EKSISTENSI KOMUNITAS COSPLAY SHINSEN-GUMI DI KOTA BANDUNG
(Studi Deskriptif Mengenai Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota Bandung)

Nijam Zakhrifa
NIM. 41808869

This research has a lot of aims *to find out Descriptive research about Existence of Shinsen-Gumi Cosplay Community at Bandung. Existence is and identity with the context of group communication. To answer the problems above, sub focuses are raised on the following :* ***The ability of the members, The Development of members and The Imaging of the Shinsen-Gumi Cosplay Community members.***

The Research Approach *is using qualitative descriptive methodology. Informants selected using purposive sampling technique, there are two prominent informants from the members of Shinsen-Gumi Cosplay Community, and one key informant tostrenghten the data. The research data was obtained through observation, in-depth interview, documentation, literature and research online data. Data triangulation used to test the validity of the data. The data analysis technique that used are data reduction, data collection, data presentation, drawing conclusions and evaluation.*

The results showed that : Ability *of the members of Shinsen-Gumi cosplay community started from a hobby, pushed by strong will and strong imagination to be able creating a costume and perform on the stage.* ***The Development*** *on each members and the development on technology also helping establishment of the existence of Shinsen-Gumi cosplay community.* ***Imaging*** *is the vital step to determine the success of image building that Shinsen-Gumi community cosplay build.*

The Conclusion *the existence that will be established by Shinsen-Gumi cosplay community started from the ability of each members to be able to perform on the stage and assisted by development that happen on every activity and the technology development as a media to help the process of imaging so they can create positive image on society and gain the goal to build the positive existence on society.*

The Suggestion *existence cannot be established on a short time, patience needed to establish an expected existence so we ned strong dedication and good utilization on every development that happen in the world especially technology development.*

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya populer adalah budaya yang bersifat produksi, artistik dan komersial, diciptakan sebagai konsumsi massa dapat diproduksi kembali serta dapat digunaan untuk mengekspresikan juga memahami selera masyarakat luas. Budaya populer Jepang sangat beragam, ia merepresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Beberapa elemen dari budaya pop Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk fashion, film, televisi, musik, *manga*, dan *anime*. (Sugimoto: 2003).

Dalam konsumsi budaya populer seperti yang disebutkan di atas, seringkali cenderung terbentuk kelompok atau komunitas penggemar, atau yang disebut dengan *fandom*. *Fandom* (*fan-*, kependekan dari *fanatic* dan akhiran *–dom* seperti dalam *kingdom* atau *freedom.*) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Para penggemar biasanya tertarik bahkan dengan hal-hal rinci yang berhubungan dengan objek kegemarannya dan menghabiskan sebagian besar waktu dan energi dalam keterlibatan mereka dalam satu *fandom*. Mereka seringkali tergabung dalam jaringan sosial dengan praktek – praktek *fandom* tertentu. Subjek minat penggemar dapat didefinisikan secara sempit terfokus pada hal-hal seperti selebritis, hobi, *genre* atau mode. Dengan kata lain *fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama.

Selain bentuk–bentuk tradisional dari budaya partisipatif, banyak penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik *fandom anime* dan manga, yang disebut dengan cosplay. Cosplay adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang *(wasei-eigo)* yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, manhwa, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime, manga, manhwa*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku cosplay disebut *cosplayer*, Di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*.

Sejak tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti Star Trek. Budaya Amerika

Serikat sejak dulu mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquerade*) seperti dalam perayaan Haloween dan Paskah.

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Di Jepang, peragaan "cosplay" pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani menghadiri Nihon SF Taikai sambil ber-cosplay. Direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda memakai kostum tokoh Star Wars.

Sebelum istilah cosplay digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan cosplay. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat *mami no RADI-karu communication* yang disiarkan antara lain oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes cosplay. Dari tahun 1989 hingga 1995, di TV Asahi ditayangkan ranking kostum cosplay yang sedang populer dalam acara *Hanakin Data Land*.

Sekitar tahun 1985, hobi cosplay semakin meluas di Jepang karena cosplay telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh *Kapten Tsubasa* sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa "ber-cosplay". Kegiatan cosplay dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan cosplay.

