



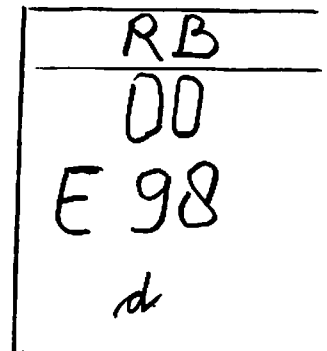
**UNIVERSITAS INDONESIA**

**DINAMIKA KONSUMSI DAN BUDAYA PENGGEMAR  
KOMUNITAS TOKUSATSU INDONESIA**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Humaniora**

**EDRIA SANDIKA  
0806435652**



**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
DEPARTEMEN SUSASTRA  
KEKHUSUSAN CULTURAL STUDIES  
PROGRAM PASCASARJANA  
DEPOK  
JULI 2010**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Edria Sandika**  
**NPM : 0806435652**  
**Tanda Tangan :**



**Tanggal : 7 Juli 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh

nama : Edria Sandika  
NPM : 0806435652  
Program Studi : Ilmu Susastra Kekhususan Cultural Studies  
Judul : Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Humaniora pada Program Studi Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

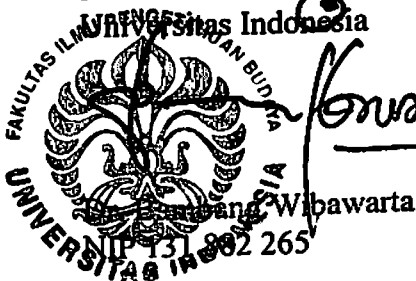
### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Lilawati Kurnia (.....)  
Penguji : Prof. Dr. Titik Pudjiastuti (.....)  
Penguji : Dr. Lily Tjahjandari (.....)

Ditetapkan di : Depok  
tanggal : 7 Juli 2010

oleh

Dekan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya haturkan atas hadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini dilakukan sebagai syarat meraih gelar Magister Humaniora pada Program Studi Ilmu Susastra Pengkhususan Cultural Studies, Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia. Saya menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan hingga penyusunan sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

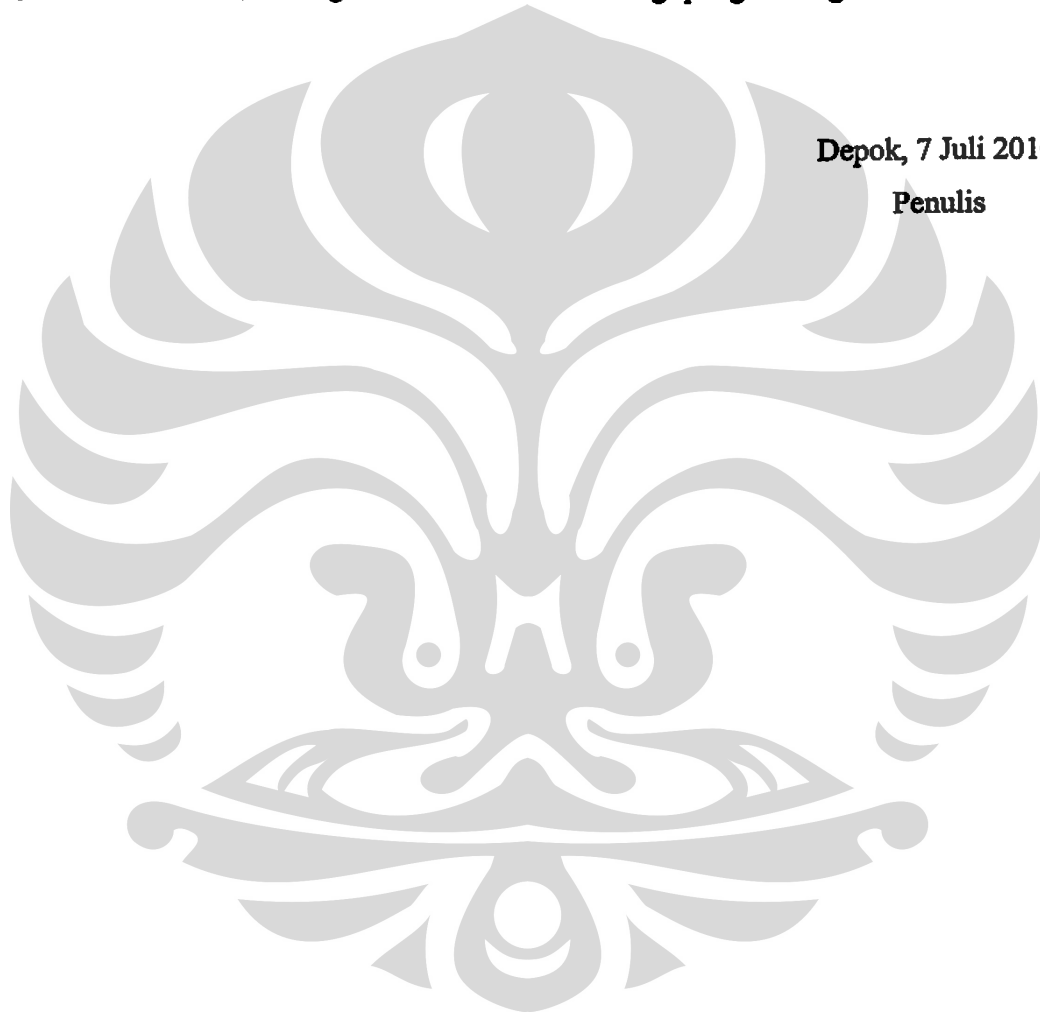
- 1) Dr. Bambang Wibawarta selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- 2) Dr. Lilawati Kurnia, sebagai pembimbing yang telah memberikan waktu dan tenaganya dalam mengarahkan saya dalam penulisan tesis ini, juga kepada Prof. Dr. Titik Pudjiastuti dan Dr. Lily Tjahjandari yang bersedia membaca dan menguji tesis saya, dan kepada dosen-dosen pengkhususan Cultural Studies yang telah mengajari saya selama dua tahun ini
- 3) Dali Mutiara dan Nazirwan Zahab selaku orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan saya selama masa perantauan ini.
- 4) Richfield Edbert, Erik Purnomo, Rahmad Prabowo, Dedi Sarwono, Natanael Adrian Estrada, dan seluruh anggota Komunitas Tokusatsu yang telah memberikan kontribusi sebagai objek penelitian saya pada tesis ini.
- 5) Kang Sidik, Mas Taufik, Enci Evelyn, Non Salima, Mbak Esty, Miss Imel, Avid, Rima, Leli, Chandra, Bang Zul, Mbak Sonia, dan masih banyak lagi yang telah memberikan persahabatan penuh warna kepada saya dalam dua tahun ini. Juga pada rekan-rekan kerja di Unand Padang, Gindo, Eros, Wira, Bu Liza, dan Eka yang selalu memberikan semangat dari jauh kepada saya sehingga bisa menyelesaikan tesis ini.

6) Pihak-pihak yang telah membantu saya yang tidak bisa saya tuliskan satu-persatu di sini.

Akhir kata saya berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu, Semoga tesis ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 7 Juli 2010

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edria Sandika  
NPM : 0806435652  
Program Studi : Ilmu Susastra  
Departemen : Susastra  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar dalam Komunitas Tokusatsu Indonesia*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 7 Juli 2010  
Yang menyatakan



(Edria Sandika)

## ABSTRAK

Nama : Edria Sandika  
Program Studi : Ilmu Susastra  
Judul : Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia

Tesis ini membahas observasi dan partisipasi kegiatan Komunitas Tokusatsu dalam kaitannya dengan budaya konsumsi dan dinamika budaya penggemar teks budaya populer tokusatsu di Indonesia. Penelitian etnografis ini bertujuan untuk melihat interaksi budaya penggemar di dalam komunitas yang menggemari budaya populer dan produksi budaya yang tercipta dari kegiatan budaya penggemar tersebut. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan di Komutoku merupakan bentuk konsumsi kreatif dan menjadi komunitas sosial alternatif bagi penggemarnya. Komutoku juga membuktikan bahwa identitas dan aktivitas mereka tidak seperti pandangan stereotip yang melekat pada komunitas penggemar secara umum.

Kata kunci:  
Konsumsi, budaya penggemar, *tokusatsu*, *cosplay*

## **ABSTRACT**

**Name** : Edria Sandika  
**Study Program** : Literary Studies  
**Title** : Consumption and Fandom Culture Dynamics in Indonesian Tokusatsu Community

This thesis describes the observation and participation in Tokusatsu Community activities in relation to cultural consumption and fandom culture dynamics towards popular text tokusatsu. This ethnographic research aims to look at cultural interaction within the community of fans that focuses on popular culture and cultural production created by fandom culture activities. The research concludes that the activities undertaken in Komutoku is a form of creative consumption and becomes an alternative social community for fans. Komutoku also prove that their identities and activities are not like the stereotypical view that inherent within fan communities in general.

**Keyword:**  
Consumption, fandom culture, tokusatsu, cosplay



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.1.1. Tokusatsu di Indonesia .....	2
1.1.2. Defenisi Tokusatsu .....	5
1.1.3. Komunitas Tokusatsu .....	7
1.2. Rumusan Masalah .....	8
1.3. Tujuan Penelitian .....	9
1.4. Ruang Lingkup .....	9
1.5. Metode Penelitian .....	9
1.6. Sumber Data.....	10
1.7 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN PEMIKIRAN .....</b>	<b>13</b>
2.1. Budaya Populer ( <i>Popular Culture</i> ) .....	13
2.2. Konsumsi Budaya .....	15
2.3. Budaya Penggemar .....	16
2.4. Pemburu Teks ( <i>Textual Poachers</i> ) dan Pembaca Nomaden ( <i>Nomad Readers</i> ) .....	19
2.5. Tinjauan Terhadap Penelitian Budaya Penggemar .....	23
2.6. Konteks Budaya Populer Tokusatsu di Indonesia .....	24
2.6.1. Kehadiran <i>Fansub (Fan-Subtitled)</i> dari Penggemar untuk Penggemar.....	24
2.6.2. Fenomena Kegiatan <i>Cosplay</i> .....	26
2.6.3. Penayangan Tokusatsu di Indonesia .....	27
<b>BAB III PEMBACAAN KEMBALI (REREADING) DAN REPRODUKSI TEKS BUDAYA POPULER TOKUSATSU DI KOMUNITAS TOKUSATSU .....</b>	<b>29</b>

3.1. Pembacaan Aktif di Komunitas <i>Tokusatsu</i> .....	29
3.1.1. Pembuatan Kostum dari Busa Hati, Usaha Apropriasi terhadap <i>Tokusatsu</i> di Komunitas <i>Tokusatsu</i> .....	31
3.1.2. Forum Daring ( <i>Online</i> ) sebagai Wadah Diskusi Antar Penggemar.....	39
3.1.3. Komunitas <i>Tokusatsu</i> sebagai Komunitas Sosial Alternatif .....	43
3.2. Reproduksi Teks Budaya Populer <i>Tokusatsu</i> di Dalam Komunitas <i>Tokusatsu</i> .....	48
3.2.1. <i>Stunt Actor Team</i> (SAT) Komutoku .....	49
3.2.2. Kabaret <i>Tokusatsu</i> , Usaha Penulisan Kembali terhadap Karya <i>Tokusatsu</i> .....	53
3.2.3. <i>Komutoku Senshi Legion</i> , Maskot Komutoku.....	57
<b>BAB IV KESIMPULAN</b> .....	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya populer yang berasal dari Jepang merupakan salah satu bentuk budaya asing yang masuk dan diterima oleh masyarakat Indonesia. Bentuk media visual tersebut beragam dari *anime* (animasi Jepang), *tokusatsu*, film Jepang, *dorama* (sinema elektronik Jepang), JAV (*Japanese Adult Video*), permainan video (yang mayoritas berasal dari Jepang), dan lain-lain. Budaya populer yang berasal dari Jepang tersebut merupakan budaya yang diproduksi dan dikonsumsi secara luas terutama untuk kalangan generasi muda dengan segmentasi usia di bawah 30 tahun. Budaya populer tersebut berkembang dan menjadi pengaruh budaya di dunia dan berkontribusi terhadap perekonomian Jepang<sup>1</sup>.

Berkembangnya budaya populer Jepang secara lebih luas di Indonesia tidak lepas dari peranan masuknya serial animasi (*anime*) dan komik (*manga*) *Doraemon* pada awal 1990-an<sup>2</sup>. Sebelum *Doraemon*, masyarakat Indonesia menikmati berbagai *anime* dan *tokusatsu* melalui rental video Betamax yang populer di era 1980-an. Penayangan *Doraemon* di salah satu televisi swasta tersebut pada hari Minggu pagi pukul 08:00 WIB<sup>3</sup> mendorong masuknya berbagai produk (*franchise*) budaya populer lainnya (seperti *Candy Candy*, *Sailor Moon*, dan *Dragon Ball Z*) di Indonesia. Salah satu budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia tersebut adalah *tokusatsu* yang terdiri dari berbagai genre dan dirilis dalam bentuk serial atau film.

---

<sup>1</sup> Budaya populer di Jepang telah menjadi industri besar yang mendukung perekonomian Jepang. Lihat Timothy J. Craig. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe, Inc, 2000. hal 4-5.

<sup>2</sup> Menurut Saya S. Shiarishi, *Doraemon* membantu memperkenalkan karya-karya populer lainnya ke Indonesia seperti halnya yang terjadi di Jepang. Artikel terkait bisa dilihat di Saya S. Shiarishi. *Doraemon Goes Abroad* Ibid, hal. 302.

<sup>3</sup> Sampai sekarang serial *anime Doraemon* masih ditayangkan baik di Indonesia maupun di Jepang sendiri.

### 1.1.1 Tokusatsu di Indonesia

*Tokusatsu* merupakan salah satu media visual asal Jepang yang sesungguhnya telah dikenal di Indonesia sejak era 1980-an. Masyarakat di Indonesia telah menyaksikan serial televisi maupun film *tokusatsu* berkat adanya rental video *Betamax* yang sangat populer ketika itu. Video-video tersebut didistribusikan di Indonesia bersamaan dengan masuknya video-video *anime* sebelum era Doraemon. Serial-serial yang telah masuk tersebut antara lain *Uchuu Keiji Gavan* (di Indonesia disebut *Gaban*), *Uchuu Keiji Sharivan* (*Shariban*), *Megaloman*, *Kaiketsu Lionmaru*, *Dai Sentai Google V*, dan lain-lain. Kepopuleran *tokusatsu* ini dibuktikan dengan hadirnya parodi *Gaban* (*Gavan*) dalam film Warkop DKI berjudul 'Depan Bisa Belakang Bisa', yang menghadirkan karakter Dono berubah menjadi *Gaban* dengan kostum yang tidak proporsional<sup>4</sup>.

*Tokusatsu* di Indonesia mencapai popularitasnya pada saat serial Kamen Rider Black (di Indonesia ditayangkan dengan judul 'Ksatria Baja Hitam') ditayangkan di salah satu televisi swasta pada tahun 1992. Setelah itu, berbagai stasiun televisi yang lain turut menayangkan serial *tokusatsu* dari berbagai genre sebagai tontonan hiburan untuk anak-anak<sup>5</sup> selain *anime*. Serial *tokusatsu* yang hadir di televisi Indonesia tersebut mengalami proses penyulihan suara untuk memudahkan penonton memahami jalannya cerita. Baik program *tokusatsu* maupun *anime* menjadi acara televisi yang dominan ditayangkan sebagai program anak-anak sejak pertengahan '90-an hingga sekarang ini.

*Tokusatsu* di Indonesia mengalami komodifikasi dari sebuah kegiatan menikmati pertunjukan media visual menjadi hobi yang berhubungan dengan *tokusatsu* tersebut. Kegiatan *tokusatsu* yang diawali dengan menonton, berlanjut dengan mengkoleksi benda-benda yang berhubungan dengan *tokusatsu* (*merchandise*, *action figure*, replika, musik *soundtrack*, dan lain-lain). Hal ini didasarkan adanya keinginan untuk memiliki kenangan terhadap apa yang sudah ditontonnya (*memorabilia*). Hobi terhadap *tokusatsu* ini selanjutnya

<sup>4</sup> Film *Depan Bisa Belakang Bisa* merupakan film komedi yang diproduksi pada tahun 1987 yang dibintangi oleh grup lawak Warkop DKI. Adegan yang dimaksud tersedia di Youtube.com. <http://www.youtube.com/watch?v=zT-6JNRitiQ>. Diakses 30 Oktober 2009

<sup>5</sup> Penulis pernah membuat data mengenai serial Tokusatsu yang pernah ditayangkan di Indonesia pada tahun 2008. Data tersebut bisa dilihat di <http://airde.multiply.com/journal/>.

direpresentasikan dengan melakukan kegiatan *cosplay*<sup>6</sup> pada berbagai acara-acara tertentu. Mereka menghadirkan karakter-karakter yang muncul di serial atau film *tokusatsu* dalam wujud nyata (dalam konteks permainan kostum) dengan desain dan bahan kostum yang lebih sederhana.

*Tokusatsu* merupakan kegiatan konsumsi budaya yang tumbuh di Indonesia meskipun sudah ada dan dikenal sejak era 1980-an. Hobi ini (dan juga hobi yang berhubungan dengan budaya populer dari Jepang lainnya) menjadi fenomena budaya yang mulai sering dijumpai terutama dalam berbagai acara-acara maupun berdirinya perkumpulan-perkumpulan yang spesifik membahas tentang hobi tertentu. Fenomena ini mulai terlihat jelas pada awal tahun 2000-an<sup>7</sup> seiring berkembangnya budaya penggemar yang luas di Indonesia dan meluasnya penggunaan internet.

Manifestasi dari kegiatan konsumsi budaya dalam *tokusatsu* ini semakin luas dengan hadirnya tokoh *tokusatsu* ciptaan lokal yang akan dilakukan oleh J-Toku yang berasal dari Yogyakarta. Setelah mengkonsumsi *tokusatsu* dalam hal visual, koleksi, dan representasi (*cosplay*), penggemar *tokusatsu* tersebut mulai menciptakan produk *tokusatsu* lokal<sup>8</sup>. Selain itu, Komunitas *Tokusatsu* yang berbasis di Jakarta juga menciptakan karakter berbasis *tokusatsu* sebagai maskot dari komunitas tersebut bernama *Komutoku Senshi Legion*.

*Tokusatsu* pada praktek ekonominya merupakan sebuah industri kapitalisme tingkat lanjut yang tersusun rapi setiap tahunnya. *Tokusatsu* tidak hanya menawarkan serial televisi atau film bioskop saja, tetapi juga produk-produk lainnya untuk dikonsumsi oleh penggemarnya seiring berjalannya serial atau film yang akan dan sedang dipromosikan. Produk tersebut dapat berupa

---

<sup>6</sup> *Cosplay* merupakan singkatan dari *Costume Roleplaying*. *Cosplay* adalah kegiatan menggunakan kostum karakter yang terdapat dalam berbagai media, terutama yang berasal dari media Jepang (*anime*, *tokusatsu*, permainan video, artis J-pop atau J-rock). *Cosplay* merupakan usaha representasi terhadap tokoh fiksi yang terdapat dalam media tersebut. Istilah *Cosplay* pertama kali dicetuskan oleh Nobuyuki Takahashi pada majalah-majalah di Jepang tahun 1983-1984. Artikel tersebut dapat dilihat di <http://yeinjee.com/tag/nobuyuki-nov-takahashi/>. Diakses 8 November 2009.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Richfied Edbert.

<sup>8</sup> Salah satu rumah produksi yang menciptakan *tokusatsu* lokal Indonesia adalah J-Toku yang berada di Yogyakarta. Rumah produksi ini telah menciptakan karakter-karakter *tokusatsu* seperti Nusantara Man, Pocong Man, Kesatria Baja Ammar, dan lain-lain. Informasi mengenai J-Toku dapat diakses ke <http://itokufilms.multiply.com>. Diakses 8 November 2009.

mainan, *action figure*, DVD, permainan video, pakaian, hingga makanan<sup>9</sup>. Berbeda dengan produk *superhero* asal Amerika, produk-produk yang berhubungan dengan *tokusatsu* Jepang biasanya selalu dirilis jauh sebelum serial atau filmnya ditayangkan. Hal tersebut yang menjadi penyebab terjadinya komodifikasi konsumsi budaya *tokusatsu* di Indonesia.

Penelitian terhadap fenomena penggemar *tokusatsu* di Indonesia merupakan bentuk penelitian yang fokus terhadap kajian budaya populer dan budaya penggemar (*fandom culture*). Penelitian terhadap penggemar budaya populer merupakan tantangan tersendiri dalam ranah *Cultural Studies*. Storey (1996) mengungkapkan bahwa penggemar (*fan*) dipahami sebagai korban-korban pasif dan patologis media massa yang memunculkan stereotip negatif. Sterotip negatif yang paling umum diperlihatkan adalah kerumunan histeris (biasanya perempuan) dan individu yang terobsesi (biasanya laki-laki) yang dilahirkan atas pembacaan tertentu dipandang sebagai gejala psikologis dari disfungsi sosial (158). Jenson (dalam Storey<sup>10</sup>) menganggap apa yang diasumsikan terhadap penggemar cenderung menyimpang dan merupakan kegiatan yang berlebihan. Penggemar merupakan kelompok yang mengkonsumsi dan menikmati teks budaya populer melebihi kebanyakan orang umumnya. Stereotip-stereotip yang berkembang lebih banyak mengisahkan pengaruh mazhab pemikiran sosial dominan ketimbang mengenai kelompok penggemar. Sehingga penggemar tidak pernah diposisikan secara positif dan sesungguhnya *Cultural Studies* menolak cara berpikir seperti ini<sup>11</sup>.

Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu wujud penelitian yang membahas sisi konsumsi budaya, terutama budaya penggemar dalam *Cultural Studies*. Penelitian ini diharapkan akan memperkaya ruang lingkup pembahasan budaya penggemar yang mengkonsumsi dan menikmati teks budaya pop yang digemarinya. Sehingga, penelitian ini mampu menjawab produksi makna yang

<sup>9</sup> Salah satu perusahaan yang konsisten dalam menjual produk-produk yang berhubungan dengan *tokusatsu* adalah Bandai. Katalog produk bisa dilihat di situs resminya dalam bahasa Inggris. <http://www.bandai.co.jp/e/products/index.html>. Diakses 26 November 2009.

<sup>10</sup> John Storey. *Cultural Studies and The Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Athens: University of Georgia Press. Hal 124

<sup>11</sup> *Cultural Studies* menolak cara berpikir yang nostalgik dan romantik. Ibid, hal 125.

terjadi sekaligus menolak stereotip negatif yang sering dialamatkan kepada komunitas-komunitas yang menggemari teks budaya populer.

### 1.1.2 Definisi *Tokusatsu*

*Tokusatsu* (特殊撮影) secara etimologi berasal dari dua kata yakni *tokushu* dan *satsuei* yang berarti 'live action'<sup>12</sup>. Menurut *Urban Dictionary*, *tokusatsu* adalah salah satu genre dalam acara hiburan televisi yang menggunakan kostum dan efek spesial dan umumnya bertema kepahlawanan<sup>13</sup>. Pengertian ini sekarang telah dipersempit menjadi film *super hero* Jepang non-animasi (diperankan oleh manusia)<sup>14</sup>. Produksi *tokusatsu* tersebut melibatkan kostum, trik kamera, efek spesial, dan properti khusus untuk menunjang tema cerita yang umumnya tentang kepahlawanan super (*superheroes*).

*Tokusatsu* terdiri atas beberapa genre, dan masing-masing memiliki ciri khasnya sendiri. Genre-genre tersebut antara lain:

- a) *Kaiju*, menampilkan tokoh monster raksasa. Salah satu karakter yang populer dari genre ini adalah *Gojira* (*Godzilla*). Genre ini dimulai sejak tahun 1954.
- b) *Ultraman*, menampilkan tokoh manusia alien raksasa yang umumnya berwarna merah dan perak yang bertarung dengan monster yang juga berukuran raksasa. Genre ini dimulai sejak tahun 1965.
- c) *Kamen Rider*, menampilkan tokoh superhero bertopeng seperti serangga dan menggunakan kendaraan motor. Genre ini diciptakan oleh Shotaro Ishinomori yang juga mengarang *manga Kamen Rider* dan serial ini dimulai sejak tahun 1971. Di Indonesia, *Kamen Rider* lebih populer disebut dengan nama Ksatria Baja Hitam pada era '90-an.

<sup>12</sup> *Tokushu satsuei* secara literal berarti trik pengambilan gambar dengan spesial efek.

<sup>13</sup> Lihat <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=tokusatsu>. Diakses 30 Oktober 2009.

<sup>14</sup> Pengertian terkait bisa dilihat di situs *Fans Club Tokusatsu Indonesia*. <http://fcti.multiply.com/>. Diakses 30 Oktober 2009.

- d) *Super Sentai*, menampilkan tokoh pahlawan dengan kostum dan helm berwarna-warni yang terdiri dari tiga sampai enam orang dan memiliki kendaraan yang bisa bergabung menjadi robot raksasa. Genre ini hadir sejak tahun 1975, dan pada tahun 1992, genre ini diadaptasi ke Amerika Serikat dan menjadi serial *Power Rangers* dengan mengganti karakter, plot, dan seting dari serial aslinya.
- e) *Metal Heroes*, menampilkan tokoh *superhero* menggunakan kostum metalik atau manusia yang telah direkonstruksi. Umumnya bertema polisi luar angkasa (*uchuu keiji*), *cyborg*, atau *rescue heroes*. Genre ini muncul sejak tahun 1982, namun semenjak tahun 1999 belum ada satupun serial maupun film baru dari genre ini .
- f) *Other Heroes / Henshin Heroes*, menampilkan tokoh *superhero* yang berdiri sendiri dan tidak termasuk kategori genre *tokusatsu* lainnya, tetapi tetap pada tema *superhero* dengan perubahan wujud. Contoh dari genre ini seperti serial *Makai Kishi Garo*, *Kaiketsu Lionmaru*, *Cyber Cop*, *Guyferd*, dan lain-lain.

*Tokusatsu* secara umum diperuntukkan sebagai tontonan semua umur, dengan target segmentasi utamanya adalah untuk anak-anak<sup>15</sup>. Serial *tokusatsu* di televisi Jepang untuk anak-anak ditayangkan pada pagi atau sore hari<sup>16</sup>. Rata-rata serial televisi maupun film *tokusatsu* bertema kebaikan melawan kejahatan, dengan plot tema yang sederhana dan tidak berat. Namun ada juga tontonan *tokusatsu* yang diperuntukkan khusus untuk konsumsi dewasa seperti serial *Makai Kishi Garo*, *Cutie Honey* (adaptasi dari *manga*<sup>17</sup> dan *anime* karangan Go Nagai),

<sup>15</sup> Saat ini, serial *tokusatsu* yang diproduksi oleh TOEI bertajuk *Super Hero Time* memang ditayangkan pada hari Minggu pagi pukul 7:30 (*Super Sentai*) dan 8:00 (*Kamen Rider*) melalui siaran TV Asahi yang merupakan jadwal acara anak-anak. Lebih lanjut mengenai jadwal tayangan *tokusatsu* di Jepang bisa disimak di situs TV-Asahi. <http://www.tv-asahi.co.jp>. Diakses 5 Maret 2010

<sup>16</sup> Tom Gill, *Transformational Magic: Some Japanese Super-Heroes and Monster* dalam buku *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries, and Global Cultures*. 1998. hal 33.

<sup>17</sup> *Manga* merupakan komik yang diciptakan oleh pengarang Jepang, pengarang itu sendiri biasa disebut sebagai *mangaka*.



