



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**RASA MEMILIKI DALAM KOMUNITAS *COSPLAY***

**SKRIPSI**

**KARINA AISYAH**

**0806394532**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA**

**PROGRAM STUDI JEPANG**

**DEPOK**

**JULI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**RASA MEMILIKI DALAM KOMUNITAS *COSPLAY***

**SKRIPSI**

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

**KARINA AISYAH**

**0806394532**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA**

**PROGRAM STUDI JEPANG**

**DEPOK**

**JULI 2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

**Nama** : Karina Aisyah

**NPM** : 0806394532

**Tanda Tangan** :



**Tanggal** : 17 Juli 2012

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Karina Aisyah  
NPM : 0806394532  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul Skripsi : Rasa Memiliki Dalam Komunitas *Cosplay*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Bachtiar Alam  
Penguji : Sri Ayu Wulansari  
Penguji : Siti Dahsiar Anwar

(  
(  
(

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 22 Juli 2012

oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibarta

NIP. 19651023 199003 1 002

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala ridho dan berkah dari-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Penulis juga ingin berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu proses pengerjaan skripsi ini, yaitu:

- 1) Keluarga penulis yang dengan dukungan baik moral maupun materi, Ayah, Ibu, keceriaan dan dukungan semangat kedua adik penulis, Fanny dan Via, serta seluruh keluarga besar, khususnya Ama dan Mbah yang selalu mendoakan perjuangan penulis.
- 2) Dr. Bachtiar Alam selaku pembimbing skripsi.
- 3) Ibu Sri Wulansari yang memberikan saran dan kritik yang membantu, serta selalu menyemangati penulis dan telah meluangkan waktu untuk membaca dan menguji skripsi ini.
- 4) Bapak Jonnie Rasmada Hutabarat, selaku Ketua Program Studi Jepang FIB UI.
- 5) Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Jepang FIB UI yang selama masa studi penulis telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat. お世話になりました。本当にありがとうございました！
- 6) Sahabat penulis, Marcella Mamengko yang telah memberikan semangat dan mencurahkan perhatian yang tidak terhingga kepada penulis dan bersama – sama berjuang menyelesaikan skripsi. *Wove you, Machulla~ \*hugs\**
- 7) Sahabat penulis, Dita Dwianti yang dengan keceriaannya selalu menyemangati penulis selama empat tahun masa kuliah. *Love you di! \*hugs\**

- 8) Sahabat masyarakat. Asri, Ode, Yanti, Siska, Ros, Sherly, Jessiea dan Nares.  
*Akhirnya kita lulus hwaaaa! \o/*
- 9) Seluruh teman – teman prodi angkatan 2008 yang telah saling mendukung selama empat tahun masa kuliah hingga akhirnya bisa bersama – sama lulus.
- 10) Para sahabat *cosplay* yang selalu menyemangati dan membantu penulis dalam pengumpulan data selama pengerjaan skripsi. Frea, Yona, Ritsu, Mami Lant, Usa, Aqua, Arsen, Kaeki, Noroi, Rin, Nina, Deiji, Alf, Olla, Sola, Whitey, Ilham, Kika, Ikao, Jordy, Yue, Kak Bowo, Hime, Zie, Clover, Takoru, Lunar dan masih banyak yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu. *Love you, guys!*
- 11) Para *senpai* yang selalu mendengar eurhatan dan membantu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, Savitri, Sarah dan Julian.
- 12) Seluruh pihak yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas segala dukungan yang telah diberikan. どうもありがとうございます！！

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 12 Juli 2012



Karina Aisyah

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

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

Nama : Karina Aisyah  
NPM : 0806394532  
Program Studi : Jepang  
Departemen : Masyarakat  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Skripsi

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 :

**RASA MEMILIKI DALAM KOMUNITAS COSPLAY**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, memublikasikan tugas akhir 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 : 22 Juni 2012

Yang menyatakan



(Karina Aisyah)

## ABSTRAK

Nama : Karina Aisyah

Program Studi : Sastra Jepang

Judul : Rasa Memiliki Dalam Komunitas *Cosplay*

Skripsi ini membahas rasa memiliki dalam komunitas *cosplay*. Pembahasan dalam skripsi ini menggunakan konsep *fandom* atau budaya penggemar oleh Susan. J. Napier. Penelitian ini difokuskan pada komunitas *cosplay* dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskripsi analisis. Komunitas *cosplay* seperti komunitas – komunitas lainnya dalam subkultur penggemar, memberikan rasa memiliki. Terlebih lagi, adanya stigma sosial yang diterima oleh *cosplayer* di masyarakat membuat *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan orang lain di luar komunitas. Hal inilah yang menyebabkan mengapa para penggemar *anime* dan *manga* begitu tertarik untuk bergabung dalam komunitas *cosplay* yang merupakan wadah yang menerima siapa pun yang memiliki minat yang sama dan pada saat yang sama, memberikan rasa memiliki. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis rasa memiliki dalam komunitas *cosplay* yang merupakan salah satu komunitas dalam *fandom anime* di Jepang.

Kata kunci:

Rasa memiliki, *Fandom Anime*, Komunitas *Cosplay*

## **ABSTRACT**

Name : Karina Aisyah

Study Program : Japanese Studies

Title : Sense of Belonging in Cosplay Community

This study reports about the sense of belonging found in a cosplay community. The study employed a qualitative research method and uses the descriptive analysis technique. Susan J. Napier's concept of fandom or fan subculture is used as the base of this study. Just like any other communities inside the fan subculture, cosplay community offers a sense of belonging. The existence of a social stigma received by cosplayers, anime and manga fans causes them not being able to open themselves to other people outside the community and share their interests. That is why they are so gravitated to join a community for these communities accepts anyone with the same interest, and most of all offers the sense of belonging fans are looking for. The aim of this study is to analyze the sense of belonging in one of the community inside the Japanese anime fandom which is the cosplay community.

Keywords :

Sense of Belonging, Anime Fandom, Cosplay Community

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....		<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....		<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....		<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....		<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....		<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....		<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....		<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....		<b>ix</b>
<b>BAB 1</b>	<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Masalah Penelitian.....	4
1.3	Tujuan Penulisan.....	5
1.4	Landasan Teori.....	5
1.5	Penelitian Terdahulu.....	5
1.6	Metode Penelitian.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB 2</b>	<b><i>COSPLAY</i> SEBAGAI KEGIATAN SOSIAL</b> .....	<b>9</b>
2.1	Definisi <i>Cosplay</i> .....	9
2.2	Partisipasi Dalam <i>Cosplay</i> .....	18
2.3	Konformitas Dan Resistensi Dalam <i>Cosplay</i> .....	22
<b>BAB 3</b>	<b>KOMUNITAS <i>COSPLAY</i> DAN RASA MEMILIKI</b> .....	<b>25</b>
3.1	Definisi <i>Fandom</i> .....	25
3.2	Stigma Sosial <i>Otaku</i> Pada <i>Cosplayer</i> .....	26
3.3	Tujuan <i>Cosplayer</i> Memulai <i>Cosplay</i> Dan Keterbukaan Dengan Orang – Orang Di Sekitarnya.....	28
3.4	Analisis Rasa Memiliki Dalam Komunitas <i>Cosplay</i> Di Jepang.....	33
3.5	<i>Cosplay</i> Di Indonesia.....	37
<b>BAB 4</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>50</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>52</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Budaya populer adalah budaya yang bersifat produksi, artistik dan komersial, diciptakan sebagai konsumsi massa dan dapat diproduksi kembali serta dapat digunakan untuk mengekspresikan dan memahami selera masyarakat luas. Budaya populer Jepang beragam, ia merepresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Beberapa elemen dari budaya pop Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk fashion, film, televisi, musik, *manga*, dan *anime*.<sup>1</sup> (Sugimoto: 2003)

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

---

<sup>1</sup> *Anime* dan *manga* adalah film animasi dan komik Jepang

antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama.<sup>2</sup> Kemudian *fandom anime* dan *manga* merupakan komunitas global penggemar anime dan manga.<sup>3</sup>

Subkultur penggemar seperti ini memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk komunitas dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya. Hal ini merupakan impian bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang haus akan pengakuan atau rasa memiliki (*sense of belonging*) (Napier: 2006, 47). Rasa memiliki adalah perasaan terhubung dan diterima di dalam keluarga atau komunitas seseorang. Rasa memiliki baru – baru ini telah didefinisikan sebagai suatu proses yang mempengaruhi kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa memiliki terkait dengan kedua fungsi sosial dan psikologis.<sup>4</sup> Rasa ini penting dalam perkembangan manusia yang sehat dan membantu melawan masalah perilaku serta depresi.<sup>5</sup>

Selain bentuk - bentuk tradisional dari budaya partisipatif, banyak penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik *fandom anime* dan *manga*, yang disebut dengan *cosplay*. *Cosplay* atau *cospre* merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan / atau *manga* (atau game komputer, literatur, *idol group*, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan (Ahn: 2008, 55). Orang yang melakukan *cosplay* disebut *cosplayer* atau dalam bahasa Jepang *kosupureya*- (コスプレヤー).

Komunitas *cosplay* secara pesat tumbuh dalam *fandom anime*. Dalam jurnal ilmiah anime dan manga, Mechademia, Theresa Winge (2006) menyatakan bahwa tidak seperti berdandan dan mengenakan kostum seperti dalam pesta kostum atau *Halloween*, *cosplayer* menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter

<sup>2</sup> <http://wikipedia.org/wiki/fandom> (diakses 25 Maret 2012 pukul 12.40)

<sup>3</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Anime\\_and\\_manga\\_fandom](http://en.wikipedia.org/wiki/Anime_and_manga_fandom) (diakses 25 Maret 2012 pukul 12.40)

<sup>4</sup> Bonnie M. Hagerty. (1996) *Archives of Psychiatric Nursing Volume 10, Issue 4*, (hlm. 235-244)

<sup>5</sup> [http://www.ehow.com/facts\\_5768628\\_sense-belonging\\_.html](http://www.ehow.com/facts_5768628_sense-belonging_.html) (diakses 28 Mei 2012 pukul 20.35)

yang akan mereka perankan, dan tampil di acara – acara *cosplay*, sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Ini merupakan bentuk performatif unik dari konsumsi budaya populer, dimana tidak hanya mengenakan kostum, orang – orang ini juga mengadopsi identitas baru. (Winge: 2006) Banyak *cosplayer* yang memilih untuk tetap *in character* selama periode mereka mengenakan kostum, yang menunjukkan usaha mereka dalam mewujudkan karakter mereka secara harafiah baik dalam kepribadian maupun penampilan, bergerak di antara identitas sehari – hari mereka dan versi yang tampaknya ideal bagi mereka.

Dari sebuah wawancara ilmiah yang dilakukan di Jepang, ditemukan empat pola alasan *cosplayer* memulai *cosplay*, yaitu sebagai berikut:

- A. コスプレをすることで普段とは別の自分を演じることが出来るという楽しさからコスプレをはじめたパターン

*Pola cosplayer yang memulai cosplay karena dengan ber-cosplay, cosplayer dapat menikmati kesenangan dari memerankan diri yang berbeda dari dirinya yang sehari – hari.*

- B. アニメ・ゲームなどのキャラクターに対する愛着から、同じ格好をし同一性を求めたパターン

*Pola cosplayer yang memulai cosplay karena kecintaanya terhadap karakter anime, manga, dan sebagainya, ber-cosplay dengan berpenampilan yang sama dengan karakter yang ia sukai tersebut.*

- C. 服そのものに関心があり、コスプレはあくまでもキャラクターの衣装を着ることとするパターン

*Pola cosplayer yang memulai cosplay karena memiliki minat pada tata busana dan beranggapan bahwa cosplay adalah mengenakan kostum karakter.*

- D. アニメ・ゲームに関心があったわけではないが、友達に誘われたり付き合いではじめたパターン (Kimura: 2005, 10)

*Pola cosplayer yang belum tentu memiliki ketertarikan pada anime dan game, tetapi memulai cosplay karena diajak oleh teman.*

Dari empat pola diatas, pola yang paling signifikan adalah pola B, pola dimana *cosplayer* menginginkan identitas dan penampilan yang sama dari kecintaannya terhadap karakter *anime – manga* dan lain – lain. Namun, pola D menarik bagi penulis. pola D, yaitu, *cosplayer* bukan berarti memiliki ketertarikan terhadap *anime – game*, tetapi memulai *cosplay* karena ajakan dan mengikuti teman. Hampir seluruh peserta wawancara mengatakan bahwa mereka memulai *cosplay* untuk berteman (*make friends*) atau untuk mengikuti langkah teman-teman mereka agar memiliki tempat dalam komunitas *cosplay*.<sup>6</sup> (Ahn: 2008, 65)

Namun perlu penulis tekankan bahwa bagi *cosplayer* yang memulai *cosplay* untuk berteman dan memiliki tempat dalam komunitas *cosplay* bukan berarti *cosplayer* tidak memiliki tempat atau diterima di komunitas lain selain komunitas *cosplay* sama sekali. Para *cosplayer* tentunya memiliki keluarga, lingkungan sekolah atau kerja dan sebagainya yang juga memberikan rasa memiliki, namun dalam suatu masyarakat selalu terdapat struktur dan anti-struktur.