Cosplayer anime dan manga bisa dari berbagai umur dan jenis kelamin, Mereka mempunyai latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda beda. Pada dasarnya hampir semua orang bisa menjadi *cosplayer* anime dan manga, mereka adalah orang-orang yang mengekspresikan kesukaan dan hobi mereka dengan berpenampilan serupa dengan tokoh idola mereka.

Seorang *cosplayer* biasanya melakukan penelitian terlebih dahulu mengenai tokoh karakter favoritnya, sebelum memutuskan untuk membuat karakter cosplay tersebut. Biasanya penelitian itu termasuk membaca komik atau menonton *anime* yang terdapat tokoh tersebut didalamnya.

Para *cosplayer* ini biasanya tampil dalam berbagai acara yang dia ingin datangi. Mereka datang pada suatu acara tertentu memakai pakaian lengkap yang sudah

dipersiapkan sebelumnya, mulai dari *wig* hingga sepatu untuk sekedar bersosialisasi atau menciptakan sebuah *image* yang nantinya akan berpengaruh pada eksistensi mereka, seperti yang diutarakan oleh **Aoyama** dan **Cahill** "cosplay adalah sebuah kegiatan sosial yang terjadi di tempat-tempat yang spesifik seperti konvensi *manga* dan *anime*, tempat karaoke dan pertemuan klub". Disini tertera jelas, para *cosplayer* ini ingin menunjukan eksistensi mereka dengan tampil di tempat-tempat umum, mereka merasa dengan tampil didepan orang banyak, eksistensi mereka akan diakui dan mereka puas dengan hal itu.

Di sisi lain ada beberapa orang yang memang terobsesi pada karakter tertentu, mereka membuat karakter ini sedetail mungkin untuk menarik perhatian banyak orang dan rela menghabiskan banyak uang untuk ini. Disamping itu semua seorang *cosplayer* memiliki dedikasi dan komitmen mereka tersendiri pada masing-masing karakter atau tokoh favoritnya, berdasarkan tujuannya masing-masing.

Melalui kegiatan ini mereka berusaha menunjukan eksistensi mereka kepada masyarakat. Mereka melakukan sesuatu untuk membuktikan bahwa mereka ada dan mampu bersosialisasi dengan cara mereka sendiri seperti, karena dengan cara itulah mereka dapat memahami eksistensi mereka dan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat kontinyu inilah para *cosplayer* ini akan menemukan jadi dirinya dan mencapai eksistensi yang sebenarnya.

Para *cosplayer* ini mendapatkan kegembiraan atau kepuasan dalam diri mereka karena berhasil menyalurkan hasrat mereka untuk tampil dan membentuk sebuah eksistensi di depan publik berharap dapat menarik citra positif dari orang-orang yang melihat mereka, karena citra dapat diperoleh dari pengalaman orang-orang yang melihat penampilan mereka, seperti yang dikatakan oleh **Philip Kotler** (2009:299) "Citra sebagai seperangkat keyakinan, ide, dan kesan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek."

Para cosplay*er* ini merupakan contoh sebuah eksistensi yang lemah namun statis, walaupun di Indonesia kegiatan ini tidaklah populer mereka tetap pada jalurnya dan tidak berhenti untuk terus mengekspresikan hasrat mereka untuk melakukan kegiatan cosplay.

Cosplayer yang menganggap diri mereka unik selalu merasa tertarik untuk dapat tampil di depan umum, hal ini disebabkan oleh keinginannya untuk merasa diakui oleh orang-orang yang melihatnya tampil mengenakan perlengkapan karakter favoritnya. Berawal dari minat untuk membaca *manga* ataupun menonton *anime*, maka timbulah

rasa kagum karena karakter yang mereka lihat di *manga* ataupun *anime* tersebut dianggap bagus untuk "dihidupkan" melalui kegiatan cosplay ini.

Para *cosplayer* ini menganggap eksistensi mereka di Indonesia memang terasa kurang menonjol, karena penggemar anime dan manga sendiri hanya dari kalangan tertentu. Sebuah eksistensi yang diciptakan pada setiap pengalaman saat mengikuti acara-acara yang memperbolehkan para *cosplayer* untuk tampil didalamnya, dapat melahirkan sebuah pola pikir (*mindset*) bahwa eksistensi tersebut dapat dibentuk oleh manusia itu sendiri.

