakteristik yang terasa autentik bagi audiens, menampilkan keunikan melalui bentuk yang tidak terduga atau jarang ditemui, serta memiliki relasi dengan karakter lain yang memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi antar figur.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa desain visual karakter memiliki peran krusial dalam membentuk persepsi serta keterikatan emosional audiens. Dalam konteks figur anime, tampilan visual dan pembawaan karakter mampu memengaruhi cara penggemar memaknai dan merespons sosok yang diidolakan. Hal ini turut tercermin pada kelompok penggemar anime, khususnya cosplayer, yang menunjukkan tingkat fisik diri, moral etik diri, diri personal, identitas diri, serta penerimaan diri yang tinggi (Dwishintaria & Yunitree Suparman, 2024). Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta memaparkan elemen-elemen visual dan karakter yang berpotensi memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif, terhadap kehidupan penggemarnya.

3. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai daya tarik visual karakter anime dalam praktik cosplay. Objek kajian dalam penelitian ini adalah figur-figur anime yang memiliki daya tarik dari aspek visual dan karakter, sedangkan subjek penelitian difokuskan pada pelajar berusia 18–20 tahun di Kota Surabaya yang berstatus sebagai mahasiswa aktif di berbagai perguruan tinggi negeri maupun swasta serta memiliki ketertarikan terhadap aktivitas cosplay. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan observasi selama empat bulan pada beberapa event cosplay di Kota Surabaya guna mengamati fenomena secara langsung, sekaligus melakukan wawancara dengan para cosplayer.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Ketertarikan Cosplayer pada Karakter Anime.

Selain itu, peneliti mendokumentasikan berbagai karakter unik yang diperagakan oleh cosplayer sebagai data visual penelitian. Untuk melengkapi data kualitatif, peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada 30 cosplayer aktif di Kota Surabaya. Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui bahwa 90% responden berjenis kelamin perempuan dan 10% laki-laki. Dari segi pengalaman, sebanyak 66,7% responden telah aktif melakukan cosplay selama 1–3 tahun, sementara sisanya memiliki pengalaman kurang dari satu tahun. Sebagian besar responden juga tergabung dalam komunitas cosplay Chujitsu.

Adapun karakter anime yang diminati oleh para cosplayer cukup beragam, di antaranya Yatogami, Tengen Uzui, Ayuzawa Misaki, Mikasa Ackerman, Asta, Mereoleone Vermillion, karakter perempuan dari Black Lagoon, Johan, Luffy, Vanitas, serta karakter Scarlet. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa aspek visual yang paling menarik perhatian cosplayer adalah bentuk wajah karakter (66,7%), diikuti oleh gesture atau pose tubuh (33,3%), sementara elemen visual lain seperti mata, rambut, kostum, dan warna dominan tidak menjadi faktor utama.

Temuan ini mengindikasikan bahwa cosplayer tidak sekadar meniru secara literal budaya Jepang, melainkan melakukan proses seleksi dan adaptasi terhadap elemen-elemen visual yang dianggap paling relevan dengan preferensi, budaya, dan identitas diri mereka. Selaras dengan penjelasan Azmi Damanik et al. (2022), bahwa, bahwa cosplayer tidak menelan bulat-bulat budaya jepang, namun tetap disesuaikan dengan budaya dan identitas asalnya.

Pendekatan semiotika yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kerangka pemikiran Charles Sanders Peirce, yang berfokus pada teori tanda sebagai dasar dalam memahami konstruksi dan komunikasi makna. Peirce mendefinisikan tanda sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dalam pikiran individu, yang kemudian dirumuskan dalam model triadik yang terdiri atas representamen, objek, dan *interpretant*.

Representamen merujuk pada bentuk fisik tanda, seperti gambar, kata, atau suara yang ditampilkan oleh figur anime; objek merupakan realitas atau konsep yang dirujuk oleh tanda tersebut; sedangkan *interpretant* adalah makna atau pemahaman yang terbentuk dalam benak penerima tanda. Selain itu, Peirce mengklasifikasikan tanda ke dalam tiga jenis utama berdasarkan hubungan antara representamen dan objek, yaitu ikon (tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya), indeks (tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau kedekatan eksistensial dengan objek), dan simbol (tanda yang maknanya dibentuk melalui konvensi atau kesepakatan budaya).