*“Struktur adalah suatu struktur sosial yang kurang lebih merupakan suatu susunan khusus dari institusi – institusi yang saling bergantung dan organisasi institusional dari posisi sosial dan/atau aktor yang dimaksud. Sedangkan secara kasar, liminalitas dan komunitas (liminality and communitas) menjelaskan apa yang saya maksudkan dengan anti-struktur. Liminalitas terjadi pada fase di antara bagian situs yang menandakan perubahan dalam status sosial individu atau kelompok dan/atau budaya atau psikologis dalam masyarakat pada masa lalu dan masa kini. Ikatan dari komunitas adalah anti-*

<sup>6</sup> Jiwon Ahn. (2008) *Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries*, (hlm. 69).

*struktur dalam arti bahwa mereka tidak dibeda – bedakan, ekualitarian, langsung, non-rasional, hubungan ekstensial—bersifat spontan, segera, dan kongkret—komunitas tidak terbentuk oleh norma dan tidak dilembagakan.”*

(Turner: 1974)

Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwa dalam suatu masyarakat terdapat struktur dan anti-struktur, dimana struktur merupakan susunan institusi dan organisasi yang saling bergantung, sedangkan anti-struktur menandakan perubahan dalam status sosial individu atau kelompok dan/atau budaya atau psikologis masyarakat dimana orang – orang di dalamnya tidak dibeda – bedakan, ekualitarian, langsung, non-rasional dan tidak terbentuk oleh norma dan tidak dilembagakan. Sebagai contoh; A adalah seorang dosen universitas ternama dan menjalani tugasnya sebagai dosen, namun dibalik itu A juga merupakan anggota sebuah band musik. Sehingga A menjalani struktur sebagai dosen, sekaligus anti-struktur sebagai anggota band musik.

*Cosplay* juga merupakan sebuah anti-struktur dalam masyarakat Jepang, sebuah komunitas subkultural yang berlawanan dengan susunan institusi dan organisasi yang saling bergantung. Namun adapula anti-struktur yang tidak diterima oleh masyarakat, seperti *cosplay* yang menjadi unik karena kegiatan penggemar ini mendapat stigma sosial. Oleh karena itu para penggemar ini membentuk atau bergabung di dalam *fandom* dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya.

Ini membuktikan apa yang dikatakan oleh Napier bahwa *fandom* memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk komunitas dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya. Hal ini merupakan impian bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang haus akan pengakuan atau rasa memiliki. Dengan terlibat dalam sebuah kegiatan *fandom* anime seperti *cosplay*, *cosplayer* dapat merasa diterima dan memiliki tempat dalam sebuah komunitas.

## 1. 2 Masalah Penelitian

*Cosplay* merupakan fenomena yang sangat menarik dan tidak dapat diabaikan. Karena tidak hanya memakai kostum dan berdandan seperti karakter tertentu, *cosplayer* menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih, atau dengan kata lain, mengadopsi identitas baru.

Berangkat dari pernyataan Napier (2006) mengenai rasa memiliki dalam *fandom* yang memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk komunitas dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya, skripsi ini akan membahas dan menganalisis rasa memiliki dalam komunitas *cosplay*.

## 1. 3 Tujuan Penulisan

Melalui pembahasan mengenai *cosplay* dan *fandom*, skripsi ini bertujuan untuk menganalisis rasa memiliki dalam komunitas *cosplay* yang merupakan salah satu komunitas dalam *fandom anime* di Jepang.

## 1. 4 Landasan Teori

Teori yang digunakan dalam skripsi ini adalah teori *fandom* dari Susan. J. Napier, seorang profesor program Jepang Universitas Tufts, dalam jurnal mengenai produk budaya populer Jepang dan kegiatan penggemar, “*Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga.*” Napier (2006) menyatakan bahwa subkultur penggemar seperti *fandom* memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk komunitas dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya. Hal ini merupakan impian bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang haus akan

pengakuan atau rasa memiliki. Subkultur penggemar yang dimaksud oleh Napier termasuk juga segala kegiatan penggemar seperti konsumsi barang – barang yang berhubungan dengan kegemarannya, berbagi informasi mengenai hal yang digemari dengan sesama penggemar, atau kegiatan partisipatif yang unik seperti *cosplay*. Segala kegiatan tersebut tercangkup dalam sebuah komunitas penggemar yang disebut *fandom*.

### 1. 5 Penelitian Terdahulu

Sebelum menganalisis rasa memiliki dalam komunitas *cosplay*, peneliti juga harus mempelajari dan mengakui penelitian – penelitian orang lain yang telah dilakukan sebelumnya untuk menjadi landasan penelitian ini, khususnya penelitian mengenai *cosplay*. Jiwon Ahn (2008) dalam salah satu bab dalam tesisnya menjelaskan *cosplay* sebagai tiga konsep; budaya penggemar, subkultur, dan komunitas alternatif, dalam konteks globalisasi. Tujuan penelitiannya dalam bab tersebut adalah untuk meneliti bahwa kesadaran akan hubungan global dalam subkultur global *cosplay* juga dapat dilihat sebagai indikasi yang menunjukkan sejauh mana kerangka teoretis dalam studi konsumen produk budaya populer dan penggemar memerlukan penyesuaian yang serius dalam era globalisasi.

Pada bagian kesimpulan, Ahn menjelaskan bahwa arti “bermain” (*play*) dalam “*cosplay*” dan “*cosplayer*” sendiri dapat memiliki banyak makna. Kata ini menunjukkan sikap senang bermain sebagai strategi yang dapat dengan kuat mengkritik kualitas menekan dari hal – hal yang resmi (*official*), hegemonik, dan/atau budaya induk. Konsep “bermain” juga membantu kita memahami kreatifitas para *cosplayer* dan pendekatan anti-esensialis mereka terhadap tubuh manusia. Perubahan – perubahan fisik *cosplayer* dan modifikasinya yang terus – menerus dapat diartikan sebagai cara pandang baru yang melihat bahwa tubuh manusia hanya seperti instrumen atau alat lainnya yang dapat digunakan untuk bermain.

Melalui pernyataan Kinsella (1995) mengenai gaya *kawaii* dalam masyarakat Jepang, Ahn juga menjelaskan bahwa *cosplay* juga dapat dipikirkan dalam konteks budaya *kawaii* dimana tekanan dalam memasuki ideologi dunia dewasa yang monoton, membosankan, dan realitas yang keras ditantang melalui rangkulan yang menakjubkan dari *manga* dan *anime* (media seringkali mengasosiasikannya dengan selera yang kurang dewasa) dan non-identitas *cosplayer* yang berubah – ubah. Gagasan ini juga merupakan tahap mutakhir pengaruh budaya dari arus transnasional dimana pembagian antara produsen dan konsumen sebagai sisi penerima menjadi kabur. Dalam hal ini, para *cosplayer* dan penggemar aktif lainnya dibutuhkan sebagai “pemeran” penting dalam media global dan industri budaya. Komunitas *cosplayer* yang berada di antara budaya penggemar/subkultur dan budaya *mainstream* yang spesifik pada suatu masyarakat meluas melewati perbatasan negara dan batasan – batasan budaya.

### **1. 6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode kepustakaan dengan menggunakan berbagai bahan bacaan. Buku dan jurnal yang menjadi referensi skripsi ini berasal dari Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Studi Jepang, Perpustakaan Japan Foundation, bapak dan ibu dosen, senior, internet, serta koleksi pribadi.

### **1. 7 Sistematika Penulisan**

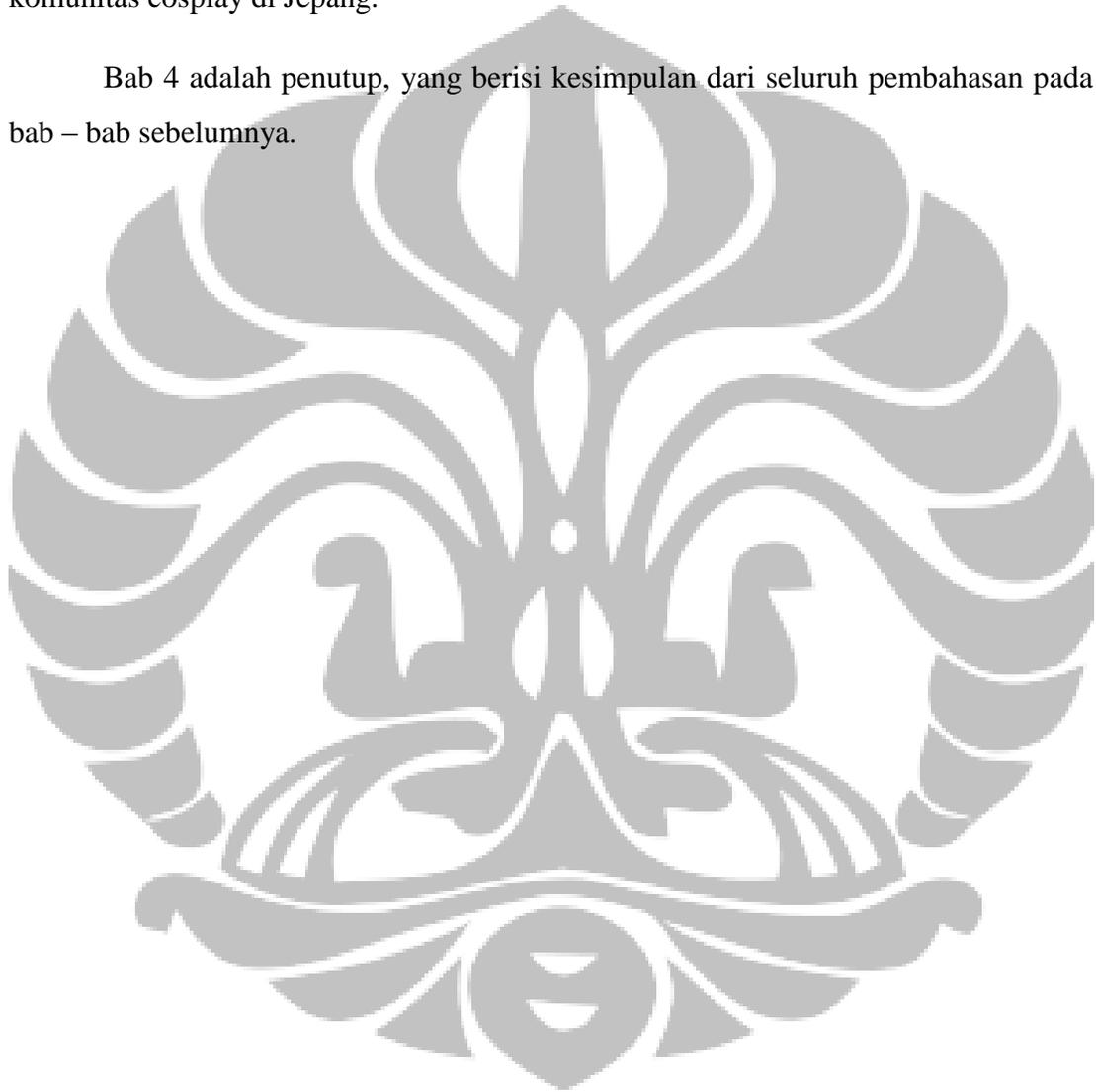
Skripsi ini terdiri dari empat bab utama yang akan disusun secara sistematis.