"Pola Pikir (*mindset*) adalah sekumpulan pikiran yang terjadi berkali-kali diberbagai tempat dan waktu serta diperkuat dengan keyakinan dan proyeksi sehingga menjadi kenyataan yang dapat dipastikan di setiap tempat dan waktu yang sama." (Elfiky, 2009:20)

Eksistensi yang dibuat para *cosplayer* ini menimbulkan dua sisi sudut pandang yaitu dilihat dari sisi positif dan sisi negatif. Melihat dari sisi positif ketika mereka berhasil menciptakan sebuah eksistensi, eksistensi tersebut dapat menambah energi antusiasme dan motivasi dalam diri. Artinya eksistensi sangat berperan bahwa dengan sikap antusias akan membawa pada pikiran, perasaan, tindakan, dan memiliki energi rasa ketertarikan dan inspirasi yang membangkitkan usaha untuk berfikir jika mereka bisa melakukannya dengan penuh rasa optimis, dengan motivasi merupakan sebuah modal awal untuk membangkitkan eksistensi kita agar eksistensi kita dapat diterima dimasyarakat karena dengan sebuah motivasi akan membangkitkan rasa percaya diri dan memiliki rasa kemampuan untuk berusaha. Melihat dari sisi negatif, gagalnya sebuah eksistensi dalam hidup itu dapat berpengaruh buruk juga karena jika eksistensi itu gagal dibuat akan menimbulkan sebuah dampak yang tidak bagus seperti menimbulkan kemarahan, kekecewaan, bahkan bisa mengganggu jiwa psikologis.

Harapan peneliti mengangkat masalah ini kedalam penelitian, karena eksistensi merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia dan eksistensi adalah cara manusia berada di dalam dunia. Kegiatan yang dilakukan oleh para *cosplayer* ini semata-mata bertujuan untuk menunjukan eksistensi mereka, yang juga ada didalam kehidupan masyarakat dan ingin mendapatkan kegembiraan dengan cara mereka sendiri, lalu bagaimana citra yang dapat mereka peroleh dari kegiatan-kegiata yang mereka lakukan selama proses eksistensi ini berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat menarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota Bandung ?

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Pada penelitian ini, peneliti merinci secara jelas dan tegas dari fokus pada rumusan masalah yang masih bersifat umum dengan subfokus-subfokus terpilih, yakni :

1. Bagaimana *kemampuan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?
2. Bagaimana *perkembangan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?
3. Bagaimana *pencitraan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?

1.3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dimana peneliti mendeskripsikan apa yang terjadi di lapangan dimana peneliti disini menjadi pengamat. Adapun teknik pengumpulan data di lakukan dengan studi pustaka (referensi buku, skripsi peneliti terdahulu, penelusuran online) dan studi lapangan (Wawancara, observasi partisipatif dan dokumentasi). Teknik penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling* dimana teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu,informan penelitian berjumlah 3 orang informan dan informan kunci, 1 orang ketua Komunitas , 2 orang anggota Komunitas,. Teknik analisis data dilakukan secara *Data collection, data reduction, data display* dan *consclution drawing & verifying.* Uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi waktu, diskusi dengan teman sejawat dan memberchek.

1.4 PEMBAHASAN

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan 2 orang informan yang menjadi anggota komunitas cosplay Shinsen-Gumi dan 1 informan kunci yaitu ketua komunitas cosplay Shinsen-Gumi. Berikut analisis deskriptif hasil penelitiannya :

1.4.1 Kemampuan Anggota Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi Di Kota Bandung

Semua orang pasti memiliki kemampuan yang berbeda namun satu hal yang pasti, kemamampuan tersebut ada untuk membuat orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik. Hal ini berlaku untuk para anggota komunitas cosplay Shinsen-Gumi, dari 2 orang informan, saat ditanya mengenai hal apa yang mendasari anda untuk ikut bergabung dalam komunitas cosplayer Shinsen-Gumi, mereka menjawab bahwa mereka mereka memiliki hobi menonton *anime* dan membaca *manga,* karena itu mereka ingin menghidupkan karakter-karakter favorit mereka dari *anime* dan manga tersebut. Dengan keinginan yang kuat akhirnya mereka merasa memiliki rasa percaya diri untuk menjadi cosplayer.