*Lionmaru G*, dan lain-lain. *Tokusatsu* khusus dewasa tersebut biasanya ditayangkan pada larut malam atau dini hari, kontras dengan tayangan untuk anak-anak yang diletakkan pada pagi hari. *Tokusatsu* tersebut ditayangkan pada malam hari karena mengandung materi-materi yang lebih eksplisit dan vulgar sehingga tidak pantas untuk ditonton semua umur.

### 1.1.3 Komunitas *Tokusatsu* (Komutoku)

Komunitas *Tokusatsu* adalah perkumpulan fans dari film dan serial *tokusatsu* yang tergabung dalam forum di internet. Nama Komunitas *Tokusatsu* sendiri biasa disingkat dengan sebutan Komutoku. Komutoku dibuat oleh dan untuk fans *tokusatsu* yang berani mengekspos eksistensi dirinya demi kemajuan *tokusatsu* di Indonesia<sup>18</sup>.

Komutoku memiliki visi membangun industri *tokusatsu* di Indonesia. Selain visi, mereka juga memiliki berbagai misi yakni untuk menggalang fans *tokusatsu*, membuka diri pada masyarakat, dan mengikuti acara bertema Jepang. Komutoku juga mendukung kegiatan insan perfilman *tokusatsu* independen serta mengembangkan minat dan bakat untuk memulai proyek film *tokusatsu* independen.

Komutoku didirikan pada tanggal 7 Mei 2007 sebagai perpanjangan tangan dari sebuah majalah lokal yang membahas *tokusatsu* Jepang dalam bahasa Indonesia<sup>19</sup>. Namun, majalah tersebut tutup produksi setelah satu tahun terbit dan komunitas ini terancam bubar. Sehingga beberapa anggota komunitas tersebut berinisiatif meneruskan komunitas ini dalam format baru. Forum internet tersebut memakai tema '*Tokusatsu City*'<sup>20</sup> dimana para penggemar *tokusatsu* yang

<sup>18</sup> <http://www.komutoku.com/aboutus/>. Diakses 7 November 2009.

<sup>19</sup> Majalah tersebut bernama majalah *Henshin* yang terbit pada tahun 2006-2007, namun hanya beredar sampai edisi (majalah tersebut menggunakan istilah episode untuk edisinya) ke-13 karena masalah internal dan eksternal seperti grafik penjualan, distribusi, dan promosi. Pemberitahuan ini disampaikan melalui halaman profil majalah *Henshin* yang terdapat dalam situs jejaring sosial Friendster. <http://profiles.friendster.com/34998861>. Diakses tanggal 8 November 2009.

<sup>20</sup> Forum internet tersebut menggunakan analogi kota sebagai tempat komunitas ini berkumpul di internet. Nama-nama segmen topik yang tersedia merupakan gabungan dari nama genre di *tokusatsu* dan nama tempat-tempat umum seperti *Kamen Rider Bank*, *Super Sentai Base*, *Ultraman Agency*, *Other Heroes Hospital*, *International Tokusatsu Agency*. Lihat <http://www.komutoku.com/forum/>. Diakses tanggal 7 November 2009.

tergabung dalam komunitas ini adalah penduduk sebuah kota dengan dipimpin oleh admin forum (atau disebut sebagai kepala pemerintahan).

Aktivitas Komutoku terdiri dari berbagai kegiatan seperti koleksi barang-barang (*merchandise*) yang berhubungan dengan *tokusatsu* (kaos, *action figure*, replika), mengkoleksi DVD original *tokusatsu* dari Jepang, modifikasi motor, dan melakukan *cosplay*<sup>21</sup> di berbagai acara. Selain itu, mereka selalu berinteraksi melalui forum internet yang membahas berbagai hal yang berhubungan dengan *tokusatsu*.

Komunitas *Tokusatsu* dalam prakteknya di Indonesia merupakan manifestasi dari apa yang disebut sebagai budaya penggemar. Komunitas ini hadir sebagai bentuk kegiatan konsumsi budaya yang digemarinya. Komutoku sendiri bukanlah komunitas berskala besar meskipun terus berkembang. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa *tokusatsu* bukanlah bagian dari budaya dominan (*mainstream*) di Indonesia. Penyebabnya antara lain, karena penggemar *tokusatsu* di Indonesia masih sedikit bila dibandingkan dengan budaya populer lainnya. Selain itu, masih terdapat pandangan dominan (*stigma*) bahwa *tokusatsu* masih merupakan tontonan anak-anak, sementara komunitas *tokusatsu* yang ada beranggotakan remaja dan orang dewasa.

Komutoku terus aktif memperkenalkan dan mempopulerkan *tokusatsu* kepada masyarakat dengan selalu muncul di berbagai kegiatan berbasis budaya Jepang maupun acara-acara budaya populer lainnya. Hal ini sesuai dengan visi dan misi mereka yang ingin menggalang fans *tokusatsu* dalam suatu wadah sekaligus hendak menciptakan industri *tokusatsu* di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini membahas Komutoku sebagai objek penelitian dengan kegiatan konsumsi budaya penggemar di Indonesia, dalam hal ini, *tokusatsu*. Penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

---

<sup>21</sup> Dalam konteks Komutoku, mereka merepresentasikan karakter yang terdapat dalam film atau serial *tokusatsu*.

- a) Bagaimana Komunitas *Tokusatsu* memahami dan memanfaatkan teks *tokusatsu*?
- b) Bagaimana proses pembacaan teks budaya populer *tokusatsu* sekaligus memproduksi teks baru?

### 1.3 Tujuan Penelitian

- a) Menjelaskan fenomena budaya penggemar dan *tokusatsu* di Indonesia melalui Komunitas *Tokusatsu*.
- b) Menjelaskan bagaimana proses pembacaan teks budaya populer *tokusatsu* sekaligus memproduksi teks baru.

### 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah proses konsumsi dan interaksi Komunitas *Tokusatsu* di Indonesia. Penelitian ini mengkaji fenomena budaya penggemar dan kegiatannya mengkonsumsi teks budaya populer *tokusatsu* dan membaca produksi makna yang dilakukan penggemar tersebut sebagai bagian dari kegiatan kreatif sehari-hari.

### 1.5 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode analisa etnografi untuk mendalami dan meneliti *tokusatsu* dan Komunitas *Tokusatsu* Indonesia dengan pendekatan *Cultural Studies*. Penulis melihat metode etnografi adalah metode yang tepat untuk membahas komunitas ini karena Komunitas *Tokusatsu* merupakan salah satu bentuk tindakan konsumsi terhadap budaya populer. Penulis melakukan observasi partisipatif dalam meneliti komunitas ini dimana penulis terlibat dan mengikuti berbagai kegiatan yang dilakukan. Metode etnografis tersebut penulis

lakukan dengan cara melakukan wawancara untuk memahami norma-norma, nilai-nilai, dan aturan-aturan yang berlaku dalam komunitas tersebut. Penulis mengumpulkan data tersebut dengan mengikuti setiap aktivitas Komunitas *Tokusatsu* dan melakukan wawancara atau diskusi terhadap pengurus maupun anggota komunitas tersebut. Setiap wawancara dan diskusi yang dilakukan direkam dan ditranskripsikan sebagai data penelitian tertulis.

Meyer (dalam Pickering<sup>22</sup>) mengungkapkan bahwa fokus grup dan wawancara masing-masing memiliki keunggulan dan kelemahan dalam membahas konsumen budaya tersebut. Penulis memerlukan wawancara untuk mengeksplorasi topik-topik kontroversial yang pelik dihadapi oleh konsumen budaya. Topik kontroversial yang dimaksud terkait dengan isu-isu sensitif yang menjadi fokus penulis dalam penelitian ini. Meyer menegaskan untuk meneliti konsumen budaya, baik penulis maupun konsumen budaya tersebut harus mengenali secara familiar terhadap teks budaya, pengalaman, dan kegiatan yang relevan dengan budaya tersebut<sup>23</sup>. Penulis memanfaatkan pengetahuan yang didapat terhadap *tokusatsu* sebagai teks untuk melihat dan memahami konteks yang diberikan oleh sumber data yang penulis temukan<sup>24</sup>.

### 1.6 Sumber Data

Sumber data untuk penelitian ini berupa data-data yang didapatkan melalui hasil wawancara, investigasi, maupun pendekatan dan analisis teks. Data-data penulis ambil dari hasil wawancara yang telah diolah menjadi transkrip untuk kepentingan analisis. Wawancara etnografi penulis lakukan pada beberapa sumber seperti Richfield Edbert sebagai ketua Komutoku, Erik yang merupakan ketua S.A.T (*Stunt Actor Team*, divisi tim aksi Komutoku), maupun berbagai pengurus dan anggota Komutoku yang aktif. Wawancara tersebut dilakukan saat penulis mengikuti berbagai kegiatan yang dilaksanakan maupun yang diikuti oleh

<sup>22</sup> Anneke Meyer. "Investigating Cultural Consumers". *Research Methods for Cultural Studies*. Ed. Michael Pickering. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008. Hal. 85.

<sup>23</sup> *Ibid.* 71

<sup>24</sup> Penulis telah meminta izin kepada ketua Komutoku terkait penelitian etnografis ini dengan ikut serta dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh Komutoku.

Komutoku di berbagai acara. Selain wawancara langsung, penulis juga melakukan korespondensi melalui surat elektronik dan jejaring sosial *Facebook* untuk kemudahan informasi. Penulis juga mengambil data dari aktivitas perbincangan atau diskusi yang dilakukan oleh Komutoku pada terhadap anggotanya (*gathering*) maupun terhadap khalayak umum yang tengah mengikuti kegiatan tersebut.

Data-data berupa teks yang penulis ambil berupa situs resmi dari Komutoku, data-data statistik resmi yang diberikan oleh Komutoku, maupun, berbagai foto dan video tentang *tokusatsu* ataupun kegiatan Komutoku itu sendiri. Penulis mendapatkan data tersebut baik secara pribadi, diberikan oleh Komutoku, maupun penulis dapatkan dari internet sebagai penunjang penelitian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memulai penelitian ini dengan Bab I (pendahuluan). Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kebermanawian penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi landasan pemikiran berupa pembahasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dengan mendalam. Penulis pertama-tama membahas kegiatan konsumsi budaya yang erat kaitannya sebagai bagian dari sirkuit budaya (*circuit of culture*). Selanjutnya penulis membahas konsumsi dan budaya penggemar (*fandom culture*) yang menjadi salah satu fokus dalam *Cultural Studies*. Akhirnya penulis membahas pendekatan '*pleasures of consumption*' dan produksi makna oleh konsumen yang dikembangkan oleh Michel de Certeau. Pendekatan ini sebagai alat bagi penulis untuk mengolah dan menganalisis data untuk menginvestigasi lebih lanjut

Bab III berisi analisa dari pengumpulan data yang penulis lakukan terhadap Komunitas *Tokusatsu*. Analisa dan investigasi tersebut menggunakan pendekatan yang telah penulis jelaskan di bab II sebelumnya. Penulis mengolah data untuk mengungkapkan produksi makna dan kegiatan konsumsi kreatif yang

dilakukan oleh Komunitas *Tokusatsu*. Penulis menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan permasalahan sebagai fokus utama penelitian ini.

Bab IV merupakan bagian terakhir yang berisi kesimpulan terhadap analisa yang dilakukan penulis pada bab sebelumnya. Penulis juga mengisi bagian ini dengan saran dan kendala yang dihadapi. Penulis merasa penelitian ini merupakan penelitian rintisan yang nantinya dapat dianalisa dengan lebih detail oleh peneliti selanjutnya yang tertarik membahas *tokusatsu* secara tekstual maupun mendalami komunitas penggemar *tokusatsu* secara etnografis di Indonesia.



## BAB II

### LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisi tentang landasan pemikiran terhadap penelitian ini. Landasan pemikiran ini terdiri atas berbagai pembahasan, teori, dan konteks yang berkaitan dengan budaya penggemar *Tokusatsu* di Indonesia. Pembahasan yang dilakukan dalam bagian ini meliputi konsep budaya populer, budaya konsumsi dalam *circuit of culture*, dan fenomena budaya penggemar (*fandom culture*). Teori yang dipakai untuk menganalisis penelitian ini menggunakan teori '*practice of everyday life*' yang dikembangkan oleh Michel de Certeau, dengan mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Henry Jenkins (1992) tentang budaya penggemar sebagai pemburu teks (*textual poachers*). Penulis memilih *Textual Poachers* sebagai sumber komprehensif untuk penelitian etnografis terhadap kelompok penggemar dengan segala dinamika yang ada di dalamnya. Penulis juga memasukkan tinjauan terhadap salah satu fenomena budaya munculnya penggemar *anime* di Amerika sebagai subkultur. Sementara konteks yang berhubungan dengan penggemar *tokusatsu* di Indonesia meliputi kepopuleran internet di awal tahun 2000 dengan munculnya *fansubber*, fenomena kehadiran *cosplay*, serta kontroversi terhadap penayangan *tokusatsu* di Indonesia.

#### 2.1 Budaya Populer (*Popular Culture*)

Budaya populer merupakan salah satu objek yang paling komprehensif dalam konteks *Cultural Studies*. Istilah 'budaya populer' (*popular culture*) selalu mengacu pada konteks budaya yang dinikmati oleh banyak orang, namun memiliki perbedaan-perbedaan yang kontras dengan bentuk budaya lainnya. Menurut Storey, budaya populer berarti budaya yang disenangi oleh orang banyak:

*Popular culture is simply culture which is widely favoured or well liked by many people (Storey, 1993:7)*

Budaya populer secara harfiah merupakan teks budaya yang umum dan biasa dikenal dalam lingkungan masyarakat yang populer (terkenal). Pemaknaan dan praktiknya sangat ditentukan oleh partisipasi yang dilakukan oleh para penikmat teks tersebut. Sehingga secara politis, budaya populer menjadi ajang perdebatan terhadap pemaknaan akan budaya, terutama terhadap mereka yang berkuasa secara budaya.

Dalam kenyataannya, posisi budaya populer menjadi rumit ketika dihadapkan pada konteks budaya tinggi atau budaya kanon yang memiliki nilai estetika yang berbeda dengan budaya populer tersebut. Dari sudut pandang budaya tinggi, budaya populer hanyalah budaya yang berada di bawah standar yang telah ditentukan melalui selera, estetika, preferensi, maupun kualitas. Cara pandang seperti ini merupakan usaha mempertahankan posisi budaya tinggi dari serbuan budaya populer yang masif.

Penilaian seperti di atas ditentukan oleh adanya nilai-nilai dan faktor yang membedakan kedua jenis budaya tersebut. Storey (1993) menjelaskan bahwa faktor-faktor tersebut bisa dilihat dari kompleksitas budayanya, nilai moral yang dipakai sebagai tolak ukur, maupun pandangan kritis yang menentukan apakah sebuah budaya tersebut bernilai atau tidak<sup>25</sup>. Akibatnya, sangat sulit untuk menentukan apakah suatu budaya populer tersebut bisa dianggap berharga (*worthwhile*), atau bisa disamakan dengan budaya tinggi tersebut.

Di dalam konteks *Cultural Studies*, budaya populer menjadi salah satu sumber komprehensif untuk menelaah kaitan antara teks-teks budaya yang populer dengan ideologi atau hegemoni yang terkandung di dalamnya. Bentuk-bentuk budaya populer yang muncul dapat berupa film, serial televisi, musik, karya sastra, benda (teks) budaya lainnya, maupun gaya hidup yang dibentuk oleh sekelompok individu yang membentuk identitasnya sendiri. Storey (1996) menegaskan bahwa kajian mengenai budaya populer menjadi proyek sentral di dalam *Cultural Studies*, meskipun *Cultural Studies* tidak bisa direduksi hanya berputar pada budaya populer saja. Hal ini disebabkan karena 'budaya' dimaknai

---

<sup>25</sup> Lebih lanjut, lihat John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Harvester. 1993. Hal 7.



secara politis ketimbang estetis, dimaknai dan dimengerti melalui teks dan praktik budaya yang muncul sehari-hari<sup>26</sup>.

## 2.2 Konsumsi Budaya

Konsumsi budaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sirkuit budaya (*circuit of culture*), bahkan merupakan momen yang paling krusial dalam prosesnya karena konsumsi merupakan aktivitas yang telah ditentukan sebelumnya oleh produksi. Pengertian konsumsi secara umum berarti menggunakan sesuatu (bisa berupa barang atau jasa) yang merupakan kebalikan dari produksi. Konsumsi secara harfiah berarti ‘menggunakan’ sesuatu yang sebelumnya telah diproduksi. Konsumsi tidak akan berjalan tanpa adanya sesuatu yang diproduksi, sementara produksi tidak akan ada tanpa adanya mereka yang disebut konsumen sebagai target dari produksi tersebut.

Mackay (1997:2), menegaskan bahwa *consumption is seen as an active process and often celebrated as pleasure, and the consumer has become elevated to the status of citizen, the principal means whereby we participate in the polity*. Pengertian ini menjelaskan bahwa konsumsi adalah sebuah proses aktif yang kadang dirayakan. Posisi seorang konsumen dalam status sosial masyarakat bisa berubah dengan mengkonsumsi suatu benda budaya. Konsumsi budaya dalam konteks postmodern telah berarti sebagai *being the very material out of which we construct our identities: we become what we consume* (konsumsi budaya dilihat sebagai material yang membentuk identitas kita, kita menjadi apa yang kita konsumsi)<sup>27</sup>.

Dalam sudut pandang Mahzab Frankfurt, seiring dengan perkembangan dan perluasan produksi masal yang terjadi di abad ke-20, terjadi komodifikasi terhadap budaya yang dikonsumsi, beriringan dengan munculnya industri budaya. Konsumsi menjadi ujung tombak bagi produsen dalam rangka peningkatan profit yang signifikan, sementara masyarakat menjadi konsumen pasif yang diserbu oleh

<sup>26</sup> John Storey, *Cultural Studies and the Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Athens: University of Georgia Press. 1996. Hal 2.

<sup>27</sup> Hugh Mackay. *Consumption and Everyday Life*. London: Sage Publication. Hal 2.

berbagai komoditas. Proses 'industrialisasi' ini didukung oleh promosi, iklan, dan marketing yang gencar, menciptakan apa yang disebut dengan kebutuhan yang tidak diinginkan (*false needs*)<sup>28</sup>.

Melalui perkembangan zaman, konsumsi sekarang tidak hanya dilihat sebagai kegiatan pasif menggunakan barang (komoditas) oleh konsumen. Mereka yang disebut konsumen tersebut mulai menunjukkan kreativitas dan keterlibatan yang lebih mendalam terhadap produk yang dikonsumsi. Kreativitas dan keterlibatan tersebut direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari, merubah perspektif yang selama ini melekat terhadap para konsumen tersebut. Konsumen mulai berperan langsung secara aktif, menggunakan produk-produk budaya menurut kebutuhan mereka sendiri.

Konsumen dari sudut pandang de Certeau (1984)<sup>29</sup> telah berubah dan mampu kreatif mengambil dan memanipulasi produk-produk yang mereka konsumsi. Hal ini bertolak belakang dari sudut pandang Mahzab Frankrut yang menganggap konsumen dikontrol dan dimanipulasi oleh produsen maupun sistem produksi. Lebih lanjut, konsumen sekarang telah memiliki kemampuan untuk menciptakan produksi budaya sendiri sebagai akibat dari reaksi terhadap budaya yang sebelumnya dikonsumsi. Hal ini terjadi karena keterlibatan dan kreativitas konsumen, menghasilkan makna, benda, maupun gaya hidup sebagai alternatif dari budaya (komoditas) sebagai basis awal. Konsumsi tidak menjadi akhir dari suatu proses, melainkan awal dari hal lainnya, menjadikan hal tersebut sebagai bentuk produksi baru (*work of consumption*).

### 2.3 Budaya Penggemar

Penggemar muncul sebagai bagian dari proses mengkonsumsi teks budaya, terutama budaya populer. Mereka tidak sekedar mengkonsumsi teks budaya tersebut, tetapi juga menyukai dan menikmatinya. Kelompok penggemar

<sup>28</sup> Didiskusikan lebih lanjut dalam Negus. *Doing Cultural Studies: The Study of Walkman*. London: Sage Publication. 1997.

<sup>29</sup> Michel de Certeau. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press. 1984.

(*fandom*) muncul sebagai fenomena reaksi atas kegiatan konsumsi budaya yang telah dijadikan sebagai objek kesenangan. Ketika suatu individu menyukai suatu produk budaya dan dia menemukan kesamaan dengan individu lain, dari sana terbentuk kelompok penggemar atau *fandom*. Kelompok penggemar sendiri merupakan bagian kecil dari suatu payung besar komunitas penikmat teks budaya, terutama budaya populer.

Budaya penggemar selama ini sering dipahami dalam konteks negatif yang selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial<sup>30</sup>. Penggemar rata-rata dilihat dari kacamata umum sebagai korban dari produk-produk budaya yang mereka konsumsi secara berlebihan. Selain menjadi korban (atau target dari produk-produk tersebut), mereka juga menikmati produk budaya dengan cara yang berlebihan. Karakteristik penggemar selalu direpresentasikan sebagai antisosial, berpikiran pendek, dan selalu terobsesi terhadap apa yang dikonsumsi mereka tersebut.

Pandangan negatif tersebut juga diperkuat oleh adanya wacana umum terhadap orang lain (*other*). Penggemar melakukan hal-hal yang berbeda dengan masyarakat umumnya dengan tindakan-tindakan yang dianggap berbahaya, menyimpang, sementara 'kita' (masyarakat biasa) melakukan dengan normal dan aman<sup>31</sup>. Pemahaman yang demikian menciptakan stereotip yang diskriminatif terhadap penggemar sekaligus pencitraan yang berat sebelah atas keantusiasannya mereka terhadap teks budaya yang dinikmatinya.

Jenson (dalam Storey, 1996) menunjukkan dua tipe khas dari penggemar; 'individu yang terobsesi' (biasanya laki-laki), dan 'kerumunan histeris' (biasanya perempuan) yang dilahirkan dari pembacaan tertentu. Penggemar dipandang sebagai gejala psikologis disfungsi sosial. Sehingga cara pandang seperti ini membedakan mereka (para penggemar) yang terobsesi dan histeris dengan 'kita' (masyarakat umum) yang waras dan terhormat. Stereotip ini

<sup>30</sup> Penggemar dalam bahasa Inggris disebut *fan*, yang berasal dari kata *fanatic* (Joli Jenson dalam Storey, 1996:124). Bahkan Jenkins dalam bukunya '*Textual Poachers*' memberi gambaran terhadap penggemar lebih jauh dengan menganalisis pengertian '*fanatic*' yang berasal dari kata '*fanaticus*' dalam bahasa latin. Lebih buruk lagi, *fanaticus* berarti kegilaan yang disebabkan oleh kesurupan yang dilakukan oleh makhluk halus atau setan. Selengkapnya di buku *Textual Poachers* (Jenkins, 1992:12).

<sup>31</sup> Lihat Storey (1996:159)

secara langsung didominasi oleh pandangan sosial dan tidak dilihat langsung dari sudut pandang kelompok penggemar.

Penggemar, yang selera dan praktik budayanya berlawanan dengan logika estetis kaum dominan, harus dipresentasikan sebagai *'other'* (yang lain) (Jenkins, 1992:19). Dari sudut pandang kaum borjuis atau pihak yang berkuasa atas budaya dominan, kehadiran penggemar (*fans*) akan mengganggu dan membahayakan standarisasi selera yang telah mereka kuasai. Penggemar selalu memperlakukan teks budaya populer sama hebatnya dengan teks budaya kanon sebagai akibat dari perbedaan selera tersebut. Melalui perspektif selera dominan, penggemar teks populer dianggap tidak terkontrol, tidak disiplin, dan pembaca yang membangkang. Bourdieu (1979, dalam Jenkins 1992) melihat selera (*taste*) menjadi alat pembentuk identitas dan pembedaan antar kelas. Selera penggemar dianggap melanggar selera yang dimiliki oleh hirarki budaya yang dominan. Penentuan terhadap 'selera' tersebut merupakan alat pembenaran (justifikasi) kaum dominan terhadap segala stereotip negatif yang telah ditujukan kepada penggemar tersebut.

Penggemar sering mendapatkan kekuatan dan semangat dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari kelompok penggemar lain yang berbagai kesenangan yang sama dan menghadapi permasalahan yang sama (Jenkins, 1992:23). Sebagai penggemar, mereka menerima posisi mereka yang lebih rendah di dalam hirarki budaya (terutama budaya dominan), sekaligus menerima identitas yang sering diremehkan atau dikritik oleh mereka yang berkuasa. Penggemar bersatu dan membentuk komunitas sebagai alat mempertahankan diri dari stereotip negatif dan berusaha mencari penggemar lain yang masih terpisah, menyadari bahwa penggemar yang menikmati teks budaya yang sama tidak sendirian di dunia ini.

Kelompok penggemar merupakan kelompok pembaca teks budaya yang antusias. Kegiatan konsumsi teks budaya (media, film, karya sastra, dan lain-lain) yang mereka senangi hanyalah proses awal dari kegiatan konsumsi-konsumsi media tersebut. Penggemar berpartisipasi aktif terhadap teks budaya, menciptakan bentuk-bentuk produksi budaya baru sebagai akibat dari kegiatan konsumsi tersebut. Budaya penggemar tidak bisa dipisahkan dari produksi budaya (Storey,

1996: 164). Penggemar juga memiliki kreativitas, menciptakan alternatif-alternatif baru dengan nilai estetika yang dimilikinya sendiri sebagai bentuk pembacaan baru terhadap teks budaya yang dibacanya kembali.

Komunitas kelompok penggemar berjuang untuk menentang hal yang biasa-biasa saja di dalam teks yang mereka senangi. Mereka membentuk identitas sendiri dan berposisi dari mereka yang mengkonsumsi teks budaya secara 'biasa-biasa saja'. Kelompok penggemar adalah mereka yang aktif memberdayakan diri, melawan kegiatan konsumsi budaya yang pasif, dan menciptakan konflik terhadap pandangan elit. Tidak mengherankan jika Fiske (1992, dalam Storey) menegaskan bahwa perbedaan yang nyata antara penggemar dengan pembaca 'biasa' adalah pada 'unsur lebih'- penggemar adalah seorang pembaca budaya pop yang berlebihan, melebihi mereka yang menikmati budaya pop secara biasa (168).

#### 2.4 Pemburu Teks (*Textual Poachers*) dan Pembaca Nomaden (*Nomad Readers*)

Michel de Certeau memberikan analogi terhadap proses pembacaan aktif dengan istilah 'berburu' (*poaching*). Certeau (1984) menjelaskan: *far from being writers...readers are travelers; they move across lands belonging to someone else, like nomads poaching their way across fields they did not write, despoiling the wealth of Egypt to enjoy it themselves* (174). Istilah 'berburu' tidak hanya dipandang sebagai usaha kompromis untuk memisahkan antara pembaca dengan penulis yang masing-masing berusaha memiliki teks budaya, sekaligus mengontrol pemaknaan yang terjadi di dalamnya. Menurut Certeau, tindakan konsumsi disebut sebagai 'produksi sekunder' yang tidak dimanifestasikan lewat produk itu sendiri, melainkan melalui caranya menggunakan produk yang diberikan oleh tatanan ekonomi dominan (De Certeau, xii). Tindakan konsumen tidak ada bedanya dengan pemburu yang menggunakan lahan, komoditas, atau kekayaan, yang dimiliki orang lain untuk kepentingan dan kepuasannya sendiri.