Bab 1 merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, masalah penelitian, tujuan penulisan, landasan teori, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab 2 akan membahas definisi cosplay secara lebih mendalam. Termasuk usaha cosplayer dalam menghidupkan karakter fiksi yang mereka bawakan.

Bab 3 akan mengemukakan stigma sosial yang dihadapi oleh cosplayer, tujuan cosplayer dalam memulai cosplay, dan rasa memiliki yang muncul dalam komunitas cosplay di Jepang.

Bab 4 adalah penutup, yang berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan pada bab – bab sebelumnya.



## BAB II

### ***COSPLAY* SEBAGAI KEGIATAN SOSIAL**

#### **2. 1 Definisi Cosplay**

*Cosplay* atau *kosupure* merupakan semacam kegiatan para penggemar anime dan manga yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan / atau *manga* (atau game komputer, literatur, *idol group*, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan (Ahn: 2008, 55).

*Cosplay* adalah sebuah bentuk “konsumsi performatif” dimana seseorang menggunakan pakaian dan tubuhnya sendiri untuk berubah menjadi sebuah karakter (Hills: 2002). Banyak peserta cosplay yang melekatkan diri mereka sendiri secara fisik dan emosional kepada identitas karakter – karakter yang mereka pilih. Winge (2006) menyatakan bahwa cosplayer merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Ini merupakan bentuk performatif unik dari konsumsi budaya populer, dimana tidak hanya mengenakan kostum, orang – orang ini juga mengadopsi identitas baru.



**Gambar 2.1.** Cosplay karakter Yamuraiha dari manga *The Labyrinth of Magic - Magi* (マジ) karya Shinobu Ohtaka.



**Gambar 2.2. Cosplay karakter Ranka Lee dari anime Macross Frontier (マクロスF (フロンティア))**



**Gambar 2.3. Cosplay karakter Cloud Strife dari game dan film Final Fantasy VII.**

Karakter sering kali diangkat dari fiksi populer di Jepang, namun pada tren belakangan ini, karakter yang diangkat juga termasuk karakter – karakter dari barat seperti kartun dan film fiksi. Sumber – sumber yang digemari termasuk *manga*, *anime*, komik, novel bergambar, *video game*, dan film fantasi. Selain itu, pertukaran peran seperti wanita memerankan karakter pria atau sebaliknya juga tidak jarang terlihat. Istilah *cosplay* di Jepang terkadang digunakan secara luas yang merujuk kepada orang – orang yang mengenakan kostum tidak biasa, termasuk mode tata busana remaja Jepang seperti *visual-kei* dan *lolita*.



**Gambar 2.4. Sekelompok *cosplayer* wanita Jepang yang ber-*cosplay* karakter - karakter dari film fiksi barat, *Star Wars***



**Gambar 2.5. Seorang *cosplayer* Jepang ber-*cosplay* sebagai karakter dari komik dan film fiksi Amerika, Iron Man**

Kostum atau “pakaian *cosplay*” termasuk seluruh modifikasi tubuh dan tambahannya, seperti rambut, make up, kostum, dan aksesoris, termasuk tongkat sihir, dan pedang. (Winge: 2006) *Cosplayer* menyatakan bahwa mereka merasa sukses ketika mereka merasa telah memainkan karakter dengan “sempurna.” *Cosplayer* memiliki kriteria seperti “meniru dengan sempurna” detil kostum dan properti, ketepatan mimik dalam berpose dan ekspresi wajah, kedekatan fisik antara fisik *cosplayer* dengan karakter, kemiripan secara umum, dan lain – lain, yang seluruhnya mencerminkan pengetahuan luas *cosplayer* mengenai acara atau *anime – manga* dan karakter yang dibawakan melalui *cosplay*.

Sejumlah *cosplayer* menyatakan bahwa mereka memilih karakter untuk *cosplay* tidak hanya karena mereka menyukai karakter tersebut, tapi juga karena mereka mampu memerankan karakter tertentu lebih baik daripada yang lain. Beberapa *cosplayer* mengatakan bahwa mereka tidak memilih peran yang mereka mainkan, tetapi mereka diajak oleh teman mereka untuk memerankan karakter –

karakter sebagian besar karena kemiripan fisik antara karakter dan *cosplayer*. (Ahn: 2008)



**Gambar 2.6.** Seorang *cosplayer* yang memerankan karakter wanita dari *manga I's* di sebelah kanan gambar

Usaha yang dilakukan sangat memakan waktu, biaya, dan tenaga. Dalam pembuatan kostum, *cosplayer* bisa membeli kostum di toko – toko kostum seperti yang ada di Akihabara atau dapat membeli kostum melalui toko – toko online, membeli barang jadi yang kemudian dimodifikasi menjadi kostum yang diinginkan, atau bahkan membuat seluruh kostum sendiri.

Terkadang modifikasi tubuh seperti diet pun juga dilakukan. Pada *cross-play*<sup>7</sup>, dimana *cosplayer* wanita akan memerankan karakter pria, mereka harus melilitkan kain atau semacamnya untuk menyembunyikan lekukan di bagian dada dan pinggul. Untuk merubah warna mata dan rambut seperti sebagian besar karakter *anime* yang memiliki mata dan rambut berwarna – warni, *cosplayer* harus mengenakan lensa kontak dan wig yang dapat dibeli di toko – toko khusus *cosplay*. Mereka juga harus mengenakan make up. Segala usaha yang dilakukan adalah demi mencapai kualitas *cosplay* yang diinginkan oleh *cosplayer* tersebut untuk memberikan kepuasan tersendiri.



**Gambar 2.7.** Seorang *cosplayer* wanita yang ber-*cross-play* menjadi karakter pria

---

<sup>7</sup> *Cosplay cross-gender*

*Cosplay* biasa dilakukan di acara – acara *cosplay* (コスプレイベント) atau pameran – pameran *anime – manga* dan *doujinshi*.<sup>8</sup> Salah satu acara tempat *cosplay* biasa dilakukan adalah Comiket (Comic Market) yang merupakan pameran *doujinshi* terbesar yang diadakan dua kali setiap tahun di Tokyo.<sup>9</sup> Selain itu ada pula Tokyo Fair atau Tokyo International Animation Fair (東京国際アニメフェア)<sup>10</sup> yang merupakan salah satu pasar raksasa penjualan *anime* di dunia yang diadakan setiap tahun di Jepang. Pertama kali diselenggarakan pada tahun 2002 sebagai "Tokyo International Anime Fair 21". Kemudian ada pula World Cosplay Summit yaitu sebuah kompetisi *cosplay* tingkat internasional dengan jumlah peserta masing – masing dua orang dari seluruh negara yang berpartisipasi dalam kompetisi *cosplay* acara ini.<sup>11</sup>



Gambar 2.8. Tokyo Big Sight, tempat acara pameran penjualan *doujinshi*, Comiket dilaksanakan setiap dua kali dalam setahun.

<sup>8</sup> Doujinshi adalah *manga* yang diterbitkan sendiri oleh komikus penggemar amatir yang bekerja sendiri atau dalam kelompok, memproduksi karya yang terinspirasi oleh sesuatu, ditujukan untuk seseorang, dan/atau mengangkat cerita dari *manga* komersial yang telah ada.

<sup>9</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Comiket>

<sup>10</sup> <http://www.tokyoanime.jp/en/>

<sup>11</sup> <http://www.tv-aichi.co.jp/wcs/e/>



Figure 2.9. Sekelompok cosplayer berpose dalam acara cosplay.

Asal – usul *cosplay* tidak begitu jelas, karena ada beberapa sumber yang membahas sejarah *cosplay* dengan alur yang berbeda. Sebagian besar sumber yang tersedia adalah publikasi online yang banyak mendapat pengaruh pribadi. Akibatnya asal – usul *cosplay* masih terus diperdebatkan. Dikatakan bahwa *cosplay* pertama kali ditampilkan pada sebuah acara penggemar di Jepang oleh seorang wanita muda yang menggambarkan karakter ciptaan Tezuka Osamu dalam karyanya Umi no Toriton (*Triton of the Sea*), tahun 1978. Namun, kontras dengan kepercayaan umum, penampilan ini dilakukan bukan di Comic Market, namun di “Ashicon” sebuah konvensi atau acara *science – fiction*, dan dilakukan oleh Kotani Mari yang saat itu berusia 20 tahun. Sekarang dikenal sebagai kritikus dan penulis *science fiction*. (Thorn: 2004)

## 2. 2 Partisipasi Dalam Cosplay

Di balik sejarahnya yang panjang, bagaimanapun juga *cosplay* secara besar masih merupakan kegiatan kebudayaan yang eksklusif dan terisolasi yang hanya terbatas pada kelompok – kelompok penggemar yang berbagi minat dan pengetahuan yang sama akan *anime* dan *manga*. Para penggemar ini berkumpul dan mengenakan kostum, lalu saling berpose satu sama lain, dan bahkan untuk kelompok – kelompok peserta yang lebih kecil yang disebut *Cameko* (*Camera Boys* atau fotografer pria). (Ahn: 2008) Sebagian besar *cosplayer* atau *cameko* hanya menyimpan foto – foto untuk koleksi pribadi, dan hanya sedikit dari mereka yang memasang foto – foto tersebut di blog atau website pribadi untuk mengedarkan foto – foto di antara sesama penggemar anime dan teman – teman *cosplayer*.



Gambar 2.10. *Cosplayer* dan para *Cameko* saat pemotretan dalam acara *cosplay*

*Cosplayer* memiliki kartu nama yang dan mempunyai kebiasaan saling bertukar kartu nama tersebut ketika berkenalan dengan *cosplayer* lain. Seiring dengan pertukaran kartu ini, teman – teman *cosplayer* bertambah banyak dan informasi mengenai *cosplay* karakter apa saja yang telah dilakukan serta rencana *cosplay* yang dimiliki *cosplayer* yang saling bertukar kartu pun ikut bertukar. Selama pertukaran kartu ini, orang – orang yang merasa cocok atau pernah *cosplay* karakter atau karya yang sama, ada kalanya terjadi diskusi untuk melakukan *cosplay* bersama – sama.



Gambar 2. 11. Contoh kartu nama *cosplay*

Banyak *cosplayer* yang tampil dengan tim atau paling tidak berpasangan. Hal ini memungkinkan mereka untuk membentuk sekelompok karakter utama dari karya tertentu dan kemudian menciptakan kembali karakter – karakter tersebut secara rinci. Sebagian besar *cosplayer* mengatur kelompok – kelompok dengan teman – teman yang sudah mereka temui di acara *cosplay* sebelumnya. Bahkan *cosplayer* yang memulai *cosplay* dengan bersolo akan segera berteman dengan *cosplayer* lain dan tampil dalam kelompok yang diatur secara sementara, tergantung dengan acara atau karya apa yang ingin mereka *cosplay*-kan untuk acara yang akan datang.

Mengenai pembentukan kelompok – kelompok atau tim *cosplay* ini, Kimura (2005) menyebutkan kata “*awase*” (合わせ) yang dalam konteks ini memiliki arti kolaborasi yang dilakukan oleh para *cosplayer*. Berikut gambaran mengenai kolaborasi – kolaborasi yang dilakukan oleh para *cosplayer*.