Menjadi seorang cosplayer berarti menjadi seseorang yang lain, bukan menjadi diri kita sendiri. “Ketika melakukan *show* kita tidak hanya menirukan cara berpakaian saja, namun kita juga menirukan gaya berjalan, hingga cara bicara karakter yang kita mainkan” ujar Mulyana sang ketua komunitas. Hal ini membuat para cosplayer dituntut untuk dapat lebih mengekspresikan karakter yang diperankannya, selain itu setiap acara yang diikutinya, cosplayer tersebut perlahan-lahan akan memiliki pengalaman yang berpengaruh langsung pada kepercayaan dirinya untuk tampil di acara selanjutnya.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang cosplayer memang hanyalah rasa percaya diri yang kuat, namun menurut Mulyana, cosplay ini adalah suatu kegiatan yang mencakup beberapa aspek seni, contohnya ketiks seorang cosplayer tampil diatas panggung harus dipikirkan juga bagaimana dia mendapatkan baju tersebut atau apa yang harus dia lakukan ketika berada diatas panggung, karena beberapa acara memang menuntut pesertanya untuk dapat berakting seperti karakter aslinya, tidak hanya berjalan-jalan seperti seorang model. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seorang cosplayer juga harus memiliki kreatifitas yang menunjang dirinya ketika tampil diatas panggung. Seorang cosplayer yang bisa membuat sendiri kostumnya merupakan cosplayer yang bisa disebut komplit dan masih jarang ditemui di Bandung.

4.1.1 Perkembangan Anggota Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi Di Kota Bandung

Perkembangan adalah rangkaian perubahan sepanjang rentang kehidupan manusia, yang bersifat progresif, teratur, berkesinambungan dan akumulatif, yang

menyangkut segi kuantitatif dan kualitatif, sebagai hasil interaksi antara maturasi dan proses belajar. Perkembangan ini mencakup dalam berbagai aspek, dalam eksistensi sebuah komunitas cosplay perkembangan cosplay itu sendiri menjadi awal dari kebangkitan komunitas komunitas cosplay yang ada. Berikut perkembangan cosplay menurut Yesaya Marito : " Perkembangan cosplay di Indonesia pesat banget, kalo misalnya dari 2004 awal pada bikin kostumnya sederhana, kaya dari kardus gitu dan sekarang sudah mulai memakai peralatan berat kaya besi, alumunium seperti itu "

Disamping itu ada juga kegiatan yang juga pasti akan berubah seiring dengan perkembangan yang terjadi. Kegiatan merupakan esensi dari sebuah eksistensi, tanpa melakukan kegiatan eksistensi seseorang atau kelompok tidak akan terbentuk. Kegiatan ini menjadi penunjang bagi anggota komunitas cosplay Shinsen-Gumi sebagai pendongkrak eksistensi mereka di masyarakat. Dalam cosplay sendiri kegiatan yang sering dilakukan adalah sebuah *show* yang menampilkan individu-individu lengkap dengan kostumnya berkasi di atas panggung memperagakan karakternya masing-masing. Lalu kegiatan apa saja yang dilakukan oleh komunitas cosplay Shinsen-Gumi ? menurut Yesaya Marito : "cukup banyak sih, kalo dari segi cosplay kita bisa cosplay bersama... cosplay bareng hanya kalo misalkan dari kegiatan sosialnya, saya pribadi bisa mendapatkan lebih banyak temen trus solidaritasnya tinggi banget"

Kegiatan komunitas cosplay ini memang tidak hanya melakukan *show* pada saat *event* berlangsung namun juga komunitas in sering mengadakan gathering antar para cosplayer dan juga gathering antar komunitas cosplay sekota Bandung.

