



UNIVERSITAS INDONESIA

**Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay
(Studi Kasus pada Endiru Team)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Randy Fajrian

0706285676

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Program Studi Sarjana Reguler

Departemen Antropologi

Depok

28 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Randy Fajrian

NPM : 0706285676

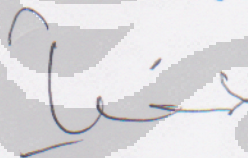
Program Studi : Antropologi

Judul : Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus pada Endiru Team)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia

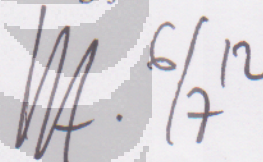
DEWAN PENGUJI

Pembimbing



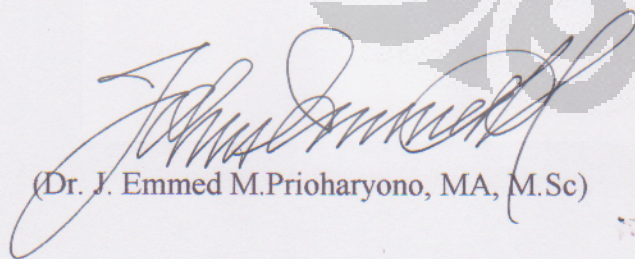
(Drs. Iwan Meulia Pirous, MA)

Penguji



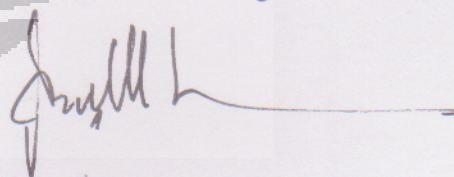
(Drs. Hilarius S. Taryanto)

Ketua Sidang



(Dr. J. Emmed M. Prioharyono, MA, M.Sc)

Sekretaris Sidang



(Drs. Ezra M. Choesin, MA)

Ditetapkan di : FISIP UI Depok

Tanggal : 28 Juni 2012

Universitas Indonesia

**HALAMAN PERNYATAAN
JUDUL KARYA AKHIR UNTUK KEAKURATAN DATA**

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

Nama : Randy Fajrian
NPM : 0706285676
Program Studi : S1
Departemen : Antropologi
Jenis Karya Akhir : Skripsi

Demi keakuratan data informasi akademik Universitas Indonesia, dengan ini saya menyampaikan dan menyatakan judul karya akhir saya dalam dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sesuai dengan *Hard Cover* terakhir yang diserahkan ke Program/Perpustakaan dan sudah selesai dengan data yang dimasukkan dalam SIAK NG sebagai berikut:

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Indonesia:

Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay
(Studi Kasus pada Endiru Team)

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Inggris:

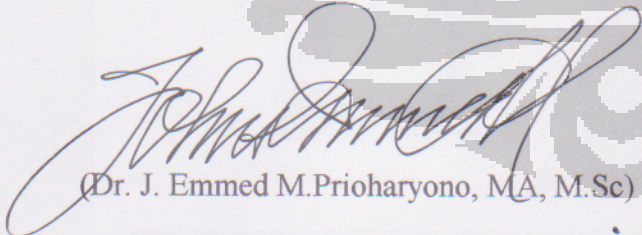
The Meaning of Costume in Cosplay Community's Life (Study Case on Endiru
Team)

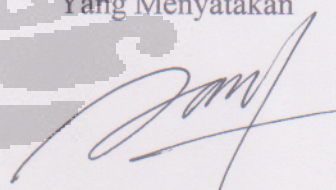
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 28 Juni 2012

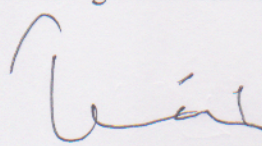
Mengetahui,
Ketua Program

Yang Menyatakan


(Dr. J. Emmed M. Prioharyono, MA, M.Sc)


(Randy Fajrian)

Pembimbing Penulisan Karya Akhir


(Drs. Twan Meulia Pirous, MA)

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Randy Fajrian

NPM : 0706285676

Tanda Tangan :

Tanggal : 28 Juni 2012

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Randy Fajrian
 NPM : 0706285676
 Program Studi : Antropologi
 Departemen : Antropologi
 Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (ISIP)
 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 :

Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay
(Studi Kasus pada Endiru Team)

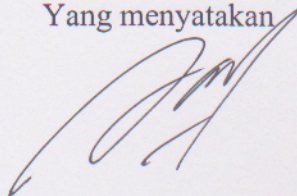
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 28 Juni 2012

Yang menyatakan



(Randy Fajrian)

KATA PENGANTAR

Selama kurang lebih satu setengah tahun lamanya merangkak dalam sebuah keputusan, ketakutan akan kegalalan, dan perasaan malas yang begitu kuat pada akhirnya semakin mendekati fase masa akhirnya. Dengan dibantu oleh sebuah dorongan tekad yang sangat kuat dalam rangka melangkahi sebuah “tembok” dunia tanpa batas, terciptalah kemudian sebuah hasil karya etnografi yang diharapkan dapat menjadi titik awal dalam perkembangan sebuah dunia baru. Adapun dunia baru tersebut lebih mengandung arti sebagai sebuah dunia yang telah merontokkan segala nilai-nilai pembatasan abstraksi tentang keberadaan dari batasan-batasan pada *boundary world*. Dengan berlandaskan pada harapan-harapan besar dalam menyongsong dunia baru tersebut, kemudian dibuatlah sebuah karya skripsi berjudul “*Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus Pada Endiru Team)*” ini.

Pembuatan karya etnografi dari skripsi ini sebenarnya diawali oleh sebuah memori pengalaman yang saya alami sewaktu kurang lebih delapan tahun yang lalu. Pada saat itu, saya merasakan sebuah keganjilan saat menyadari bahwa setengah dari keseluruhan teman jurusan IPA di Sekolah Menengah Umum merupakan para penggemar dunia *jejepangan*. Dengan fakta tambahan bahwa beberapa diantaranya telah menganggap diri mereka sebagai seorang *cosplayer* yang mengkonsumsi berbagai macam bentuk hasil produksi Jepang, hal itu tentu saja cukup mengherankan pribadi saya yang agak terasa “jauh” dari dunia *jejepangan* tersebut. Perasaan heran dan bingung yang saya alami di waktu itu kemudian memberikan sebuah dorongan penting untuk membongkar makna dunia *jejepangan* tersebut lebih jauh lagi. Pada akhirnya, tibalah pada sebuah peluang berharga yang seolah memberikan kesempatan kepada saya untuk menguliti sedalam-dalamnya berkenaan dengan pemahaman-pemahaman tentang mereka.

Perjalanan skripsi etnografi ini pun kemudian dimulai dari mencari tokoh-tokoh penting yang terkait erat hubungannya dengan dunia *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang di Indonesia (khususnya Jakarta). Adapun hal ini akan membawa saya lebih mengarahkan fokus terhadap keberadaan makna kostum *cosplay* yang diperagakan oleh para *cosplayer* Jakarta. Setelah melewati beberapa

momen sulit yang menghadang, akhirnya saya pun diberi tuntunan oleh sebuah bentuk komuniti *cosplay* yang tidak akan pernah terlupakan, yaitu Endless Ilution Team atau yang lebih akrab disebut dengan Endiru Team. Melalui Endiru Team, segala bentuk pemahaman tentang dunia *fashion* bernama kostum *cosplay* di Indonesia perlahan-lahan mulai dapat dikupas satu-per-satu kedalaman maknanya.