De Certeau menilai tindakan memberi pembaca kemampuan untuk memberi makna berpotensi menimbulkan konflik terhadap para ekonomi skriptual

(produsen tekstual, suara-suara institusional) yang sebelumnya telah memiliki otoritas. De Certeau menggunakan istilah 'berburu' (*poaching*) sebagai usaha untuk menolak pembacaan dan penerimaan pasif terhadap maksud yang telah ditentukan oleh para 'ekonomi skriptual'. Batasan ekonomi dan sosial menjadi penyebab kenapa pembaca tidak bisa mencapai pemaknaan seperti yang telah ditentukan oleh otoritas institusional, menjadikan pembaca harus pasif. Namun pembaca yang demikian telah menjadi banyak, yang disebut de Certeau sebagai '*marginality is becoming universal*' (marginalitas menjadi universal).

Pembaca telah berubah menjadi pemburu dengan menciptakan taktik yang resisten (bertahan) untuk melawan pembacaan yang dominan tersebut. Keterbatasan akses terhadap pembacaan dominan menyebabkan pembaca mencari alternatif, jalan keluar untuk melepaskan dari kontrol institusional dan memperlakukan teks budaya sebagai senjata, budaya sebagai ladang perburuannya sendiri (De Certeau, 171). Model '*poaching*' yang ditegaskan de Certeau menunjukkan proses pemaknaan dan fluiditas (kelancaran) dari interpretasi yang populer. Interpretasi pembacaan populer dianggapnya sebagai bagian dari strategi dan permainan yang dimainkan di dalam teks. Pembaca memilah-milah teks dan menyatukannya sehingga menciptakan pemaknaannya sendiri dan membuatnya relevan terhadap pengalaman sosialnya sendiri (174).

Selain pemburu teks (*textual poachers*), de Certeau juga memperkenalkan istilah yang disebut dengan 'pembaca nomaden' (*nomad readers*). Menurutny, pembaca tidak hanya sekedar 'pemburu' tetapi juga selalu nomaden (berpindah-pindah tempat), selalu bergerak, berusaha menuju teks-teks lainnya, menyesuaikan diri dengan materi baru, dan menciptakan pemaknaan baru dengan sendirinya (De Certeau, 174). Pemburu tekstual memiliki kemampuan yang tidak terbatas untuk menerima dan menerapkan teks baru lainnya.

Dalam kaitannya dengan budaya penggemar, penggemar berada dalam posisi yang marginal dalam budaya, sekaligus memiliki kelemahan sosial (Jenkins, 1992: 27). Penggemar adalah pembaca yang kelihatan lemah dan sangat bergantung pada mereka yang di dalam ruang lingkup produksi budaya. Jika dihubungkan dengan model *textual poachers* yang dikembangkan oleh de Certeau, penggemar membentuk komunitas yang aktif dan vokal, yang mana

aktivitas-aktivitas tersebut akan menuju kepada tindakan apropriasi (penyesuaian) budaya. Jenkins (1992) menjelaskan bahwa penggemar tidaklah unik dalam statusnya sebagai pemburu teks, melainkan mereka mengembangkan 'berburu' teks sebagai bentuk seni (28).

Penggemar membaca media yang dikonsumsi secara tekstual dan intertekstual, dan mereka mendapatkan kesenangannya melalui materi program tertentu dan materi budaya lainnya. Hal ini menciptakan adanya perspektif baru, perspektif yang diciptakan oleh penggemar dengan sudut pandang yang berbeda. Penggemar menggunakan ketertarikannya terhadap suatu teks budaya (media) tertentu untuk jaringan pertemanan atau forum diskusi dengan penggemar lain dengan ketertarikan yang sama.

Henry Jenkins dalam bukunya *Textual Poachers: Television Fans & Particular Culture* (1992) menggunakan model pembacaan oleh de Certeau untuk menganalisis fenomena budaya penggemar. Menurutnya, *textual poaching* dan *nomadic readers* yang dikembangkan de Certeau merupakan konsep yang berguna untuk menelaah konsumsi media dan fenomena budaya penggemar.

Di dalam prosesnya, Jenkins memiliki perbedaan yang mendasar dengan model *poaching* yang dikembangkan oleh de Certeau dalam kaitannya dengan pembaca teks dengan penggemar. Pertama, de Certeau menganggap pembaca adalah mereka yang terpisah dari pembaca lainnya, makna yang didapatkan dari 'perburuan' teks hanya digunakan untuk kepentingan si pembaca itu sendiri. Makna-makna tersebut diciptakan pada keadaan tertentu dan tidak lagi dipakai apabila tidak diinginkan lagi. Sementara pembacaan yang dilakukan oleh penggemar menurut Jenkins merupakan proses sosial yang mana interpretasi yang dilakukan oleh suatu individu dibentuk dan diperkaya melalui diskusi yang berkesinambungan dengan pembaca (penggemar) lainnya. Pengalaman yang demikian memperluas pengalaman seorang pembaca, tidak sekedar membaca teks sebagai kegiatan mengkonsumsi semata. Jenkins menegaskan bahwa makna-makna yang telah diburu sebelumnya memberikan pondasi kepada penggemar dalam menghadapi teks (fiksi) selanjutnya, membentuk bagaimana teks tersebut akan diterima, memaknai bagaimana teks tersebut akan digunakan (Jenkins, 1992:46).

Kedua, de Certeau memberikan pembedaan yang jelas antara penulis dengan pembaca teks. Menurutnya menulis mampu bertahan dari perjalanan waktu seiring dengan munculnya lokasi-lokasi baru di dunia dan produksi menulis bisa dilipatgandakan melalui perluasan reproduksi karya. Menulis memiliki material dan ketetapan yang tidak bisa dicapai oleh pembaca yang sedang berburu teks budaya tersebut. Sementara membaca tidak mampu bertahan dari waktu, bahkan bisa terlupakan oleh pembaca. Produksi makna yang dibuat oleh pembaca bersifat temporer (sementara), dan pembaca selalu berpindah-pindah yang mengakibatkan makna-makna tersebut tidak lagi berguna buat mereka (De Certeau, 1984: 174).

Jenkins (1992) menilai tidak ada perbedaan yang kentara antara pembaca dengan penulis (beserta aktivitasnya). Kelompok penggemar adalah suatu budaya konsumsi dan juga budaya produksi. Penggemar tidak hanya mengkonsumsi teks budaya, mereka juga memproduksi teks budaya yang dibuat sebagai respon atas teks media yang sebelumnya telah dikonsumsi. Budaya penggemar telah menjadi budaya partisipatif (*participatory culture*), penggemar merubah pengalaman mereka mengkonsumsi media dengan menciptakan (memproduksi) teks baru, bahkan budaya baru atau komunitas baru (46). Dengan kata lain, de Certeau memisahkan dan membedakan antara penulis dengan pembaca, Jenkins justru menolak anggapan tersebut dengan memperlihatkan bahwa antara pembaca dengan penulis tidak ada perbedaan yang radikal.

Tidak seperti konteks dan deskripsi pembaca yang dijelaskan oleh de Certeau, penggemar tetap menyimpan apa yang mereka produksi sebelumnya dari material yang mereka buru (*poach*) dari teks budaya yang telah dikonsumsi sebelumnya. Material tersebut bahkan bisa dijadikan sebagai sumber penghasilan atau keuntungan bagi penggemar, walaupun dalam jumlah yang terbatas. Budaya penggemar memiliki strategi tersendiri dalam melakukan penyesuaian budaya (*cultural appropriation*) dan perburuan teks (*textual poaching*) dalam usahanya menikmati teks budaya yang telah dikonsumsi sekaligus mampu membentuk identitas yang diakui sebagai bentuk penolakan terhadap stigma negatif yang selama ini dialamatkan terhadap mereka.



## 2.5 Tinjauan Terhadap Penelitian Budaya Penggemar

Brent Allison melakukan tinjauan terhadap budaya penggemar melalui fenomena munculnya penggemar animasi Jepang (*anime*) di Amerika Serikat<sup>32</sup> sebagai salah satu subkultur. Dengan basis penelitian yang juga dilakukan oleh Henry Jenkins, Allison memperlihatkan kecenderungan baru terhadap dua aspek sosial yang mempengaruhi munculnya penggemar budaya populer asal Jepang tersebut yakni orientalisme dan komunitas daring (*online*).

Mengutip penjelasan dari Annalee Newitz, menurutnya, animasi Jepang (*anime*) lebih mudah untuk dilihat dari segi imajinasi yang dibentuk antara realita dan fantasi yang muncul di dalamnya. Jika *anime* dianggap sebagai bagian dari ideologi Jepang, maka penggemar dari Amerika telah menganggap bahwa budaya Jepang lebih superior dari budaya Amerika sendiri. Para penggemar *anime* di Amerika melakukan berbagai usaha seperti menulis teks *anime*, hingga mempelajari bahasa Jepang agar bisa menikmati video *anime* tanpa adanya bantuan teks terjemahan (*subtitle*) sama sekali.

Dalam kaitannya dengan orientalisme, Allison melihat bahwa Jepang merupakan kasus yang unik mengingat Jepang sudah mengalami westernisasi semenjak era Meiji (tahun 1870). Sehingga menimbulkan pertanyaan terhadap apa yang memotivasi penggemar dari Amerika untuk menonton *anime*. Semangat globalisasi memberikan kesan bahwa tidak ada perbedaan yang mendasar antara budaya Jepang dengan Amerika, sehingga menimbulkan pertanyaan lebih lanjut tentang hegemoni siapa yang sedang bertarung. Sementara perkembangan internet menciptakan komunitas daring (*online*) yang menjadi alat untuk komunikasi dan distribusi antar penggemar.

Pada akhirnya Allison memberikan pertanyaan-pertanyaan umum mengenai fenomena subkultur penggemar *anime* di Amerika. Tindakan mereka berkumpul dan mengenakan kostum tokoh yang telah mereka tonton, menciptakan teks terjemahan (*subtitle*, dikenal dengan istilah *fansub*) untuk didistribusikan, hingga diskursus yang berkembang yang membentuk identitas para penggemar.

<sup>32</sup> [http://www.cornedangel.com/amwess/papers/anime\\_fan\\_subculture.html](http://www.cornedangel.com/amwess/papers/anime_fan_subculture.html).

Penelitian terhadap penggemar *anime* harus dirujuk kepada faktor-faktor subkultur, orientalisme, dan perkembangan komunikasi daring (*online*) yang menjadi materi untuk melihat diskursus di dalamnya.

## 2.6 Konteks Budaya Populer *Tokusatsu* di Indonesia

Meskipun budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia telah ada sejak lama, baru pada awal tahun 2000-an para penggemar budaya populer tersebut bisa lebih leluasa mendapatkan informasi, media, maupun segala hal yang berhubungan dengan budaya tersebut. Hal ini disebabkan oleh semakin populernya penggunaan internet di berbagai kalangan masyarakat di Indonesia. Kegemaran yang telah ada sejak dahulu tetap dipertahankan, bahkan penggemar mendapatkan teks-teks baru yang lebih variatif. Berkat internet, informasi mengenai *tokusatsu* (dan budaya populer lainnya) dengan mudah didapatkan oleh penggemar, menumbuhkan adanya forum-forum daring (*online*) yang membahas segala hal mengenai *tokusatsu*. Adanya forum-forum tersebut menimbulkan diskusi-diskusi berkelanjutan antar sesama penggemar.

### 2.6.1 Kehadiran *Fansub* (*Fan-Subtitled*) dari Penggemar untuk Penggemar

Berkat fenomena internet, para penikmat budaya populer bisa mendapatkan media yang disenangi dengan cara mengunduh di berbagai situs yang khusus mendedikasikan dirinya kepada hal-hal yang berhubungan dengan si penggemar tersebut. Fenomena ini semakin diperkuat dengan munculnya berbagai *fansub*<sup>33</sup> yang sangat membantu penggemar dalam memahami video yang dinikmatinya karena kendala bahasa. Kegiatan *fansub* ini meliputi serial *anime*,

<sup>33</sup> *Fansub* (singkatan dari *fan-subbing* atau *fan-subtitled*) merupakan kegiatan menerjemahkan teks dialog yang ada di dalam suatu video atau tayangan dengan bahasa yang dimengerti oleh target penggemar yang didistribusikan. Video hasil *fansub* sendiri merupakan bentuk produksi budaya baru sebagai manifestasi kreativitas penggemar suatu media (terutama *anime*, *tokusatsu*, dan *dorama* Jepang) yang didistribusikan secara gratis antar sesama penggemar lainnya.

serial *tokusatsu*, serial *dorama* Jepang, bahkan versi film dan OVA<sup>34</sup> dari media yang bersangkutan. Saat ini, sangat langka mencari *anime*, *tokusatsu*, *dorama*, atau film di luar Jepang yang tidak di-*fansub*<sup>35</sup>.



(Gambar 1. *Fansub tokusatsu*)

Pendistribusian media yang telah di-*fansub* dilakukan melalui IRC (*Internet Relay Chat*), dan saat ini populer didistribusikan lewat Bittorrent<sup>36</sup>. Beberapa terjemahan dari *fansub* sering mengalami kesalahan gramatikal (rata-rata *fansub* diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris) akibat keterbatasan pengetahuan bahasa dari *fansubber* sendiri. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah serius karena kesalahan tersebut masih bisa dimengerti, bahkan oleh penggemar yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama.

Kegiatan *fansub* sendiri sampai saat ini masih mengundang perdebatan karena dianggap melanggar hak cipta atas kepemilikan intelektual yang dimiliki oleh masing-masing media yang diterjemahkan tersebut. Namun kegiatan *fansub* ini merupakan kegiatan dari penggemar untuk penggemar dan tidak bermaksud

<sup>34</sup> OVA berarti *Original Video Animation*, biasanya berupa *anime* dengan jumlah episode yang sangat pendek, kadang masih berhubungan dengan serialnya, kadang ada yang sudah berdiri sendiri.

<sup>35</sup> Wawancara dengan seorang *fansubber* di Anime News Network.

<http://www.animenewsnetwork.com/feature/2008-03-11>. Diakses 1 Mei 2010.

<sup>36</sup> Bittorrent merupakan media pengunduhan distribusi data di internet dengan sistem berbagi (*file sharing*).

untuk mencari keuntungan (*profit*), sehingga *fansubber* memiliki kode etik sendiri dan tidak menganggap diri mereka pembajak (*pirating*) media<sup>37</sup>. *Fansubber* biasanya meletakkan kalimat '*This is a free fansub: not for sale, rent, or auction*'<sup>38</sup>, sebagai usaha legitimasi atas kegiatan yang mereka lakukan.

Penggemar *tokusatsu* di Indonesia tetap bisa mengikuti perkembangan serial maupun film *tokusatsu* berkat adanya *fansub* ini. *Fansub* yang paling aktif dan dikenal di bagian *tokusatsu* berasal dari #TV-Nihon yang mendistribusikan hasil *fansub*-nya setiap minggu. Jarak antara penayangan serial televisi dengan perilisan hasil *fansub* rata-rata berjarak 1-2 minggu tergantung dari kinerja dari *fansubber* sendiri. Selain #TV-Nihon, *fansub* yang aktif di *tokusatsu* adalah Order of Zeronos. Namun penggemar di Indonesia lebih sering memilih *fansub* #TV-Nihon karena kualitas terjemahannya yang baik dan pengetahuannya terhadap budaya Jepang yang luas.

### 2.6.2 Fenomena Kegiatan *Cosplay*

Seperti yang sudah penulis jelaskan di bab I, *cosplay* merupakan singkatan dari *costume roleplaying*. *Cosplay* berarti kegiatan menggunakan kostum karakter yang terdapat dalam berbagai media, terutama yang berasal dari media Jepang (*anime*, *tokusatsu*, permainan video, artis J-pop atau J-rock) sebagai bentuk representasi terhadap tokoh fiksi yang terdapat dalam media tersebut. Penggemar melakukan *cosplay* dengan tujuan agar dapat tampil semirip dan serealistis karakter yang ditirunya tersebut.

Fenomena kegiatan *cosplay* di Indonesia bermunculan setelah maraknya berbagai acara (*event*) bertema Jepang dengan mengikutsertakan kegiatan *cosplay*. Kegiatan *cosplay* tidak hanya berpusat kepada karakter yang berasal dari *anime*, tetapi juga pada karakter-karakter yang muncul di *tokusatsu*, permainan video, *harajuku*, maupun karakter orisinal yang terinspirasi dari media yang disukai. Kegiatan *cosplay* tersebut diadakan baik sebagai kompetisi maupun sekedar memeriahkan acara. Di Indonesia, kegiatan *cosplay* tersebut biasanya muncul

<sup>37</sup> *File share and share alike.*

<http://www.nytimes.com/2005/08/21/arts/21solo.html?ex=1282276800&en=91a6bf6f3813c78f&ei=5090&partner=geartest&emc=rss>. Diakses 1 Mei 2010.

<sup>38</sup> Contoh dari *fansub*. [http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol2-4/otaku\\_appendix.pdf](http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol2-4/otaku_appendix.pdf). Diakses 1 Mei 2010.

dalam acara seperti Gelar Jepang (di berbagai universitas), Bunkasai (juga di berbagai universitas), HelloFest, Japan Matsuri, dan berbagai acara lainnya.

### 2.6.3 Penayangan *Tokusatsu* di Indonesia

Sebelum kehadiran media *fansub*, penggemar media populer Jepang selalu bergantung pada penayangannya di berbagai stasiun televisi di Indonesia. Tidak terkecuali bagi penggemar *tokusatsu* yang mendapatkan porsi penayangan yang sangat sedikit. Penayangan serial *tokusatsu* di Indonesia dimulai pada awal 1990-an, dan mengalami *booming* dengan kehadiran serial *Masked Rider BLACK* (diterjemahkan menjadi Ksatria Baja Hitam). Seluruh serial *tokusatsu* maupun versi film yang ditayangkan di Indonesia mengalami proses sulih suara. Sebagai tontonan dengan segmentasi anak-anak, penyulihan suara ini bertujuan untuk memudahkan mereka memahami jalan cerita dari tontonan tersebut (hal yang juga berlaku bagi berbagai acara televisi yang berasal dari Asia, atau negara-negara lain yang tidak berbahasa Inggris). Penulis pernah mengumpulkan data rinci mengenai penayangan *tokusatsu* di Indonesia<sup>39</sup>.

Penayangan serial *tokusatsu* di Indonesia sering dilakukan secara serampangan dengan buruknya terjemahan sulih suara, serta kualitas dari penyulih suara (*voice actor*) yang tidak semirip aslinya. Penyulihan suara tidak hanya pada dialog serial itu saja, melainkan juga pada lagu pembuka yang menimbulkan protes dari penggemar serial *tokusatsu*. Sekarang ini praktik penyulihan (*dubbing*) lagu pembuka dan penutup sudah jarang dilakukan.

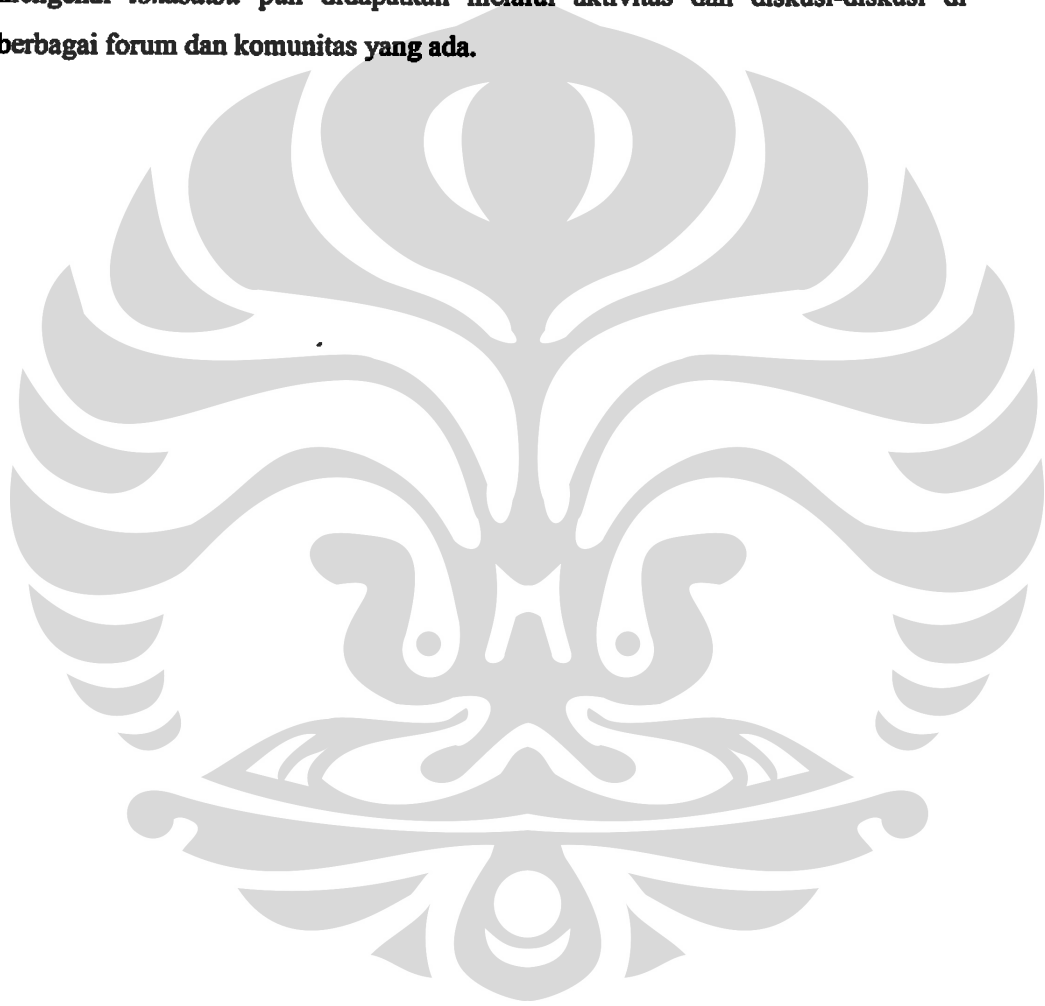
Penayangan serial *tokusatsu* sempat mengalami masalah serius saat Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) merilis daftar tontonan bermasalah di bulan Mei 2008<sup>40</sup>. Salah satu tontonan bermasalah tersebut adalah *Masked Rider Blade* (*Kamen Rider Blade/Tsurugi*) yang ketika itu sedang ditayangkan di ANTV. KPI beranggapan bahwa tayangan tersebut bermuatan kekerasan secara fisik dan psikologis sehingga stasiun televisi tersebut mendapat teguran untuk melakukan perbaikan.

<sup>39</sup> Selengkapnya lihat

[http://airde.multiply.com/journal/item/186/Trivia\\_Tokusatsu\\_yang\\_Ditayangkan\\_di\\_Indonesia](http://airde.multiply.com/journal/item/186/Trivia_Tokusatsu_yang_Ditayangkan_di_Indonesia) (24 November 2008), diakses 1 Mei 2010.

<sup>40</sup> <http://www.kpi.go.id/index.php?etats=detail&nid=381>. Diakses 30 April 2010.

Saat ini penggemar lebih bergantung kepada serial *tokusatsu* hasil *fansub* yang selain bisa diunduh melalui internet, juga dengan mudah ditemukan dalam format DVD bajakan. Serial maupun film *tokusatsu* (beserta *anime*, dan berbagai media yang dibajak lainnya) tersebut dapat ditemukan di pertokoan besar maupun pedagang kaki lima meskipun dengan kualitas yang seadanya. Informasi mengenai *tokusatsu* pun didapatkan melalui aktivitas dan diskusi-diskusi di berbagai forum dan komunitas yang ada.



### **BAB III**

#### **PEMBACAAN KEMBALI (*REREADING*) DAN REPRODUKSI TEKS BUDAYA POPULER *TOKUSATSU* DI KOMUNITAS *TOKUSATSU***

Bab ketiga ini berisi tentang analisa dinamika konsumsi dan budaya penggemar dalam Komunitas *Tokusatsu* Indonesia yakni proses pembacaan kembali (*rereading*) dan reproduksi teks budaya populer *tokusatsu*. Penulis akan menjelaskan analisa hasil observasi dan partisipasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap komunitas ini sesuai dengan yang penulis jelaskan di bab sebelumnya. Bab ini akan terdiri dari dua pembahasan yaitu pembacaan dan aktif Komunitas *Tokusatsu* sebagai komunitas sosial alternatif, dan reproduksi teks terhadap pembacaan aktif dalam Komunitas *Tokusatsu* Indonesia. Fokus penulis kepada kedua pembahasan ini disebabkan oleh hasil observasi penulis terhadap komunitas ini sekaligus mempertegas fokus penelitian penulis yang ingin mengungkapkan aspek budaya penggemar (*fandom culture*) dari sudut pandang konsumsi budaya. Penulis menemukan dua hal tersebut sangat menonjol ditemukan di dalam dinamika interaksi Komunitas *Tokusatsu* ini. Perlu penulis tegaskan sebagai penelitian etnografis, penulis memiliki posisi sebagai peneliti sekaligus juga sebagai penggemar *tokusatsu*, sehingga pemahaman terhadap teks *tokusatsu* maupun aktivitas Komutoku lebih mudah dipelajari.

#### **3.1 Proses Pembacaan Aktif di Komunitas *Tokusatsu* Indonesia**

Dinamika budaya penggemar yang terjadi di Komunitas *Tokusatsu* layaknya fenomena yang umum terjadi pada berbagai komunitas penggemar lainnya. Penggemar melakukan interaksi lebih dari sekedar menikmati (mengonsumsi) teks *tokusatsu* yang digemarinya. Ada berbagai lika-liku yang dihadapi penggemar dalam prosesnya lebih jauh terhadap *tokusatsu*.

Komunitas *Tokusatsu* pun mengalami hal-hal yang dinamis dalam menikmati dan memanfaatkan *tokusatsu*. Kreativitas dan kemampuan sumber

daya yang mereka miliki benar-benar dimanfaatkan secara efisien dan tidak selalu berlebihan dalam mengambil, memaknai, dan menggunakan materi-materi yang mereka ambil dari *tokusatsu* untuk kepentingannya. Penggemar *tokusatsu* yang tergabung di dalam Komunitas *Tokusatsu* memiliki taktik tersendiri dalam melakukan apropriasi (penyesuaian) budaya dan perburuan tekstual (*textual poaching*) yang meluaskan pengalaman seorang penggemar jauh dari kegiatan awalnya dalam mengonsumsi *tokusatsu*. Mereka berpartisipasi aktif dan merubah merubah pengalaman mereka dalam mengonsumsi media ke dalam produksi teks baru, sesuatu yang mereka terapkan di dalam komunitas tempat mereka bersatu.



(Gambar 2. Logo Komunitas Tokusatsu)

Pandangan mengenai budaya penggemar yang selama ini ditertawakan atau dipatologikan tidak bisa dihindarkan oleh Komunitas *Tokusatsu*. Pemahaman dalam konteks negatif tersebut terjadi karena masih skeptisnya pandangan masyarakat terhadap komunitas ini yang dianggap berkiblat pada budaya asing, tidak nasionalis, kumpulan manusia-manusia autis, dan berbagai sindiran lainnya. Isu ini memang telah sedikit bergeser dari pandangan sebelumnya yang menganggap bahwa penggemar *tokusatsu* masih kekanak-kanakan (dan rata-rata tayangan *tokusatsu* memang diperuntukkan untuk segmentasi anak-anak jika tidak bisa disebut untuk semua umur).