Lebih lanjut, Peirce menjelaskan bahwa proses pemaknaan tanda, atau yang disebut sebagai semiosis, bersifat dinamis dan berkelanjutan. Dalam proses ini, *interpretant* yang dihasilkan dari suatu tanda dapat berkembang menjadi representamen baru yang memicu rangkaian interpretasi berikutnya. Dengan demikian, makna tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang sesuai dengan konteks dan pengalaman individu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Tanda Visual Karakter *Cosplay*

Kerangka semiotika Peirce dalam penelitian ini digunakan sebagai alat analisis untuk mengkaji bagaimana elemen-elemen visual pada karakter anime dikonstruksi dan diinterpretasikan oleh para cosplayer, sehingga dapat dipahami bentuk daya tarik visual yang muncul dalam relasi antara tanda, makna, dan audiens.

Tabel 2. Analisis Tanda Visual Karakter *Cosplay* 1.

Visual <i>Cosplay</i> 1	Aspek	Analisis
	<i>Sign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut wig berwarna hitam dengan aksen hijau menunjukkan <i>stylization</i> khas karakter anime. • Aksesori geometris berwarna cerah, yakni biru, kuning, oranye menunjukkan elemen visual yang mencolok dan tidak realistis dalam kehidupan sehari-hari. • Riasan wajah (makeup halus, mata diperbesar, ekspresi lembut) membentuk wajah yang mendekati estetika anime (bishounen/androgini). • Gesture, pose menyentuh wajah, dan satu mata sedikit tertutup memberi kesan ekspresif, <i>playful</i>, dan sedikit misterius. Kostum dengan detail futuristik/ornamental memperkuat identitas karakter yang tidak berasal dari dunia nyata.
	<i>Object</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh elemen visual merujuk pada figur karakter anime, seperti karakter dengan desain fantasi/futuristik. • Aksesori dan warna yang tidak umum mengarah pada dunia fiksi, khususnya budaya populer Jepang yang mengacu pada anime dan <i>game</i>.

Tokoh: Kinich dalam *Genshin Impact*

<i>Interpretant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gesture dan ekspresi mengacu pada tipikal karakter anime yang memiliki sifat <i>cool</i>, misterius, namun menarik secara emosional. • Daya tarik visual tinggi ditampilkan melalui kombinasi warna, bentuk, dan ekspresi menciptakan kesan estetis yang kuat. • Karakter yang <i>cool</i> dan enigmatic ditampilkan melalui ekspresi wajah dan gesture memberi kesan tenang namun menarik. • Identitas karakter yang kuat meskipun penonton mungkin tidak mengenali karakter spesifiknya, mereka tetap menangkap “rasa anime” yang khas. • Kesan imajinatif dan <i>escapism</i> visual membawa penonton keluar dari realitas menuju dunia fiksi. • Ketertarikan emosional (<i>affective response</i>) dapat mendorong munculnya rasa kagum, suka, atau bahkan keinginan untuk meniru tokoh idola.
---------------------	---

Elemen visual tokoh Kinich (Tabel 2), seperti wig berwarna hitam dengan aksen hijau, aksesoris geometris berwarna cerah, riasan wajah yang menyerupai estetika anime, serta gesture ekspresif yang menyentuh wajah berfungsi sebagai sign yang merepresentasikan karakter fiksi bergaya anime. Keseluruhan tanda tersebut merujuk pada object berupa figur karakter anime dengan nuansa futuristik serta sifat yang cenderung cool dan misterius. Selaras dengan penjelasan Nugraha et al. (2025), bahwa ekspresi yang penuh semangat secara psikologis mampu membangun koneksi emosional dengan penonton, yang pada akhirnya memperkuat daya tarik visual karakter yang ditampilkan.