Satu pendekatan yang paling penting dalam merangkai segala perihal yang berkenaan dengan kegiatan *cosplay* Indonesia yakni memberi pemahaman secara antropologis. Dengan memberi argumentasi bahwa hal tersebut berada dalam ranah *culture* yang sifatnya antropologis, maka kedalaman maknanya pun dapat dikupas satu per satu ke dalam bentuk yang tidak hanya artifisial saja, melainkan juga superfisial.

Sebagai bagian akhirnya, berkat perjuangan yang begitu berat dengan disertai oleh dukungan-dukungan besar dari segala pihak yang telah memberikan peranan pentingnya masing-masing, skripsi ini pun selesai dalam kurun waktu satu setengah tahun lamanya. Betapa bahagianya saya selaku penulis dapat menyelesaikan sebuah karya yang sebelumnya telah menyelimuti hati sanubari dengan beragam perasaan gundah. Dengan bangga, saya tidak lupa untuk berterima kasih kepada para manusia-manusia bertopeng yang mana telah membenamkan dirinya masing-masing untuk kemudian menjadi teman sekaligus aktor hidup selama perjalanan skripsi ini.

Depok, 28 Juni 2012



Randy Fajrian

UCAPAN TERIMAKASIH

Sebuah skripsi yang menjadi sebuah karya saya dalam rangka menyongsong era dunia baru tanpa batasan ruang dan waktu ini secara khusus didedikasikan kepada seorang wanita bermental besi yang bernama Nani Nuryani.

Dan sebagai tanda penghormatan yang sangat mendalam, tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. Iwan Meulia Pirous, MA atas semua bantuan ide yang tidak akan pernah terbunuh dalam pikiran saya bahkan sampai hari kiamat pun tiba. Ucapan terima kasih saja rasanya kurang cukup untuk mengungkapkan tanda hormat saya.
2. Drs. Hilarius S. Taryanto, seorang pejuang di akhir-akhir masa aktif perkuliahan yang sangat membantu kelegaan hati saya.
3. Dr. Tony Rudyansjah, MA sang pemberi cahaya kehidupan antropologis dalam berbagai perkuliahan yang telah saya jalani.
4. Riandi Habonaran, sahabat yang tidak punya kekurangan sama sekali kecuali menjadi seorang Madridista.
5. Kemal Azka, teman berkebudun di Amsterdam saat masa tua nanti sekaligus tetap akan menjadi rival abadi di tanah Italia.
6. Tuti Budiarti atas segala ragam bantuannya yang tiada tara.
7. Para antropolog yang dengan mudahnya malah dipengaruhi oleh gaung “kerabat imajiner”, tetapi akan selalu ada di hati saya sampai datangnya hari kiamat: Edo, Audra, Kay, Rijo, Ngayomi, Fikri, Riri, Begeng, Defina, Manda, dan semua angkatan 2007 & 2008 yang tidak sempat tertulis.
8. Komplotan Gombloh yang selalu membuat gelak tawa saat saya sedang berada di toilet: Adok, Adip, Indro, Ipan, Saprol, Tegar.
9. Para “muka batu bertatapan kosong” yang akan selalu berada dalam dunia keabadian bersama dimana pun kalian berada: Rizki, Mocu, Billy, Cakra, Torik, Geno, Pongah, Adrian, Baron, Benga, Pandega, Adam, Arsyah, Deva, Bima, Abie.

10. Gambodzilla, sebuah tim futsal yang konon katanya sempat melegenda tetapi malah terlihat seperti kumpulan para pemain voli pantai: Ega, Sogi, Oni, Gilang, Hari, Uchang, Luki, Dipa, Kaje, dan Arman yang telah membawa kabur piala berlumurkan keringat Malita.
11. Seluruh Keluarga Kabliari Al-Izhar Pondok Labu Angkatan IX.
12. Kelompok yang menyebut diri mereka sebagai “keluarga ADM 2006” yang pernah menjadi teman-teman hidup saya semasa kuliah.
13. Anggy Chaninda yang menjadi Dewi Fortuna di detik-detik terakhir.
14. Sepasang komandan pelindung negara drama teater dalam tanda kutip bernama Baron dan Rizka
15. Teman-teman bertahan hidup di dunia yang terjebak dalam paradigma kehipster-hipsteran Aksara Store: Noviar, Virky, Regi, Bimo, Ovi, Icha, Diena, Nisa, Sandy, Tia, Rayzar, Jijay, Flores, Mas Bim, Alig, dan Viki.
16. Warung kopi Starbucks Kemang Sky dan Kemang Square yang selalu siap sedia menjadi rumah singgah dalam rangka mengosongkan pikiran, khususnya kepada Dhira, Ajeng, Janice, Acong, Songgeng, Anggi Dacosta, Bimokalou, Dodo, Gun, Tasya, Ucok, Erwin, dan Heri.
17. Para peneman hidup *sporty* di malam-malam hari belakangan, yaitu Kiting dan Acal.
18. Wayne Runi yang keberadaannya bahkan tidak dapat diketahui sampai sekarang ini.
19. Endiru Team (Jessica, Christine, dan Cindy) yang terus memiliki semangat untuk melakukan pertunjukkan *cosplay* dalam dunia tanpa batas. Secara pribadi, kalian semua telah memberikan makna mendalam tentang sebuah kehidupan yang penuh dengan sandiwara.
20. Pecinta dunia *jejepangan* dalam kenangan: Alykha, Ulink, Qira, Maya, Masagoes, Alvin, Giri, Farhan, dan Ravi Moron.
21. Manusia-manusia bermuka tebal dan berlidah licin yang selalu dapat memerankan drama teater dengan sangat baik. Tanpa kehadiran mereka semua, tidak akan terbentuk pula kehidupan yang berwarna.

ABSTRAK

Nama : Randy Fajrian
Program Studi : S1 Reguler
Judul : Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay
(Studi Kasus pada Endiru Team)

Skripsi ini merupakan hasil karya etnografi yang memberi pemahaman akan kedalaman makna tentang kebudayaan dalam rangka pemosisian diri sebuah komunitas di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Kedalaman makna yang dimaksud pun tidak hanya berbicara tentang bagaimana mengupas bentukan dari komunitas tersebut, melainkan juga pada pemahaman akan corak dari sebuah kebudayaan yang sedang bekerja di dalamnya. Singkatnya, skripsi ini akan menjelaskan tentang bagaimana cara kerja sebuah bentuk kebudayaan dalam keterkaitannya dengan eksistensi sebuah komunitas. Adapun komunitas yang dimaksud bernama Endiru Team, yang merupakan salah satu dari bentuk komunitas *cosplay* yang ada di Jakarta.

Terlahir dari sebuah kegemaran akan produk *anime*, *manga*, dan *video game* asal Jepang, komunitas Endiru Team melakukan sebuah pergerakan dalam upaya pemosisian diri di tengah-tengah kehidupan masyarakat Jakarta. Berkenaan dengan hal ini, Endiru Team melakukan usaha pemosisian diri tersebut melalui kegiatan pameran dan peragaan kostum bernama *cosplay* yang telah berlangsung hampir selama delapan tahun lamanya. Dengan menampilkan kegiatan pameran dan peragaan kostum *cosplay* yang berkaitan erat dengan dunia hiperrealitas dan abstraksi pembayangan, tibalah saat bagi Endiru Team untuk menyongsong era dunia baru berupa simulakra.