### **3.1.1 Pembuatan Kostum dari Busa Hati, Usaha Apropriasi terhadap Tokusatsu di Komunitas Tokusatsu**



Beberapa penggemar serial *tokusatsu* dan anggota Komunitas *Tokusatsu* yang menghadiri acara *gathering* Komutoku datang dengan memamerkan kostum hasil ciptaan sendiri dan memperagakan berbagai aksi yang berkaitan dengan si tokoh yang sedang diperankan. Ada yang mengenakan kostum *Kamen Rider Faiz*, *Kamen Rider ZX (Z Cross)*, *Kamen Rider Orga*, *Kamen Rider Caucasus*, *Shinken Green*, dan *Komutoku Senshi Legion*. Mereka datang selain untuk meramaikan suasana, juga karena Komutoku hendak menunjukkan sesuatu kepada para penggemar *tokusatsu* lainnya bagaimana kreativitas mereka dalam menciptakan kostum-kostum semirip mungkin dengan karakter aslinya yang biasa mereka tonton. Ada yang sedikit kurang proporsional, ada yang terlihat jauh dari aslinya, ada yang diciptakan persis seperti aslinya. Komutoku hendak menunjukkan bagaimana keterbatasan dana dan bahan bisa diakali tetapi kepuasan yang didapat tidak kalah dari kostum asli yang dilihat di layar kaca. Komutoku dalam setiap *gathering* yang penulis observasi memberikan *workshop* pembuatan helm dan kostum yang digunakan dalam kegiatan *cosplay*. Kegiatan seperti ini selain dilakukan saat *gathering*, juga merupakan kegiatan yang sering dilakukan Komutoku ke berbagai sekolah-sekolah seni yang tertarik melihat proses pembuatan kostum tersebut.

Sudah menjadi keharusan dalam kegiatan *cosplayer* dituntut kreativitas masing-masing dalam menghidupkan karakter yang disukai melalui aktivitas menciptakan kostum sendiri. Menghidupkan dan merepresentasikan karakter fiksi telah menjadi suatu tren sekaligus kegiatan kreatif yang dilakukan seorang penggemar. Rata-rata helm dan kostum yang diciptakan sendiri oleh penggemar<sup>41</sup> menggunakan bahan yang terbuat dari busa hati (*styrofoam*<sup>42</sup>). Bahan busa hati ini termasuk mudah didapatkan dan penggunaannya sudah umum dipakai oleh berbagai *cosplayer* yang ada di Indonesia.

Usaha penggemar *tokusatsu* yang tergabung dalam Komunitas *Tokusatsu*) dalam menggunakan bahan busa hati untuk menciptakan kostum dan helm karakter merupakan bentuk apropriasi maupun penyesuaian terhadap berbagai keadaan yang dihadapi oleh si penggemar. Seorang penggemar telah

<sup>41</sup> Rata-rata figur *superhero* yang ada di *tokusatsu* menggunakan topeng atau helm dan armor (*tector*) dalam wujud *superhero*-nya.

<sup>42</sup> Bahan yang sama dipakai untuk pembuatan sandal jepit.

mengaplikasikan kegiatan *textual poaching* (mengambil atau berburu teks) dengan mengambil materi-materi yang dibutuhkan lalu berkreasi menciptakan produk baru ciptaan penggemar sendiri.

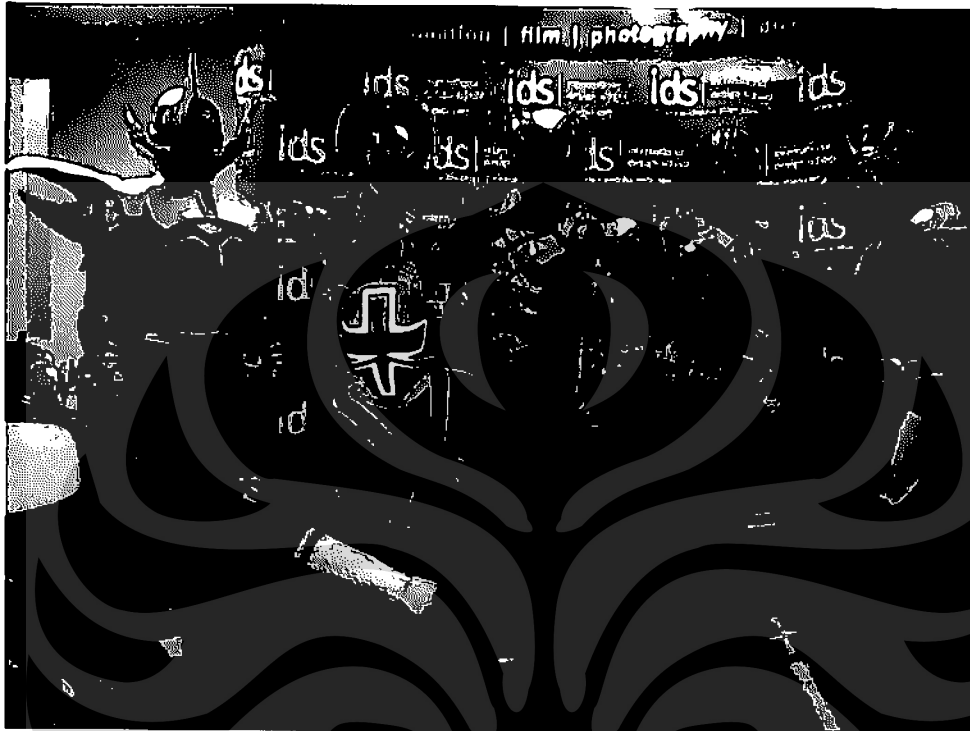
*“Intinya untuk masalah kostum tidak terlalu mahal. Untuk bahan baku sendiri kan dari busa hati. Kita untuk membuat kostum sentai aja hanya perlu seratus ribu bisa. Bulan Maret kemarin waktu bikin Geki Violet habis dua ratus ribu. Yang mahal kebanyakan untuk costume-maker itu adalah uang kerjanya, upahnya, kreativitasnya. Jadi ingin buat kostum, gabung aja sama kita dulu, nanti kita tanya-tanya, kita ajari caranya. Kalau udah tahu kan bisa bikin sendiri, dengan bahan seadanya, jadilah kostum tokusatsu. Yang kita sendiri belajar salah satunya costume-maker dari Malang tuh, dia bikin bahan dari kertas koran. Orang kan mikir bahan kostum tokusatsu itu dari resin, fiber, yang harganya mahal-mahal. Semua tergantung versi kita-kita aja. Makin tinggi kreativitas kita, semakin bisa kita mengolah kostum-kostum tersebut. Jangan takut harganya mahal atau ga bisa. Contohnya sini, Kamen Rider ZX (Z Cross). Kalau kita lihat ini bahannya semuanya dari busa hati. Perkiraan saya sendiri bisa habis tidak sampai dua ratus ribu. Atau memanfaatkan bahan-bahan bekas juga bisa.*

*Ada yang berkeinginan membuat kostum tokusatsu tapi tidak tahu caranya, silahkan gabung sama kita dulu, ngobrol-ngobrol, kita terbuka orangnya. Yang penting satu aja, kita sama-sama suka Tokusatsu. Gabung aja sama kita. Bahkan saya sendiri kadang-kadang membantu membuat helm atau armor, kalau udah teman ya bisa aja dibuatin. jadi intinya jangan makai harga atau apa-apa kalau di Komunitas Tokusatsu”.*<sup>43</sup>

Penggemar *tokusatsu* tidak harus terkungkung oleh bahan-bahan pembuatan kostum yang mahal seperti yang terbuat dari *resin* maupun *fiberglass*. Penggemar tidak harus menuruti tampilan seperti aslinya yang mereka lihat di serial maupun film *tokusatsu* aslinya yang kostumnya dibuat dan dikerjakan secara professional untuk kepentingan pengambilan gambar. Penggemar menciptakan kostum *tokusatsu* demi kepentingan artistik. Sebagai wujud kecintaan terhadap tokoh yang digemari, mereka mengambil pokok-pokok terpenting dari teks *tokusatsu* awal (terutama dari segi desain dan koreografi) lalu

<sup>43</sup> Rahmad Prabowo dalam sesi tanya jawab *Gathering Komutoku*

melakukan artikulasi dan apropriasi terhadap teks tersebut dengan menciptakan kostum sendiri yang ditampilkan persis seperti aslinya.



(Gambar 3. Para *Cosplayer* Komutoku beraksi dengan kostum buatan sendiri)

Dengan penegasan bahwa pembuatan kostum yang terbuat dari busa hati terhitung murah, penggemar menemukan solusi bagaimana menghidupkan karakter fiksi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Mereka mampu menghidupkan dan merepresentasikan karakter-karakter tersebut dekat dengan kehidupan si penggemar maupun kepada penggemar lainnya. Keterbatasan pembuatan kostum yang terbuat dari busa hati seperti tidak terlalu proporsional, tidak terlalu persis seperti aslinya dengan mudah diakali oleh penggemar lewat penghayatan karakter yang sedang diperankan.

*"Saya tidak bisa menolak, cosplay yang pertama dilihat itu adalah kostumnya. Tapi yang paling penting adalah penghayatannya, bagaimana kita menjiwai seorang karakter, misalnya anime atau tokusatsu. Kita di SAT ini kita konsepnya jangan hanya bisa pakai kostum doang. Tapi hayatilah karakter kalian, sampai ke gerakan-gerakan terkecilnya. Cara menoleh misalnya, mungkin dalam sehari-hari biasa aja, tapi contohnya pas menjadi Naruto, tiba-tiba menoleh tahu-tahu sudah bergaya ala Naruto.*

***Salah satu yang terpenting tadi saya bilang adalah kostum, kalau tidak didukung sama gerakan-gerakan yang oke, jadinya cuma pajangan”<sup>44</sup>***

***“Dulu sih saya mengakui kalau kostum saya tersebut jauh dari bentuk aslinya, cuma menyiasatinya dengan cara penghayatan. Kita bisa menghayati perasaan karakter tersebut, orang pasti bakal melihatnya mirip.***

***Saya berusaha membuat diri saya semirip mungkin, karena yang menggemari karakter tersebut bukan hanya saya, misalnya saja ada orang lain, kalau saya tidak mirip saya takutnya orang tersebut kecewa”<sup>45</sup>***

Penggemar yang tergabung di dalam Komutoku menemukan solusi ideal dalam memaknai figur-figur yang telah mereka tonton dan konsumsi, bahwa penggunaan kostum saja tidak cukup untuk merepresentasikan karakter mengingat target mereka menggunakan kostum untuk dipertontonkan kepada orang lain. Di sini terlihat bahwa untuk merepresentasikan kembali karakter, mereka hanya mengambil desain dan koreografi (gerakan-gerakan yang identik dengan si karakter, idealnya disebut *gimmick*) dari teks *tokusatsu* awal yang mereka tonton. Penghayatan pun menjadi keharusan agar si karakter yang diperankan benar-benar mendekati aslinya. Keterbatasan akan bahan-bahan, dana, maupun sumber daya lainnya tidak menghalangi pembaca dalam menguasai teks *tokusatsu*. Mereka tidak melakukan observasi terhadap karakter *tokusatsu* dari jarak jauh agar mereka mampu meniru, memperagakan, dan menampilkan karakter seperti aslinya. Penggemar melakukan banyak cara dalam menguasai teks awal dan mengambil apa yang terpenting di dalamnya lalu menggunakannya untuk kepentingan si penggemar.

Penggemar *tokusatsu* menyadari adalah hal yang tidak mungkin memiliki apalagi melihat kostum yang mereka tonton dalam bentuk aslinya. Kostum tersebut adalah properti yang dimiliki oleh produsen serial atau film *tokusatsu* yang hanya muncul melalui apa yang mereka tonton. Namun kedekatan penggemar terhadap teks *tokusatsu* bahkan secara emosional telah mengilhami

<sup>44</sup> Eric Purnomo dalam sesi SAT *Gathering* Komutoku

<sup>45</sup> Wawancara dengan Rahmad Prabowo.

mereka mengembangkan diri dan melakukan reappropriasi teks *tokusatsu* dengan kehidupan pribadi si penggemar<sup>46</sup>.



(Gambar 4. Cosplayer Komutoku)

Penggemar *tokusatsu* di Komutoku diberi kebebasan dalam berkreasi menciptakan kostum karakter yang mereka idolakan. Lebih dari itu, Komutoku sendiri menyediakan wadah bagi para penggemar untuk terlibat langsung dan aktif dalam pembuatan kostum. Para penggemar *tokusatsu* yang sudah mahir dalam menciptakan kostum selalu memberi kesempatan kepada penggemar lainnya yang ingin mempelajari bagaimana membuat kostum yang terbuat dari bahan busa hati.

Busa hati merupakan solusi kepada para penggemar yang ingin menciptakan kostum karakter *tokusatsu* karena masih adanya pandangan bahwa menciptakan kostum membutuhkan dana yang besar karena terbuat dari bahan-bahan resin atau *fiberglass* seperti yang mereka tonton di televisi. Seorang tokoh

<sup>46</sup> Salah satu usaha yang paling ideal dalam meniru kostum karakter superhero tokusatsu adalah dengan melihat langsung desain dan proporsi karakter tersebut melalui mainan atau *action figure*. Mainan merupakan contoh paling dekat bagi seorang penggemar dalam usahanya menikmati dan menguasai teks tokusatsu, meskipun dalam skala yang lebih kecil.

atau karakter yang ada di *tokusatsu* hadir dan direpresentasikan dalam wujud yang sama, tetapi dalam konteks yang berbeda. Karakter jagoan (*superhero*) dalam *tokusatsu* muncul dengan desain kostum unik untuk menghadapi kejahatan, penggemar *tokusatsu* di Komutoku muncul dengan konteks artistik dan diperagakan di depan umum sebagai manifestasi pembacaan (penciptaan) kembali terhadap *tokusatsu* tersebut.

Cara pandang yang demikian sesuai dengan pemahaman yang dilakukan De Certeau dalam kaitannya dengan *textual poaching* bahwa penggemar tidak ditarik ke dalam dunia fiksi seperti yang diinginkan oleh produser (penguasa teks) melainkan mereka masuk ke dalam dunia yang mereka ciptakan sendiri dari materi-materi yang mereka dapatkan ketika menonton (membaca) teks yang dikonsumsi. Mereka pun tidak benar-benar menguasai teks *tokusatsu* secara keseluruhan, bahkan penggemar kadang kala harus tunduk pada ideologi yang diterapkan oleh sistem narasi yang ditawarkan. Namun penggemar, seperti halnya pemburu, hanya memanfaatkan kedekatannya dengan teks dan mampu menjaga jaraknya, dengan membiarkan diri mereka menikmati teks tersebut karena mereka menguasai lapangannya dengan caranya sendiri. Dengan mengintegrasikan media yang telah dikonsumsi ke dalam kehidupan mereka sehari-hari (menciptakan kostum dari bahan yang terbuat dari busa hati bukan dari bahan resin atau *fiberglass* seperti aslinya), seorang penggemar dapat mengonsumsi dan menggunakan teks *tokusatsu* tersebut secara utuh sebagai sumber kreativitas mereka (Jenkins, 1984:64).

Kreativitas yang dikembangkan oleh penggemar *tokusatsu* di Komutoku adalah usaha mereka memaknai berbagai teks yang dikembangkan bersama-sama. Mereka tidak bekerja sendiri-sendiri, melainkan bekerja dengan adanya interaksi antar penggemar yang menerima konvensi pembuatan kostum yang terbuat dari busa hati. Disini pentingnya interaksi antar penggemar dalam melihat hubungan antara seorang penggemar dengan teks. Mereka menonton (membaca) dan menerima teks budaya Jepang *tokusatsu* dengan kompleks dan melibatkan penggemar lainnya. Mereka sudah disatukan oleh kesenangan dan ketertarikan kepada media yang sama, namun penerimaan suatu serial atau film *tokusatsu* (teks) tidak pernah berjalan sendiri-sendiri. Antara penggemar saling mengisi satu

sama lain dan mereka menciptakan konvensi sendiri yang saling berterima sebagai tindak lanjut interaksi dalam komunitas.

Desain dan koreografi hanyalah bagian kecil dari teks yang telah diburu oleh penggemar *tokusatsu* di Komutoku sebagai wujud kecintaan terhadap karakter yang telah dikonsumsi. Di satu sisi mereka tetap tunduk pada pandangan ideologi para ekonomi skriptual (para produsen serial dan film *tokusatsu*) dengan mengonsumsi dan membeli berbagai benda-benda yang berhubungan dengan *tokusatsu*. Namun di sisi lain penggemar pun mengembangkan kreativitasnya dan selalu bernegosiasi dengan teks yang dinikmatinya dengan berbagai sikap yang mereka terapkan terhadap teks tersebut. Mereka menginginkan karakter tersebut menjadi nyata dan direpresentasikan atas dasar estetika dan kepuasan pribadi. Menciptakan kostum dan menjadi *cosplayer* membuat mereka tetap dekat dengan teks *tokusatsu* sekaligus mampu menjaga jarak dengan tidak menjadi pasif yang hanya sebatas konsumsi belaka. Jenkins menegaskan:

*The distance from the fiction helps to explain how fans can pull the program close to them and still remain partially free of its ideological positioning. Yet, paradoxically, the closeness the fans feel toward narratives and characters motivates their extensive reworking and reappropriation of those materials (1992:68)*

Dinamika yang terjadi diantara penggemar dalam menonton (membaca) dan berkreasi (menerima) terhadap teks (serial dan film *tokusatsu*) merupakan contoh nyata bagaimana penggemar *tokusatsu* di Komutoku bukan penggemar pasif yang sekedar menerima dan mengonsumsi teks lalu beralih ke teks lain tanpa tindak lanjut. Penerimaan mereka terhadap *tokusatsu* mereka salurkan dan saling berbagi dengan penggemar lainnya dalam bentuk interaksi sosial. Wadah yang diberikan Komutoku dalam *workshop* (pelatihan) pembuatan helm dan kostum *tokusatsu*, sekaligus penyesuaian terhadap bahan tetapi tetap bercita rasa seperti jagoan yang diidolakan di televisi merupakan kekuatan interaksi antar penggemar *tokusatsu* dalam membaca kembali apa yang sedang mereka gemari.

Mereka berkreasi dalam keterbatasan faktor ekonomi (dana) yang memang menjadi kendala utama seorang penggemar yang menikmati suatu tontonan.

Dinamika seperti di atas sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Michel de Certeau bahwa pembaca tidak hanya sekedar membaca, namun mampu memanfaatkan situasi terhadap objek yang sedang dibacanya. Interaksi mereka terhadap *tokusatsu* yang intensif telah membuat mereka berkembang lebih jauh.

*Every reading modifies its object.... The reader takes neither the position of the author nor an author's position. He invents in the text something different from what they intended. He detaches them from their (lost or accessory) origin. He combines their fragments and creates something unknown" (De Certeau, 1984: 169)*

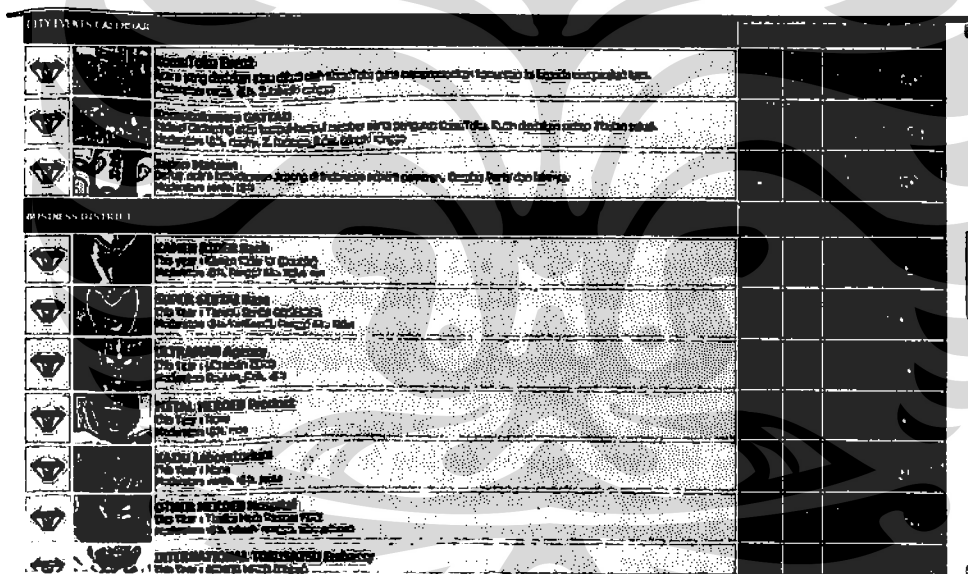
Aktivitas seorang penggemar (dalam konteks De Certeau, pembaca) tidak bisa lagi dipandang sebagai usaha untuk memulihkan makna yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang (*author*), namun juga menggunakan materi-materi yang dipinjam dari si pengarang tersebut agar sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari si penggemar tersebut. Jenkins (1992) menegaskan "*this modification need not to be understood as textual "disintegration" but rather as home improvements that refit prefabricated materials to consumer desires. The text becomes something more than what it was before, not something less" (53).*

Para penggemar *tokusatsu* yang tergabung di dalam Komunitas *Tokusatsu* mengalami berbagai modifikasi-modifikasi pemahaman, pemaknaan, maupun penggunaan teks yang mereka konsumsi. Pembacaan dan penerimaan tekstual yang dilakukan di Komutoku menunjukkan dinamika yang kompleks dari kegiatannya yang terlihat sederhana. Penggemar menilai artikulasi pemaknaan dalam pakaian (kostum untuk *cosplay*) sebagai bagian dari usaha mereka menggemari suatu teks yang melibatkan emosi kedekatan mereka dengan teks tersebut. Ini membuktikan bahwa bagi seorang penggemar *tokusatsu* (dan penggemar teks budaya populer lain pada umumnya), kegiatan menonton (membaca) serial atau film *tokusatsu* adalah sebuah permulaan, bukan akhir dari proses mengkonsumsi teks (media).



### 3.1.2 Forum Daring (*Online*) sebagai Wadah Diskusi Antar Penggemar

Diskusi atau pembicaraan antar penggemar merupakan salah satu unsur terpenting dalam menikmati karya *tokusatsu* yang ditonton atau dikonsumsi. Komutoku menyediakan wadah untuk berdiskusi tersebut melalui Forum Komutoku yang tersedia di situsnya. Penyediaan forum yang khusus berdedikasi untuk membicarakan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *tokusatsu* seiring dengan semakin banyaknya penggemar berinteraksi dengan internet sekaligus kecenderungan melakukan komunikasi secara virtual. Di dalam forum daring (*online*) seorang penggemar dapat berinteraksi lebih jauh terhadap berbagai topik yang disenanginya.



(Gambar 5. Tampilan situs forum Komutoku)

Format forum daring (*online*) tersebut sangat unik dan berbeda dari forum-forum umum lainnya, yakni dengan format kota, dimana moderator dipimpin oleh seorang walikota. Format forum tersebut terdiri dari berbagai segmen yang memakai bagian-bagian wilayah kota lengkap dengan semua kosakata yang berkaitan dengan kota maupun *tokusatsu*. Pembicaraan mengenai serial dan film *tokusatsu* berada dalam segmen *business district* (analogi terhadap bagian terpenting di wilayah kota sekaligus terpenting di *tokusatsu*) dan penamaan

bagian-bagian forum tersebut merupakan penggabungan dua kata dari genre *tokusatsu* dan nama gedung yang biasa ada di wilayah perkotaan. Sub forum tersebut terdiri dari *Kamen Rider Bank*, *Super Sentai Base*, *Ultraman Agency*, *Metal Heroes Precint*, *Kaiju Laboratorium*, *Other Heroes Hospital*, dan *International Tokusatsu Embassy* yang khusus membahas *tokusatsu* yang bukan berasal dari Jepang.

Selain pembicaraan mengenai serial dan film *tokusatsu*, forum ini juga menyediakan berbagai ruang pembicaraan lainnya seperti jadwal *gathering* dan *event* yang diselenggarakan, *trade center* sebagai forum jual beli di Komutoku, *public library* sebagai tempat berbagi gambar, film, atau lagu *tokusatsu*, hingga *public telephone* yang khusus membicarakan hal-hal yang bukan membahas tentang *tokusatsu*. Semua forum tersebut diatur menurut peraturan yang berlaku dan dipimpin oleh moderator di berbagai sub forum. Forum ini memberikan kesempatan seluasnya kepada siapapun yang menggemari *tokusatsu* untuk terlibat aktif dan turut meramaikan suasana layaknya keramaian yang ada di kota.

*"Forum kita berkonsep kota, itu pada awal rencananya kita pengen beda dari yang lain. Di forum lain kan kesannya kaku, kita pertama pengen bersifat informal, jadi kita pengen have fun dalam forum itu. Jadi kita mengusahakan konsep yang tidak membosankan, terus kita juga bisa juga mengaplikasikan kegiatan dari tokusatsu yang banyak diadakan di kota. Karena tokusatsu sekarang banyak berseting di kota. Terus udah ga jamannya lagi di padang rumput dan lain sebagainya gitu. Dan karena jumlah member kita saat ini belum banyak, kayaknya pamali kalau kita langsung bilang Komutoku adalah sebuah negara kecuali kalau kita mau menyaingi negara Vatikan. Yang jumlahnya sedikit tapi ngomongnya negara. Tapi ga lah, kita akan bertumbuh terus. Pada saatnya nanti jumlahnya melebihi kapasitas, kita akan mengubah menjadi lebih besar lagi, sesuai pertumbuhan"<sup>47</sup>.*

Disini terlihat bagaimana Komutoku membuat semua penggemar *tokusatsu* merasa nyaman bergabung ke dalam forum daring tersebut dikarenakan konsepnya yang berseting kota dan bersifat informal. Penggemar mampu menghubungkan pengalaman pribadinya terhadap *tokusatsu* melalui berbagai sub-

<sup>47</sup> Richfield Edbert dalam sesi tanya-jawab Gathering Komutoku.

forum yang telah disediakan. Selain mengikuti pola setingan berbagai serial maupun film *tokusatsu* yang kebanyakan berada di kota, format kota mencerminkan bagaimana komunitas ini berasal dan tipikal khalayak mana yang mengaksesnya. Umumnya penggemar *tokusatsu* berasal dari kota yang telah mengakses berbagai serial dan film *tokusatsu* dengan mudah melalui berbagai sumber, berbeda dengan penggemar yang bukan berasal dari kota yang belum memiliki akses yang memadai. Pembicaraan yang dilakukan di forum menjadi lebih terbuka dan bersifat informal karena keterlibatan mereka secara emosional terhadap teks budaya yang dikonsumsi.

Penulis menemui kesulitan dalam menelaah dan mendokumentasikan forum Komutoku ini, selain karena saat melakukan penelitian forum tersebut mengalami masalah dengan *server*, penelitian terhadap pembicaraan fans memang cukup sulit ditelaah dan didokumentasikan (Jones, 1980, dalam Jenkins, 1992: 81). Namun penulis dapat melihat bahwa diskusi antar penggemar yang disediakan lewat forum daring (*online*) memiliki fungsi yang sama dengan pembicaraan antar penggemar dalam kehidupan sehari-hari. Penggemar dapat menciptakan lingkungan yang nyaman untuk membicarakan berbagai topik yang berkaitan dengan *tokusatsu* dengan identitas mereka yang benar-benar sebagai penggemar. Dengan ruang seperti forum tersebut, penggemar dapat melampiaskan kedekatan mereka secara personal terhadap teks yang dikonsumsi kepada penggemar lain yang mengonsumsi teks yang sama.

Forum Komutoku menjadikan berbagai serial maupun film *tokusatsu* menjadi objek yang selalu diantisipasi dan dijadikan bahan pembicaraan setiap harinya. Semua hal tersebut dibantu oleh adanya situs internet lainnya seperti YouTube, video *fansubbing*, maupun kemampuan penggemar dalam menterjemahkan dan menginterpretasikan setiap kejadian dan plot yang terjadi di dalam serial atau film tersebut. Serial dan film *tokusatsu* yang diperbincangkan diberi jalan cerita (istilahnya populer disebut *spoiler*) bagi penggemar yang penasaran dan tidak sempat mengikuti atau ketinggalan informasi sebelumnya. *Spoiler* menjadi penting untuk menjembatani pengetahuan antar penggemar dalam mengikuti serial dan film yang sedang diperbincangkan.