(木村 : 合わせとはどんなことなんですか)

*Apa yang dimaksud dengan “kolaborasi”?*

A : 簡単に言うと集合みたいな感じなんだけどー

*Gampangnya sih seperti semacam perkumpulan.*

B : 集合みたいにイベント会場で出会うんじゃなくて最初からメンバー集めることかなあ

*Bukan semacam perkumpulan yang bertemu di tempat acara, tetapi perkumpulan anggota yang sejak awal memang sudah bergabung.*

C : 原作を合わせてコスプレするって感じ

*Kami mencocokkan karya (dan karakter – karakter apa saja dari karya tersebut yang akan kami cosplay-kan) dan ber-cosplay (bersama).*

D : 人数揃ってるほうがいいしねー

*Lagipula jumlah orang yang lengkap lebih baik ya.*

A : だってキャラクター集合してるほうが見覚えよくない?

*Habis, karakter yang berkumpul lebih mudah diingat kan?*

B : 足りない人探すより、相談してメンバー決めたほうが楽だし。楽しいよ。

*Lagipula daripada mencari anggota yang kurang, berdiskusi (dengan sesama teman cosplay yang dikenal) lalu memutuskan siapa saja anggotanya malah lebih mudah dan menyenangkan. (Kimura: 2005. Wawancara pribadi)*

\*Wawancara dengan *cosplayer* mengenai kolaborasi 「合わせ」 dalam pembentukan anggota tim *cosplay*. Pewawancara ditandai dengan warna abu – abu.

Dari pernyataan pertama dapat dilihat bahwa kolaborasi yang dimaksud adalah perkumpulan sekelompok *cosplayer* yang memerankan sekelompok karakter dari karya tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian dengan *cosplay* karakter dari karya yang telah disepakati tersebut, masing – masing anggota berkumpul menjadi satu tim *cosplay*. Dari pernyataan salah satu *cosplayer* di atas juga dapat dimengerti bahwa semakin banyak atau lengkap karakter yang tampil dari suatu karya, akan semakin baik. Karena seperti yang dinyatakan oleh Ahn (2008) bahwa dengan menampilkan karakter dari suatu karya dengan lengkap, *cosplayer* dapat menciptakan kembali karya tersebut dalam dunia nyata. Hal inilah yang diinginkan oleh *cosplayer* dalam ber-*cosplay*. Kemudian dapat dilihat pula bagaimana *cosplayer* lebih memilih ber-*cosplay* dengan berkelompok karena dengan demikian, *cosplay* mereka dapat lebih mudah diingat. Selain itu, daripada mencari anggota yang kurang, lebih mudah dan menyenangkan jika berdiskusi dan membuat tim dengan *cosplayer* lain yang telah mereka kenal.

Para *cosplayer* dapat berdiskusi atau membuat rencana *cosplay* dengan cara berkumpul dan membicarakan secara langsung, namun diskusi *online* tentu saja lebih mudah dan praktis. Untuk itu terdapat *bulletin board*, yaitu semacam forum *online* para penggemar *anime – manga* di mana mereka dapat berdiskusi dan saling berkenalan. Dalam komunitas ini, para penggemar bersatu dan berpisah, menghasilkan hubungan antar manusia yang terus menerus terjalin di antara sesama *cosplayer* dalam komunitas ini. Ketika mereka menentukan karakter sesuai dengan

peran yang disepakati, akan mempengaruhi hubungan antar manusia dalam kelompok kecil yang dibuat secara sementara ini. Hubungan – hubungan kecil seperti ini menghasilkan rasa memiliki dan rasa diterima dalam sebuah komunitas, dalam hal ini komunitas penggemar *anime* dan *manga*. Dengan bertemu dengan orang – orang baru yang memiliki kesamaan, *cosplayer* dapat membentuk lingkaran – lingkaran pertemanan yang membuat dirinya merasa memiliki tempat dalam komunitas.

### 2. 3 Konformitas dan Resistensi Dalam Komunitas Cosplay

Tujuan dan alasan seseorang memulai *cosplay* berbeda – beda. Secara umum dapat dimengerti bahwa seseorang memulai *cosplay* karena kecintaannya terhadap *anime – manga*, game, film, dan konteks – konteks tertentu lainnya. Disebutkan pula bahwa dengan *cosplay* seseorang dapat “menjadi” karakter yang ia kagumi meskipun hanya sehari. Menurut Minoura (1998), *cosplay* dalam konteks acara – acara *cosplay* pada awalnya dimaksudkan untuk menjadi wilayah fantasi. Hal inilah yang menjadi daya tarik bagi para penggemar yang memiliki minat dan kekaguman terhadap suatu karya atau karakter. Dalam lingkup lingkungan acara – acara seperti ini mereka dapat merasakan “menjadi” karakter yang mereka kagumi.

Komunitas penggemar *anime – manga* pun terbentuk dalam lingkungan ini. Seperti komunitas – komunitas kebanyakan, rasa memiliki menjadi hal yang paling penting dalam kegiatan *cosplay*, tetapi untuk masuk ke dalam komunitas tidaklah sulit. Seseorang dapat membuat kostum sendiri atau membeli kostum di toko – toko kostum seperti yang banyak terdapat di Akihabara, Tokyo, atau juga memesan secara *online*. Namun di dalam komunitas ini sendiri, terdapat resistensi. Resistensi ini terjadi bukan di antara para *cosplayer* dan fotografer, namun terjadi di antara para *cosplayer* dengan antusiasme pada *anime* dan para *cosplayer* yang dianggap ber-*cosplay* hanya untuk menarik perhatian dengan mengenakan pakaian yang terbuka.

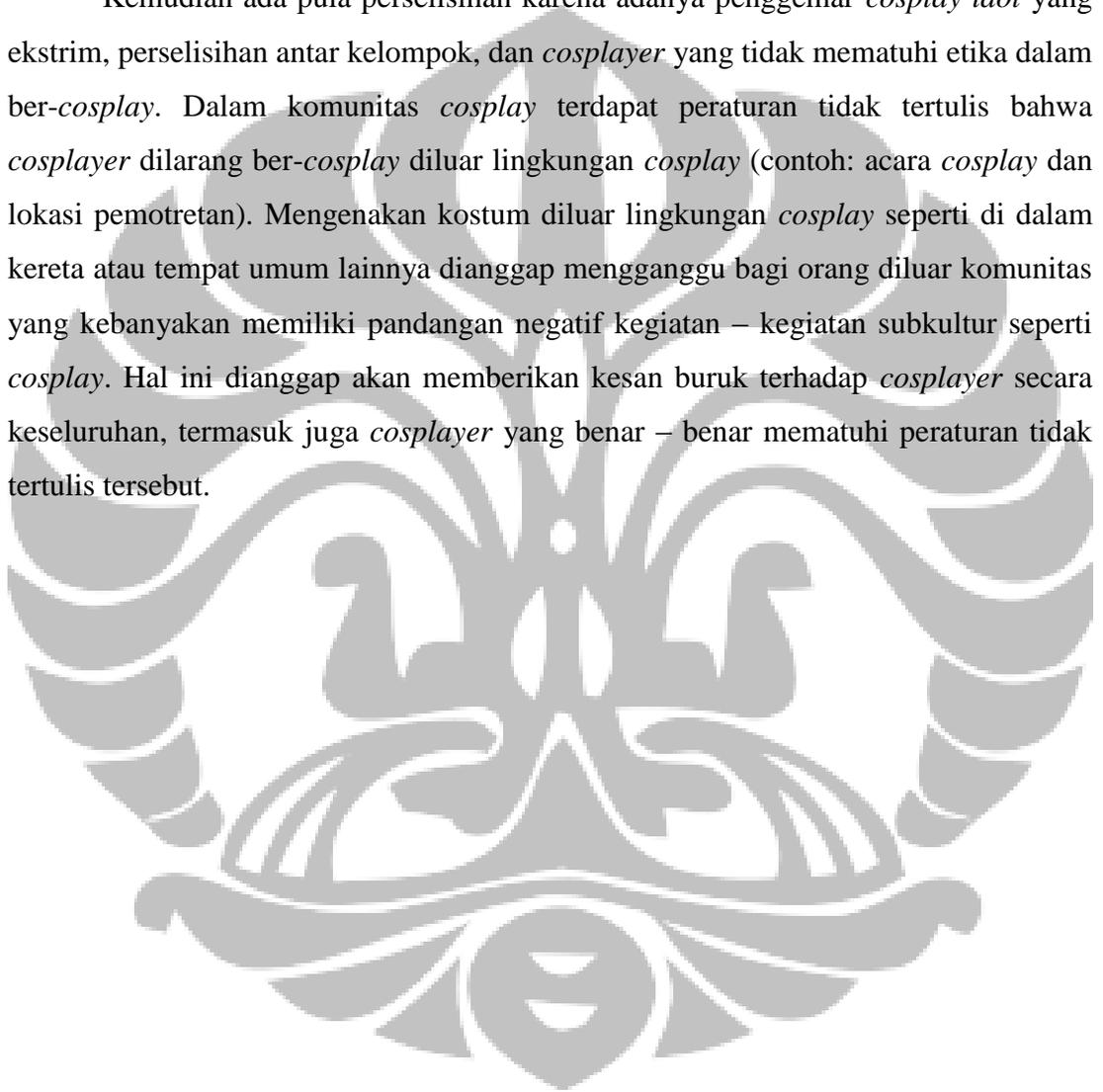
*... pada akhir 1980-an, tujuan cosplay tidak hanya berpura – pura menjadi karakter kesukaan, tapi lebih untuk agar dapat difoto. Para fotografer yang sebagian besar pria dan kebanyakan bekerja di majalah pornografi terselubung, mulai datang bergerombol dan untuk pertama kalinya muncul para cosplayer yang tidak memiliki keterlibatan atau bahkan minat sama sekali akan penjualan dan pembelian buku, namun dengan jelas datang untuk dilihat. Para cosplayer seperti ini memilih karakter berdasarkan apa yang mereka rasa akan menarik perhatian, bukan berdasarkan selera mereka. Perselisihan mulai berkembang di antara para cosplayer ini dan peserta Comic Market yang melihat pendatang baru ini dan para fotografernya sebagai gangguan besar. Panitia Comic Market sebaliknya tidak melarang cosplay, namun malah memisahkannya dan menyediakan ruang ganti dan menyiapkan ruang yang besar khusus untuk para cosplayer dan fotografernya. Pemotretan diluar area cosplay dilarang secara keras bagi siapa pun yang tidak terdaftar sebagai anggota pers. Peraturan – peraturan juga dibuat untuk menghindari kecelakaan (contoh; dilarang mengenakan kostum dengan tonjolan tajam). (Thorn: 2004)*

Kimura (2005) menyatakan bahwa bukan berarti hanya dengan mengenakan kostum berarti seseorang sedang ber-cosplay, cosplayer ingin ber-cosplay hingga ke dalam dirinya. Hal tersebut dapat dilakukan paling tidak dengan cara mengingat dialog khas karakter yang sedang di cosplay-kan. Namun ketika mendengar cosplayer lain dengan cosplay karakter dari suatu karya tetapi tidak mengikuti, membaca, atau menonton karya tersebut dan hanya mengenakan kostum saja tanpa mendalami dan memerankan karakter yang ia bawaan merupakan suatu hal yang mengejutkan.

Selain mengenai munculnya para cosplayer baru seperti di atas, masih terdapat banyak resistensi seperti misalnya antara cosplayer yang membuat kostum sendiri dan cosplayer yang memesan kostum. Karena dikatakan bahwa dengan membuat kostum sendiri, rasa cinta dan antusiasme pada anime akan lebih tercurahkan, dan hal inilah yang paling penting dalam cosplay. Namun pada sisi lain,

ada pula yang berpedapat bahwa dengan memesan kostum yang diinginkan, kualitas dan ketepatan kostum (contoh: warna bahan, bentuk keseluruhan dan detil kostum) akan menjadi lebih baik daripada membuat sendiri, karena tidak semua *cosplayer* memiliki keahlian dalam membuat kostum.