Sementara itu, *interpretant* yang muncul dalam benak audiens adalah kesan estetis yang kuat, daya tarik visual yang tinggi, serta respons emosional berupa kekaguman dan ketertarikan terhadap karakter yang direpresentasikan. Dengan demikian, hubungan triadik ini memperlihatkan bahwa kekuatan visual cosplay terletak pada kemampuannya mentransformasikan elemen-elemen desain karakter menjadi pengalaman makna yang dapat dirasakan secara emosional oleh penikmatnya.

Tabel 3. Analisis Tanda Visual Karakter Cosplay 2.

Visual Cosplay 2	Aspek	Analisis
	<i>Sign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Wig berwarna biru muda sebagai penanda khas karakter anime dengan desain non realistis. • Kostum bernuansa militer dengan warna hijau, putih, hitam) menunjukkan identitas karakter bertema aksi/taktis. • Penggunaan masker hitam memberi kesan serius, protektif, dan modern. • Properti senjata <i>rifle</i> menandakan peran karakter sebagai petarung atau bagian dari konflik. • Gesture tubuh siaga (tangan menyentuh pohon, pandangan ke samping) menunjukkan kewaspadaan dan kesiapan. • Latar alam pepohonan mendukung suasana misi atau situasi lapangan.



Tokoh: Asada Shinon dalam *Sword Art Online*

Object

- Representasi figur karakter anime dengan tipologi petarung atau militer.
- Mengacu pada dunia fiksi bertema aksi, pertempuran, atau distopia.
- Karakter yang memiliki sifat tangguh, strategis, dan siap menghadapi konflik.
- Bukan hanya karakter spesifik, tetapi juga kategori umum karakter anime bergenre aksi.

Interpretant

- Audiens menangkap kesan karakter yang *cool*, kuat, dan professional.
- Muncul persepsi ketegangan dan kesiapan menghadapi bahaya.
- Daya tarik visual terbentuk dari kombinasi estetika anime dan elemen realistik melalui senjata dan pose/gesture.
- Menimbulkan rasa kagum terhadap totalitas dan detail cosplay.
- Memunculkan pengalaman imersif seolah karakter berada dalam narasi cerita nyata.

Pada level *sign*, elemen visual pada tokoh Asada Shinon (Tabel 3), seperti wig berwarna biru muda, kostum bernuansa militer, penggunaan masker hitam, properti senjata, serta gesture tubuh yang siaga menjadi penanda utama yang membentuk identitas visual karakter. Keseluruhan tanda tersebut merujuk pada *object* berupa figur karakter anime dengan tipologi petarung atau militer yang berada dalam situasi konflik atau misi tertentu, dengan karakteristik tangguh, strategis, dan siap menghadapi bahaya.

Sementara itu, interpretant yang muncul dalam benak audiens adalah kesan karakter yang kuat, cool, dan profesional, disertai dengan pengalaman visual yang imersif akibat perpaduan antara estetika anime dan elemen realistik. Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik visual cosplay tidak hanya terletak pada kemiripan bentuk, tetapi juga pada keberhasilan cosplayer dalam mengonstruksi makna dan suasana karakter secara menyeluruh melalui elemen visual yang ditampilkan. Cosplayer terlibat dalam proses interpretasi dramatik yang mengangkat mereka sebagai subjek pemeran dari karakter yang mereka representasikan

Tabel 4. Analisis Tanda Visual Karakter Cosplay 3.