Sebagai bahan acuan, peragaan kostum *cosplay* dari Endiru Team sarat akan pada bentukan sebuah corak kebudayaan penggemar seperti yang diargumentasikan oleh Jin-Shiow Chen. Akan tetapi, apabila lebih dipahami dan dikupas dengan lebih mendalam, sebuah ranah budaya *cosplay* tidak berhenti saja sampai di titik argumentasi Chen tersebut. Ada faktor penting lain yang mengisyaratkan bahwa Endiru Team sangat terkait erat dengan masyarakat yang tidak hanya menjadi penggemar melainkan malah menarik para audiens untuk menjadi penggemarnya.

Kata Kunci :

Hiperrealitas, abstraksi pembayangan, simulakra, dan masyarakat penggemar.

ABSTRACT

Name : Randy Fajrian
Program : Bachelor's Degree
Title : The Meaning of Costume in Cosplay Community's Life (Study Case on Endiru Team)

This thesis is an ethnographic work that gives a depth an understanding of cultural meanings in the context of positioning themselves in the center of society life. The depth of the intended meanings were not just talking about how to peel the formation of the community, but also on understanding the pattern of a culture that was working on it. In summary, this thesis will explain about how the workings of cultural form in association with the existence of a community. The community is called Endiru Team, which is one of the forms of cosplay community in Jakarta.

Born from the passion of Japanese anime, manga, and video games products, Endiru Team in an effort to make a movement of positioning themselves in the middle of Jakarta society. In this regard, Endiru Team positioning themselves through exhibitions and demonstrations called cosplay costume that has lasted for almost eight years old. With exhibitions and demonstrations featuring cosplay costumes are closely related to the world of hyperreality and abstract imagery, it is the time for Endiru Team to face the new world era of simulacra.

As a reference material, the demonstrations of Endiru Team cosplay costumes is full of cultural patterns in the formation of a fan culture as argued by Jin-Shiow Chen. However, if better understood and more in depth-peel, a realm cosplay culture did not just stop until Jin-Shiow Chen's point of view. There are other trivial factor which is suggest that Endiru Team is closely related to people who not only became a fan, but instead draw the audiences to become their fans.

Keywords :

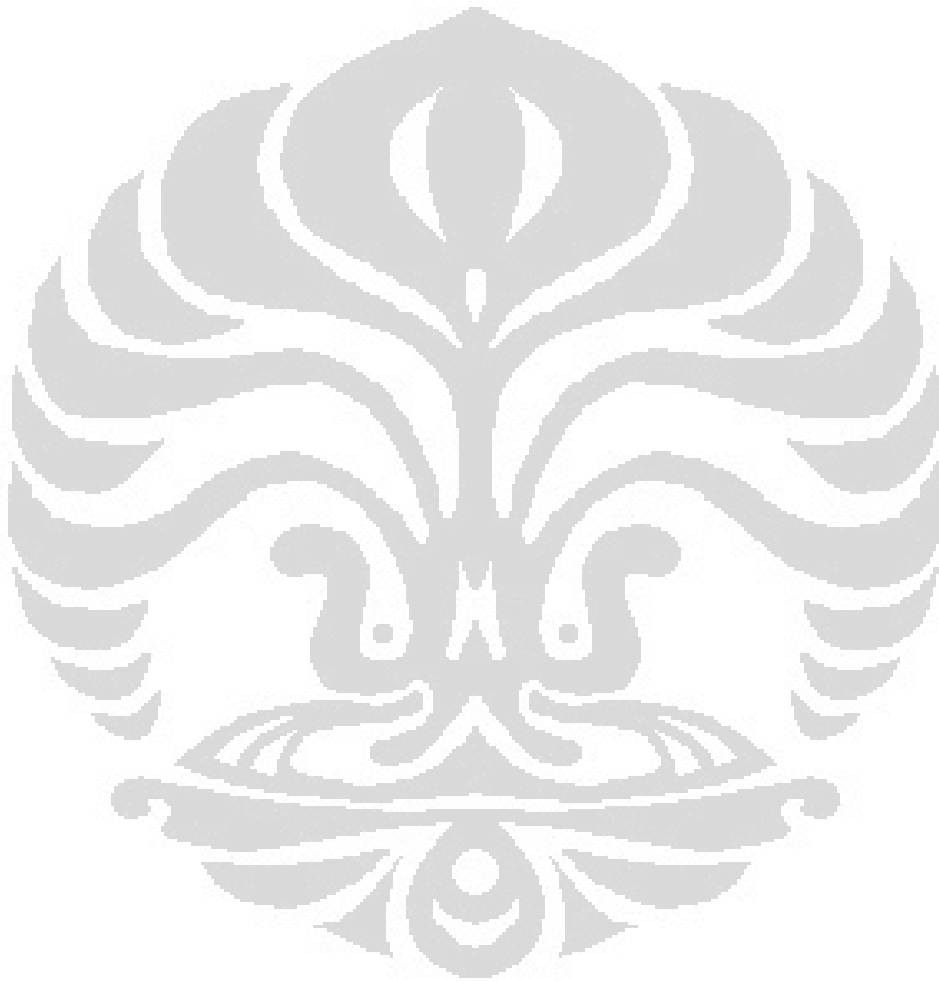
Hiperreality, abstract imagery, simulacra, fan culture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN JUDUL	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan dan Signifikansi Penelitian	7
1.4 Metodologi Penelitian	9
1.5 Lokasi Penelitian.....	12
1.6 Landasan Teori.....	15
1.6.1 Penguatan Budaya Simulasi dan Hiperrealitas dalam Wahana Simulakra	15
1.6.1.1 Simulasi (Simulation)	16
1.6.1.2 Hiperrealitas (Hyperreality)	18
1.6.1.3 Disneyland	19
1.6.1.4 Keterkaitan Hyperreality dengan Mediascape	20
1.6.2 Penguatan Imagine Worlds Melalui Media Elektronik	21
1.6.3 Alienasi	25
1.6.3.1 Fetisisme Komoditi	28
2. GAMBARAN UMUM	29
2.1 Pengertian Cosplay dan Cosplayer.....	29
2.2 Kostum Pakaian Cosplay.....	33
2.3 Berawal dari Anime, Manga, Tokusatsu, dan Video Game.....	35
2.3.1 Kehidupan Anime dan Manga di Indonesia.....	37
2.3.2 Video Game : Final Fantasy dan Dynasty Warriors	39
2.3.2.1 Final Fantasy VII	39
2.3.2.2 Final Fantasy X.....	41
2.3.2.3 Final Fantasy Versus XIII.....	43