Kemudian ada pula perselisihan karena adanya penggemar *cosplay idol* yang ekstrim, perselisihan antar kelompok, dan *cosplayer* yang tidak mematuhi etika dalam ber-*cosplay*. Dalam komunitas *cosplay* terdapat peraturan tidak tertulis bahwa *cosplayer* dilarang ber-*cosplay* diluar lingkungan *cosplay* (contoh: acara *cosplay* dan lokasi pemotretan). Mengenakan kostum diluar lingkungan *cosplay* seperti di dalam kereta atau tempat umum lainnya dianggap mengganggu bagi orang diluar komunitas yang kebanyakan memiliki pandangan negatif kegiatan – kegiatan subkultur seperti *cosplay*. Hal ini dianggap akan memberikan kesan buruk terhadap *cosplayer* secara keseluruhan, termasuk juga *cosplayer* yang benar – benar mematuhi peraturan tidak tertulis tersebut.



## BAB III

### KOMUNITAS COSPLAY DAN RASA MEMILIKI

#### 3.1 Definisi Fandom

*Fandom* (fan-, kependekan dari *fanatic* dan akhiran -dom seperti dalam *kingdom* atau *freedom*, dll) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar yang ditandai dengan rasa simpati dan persahabatan dengan sesama penggemar lain yang berbagi ketertarikan yang sama. Dengan kata lain, *fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama. *Fandom* tumbuh dari partisipasi para penggemar dan acara – acara *anime – manga* seperti Comiket yang merupakan bentuk keterlibatan penggemar yang sangat aktif, dan merupakan suatu warisan aktifitas sosial. Dalam sebuah grup internasional pecinta karya seorang sutradara studio Ghibli, Miyazaki Hayao, yang dikutip oleh Napier (2006), seorang anggota menggambarkan *fandom* sebagai berikut:

*“What I think the various fan subcultures do is provide a space for community. They allow people of diverse background and experience to form bonds around a common interest. They let people know that they are not alone in their likes and their passions. Fan subcultures provide the sense of belonging that used to be common among most American communities and families prior to the 1980s. Today kids are raised by daycares and public schools. Parents are too busy working and building careers to devote significant time for family building and family life. Kids are just one of the many entries on the day planner. . . . Fan subcultures help to provide a space for community where people can come and be accepted for who they are. In a*

*society as fragmented as America has become, fan subcultures can provide an oasis for the weary soul*"<sup>12</sup>

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *fandom* merupakan *fan subculture* yang menawarkan ruang untuk komunitas yang memungkinkan orang – orang dengan latar belakang dan pengalaman yang beragam membentuk ikatan diseperti minat yang sama. Komunitas seperti ini membuat para penggemar tahu bahwa mereka tidak sendirian dalam kegemaran dan minat mereka. *Fandom* menciptakan ruang terbatas dimana orang – orang yang terlibat dapat mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya. Sebagai contoh, *cosplay* adalah kegiatan sosial dan bertempat di wilayah seperti acara – acara penggemar (*anime* dan *manga*). Walaupun seorang *cosplayer* pergi ke acara tersebut seorang diri, ia akan dengan segera tergabung dengan komunitas *cosplayer* dan mulai tampil sebagai *performer* dan juga penonton. (Lunning: 2009)

### 3. 2 Stigma Sosial *Otaku* Pada *Cosplayer*

*Otaku* adalah istilah sehari – hari Jepang yang mengacu pada penggemar yang obsesif, berlebihan, dan kecanduan pada materi budaya populer tertentu. Istilah ini digunakan sedemikian rupa sehingga muncul stigma sosial yang muncul dalam masyarakat Jepang. Istilah ini mengandung kesan negatif bagi kebanyakan orang Jepang secara umum. Secara awam, istilah ini ditujukan kepada penggemar obsesif materi budaya populer tertentu secara khusus seperti *anime* dan *manga*, *game*, idol, dan lain – lain. *Cosplayer* tampaknya mendapat pandangan seperti ini karena adanya anggapan umum bahwa seseorang yang ber-*cosplay* pastilah penggemar obsesif materi budaya populer seperti yang telah disebutkan di atas. *Cosplayer* di Jepang lebih ragu dalam mengungkapkan identitas mereka sebagai *cosplayer* di luar lingkaran komunitas. Karena status *anime* – *manga* yang telah menjadi “*mainstream*”

---

<sup>12</sup> Napier, Susan. (2006). *Mechademia vol.1: The World of Anime Fandom*. Medford, MA: Tisch Library

di Jepang bukan berarti membuat *image* para *cosplayer* menjadi “cool” seperti yang terjadi di luar Jepang. Mereka mengatakan bahwa mereka menyembunyikan kehidupan mereka sebagai *cosplayer* karena bias sosial terhadap *cosplay*. Sementara itu, mereka juga menyatakan bahwa mereka dengan sadar menerima keterlibatan mereka dalam *fandom anime* dengan kesadaran penuh akan implikasinya. Beberapa dari mereka juga sangat waspada terhadap prasangka masyarakat terhadap *otaku* dan perilaku subkultur yang secara umum menyimpang.

Mengenai hal ini, Kimura menulis sebagai berikut;

コスプレ専門雑誌以外で雑誌の取り扱い方や、テレビの特集なのでの取り上げ方は相変わらず色メガネで見ているような気がする。以前、夏コミといった大型の同人誌即場会の特集をニュースで放送されているものを見たのだが、そこでの映し方はある種のステレオタイプである「特殊な趣味を持った、オタクの祭典」というものであったような感じる。(Kimura: 2005)

*Selain pada majalah khusus cosplay, seperti pada majalah (selain majalah cosplay) dan laporan televisi, selalu terasa bahwa cosplay selalu terasa dilihat dengan sebelah mata. Selain itu, saya pernah melihat laporan mengenai pameran penjualan doujinshi skala besar, natsu-komi (Comic Market musim panas) yang disiarkan di berita televisi. Tetapi jenis stereotype yang dicerminkan terasa seperti “festival otaku yang memiliki hobi yang unik.”*

Dari pernyataan Kimura (2005) diatas, dapat dilihat jelasnya stigma sosial yang diberikan oleh masyarakat Jepang terhadap *cosplayer*.

Sementara sebagian besar *cosplayer* secara sadar menerima implikasi penuh akan keterlibatan mereka yang tidak biasa dalam *fandom anime – manga* dengan ber-

*cosplay*, beberapa dari mereka juga sangat waspada terhadap prasangka masyarakat terhadap *otaku* dan perilaku subkultur yang secara umum menyimpang.

*Tanya : Apakah orang – orang menjauhi cosplay?*

*Jawab 1 : Beberapa orang menghindari dari pembicaraan mengenai anime, sehingga saya tidak dapat berbicara mengenai cosplay.*

*Jawab 2 : Jika saya mengatakan seperti “Saya akan pergi ke acara cosplay (untuk ber-cosplay) di tempat kerja, orang lain akan bereaksi dengan mengatakan “Hmm...” (Jiwon, Ahn: 2008. Wawancara pribadi)*

*\*Wawancara dengan cosplayer mengenai reaksi orang diluar subkultur mengenai cosplay.*

Dari wawancara diatas terlihat reaksi orang – orang yang tidak terlibat dengan kegiatan subkultur *fandom* terhadap *cosplay*. Reaksi yang tergambar diatas tidak dapat dikatakan positif. Oleh karena sebab itu, sebagian besar *cosplayer* menyembunyikan keterlibatannya dalam kegiatan *cosplay*. Dengan adanya pandangan negatif yang ditujukan kepada *cosplayer* seperti ini, dapat dimengerti mengapa sejumlah besar *cosplayer* menyembunyikan identitasnya sebagai *cosplayer* di luar lingkungan komunitas penggemar.

### **3. 3 Tujuan Cosplayer Memulai Cosplay dan Keterbukaan Dengan Orang - Orang di Sekitarnya**

Kimura (2005) menemukan empat alasan utama *cosplayer* memulai *cosplay* yaitu sebagai berikut:

### Pola A

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena dengan ber-*cosplay*, *cosplayer* dapat merasakan kesenangan dalam memerankan diri yang lain yang berbeda dari dirinya sehari – hari. *Cosplayer* yang memilih pola ini merasa bahwa memerankan *cosplay* karakter merupakan hal yang menarik. Pola ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Sejak awal *cosplayer* senang berakting, tujuan memulai *cosplay* adalah untuk mengenakan kostum karakter dan ingin memerankan karakter tersebut.
2. *Cosplayer* yang memilih pola ini memulai *cosplay* karena ingin terlihat mencolok dan mendapat perhatian dengan berpenampilan mencolok sebagai identitas yang berbeda dari identitasnya pada kehidupan sehari – hari.
3. *Cosplayer* yang memilih pola ini pada kehidupan sehari – harinya memiliki sifat yang tenang. Tujuan memulai *cosplay* adalah untuk menikmati dan memerankan diri yang lain dengan ber-*cosplay* menjadi karakter yang berbeda dari sifat asli yang ia miliki.

### Pola B

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* dari kecintaan *cosplayer* terhadap karakter *anime*, *game*, dan lain – lain. *Cosplayer* yang termasuk pada pola ini memulai *cosplay* karena kecintaannya terhadap karakter dan suatu karya itu sendiri. *Cosplayer* dalam kelompok pola ini merasa puas dengan meniru penampilan karakter yang ia sukai.

### Pola C

Pola *cosplayer* yang memiliki minat pada tata busana dan menganggap bahwa *cosplay* adalah semata – mata berubah menjadi karakter dengan mengenakan kostum karakter tersebut. Karena memiliki minat pada kostum itu sendiri, ada kalanya *cosplayer* itu sendiri tidak mengetahui dari karya apa karakter itu muncul. Selain itu, terdapat kecenderungan memulai *cosplay* karena ingin melihat diri sendiri mengenakan kostum tersebut, dibandingkan ingin menjadi karakter yang ia *cosplay*-kan hingga ke dalam dirinya.

### Pola D

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena diajak dan diminta oleh teman. *Cosplayer* dalam tipe ini pada awalnya memiliki minat pada *cosplay*, tetapi menolak berpartisipasi dalam *cosplay* seorang diri. Alasan ini mungkin umum, namun diajak oleh teman sepertinya memiliki makna yang besar dalam dunia *cosplay*. Hal ini kemudian berhubungan dengan alasan untuk terus melanjutkan *cosplay*. Pola inilah yang menjadi fokus penelitian penulis.

Dari keempat alasan di atas, nampaknya penerimaan orang – orang dalam lingkungan hidup *cosplayer* memiliki pengaruh terhadap alasan *cosplayer* memulai *cosplay*. Berikut tiga kondisi orang – orang dalam lingkungan hidup *cosplayer* yang ditemukan oleh Kimura (2005):

#### A. Teman biasa dan orang tua tahu

Pemahaman orang sekitar mengenai *cosplay* adalah yang terpenting dalam tipe ini. Orang – orang di lingkungan *cosplayer* dalam tipe ini memiliki pandangan yang terbuka mengenai *cosplay* dan mengetahui tentang keterlibatan *cosplayer* dalam *fandom*. Pada tipe ini, *cosplayer* tidak perlu menyembunyikan kostum – kostumnya dan sembunyi – sembunyi untuk pergi ke acara *cosplay*. Namun *cosplayer* yang berada pada kondisi tipe ini tidak banyak. Contoh secara khusus, ibu *cosplayer* sejak awal pernah ber-*cosplay*

sehingga memiliki pengertian akan *cosplay*, dan sebagainya. Lalu ada pula *cosplayer* yang menceritakan mengenai identitasnya sebagai *cosplayer* atau ketahuan oleh orang tua dan kemudian membujuk orang tua mereka hingga mendapat izin dari orang tua.

#### B. Teman biasa tahu, tetapi orang tua tidak tahu

Dibandingkan dengan tipe A, karena *cosplayer* merahasiakan *cosplay* dari keluarga nampaknya *cosplayer* ber-*cosplay* dengan susah payah. Karena memiliki teman yang dapat mengerti kondisi ini, ada kalanya *cosplayer* menitipkan kostum – kostumnya pada temannya. Pada tipe ini, jika ketahuan oleh orang tua dan mendapat izin dari orang tua, *cosplayer* akan masuk ke dalam tipe A. Namun sebagian besar orang tua *cosplayer* tidak mengizinkan *cosplay* dan memaksa *cosplayer* untuk berhenti *cosplay*, tetapi ada kalanya *cosplayer* tetap melanjutkan *cosplay* dengan sembunyi – sembunyi. Pada tipe ini banyak *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena diajak oleh teman.

