















## B. Profil Data

### 1. Profil Umum Kota Surabaya

Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan di Indonesia memiliki luas sekitar 326,37 km<sup>2</sup> dan secara astronomis terletak di antara 07° 21' Lintang Selatan dan 112° 36' s/d 112° 54' Bujur Timur. Sebagian besar wilayah Surabaya merupakan dataran rendah dengan ketinggian 3 – 6 meter di atas permukaan air laut, kecuali di sebelah Selatan dengan ketinggian 25 – 50 meter di atas permukaan air laut. Batas wilayah Kota Surabaya adalah sebelah Utara dan Timur dibatasi oleh Selat Madura, sebelah Selatan dibatasi oleh Kabupaten Sidoarjo dan sebelah barat dibatasi oleh Kabupaten Gresik.

Secara administrasi pemerintahan Kota Surabaya dikepalai oleh Walikota yang juga membawahi koordinasi atas wilayah administrasi Kecamatan yang dikepalai oleh Camat. Jumlah kecamatan yang ada di kota Surabaya sebanyak 31 Kecamatan dan jumlah Kelurahan sebanyak 160 Kelurahan dan terbagi lagi menjadi 1.405 RW (Rukun Warga) dan 9.271 RT (Rukun Tetangga). Luas wilayah antar Kecamatan sangat bervariasi, Kecamatan terluas wilayahnya adalah Kecamatan Benowo dengan luas sebesar 23,72 km<sup>2</sup> terletak di wilayah Surabaya Barat, sedangkan luas wilayah terkecil adalah kecamatan Simokerto yang luas sebesar 2,59 km<sup>2</sup> terletak di wilayah Surabaya Pusat.

Populasi penduduk kota Surabaya sampai tahun 2012 mencapai 3.125.576 jiwa, yang terdiri dari penduduk laki-laki





























adalah orang-orang yang bermain seni peran yang meniru gaya atau pakaian tokoh-tokoh *anime* Jepang, *manga* Jepang ataupun dari *game*. Dalam komunitas *cosplay* bermain seni peran sangat berpengaruh terhadap konsep diri mereka, sedikit banyak seni peran yang mereka mainkan dalam *cosplay* mempengaruhi konsep diri mereka. Dari komunitas tersebut mereka belajar melalui meniru yang juga sering disebut dengan imitasi, mereka belajar dari pengamatan, dari pengamatan tersebut mereka mengikuti sikap dan tingkah laku serta bertingkah seperti tokoh yang mereka perankan. Peniruan tersebut akan berlangsung terus dalam pergaulan mereka sehari-hari dan akan terus semakin berkembang seiring bertambahnya wawasan dan pergaulan mereka.

Sheldon Stryker dalam teori identitas menjelaskan, setiap individu memiliki penilaian atau artikulasi mengenai diri mereka sendiri yang mungkin berbeda dengan pemahaman orang lain. Sheldon juga mengatakan, bahwa semakin banyak peran yang dimiliki oleh seseorang dalam interaksi mereka di masyarakat, maka identitas yang dimiliki seseorang semakin banyak juga.

Untuk mengetahui sejak kapan dan bagaimana konsep diri informan terbentuk berikut ini adalah beberapa kutipan pertanyaan wawancara dari ketiga informan :











Dalam komunitas mereka mulai memperluas wawasan mereka mengenai *cosplay*, dalam menentukan karakter kostum yang sesuai dengan diri mereka biasanya mereka terpengaruh dari sesama anggota komunitas, lingkungan serta pengalaman hidup, dan tidak heran kalau setiap anggota memiliki karakter kostum lebih dari satu itu semua disebabkan karena konsep diri seseorang selalu berkembang yang disebabkan karena banyaknya pengaruh lingkungan sosial.

Konsep diri berkembang menjadi dua, individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, asumsi ini menyatakan bahwa orang-orang tidak lahir dengan konsep diri, mereka belajar tentang konsep diri mereka melalui interaksi. Konsep diri memberikan motif yang penting penting untuk perilaku, dalam hal ini manusia memiliki identitas diri, mereka memiliki mekanisme untuk berinteraksi dengan dirinya sendiri. Mekanisme ini digunakan untuk menuntun perilaku dan sikap.