2.3.2.4 Dynasty Warriors 7	45
2.4 Sejarah Umum Cosplay	46
2.4.1 Hadirnya Kegiatan Cosplay di Jepang	48
2.4.2 Kilas Balik Kegiatan Cosplay di Indonesia.....	52
2.5 Secarik Kisah Endiru Team di Indonesia	64
2.5.1 Representasi Logo Endiru Team	69
2.5.1 Pembentukan Keanggotaan Komuniti Endiru Team.....	71
2.6 Festival Event Jejepangan di Indonesia.....	73
2.6.1 HelloFest 8 Anima Expo	75
3. KEGIATAN COSPLAY ENDIRU TEAM	79
3.1 Keterkaitan Anime, Manga, dan Video Game dalam Kegiatan Cosplay Endiru Team	79
3.1.1 Berawal dari Kegemaran Konsumsi Produk Jepang	80
3.1.1.1 Konsumsi Anime	82
3.1.1.2 Konsumsi Manga	83
3.1.1.3 Konsumsi Video Game	83
3.1.2 Pemilihan Karakterisasi.....	84
3.1.2.1 Christine Memilih Karakterisasi Pria Kuat dan Tangguh... 84	
3.1.2.2 Jessica Berkarakter Wanita Cantik dan Lembut	86
3.1.3 Terfokus pada Model Kostum Fiktif yang Utopis	87
3.1.4 Menggeser Sifat yang Fiktif Menjadi Faktual.....	92
3.2 Pembuatan Kostum Endiru Team.....	94
3.2.1 Dari Bahan Mentah Menjadi Sebuah Kostum Cosplay yang Menawan.....	101
3.2.2 Hambatan dalam Pembuatan Kostum Handmade	104
3.2.3 Adanya Hasrat untuk Tetap Merealisasikan Kostum Handmade..	107
3.3 Di Balik Kostum Handmade Endiru Team	110
3.3.1 Kostum Sebagai Penguat Kebersamaan Komuniti.....	112
3.3.2 Kostum Sebagai Ajang Pengakuan	114
3.4 Wahana Pendukung Kegiatan Cosplay	118
3.4.1 Rutinitas Festival Event Jejepangan.....	118
3.4.1.1 Peranan Endiru Team.....	119
3.4.1.2 Pentas Cosplay : Masalah Totalitas Pendalaman Peran....	120
3.4.2 Sesi Pengambilan Gambar (Foto) : Pose yang Dapat Berbicara...	125
4. KOSTUM DI BALIK LAYAR	128
4.1 Dunia Simulakra dalam Anime, Manga, Dan Video Game	128
4.2 Mediascapes Memberi Penguatan Imaginary Worlds.....	131
4.3 Kungkungan Alienasi di Tengah Kesadaran	135
4.3.1 Pemujaan Terhadap Kostum Tokoh Fiktif	137
4.3.2 Kesadaran Tidak Menghilang Sepenuhnya.....	140

4.3.3 Kegiatan Cosplay : Pameran Kostum Bergerak dan Tidak Bergerak	142
5. KESIMPULAN.....	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lihat bagaimana seorang <i>cosplayer</i> Jepang yang sedang menirukan dan juga memodelkan persis sama dengan seorang tokoh karakter fiktif baik dari kostum pakaian dan juga bentuk <i>gesture</i> tubuh.....	31
Gambar 2.2	Salah satu <i>cosplayer</i> asal Jepang yang sedang melakukan <i>cosplay</i> dari karakter Tifa dalam serial Final Fantasy VII	31
Gambar 2.3	Contoh gambar beberapa kostum pakaian untuk para <i>cosplayer</i> ..	35
Gambar 2.4	Para <i>cosplayer</i> Jepang yang sedang melakukan <i>cosplay</i> Naruto : berasal dari <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan juga <i>video game</i> asal Jepang yang bercerita tentang persaudaraan ninja	36
Gambar 2.5	Contoh gambar <i>cosplay tokusatsu</i> yang bermaterikan Kamen Rider	36
Gambar 2.6	Contoh majalah Cosmode.....	52
Gambar 2.7	Contoh <i>cover</i> depan Majalah Animonster	57
Gambar 2.8	Dari kiri ke kanan: Shinji X (Cindy), Pinky Lu Xun (Jessica), dan Orochi X (Christine).....	68
Gambar 2.9	Logo Endiru Team.....	69
Gambar 2.10	Denah lokasi HelloFest 8 Anima Expo yang digelar di Gedung Balai Kartini, Gatot Subroto, Jakarta	76
Gambar 2.11	Suasana kamar ganti para peserta KostuMasa di HelloFest 8 Anima Expo.....	76
Gambar 2.12	Para pemenang KostuMasa <i>cosplay</i> di HelloFest 8	78
Gambar 3.1	Contoh model kostum-kostum dan aksesoris nyentrik sekaligus utopis dari tokoh-tokoh karakter dalam serial video game berjudul Final Fantasy VII.....	89
Gambar 3.2	Contoh lain dari tampilan karakter pada serial Final Fantasy VII yang berupa penggunaan kostum yang tergolong tidak lazim dipakai dalam realita sebenarnya.....	89
Gambar 3.3	Contoh kostum pakaian dan senjata dalam tokoh-tokoh karakter fiktif serial Dynasty Warrior	90

Gambar 3.4	Model pakaian (kostum) tokoh-tokoh karakter Detective Conan terlihat seperti halnya yang biasanya dipakai oleh orang-orang pada umumnya dalam realita sebenarnya	91
Gambar 3.5	Contoh pemakaian kostum <i>cosplay</i> dari serial Dynasty Warrior yang sudah dibuat “jadi” sekaligus “siap pakai” oleh Endiru Team	94
Gambar 3.6	Contoh bahan dasar kain yang digunakan dalam pembuatan kostum <i>cosplay</i>	101
Gambar 3.7	Foto Jessica alias Pinky Lu Xun saat sedang melakukan peragaan kostum buatan <i>handmade</i> seperti halnya pada karakter Wang Yuanji dalam serial <i>video game</i> Dynasty Warrior 7	117
Gambar 3.8	Foto Christine alias Orochi X saat sedang melakukan peragaan kostum buatan <i>handmade</i> seperti halnya pada karakter Sima Shi dalam serial <i>video game</i> Dynasty Warrior 7	117
Gambar 3.9	Tim <i>cosplay</i> Sengoku Basara yang melakukan peragaan kostum dan performa <i>cosplay</i> dari Masamune Date dan Itsuki saat HelloFest 8 Anima Expo	121
Gambar 3.10	Salah satu hasil pengambilan foto dari Vienni: peragaan kostum Jessica sebagai Songstress Rikku	127
Gambar 3.11	Salah satu sesi foto dari Majalah Animonster: Christine sebagai Shuyin dalam Final Fantasy X-2	127
Gambar I.1.1	Foto Jessica sebelum ber-Cosplay	153
Gambar I.1.2	Foto Jessica saat sedang ber-Cosplay	153
Gambar I.2.1	Foto Christine sebelum ber-Cosplay	154
Gambar I.2.2	Foto Christine saat sedang ber-Cosplay	154
Gambar I.3.1	Foto Cindy sebelum ber-Cosplay	155
Gambar I.3.2	Foto Cindy saat sedang ber-Cosplay	155

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan kota Jakarta, terdapat banyak sekali fenomena unik dalam konteks komuniti yang dibentuk oleh masyarakatnya. Salah satu indikasi yang menunjukkan hal tersebut kemudian dapat dilihat dengan adanya perkembangan pemahaman manusia terhadap kehadiran sebuah komuniti di dalam kehidupan. Apabila mengacu pada pemahaman Immanuel Kant, komuniti dapat dimengerti sebagai satu keutuhan dari pelbagai unsur yang hanya dapat dipahami sebagai satu kesatuan yang saling terikat dan menentukan satu sama lain: sebagai sesuatu yang terkoordinasikan satu sama lain, dan bukannya sesuatu yang tersubordinasikan satu sama lain, layaknya satu himpunan yang bersifat timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Kant dalam Rudyansjah, 2009:12). Akan tetapi, komuniti pada masa kini memang tidak lagi hanya dilihat sebagai lingkaran keterikatan antar anggota namun lebih kemudian sebagai satu simbol dalam kehidupan anggotanya. Dengan kata lain, anggota komuniti kemudian mulai merepresentasikan komuniti itu sendiri sebagai bagian dari jati dirinya.