#### C. Teman biasa dan orang tua tidak tahu

*Cosplayer* dalam tipe ini menyembunyikan *cosplay* dari teman dan orang tua, sehingga dirinya sehari – hari sama sekali berbeda dengan dirinya yang ber-*cosplay*. Pada tipe ini, banyak *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena ingin memerankan karakter *anime* – *manga* dan tipe *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena diajak oleh teman.

Teman biasa adalah teman – teman dari lingkungan di luar komunitas penggemar *anime*, seperti teman sekolah, rekan kerja, dan tetangga. Dari ketiga tipe kondisi lingkungan di atas, *cosplayer* yang memulai *cosplay* pada pola D atau yang memulai *cosplay* karena diajak oleh teman, paling banyak berada dalam kondisi B dan C. Dari kondisi tersebut dapat dilihat bahwa kesulitan yang dialami *cosplayer* yang tidak dapat terbuka dan berada dalam kondisi B dan C, dimana teman biasa

dan/atau orang tua tidak mengetahui tentang keterlibatan *cosplayer* dalam kegiatan *cosplay* nampaknya memiliki hubungan dengan pola alasan D.

Ajakan teman untuk bergabung dalam komunitas *cosplay* nampaknya memiliki arti yang besar karena kondisi lingkungan yang tidak terbuka dan tidak dapat menerima *cosplay* atau kegiatan subkultur lainnya yang secara umum dianggap menyimpang. Dengan ajakan teman tersebut, seseorang yang sebelumnya memiliki ketertarikan dalam *anime – manga* dan *cosplay* walaupun sedikit namun tidak dapat terbuka menceritakan kegemarannya, dapat merasa terpanggil untuk bergabung dengan lingkungan atau komunitas dimana ia merasa seharusnya berada.

Berikut gambaran mengenai perbedaan teman biasa dan teman *cosplay* yang digambarkan oleh *cosplayer*:

*Tanya : Apakah teman cosplay berbeda dengan teman biasa?*

*Jawab 1: Saya dapat mengatakan apapun mengenai minat saya kepada teman cosplay tanpa ragu – ragu, tetapi saya harus memikirkan apa yang akan saya katakan pada teman biasa.*

*Jawab 2: Saya mengerti bahwa cosplay tidak diterima secara luas. (Jiwon, Ahn: 2008. Wawancara pribadi)*

*\*Wawancara dengan cosplayer mengenai perbedaan teman biasa dengan teman cosplay.*

Dari gambaran tersebut dapat dimengerti bahwa *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan teman biasa atau lingkungan yang tidak dapat menerima *cosplay* secara umum. Sehingga *cosplayer* merasa lebih nyaman dan terbuka dengan teman *cosplay* yang berada dalam komunitas *cosplay*. Pada faktanya, bahwa *cosplayer* tidak bisa benar – benar terbuka pada orang lain di luar lingkungan subkultur, sedangkan sebaliknya, mereka dapat benar – benar terbuka pada area di dalam subkultur tampaknya menjadi

alasan mengapa *cosplayer* begitu tertarik terhadap acara cosplay dan menikmati rasa memiliki dalam komunitas.

### 3. 4 Analisis Rasa Memiliki Dalam Komunitas *Cosplay* Di Jepang

Rasa memiliki adalah perasaan terhubung dan diterima di dalam sebuah keluarga atau komunitas seseorang. Dengan rasa memiliki, seseorang dapat merasa nyaman berada di dalam suatu lingkungan seperti keluarga, komunitas, sekolah, dan sebagainya. Lalu rasa ini juga membantu perkembangan sosial dan psikologis seseorang karena dengan merasakan perasaan ini ketika berada dalam suatu lingkungan, seseorang akan merasa lebih bahagia dan dengan begitu akan menjadi lebih sehat.

Menurut Napier (2006), subkultur penggemar memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk komunitas dimana orang – orang dapat bergabung dan diterima apa adanya. Hal ini merupakan impian bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang haus akan pengakuan atau rasa memiliki. *Fandom* atau komunitas penggemar adalah salah satu contoh subkultur penggemar. Dalam *fandom anime* dan *manga*, terdapat komunitas yang lebih kecil di dalamnya yaitu komunitas *cosplay*, yaitu suatu kegiatan subkultural dimana seseorang mengenakan kostum dari karakter karya tertentu dan memerankan karakter tersebut, atau menurut Winge (2006) mereka tidak hanya mengenakan kostum, juga mengadopsi identitas baru.

Komunitas *cosplay* seperti komunitas – komunitas lainnya dalam subkultur penggemar yang dikemukakan oleh Napier (2006), memberikan rasa memiliki. Hal ini dapat dipahami dengan melihat kegiatan *cosplay* di dalam komunitas *cosplay*. *Cosplay* merupakan kegiatan sosial dan ekspresi kegemaran seseorang terhadap karya – karya atau materi budaya populer. Seseorang dapat ber-*cosplay* sebagai karakter *anime* dan *manga*, *game*, idol, bahkan ikon – ikon tertentu.

Seorang *cosplayer* menyatakan bahwa *cosplay* membuatnya dapat melakukan kontak dengan orang lain, karena orang lain dapat memberi komentar terhadap kostum yang ia kenakan. Jika kegiatan *cosplay* ini dilakukan di tempat umum atau terlebih lagi pada acara *cosplay*, kemungkinan terjadi kontak dengan orang lain akan semakin besar. Misalnya jika orang lain tersebut menyukai detil kostum, penampilan keseluruhan, atau bahkan karakter dari karya yang di-*cosplay*-kan oleh *cosplayer*, kemungkinan orang lain tersebut melakukan kontak dengan *cosplayer* akan menjadi semakin besar, seperti memberi komentar, memberi semangat untuk ber-*cosplay* atau bahkan dapat juga berkenalan karena memiliki ketertarikan yang sama pada karakter atau karya tertentu. Tidak peduli apakah orang lain tersebut juga adalah *cosplayer* atau hanya penggemar secara umum.

Hal ini juga tentu saja juga terjadi di dalam komunitas *cosplay* itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa hanya dengan datang seorang diri saja ke acara *cosplay* dengan ber-*cosplay*, seseorang akan langsung secara otomatis tergabung di dalam komunitas *cosplay*. Seseorang akan melakukan kontak dan mendapat teman – teman baru di dalam komunitas. Selain itu, karena masing – masing *cosplayer* biasanya memiliki kartu nama dan saling bertukar kartu nama tersebut, berkenalan dengan penggemar atau *cosplayer* lain akan menjadi lebih mudah. Karena di dalam kartu nama tersebut informasi mengenai minat akan karakter atau karya apa saja yang disukai dan pernah di-*cosplay*-kan oleh *cosplayer* juga dapat diketahui. Sehingga hanya dengan saling bertukar kartu nama saja, sesama *cosplayer* dan penggemar suatu karya khususnya *anime* dan *manga* dapat saling kenal satu sama lain.

Dalam ber-*cosplay*, *cosplayer* cenderung lebih senang berkelompok. Kemudian dalam satu kelompok yang terdiri dari minimal dua orang hingga enam sampai sepuluh orang tersebut, para *cosplayer* membentuk sebuah kelompok yang ber-*cosplay* dan memerankan karakter – karakter yang ada dalam suatu karya *anime* dan *manga* tertentu. Semakin lengkap karakter yang di-*cosplay*-kan, semakin baik dan mencolok kelompok tersebut. Kelompok – kelompok ini dibentuk secara

sementara dan tidak mengikat, tergantung dengan apa yang disepakati oleh kelompok. Seorang *cosplayer* bisa saja ber-*cosplay* sebagai sebuah karakter dalam suatu kelompok, kemudian ber-*cosplay* sebagai karakter lain dalam kelompok yang lain.

Kelompok – kelompok ini terbentuk dari diskusi – diskusi, sehingga memungkinkan para *cosplayer* untuk menjalin hubungan persahabatan di dalamnya. Hal ini, sama seperti yang dikemukakan oleh Napier (2006) mengenai rasa memiliki. Berada di dalam suatu komunitas yang aktif dan memberikan tempat bagi seseorang, membuatnya merasa diterima dan merasakan perasaan yang disebut dengan rasa memiliki tersebut.

*Cosplay* adalah “kegiatan sosial yang terjadi di lingkungan yang spesifik,” berkisar antara “acara – acara *anime* dan *manga*” hingga “pertemuan klub” serta “acara – acara karaoke” dan sebagainya. Acara – acara seperti ini secara sosial menetapkan situs bermain untuk *cosplayer*, di mana seseorang dapat menemukan semangat kekeluargaan di antara orang – orang yang memiliki minat yang sama, ikut serta dalam berbagai kesempatan performatif dan partisipasi aktif di dalam *fandom*. Acara seperti ini memegang acara – acara tertentu yang didesain khusus untuk *cosplayer*: pertunjukan penampilan *cosplay* (*masquerade*) dan kontes *cosplay*. Pertunjukan *cosplay* biasanya merupakan penampilan pendek yang lucu oleh beberapa kelompok *cosplay anime*, *manga*, atau karakter *game* yang menampilkan baik parody, kejadian yang benar – benar terjadi atau fiksi, atau juga bentuk komedi dari lagu, karaoke atau penampilan musical lainnya yang hanya menyampaikan hubungan dengan narasi yang ditandai. Penampilan ini kemudian dinilai dan dihadiahi oleh para juri ahli atau tamu acara, untuk berbagai macam kategori persiapan kostum dan penampilan. Penampilan tersebut menyoroti *cosplayer*, memberi kesempatan pada partisipan untuk memamerkan kerja keras mereka dan untuk mewujudkan karakter di depan khalayak ramai. Tempat kontes dilaksanakan terletak di wilayah acara itu sendiri, di mana *cosplayer* dapat berkumpul, tampil, berpose, dan saling memuji/menggemari hasil kerja *cosplayer* lain. (Lunning: 2009)

Menurut Senelick (2000), *cosplay* membutuhkan “penonton untuk memberikan rasa kepuasan,” yang menyebabkan mengapa sebagian besar *cosplay* dilakukan di tempat – tempat dengan atmosfir acara dan kontes *cosplay*. Wilayah acara seperti ini menjadi arena bermain, tempat yang aman dimana anggota *fandom* bebas untuk mengenakan dan menanggalkan identitas sesuka mereka. Secara umum, *cosplay* tidak terpisah dari kegiatan sosial dan sebagai konsekuensinya membutuhkan penonton untuk merasakan pengaruhnya secara penuh.

Lebih dari itu, adanya stigma sosial yang diterima oleh *cosplayer* di masyarakat membuat *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan orang lain di luar komunitas. Kemudian muncul adanya gambaran mengenai perbedaan teman biasa dengan teman *cosplay*. Hal ini kemudian juga memunculkan salah satu tujuan atau alasan seseorang memulai *cosplay*, seperti yang ditemukan oleh Kimura (2005), yaitu *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena diajak oleh teman. Ini dikarenakan ajakan yang diberikan oleh teman *cosplay* tersebut memiliki arti yang besar, karena seseorang yang sebelumnya tidak pernah memiliki keberanian untuk memulai *cosplay* meskipun sebelumnya ia memiliki keterkarikan terhadap *cosplay* akan merasa terpanggil dan merasa memiliki kesempatan untuk berada di dalam lingkungan di mana ia seharusnya berada. Kemudian secara sadar atau tidak, seseorang yang memulai *cosplay* tersebut sebenarnya mencari ruang atau lingkungan di mana ia dapat merasakan rasa memiliki yang merupakan impian bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang haus akan pengakuan atau rasa memiliki.

### 3. 5 *Cosplay* di Indonesia

Kegiatan *cosplay* telah menjadi tren di Indonesia sejak sekitar tahun 2002. Sejak pertama kali terlibat dengan kegiatan *cosplay* dan komunitas ini empat tahun yang lalu, penulis dapat mengatakan bahwa komunitas *cosplay* di Indonesia juga telah berkembang pesat dan menjadi salah satu komunitas kreatif yang luar biasa.