Perkembangan teknologi sangat berperan penting dalam eksistensi komunitas cosplay ini. Sebagai contoh facebook membuat komunikasi antar cosplayer menjadi lebih mudah, bahan-bahan yang sulit didapat untuk membuat kostum juga bisa didapat melalui internet. Lebih lanjut lagi cosplayer yang memiliki kesulitan untuk membuat atribut cosplaynya itu sendiri dapat mencari di internet dan membelinya karena saat ini sudah banyak *online shop* yang menjual pernak pernik untuk kegiatan cosplay itu sendiri.

Banyak media sosial lain yang dapat dimanfaatkan komunitas cosplay Shinsen-gumi untuk memperluas jaringan sehingga para pecinta anime lainnya dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai komunitas cosplay

Shinsen-gumi. Namun dibutuhkan sesuatu hal yang menarik dalam penyebaran informasi di media sosial agar para pecinta anime tertarik untuk bergabung di komunitas Shinsen-Gumi.

4.1.2 Pencitraan Anggota Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi Di Kota Bandung

Pencitraan bisa disebut sebagai proses akhir dari sebuah eksistensi, dimana eksistensi tersebut akan terbentuk. Pencitraan yang baik akan menimbulkan eksistensi yang baik dan begitu juga sebaliknya. Komunitas cosplay Shinsen-Gumi yang dibentuk pada tanggal 11 Januari 2011 memang terbilang masih muda, namun pada faktanya nama komunitas ini sudah merambah sampai ke luar negeri. Dalam suatu kegiatan atau aktifitas pasti terdapat sisi positif dan negatif, Hal ini menjadi sesuatu yang lumrah karena pada dasarnya semua kegiatan yang dilaukan untuk meraih perhatian publik pasti harus bersifat positif, namun tidak jarang sisi negatif pada kegiatan tersebut juga muncul dikarenakan individu yang melakukannya juga memiliki cara pandang yang berbeda dengan yang lainnya.

Dalam setiap penampilannya setiap anggota pasti ingin menampilkan yang terbaik karena tujuan mereka adalah untuk menunjukan eksistensi komunitas mereka dan juga meraih simpati masyarakat. Namun tak jarang meskipun niat mereka baik selalu ada saja orang yang memberikan respon negatif hal ini menunjukan bahwa pencitraan itu tidak selalu dipengaruhi oleh kegiatan awal yang kita lakukan. Beberapa orang yang menganggap negatif cosplay ini pasti akan selalu berpikiran negatif apapun yang mereka lakukan. Alasan utama mereka hanyalah satu, komunitas cosplay in menunjukan bahwa mereka terlalu mengagungkan budaya luar dan melupakan budaya negeri sendiri.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan dianalisa pada bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Kemampuan Komunitas Cosplay Shinsen-gumi di Kota Bandung** didorong dengan keinginan untuk tampil mengenakan kostum yang sudah mereka siapkan, kemampuan para anggota komunitas cosplay Shinsen-gumi akhirnya muncul dari dalam diri masing-masing anggota komunitas. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan untuk dapat tampil di depan umum, kemampuan untuk membuat kostum dan kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas dan

juga orang-orang diluar komunitas. Namun hal ini tidak menjadi kriteria untuk bergabung dengan komunitas cosplay Shinsen-gumi, karena justru komunitas Shinsen-gumi sangat terbuka untuk membantu orang-orang yang ingin memunculkan kemampuan tersebut.

2. **Perkembangan Komunitas Cosplay Shinsen-gumi di Kota Bandung** meliputi beberapa aspek yaitu perkembangan dalam diri setiap anggota komunitas cosplay Shinsen-gumi dan perkembangan pada dunia sekitar yang mampu membantu proses eksistensi komunitas cosplay di Kota Bandung dalam hal ini yaitu perkembangan teknologi. Perkembangan dalam kemampuan tiap anggota komunitas cosplay Shinsen-gumi dalam berkomunikasi dapat membantu mereka untuk dapat meraih *feedback* positif dari masyarakat. Perkembangan teknologi yang terjadi juga secara tidak langsung membantu komunitas cosplay Shinsen-gumi untuk membentuk eksistensi mereka, salah satunya adalah dengan membuat akun Facebook yang memudahkan mereka untuk berkomunikasi sesama anggota dan juga orang-orang diluar komunitas.
3. **Pencitraan Komunitas Cosplay Shinsen-gumi di Kota Bandung** adalah langkah akhir yang menentukan apakah eksistensi komunitas tersebut dapat terbentuk atau tidak. Ketika melakukan kegiatan yang bersifat pencitraan, kegiatan tersebut harus dilakukan dengan baik dan matang agar dapat terbentuk eksistensi yang baik di mata masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Abidin, Zaenal. 2002. *Filsafat Manusia.* Bandung: PT.Remaja Rosada Karya