Salah satu contoh dari fenomena tersebut kemudian memang dapat dilihat pada menjamurnya komuniti yang didasari oleh kegemaran untuk berpenampilan dan berperilaku *jejepangan*¹ di Jakarta. Apa itu maksudnya *jejepangan* dan juga komuniti *jejepangan*? Dalam hal ini, *jejepangan* begitu identik dengan orang-orang – baik individu maupun komuniti – yang suka dan gemar akan kebudayaan-kebudayaan Jepang secara garis besar. Dengan begitu, pemahaman akan komuniti *jejepangan* kemudian merujuk pada suatu bentukan komuniti yang terdiri dari mereka yang suka

¹ Kata *jejepangan* bukan merupakan sebuah konsep tersendiri. Ia hanyalah sebutan yang umumnya digunakan oleh kebanyakan orang dalam menyebut gaya budaya populer Jepang. Dengan begitu, kelompok *jejepangan* dapat dikatakan sebagai kelompok penggemar gaya budaya populer Jepang.

berpenampilan – khususnya pakaian – dengan cara mengikuti gaya yang *kejepang-jepangan*, seperti layaknya kelompok pelaku *harajuku style* di negara Jepang. Apabila dijelaskan secara spesifik, di Indonesia, komunitas gaya *kejepangan* ini terbagi dari mereka yang memiliki gaya berpakaian, potongan rambut *harajuku style*, dan mengikuti perilaku *gesture* yang dimirip-miripkan selayaknya orang Jepang. Selain itu, tidak hanya berbagai macam perilaku yang dimiripkan dengan selayaknya orang Jepang, contoh lain biasanya ditunjukkan pada mereka yang bergaya dengan cara mengikuti tampilan karakter dari kartun animasi Jepang. Tampilan karakter animasi tersebut seperti yang biasa disebut dengan *anime*² dan *manga*³ – seperti misalnya Kamen Rider, Ultraman, One Piece, Detective Conan, dan lain sebagainya – mulai dari cara berpakaian hingga tampilan fisik seperti salah satunya gaya rambut hingga menjadi semirip mungkin dengan obyek karakter tertentu. Jenis komunitas ini secara garis besar sangat terlihat menyerap dan mengadopsi nilai-nilai yang berlandaskan pada sebuah konsepsi *harajuku style* yang memang juga telah menjadi fenomena budaya populer di negara asalnya sendiri, yaitu Jepang.

Apabila dilihat dari asal mula historisnya, komunitas *kejepangan* berasal-muasal dari Tokyo yang menjadi ibukota negara Jepang. Awalnya, komunitas ini disebut dengan sebuah istilah *harajuku*. Kata *harajuku* itu sendiri sebenarnya diambil dari salah satu nama kawasan daerah yang ada di Tokyo. *Harajuku* merupakan sebutan populer bagi kawasan di sekitar Stasiun JR Harajuku distrik Shibuya, Tokyo,

² *Anime* boleh dikatakan secara gamblang sebagai “gambar yang bergerak”. Penyebutan kata *anime* sebenarnya berawal dari kata dalam bahasa Inggris, yaitu *animation*. Pada tahun 1960-an, masyarakat Jepang membaca *animation* sebagai *a-ni-me-syun*. Cara pelafalan ini disebabkan oleh bentuk kebiasaan tata bahasa Jepang dalam membuang suku kata akhiran yang berbunyi “syun” pada peminjaman kata bahasa Inggris. Sebagai contoh pada kata *television* yang dibaca sebagai *terevisyun* dan kemudian akhirnya dipendekkan lagi menjadi *terebi* saja. Hal ini pun berlaku dalam kata *animation* yang akhirnya menjadi kata *anime*. Melalui cara kebahasaan Jepang inilah, kemudian pelafalan tentang kata *anime* dilahirkan, lalu digunakan sampai saat ini baik di Jepang maupun di seluruh dunia. Meskipun pada dasarnya kata *anime* tidak ditujukan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Dengan kata lain, kata *anime* merujuk pada film Jepang sedangkan *animation* merujuk pada film yang non-Jepang.

³ *Manga* dalam bahasa Jepang memiliki pengertian singkat sebagai komik (*comic*) atau kartun (*cartoon*). Dengan kata lain, *manga* merupakan suatu bentuk istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Kata *manga* digunakan pertama kali oleh seorang seniman yang bernama Hokusai dan berasal dari paduan antara dua huruf dalam bahasa Cina yang artinya kira-kira adalah gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Jepang. Kawasan ini dikatakan terkenal sebagai tempat para anak muda Jepang berkumpul. Lokasinya mencakup sekitar Meiji Jingu, Taman Yoyogi, pusat perbelanjaan Jalan Takeshita (Takeshita-dori), *Departement Store* Laforet, dan Gimnasium Nasional Yoyogi.

Dalam hal ini, *harajuku* bukan merupakan sebutan resmi untuk nama tempat dan bahkan tidak tercantumkan dalam penulisan alamat. Sekitar tahun 1980-an, *harajuku* merupakan tempat berkembangnya suatu subkultur *takenoko-zoku*⁴. Sampai hari ini, kelompok anak muda Jepang yang berpakaian terbilang unik dapat dijumpai di kawasan Harajuku. Selain itu, anak-anak sekolah dari berbagai pelosok di Jepang juga sering memasukkan Harajuku sebagai tujuan studi wisata pada saat melakukan kunjungan ke kota Tokyo (<http://id.wikipedia.org/wiki/Harajuku>).

Harajuku itu sendiri sebenarnya terdiri dari beberapa macam sub komunitas yang ada di dalamnya. Dalam hal ini, *harajuku* dapat diasumsikan sebagai sebuah “induk” dari berbagai macam bentuk komunitas *kejepangan*. Komunitas yang berada di dalam *harajuku* tersebut antara lain adalah para pelaku *cosplay*, kolektor *action figure* tokoh-tokoh fiktif *anime*, *manga*, dan *video game*; serta penggemar musik Jepang yang lebih cenderung dalam bentuk kelompok *band* atau *visual kei*⁵. Dari beragam macam bentuk sub-komunitas ini, eksistensi dari kesemuanya terlihat hingga sampai saat ini dan menjadi satu bagian dalam wadah yang disebut dengan *harajuku*.

Dari kesemua jenis komunitas yang mengaplikasikan bentuk *kejepangan*, salah satu yang paling menonjol dan menarik untuk diperhatikan di Indonesia – khususnya kota Jakarta – adalah para pelaku *cosplay* yang berada dalam sebuah wadah komunitas. Dalam hal ini, komunitas *cosplay* dapat dimengerti sebagai

⁴ *Takenoko-zoku* terdeskripsikan sebagai sekelompok penari yang aktif pada kisaran tahun 1970an sampai dengan 1980an di Jepang, tepatnya Harajuku. *Takenoko-zoku* berisikan anak-anak muda (*teenagers*) yang mayoritas perempuan dengan seorang laki-laki yang biasanya menjadi pimpinan kelompok. Mereka terlihat berpakaian nyentrik sekaligus *colorful* untuk berdansa di trotoar dengan cara yang berbeda-beda (<http://en.m.wikipedia.org/wiki/Takenoko-zoku>).