Visual Cosplay 3	Aspek	Analisis
 <p>Tokoh: Joker dalam <i>Persona</i> 5</p>	<i>Sign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Topeng dan <i>face paint</i> asimetris berwarna hitam dengan aksen biru dan emas sebagai penanda karakter dengan identitas visual kuat dan unik. • Rambut keriting alami memberi kesan karakter yang lebih natural namun tetap kontras dengan elemen kostum. • Bunga merah yang digigit di mulut memperkuat elemen ekspresif yang tidak biasa, simbol estetika dan dramatisasi. • Kostum dengan detail garis emas dan warna gelap menunjukkan karakter dengan nuansa elegan atau fantasi. • Ekspresi wajah tenang dan tatapan ke arah samping memberi kesan reflektif dan misterius.
	<i>Object</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representasi karakter fiksi bergaya fantasi atau teatrikal. • Mengacu pada tipologi karakter yang memiliki dualitas identitas yang ditunjukkan dari topeng setengah wajah. • Karakter dengan sifat misterius, artistik, dan emosional. • Tidak spesifik pada satu karakter anime tertentu, tetapi pada kategori karakter dengan estetika dramatis dan simbolik.
	<i>Interpretant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Audiens menangkap kesan misterius, puitis, dan artistik. • Bunga merah menimbulkan interpretasi romantis sekaligus dramatis. • Topeng memunculkan makna identitas tersembunyi atau dualitas diri. • Visual menghasilkan daya tarik karena keunikan dan simbolisme yang kuat, bukan sekadar kemiripan karakter. • Memicu pengalaman emosional yang lebih dalam dibanding cosplay yang bersifat literal.

Berdasarkan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, visualisasi tokoh Joker (Tabel 4) memperlihatkan relasi yang kuat antara *sign*, *object*, dan *interpretant* dalam membangun makna visual yang bersifat simbolik dan ekspresif. Elemen-elemen seperti topeng asimetris dengan aksen warna kontras, bunga merah yang digigit, serta kostum bernuansa gelap dengan detail elegan berfungsi sebagai *sign* yang membentuk identitas visual karakter. Tanda-tanda tersebut merujuk pada *object* berupa figur karakter fiksi dengan tipologi fantasi yang menonjolkan dualitas identitas, sifat misterius, dan kedalaman emosional.


Sementara itu, *interpretant* yang muncul dalam benak audiens adalah kesan puitis, dramatis, dan artistik, di mana kehadiran bunga dan topeng memperkuat makna simbolik terkait romantisme dan identitas tersembunyi. Dengan demikian, daya tarik visual dalam foto ini tidak hanya terletak pada representasi karakter, tetapi juga pada kemampuan cosplayer dalam menghadirkan narasi visual yang kaya akan makna dan interpretasi.

Tabel 5. Analisis Tanda Visual Karakter Cosplay 4.

Visual Cosplay 4	Aspek	Analisis
 <p>Tokoh: Mavuika dalam <i>Genshin Impact</i></p>	<i>Sign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Wig panjang berwarna merah terang adalah penanda karakter dengan energi kuat, agresif, dan dominan. • Kostum <i>bodysuit</i> hitam dengan aksesoris merah dan emas menunjukkan identitas karakter bergaya futuristik/tokoh fantasi dengan kekuatan tertentu. • Properti pedang besar dengan efek cahaya menjadi simbol kekuatan, senjata utama, dan elemen heroik. • Gesture tubuh berdiri tegak, satu tangan di pinggang, dan satu memegang senjata menunjukkan kepercayaan diri dan dominasi. • Riasan wajah tegas, makeup tajam, dan kontur kuat memperkuat karakter yang kuat dan berkarisma.
	<i>Object</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representasi karakter anime/game bergenre fantasi aksi atau fantasi hero. • Mengacu pada figur petarung kuat (<i>warrior/fighter</i>) dengan kemampuan luar biasa. • Karakter dengan sifat dominan, berani, dan penuh kekuatan. • Mengarah pada tipologi karakter protagonis atau anti hero dengan visual yang ikonik.
	<i>Interpretant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Audiens menangkap kesan powerful, heroik, dan karismatik. • Pedang besar menimbulkan makna kekuatan absolut dan simbol kemenangan. • Warna merah memperkuat interpretasi agresi, keberanian, dan energi tinggi. • Pose dan ekspresi memunculkan rasa percaya diri dan superioritas karakter. • Daya tarik visual muncul dari kombinasi kekuatan, estetika, dan detail kostum yang kompleks.