Atmosudirdjo, Prajudi. 1996. *Organisasi dan Manajemen.* Jakarta: Kaunika

Burgoon, Michael. 1994. *Human Communication.* USA : Sage Publications

Curtis, Dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L., 2005. Komunikasi Bisnis dan Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Cragan F. John. 2004. *Communication in Small Groups.* Boston: Wadsworth Cengage Learning.

Effendy, Onong Uchjana.1997. *Ilmu teori & Filsafat Komunikasi.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

Fisher, B Aubrey. 1986. *Teori-Teori Komunikasi*. Bandung : Remadja Karya CV

Gibson, L. James. 1996. Organisasi dan Manajemen. Terjemahan. Jakarta : Erlangga

Hadiwijono, Harun. 2011. *Sari Sejarah Filsafat Barat.* Yogyakarta : Kanisius

Hamersma, Harry. 1983. *Tokoh-Tokoh Filsafat Barat Modern*. Jakarta: Gramedia.

Hassan, Fuad. 1989. *Berkenalan Dengan Eksistensialisme*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Hamidi. 2010. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi.* Malang : UMM Press

Kasali, Rhenald. 2005. *Change*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.

Krishna, Anand. 2009. *Total Success.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Kueek, Belly. 2006. *Using Psychological Techniques in Selling Cara Menjual Untuk Hasil Luar Biasa*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Moeleong, J. Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*. Bandung : Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran.

Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosadakarya.

Rangkuti, Freddy. 1997. *Riset Pemasaran.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rismawaty. 2008. *Kepribadian & Etik Profesi.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

Severin, J. Werner. 1988. *Communication Origin: origins, method, uses.* USA : Longman.

Soeroso, Andreas. 2008. *Sosiologi 1 SMA Kelas X*. Bogor : Yudhistira Qudra.

Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung : Alfabeta.

Suprapto, Tommy. 2006. Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi. Jakarta : Media Pressindo

Tubbs, Stewart. 2000. *Human Communication: Principles and Contexts.* Pennsylvania : McGraw Hill Education.

B. INTERNET *SEARCHING*

http://id.shvoong.com/social-sciences/communication-mediastudies/2181313-definisi-atau-pengertian-citra/#ixzz2D1ewLwNK (10 November 2012, 13:50)

http://sulur.students-blog.undip.ac.id/2009/06/16/proses-komunikasi/ (Sabtu, 17 November 2012 Pukul 12:36)

http://definisimu.blogspot.com/2012/08/definisi-perkembangan.html (Sabtu 17 November 2012 Pukul 14:27)

http://falzart.wordpress.com/2011/11/25/diary-pencitraan/ (Senin, 19 November 2012 Pukul 11:07)

http://definisimu.blogspot.com/2012/08/definisi-perkembangan.html (Rabu, 23 Januari 2013 Pukul 18:47)

http://ardians.guru-indonesia.net/artikel_detail-13109.html (Kamis, 24 Januari 2013 Pukul 21:16)

C. KARYA ILMIAH

Aisyah, Karina. 2011. *Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay*. Depok : Universitas Indonesia

Puspa, Maria Mawati. 2011. *Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang Dalam Event "Second Anniversary Cosplay Bandung" di Braga Citywalk*. Bandung : UNIKOM

Sigit, Erwin. 2011. *Pola Komunikasi Waria Sebagai Bentuk Eksistensi Diri (Studi Deskriptif Pola Komunikasi Waria Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Di Lingkungan Masyarakat Kota Bandung).* Bandung : UNIKOM

Zandra, Harry. 2011. *Ekspektasi Peserta Audisi Indonesian Idol 2012 (Studi Deskriptif Tentang Ekspektasi Peserta Audisi Indonesian Idol 2012 Di Kota Bandung.* Bandung : UNIKOM