⁵ *Visual kei* mengacu pada sebuah gerakan dalam J-Rock yang populer pada sekitar tahun 1990an. Gerakan ini ditandai dengan band yang mengenakan kostum dramatis dan *visual image* untuk memperoleh penampilan. Di Jepang, penggemar *band visual kei* sebagian besar hampir selalu terdiri dari gadis remaja dan dipasarkan secara luas dalam bentuk *merhandise* anggota *band* itu sendiri. Anggota *band visual kei* sering memakai make up yang mencolok, dengan gaya potongan rambut yang dramatis yang mengingatkan pada “pita rambut” tahun 1980an, dan memakai kostum yang sangat rumit (http://id.m.wikipedia.org/wiki/Visual_Kei).

suatu bentukan komunitas yang mana para anggotanya berpenampilan seperti layaknya tokoh-tokoh fiktif pada *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Penampilan tersebut pun ditunjukkan melalui sebuah bentuk pemakaian kostum yang disertai dengan melakukan sebuah performa gerak yang seolah menirukan ketokohan fiktif pada *anime*, *manga*, *tokusatsu*⁶, dan *video game* Jepang. Komuniti *cosplay* ini bahkan sering kali menjadi pelopor dan aktor penting terhadap keberadaan dari pergelaran banyaknya acara-acara bertajuk *jejepangan* di Indonesia, khususnya di kota Jakarta.

Sebenarnya, kehadiran dari komunitas *cosplay* ini diindikasikan tidak terlalu diperhatikan dengan baik oleh kalangan masyarakat mayoritas di Jakarta yang tidak terlalu menggemari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* Jepang. Dalam hal ini, hanya dari kalangan-kalangan tertentu saja yang tahu akan keberadaan dari kegiatan *cosplay* tersebut. Dengan kata lain, para penggemar *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* sajalah yang telah mengenal kata “*cosplay*” dengan sangat baik. Berbeda halnya dengan orang-orang yang tidak terlalu mengikuti dan menggemari hasil produk Jepang berupa *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* yang mana tentu saja masih awam akan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Oleh karena itu, akan menjadi hal yang wajar apabila banyak orang di Jakarta yang belum tahu banyak dan masih bertanya-tanya tentang apakah *cosplay* itu. Banyak yang belum pernah melihat langsung kegiatan *cosplay* yang sebenarnya sudah ada di Jakarta sejak sekitar tahun 2000an. Tidak banyak pula orang yang dengan sengaja mendatangi berbagai macam acara festival (*festival event*) yang sengaja diselenggarakan dalam rangka memeriahkan kegiatan *cosplay*. Ada pun kegiatan *cosplay* di sini mengandung pengertian sebagai sebuah penampilan gerak panggung dengan cara mengenakan kostum dari tokoh-tokoh fiktif *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* yang mana kemudian diartikulasikan ke sebuah pentas panggung (*stage*) dalam kehidupan nyata. Dengan kata lain, *cosplay* mengandung arti sebagai sebuah bentuk kegiatan

⁶ Film *tokusatsu* walaupun sama-sama dikategorikan sebagai film anak-anak berbeda dengan film *anime*. Perbedaan itu terletak pada cara dan proses pembuatannya. Film *anime* menggunakan karakter animasi yang dibuat dengan cara digambar terlebih dahulu lalu dilakukan pengeditan gambar dengan menggunakan teknik komputer yang kemudian bisa ditayangkan dalam film. Sementara itu film *tokusatsu* menggunakan karakter manusia asli yang menjadi model untuk dilakukan pengambilan gambar dengan teknik fotografi sehingga aksi-aksi karakter dalam film tampak seperti asli.

pemakaian, peragaan, dan performa gerak tokoh karakter fiktif pada sebuah *festival event* tertentu.

Perjalanan penelitian saya ini akan diawali dengan sebuah pemikiran yang menyatakan bahwa representasi identitas akan nyata dalam bentuk tindakan. Argumentasi ini didukung oleh pemikiran Terence Turner yang mana identitas bukan hanya dibentuk oleh apa yang dipikirkan orang di tingkat simbol, tetapi juga oleh relasi sosial yang hadir dalam interaksi sehari-hari para pelakunya (Turner dalam Rudyansjah, 2009:243). Dengan begitu, maka hanya dengan melalui ekspresinya di tingkat tindakan (*action*), simbol – termasuk juga identitas – memperoleh pemaknaannya sekaligus perwujudan konkretnya (Rudyansjah, 2009:243). Oleh karena alasan itulah, menurut saya kehadiran dari komunitas *cosplay* yang lebih spesifik berpenampilan seperti layaknya tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* melalui pemakaian dan peragaan kostum sangatlah menarik untuk diteliti. Berbeda dengan bentuk komunitas *jejepangan* yang lainnya, perilaku para anggota dari komunitas *cosplay* seakan terlihat begitu unik. Mereka memiliki identifikasi yang khas karena bahkan ditentukan dari hal yang terkecil, yakni dari hubungan antara tindakan *gesture* yang juga tidak akan lepas dari masalah pemakaian kostum *cosplay*.

Pertanyaan yang timbul kemudian tentu berkaitan tentang sejauh mana komponen-komponen dari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* Jepang kemudian memberikan pengaruh terhadap suatu komunitas *cosplay*. Dengan mengingat penjelasan awal yang sudah saya katakan sebelumnya, maka bentukan komunitas semacam ini pada akhirnya memang sangat mempengaruhi jati diri para anggotanya. Komunitas *cosplay* memang sangat dituntut oleh para penonton atau audiens (*audiences*) untuk kemudian merepresentasikan dengan baik kostum-kostum *cosplay* yang sedang mereka pakai. Dalam posisi ini, kesadaran manusia yang berjalan dalam dimensi ruang dan waktu kemudian kembali dipertanyakan. Pertanyaan tersebut adalah berkenaan dengan dimanakah letak antara kenyataan dengan khayalan. Hal tersebut pun timbul dari alasan bahwa seorang pelaku *cosplay* atau lebih dikenal dengan sebutan *cosplayer* terkadang malah mendapat pengakuan layaknya seorang

aktor dalam satu drama kolosal, yaitu saat berhasil berakting peran tokoh karakter yang fiktif melalui pemakaian kostum *cosplay* yang dipertunjukkan.

Sebagai subyek penelitian, saya memilih komunitas *cosplay* yang bernama Endless Illution Team atau Endiru Team. Singkatnya, Endiru Team merupakan salah satu dari bentuk komunitas *cosplay* yang keberadaannya begitu “terlihat” di Jakarta. Ada indikasi yang menyebutkan bahwa Endiru Team bahkan telah dianggap sebagai salah satu komunitas *cosplay* yang paling dikenal (*famous*) tidak hanya di Jakarta, melainkan juga seantero Indonesia. Hingar bingar dari sebuah nama Endiru Team pun semakin hari semakin berkembang dengan telah menjadi pusat perhatian bagi para *cosplayer* yang tidak hanya di Indonesia, melainkan level dunia. Berbagai alasan tersebut kemudian menjadi alasan mengapa komunitas *cosplay* Endiru Team yang akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Dengan kebesaran namanya yang sudah banyak didengar oleh para pelaku *cosplay* Indonesia, Endiru Team dapat menjadi sebuah bentuk komunitas *cosplay* yang menarik dan pantas untuk diteliti.