Selain serial dan film, forum ini juga memberikan ruang bagi penggemar untuk saling berbagi informasi, pengetahuan, maupun materi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *tokusatsu* itu sendiri seperti rumor atau pun gosip tentang serial yang sedang berlangsung, informasi yang berkaitan dengan para aktor atau artis yang terlibat di dalam *tokusatsu*, maupun hal-hal bersifat trivial lainnya. Semua dibagi-bagi kepada seluruh penggemar yang berkecimpung di dalam forum dalam bentuk hasil scan majalah *tokusatsu* (seperti dari NewType, Hobby Japan, dan lain-lain) maupun informasi langsung dari situs media *tokusatsu* yang bersangkutan. Selain itu, forum juga menyediakan ruang untuk berbagi konten-konten *tokusatsu* seperti *desktop wallpaper*, *fan artwork*, *photobook scan*, *magazine scan*, tautan untuk mengunduh *Single* atau *Original Soundtrack* dari *tokusatsu* yang disenangi, maupun adanya bagian khusus jual-beli benda-benda *tokusatsu*.

Penggunaan format kota secara tidak langsung memberi kenyamanan tersendiri bagi para penggemar *tokusatsu* yang tergabung di dalam Komutoku, karena penggemar telah merasa berada di tempat yang tepat. Format kota dekat dengan kehidupan pribadi banyak penggemar dengan segala kehidupan di dalamnya. Hal ini juga diperkuat dengan penggunaan berbagai nama lokasi atau gedung yang biasa mereka lihat dan mereka datangi sehari-hari.

Komutoku menyediakan forum daring (*online*) sesuai visinya yang ingin menjadi wadah para fans *tokusatsu* setanah air untuk menyalurkan hobi dan saling berinteraksi satu sama lain<sup>48</sup>. Hal ini sesuai dengan karakteristik penggemar yang selalu mengambil teks budaya dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

*... fans draw texts close to the realm of their lived experience; the role played by rereading within fan culture; and the process by which program information gets inserted into ongoing social interactions (Jenkins, 54)*

Interaksi sosial antar penggemar menjadi krusial karena disinilah mereka bisa menjadi diri mereka apa adanya sebagai penggemar. Saling diskusi dan berbagi tersebut mampu mengubah interpretasi seseorang terhadap suatu teks *tokusatsu* menjadi respon kolektif yang diciptakan bersama-sama.

<sup>48</sup> Korespondensi pribadi dengan Richfield Edbert

### 3.1.3 Komunitas *Tokusatsu* sebagai Komunitas Sosial Alternatif

Menyatukan berbagai penggemar *tokusatsu* di Indonesia bukanlah masalah mudah. Seperti yang terjadi pada penggemar *anime*, maupun rata-rata penggemar budaya populer lainnya, penggemar serial dan film *tokusatsu* selalu diidentikkan dengan sifat kekanak-kanakan karena segmentasi *tokusatsu* yang rata-rata memang ditujukan untuk anak-anak. Para penggemar tersebut malu untuk menunjukkan identitas mereka sebagai penggemar *tokusatsu* di depan khalayak umum karena adanya pandangan stereotip seperti demikian. Selain itu, ada beberapa penggemar *tokusatsu* yang hanya menyukai satu atau sedikit sub-genre *tokusatsu* yang digemari (misalnya hanya menyukai *Kamen Rider* saja, tetapi tidak dengan *Super Sentai*), penggemar tersebut tidak benar-benar menyukai *tokusatsu* secara menyeluruh.

Komutoku dibentuk bertujuan untuk menjadi wadah bagi para penggemar *tokusatsu* di Indonesia agar bisa saling berinteraksi satu sama lain. Komutoku hadir didasari atas semangat ingin mempersatukan penggemar *tokusatsu* dalam satu wadah yang non-blok dalam pengkategorian *tokusatsu* itu sendiri sekaligus ingin memperkenalkan *tokusatsu* secara lebih luas kepada masyarakat awam di Indonesia sebagai tontonan yang layak dikonsumsi semua umur<sup>49</sup>. Selain itu Komutoku juga ingin membangun industri *superhero* Indonesia sebagai wujud ingin menumbuhkan rasa cinta terhadap jagoan lokal (*local hero*) yang dimiliki sendiri, tidak hanya selalu berkiblat kepada serial atau film produksi luar negeri.

Komutoku, seperti halnya berbagai komunitas penggemar budaya populer lainnya, menjadikan diri mereka sebagai komunitas sosial alternatif kepada masyarakat yang memiliki kegemaran terhadap *tokusatsu*. Komutoku menawarkan komunitas yang didasari keinginan penggemar untuk berafiliasi, menjalin persahabatan, dan membentuk komunitas itu sendiri (*the desire for affiliation, friendship, community*).

---

<sup>49</sup> Korespondensi pribadi dengan Richfield Edbert.

*"Itulah bedanya kita, komunitas dengan klub. Intinya teman bantu teman. Kita perlu tekankan Komutoku itu komunitas. Dan arti komunitas itu artinya semua lapisan masyarakat bisa gabung, bisa pokoknya sama lah hobinya, pokoknya interest-nya bisa sama-sama maju. Kita bukan klub, jadi jangan takut, ga ada persyaratan aneh-aneh. Kita harus punya ini itu baru bisa gabung, ga seperti itu, Kita bebas banget".*

Komutoku menegaskan bahwa mereka bukan klub dimana para anggotanya harus memiliki sesuatu agar bisa diterima di dalam klub tersebut. Komutoku adalah komunitas yang siapa saja bisa bergabung, memiliki hobi dan keinginan yang sama. Budaya penggemar memiliki ruang adanya komitmen pada nilai-nilai yang lebih demokratis (Jenkins, 1992: 288) seperti yang telah diterapkan oleh Komutoku.



(Gambar 6. Suasana gathering Komutoku)

Secara tidak langsung, Komutoku menawarkan utopia kehidupan sosial yang didasari semangat persahabatan, afiliasi, maupun berkomunitas tersebut. Penggemar yang tergabung di dalam Komutoku menemukan sesuatu yang lebih dari sekedar hubungan antar penikmat *tokusatsu*, mereka menemukan ruang identitas mereka sebagai penggemar dan merasakan kehidupan yang ideal dari

kegemaran mereka. Penggemar berartikulasi terhadap rasa solidaritas yang mereka rasakan diantara sesamanya di dalam Komutoku dan segala perasaan yang mereka alami terhadap serial atau film *tokusatsu* yang mereka senangi.

Komutoku, seperti halnya budaya penggemar, memiliki karakteristik seperti yang dijelaskan oleh Fiske (1989, dalam Jenkins 1992: 279) bahwa *fan culture construct a group identity, articulates the community's ideals, and defines its relationship to the outside world, fan culture exists independently of formal social, cultural, and political institutions; its own institutions are extralegal and informal with participation voluntary and spontaneous*. Komutoku juga telah menjadi sumber kesenangan (*pleasure*) bagi para penggemar *tokusatsu* di Indonesia, memberikan utopia yang tidak mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Komutoku sebagai sebuah komunitas penggemar terkadang menghadapi berbagai masalah maupun mengalami konflik terhadap cara pandang dan sikap Komutoku yang berkiblat kepada kebudayaan asing. Komutoku tidak bisa menghindar dari kenyataan bahwa komunitas penggemar selalu terlibat masalah dan konflik (Jenkins, 1992: 288). Tuduhan yang paling jelas diarahkan kepada Komutoku adalah bahwa Komutoku dianggap tidak nasionalis. Pandangan ini muncul bukan tanpa sebab, melihat fenomena penayangan televisi di Indonesia yang minim figur jagoan lokal untuk diidolakan oleh masyarakat Indonesia (terutama untuk anak-anak). Produksi film-film maupun serial bertema *superhero* selalu didominasi oleh produksi luar negeri yang mutunya sangat baik.

Hal ini menjadi hal serius yang dibahas di Komutoku, dalam suatu kesempatan, Komutoku pernah dipojokkan oleh sebuah artikel yang dimuat di harian ibukota.

*"Dan Komutoku terus akan mengekspos diri di tengah masyarakat awam. Walaupun kita sering dipojokkan sama media. Kenapa sih harus Jepang? Ada artikel koran judulnya 'Terbius Jagoan Jepang'. Kalau menurut gue, itu judul rada-rada menyudutkan kita. Kesannya ya negatif kan, tapi ga apa-apa. Yang namanya orang terkenal kan makin lama makin banyak gosip kan, jadi itu bukti kalau Komutoku sudah merakyat."<sup>50</sup>*

<sup>50</sup> Richfield Edbert dalam acara gathering Komutoku, penulis tidak berhasil menemukan artikel yang dimaksud.

Hal ini pernah dijelaskan oleh Richfield Edbert dalam korespondensi pribadi dengan penulis:

*"Ada sebab ada akibat. Mostly dari member dan pendiri Komutoku adalah orang-orang yang tumbuh dewasa dengan hiburan dari luar negeri. Pengetahuan akan jagoan Indonesia hanya sedikit, apalagi generasi sekarang yang sudah asing sama sekali dengan keberadaan jagoan lokal. Jadi bukan karena kami tidak cinta karya bangsa sendiri, tapi karena kami sulit mencari eksistensi mereka. Film mereka susah didapat, bahkan untuk di-remake agar mengikuti perkembangan zaman saja susah. Sementara film dari luar negeri terus menyerbu penggemar di Indonesia dengan segala inovasi baru yang makin memuaskan kebutuhan penonton. Selain itu juga karena penggarapan film jagoan lokal tidak pernah serius seperti film jagoan luar negeri. Tidak bisa disangkal kemasan produk yang baik pasti lebih digemari daripada yang asal-asalan".<sup>51</sup>*

Menurut Richfield Edbert, generasi penggemar *tokusatsu* di Indonesia didasari kenyataan bahwa ketiadaan jagoan lokal membuat generasi penggemar tersebut beralih kepada figur-figur kepahlawanan yang muncul dalam penayangan serial televisi ketika itu. Ketika mereka memanifestasikan kembali kesenangan mereka terhadap serial dan film *tokusatsu* dalam bentuk komunitas, pandangan miring pun berdatangan. Sehingga tuduhan akan komunitas yang tidak nasionalis menjadi isu utama di Komutoku.

Komutoku menanggapi hal ini dengan mengembangkan konsep "*local hero*" sebagai wujud kecintaan mereka terhadap budaya negeri sendiri. Hal ini selain sebagai jawaban atas tuduhan negatif tersebut, juga didasari atas keinginan memiliki jagoan lokal.

*Karena dasar itulah Komutoku terus mendorong generasi muda untuk berani membuat terobosan dalam industri film jagoan lokal supaya dengan standar dari film yang kami gemari ini dapat membangkitkan jagoan Indonesia dalam kualitas internasional. Inilah bukti bahwa kami komunitas penggemar Jepang yg nasionalis karena peduli terhadap bangsa sendiri.<sup>52</sup>*

<sup>51</sup> Korespondensi pribadi

<sup>52</sup> Korespondensi pribadi dengan Richfield Edbert



Hal ini sesuai dengan visi Komutoku yang ingin membangun industri *tokusatsu* di Indonesia. Dengan memanfaatkan Stunt Actor Team (SAT), Komutoku ingin menciptakan produk *tokusatsu* sendiri, buatan anak negeri yang seluruh properti, pemeran, dan pelaksanaannya dilaksanakan di negeri sendiri. Saat penulis melakukan observasi terhadap Komutoku ini, *local hero* masih berupa konsep dan belum terealisasi lebih lanjut.



(Gambar 7. Richfield Edbert menjelaskan tentang Komutoku)

Seorang penggemar *tokusatsu* mendapatkan kekuatan dan identitasnya bersama penggemar *tokusatsu* lainnya yang tergabung di dalam Komutoku. Penegasan bahwa Komutoku adalah sebuah komunitas bukan klub memberi kenyamanan kepada penggemar *tokusatsu* yang selama ini malu memperlihatkan jati dirinya, karena telah menemukan mereka-mereka yang memiliki kesenangan yang sama.

Pembacaan aktif yang terjadi di dalam Komunitas *Tokusatsu* telah membuktikan bahwa mereka tidak sepenuhnya terhegemoni oleh ideologi

dominan yang ada di setiap produk-produk *tokusatsu*. Sebaliknya, para penggemar yang tergabung di dalam Komutoku berusaha memanfaatkan teks yang mereka gemari menjadi bentuk pembacaan aktif yang dinamis dan tidak berhenti hanya pada taraf konsumsi saja.

### 3.2 Reproduksi Teks Budaya Populer *Tokusatsu* di Dalam Komunitas *Tokusatsu*

Membicarakan mengenai budaya penggemar tidak bisa dipisahkan dari produksi budaya yang telah diciptakan oleh penggemar. Penggemar juga memiliki kreativitas, menciptakan alternatif-alternatif baru dengan nilai estetika yang dimilikinya sendiri sebagai bentuk pembacaan baru terhadap teks budaya yang sebelumnya sudah dibacanya. Begitu juga yang terjadi di Komutoku, dimana mereka tidak sekedar kumpulan para penggemar yang menggemari *tokusatsu* secara pasif, sebaliknya Komutoku mengembangkan kreativitas yang ada, didukung oleh faktor ekonomi yang memadai, untuk menciptakan produksi budaya baru dari kegiatan konsumsi teks budaya populer yang telah dilakukannya.

Hal ini terjadi mengingat *tokusatsu* (seperti halnya *anime*, permainan video, maupun budaya populer lainnya) memiliki artifak-artifak budaya yang bisa dimanfaatkan oleh penggemar *tokusatsu* itu sendiri. Dengan konsep *tokusatsu* yang umumnya adalah narasi bertema superhero, hadirnya figur yang diidolakan (*iconic figure*) memberikan kesempatan kepada penggemar untuk memiliki kenangan, maupun merepresentasikan karakter yang ditonton menjadi nyata.

Berawal dari menonton dan menikmati tayangan *tokusatsu*, penggemar bisa memiliki memorabilia terhadap figur atau tokoh yang bisa diidolakan melalui penjualan-penjualan aneka produk (*merchandise*) yang bervariasi untuk dibeli (dengan kata lain, untuk dikonsumsi). Namun proses tersebut tidak hanya berhenti sampai disitu, para penggemar pun tidak sekedar puas hanya memiliki benda kenangan saja, melainkan mencoba menghidupkan karakter yang disukai dalam bentuk *cosplay*.

Seperti yang sudah penulis jelaskan baik di bab pertama maupun bab kedua mengenai *cosplay*, kreativitas dalam menciptakan kostum yang identik ataupun mendekati tokoh rekaan yang sudah ditonton (dikonsumsi) memberikan ruang tersendiri kepada penggemar sebagai bentuk kecintaan, sekaligus mengembangkan kemampuan artistik dalam menikmati budaya populer (dalam hal ini *tokusatsu*, namun hal ini juga berlaku secara keseluruhan objek budaya populer yang mengilhami hadirnya *cosplay*).

Di dalam Komutoku sendiri, kegiatan *cosplay* adalah kegiatan yang tidak terpisahkan, bahkan menjadi salah satu ujung tombak eksistensi Komutoku agar lebih dikenal masyarakat. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti minimnya pengetahuan masyarakat umum mengenai *tokusatsu*, maupun sebagai wujud keseriusan komunitas ini dalam mencintai dan menggemari *tokusatsu*. Penulis telah mengikuti berbagai kegiatan Komutoku yang secara garis besar berpusat pada kegiatan *cosplay*. Komutoku tidak sekedar mempertunjukkan kebolehan dalam *cosplay* (beraksi di dalam kostum), namun mampu mengembangkannya ke arah yang lebih serius, seperti adanya *workshop* (pelatihan) pembuatan kostum, maupun adanya *Stunt Actor Team* (SAT) sebagai bagian dari Komutoku yang khusus memperagakan berbagai aksi sambil mengenakan kostum untuk kepentingan pertunjukan.

Penciptaan kostum atau helm dan melakukan kegiatan *cosplay* sendiri sudah merupakan bagian dari reproduksi terhadap pembacaan ulang teks budaya populer *tokusatsu* yang dilakukan oleh penggemar. Penulis memfokuskan penelitian terhadap reproduksi pembacaan aktif terhadap teks *tokusatsu* yang dilakukan secara nyata oleh Komutoku. Reproduksi teks tersebut meliputi dibentuknya *Stunt Actor Team* (SAT), *Kabaret Tokusatsu*, dan penciptaan *Komutoku Senshi Legion*.

### 3.2.1 *Stunt Actor Team* (SAT) Komutoku

*Stunt Actor Team* (SAT) merupakan bagian dari Komunitas *Tokusatsu* yang didirikan pada tanggal 1 Januari 2009 dan sebelumnya bernama *Super*

*Cosplayer Team (SCT)*. SCT tadinya merupakan sebuah tim kabaret yang dapat menampilkan adegan-adegan *tokusatsu* di atas panggung sambil mengenakan kostum. Seiring dengan perkembangan dan kemampuan yang dimiliki oleh anggotanya, SCT merubah namanya menjadi *Stunt Actor Team (SAT)* dan merubah tujuannya untuk membentuk *stuntman tokusatsu*. SAT memiliki rencana jangka panjang untuk digunakan sebagai aktor-aktor laga pengganti (*stuntman*) untuk pembuatan film *tokusatsu* Indonesia kelak<sup>53</sup>.

SAT pertama kali melakukan pertunjukan (*performance*) di acara Komutoku yang bernama *Clash* yang bertempat di MKG3 Fashion Hub Kelapa Gading. Seluruh kegiatan yang pernah dilakukan oleh SAT selalu didokumentasikan dan diletakkan di situs Komutoku yang ada di Multiply<sup>54</sup>. Di luar acara dan pertunjukan, para anggota SAT melakukan latihan rutin setiap hari Sabtu dan Minggu sore di Pintu 1 Gelora Bung Karno.

*Tokusatsu* sebagai sebuah teks sangat terbuka untuk mengalami intervensi maupun apropriasi (penyesuaian) secara aktif oleh penggemarnya karena tidak adanya perbedaan antara kegiatan membaca (menonton) dan menulis (menciptakan kembali) seperti yang dibantahkan oleh Jenkins terhadap pemaknaan yang diberikan oleh Certeau. SAT Komutoku memberikan bukti bahwa penggemar berusaha menampilkan (menulis) kembali figur-figur yang mereka tonton dalam bentuk suatu pertunjukan yang terkoordinasi dan bukan sekedar mempertontonkan kostum semata. Mereka menunjukkan aksi yang selama ini dilihat penggemar di televisi (meskipun tentunya tanpa spesial efek yang mustahil dilakukan dalam pertunjukan panggung). Pertunjukan SAT merupakan bentuk interpretasi penggemar *tokusatsu* dalam menerjemahkan narasi yang mereka dapatkan dari proses pembacaan dan penerimaan tekstual yang telah mereka lakukan. SAT telah mendapatkan dan memiliki konsep tersendiri dalam menampilkan pertunjukan hasil perburuan (*poaching*) yang mengakibatkan tidak ada lagi batas antara seorang pembaca dengan penulis.

Hadirnya SAT Komutoku telah membuktikan bahwa penggemar suatu budaya populer tidak selalu menjadi konsumen pasif dan teralinasi oleh apa yang digemarinya. SAT merupakan manifestasi kreativitas yang dimiliki oleh

<sup>53</sup> Korespondensi pribadi dengan Eric Purnomo, ketua SAT.

<sup>54</sup> <http://komutoku.multiply.com>.

penggemar *tokusatsu* yang tergabung di dalam Komutoku yang ingin berbuat lebih jauh lagi terhadap teks *tokusatsu* yang mereka sangat gemari. *Tokusatsu* memberikan mereka peluang menjadi pencipta (penulis) suatu karya yang mereka ambil dari teks sebelumnya.

*The reader's increased autonomy does not protect him, for the media extend their power over his imagination, that is, over everything he lets emerge himself into the nets of text-his fears, his dreams" (De Certeau, 1984: 176)*

De Certeau sangat menekankan implikasi ideologis terhadap pembaca (penonton) yang terlalu dekat dengan teksnya (disebut *surrendered intimacy*) sebagai suatu resiko seorang penggemar. De Certeau khawatir bahwa pembaca (penonton) terbawa terlalu dekat dengan teks yang dibaca (ditonton) agar bisa benar-benar mengambil pandangan pribadinya terhadap teks tersebut dan menyerah begitu saja, Penonton hanya akan jadi pembaca saja dan tidak akan bisa menjadi penulis. Namun pandangan De Certeau ini dibantah oleh Jenkins bahwa seorang penggemar telah mengaburkan batas antara membaca (*reading*) dengan menulis (*writing*). Penggemar mengalami proses dalam menginterpretasi program yang ditonton (dibaca) sekaligus mendapatkan konsepnya sendiri terhadapnya (Jenkins, 1992: 158).

Pola yang demikian jelas terlihat dalam dinamika kehadiran SAT di dalam Komutoku dimana mereka benar-benar memanfaatkan teks yang mereka senangi didukung oleh faktor ekonomi yang memadai (seperti kostum, bahkan Komutoku sendiri telah memiliki *workshop* untuk pembuatan itu, efek suara, dan lain-lain) dan kemampuan fisik untuk menampilkan kembali aksi kepahlawanan melalui pertunjukan panggung. Aksi dan pertunjukan tersebut dibuat sama seriusnya dengan apa yang ada di serial dan filmnya meskipun dibatasi oleh kebutuhan panggung.

SAT yang memiliki program jangka panjang sebagai *suit actor* (*stuntman* yang memakai kostum) dalam film *tokusatsu* produksi Indonesia telah memberikan peluang tersendiri kepada anggotanya dalam mengemari dan menggeluti bidang ini secara serius. SAT tidak seperti pembaca yang digambarkan oleh Certeau, materi-materi yang mereka ambil dari *tokusatsu*

mereka simpan dan mereka manfaatkan sebagai sumber ekonomi (profit) untuk mereka sendiri. Mereka telah menciptakan pasar ataupun peluang profesi sendiri yang bisa menguntungkan penggemar tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Rahmad Prabowo, salah seorang anggota SAT:

*"Tanya: Ada keinginan yang belum tercapai dengan menggemari tokusatsu seperti ini?"*

*Jawab: Hasrat itu ada, lama-kelamaan saya ingin menjadi suit actor. Tadinya tujuan saya hanya cosplay, lama-lama saya pikir kalau cosplay saja tidak asyik, saya ingin latihan juga jadi suit actor, lalu saya mencari teman yang mau latihan bersama, kita akhirnya latihan*

*Tanya: Secara langsung, anda merubah sesuatu dari hobi menjadi profesi dan itu menghasilkan?"*

*Jawab: Benar*

*Tanya: Itu menguntungkan bagi anda, atau itu justru membuat anda lebih mendalami tokusatsu dengan berubahnya tanggapan anda terhadap hobi ini, sebelumnya ini hanya hobi lalu tiba-tiba menjadi profesi, nah itu bagaimana tanggapan anda sendiri?"*

*Jawab: Di sisi saya sendiri cukup menguntungkan, kita kadang suka diundang tampil dan dibayar. Jadi selain kita bisa menyalurkan hobi, kita juga dibayar untuk itu, artinya kita mendapat dua keuntungan sekaligus".<sup>55</sup>*

Selain itu setiap penampilan SAT sendiri juga dibayar dalam setiap penampilannya di berbagai acara.

*"Setiap penampilan SAT di bayar. Hanya pada beberapa perform awal yang kita dibayar dengan konsumsi. Tapi sekarang SAT sudah ada tarif sendiri. Mengenai tarif, bisa menghubungi marketing Komutoku".<sup>56</sup>*

Aplikasi dari kegiatan yang dilakukan oleh SAT sendiri terhadap materi-materi yang diambilnya dijelaskan lebih rinci dalam sub-bab berikutnya.

<sup>55</sup> Wawancara dengan Rahmad Prabowo, anggota SAT Komutoku

<sup>56</sup> Korespondensi pribadi dengan Eric Purnomo

### 3.2.2 Kabaret *Tokusatsu*, Usaha Penulisan Kembali terhadap Karya *Tokusatsu*

Kabaret *tokusatsu* merupakan salah satu bentuk pertunjukan yang dilakukan oleh SAT dan dipertontonkan dalam berbagai acara tertentu. Penulis telah dua kali melakukan pengamatan terhadap aksi kabaret SAT di dua acara yang berbeda yaitu pada acara *6<sup>th</sup> Jakarta Toys & Comic Fair* (13 Maret 2010) di Tennis Indoor Senayan dan acara *Origami Festival* di Margo City Depok (27 Maret 2010). Kabaret tersebut berdasarkan flyer yang disebarakan melalui jejaring sosial Facebook, berjudul *The Long Journey*<sup>57</sup>.



(Gambar 8. Flyer Kabaret *Tokusatsu* SAT)

Kabaret tersebut menceritakan perjalanan *Kamen Rider Decade* dan *Guyferd* ke berbagai dunia *hero tokusatsu* dalam menghadapi musuhnya Mahou Kisai yang dibantu oleh Rio-sama dan Kamen Rider Delta. Dalam perjalanannya tersebut, Decade dan Guyferd dibantu oleh Kamen Rider Black dan Gekired yang merupakan musuh bebuyutan dari Rio-sama. Guyferd yang tidak memiliki

<sup>57</sup> Video pertunjukan kabaret tokusatsu yang dilakukan oleh SAT Komutoku bisa disimak melalui situs Komutoku di Multiply <http://komutoku.multiply.com/video>. Diakses 30 Mei 2010.

pengetahuan yang cukup mengenai Kamen Rider sempat bertarung dengan Kamen Rider Black yang juga menganggapnya musuh. Selain itu Decade, Black, dan Guyferd juga harus menghadapi pengkhianatan yang dilakukan oleh Delta. Di saat Gekired terdesak oleh kekuatan Rio-sama dalam suatu pertarungan, Decade dan kawan-kawan membantu Gekired, yang membuat Rio-sama membongkar semua konspirasi dengan Mahou Kisai dan bertarung menghadapi para jagoan pembela kebenaran. Melalui perjalanan antar dunia, Guyferd akhirnya bisa mengalahkan Mahou Kisai dengan jurus pamungkasnya dan seluruh dunia bisa kembali damai.

Selain *Mahou Kisai*, seluruh karakter jagoan dan musuh yang ditampilkan oleh kabaret *tokusatsu* SAT tersebut berasal dari genre *tokusatsu* yang berbeda-beda. *Kamen Rider Black* dan *Kamen Rider Decade* berasal dari masing-masing serial berjudul sama (1987 dan 2009), Kamen Rider Delta merupakan salah satu Kamen Rider yang muncul dalam serial *Kamen Rider Faiz* (2003), dan ketiganya berasal dari genre *Kamen Rider*. Karakter Gekired merupakan pimpinan dari pasukan Gekiranger dan bermusuhan dengan Rio-sama dalam serial *Jyuden Sentai Gekiranger* (2007) dan berasal dari genre *Super Sentai*. Baik genre *Kamen Rider* maupun *Super Sentai*, keduanya diproduksi oleh Toei. Sementara karakter Guyferd merupakan tokoh utama serial *Toshin Senki Guyferd* (1996) dan berasal dari genre *Other Hero* serta diproduksi oleh Toho.

Seluruh pertunjukan panggung kabaret yang dilakukan oleh SAT diisi oleh berbagai aksi akrobatik dan adegan laga yang telah tersusun secara cermat untuk kebutuhan tontonan panggung. Dengan tetap mengambil elemen-elemen yang ada di serial aslinya, SAT menyesuaikan keadaan dengan menampilkan adegan-adegan baku hantam yang tidak jauh berbeda seperti aslinya.