Secara garis besar, *cosplay* di Indonesia sama seperti *cosplay* di Jepang. Pada *cosplay* Indonesia, terlihat adanya pembagian kategori pada *cosplay* yang biasanya dilakukan pada acara – acara kompetisi *cosplay* atau acara – acara kebudayaan Jepang. Kategori – kategori tersebut yaitu, *cosplay anime* dan *manga, game, tokusatsu*<sup>13</sup>, dan original. Kategori *cosplay* original mencakup segala ide dan mode busana yang sedang tren di Jepang seperti gaya harajuku, lolita, gothic, dan sebagainya. Sama seperti *cosplay* di Jepang, *cosplay* di Indonesia juga dilakukan di acara – acara khusus seperti acara *cosplay*, pameran penjualan *game*, dan sebagainya. Misalnya Gelar Jepang Universitas Indonesia, Hellofest, Toys Fair, Jak – Jap Matsuri dan lain – lain.



---

<sup>13</sup> **Tokusatsu** (特撮) adalah istilah dalam bahasa [Jepang](#) untuk [special effects](#) dan merupakan salah satu bentuk hiburan jepang yang sangat populer, serta memiliki banyak genre, seperti Kaiju monster (Godzilla atau Gamera), Kamen Rider, dan sebagainya. Istilah "tokusatsu" merupakan kependekan dari istilah *tokushu satsuei* (特殊撮影), sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "fotografi khusus" yang mengacu pada penggunaan efek khusus. <http://id.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu> (diakses pada 7 Juni 2012 pukul 16.27)



**Gambar 3.12.** *Cosplayer* Indonesia dengan *cosplay* karakter Lunamaria Hawke dari *anime* Gundam Seed Destiny (機動戦士ガンダムSEED DESTINY)



Gambar 3.13. *Cosplay* karakter Rakka dari *manga* Haibane Renmei (灰羽連盟) karya Yoshitoshi Abe



Gambar 3.3. Sekelompok *cosplayer* dan *cameko* pada salah satu acara *cosplay* di Jakarta



Gambar 3.4. Cosplayer yang tampil mengenakan kostum *tokusatsu* dalam salah satu acara cosplay di Jakarta.

Perlengkapan *cosplay* seperti kostum dan properti (senjata dan barang pelengkap lainnya) dapat dibuat sendiri. Namun jika membuat sendiri perlengkapan *cosplay* bukan menjadi pilihan, *cosplayer* dapat membuatnya di penjahit dan pengrajin, baik penjahit dan pengrajin khusus *cosplay* maupun penjahit dan pengrajin biasa. Selain itu, *cosplayer* juga dapat memesan kostum secara online baik di toko – toko lokal maupun toko – toko online di luar negeri. Sementara untuk wig, dapat dibeli di toko – toko wig seperti yang ada di Mall ITC Manga Dua, atau dapat juga memesan secara online di toko – toko lokal dan luar negeri. Toko – toko online luar negeri yang menjual kostum dan wig *cosplay* berasal dari berbagai negara khususnya negara Asia seperti Jepang, China, Taiwan, dan lain – lain.

Khusus untuk properti seperti senjata buatan untuk *cosplay* dan barang – barang pelengkap lainnya, perlengkapan seperti ini cukup sulit untuk dibuat dan didapatkan. Sehingga beberapa tahun belakangan, usaha ini menjadi peluang bisnis

yang cukup menguntungkan bagi para *cosplayer* muda yang melihat adanya kesempatan membuka usaha dalam bidang *cosplay*.

*Workshop ini menyediakan perlengkapan cosplay dengan spesialisasi senjata buatan untuk cosplay. Bahan yang dipake biasanya kayu yang ringan tapi cukup kuat. Biasanya kayu kecap, tapi kadang kayu jati juga dipake. Juga polyfoam atau busa hati (bahan yang biasa dipakai untuk sol sepatu atau alas sandal jepit swallow). Usaha ini secara resmi go online 5 Juni 2010. Emang ada hubungannya dengan sulit didapatnya perlengkapan untuk cosplay dulu, jadi saya melihat bahwa tidak banyak provider properti cosplay, sedangkan angka cosplayer dan kebutuhannya makin banyak. Jadi saya ambil kesempatan itu buat nawarin produk saya. Eh, laku sampe sekarang.<sup>14</sup>(Wawancara pribadi)*

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.<sup>15</sup> (Sandika: 2010)



**Gambar 14.5.** Hasil proses pemahatan senjata buatan untuk *cosplay*

<sup>14</sup> Fajar Adi Permana dalam wawancara mengenai usaha properti *cosplay* yang dijalankannya.

<sup>15</sup> Edria Sandika. (2010) [Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia](#), hlm 31.



**Gambar 3.6.** Hasil akhir setelah pahatan senjata buatan untuk *cosplay* di cat

Sebelum menulis mengenai *cosplay* di Indonesia, penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan 24 orang *cosplayer* Indonesia, khususnya yang berdomisili di Jakarta. Pertanyaan – pertanyaan yang diberikan mencakup tujuan atau alasan memulai *cosplay*, dukungan orang, dan reaksi orang – orang sekitar mengenai *cosplay*. Berikut daftar *cosplayer* yang telah diwawancarai tersebut.

**Table 1.** Daftar peserta wawancara *cosplayer* Indonesia

Nama	Perkiraan Usia	Jenis Kelamin
Zulfi (a)	23 tahun	Laki – Laki
Alf (b)	21 tahun	Laki – Laki
Ruffi (c)	23 tahun	Laki – Laki
Kaeki (d)	19 tahun	Perempuan
Kika (e)	23 tahun	Perempuan
Deiji (f)	20 tahun	Perempuan
Ikao (g)	22 tahun	Perempuan
Hime (h)	20 tahun	Perempuan
Shiranui (i)	29 tahun	Perempuan
Yukirou (j)	23 tahun	Perempuan
Ilham (k)	18 tahun	Laki – Laki
Ritsuka (l)	18 tahun	Perempuan

Table 2. Sambungan

Whitey (n)	16 tahun	Perempuan
Karin (o)	21 tahun	Perempuan
Rin (p)	21 tahun	Perempuan
Nina (q)	20 tahun	Perempuan
Abuto (r)	25 tahun	Laki – Laki
Arsen (s)	21 tahun	Perempuan
Aqua (t)	23 tahun	Perempuan
Usagi (u)	25 tahun	Perempuan
Jordy (v)	19 tahun	Laki – Laki
Yue (w)	23 tahun	Perempuan
Rahmad Prabowo (x)	23 tahun	Laki – Laki

Sementara di Jepang terdapat empat pola utama *cosplayer* memulai *cosplay* yang ditemukan oleh Kimura (2005), yakni; 1) untuk merasakan kesenangan dalam memerankan diri yang berbeda dari diri yang sehari – hari, 2) karena kecintaan yang mendalam terhadap karakter atau suatu karya, 3) karena memiliki minat pada tata busana, 4) dan karena diajak oleh teman, dari wawancara yang penulis lakukan ditemukan bahwa alasan dan tujuan *cosplayer* memulai *cosplay* di Indonesia sangat beragam, namun penulis menemukan empat pola utama yang paling sering penulis temukan. Berikut keempat pola *cosplayer* memulai *cosplay* yang penulis temukan:

#### Pola A

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena ingin menambah teman baru. Pola ini mirip dengan pola D yang ditemukan oleh Kimura (2005) pada *cosplayer* Jepang dimana *cosplayer* memulai *cosplay* karena diajak oleh teman. Pola ini juga merupakan pola yang paling signifikan jumlahnya, 10 suara dari 24 orang *cosplayer*. (*Cosplayer* a, b, d, f, g, j, n, o, t, dan w)

#### Pola B

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena ingin menjadi karakter yang disukai. Pola ini sama dengan pola dengan pola B yang ditemukan oleh

Kimura (2005) pada *cosplayer* Jepang. Pola ini sering kali berbarengan dengan pola A. (*Cosplayer* a, b, f, g, i, m, o, u, w, dan x)

#### Pola C

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena *cosplay* terlihat keren dan menarik. Memulai *cosplay* untuk bersenang – senang, untuk mencari hal baru yang menyenangkan, dan untuk melepas stress. Sebagian *cosplayer* yang memilih pola ini memulai *cosplay* setelah melihat majalah yang membahas mengenai *cosplay* atau setelah melihat acara – acara kebudayaan Jepang yang dengan acara – acara khusus untuk para *cosplayer*. (*Cosplayer* c, d, e, h, i, k, l, q, r, dan v)

#### Pola D

Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena memiliki minat pada tata busana, seni peran dan make up. Memulai *cosplay* untuk dapat mengenakan pakaian yang unik dan memerankan berbagai macam karakter. (*Cosplayer* f, p, s, dan u)

Kemudian, penulis juga memberikan pertanyaan mengenai dukungan orang tua terhadap kegiatan *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer*. Karena tidak seperti di Jepang, masyarakat Indonesia tidak menggunakan istilah atau stigma sosial *otaku* dalam kehidupan sehari – harinya. Sehingga *cosplayer* di Indonesia tidak perlu menyembunyikan identitasnya sebagai *cosplayer* kepada orang tua dan orang – orang disekitarnya. Namun meskipun tidak menggunakan istilah *otaku* dalam kehidupan sehari – harinya, sebagian masyarakat yang tidak mengenal *cosplay* masih ragu – ragu dan memiliki pandangan negatif terhadap *cosplay*. Dari hasil wawancara yang didapatkan, penulis membagi menjadi tiga tipe, yaitu sebagai berikut:

#### A. Orang tua mendukung

*Cosplayer* yang berada dalam tipe ini tidak perlu kesulitan dalam melakukan kegiatan – kegiatan *cosplay* karena adanya dukungan orang tua. Namun terkadang dukungan yang diberikan oleh orang tua tersebut memiliki syarat, seperti boleh ber-*cosplay* tetapi tidak boleh ber-*cross-play*. *Cosplayer* yang berada dalam tipe ini cukup banyak jumlahnya, yaitu 13 dari 24 orang. (*Cosplayer* a, d, g, h, i, j, l, m, n, p, r, v, dan x)

#### B. Orang tua menentang keras

*Cosplayer* dalam tipe ini mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan – kegiatan *cosplay*. *Cosplayer* seringkali harus sembunyi – sembunyi dan berbohong demi dapat datang ke acara *cosplay*. Orang tua yang menentang keras *cosplay* biasanya memiliki pandangan negatif terhadap *cosplay*. (*Cosplayer* k, q, dan s)

#### C. Orang tua pada awalnya tidak mendukung, tetapi kemudian mendukung

Orang tua *cosplayer* dalam tipe ini pada awalnya tidak mendukung, tetapi setelah dibujuk dan *cosplayer* membuktikan bahwa *cosplay* adalah hobi yang positif dan tidak membawa pengaruh buruk bagi *cosplayer*, akhirnya orang tua mendukung. (*Cosplayer* b, c, e, o, t, u, dan w)

Dari ketiga tipe di atas, tipe A, yaitu tipe dimana orang tua *cosplayer* mendukung kegiatan *cosplay* merupakan yang paling signifikan. Sedangkan orang tua yang tidak mendukung kegiatan *cosplay*, yaitu tipe B memiliki jumlah paling kecil daripada kedua tipe lainnya. Selain itu, ada pula orang tua yang tidak menentang, tetapi tidak juga mendukung kegiatan *cosplay*, yaitu oleh *cosplayer* f. Tipe C, yaitu tipe dimana orang tua *cosplayer* pada awalnya tidak mendukung *cosplay*, namun setelah dibujuk kemudian akhirnya mendukung kegiatan *cosplay*. Tipe ini mirip dengan tipe B yang ditemukan oleh Kimura (2005), yaitu jika ketahuan oleh orang tua dan mendapat izin dari orang tua, *cosplayer* akan masuk ke dalam tipe A. Namun,

pada tipe B yang ditemukan oleh Kimura (2005) tersebut, sebagian besar orang tua *cosplayer* tidak mengizinkan *cosplay* dan memaksa *cosplayer* untuk berhenti *cosplay*. Sedangkan pada tipe C di Indonesia, dimana orang tua yang pada awalnya tidak mendukung, menjadi mendukung setelah dibujuk dan dibuktikan bahwa *cosplay* bukanlah hobi yang negatif.