1. 2. MASALAH PENELITIAN

Dari gambaran-gambaran yang telah dijabarkan secara singkat, kemudian timbul beberapa permasalahan pada komunitas *cosplay* – khususnya Endiru Team – yang ada di Jakarta. Dalam hal ini, mereka seakan dihadapkan oleh suatu bentuk kondisi yang terbilang begitu kompleks. Melalui pemakaian kostum *cosplay* mereka, Endiru Team terlihat seolah melakukan suatu bentuk tindakan selayaknya peniruan karakter melalui rujukan tokoh pada *anime*, *manga*, dan *video game* yang sifatnya fiktif (*fictional*). Di sisi lain, tokoh-tokoh yang sifatnya fiktif tersebut kemudian seolah “ditampilkan kembali” oleh Endiru Team ke dalam bentuk dunia nyata yang sifatnya faktual (*factual*), seperti pada saat berlangsungnya acara festival *jejepangan*, yang termasuk juga di dalamnya sesi foto-foto. Hal itu memberikan sebuah implikasi bahwa tokoh-tokoh fiktif pada *anime*, *manga*, dan *video game* kemudian seolah “muncul” dalam sebuah realita faktual melalui pemakaian kostum dan performa *cosplay* Endiru Team. Dengan kata lain, kemudian timbul pertanyaan besar di sini.

Pertanyaan tersebut yaitu mengenai bagaimana bentukan ruang realita yang sedang bekerja dalam sebuah interaksi pemakaian kostum *cosplay*? Apakah ada hubungannya dengan bentukan realita yang telah dikonstruksikan oleh keberadaan media yang mana kemudian memberi tuntutan terhadap kemunculan hasrat (*desire*) untuk mengkonsumsi nilai tanda dan simbol-simbol *fetish*?

Selain itu, bentuk permasalahan kedua yang dapat dilihat dari Endiru Team yaitu mengenai mekanisme rekonstruksi identitas mereka. Dalam hal ini, pertanyaan yang paling tepat adalah berkenaan dengan pencarian hubungan yang terjalin antara kostum-kostum *cosplay* dengan tubuh (*body*) para pelakunya. Bagaimanakah hubungan yang terjalin diantara keduanya?

1.3 TUJUAN DAN SIGNIFIKANSI PENELITIAN

Rencana penelitian mengenai komunitas *cosplay* – dengan fokus subyek pada Endiru Team – yang ada di Jakarta ini merupakan sebuah kajian yang sangat menarik bagi khasanah dunia pendidikan. Kajian ini penting khususnya dalam bidang antropologis yang berkaitan erat dengan kehidupan tentang suatu bentuk corak kebudayaan (*culture*) yang ada di masyarakat. Geertz secara jelas mendefinisikan bahwa kebudayaan adalah suatu sistem makna dan simbol yang disusun dalam pengertian individu-individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaiannya; suatu pola makna yang ditransmisikan secara historik diwujudkan di dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana di mana orang-orang mengkomunikasikan, mengabadikannya, dan mengembangkan pengetahuan dan sikap-sikapnya ke arah kehidupan; suatu kumpulan peralatan simbolik untuk mengatur perilaku, sumber informasi yang ekstrasomatik. Dan oleh karena kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik, maka proses budaya haruslah dibaca, diterjemahkan, dan diinterpretasikan (Kuper, 1999:98). Dalam hal ini, Geertz memfokuskan konsep kebudayaan kepada nilai-nilai budaya yang menjadi pedoman masyarakat untuk bertindak dalam menghadapi berbagai permasalahan hidupnya. Sehingga pada akhirnya konsep budaya lebih merupakan sebagai pedoman penilaian

terhadap gejala-gejala yang dipahami oleh si pelaku kebudayaan tersebut. Makna berisi penilaian-penilaian pelaku yang ada dalam kebudayaan tersebut. Dalam kebudayaan, makna tidak bersifat individual tetapi publik, ketika sistem makna kemudian menjadi milik kolektif dari suatu kelompok. Kebudayaan menjadi suatu pola makna yang diteruskan secara historis terwujud dalam simbol-simbol. Kebudayaan juga menjadi suatu sistem konsep yang diwariskan yang terungkap dalam bentuk-bentuk simbolik yang dengannya manusia berkomunikasi, melestarikan, dan memperkembangkan pengetahuan mereka tentang kehidupan dan sikap-sikap terhadap kehidupan (Geertz, 1992:3).

Diharapkan melalui hasil penelitian ini, sebuah kajian mengenai bentukan corak kebudayaan dapat lebih dikupas dan diperdalam kembali sehingga pada akhirnya dapat memperkaya suatu pemahaman tentang mereka. Hal ini disebabkan oleh alasan bahwa bentuk corak kebudayaan pada komunitas *cosplay* Endiru Team yang terkait erat dengan sebuah ide pemikiran milik Jin-Shiow Chen mengenai bentuk kebudayaan penggemar (*fan culture*) di Taiwan. Kemudian, penelitian ini akan “memanjangkan” penjelasan beserta pemahaman Chen mengenai kebudayaan penggemar melalui pemberian jawaban atas keterkaitan antara gencarnya serangan media dengan rekonstruksi ruang realita dalam sebuah kostum *cosplay* Endiru Team.

Selain itu, penelitian skripsi yang berkenaan dengan kegiatan peragaan kostum *cosplay* pada komunitas Endiru Team ini juga memiliki keserupaan sedikit dengan sebuah penelitian Yena Badruddin yang berjudul “Penggunaan Animasi dan Komik Jepang dalam Konstruksi Identitas Penggemarnya: Studi Kasus pada Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Jakarta”. Hanya saja, apabila Yena mengambil fokus pada permasalahan pengaruh animasi dan komik Jepang terhadap konstruksi identitas penggemarnya, maka penelitian saya lebih menaruh perhatian pada pembentukan dan penguatan citra kostum tokoh-tokoh fiktif seperti *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang kemudian malah menjadi sesuatu hal yang bersifat faktual melalui peragaan kostum *cosplay* Endiru Team.

1.4 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam rangka melakukan penelitian mengenai salah satu komunitas *cosplay* Endiru Team yang ada di Jakarta, saya memilih pendekatan kualitatif. Menurut John Creswell, pendekatan kualitatif memiliki pengertian sebagai:

“Qualitative research is multimethod in focus in offering an interpretive naturalistic approach to its subject matter. This means that qualitative research has its study things in their natural settings attempting to make sense of or interpret phenomena in terms of the meanings people bring to them. Qualitative research involves the studies use and collections of a variety of empirical material—case study, personal experience, introspective, life history, interview, observation, historical, interactional and visual text—that describe and problematic moments and meaning individuals’ life (Creswell, 2001:162)”.