Kabaret *tokusatsu* yang dilakukan oleh SAT ini merupakan bentuk penulisan kembali terhadap *tokusatsu* yang sebelumnya telah mereka konsumsi. Jenkins menegaskan ada sepuluh cara untuk menulis kembali sebuah acara televisi yakni *recontextualization*, *expanding the series timeline*, *refocalization*, *moral realignment*, *genre shifting*, *cross-over*, *character dislocation*, *personalization*, *emotional intensification*, dan *eroticization* (Jenkins, 1992: 165). Kabaret *tokusatsu* tersebut bisa dimasukkan ke dalam kategori *cross-over* karena kabaret



tersebut menggabungkan berbagai karakter dari serial dan genre yang berbeda di *tokusatsu*.

Penggemar melakukan usaha menulis kembali cerita yang sebelumnya telah mereka tonton (konsumsi) karena kepuasan penggemar terhadap suatu program sekaligus merasa frustrasi terhadap berbagai kemungkinan-kemungkinan yang tidak ditunjukkan oleh serial tersebut (Jenkins, 1992: 165). Penggemar melihat bahwa masih ada ruang-ruang yang diinginkan oleh para penggemar tetapi dibatasi oleh kekuatan yang dimiliki oleh produsen teks *tokusatsu* tersebut. Penggemar mengeksplorasi berbagai kemungkinan-kemungkinan maupun kesempatan yang bisa diraih melalui strategi-strategi karakteristik seperti interpretasi, apropriasi, maupun rekonstruksi terhadap teks tersebut.



(Gambar 9. Kabaret SAT Komutoku dalam acara Toys & Comic Fair)

Formula cerita yang dipakai dalam kabaret *tokusatsu* SAT merupakan pola umum episodik yang biasa muncul dalam serial *tokusatsu*. Jalan cerita kabaret tersebut mengambil konsep dari plot utama serial *Kamen Rider Decade* yang melakukan perjalanan melintasi berbagai dunia *Kamen Rider* yang memiliki

jalan ceritanya masing-masing. Berbeda dengan *Kamen Rider Decade* yang hanya terbatas melintasi dunia antar *Kamen Rider*<sup>58</sup>, *Decade* dan *Guyferd* dalam kabaret SAT melakukan perjalanan melintasi dunia antar genre *tokusatsu*, dengan bertemu karakter dari Super Sentai dan tentunya other heroes. Ada dua hal yang dibongkar oleh SAT dengan menggabungkan (*cross-over*) antara genre yang dibuat oleh perusahaan yang sama (*Kamen Rider* dan Super Sentai diproduksi oleh Toei) dan antara genre yang dibuat oleh perusahaan yang berbeda (*Guyferd* diproduksi oleh Toho). Khususnya antara *Kamen Rider* dengan *Guyferd*, hal ini tidak (atau belum<sup>59</sup>) mungkin terjadi kecuali diciptakan sendiri oleh penggemar *tokusatsu* itu sendiri.

Cerita-cerita *cross-over* mengaburkan batas antara teks maupun genre. Konsep *cross-over*<sup>60</sup> memberikan peluang kepada pembaca (penggemar *tokusatsu*) membayangkan bagaimana karakter yang mereka kenal berinteraksi di dalam lingkungan (dunia, atau tentunya serial) yang berbeda. Persilangan tokoh, jalan cerita, maupun lingkungan yang ada merupakan pencapaian seorang penggemar terhadap keinginannya bagaimana serial yang disenangi berjalan seharusnya. *Cross-over* menjadi salah satu solusi ideal untuk mempertemukan, mengadu, membandingkan, atau mempertentangkan berbagai karakter dan jalan cerita yang sangat diinginkan oleh penggemar namun tidak selalu mudah diwujudkan oleh produser serial dan film *tokusatsu*.

<sup>58</sup> Meskipun aslinya konsep *Kamen Rider Decade* melintasi seluruh dunia *Kamen Rider* yang diproduksi sejak zaman *Heisei* (mulai tahun 2000, yaitu *Kuuga*, *Agito*, *Ryuki*, *Faiz*, *Blade*, *Hibiki*, *Kabuto*, *Den-O*, *Kiva*, dan yang terbaru *Double*), namun serial ini sendiri pernah melakukan *cross-over* dengan serial *Samurai Sentai Shinkenger*, serial *Sentai* yang penayangannya bersamaan dengan *Kamen Rider Decade*. *Cross-over* ini terjadi di *Kamen Rider Decade* episode 24, dilanjutkan dengan *Samurai Sentai Shinkenger* episode 21, dan diakhiri dengan *Kamen Rider Decade* episode 25. *Cross-over* antara *Kamen Rider* dengan Super Sentai merupakan yang pertama kali dilakukan sejak kehadiran mereka di era 1970-an. Dalam perkembangannya *Kamen Rider Decade* sendiri akhirnya melintasi dunia *Kamen Rider* era *Showa* (*Ichigo*, *Nigo*, *V3*, *Riderman*, *X*, *Amazon*, *Stronger*, *Skyrider*, *Super-1*, *ZX*, *Black*, *Black RX*, *Shin*, *ZO*, dan *J*) yang dipertemukan dalam film *Kamen Rider Decade All-Riders vs Dai-Shocker*.

<sup>59</sup> Dianggap belum karena bisa saja suatu saat *cross-over* ini benar-benar terwujud. Seperti yang dilakukan oleh Toei dan Tsuburaya (produsen serial dan film *Ultraman*) pada tahun 1993 dengan menciptakan *feature film* pendek berjudul *Ultraman vs Kamen Rider* yang merupakan *cross-over* dua genre *tokusatsu* terbesar.

<sup>60</sup> Konsep *cross-over* merupakan konsep yang sudah jamak juga terjadi di serial *tokusatsu*, anime, maupun berbagai budaya populer lainnya. Konsep *cross-over* sangat populer pada permainan video karena ketiadaan konvensi yang mengikat selain kontrol permainan. Beberapa permainan-permainan *cross-over* seperti *Marvel vs Capcom*, *Mortal Kombat vs DC Universe*, *Kingdom Hearts* (Disney dan serial *Final Fantasy*), *Super Smash Brothers* (antar karakter ciptaan Nintendo), dan masih banyak lagi.

SAT memanfaatkan ketersediaan kostum yang dibutuhkan dan mengadaptasi jalan cerita Decade dan menciptakan jalan cerita sendiri, namun masih tetap bercita rasa ala *tokusatsu* seperti yang dikenal oleh berbagai penggemar *tokusatsu* lainnya. Tidak adanya lagi batas antara mana *Kamen Rider* mana *Super Sentai* atau mana jagoan lainnya, membuat mereka lebih mudah memberikan pertunjukan sekaligus sebagai bentuk kepuasan sebagai penggemar *tokusatsu* dalam ‘mencuri’ materi-materi yang ada dan menciptakan produk sendiri. SAT memberikan pengalaman bagaimana karakter jagoan *tokusatsu* diceritakan kembali dalam format yang tetap sama seperti serialnya, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan panggung (kabaret), dan menambah dan menggabungkan elemen-elemen dari serial-serial lainnya sehingga memberikan persepsi yang baru terhadap serial itu sendiri. *Readers return to it with alternative conceptions of the characters and their motivations, repositioning the events into a greatly expanded narrative and more a fully elaborated world* (Jenkins, 1992: 181).

### 3.2.3 *Komutoku Senshi Legion*, Maskot Komutoku

Untuk lebih memperkenalkan dan mensosialisasikan Komutoku di tengah masyarakat, komunitas ini menciptakan karakter rekaan seperti *superhero tokusatsu* namun murni hasil pemikiran sendiri, meskipun terinspirasi oleh berbagai genre *tokusatsu* yang ada. Karakter tersebut bernama *Komutoku Senshi Legion* (Kesatria Komutoku Legion) yang bertugas menjadi maskot dari Komunitas *Tokusatsu*. Mengenai konsep Legion tersebut, Richfield Edbert menjelaskan:

*“Jadi salah orang kalau berpikir maskot Komutoku itu harus yang ‘original’, kaya’ paha ayam yang ‘original’ itu, bumbunya cuma dia yang tahu. Kita sengaja mewakili semua genre, di tengah logo itu akan berdiri maskot Komutoku.*

*Legion itu artinya banyak, makanya tadi ada, gaya dari si anu. Ini lihat ada sketsanya. Matanya Ultraman, cakarnya itu cakarnya Godzilla atau kaijuu, belt-nya Kamen Rider, bahan spandex hitamnya mewakili Super Sentai. Adalah suatu kehormatan memakai kostum Legion ini. Orang yang benar-*

*benar berjiwa Superhero yang yela untuk menjadi tidak terkenal karena superhero itu harus menyembunyikan identitasnya. Jadi kita juga mengeluarkan peraturan bagi yang memakai kostum ini tidak boleh menunjukkan muka aslinya”<sup>61</sup>*

Karakter Legion diciptakan dengan mengambil berbagai konsep-konsep yang sudah ada pada serial dan film *tokusatsu*, namun semua konsep-konsep tersebut dicampur menjadikan karakter tersebut menjadi benar-benar baru dan menjadi ciri khas Komutoku dalam memperkenalkan dirinya kepada masyarakat. Desain matanya berasal dari desain mata *Ultraman*, bentuk helm berasal dari *Metal Heroes*, cakar yang terdapat di bahu merupakan cakar *Godzilla* (genre *Kaijuu*), sabuknya berasal dari sabuk *Kamen Rider*, bahan *spandex* mewakili bahan dari kostum *Super Sentai*, dan kategori dari Legion sendiri masuk dalam *Other Heroes*.



(Gambar 10. Komutoku Senshi Legion)

<sup>61</sup> Richfield Edbert dalam gathering Komutoku

Seperti kabaret *tokusatsu* yang dilakukan oleh SAT, penciptaan karakter *Komutoku Senshi Legion* ini merupakan bentuk kreativitas seni penggemar dalam menciptakan karakter dengan tetap memakai materi-materi dan basis sesuai dengan teks awalnya (*tokusatsu*), karakter Legion lahir dengan estetika dan prinsip tersendiri dari dinamika penggemar yang tergabung di dalam komunitas tersebut. Karakter ini memiliki konvensi seperti layaknya jagoan-jagoan yang ada di *tokusatsu* (seperti harus menyembunyikan identitas, siapapun yang memakai kostum Legion tidak boleh menunjukkan jatidiri yang sebenarnya, sehingga identitas pemakai Legion menjadi misteri).

Legion tercipta sebagai bentuk pengambilan (meminjam) materi-materi dari teks *tokusatsu* awal lalu menggabungkan semua materi-materi yang diburu (*poached*) membentuk kreasi baru yang orisinal dengan inovasi-inovasi yang artistik (Jenkins, 1992: 229). Karakter Legion tidak benar-benar mirip dengan jagoan manapun yang sudah ada dalam berbagai serial dan film *tokusatsu*, namun konsepnya jelas mengedepankan unsur-unsur yang selama ini sangat familiar dan dekat dengan penggemar *tokusatsu*. Karakter Legion akan mudah dikenali oleh mereka yang menggemari *tokusatsu* karena fitur-fitur yang dimiliki Legion seperti jagoan yang mereka idolakan di serial atau film.

Penulis merangkumkan bahwa Komunitas *Tokusatsu* telah memberi ruang kepada penggemar *tokusatsu* untuk tidak lagi menyembunyikan identitasnya yang sama-sama menggemari teks *tokusatsu*. Komutoku tidak lepas dari berbagai permasalahan terutama pandangan-pandangan negatif yang masih melekat di masyarakat mengenai *tokusatsu* secara khusus dan budaya populer asal Jepang secara umum. Komutoku memiliki dinamikanya tersendiri dalam berkegiatan mengkonsumsi teks sekaligus memproduksi teks budaya baru sebagai wujud kecintaan para anggotanya yang menggemari *tokusatsu* dengan serius.

Komutoku telah membuktikan diri bahwa mereka bukanlah kumpulan penggemar yang pasif dan hanya mengkonsumsi *tokusatsu* secara buta. Lebih dari itu, Komutoku berperan aktif dalam memasyarakatkan *tokusatsu* kepada masyarakat. Mereka ingin menciptakan industri *tokusatsu* Indonesia sebagai

**kecintaan terhadap negeri sendiri sekaligus menghidupkan berbagai peluang dan kesempatan yang memberikan keuntungan kepada penggemar *tokusatsu* lainnya.**



## BAB IV KESIMPULAN

Dalam kesimpulan ini penulis memberikan refleksi terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan dan menyampaikannya secara singkat. Penelitian yang penulis lakukan berpusat pada kegiatan konsumsi yang dilakukan terhadap teks yang disenanginya. Kegiatan konsumsi tersebut diwujudkan dalam bentuk identitasnya sebagai penggemar dari teks tersebut dan menciptakan budayanya sendiri. Hadirnya budaya penggemar tersebut tidak lepas dari perkembangan kapitalisme tingkat lanjut dan maraknya budaya populer bermunculan secara masif. Penggemar pun muncul sebagai proses mengkonsumsi teks budaya dan membentuk kelompok-kelompok penggemar sebagai reaksi atas kegiatan yang telah dijadikan objek kesenangan.

Budaya penggemar selalu dipahami dalam konteks negatif sebagai bentuk konsumsi budaya yang berlebihan. Penggemar dianggap target dari para produsen dan mengkonsumsi produk-produk secara pasif dan menciptakan stereotip bahwa kelompok penggemar adalah kumpulan antisosial, berpikiran pendek, dan selalu terobsesi terhadap apa yang digemarinya. Kelompok penggemar adalah pembaca yang antusias terhadap teks yang mereka senangi dan berjuang menentang hal-hal yang biasa di dalamnya. Kelompok penggemar berposisi dari mereka yang mengkonsumsi teks secara biasa-biasa saja.

Hadirnya budaya penggemar tidak bisa dipisahkan dari kegiatannya yang telah mengkonsumsi teks budaya (terutama budaya populer). Kegiatan mengkonsumsi budaya tidak berhenti sampai disitu, melainkan berjalan terus melalui berbagai dinamika yang kompleks dan berkesinambungan. Budaya penggemar menjadi fenomena industri dan kapitalisme tingkat lanjut yang melakukan apropriasi budaya dan perburuan tekstual (*textual poaching*) terhadap suatu teks yang digemari.

Komunitas *Tokusatsu* hadir sebagai bagian dari kumpulan penggemar yang menikmati teks *tokusatsu* seiring perkembangan internet, kehadiran video-video *fansubber*, dan kemudahan akses mendapatkan berbagai hal yang

berhubungan dengan *tokusatsu*. Komunitas ini menegaskan diri bahwa Komutoku bukanlah klub melainkan komunitas yang bisa diikuti oleh siapa saja. Kegiatan-kegiatan Komutoku berbasis pada aktivitas penggemar yang kreatif dan saling berbagi antar penggemar dalam menikmati *tokusatsu* yang menjadi sumber kegemaran yang sama.

Dinamika yang terjadi di Komutoku sangatlah menarik. Penulis menemukan proses pembacaan kembali yang aktif sekaligus adanya reproduksi terhadap teks *tokusatsu* tersebut. Penggemar mengakali keterbatasan sumber daya dan dana namun tetap ingin menampilkan karakter jagoan yang diidolakan dengan kreativitas. Bahan busa hati yang terhitung murah dan mudah didapatkan menjadi cara ideal menciptakan kostum karakter jagoan *tokusatsu*. Kekurangan dalam hal proporsi maupun kemiripan diatasi oleh penggemar dengan penghayatan yang penuh terhadap karakter yang diperankan. Penggemar melakukan pembacaan dan penerimaan tekstual terhadap teks *tokusatsu* dengan hanya mengambil desain dan koreografi yang dibutuhkan untuk menciptakan karakter yang selama ini hanya mereka lihat di serial dan film *tokusatsu*. Pengalaman tersebut dibagi-bagi kepada penggemar *tokusatsu* lainnya menciptakan interaksi dan melibatkan emosi kedekatan mereka terhadap teks *tokusatsu* yang dikonsumsi.

Selain pembuatan kostum, interaksi penting yang dilakukan penggemar *tokusatsu* dalam Komutoku adalah melalui forum yang tersedia secara daring (*online*) melalui situsnya. Dengan menggunakan format kota yang unik, Komutoku berusaha menjangkau penggemar *tokusatsu* sebanyak-banyaknya dengan sifatnya yang informal, dan tipikal kota yang dekat dengan kehidupan sebagian besar penggemar *tokusatsu* yang memang tinggal di kota besar. Komutoku memberikan ruang kepada penggemar melalui diskusi dan interaksi dengan menjadi diri mereka sebagai penggemar *tokusatsu*, sehingga menciptakan respon yang kolektif, tidak lagi interpretasi individu, dalam memaknai teks *tokusatsu* tersebut.

Komutoku telah menjadi komunitas sosial alternatif dengan semangat untuk berafiliasi, bersahabat, dan berkomunitas dengan memberikan utopia yang ideal kepada siapapun penggemar *tokusatsu* yang bergabung di dalamnya. Penggemar menemukan ruang identitas mereka yang benar-benar menggemari



*tokusatsu* dan berartikulasi dengan rasa solidaritas diantara sesamanya dalam mengkonsumsi dan menikmati *tokusatsu*.

Aspek reproduksi teks budaya populer *tokusatsu* juga menjadi perhatian serius penulis, bahwa produksi budaya tidak bisa dipisahkan dari budaya penggemar. SAT Komutoku dibentuk sebagai bentuk apropriasi penggemar dalam menikmati *tokusatsu*. Penggemar berusaha menampilkan kembali karakter fiksi yang mereka konsumsi sebelumnya dalam bentuk pertunjukan yang terkoordinasi dengan baik sehingga memiliki nilai artistik. Manifestasi kegiatan mereka tersebut diwujudkan dengan menghadirkan kabaret *tokusatsu* yang melakukan lintas antar karakter dan genre *tokusatsu* (*cross-over*). Kabaret tersebut meskipun tetap berpola seperti *tokusatsu* yang ditemukan di serial maupun filmnya, namun mereka menulis kembali penceritaan seperti yang lebih diinginkan, menciptakan teks baru yang tetap bercita rasa sama namun dengan tambahan elemen-elemen yang selama ini tidak pernah didapatkan penggemar oleh produsen serial dan film *tokusatsu*. Aspek yang sama juga dapat ditemukan dalam penciptaan karakter Komutoku Senshi Legion yang merupakan karakter kreasi Komutoku orisinal namun hampir keseluruhan bagian desainnya diinspirasi dari berbagai genre *tokusatsu* yang ada.

Dinamika kegiatan konsumsi dan fenomena budaya penggemar yang terjadi di dalam Komunitas *Tokusatsu* telah membuktikan bahwa mereka bukanlah kelompok penggemar yang pasif dan menjadi korban dari produsen-produsen *tokusatsu* maupun segala stereotip-stereotip negatif (antisosial, pasif, dan terobsesi) yang melekat dalam penggemar budaya populer. Sebaliknya, Komutoku mampu mengembangkan kreativitas yang mereka miliki dengan segala keterbatasan yang ada dengan menciptakan berbagai produksi budaya baru dengan meminjam hasil perburuan (*poaching*) mereka terhadap *tokusatsu*. Mereka tidak terhegemoni terhadap teks yang mereka konsumsi, mereka melakukan interpretasi, apropriasi, rekonstruksi, terhadap *tokusatsu* yang mereka senangi dan memanfaatkannya sesuai kebutuhan. Hasil yang didapatkan menciptakan produksi baru yang orisinal namun tetap memiliki elemen-elemen tekstual yang telah mereka ambil sebelumnya.

Jenkins (1992) menegaskan bahwa budaya penggemar tidaklah menawarkan pelarian dari realita kehidupan yang ada, budaya penggemar hanya menawarkan realita alternatif yang mungkin nilai-nilai yang dikandungnya lebih manusiawi dan lebih demokratis daripada nilai-nilai yang dimiliki oleh masyarakat awam atau *mundania* (287). Komutoku pun seperti itu. Mereka hanya komunitas yang bertujuan untuk menjadi wadah dalam menyatukan penggemar *tokusatsu* di Indonesia yang masih terpisah-pisah. Komutoku tidak menawarkan pelarian atau realita baru kepada anggotanya yang menggemari *tokusatsu*.

Penelitian budaya penggemar yang penulis lakukan telah memperlihatkan apa yang ditegaskan oleh Jenkins (1992) bahwa budaya penggemar tidaklah membuktikan bahwa seluruh penggemar itu aktif, budaya penggemar justru membuktikan bahwa tidak semua penggemar adalah pasif seperti stereotip yang diberikan kepada penggemar tersebut (293). Aspek konsumsi yang menjadi latar belakang dasar hadirnya budaya penggemar telah membuat mereka berkembang lebih jauh dan budaya penggemar telah menjadi objek kajian yang menarik untuk melihat apropriasi budaya dan perburuan teks yang mereka lakukan terhadap teks dominan.

Penelitian yang penulis lakukan hanya benar-benar fokus kepada penggemar dan budaya penggemar dalam dinamika yang penulis temukan di Komunitas *Tokusatsu*. Penelitian ini tidak terlalu menyinggung mengenai industri media maupun teks budaya populer secara lebih detil dan menyeluruh. Hal ini bisa menjadi kelemahan tersendiri bagi penelitian ini karena untuk benar-benar memahami budaya massa (*mass culture*) dan konsumsi media (*media consumption*) secara menyeluruh, objek-objek yang berkaitan dengan industri media atau teks budaya populer dengan para penggemar dan budaya penggemar sangatlah diperlukan.

Penulis sangat menyadari bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala terbesar dalam melakukan observasi dan partisipasi terhadap Komutoku ini. Hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat masih banyaknya berbagai aspek yang bisa digali dari komunitas ini. Penelitian yang dilakukan oleh penulis hanya fokus kepada aspek konsumsi budaya yang dialami oleh Komutoku, dan itu hanya bagian kecil dari berbagai aspek lainnya yang sangat menarik untuk

dibahas dan dieksplorasi lebih lanjut. Selain itu penulis mengalami keterbatasan data maupun referensi yang memadai sebagai bahan pertimbangan penulis dalam meneliti kegiatan budaya penggemar yang ada di Komunitas *Tokusatsu* ini.

Fenomena budaya penggemar merupakan fenomena yang sangat menarik dibahas dari sudut pandang *Cultural Studies*. Dinamika yang terjadi dan interaksi yang berlangsung di dalamnya terlihat sederhana, namun sesungguhnya sangat kompleks dan melibatkan banyak hal. Selain itu, perkembangan yang terjadi di dalam Komutoku sendiri selalu bergerak dan membawa dinamika-dinamika baru yang mengundang penelitian lanjutan terhadap komunitas ini dari ranah *Cultural Studies*.

Pada akhirnya penulis berharap penelitian ini memberi manfaat dan menjadi rintisan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan budaya penggemar pada umumnya dan Komunitas *Tokusatsu* maupun komunitas-komunitas subkultur lain khususnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Peter. (2002). *Beginning Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*. Manchester: Manchester University Press.
- Certeau, Michel de. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Craig, Timothy J, ed. (2000). *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Edgar, Andrew (ed). (2002). *Cultural Theory: the Key Concept* (4<sup>th</sup> ed). New York: Routledge,
- Gill, Tom. (1998). "Transformational Magic: Some Japanese Superheroes and Monsters". *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries, and Global Cultures*. Ed. Dolores P. Martinez. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gray, Ann. (2003). *Research Practice for Cultural Studies Ethnographic Methods and Lived Cultures*. London: Sage Publications Ltd.
- Hall, Stuart. (2003). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hebdige, Dick. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen.
- Mackay, Hugh, Ed. (1997). *Consumption and Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Meyer, Anneke. (2008). "Investigating Cultural Consumers". *Research Methods for Cultural Studies*. Ed. Michael Pickering. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Shiraishi, Saya S. (2000). "Doraemon Goes Abroad". *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*. Timothy J Craig. M.E. Sharpe, Inc.
- Strinati, Dominique. (1995). *An Introduction to Theories of Popular Culture (second edition)*. New York: Routledge.
- Storey, John. (1993). *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- \_\_\_\_\_. (1996). *Cultural Studies and The Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Athens: University of Georgia Press.

\_\_\_\_\_. (2007). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop, Pengantar Komprehensif: Teori dan Metode*. Yogyakarta: Jalasutra.

### Internet

Bandai. *Product Catalog*. 26 November 2009.

<<http://www.bandai.co.jp/e/products/index.html>>

Fans Club Tokusatsu Indonesia, 30 Oktober 2009. <<http://fcti.multiply.com>>

Friendster. *Profil Majalah Henshin*. 8 November 2009.

<<http://profiles.friendster.com/34998861>>

J-Toku Yogyakarta. 8 November 2009. <<http://jtokufilms.multiply.com>>

Komunitas Tokusatsu. 7 November 2009. <<http://www.komutoku.com/aboutus/>>

Komutoku Multiply. 2 Februari 2010 <<http://komutoku.multiply.com>>

MarxWiki. *Subculture: The Meaning of Style*. 20 Desember 2009.

<[http://machines.pomona.edu/marxwiki/index.php/Subculture:\\_The\\_Meaning\\_of\\_Style](http://machines.pomona.edu/marxwiki/index.php/Subculture:_The_Meaning_of_Style)>

Pitre, Shawn. *Cultural Studies & Hebdige's Subculture: The Meaning of Style*. 20 Desember 2009.

<<http://www.tagg.org/students/Montreal/Tendances/PitreHebdige.html>>

Urban Dictionary. *Definition of Tokusatsu*. 30 Oktober 2009.

<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=tokusatsu>>

Youtube.com. *Depan Bisa Belakang Bisa, part 11*. 30 Oktober 2009.

<<http://www.youtube.com/watch?v=zT-6JNRjtiQ>>

## DAFTAR ISTILAH

### #TVNihon

Salah satu *fansubber* yang sering menerjemahkan *tokusatsu* maupun *anime*. Lihat *Fansub*.

### *Action Figure*

Mainan atau replika dari karakter yang dibuat dalam skala yang lebih kecil, biasanya digunakan sebagai pajangan atau untuk dimainkan.

### *Anime*

Animasi (kartun) yang berasal dari Jepang.

### *Betamax / Betacam*

Format media video menggunakan pita magnetik. Format ini sangat populer pada era 1980-an sebelum digantikan media LaserDisc, VCD, dan DVD.

### Busa Hati (*Styrofoam*)

Bahan yang populer dipakai oleh para *cosplayer* untuk menciptakan kostum dengan biaya yang lebih rendah.

### *Cosplay*

Singkatan dari *Costume Roleplaying*. Merupakan kegiatan menggunakan kostum ciptaan sendiri yang berasal dari berbagai media populer (seperti *anime*, *tokusatsu*, permainan video, komik, dan lain-lain).

### *Crossover* (Persilangan tokoh)

Pertemuan antar berbagai tokoh dari narasi yang berbeda. *Crossover* merupakan metode yang populer untuk menjaring fans.

### *Cyborg* (*Cybernetic Organism*)

Manusia yang tubuhnya telah direkonstruksi. Merupakan tema umum yang sering dipakai di *tokusatsu* maupun *anime*.

### *Doraemon*

Animasi asal Jepang yang menceritakan robot kucing dengan kantong ajaib dan mengeluarkan alat-alat. Merupakan *anime* yang sangat populer di Indonesia dan hingga kini masih ditayangkan.

### *Fandom*

Kelompok penggemar yang bersatu karena kesenangan yang sama.

### *Fansub*

Kegiatan menerjemahkan berbagai media populer asal Jepang ke berbagai bahasa lainnya yang dilakukan oleh penggemar untuk penggemar lainnya dan tidak diperuntukkan untuk mencari keuntungan.

***Henshin***

Majalah yang dibuat khusus membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan *tokusatsu* di Indonesia dan merupakan cikal bakal kehadiran Komutoku. Nama *henshin* diambil dari kata yang diucapkan tokoh dalam *Kamen Rider* saat berubah wujud.