Selain pertanyaan mengenai tujuan atau alasan memulai *cosplay* dan dukungan orang tua, penulis juga memberi pertanyaan mengenai tanggapan orang sekitar terhadap *cosplay*. Hasil yang didapatkan beragam, dari tertarik dan antusias, menganggap aneh dan mengejek, serta biasa saja. Berikut gambaran mengenai reaksi orang lain terhadap *cosplay*:

*Tanya : Bagaimana tanggapan orang lain ketika melihat atau mengetahui bahwa anda cosplayer?*

*Jawab 1 : Tanggapannya bermacam-macam. Ada yang tertarik dan jadi suka ke event, ada yang bilang aneh. Tapi lebih banyak tanggapan positif selama ini. Untuk beberapa orang saya ga sebut cosplay gitu, tapi lebih ke arah hobi bikin pernak-pernik membuat kostum dan foto-foto.*

*Jawab 2 : Kalau tertarik atau engganya sih 50:50 ya. Kadang kalo tertarik ya disamperin, diajak ngobrol atau diajak foto bareng. Ada juga yang cuma ngeliatin sambil mengeluarkan komentar nggak sopan*

*Jawab 3 : Kalau yang tidak mengerti ada yang menghindar karena mungkin mereka anggap norak atau malu – maluin. Ada yang tertarik karena “Th kok beda banget dari biasanya?” (setelah pakai make up). Bisa dibbilang cuma yang mengerti yang bisa antusias. (Wawancara pribadi)*

\*Wawancara dengan sekelompok *cosplayer* mengenai reaksi orang – orang sekitar terhadap *cosplay*.

Dari perbedaan tersebut, dapat dilihat bahwa masyarakat Indonesia sedikit lebih terbuka dan menerima *cosplay*, setidaknya jika dibandingkan dengan masyarakat Jepang. Namun, stigma yang sama seperti di Jepang terhadap *cosplay* masih tetap ada, walaupun tidak seberat yang dirasakan oleh para *cosplayer* di Jepang.

*“Pandangan mengenai budaya penggemar yang selama ini ditertawakan atau dipatologikan tidak bisa dihindarkan... 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.”* (Sandika: 2010)

Meskipun pandangan negatif masih dirasakan oleh *cosplayer* di Indonesia, apresiasi terhadap usaha dan kreatifitas *cosplayer* masih tetap ada dan tidak sedikit. Hal ini dapat dilihat dari maraknya acara – acara kompetisi *cosplay* di Indonesia yang dikunjungi oleh baik penggemar *anime*, *manga* dan *game* maupun pengunjung yang bukan penggemar, tetapi datang untuk menikmati warna – warni dan kemeriahan dunia *cosplay* di Indonesia. Tidak hanya acara – acara *cosplay*, acara kebudayaan yang biasa dilakukan di sekolah – sekolah menengah umum di Jakarta seringkali mengadakan kompetisi *cosplay* atau hanya sebatas *gathering* yang dikhususkan untuk para *cosplayer*. Ini menunjukkan tanggapan yang cukup baik dari masyarakat Indonesia, khususnya di Jakarta.

*Dulu sering datang ke acara cosplay sekitar tahun 2006 – 2010 dan pernah cosplay sekali tahun 2006. Cosplay di Indonesia bagus, fun, banyak yang oke, komunitasnya juga ramah dan terbuka. Soal pandangan – pandangan negatif soal cosplay menurut aku sih, kita negara bebas. Asal ga ganggu orang lain,*

*kenapa engga. Lagian cosplay itu bikin kesempatan buat karakter di buku, komik, dan film jadi nyata.<sup>16</sup>*

*Saya pernah dengar soal pandangan negatif soal cosplayer gitu, tapi menurut saya itu sah – sah aja karena masih merupakan hobi yang positif karena dapat menghasilkan hal yang unik dan beda tanpa merugikan orang lain.<sup>17</sup>*

Komunitas *cosplay* di Indonesia telah menjadi komunitas kreatif yang luar biasa. Karakter – karakter yang di-*cosplay*-kan tidak hanya karakter – karakter dari Jepang atau barat. Tetapi banyak *cosplayer* di Indonesia juga menggunakan konsep *cosplay* dari Jepang untuk menghidupkan kembali karakter – karakter dari dongeng – dongeng Indonesia, seperti Gatotkaca, Srikandi, Hanuman, dan sebagainya.



**Gambar 3.7. Cosplayer Indonesia dengan kostum robot Gatotkaca dan robot Srikandi di acara Hellofest di Jakarta**

<sup>16</sup> Wawancara dengan Marco Mamengko mengenai *cosplay* di Indonesia

<sup>17</sup> Wawancara dengan Dita Dwianti mengenai *cosplay* di Indonesia



Gambar 3.8. *Cosplay* karakter - karakter dari dongeng Indonesia, Hanuman

Ide – ide kreatif seperti menggabungkan konsep jagoan dari Indonesia dengan robot – robot *gundam* dari Jepang muncul di dalam komunitas kreatif ini. Sehingga pandangan – pandangan mengenai *cosplayer* di Indonesia yang tidak nasionalis atau sekumpulan orang – orang autis seperti yang disebutkan oleh Sandika (2010) mengenai pandangan orang awam mengenai *cosplay* adalah salah. Komunitas *cosplay* adalah komunitas yang menyediakan wadah untuk menciptakan persahabatan antar sesama penggemar dan memunculkan rasa memiliki yang penting dalam perkembangan manusia, khususnya remaja yang sehat.

## BAB IV

### KESIMPULAN

Rasa memiliki merupakan rasa terhubung dan diterima dalam sebuah keluarga atau komunitas. Rasa ini penting dalam perkembangan manusia yang sehat dan membantu melawan masalah perilaku serta depresi khususnya pada remaja yang sedang berkembang. Seseorang dapat merasakan rasa memiliki ini ketika berada di dalam suatu keluarga atau komunitas yang menerimanya. Salah satu contoh komunitas tersebut adalah komunitas penggemar, atau yang biasa disebut dengan *fandom*. *Fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama. *Fandom* menawarkan ruang untuk komunitas yang memungkinkan orang – orang dengan latar belakang dan pengalaman yang beragam membentuk ikatan diseperti minat yang sama. *Fandom* juga menciptakan ruang terbatas dimana orang – orang yang terlibat dapat mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya. Komunitas seperti ini membuat para penggemar tahu bahwa mereka tidak sendirian dalam kegemaran dan minat mereka.

Dalam *fandom anime* dan *manga*, terdapat komunitas yang lebih kecil di dalamnya yaitu komunitas *cosplay*, yaitu suatu kegiatan subkultural dimana seseorang mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan *manga*, *game*, film populer, literatur, ikon atau segala teks lainnya. *Cosplay* merupakan bentuk performatif unik dari konsumsi budaya populer, dimana tidak hanya mengenakan kostum, orang – orang ini juga mengadopsi identitas baru, yaitu identitas karakter yang diperankan saat itu. Komunitas *cosplay* seperti komunitas – komunitas lainnya dalam subkultur penggemar, memberikan rasa memiliki.

*Cosplay* adalah “kegiatan sosial yang terjadi di lingkungan yang spesifik,” berkisar antara “acara – acara *anime* dan *manga*” hingga “pertemuan klub” serta

“acara – acara karaoke” dan sebagainya. Acara – acara seperti ini secara sosial membangun situs bermain untuk *cosplayer*, di mana seseorang dapat menemukan semangat kekeluargaan di antara orang – orang yang memiliki minat yang sama, ikut serta dalam berbagai kesempatan performatif dan partisipasi aktif di dalam *fandom*. Hanya dengan datang seorang diri saja ke acara *cosplay* dengan ber-*cosplay*, seseorang akan langsung secara otomatis tergabung di dalam komunitas *cosplay*. Seseorang akan melakukan kontak dan mendapat teman – teman baru di dalam komunitas.

Lebih dari itu, adanya stigma sosial yang diterima oleh *cosplayer* di masyarakat membuat *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan orang lain di luar komunitas. Hal inilah yang menyebabkan mengapa para penggemar *anime* begitu tertarik untuk bergabung dalam komunitas *cosplay* yang merupakan wadah yang menerima siapa pun yang memiliki minat yang sama dan pada saat yang sama, memberikan rasa memiliki yang dicari – cari oleh para penggemar yang menginginkan rasa memiliki dari dalam lingkungan yang tidak menerima kegiatan subkultur yang secara umum dianggap menyimpang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Hagerty, Williams, et al., ed. (1996). [Archives of Psychiatric Nursing Volume 10, Issue 4. \*Sense of belonging and indicators of social and psychological functioning\*, 235-244.](#)

Hills, Matt. (2002). Fan Cultures, [Sussex Studies in Culture and Communication](#). Routledge.

Jiwon, Ahn. (2008) Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, *Toward a perfect cosplay: conversations with a few Japanese cosplayers*, 62-82.

Kinsella, Sharon. (1995). Women, Media and Consumption in Japan, *Cuties in Japan*. Lise Skov and Brian Moeran, eds. Honolulu: University of Hawaii Press. 200-254.

Lunning, Frenchy, ed. (2009). Mechademia vol 1: *Emerging Worlds of Anime and Manga*. (1st ed.). United States: University of Minnesota Press.

Minoura, Yasuko. (1998). International Otaku University 1998: Research reports from the front lines, *Kosupure shi: furusato o motomete hanaichimonme (History of cos-play Hanaichimonme in pursuit of home)*. In *Kokusai otaku daigaku 1998 nen: saizen kara no kenkui houkoku*. Tokyo: Koubunsha. 1-14.

Napier, Susan. (2006). *Mechademia vol 1: Emerging Worlds of Anime and Manga. The World of Anime Fandom in Amerika*. (1st ed.). United States: University of Minnesota Press.

Sandika, Edria. (2010) [\*Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia\*](#), 31. Indonesia: Universitas Indonesia.

Senelick, Laurence. *The Changing Room: Sex, Drag and Theatre, Gender in Performance*. New York: Routledge. 2000.

Sugimoto, Yoshio. (2003). (2nd Ed.). *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge University Press.

Thorn, Matthew. (2004). Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan, *Girls and Women Getting Out of Hand*. William W. Kelly, ed. Albany: SUNY Press, 169-187.

Turner, Victor. (1974). *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society, Symbol, Myth, and Ritual Series*. Cornell University Press.

Winge, Theresa. (2006). *Mechademia vol 1: Emerging Worlds of Anime and Manga. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. (1st ed.). United States: University of Minnesota Press.

### **Publikasi Online**

Kimura Kiyo. (2005). *Kosupure ni Okeru Tachiba no Chigai o Motarasu Youso: Kosupureya- no ON to OFF no Kyoukaisen ni Chokumoku Shite*.

### **Internet**

*Fandom*

<http://wikipedia.org/wiki/fandom> (diakses 25 Maret 2012 pukul 12.40)

*Anime and manga fandom*

[http://en.wikipedia.org/wiki/Anime\\_and\\_manga\\_fandom](http://en.wikipedia.org/wiki/Anime_and_manga_fandom) (diakses 25 Maret 2012 pukul 12.40)

*What Is a Sense of Belonging?*

[http://www.ehow.com/facts\\_5768628\\_sense-belonging\\_.html](http://www.ehow.com/facts_5768628_sense-belonging_.html) (diakses 28 Mei 2012 pukul 20.35)

Comiket

<http://en.wikipedia.org/wiki/Comiket>

Tokyo International Anime Fair

<http://www.tokyoanime.jp/en/>

World Cosplay Summit

<http://www.tv-aichi.co.jp/wcs/e/>

*Tokusatsu*

<http://id.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu> (diakses pada 7 Juni 2012 pukul 16.27)