Visualisasi tokoh Mavuika (Tabel 5), menunjukkan relasi yang kuat antara *sign*, *object*, dan *interpretant* dalam membangun makna visual yang berorientasi pada kekuatan dan heroisme. Elemen-elemen visual dari Mavuika seperti wig merah terang, kostum *bodysuit* dengan aksesoris kontras, serta properti pedang besar yang menyala berfungsi sebagai *sign* yang membentuk identitas karakter secara tegas dan dominan. Tanda-tanda tersebut merujuk pada *object* berupa figur karakter fantasi bergenre aksi yang memiliki kekuatan besar, keberanian, dan peran sebagai petarung utama. Sementara itu, *interpretant* yang muncul dalam benak audiens adalah kesan karakter yang powerful, karismatik, dan heroik, yang diperkuat oleh pose tubuh yang percaya diri serta penggunaan warna yang intens. Dengan demikian, daya tarik visual dalam foto ini terletak pada kemampuan cosplayer dalam merepresentasikan kekuatan karakter melalui elemen visual yang dramatis dan ikonik, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang kuat dan memikat.

Tabel 6. Analisis Tanda Visual Karakter Cosplay 5.

Visual Cosplay 5	Aspek	Analisis
 <p>Tokoh: Castorice dalam <i>Honkai Star Rail</i></p>	<i>Sign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut panjang dengan gradasi warna ungu gelap ke ungu terang merupakan penanda estetika elegan dan misterius. • Kostum bernuansa gelap dengan aksen emas ornamental menunjukkan karakter dengan latar kekuatan atau status tertentu. • Elemen visual simetris dan detail dekoratif dari aksesoris dan motif menandakan desain karakter yang kompleks dan berkelas. • Ekspresi wajah tenang dan dingin membangun citra karakter yang terkendali dan tidak emosional. • Gesture tubuh yang minimalis dan anggun memperkuat kesan karakter yang <i>refined</i> dan berwibawa.
	<i>Object</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representasi karakter dalam dunia fiksi <i>Honkai Star Rail</i> dengan tipologi elegant <i>fighter</i> atau <i>enigmatic figure</i>. • Mengacu pada karakter dengan sifat misterius, tenang, dan memiliki kekuatan tersembunyi. • Figur yang berada dalam narasi fantasi dengan peran strategis atau penting dalam alur cerita. • Karakter yang tidak eksplisit agresif, tetapi memiliki otoritas dan kedalaman psikologis.
	<i>Interpretant</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Audiens menangkap kesan misterius, elegan, dan berkelas tinggi. • Muncul persepsi karakter yang kuat namun tidak perlu menunjukkan kekuatan secara eksplisit. • Daya tarik visual berasal dari kesederhanaan gesture dan kompleksitas desain kostum. • Menimbulkan rasa penasaran dan ketertarikan emosional terhadap latar belakang karakter. • Karakter dipersepsikan sebagai figur <i>cool</i>, <i>calm</i>, dan <i>intellectual</i>.

Karakter Castorice (Tabel 6) dalam *Honkai Star Rail* menunjukkan relasi yang kuat antara *sign*, *object*, dan *interpretant* dalam membangun daya tarik visual yang bersifat elegan dan misterius. Elemen visual seperti rambut dengan gradasi warna lembut, kostum bernuansa gelap dengan detail ornamental, serta ekspresi wajah yang tenang berfungsi sebagai *sign* yang merepresentasikan identitas karakter secara subtil namun kuat. Tanda-tanda tersebut merujuk pada *object* berupa figur karakter fantasi dengan tipologi *enigmatic figure* yang memiliki kekuatan tersembunyi serta kedalaman psikologis.

Sementara itu, *interpretant* yang muncul dalam benak audiens adalah kesan karakter yang berkelas, misterius, dan memiliki kontrol diri yang tinggi, sehingga menciptakan daya tarik yang tidak bergantung pada agresivitas visual, melainkan pada nuansa elegansi dan ketenangan. Dengan demikian, kekuatan visual karakter ini terletak pada kemampuannya membangun makna melalui keseimbangan antara kompleksitas desain dan kesederhanaan ekspresi.

Analisis Makna Visual Karakter *Cosplay*

Analisis visual cosplayer di atas (Tabel 2-6), menunjukkan bahwa praktik *cosplay* tidak sekadar merepresentasikan karakter anime secara visual, tetapi juga membangun sistem makna yang kompleks melalui kombinasi elemen estetika, gesture, dan simbolisasi. Secara umum, makna yang muncul dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kecenderungan utama.