***Henshin heroes***

Genre *tokusatsu* yang menampilkan figur jagoan yang mampu berubah wujud.

***JAV (Japanese Adult Video)***

Film bermuatan pornografi eksplisit yang berasal dari Jepang. Meskipun berisi adegan-adegan seksual, bagian alat vital tetap disensor.

***Kaijuu***

Genre *tokusatsu* yang menghadirkan monster raksasa sebagai tokoh utamanya. Umumnya lebih bertema anti-hero daripada figur kepahlawanan.

***Kamen Rider***

Salah satu genre *tokusatsu* yang menampilkan jagoan bertopeng dengan motif serangga dan mengendarai motor dalam berbagai aksinya. Kamen Rider secara bebas berarti pengendara bertopeng (*masked rider*) dengan salah satu ciri khasnya mengeluarkan jurus *Rider Kick*. Para karakternya berubah wujud dengan menyebut kata '*Henshin*' (yang artinya berubah).

***Komutoku***

Singkatan dari Komunitas Tokusatsu

***Komutoku Senshi Legion***

Maskot dari Komunitas Tokusatsu yang diciptakan dengan mengambil berbagai elemen dasar yang ada di genre *tokusatsu*.

***Manga***

Komik yang berasal dari Jepang. Pengarangnya disebut *mangaka*.

***Metal Heroes***

Genre *tokusatsu* yang umumnya menampilkan jagoan berkostum metalik atau manusia yang telah direkonstruksi.

***Naruto***

Salah satu manga dan anime yang populer di Indonesia

***OVA (Original Video Animation)***

*Anime* berepisode pendek yang biasanya berupa prolog, epilog, atau cerita sampingan.

***Poaching***

Berburu teks. Lihat *Textual Poachers*.

***Power Rangers***

Versi Amerika dari *Super Sentai*. Lihat *Super Sentai*.

***SAT (Stunt Actor Team)***

Divisi Komunitas Tokusatsu yang khusus bergerak di bidang suit actor.

***Spoiler***

Tulisan narasi yang bersifat mengungkapkan isi dari teks. Biasanya spoiler diperlukan untuk mengetahui jalan cerita suatu narasi tanpa harus menontonnya.

***Resin***

Bahan yang digunakan untuk membuat kostum.

***Suit Actor***

Para pengguna kostum dalam film atau serial yang menggunakan kostum khusus dan melakukan adegan-adegan laga yang berbahaya.

***Super Hero***

Figur karakter atau jagoan yang berkekuatan khusus dan rata-rata menjadi tema dari berbagai teks budaya populer termasuk *tokusatsu*.

***Super Sentai***

Genre *tokusatsu* yang menampilkan pasukan khusus dengan kostum berwarna-warni dan mengendarai kendaraan yang bisa bergabung membentuk *mecha* (robot raksasa) yang bertarung dengan monster yang berukuran lebih besar.

***Textual Poachers***

Istilah yang diberikan oleh Michel de Certeau terhadap pembaca yang mengambil bagian dari teks seperti pemburu sebagai proses pembacaan aktif.

***Tokusatsu***

Berasal dari kata '*tokushu*' dan '*satsuei*', merupakan serial atau film bukan animasi yang umumnya bertema kepahlawanan (*superhero*). *Tokusatsu* merupakan salah satu bentuk hiburan televisi atau film yang mengandalkan trik kamera dan spesial efek.

***Uchuu Keiji***

Trilogi dari kisah kepahlawanan polisi luar angkasa Gavan, Sharivan, dan Shaider yang populer pada era 1980-an di Indonesia.

***Ultraman***

Salah satu genre *tokusatsu* yang menampilkan figur alien raksasa berwarna perak dan merah yang bertarung melawan monster berukuran sama.



## Transkrip Acara Gathering Komutoku IDS 24 Desember 2009

Richie (Ketua Komutoku):

Jadi salah orang kalau berpikir maskot Komutoku itu harus yang '*original*', kaya' paha ayam yang '*original*' itu, bumbunya cuma dia yang tahu. Kita sengaja mewakili semua genre, di tengah logo itu akan berdiri maskot Komutoku.

(Memanggil Maskot Komutoku, Komutoku Senshi Legion)

Legion itu artinya banyak, makanya tadi ada, gaya dari si anu. Ini lihat ada sketsanya (menunjukkan sketsa Legion di layar). Matanya Ultraman, cakarnya itu cakarnya Godzilla atau *kaijuu*, *belt*-nya Kamen Rider, bahan spandex hitamnya mewakili Super Sentai. Adalah suatu kehormatan memakai kostum Legion ini. Orang yang benar-benar berjiwa *superhero* yang yela untuk menjadi tidak terkenal karena *superhero* itu harus menyembunyikan identitasnya. Jadi kita juga mengeluarkan peraturan bagi yang memakai kostum ini tidak boleh menunjukkan muka aslinya.

### Misi dari Komutoku

Kita mau merangkul fans jagoan Jepang atau *Tokusatsu* dari seluruh Indonesia terutama dan seluruh dunia kalau ada yang mau. Kita sudah berhasil merangkul Thailand, Malaysia, Amerika, cuma Brazil yang belum bisa ditembus karena bahasanya agak susah. Kemudian kita memberikan wadah dan fasilitas untuk penyaluran hobi *tokusatsu*. Wadahnya itu berupa forum *online*, yang bisa kalian akses di [www.komutoku.com/forum](http://www.komutoku.com/forum) atau kalau mau melihat foto-foto kegiatan kami ada di [komutoku.multiply.com](http://komutoku.multiply.com) atau kalau mau *Facebook* tinggal *search* Komutoku. Kemudian fasilitas yang dimaksud adalah kita sesekali mengadakan *gathering* seperti hari ini. *Gathering* ini bisa bermacam-macam bentuknya, bisa tadi berupa nonton film atau bedah film, kemudian kita mengadakan *workshop* topeng atau kostum *tokusatsu* yang murah meriah. Kemudian kita juga bekerja sama dengan berbagai macam pihak seperti Nippon Club Binus, dimana kita berusaha agar mereka bisa menerima *member* Komutoku untuk belajar bahasa Jepang. Kemudian kita juga mau bekerja sama dengan IDS, moga-moga aja *member* Komutoku bisa dapat diskon kalau sekolah disini.

Kita juga ada tim *costume maker* di Komutoku. Kalau anda ingin menjadi jagoan anda bisa belajar bikin kostum sendiri. Kemudian juga ada toko-toko *Hobby*, jadi kalau ingin mengoleksi *action figure* atau film atau sebagainya kita bisa pergi kesana. Kalau kita menyelami hobi *tokusatsu* ya banyak halnya. *Tokusatsu* itu tidak hanya tontonan belaka tetapi juga banyak pesan-pesan moral, dan semua itu dapat dipelajari dengan ikut komunitas ini.

Selanjutnya kita akan menciptakan pasar untuk jagoan lokal karena kalau bukan kita yang nonton duluan, mendukung duluan maka siapa lagi. Karena di luar sana, kita lihat sendiri, *superhero* mutunya seperti sinetron.

### SAT (*Stunt Actor Team*)

SAT itu *Stunt Actor Team*, itu adalah klub khusus dari Komutoku yang tujuan dan cara kerjanya akan dijelaskan berikut oleh ketuanya langsung dari SAT, Yuki ini yang tadi penanggung jawabnya bersama Erlan. Ini saya serahkan langsung pada ketuanya, Erik.

Erik (Ketua SAT):

Terima kasih pada teman-teman semua yang udah datang ke *gathering* hari ini. Disini saya sebagai ketua SAT. Mungkin teman-teman bingung apa sih *Stunt Actor Team* ini? Kerjanya apa sih? Mungkin kalau udah *member* ada yang tahu, karena di forum ada untuk SAT itu sendiri. Saya coba jelaskan, diantara teman2 ada yang pernah *cosplay*? Sebagai karakter *tokusatsu*, *anime*, atau apa?

Saya tidak bisa menolak, *cosplay* yang pertama dilihat itu adalah kostumnya. Tapi yang paling penting adalah penghayatannya, bagaimana kita menjiwai seorang karakter, misalnya *anime* atau *tokusatsu*. Kita di SAT ini kita konsepnya jangan hanya bisa pakai kostum doang. Tapi hayatilah karakter kalian, sampai ke gerakan-gerakan terkecilnya. Cara menoleh misalnya, mungkin dalam sehari-hari biasa aja, tapi contohnya pas menjadi Naruto, tiba-tiba menoleh tahu-tahu sudah bergaya ala Naruto.

Salah satu yang terpenting tadi saya bilang adalah kostum, kalau tidak didukung sama gerakan-gerakan yang oke, jadinya cuma pajangan. Tujuannya SAT itu ada disini. Disini kami akan peragakan, *don't try this at home!*

Dengan kostum, kita beraksi, *full action*, dan ga cuma gaya. Itu tugas SAT. Kalau mau join, bisa dilihat di situs Komutoku, atau datang ikut latihan setiap Sabtu dan Minggu jam 3 sore di Gelora Senayan di pintu. Yang mau *join* silahkan datang latihan, biar tahu sendiri rasanya jadi stuntman seperti apa. Itu dari saja dari saya.

Richie:

Itu tadi dari mas Erik Chalice, bila tahu *Kamen Rider Chalice*, dia yang peranin terus. Untuk jangka panjangnya dari SAT, untuk semua film-film *tokusatsu* lokal yang akan Komutoku buat, merekalah yang akan berperan dalam kostum. Inilah salah satu bukti betapa Komutoku serius terhadap hobi ini. Kalau bisa kita tidak hanya jadi pemain hobi, tetapi bisa menghasilkan sesuatu dari hobi. Itulah tujuan kita, tadi udah dijelasin. Maka aksi kita di tahun 2010, kita akan membuat jagoan lokal. Kita akan terus berpartisipasi dalam acara bertema jagoan lokal lebih banyak lagi. Selama dua tahun ini kita banyak di Jepang, tapi kita akan coba untuk berpartisipasi dalam acara yang lebih nasionalis. Kemudian kita pasti kerjasama dengan pihak terkait terus akan dilakukan. Dan terus akan mengekspos diri di tengah masyarakat awam. Walaupun kita sering dipojokkan sama media. Kenapa sih harus Jepang? Ada artikel koran judulnya 'Terbius Jagoan Jepang'. Kalau menurut gue, itu judul rada-rada menyudutkan kita. Kesannya ya negatif kan, tapi ga apa-apa. Yang namanya orang terkenal kan makin lama makin banyak gosip kan, jadi itu bukti kalau Komutoku sudah merakyat. jadi kalau kalian mau, punya

hobi yang sama dengan kami, punya visi yang sama dengan kami, bergabunglah di Komutoku sebagai komunitas tokusatsu terbesar di Indonesia. Dan kita akan maju terus mewujudkan 'Local Hero Indonesia'. Terima Kasih.

#### Sesi Diskusi dan Tanya Jawab.

Edria:

Pertanyaan saya sederhana, kenapa susunan forumnya menggunakan susunan kota atau *urban* seperti Super Sentai Base, kenapa formatnya kota dan pemimpinnya itu *mayor*, apa ada semacam hirarki atau bagaimana gitu?

Richie

Forum kita berkonsep kota, itu pada awal rencananya kita pengen beda dari yang lain. Di forum lain kan kesannya kaku, kita pertama pengen bersifat informal, jadi kita pengen *have fun* dalam forum itu. Jadi kita mengusahakan konsep yang tidak membosankan, terus kita juga bisa juga mengaplikasikan kegiatan dari tokusatsu yang banyak diadakan di kota. Karena tokusatsu sekarang banyak berseting di kota. Terus udah ga jamannya lagi di padang rumput dan lain sebagainya gitu. Dan karena jumlah member kita saat ini belum banyak, kayaknya pamali kalau kita langsung bilang Komutoku adalah sebuah negara kecuali kalau kita mau menyaingi negara Vatikan. Yang jumlahnya sedikit tapi ngomongnya negara. Tapi ga lah, kita akan bertumbuh terus. Pada saatnya nanti jumlahnya melebihi kapasitas, kita akan mengubah menjadi lebih besar lagi, sesuai pertumbuhan.

(Tidak memperkenalkan namanya):

Kenapa serial *Metal Heroes* tidak dilanjutkan lagi?

Richie:

Kalau dibilang kenapa, produsernya punya jawaban yang aneh. Tidak mau melanjutkan serial yang sangat populer pengaruhnya, bahkan sampai keluar Jepang. Lalu kenapa tidak seperti dulu, ya gue mana tahu? Yang pasti gue tahu Jepang seperti itu sifatnya. Kalau dia lihat konsep yang baru lebih menjual, lebih oke, lebih menguntungkan. Sekarang kita lihat Kamen Rider Daburu (Double/W) menjual USB. Kemaren jualan *handphone flip* seperti Kamen Rider Faiz, kebetulan ada Kamen Rider-nya. Soalnya kebetulan *handphone flip* saat itu sedang *booming* di Jepang. Terus ga tahu ya, Iphone masuk Jepang terus tidak laku, terus Kamen Rider Decade bikin layar sentuh itu. Itu ga tahu ya, itu cuma spekulatif kita aja.

Saya jadi punya satu pertanyaan, kenapa Kamen Rider sekarang tidak sama seperti dulu, maksudnya dalam hal versi orangnya. Coba dilihat mungkin pada Takeshi Hongo. Kalau dibandingin dengan Daburu (Double/W) sekarang, ga bisa dibilang, gagah. Kenapa tidak ya? Mungkin karena hal-hal tersebut yang menjual di Jepang. Termasuk USB, *handphone*, dan cowok-cowok cantik. Kita tidak tahu, karena kita sendiri ga buat. Bukan kita yang membuat. Mungkin nanti suatu saat kita punya ide sendiri, kita akan mempelopori gitu, buat tokusatsu Indonesia, entah apalah namanya. Ya mungkin kita akan tekankan konsep seperti itu. Tapi

kalau udah namanya bisnis, kita tidak bisa ikut campur. Segala idealisme kita harus mengalah lah untuk urusan bisnis.

Saya tambahkan, Jepang dan Amerika itu berbeda budayanya. Jepang itu jualan sesuatu dulu baru dibikin filmnya. Kalau Amerika bikin film dulu baru dijual. Makanya kaya' Avatar main kemarin itu *action figure*-nya belum ada di pasaran. Sementara kalau Jepang, filmnya belum masuk, alat berubahnya sudah beredar di pasaran. bedanya disitu. Jadi mereka memikirkan barang-barang yang laku dulu di pasaran, baru dia bikin filmnya. Dan itu yang biasanya merusak *mood* para fans. Kita berharap *Kamen Rider* atau *Uchuu Keiji* terus berlanjut. Tapi kita tidak bisa berharap apa-apa, karena bukan kita yang bikin.

Heru:

Saya ingin menanyakan sebuah fenomena yang dari dulu saya rasakan, seperti ini. Saya rasa setiap orang yang suka dengan tokusatsu harus berpikiran '*high*' dalam soal '*price*'. Itu harus kita sadari, saya pikir begitu. Sedangkan untuk masalah suka atau tidak suka, atau masalah hobi, orang tidak bisa mengandalkannya. Misalnya seperti saya, kebetulan saya ini orang miskin, tapi saya suka dengan tokusatsu gitu. Masalahnya sekarang bagaimana Komutoku menyikapi masalah seperti itu? saya ga tahu seperti apa solusinya dari mas-mas sekalian ini. Atau memang harus buat subsidi kayak pemerintah, mensubsidinya dengan hariannya dengan minyak atau dengan apa saya tidak tahu, saya tidak peduli, yang jelas saya suka dan orang-orang miskin seperti saya juga suka, bagaimana mereka bisa minimal *cosplay* lah gitu. Seperti itu saja, makasih.

Bowo (Anggota Komutoku):

Anggota Komutoku sendiri dari berbagai kalangan juga. Ada yang dari kalangan kecil, sedang, sampai yang memang penghasilannya lebih. Saya sendiri kebetulan masih sedang lah, rumah saya sendiri cukup jauh. Diantara anggota Komutoku yang ikut gathering, rumah saya termasuk yang paling jauh, tapi tidak menghalangi saya untuk ikut Komunitas Tokusatsu. Intinya untuk masalah kostum tidak terlalu mahal. Untuk bahan baku sendiri kan dari busa hati. Kita untuk membuat kostum sentai aja hanya perlu seratus ribu bisa. Bulan Maret kemarin waktu bikin *Geki Violet* habis dua ratus ribu. Yang mahal kebanyakan untuk *costume-maker* itu adalah uang kerjanya, upahnya, kreativitasnya. Jadi ingin buat kostum, gabung aja sama kita dulu, nanti kita tanya-tanya, kita ajari caranya. Kalau udah tahu kan bisa bikin sendiri, dengan bahan seadanya, jadilah kostum tokusatsu. Yang kita sendiri belajar salah satunya *costume-maker* dari Malang tuh, dia bikin bahan dari kertas koran. Orang kan mikir bahan kostum tokusatsu itu dari *resin*, *fiber*, yang harganya mahal-mahal. Semua tergantung versi kita-kita aja. Makin tinggi kreativitas kita, semakin bisa kita mengolah kostum-kostum tersebut. Jangan takut harganya mahal atau ga bisa. Contohnya sini, *Kamen Rider ZX (Z Cross)*. Kalau kita lihat ini bahannya semuanya dari busa hati. Perkiraan saya sendiri bisa habis tidak sampai dua ratus ribu. Atau memanfaatkan bahan-bahan bekas juga bisa.

Ada yang berkeinginan membuat kostum tokusatsu tapi tidak tahu caranya, silahkan gabung sama kita dulu, ngobrol-ngobrol, kita terbuka orangnya. Yang penting satu aja, kita sama-sama suka Tokusatsu. Gabung aja sama kita. Bahkan

saya sendiri kadang-kadang membantu membuat helm atau armor, kalau udah teman ya bisa aja dibuatin. jadi intinya jangan makai harga atau apa-apa kalau di Komunitas Tokusatsu.

Richie:

Itulah bedanya kita, komunitas dengan klub.

(salah satu anggota Komutoku)

Kalau masalahnya finansial, keadaan finansial kita kan beda-beda pasti, itu tergantung semua dari kemampuan kita dan segala macam, dan latar belakang. Dan ini pengalaman pribadi saya, apa yang saya temukan di Komutoku bukan sekedar teman-taman, bukan cuma teman-teman tempat saya *gathering*, tukar-tukar film atau apa segala macam. Tapi saya mendapat pekerjaan di Komutoku ini sebagai *costume-maker*, sama seperti Bowo, sama kaya Erik, ada mas Amin, Nawa. Kita berawal dari pertemanan, jadi istilahnya gimana caranya kita mampu beli SIC (*Super Imaginative Chogokin*, salah satu jenis mainan *tokusatsu*), adalah salah satunya menambah kemampuan finansial kita. Salah satunya adalah dengan menambah teman, bener ga? Kalau banyak teman, kita banyak *link*, *link*-nya kemana-mana, tidak harus di Komutoku aja. Di luar Komutoku misalnya, kantornya lagi butuh ini, teman-teman ada yang kualifikasinya seperti itu tidak? Istilahnya apa yang kita sadari sekarang adalah kita butuh teman. Dan teman itu, dimulai pertama dari sebuah kesamaan, yaitu suka *tokusatsu*. Dengan teman kita bisa menambah semuanya, dengan Komutoku, misalnya suatu saat Komutoku harus ngasih subsidi itu nanti lah ya, kalau suatu saat Komutoku sudah menjadi sesuatu yang besar, yang finansialnya kuat. Tapi kalau sekarang mulai dari kecil itu kita bisa mulai dari berteman, gitu.

Richie:

Intinya teman bantu teman. Kita perlu tekankan Komutoku itu komunitas. Dan arti komunitas itu artinya semua lapisan masyarakat bisa gabung, bisa pokoknya sama lah hobinya, pokoknya *interest*-nya bisa sama-sama maju. Kita bukan klub, jadi jangan takut, ga ada persyaratan aneh-aneh. Kita harus punya ini itu baru bisa gabung, ga seperti itu, Kita bebas banget.

Kita akan melangsungkan acara secara kontinyu bersama IDS. Dua bulan lagi dari sekarang kita akan kumpul di tempat yang lebih luas, makasih buat yang sudah datang.

**Transkrip Acara Komutoku Central Park, 25 Februari 2010**

**Richie:**

Saya ketua dari Komunitas Tokusatsu, dan ini teman-teman saya semua yang terdiri dari member Komutoku. Dari beberapa member Komutoku yang ada, kayaknya ga cukup hanya dengan nonton film doang, atau koleksi action figure, pengen jadi karakter jagoan sendiri. Jadi mereka mendedikasikan diri, untuk berlatih secara serius, menjadi cosplayer, bahkan lebih dari itu, menjadi stuntman.

**Ades:**

Kalau kita ngomong soal Komutoku, orang sering menyebutnya Komutaku, Komutoko, apalah susah banget namanya. Kenapa sih? Kenapa namanya Komutoku? Singkatannya apa?

**Richie:**

Komutoku itu sebenarnya singkatan dari Komunitas dan Tokusatsu. Jadi kalau mau dicari di Google atau apa, pasti ga akan ketemu.

**Ades:**

Bukan bahasa Jepang ya?

**Richie:**

Komunitasnya bahasa Indonesia, tokusatsu-nya mau ga mau karena itu memang dari bahasa Jepang.

**Ades:**

Komunitas Tokusatsu, lah tokusatsu apa lagi ini? Tokusatsu saja sudah susah menyebutnya.

**Richie:**

Ada yang bilang Tokokatsu, emangnya kita menjual ayam goreng? Tokusatsu berasal dari dua kata Jepang, tokushou dan satsuei yang artinya live action dengan teknik pengambilan gambar secara khusus. Kenapa live action, karena para jagoan ini memakai kostum, kemudian di-shoot langsung menggunakan kamera. jadi bukan animasi, bukan kartun, bukan 3D, dan bukan yang lain, tapi ini live action. Jadi itu yang perlu ditekankan pada istilah tokusatsu itu sendiri.

**Ades:**

Pada dasarnya penggemar tokusatsu sendiri itu kan ada berbagai tipe. Tipenya apa aja sih hingga sampai tipe yang terakhir ini?

**Richie:**

Yang paling umum itu penggemar film, karena tokusatsu tersebut merupakan film. Jadi semua berawal dari menonton film yang bisa didapat dari mana aja. Kemudian yang namanya fans kan pasti punya keinginan untuk memiliki kenangan dengan apa yang ditontonnya. Jadi biasanya mereka akan beli

merchandise, entah itu action figure, poster, atau barang-barang lain yang bisa dikoleksi secara pribadi. Tetapi ada juga orang-orang yang tidak puas dengan semua itu. Mereka pengen lebih, pengen menjadi jagoan itu sendiri, mengalami, apa sih rasanya dibalik topeng? Apa sih rasanya dibalik kostum, bagaimana rasanya kalo gua melawan penjahat?

**Ades:**

Ada dari dulu satu kata bagaimana rasanya jadi cosplayer, yaitu Panas. Setiap kita bertemu dengan teman-teman Komunitas Tokusatsu, ada selalu satu kata ajaib yang muncul, yang saya agak bingung, apakah itu bersin-bersin, hachi-hachi, atau apa, yaitu Henshin. Apa sih Henshin itu?

**Richie:**

Henshin itu sebuah kata dalam bahasa Jepang yang kurang lebih artinya berubah. Di setiap genre Tokusatsu tersebut mereka punya istilah untuk berubahnya sendiri, kalau Henshin ini terkenal di serial Kamen Rider.

**Ades:**

Kemudian Henshin ini, dengar-dengar ada majalah yang namanya Henshin. Mungkin bisa cerita karena rasanya ga jauh-jauh dari kata Henshin ini.

**Richie:**

Jadi awalnya kita-kita ini orang-orang yang suka menonton film itu berkumpul dalam satu situs jejaring sosial. Lalu kita bicara gimana kalau kita bikin film tokusatsu Indonesia atau film lokal hero. Tapi ternyata setelah perjalanan, proses, itu harus ditunda, kita harus menunda dulu, akhirnya kita bersepakat kita bikin majalah dulu. Kita mau ceritain tokusatsu itu apa, kita mau lihat seberapa besar fansnya di Indonesia. Makanya kita berkeputusan untuk membuat majalah namanya Majalah Henshin. Bahannya dari tokusatsu Jepang, kita translate ke bahasa Indonesia, lalu kita jual secara umum.

**Ades:**

Jadi ini kemudian menjadi cikal bakal Komunitas Tokusatsu?

**Richie:**

Jadi komunitas ini awalnya untuk merangkul pembaca dengan redaksi. Tapi ternyata animonya bagus banget, berkembang banget, bahkan sampai saat majalah ini harus tutup buku, atau gulung tikar tepatnya, itu komunitasnya pengen berlanjut terus, pengen dikembangkan terus, makanya lahirlah Komutoku.

**Ades:**

Bisa sedikit cerita, awalnya cosplay itu bagaimana? Orang mulai bercosplay itu seperti apa?

**Richie:**

Kalau untuk Cosplay di Indonesia mulainya sih pada tahun 2000-an, itu ada suatu instansi yang mengadakan lomba cosplay di tahun 2000 itu. Saat itu memang belum banyak pengikutnya. Terus kemudian lomba seperti itu dikembangkan lagi

di Bandung, yang setelah antusias orang semakin banyak, akhirnya kembali ke Jakarta lagi. Kira-kira seperti itu

**Ades:**

Kalau saya lihat ini teman-teman Komutoku, saya lihat agak dekat ada embun.

**Richie:**

Embun itu salah satu teman cosplayer. Jadi kalau anda sudah memutuskan untuk menjadi cosplayer, maka embun adalah teman terdekat anda. jadi bukan teman, embun.

**Ades:**

Bukan embun di pagi hari kan? Satu hal yang mengagumkan dariteman-teman cosplayer itu adalah mereka itu seperti Batman. Dalam artian bukan Batman yang superhero, tapi kelelawar. Kenapa, karena mereka punya indra keenam. Saya pernah mencoba kostum tersebut ya, saya tidak bisa berjalan dan bergaya seperti tadi, saya tidak bisa melihat apa-apa, malah ada kejadian kita harus dituntun.

**Richie:**

Betul, karena kalau kita pakai kostum ini, jarak pandang kita jadi semakin pendek. Paling jauh sekitar tiga meter.

**Ades:**

Bisa diceritakan kegiatan-kegiatan Komutoku itu seperti apa saja?

**Richie:**

jadi Komutoku punya acara gathering, kumpul-kumpul antar member setiap dua bulan sekali. Tempatnya selama ini kita pindah-pindah. Tapi akhirnya kita menemukan tambatan hati, yaitu di IDS. IDS ini memfasilitasi semua keperluan kita, mulai dari audio studio, layar tancap juga, ada karaoke bareng juga pernah. Ruangannya luas.

**Ades:**

Boleh cerita karaoke kemarin ngapain sih?

**Richie:**

Kemarin kita bikin program karaoke, jadi ada video klipnya, ada teks subtitle-nya, kita bisa nyanyi bareng. Jadi semua lagu-lagu yang ingin kita nostalgia, dari jamannya Gavan dan Sharivan, sampai yang terupdate, yang tahun ini masih tayang, bisa dinyanyiin semua. Lebih dari itu, ada beberapa teman yang volunteer untuk pakai kostumnya, jadi mungkin pada saat kalian nyanyiin Gavan, itu didepannya kalian ada Gavan yang benar-benar gaya. Kayak gitulah acara kita.

**Arfan:**

Untuk membuat konsep suatu kostum ini butuh waktu berapa lama?

**Richie:**



**Konsep kostum, itu tergantung tingkat kedetilannya, itu semakin detil, mirip sama aslinya paling cepat satu bulan.**

**Ades:**

**Seperti apa sih kedetilannya itu?**

**Richie:**

**Saya salah menerangkan kayaknya, maksudnya pembuatan sebulan, kalau konsepnya terserah yang bikin. Misalnya konsep yang saya punya dalam dua tahun, saya kasih ke teman saya membuat kostum, tergantung mereka berapa lama. Tapi yang paling ribet itu paling dua bulan lamanya.**

**Ades:**

**Bahannya dari apa ini?**

**Richie:**

**Kebanyakan disini kita pakai busa hati untuk armornya. Untuk inner suit ini kita pakai spandex.**

**Ades:**

**Ini bahan yang biasanya dipakai buat baju senam ibu-ibu ya?**

**Richie:**

**Betul, baju buat sepeda, renang.**

**Ades:**

**Busa hati itu bahasa apa sih? Kayak bahasa Jepang?**

**Richie:**

**Busa hati itu ga tau juga ya kenapa disebut demikian, istilah kerennya itu polycarbon. Bahan yang paling gampang dicari, harganya murah, ringan, tapi kekuatannya bagus.**

**Ades:**

**Busa sandal jepit ya, benda yang sama ya?**

**Richie:**

**Juga bisa. Benda yang sama.**

25 Februari 2010

Wawancara dengan Richfield Edbert, Ketua Komutoku

T:

Langsung saja ya mas, ini yang pertama, tujuan apa yang ingin diraih oleh Komutoku pada umumnya dan anggotanya pada khususnya?

J:

Tujuan umum Komutoku, kita mau merangkul semua fans di Indonesia dan. Dan khususnya untuk anggota, kita pengen memberikan wadah untuk mereka yang pengen menyalurkan hobi dan berinteraksi satu sama lainnya., karena orang-orang dalam komunitas, kita bisa kita tahu informasi yang di luar itu ga ada. Misalnya, *member* pengen koleksi lagi film-film yang lama, kita bisa carikan. Atau mereka mau update film-film baru, kita bisa kasih juga. Kalau mereka memang pengen koleksi, mulai dari *action figure* sampai ke kostum kita juga ada. karena kita adalah komunitas yang terdiri dari berbagai macam orang, kayak tadi selain ada kolektor, ada yang jualan, ada yang pengen *cosplay*, ada yang bikin kostumnya. Tujuan kita juga ingin menumbuhkan rasa cinta terhadap super hero terutama *local hero* untuk mewujudkan visi membangun industri film super hero Indonesia, seperti itulah.

T:

Pertanyaan kedua berhubungan dengan pertanyaan pertama tadi. Apa wacana, diskursus, semangat, atau ide, atau apa yang mendasari, melatarbelakangi sehingga Komutoku itu hadir di Indonesia, kepentingan apa yang mendasari?

J:

Yang pertama, pastinya kita cinta pada superhero. Dan terus terang dari masyarakat Indonesia, masa kecilnya sudah banyak mengonsumsi film-film dari Jepang. Dulu kan bentuknya Betacam dan itu paling gampang mendapatkan di video rental. Karena kita tumbuh bersama film-film *superhero* Jepang yang keberadaannya lebih gampang daripada *superhero* Amerika atau negara lain, kita jadi punya semangat *superhero* tersebut tumbuh sampai dewasa. Kita selain pengen tetap menjaga semangat ini, kita juga pengen bisa menciptakan superhero buatan lokal, buatan Indonesia sendiri. Jadi visi dari Komutoku tersebut adalah untuk membangun industri *superhero* Indonesia. Karena biar bagaimanapun yang namanya manusia itu perlu suatu teladan, dan kita bisa lihat teladan yang baik itu banyak, salah satunya dari *superhero*. Kita juga ingin memperkenalkan Tokusatsu kepada masyarakat awam Indonesia sebagai tontonan yang layak dikonsumsi segala umur. Tentunya kelak kita ingin membangun pasar film yang dapat mendukung perkembangan industri film super hero di Indonesia kelak.

T:

Yang ini agak sensitif ini mas, Orang-orang seperti apa yang di Komunitas ini, maksud saya, apa profesinya, apa sih mereka dalam kehidupan sehari-hari? Tentu mereka memiliki latar belakang yang berbeda-beda, apakah mereka juga

bergabung dalam komunitas ini didasari karena semangat yang sama atau karena ada alasan lainnya?

J:

Kalau motivasi orang untuk gabung dalam suatu badan itu kan pasti macam-macam. Di Komutoku pun terjadi begitu. Jadi ada yang *pure* pengen mengikuti satunya aja, tanpa pengen bikin jagoan sendiri. Ada yang pengen yang bikin jagoan sendiri dan penasaran kenapa Komutoku orientasinya Jepang. Dalam konteks profesi sih, rata-rata kita berasal dari mahasiswa dan pelajar dari berbagai jurusan, mostly IT, graphic design. Selebihnya pekerja dan anak-anak yang ikut hobi bapaknya, didasari semangat yang sama sih.

T:

Nah, apa kendala-kendala apa saja yang dihadapi oleh Komutoku sejak berdiri hingga sekarang ini?

J:

Kita sampai saat ini belum punya *base-camp*, karena kurangnya dana. Maklum saja, kita kan sifatnya *non-profit*. Selain itu kita belum dapat membuat 50% member punya *sense of belonging* yang sama terhadap Komutoku. Kira-kira gitu masalah kita saat ini.

T:

Bagaimana Komutoku menanggapi isu dianggap tidak nasionalis yang ada, mengingat budaya populer yang digemari berasal dari luar?

J:

Ada sebab ada akibat. *Mostly* dari *member* dan pendiri Komutoku adalah orang-orang yang tumbuh dewasa dengan hiburan dari luar negeri. Pengetahuan akan jagoan Indonesia hanya sedikit, apalagi generasi sekarang yang sudah asing sama sekali dengan keberadaan jagoan lokal. Jadi bukan karena kami tidak cinta karya bangsa sendiri, tapi karena kami sulit mencari eksistensi mereka. Film mereka susah didapat, bahkan untuk di-*remake* agar mengikuti perkembangan zaman saja susah. Sementara film dari luar negeri terus menyerbu penggemar di Indonesia dengan segala inovasi baru yang makin memuaskan kebutuhan penonton. Selain itu juga karena penggarapan film jagoan lokal tidak pernah serius seperti film jagoan luar negeri. Tidak bisa disangkal kemasan produk yang baik pasti lebih digemari daripada yang asal-asalan. Karena dasar itulah Komutoku terus mendorong generasi muda untuk berani membuat terobosan dalam industri film jagoan lokal supaya dengan standar dari film yang kami gemari ini dapat membangkitkan jagoan Indonesia dalam kualitas internasional. Inilah bukti bahwa kami komunitas penggemar Jepang yg nasionalis karena peduli terhadap bangsa sendiri. Yang membuat kami lebih tertarik pada jagoan Jepang daripada negara lain, karena produksi film jagoan Jepang selalu baru setiap tahun dan dilengkapi dengan inovasi baru baik dari filmnya itu sendiri dan merchandise yang dijual. Jagoan Jepang rata-rata punya sisi manusia yang lebih *down to earth* dengan penampilannya yang sehari-hari bahkan cenderung tidak memiliki kekuatan manusia super. Kostum yang keren, spesial efek dan pose berubah serta

merchandise yang wajib dikoleksi juga jadi daya tarik tersendiri dari film jagoan Jepang

T:

Adakah sinergi (kerjasama) atau justru persaingan dengan pihak lain dalam menjalankan aktivitas Komutoku selama ini?

J:

Pihak yang bekerja sama adalah mereka yang melihat visi Komutoku baik untuk Indonesia. Mereka mendukung sepak terjang kami, bahkan beberapa di antaranya memfasilitasi kegiatan kami demi mencapai visi tersebut. Tapi bagi yang berpandangan sempit, mereka menganggap Komutoku adalah ancaman bagi eksistensi mereka.

#### **Surat Elektronik dari Richfield Edbert, Ketua Komutoku**

Pertanyaan Kemarin^^

26 Februari 2010

From: Richfield Desgin Adiwidjaja <richfielddesign@gmail.com>

To: Edria Sandika <drenlizer@yahoo.com>

**1. Tujuan apa yang ingin diraih oleh Komutoku sebagai komunitas pada umumnya dan anggotanya pada khususnya?**

- > *Umum : menjadi wadah para fans Toku setanah air untuk menyalurkan hobby & saling berinteraksi satu sama lain.*
- > *Khusus : memunculkan rasa cinta terhadap super hero terutama local hero utk mewujudkan visi membangun industri film super hero Indonesia.*

**2. Wacana (diskursus), ide, atau semangat apa yang mendasari atau melatarbelakangi hadirnya Komutoku di Indonesia?**

- > *Memersatukan fans Tokusatsu di Indonesia dalam 1 wadah yang non blok dalam pengkategorian film Toku itu sendiri*
- > *Memperkenalkan Tokusatsu kepada masyarakat awam Indonesia sebagai tontonan yang layak dikonsumsi segala umur*
- > *Membangun pasar film yang dapat mendukung perkembangan industri film super hero di Indonesia kelak*

**3. Orang-orang yang seperti apa yang berkecimpung di komunitas ini (dalam konteks profesi, atau latar belakang kehidupan mereka)? Apakah didasari oleh semangat yang sama tersebut?**

- > *60% mahasiswa dan pelajar berbagai jurusan (mostly IT, Arsitek, Graphic Design, Hukum & Ekonomi)*
- > *38% pekerja (mostly IT, Graphic Design, Dosen & Ekonomi)*
- > *2% anak-anak (ikut hobby bapaknya)*
- > *Ya, didasari semangat yang sama.*

**4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi oleh Komutoku sejak berdiri**

**hingga sekarang ini?**

> *Belum adanya Base Camp karena kurangnya dana*

> *Belum dapat membuat 50% member punya sense of belonging yang sama terhadap Komutoku*

**5. Bagaimana Komutoku menanggapi isu nasionalisme (dianggap tidak nasionalis) yang ada mengingat budaya populer yang digemari berasal dari luar?**

> *Ada sebab ada akibat. Mostly dari member dan pendiri Komutoku adalah orang-orang yang tumbuh dewasa dengan hiburan dari luar negeri. Pengetahuan akan jagoan Indonesia hanya sedikit, apalagi generasi sekarang yang sudah asing sama sekali dengan keberadaan jagoan lokal. Jadi bukan karena kami tidak cinta karya bangsa sendiri, tapi karena kami sulit mencari eksistensi mereka. Film mereka susah didapat, bahkan untuk di-remake agar mengikuti perkembangan zaman saja susah. Sementara film dari luar negeri terus menyerbu penggemar di Indonesia dengan segala inovasi baru yang makin memuaskan kebutuhan penonton.*

*Selain itu juga karena penggarapan film jagoan lokal tidak pernah serius seperti film jagoan luar negeri. Tidak bisa disangkal kemasan produk yang baik pasti lebih digemari daripada yang asal-asalan.*

*Karena dasar itulah Komutoku terus mendorong generasi muda untuk berani membuat terobosan dalam industri film jagoan lokal supaya dengan standar dari film yang kami gemari ini dapat membangkitkan jagoan Indonesia dalam kualitas internasional. Inilah bukti bahwa kami komunitas penggemar Jepang yg nasionalis karena peduli terhadap bangsa sendiri.*

*Info tambahan :*

> *Yang membuat kami lebih tertarik pada jagoan Jepang daripada negara lain, karena produksi film jagoan Jepang selalu baru setiap tahun dan dilengkapi dengan inovasi baru baik dari filmnya itu sendiri dan merchandise yang dijual. Jagoan Jepang rata-rata punya sisi manusia yang lebih down to earth dengan penampilannya yang sehari-hari bahkan cenderung tidak memiliki kekuatan manusia super. Spesial efek dan pose berubah juga jadi daya tarik tersendiri dari film jagoan Jepang.*

**6. Adakan sinergi (kerjasama) atau justru persaingan dengan pihak lain dalam menjalankan aktivitas Komutoku selama ini?**

> *Pihak yang bekerja sama adalah mereka yang melihat visi Komutoku baik untuk Indonesia. Mereka mendukung sepak terjang kami, bahkan beberapa di antaranya memfasilitasi kegiatan kami demi mencapai visi tersebut. Tapi bagi yang berpandangan sempit, mereka menganggap Komutoku adalah ancaman bagi eksistensi mereka.*

**Begitu Dri.. Gw yakin jawaban gw sore ini better than last night. Memang kalo wawancara yg panjang2 gini mendingan lewat email, jadi bisa dipikir2 dulu. :P**

Re: Pertanyaan Kemarin ^^  
26 Februari 2010  
From: Richfield Desgin Adiwidjaja <richfelddesign@gmail.com>  
To: Edria Sandika <drenlizer@yahoo.com>

RALAT

*Info tambahan :*

*> Yang membuat kami lebih tertarik pada jagoan Jepang daripada negara lain, karena produksi film jagoan Jepang selalu baru setiap tahun dan dilengkapi dengan inovasi baru baik dari filmnya itu sendiri dan merchandise yang dijual. Jagoan Jepang rata-rata punya sisi manusia yang lebih down to earth dengan penampilannya yang sehari-hari bahkan cenderung tidak memiliki kekuatan manusia super. Kostum yang keren, spesial efek dan pose berubah serta merchandise yang wajib dikoleksi juga jadi daya tarik tersendiri dari film jagoan Jepang. << ralatnya*

—  
Best Regards,

Richfield Edbert Adiwijaya

Richfielddesign, the field of creative ideas  
+ 62812 814 7759  
[richfielddesign@gmail.com](mailto:richfielddesign@gmail.com)

**Korespondensi Surat Elektronik dengan Erik Purnomo, Ketua SAT Komutoku**

Rabu, 2 Juni 2010

From: Eric Purnomo <caporaider\_rq@yahoo.com>

To: Edria Sandika <drenlizer@yahoo.com>

Mas Erik

Ini saya Edria yang sedang tesis mengenai Komutoku. Saya sedikit ingin fokus ke pembahasan SAT yang ada di Komutoku.

Ada sedikit pertanyaan yang ingin saya ajukan:

1. Kapan SAT Didirikan dan apa yang melatar-belakangi berdirinya SAT tersebut?

SAT berdiri kurang lebih 1 tahun yang lalu. Tanggal 1 Januari 2009. Awalnya bernama SCT (Super Cosplayer Team). Tujuan didirikannya pertama kali adalah untuk membuat sebuah team kabaret yang dapat menampilkan adegan-adegan tokusatsu di atas panggung. Namun ternyata semua itu tidak cukup sampai disana. Dan akhirnya seiring berkembangnya kemampuan dan keinginan kita. Maka SCT berubah nama dan tujuan. Menjadi SAT (Stunt Actor Team) yang memiliki tujuan untuk membentuk stunt man tokusatsu yang kelak akan digunakan untuk pembuatan film tokusatsu Indonesia. (Amin ya robal alamin)

2. Apa saja pengalaman yang telah didapatkan oleh SAT (misalnya telah tampil dimana, atau kegiatan apa yang sudah dilakukan)?

SAT pertama kali perform di acara komutoku yang bernama Clash bertempat di MKG3 fashion Hub Kelapa Gading. Untuk detail acara yang pernah diikuti bisa dilihat di multiply komutoku. Di sana bisa dilihat foto2 dan acara yang pernah diisi oleh SAT. Di luar acara dan perform SAT selalu latihan rutin setiap hari sabtu dan minggu jam 3-6 sore di glora bung karno pintu 1.

3. Apakah dalam setiap penampilan tersebut SAT dibayar?

Setiap penampilan SAT di bayar. Hanya pada beberapa perform awal yang kita dibayar dengan konsumsi. Tapi sekarang SAT sudah ada tarif sendiri. Mengenai tariff, bisa menghubungi marketing komutoku.

**4. Saya sudah melihat contoh aksi SAT melalui Kabaret yang dilakukan di Toys Fair dan Margo City (maaf saya lupa nama acaranya), konsep apa yang melatarbelakangi dibuatnya kabaret yang demikian?**

**Klo masalah lupa, saya juga ga inget koq. Hehehehe.**

**Konsepnya sih sudah pasti tokusatsu lah. Tapi kalo mengenai ide cerita, basenya adalah LEGION (maskot Komutoku). Semua cerita yang pernah SAT tampilkan selalu berhubungan dengan LEGION. Dan yang pasti juga memperhatikan kostum yang tersedia pada saat itu.**

**5. Apa harapan SAT kedepannya?**

**Menjadi stuntman untuk film-film tokusatsu buatan dalam negeri dan luar negeri.**

**Mungkin itu saja dulu mas, makasih sebelumnya.**

**EDRIA**



8 Mei 2010

Wawancara dengan Rahmad Prabowo (Tetsuya Bowo) Anggota SAT Komutoku

T

Sudah berapa lama menyukai Tokusatsu

J

Untuk suka sendiri sih dari kecil sudah suka, tapi kalau tahu tentang tokusatsu beberapa tahun terakhir ini, empat tahunan lah.

T

Tahu darimana?

J

Dari internet tadinya, di Multiply, FCTI, lama-lama berkembang, saya cari info ternyata ada komunitas namanya Komunitas Tokusatsu, ya sudah saya bergabung di situ.

T

Manifestasi dari menyukai Tokusatsu tersebut dalam berbagai cara salah satunya dengan cosplay, karena saya sendiri sering melihat anda cosplay. Kenapa anda pengen cosplay, kenapa ga yang lainnya, apa anda juga koleksi figur atau bagaimana seperti penggemar yang lain?

J

Dari kecil sih saya suka bermain berantem-beranteman, ketika sudah besar direalisasikan lewat cosplay, akhirnya kesampaian juga. Lama-lama seru juga, lama-lama pengen bikin kostum, akhirnya terjunlah ke dunia cosplay.

T

Waktu menciptakan kostum apa saja kendala yang dihadapi?

J

Yang pertama pastinya dana, karena buat beli bahan. Yang kedua biasanya pola, kadang pusing sendiri menentukan pola. Yang ketiga, masalah waktu barangkali ya.

T

Itu bahan-bahan kostum terbuat dari busa hati, dari segi ekonomi, terjangkau ga dari keuangan mas Bowo sendiri?

J

Cukup terjangkau sih, cuma bahannya ga cuma busa hati ada beberapa bahan lain cukup mahal. Kalau untuk busa hatinya sendiri cukup terjangkau.

T

Kadang kostum-kostum yang terbuat dari bahan busa hati ini tidak terlalu menyerupai seperti aslinya, bagaimana cara menyiasatinya?

J

Dulu sih saya mengakui kalau kostum saya tersebut jauh dari bentuk aslinya, cuma menyiasatinya dengan cara penghayatan. Kita bisa menghayati perasaan karakter tersebut, orang pasti bakal melihatnya mirip.

T

Ketika melakukan cosplay, benar-benar merasa menjadi karakter yang sedang ditiru, atau hanya sekedar pelampiasan hobi, atau bagaimana?

J

Saya berusaha membuat diri saya semirip mungkin, karena yang menggemari karakter tersebut bukan hanya saya, misalnya saja ada orang lain, kalau saya tidak mirip saya takutnya orang tersebut kecewa.

T

Pernah merasa tidak dengan melakukan kegiatan cosplay ini anda merasa telah mendapatkan identitas, mendapat pengakuan, atau diterima?

J

Sebagian besar iya, karena saya bisa menemukan teman-teman baru, komunitas baru, dan bisa menambah wawasan sendiri.

T

Rata-rata cosplay di Tokusatsu menggunakan topeng, tidak memperlihatkan wajah asli. Apakah dengan topeng seperti itu sedikit membantu untuk kepercayaan diri, karena misalnya kalau terjadi apa-apa setidaknya wajah kita tidak kelihatan atau bagaimana?

J

Sebagian memang cukup membantu, ketika kita memakai kostum kita jadi lebih percaya diri, namun ada beberapa hal yang juga membuat sulit karena ketika kita memakai kostum kita sulit mengekspresikan gerakan kita, jadi fokusnya pada latihannya itu.

T

Kegiatan cosplay itu kan kegiatan yang memakan waktu, biaya, anda merasa terbebani tidak?

J

Kebetulan waktu saya masih banyak yang luang, sehingga tidak terlalu mengganggu sih.

T

Anda merasa menjadi banci tampil ketika cosplay?

## Lampiran 6

**J**

**Mau tidak mau kita dibilang banci tampil, karena kita sedang tampil di depan umum.**

**T**

**Ada keinginan yang belum tercapai dengan menggemari tokusatsu seperti ini?**

**J**

**Hasrat itu ada, lama-kelamaan saya ingin menjadi suit actor. Tadinya tujuan saya hanya cosplay, lama-lama saya pikir kalau cosplay saja tidak asyik, saya ingin latihan juga jadi suit actor, lalu saya mencari teman yang mau latihan bersama, kita akhirnya latihan**

**T**

**Secara langsung, anda merubah sesuatu dari hobi menjadi profesi dan itu menghasilkan?**

**J**

**Benar**

**T**

**Itu menguntungkan bagi anda, atau itu justru membuat anda lebih mendalami tokusatsu dengan berubahnya tanggapan anda terhadap hobi ini, sebelumnya ini hanya hobi lalu tiba-tiba menjadi profesi, nah itu bagaimana tanggapan anda sendiri?**

**J**

**Di sisi saya sendiri cukup menguntungkan, kita kadang suka diundang tampil dan dibayar. Jadi selain kita bisa menyalurkan hobi, kita juga dibayar untuk itu, artinya kita mendapat dua keuntungan sekaligus.**

8 Mei 2010

**Wawancara dengan Nathaniel Adrian Estrada, anggota Komutoku**

**T**

**Mas Ian sudah berapa lama kenal tokusatsu?**

**J**

**Dari kecil, sejak umur lima tahun, kalau tahu lebih detil mengenai tokusatsu mungkin baru sekitar tahun 2001, awal penggunaan internet, pas mencari-cari data, film.**

**T**

**Bagaimana mas Ian menganggap tokusatsu ini, apakah hanya sekedar hobi atau sudah jadi bagian hidup atau bagaimana?**

**J**

**Hobi, hanya sebatas hobi.**

**T**

**Saya sering melihat mas Ian cosplay yang tidak hanya membutuhkan waktu dan tenaga, tetapi juga dana, banyak tidak dana yang mas Ian butuhkan untuk membuat sebuah kostum?**

**J**

**Untuk membuat kostum lumayan banyak dana yang dibutuhkan.**

**T**

**Mas Ian di Komutoku ini selain sebagai anggota kadang juga menjual produk, kita tahu mas Ian memproduksi kembali sesuatu yang sebelumnya dikonsumsi. Itu mas Ian menganggapnya sebagai lahan bisnis atau memang ingin membantu sesama fans, atau bagaimana?**

**J**

**Dalam hal baju, harga dan kualitas barang Jepang sangat bagus dan tidak semua orang punya dana yang cukup untuk membelinya. Ada beberapa desain dari baju saya yang diambil dari desain aslinya, ada juga yang desain buatan sendiri. Istilahnya juga untuk membantu sesama fans mendapatkan baju-baju yang harus berpikir dua kali kalau ingin membeli produk aslinya dari Jepang**

**T**

**Mas Ian dengan Tokusatsu mengalami kendala-kendala atau justru menikmatinya?**

**J**

**Kendala? Tidak ada deh, saya menikmatinya karena ini hobi, buat refreshing.**

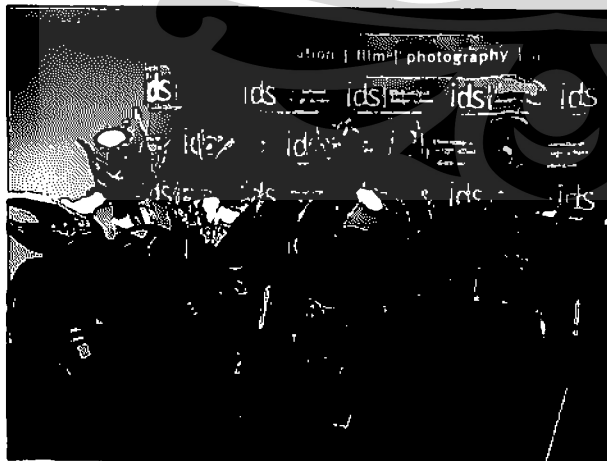
**Foto-Foto Kegiatan Komunitas Tokusatsu**



(Cosplayer dengan action figure yang sama dengan kostumnya)

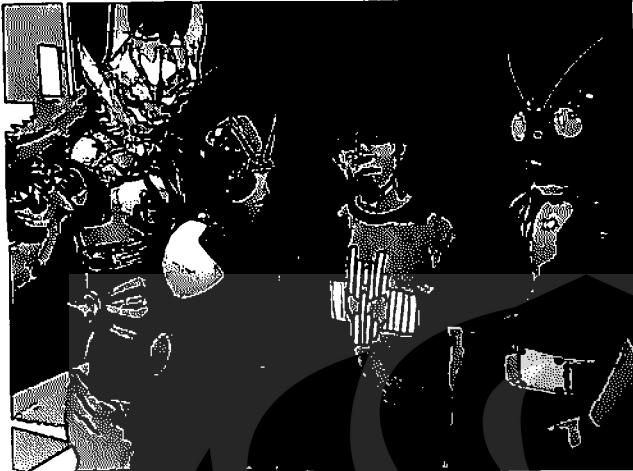


(Penulis dengan Komutoku Senshi Legion, maskot Komutoku)



(Cosplayer Komutoku)

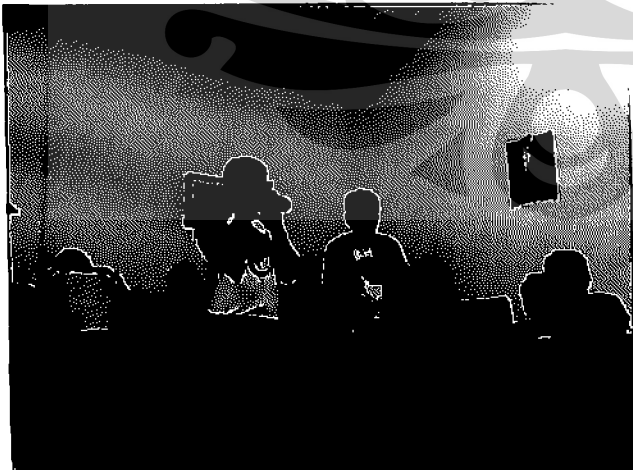
Lampiran 8



(Penulis dengan para Cosplayer Komutoku)



(Suasana Gathering Komutoku)



(Suasana Gathering Komutoku)

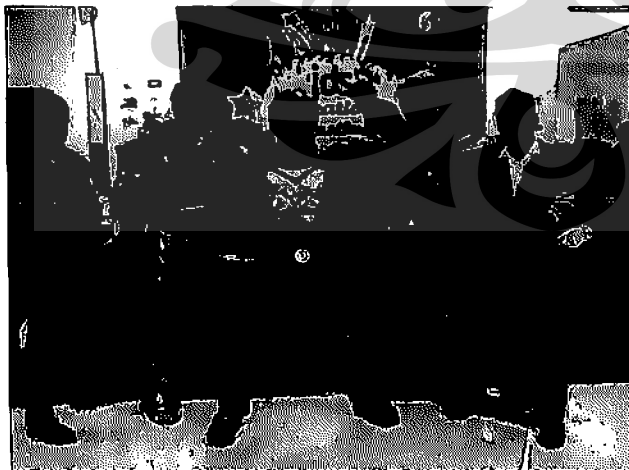
Lampiran 8



(Komutoku saat tampil pada acara Origami Festival Maret 2010 Margo City)



(Cosplayer Komutoku, Kamen Rider ZX dan Biorider)



(Cosplayer Komutoku dengan membuka helm/topeng)

**Bagan Penelitian Komunitas Tokusatsu**