Pertama, terdapat makna identitas karakter, di mana setiap cosplayer berusaha menghadirkan persona tertentu melalui elemen visual seperti kostum, riasan, dan properti. Karakter dengan atribut militer, senjata, atau pose siaga menghasilkan makna kekuatan, kewaspadaan, dan keberanian, sedangkan karakter dengan elemen dekoratif, warna cerah, atau ekspresi lembut menghadirkan makna keceriaan, keimutan (*kawaii*), dan kedekatan emosional. Sementara itu, karakter dengan penggunaan topeng atau elemen asimetris cenderung memunculkan makna dualitas identitas, misteri, dan kedalaman psikologis.

Kedua, muncul makna estetika visual, yang menjadi daya tarik utama dalam *cosplay*. Elemen seperti bentuk wajah, gesture tubuh, serta komposisi visual terbukti lebih dominan dibandingkan aspek lain seperti kostum atau warna dominan, sebagaimana juga didukung oleh temuan kuesioner penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya membaca karakter secara literal, tetapi juga merespons kualitas visual yang mampu menghadirkan keindahan, keunikan, dan ekspresi emosional.

Ketiga, terdapat makna performatif dan naratif, di mana pose, ekspresi, dan setting dalam foto berperan dalam membangun cerita implisit. Cosplayer tidak hanya “menjadi” karakter, tetapi juga menghidupkan situasi tertentu, seperti kondisi bertarung, interaksi sosial, atau ekspresi emosional tertentu. Dengan demikian, setiap foto tidak berdiri sebagai representasi statis, melainkan sebagai potongan narasi visual yang dapat ditafsirkan oleh audiens.

Keempat, muncul makna afektif (emosional), yaitu respons yang ditimbulkan pada audiens seperti rasa kagum, tertarik, atau bahkan keterikatan terhadap karakter. Makna ini terbentuk melalui relasi antara *sign*, *object*, dan *interpretant*, di mana elemen visual yang kuat mampu memicu pengalaman emosional yang bersifat subjektif namun konsisten di antara penggemar.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa makna dalam foto *cosplay* terbentuk melalui interaksi antara representasi visual karakter dan interpretasi audiens. *Cosplay* tidak hanya berfungsi sebagai reproduksi karakter anime, tetapi juga sebagai medium ekspresi visual yang mampu menghadirkan identitas, estetika, narasi, dan emosi secara simultan.

Hal ini memperkuat bahwa daya tarik visual dalam cosplay terletak pada kemampuannya menggabungkan aspek desain karakter dengan pengalaman interpretatif yang kaya di kalangan penggemarnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berangkat dari pertanyaan mengenai faktor yang membuat cosplayer mengidolakan figur anime serta bagaimana bentuk visual karakter yang menimbulkan daya tarik, dapat disimpulkan bahwa daya tarik figur anime dalam praktik cosplay terbentuk melalui kombinasi elemen visual dan pemaknaan yang dihasilkan oleh penggemarnya. Faktor utama yang mendorong cosplayer mengidolakan karakter anime tidak hanya terletak pada popularitas karakter, tetapi lebih pada keterikatan emosional yang dibangun melalui visual karakter, kepribadian, serta nilai-nilai yang direpresentasikan.

Dari aspek visual, hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk wajah dan gesture tubuh menjadi elemen paling dominan dalam menarik perhatian cosplayer, dibandingkan dengan elemen lain seperti warna, kostum, atau detail rambut. Hal ini menunjukkan bahwa ekspresi dan gestur memiliki peran penting dalam membangun identitas karakter yang mudah dikenali dan diinterpretasikan. Selain itu, melalui pendekatan semiotika Peirce, ditemukan bahwa elemen visual dalam cosplay berfungsi sebagai tanda (*sign*) yang merujuk pada karakter (*object*) dan menghasilkan makna (*interpretant*) berupa kesan estetis, emosional, hingga naratif di benak audiens.

Dengan demikian, cosplay tidak hanya berfungsi sebagai reproduksi visual karakter anime, tetapi juga sebagai medium representasi makna yang kompleks, di mana cosplayer secara aktif mengonstruksi dan menyampaikan identitas karakter melalui elemen visual dan performatif. Daya tarik visual karakter anime pada akhirnya terletak pada kemampuannya membangun hubungan antara estetika visual dan pengalaman emosional penggemarnya.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan variasi subjek yang lebih beragam, baik dari segi usia, latar belakang, maupun komunitas cosplay di kota lain, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena ini. Selain itu, pendekatan penelitian dapat dikembangkan dengan metode kuantitatif atau eksperimen visual untuk menguji secara lebih spesifik pengaruh masing-masing elemen desain terhadap daya tarik karakter.

DAFTAR REFERENSI

- Acep Iwan Saidi. (2017). *Desain, media dan kebudayaan*. Penerbit ITB.
- Anwar, K., & Noviani, R. (n.d.). *SEKSUALITAS DALAM TUBUH BERGENDER* (Vol. 16, Number 2).
- Avisenna, E., Alvanov, Z., & Naomi, H. (n.d.). *Kajian Daya Tarik Visual pada Desain*.
- Azmi Damanik, S., Gomo, S., & Khairah Anwar, M. (2022). *The Indonesian Journal of Social Studies COSPLAY ADALAH “JALAN NINJAKU”* (Vol. 6, Number 2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>
- Dwihintaria, J., & Yunitree Suparman, M. (2024). Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer dan Non-Cosplayer. *Meiske Yunitree Suparman INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 4137–4146.
- Fauziah, V. S., & Aprilandini, Y. (2018). *Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia*.
- Firdaus, A. (2023). *Keberhasilan Diplomasi Publik Jepang Melalui Budaya Populer: Tantangan Terhadap Identitas Nasional Generasi Muda Indonesia*. 1(2), 98–119.
- Gita Segara, K., & Irwan Padli Nasution, M. (2025). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 21–33. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - a research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Karhulahti, V. M., & Välisalo, T. (2021). Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427>
- Nugraha, N., & Saidi, A. I. (2022). Kajian hipersemiotika terhadap Rozy sebagai virtual influencer Instagram. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(2), 121–137. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4767>
- Nugraha, N., Zahro, S., & Herdiana, W. (2025). Pengaruh sudut pandang pemotretan dalam fotografi olahraga lari terhadap minat beli di Kota Surabaya. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 8(1), 125–134. <https://doi.org/10.24821/productum.v8i1.15059>
- Nurviana, A., & Hendriani, W. (n.d.). *Makna Pernikahan pada Generasi Milenial yang Menunda Pernikahan dan Memutuskan untuk Tidak Menikah*. Retrieved <http://e-journal.unair.ac.id/index.php/BRPKM>
- Puspitasari, G., & Khasanah, U. (2019). PERSEPSI TERHADAP TOKOH WANITA DALAM ANIME 2D MENURUT PARA PECINTA ANIME DI INDONESIA. *Mezurashii*, 1(2). <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v1i2.3238>
- Rajagukguk, Y., Febeta Pratama, Z., Sultan, D., & Alamsyah, R. (2024). Menggali Identitas Cosplayer Anime di Surabaya. In *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*.
- Sujatmiko, G. (2020). Kajian Semiotika Pernikahan Karakter Virtual Hatsune Miku dan Akihiko Kondo. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.24123/saintek.v1i1.2787>

- Tulus, D., Haryanto, H., Christian, M., Putraleytha, Y., Muhammad, ;, Reinanda, A., Ronald, ;, Alfredo, B., Verrel, ;, & Sulu, N. (2023). *Hubungan Manusia dengan AI dan Relevansinya dengan Nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, dan Keadilan dalam Pancasila (Studi Kasus Film “Her”)*. 1(2), 1–25. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Venus, A., & Helmi, L. (n.d.). *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. Retrieved www.matabaca.com,
- Yasraf Amir Piliang. (2017). *Dunia yang berlari*. Cantrik Pustaka.
- Yuval Noah Harari. (2018). *Homo deus: Masa depan umat manusia*.