Pendekatan kualitatif ini dilakukan dengan alasan bahwa penggunaan metode kuantitatif – yang begitu mengandalkan kekuatan pada kuesioner sebagai alat kunci – tidak akan cukup untuk mengupas secara mendalam mengenai fenomena tersebut secara holistik dan menyeluruh. Ditakutkan bahwa penggunaan kuesioner hanya akan memberikan data statistik saja tetapi tidak dapat mengupas makna-makna (*meanings*) terdalam yang ada di dalam segala macam perilaku dan artikulasi tindakan dalam kehidupan komunitas *cosplay* Endiru Team ini. Metode kuantitatif dalam pengaplikasiannya dirasakan hanya dapat membuat suatu bentuk deskripsi yang tipis (*thin description*), berbeda dengan metode kualitatif yang akan menjadi sangat baik dilakukan dengan bentuk deskripsi yang tebal dan juga mendalam (*thick description*).

Hal ini pun sejalan dengan gagasan dari Clifford Geertz mengenai *thick description* yang mana dapat mencari serta mengupas berbagai macam penjelasan secara mendalam melalui struktur pemaknaan yang berlapis-lapis dalam suatu bentuk kebudayaan. Perbedaan antara *thin description* dengan *thick description* menurut Geertz dapat dilihat pada pernyataannya sebagai berikut:

But the point is that between what Ryle calls the thin description of what the rehearser (parodist, winker, twitcher...) is doing (“rapidly

contracting his right eyelids”) and the thick description of what he is doing (“practicing a burlesque of a friend faking a wink to deceive an innocent to thinking a conspiracy is in motion”) lies the object of ethnography: a stratified hierarchy of meaningful structures in terms of which twitches, winks, fake-winks, parodies, rehearseals of parodies are produced, perceived, and interpreted, and without which they would not (not even the zero-form twitches, which, as a cultural category, are as much nonwinks as winks are nontwitches) in fact exist, no matter what anyone did or didn’t do with his eyelids. (Geertz, 1973:7)

Dengan begitu, pemilihan metode kualitatif yang bersifat holistik dan juga *thick description* ini akan lebih cocok dipergunakan apabila dibandingkan dengan metode kuantitatif dalam melakukan penelitian terhadap salah satu komunitas *cosplay* yang ada di Jakarta, yaitu Endiru Team. Dengan melakukan pendekatan yang kualitatif, maka hasil penelitian ini pun akan mengarah pada sebuah tulisan etnografi. Pengertian dari etnografi itu sendiri tidak lain adalah sebuah seni dan pengetahuan dalam mendeskripsikan bentuk kebudayaan suatu masyarakat (Fetterman, 1989:11). Pernyataan ini pun didukung oleh Hammersley dan Atkinson yang mengatakan bahwa seorang etnograf berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat selama kurun waktu yang relatif lama, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, dan mengajukan pertanyaan (Hammersley dan Atkinson, 1983:2).

Dalam pendekatan kualitatif ini, teknik pengumpulan data yang akan saya lakukan yaitu melalui pengamatan langsung di lapangan melalui observasi selain dari melakukan banyak studi pustaka dan juga tinjauan literatur. Hal ini tentu saja harus dilakukan agar saya dapat menggali data-data secara lebih mendalam melalui keterlibatan langsung dengan komunitas *cosplay* bernama Endiru Team. Keterlibatan tersebut dapat mencakup ke dalam beberapa macam kegiatan mulai dari hanya sekedar mengobrol, kumpul-kumpul atau nongkrong, sampai menghadiri beberapa acara festival besar yang telah menjadi agenda rutin dari komunitas tersebut.

Pengamatan atau observasi yang telah saya jalani itu sendiri berlangsung dalam kurun waktu kurang lebih satu tahun lamanya yang mana tentu saja bersifat kontinyu. Hal ini pun dilakukan mulai dari melakukan proses *immersion* dengan para

pelaku bersangkutan sampai kepada pencarian data-data yang dibutuhkan dengan cara wawancara mendalam yang mengarah langsung ke sasaran (*direct*). Ada pun maksud dari proses *immersion* itu sendiri dijelaskan oleh Robert Emerson sebagai berikut:

“*Immersion enables the fieldworker to directly and forcibly experience for himself or herself both the ordinary routines and conditions under which people conduct their lives, and the constraints and pressures to which such living is subject* (Emerson, 1995:2).”

Dengan begitu, proses *immersion* dalam pembuatan suatu karya etnografi secara tidak langsung akan memposisikan peneliti lapangan sebagai seorang *passive observer* yang dengan aktif ikut berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang sedang diteliti hari demi hari. Hal ini kemudian akan berimplikasi pada pembentukan nilai-nilai sosialisasi ulang (*resocialization*) bagi diri peneliti lapangan itu sendiri (Emerson, 1995:2).

Ada pun kegiatan wawancara yang telah dilakukan mengacu pada sebuah teknik wawancara secara mendalam kepada para pemegang aktor penting dalam Endiru Team, selain dari beberapa *cosplayer* lain dan juga pihak-pihak yang menjadi penonton atau audiens (*audiences*) kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Hal-hal tersebut pun dilakukan dengan alasan bahwa pengambilan data-data yang diperlukan akan menjadi berkualitas. Tentu saja permasalahan kualitas data ini akan berbeda jika teknik yang digunakan adalah wawancara sambil lalu saja, walaupun memang juga tetap saya lakukan beberapa kali sebagai bahan data tambahan.

Lebih jauhnya lagi, saya telah melakukan observasi dengan cara *follow people* dan juga *follow events* dari pihak komunitas *cosplay* bersangkutan, khususnya Endiru Team. Maksud dari *follow people* disini ialah mencari data-data yang dibutuhkan dengan cara mengikuti berbagai macam kegiatan dari pihak-pihak bersangkutan yang bernama Endiru Team. Hal ini tentu saja bertujuan agar pencarian data-data penelitian lebih terfokus dan tidak melebar kemana-mana. Akan tetapi, oleh karena kekhawatiran saya terhadap kemungkinan kurangnya data-data yang diperoleh melalui *follow people*, maka saya menambahkan juga penelitian dengan cara *follow events*. Maksudnya tidak lain adalah mengikuti *festival event jejepangan* yang telah

menjadi bagian penting dari kegiatan rutin Endiru Team. Berbagai macam bentuk acara kegiatan tersebut biasanya berlangsung dengan meriah yang mana didatangi tidak hanya oleh satu bentukan komuniti saja melainkan juga dari berbagai komuniti lain yang kemudian saling membaaur antar satu sama lain.

Dalam permasalahan rujukan pendekatan yang berkenaan dengan waktu, saya telah mempertimbangkan secara cermat untuk mengambil pendekatan secara diakronik. Hal ini tentu saja disebabkan oleh ketergantungan pada konteks keadaan para informan yang akan saya tuju. Berkaitan dengan hal tersebut, ternyata mereka bisa dikaitkan pada pencarian data-data “berbau” memorial yang tidak hanya berada di kisaran “wilayah” waktu pada saat ini saja yang bersifat *present time*.

Oleh karena alasan itulah, saya melakukan penelitian dengan pendekatan yang bersifat diakronik dan bukannya sinkronik. Hal ini beralasan bahwa pendekatan sinkronik ditakutkan tidak akan terlalu memberikan banyak data-data yang diinginkan dan juga mengaburkan segala macam hal yang terjadi pada masa lampau secara historis. Dengan begitu, pendekatan secara diakronik kemudian sangat penting digunakan apabila subyek yang ingin diteliti pada komuniti *cosplay* Endiru Team sangat terkait erat dengan memori historis melalui proses waktu yang cukup panjang. Ditambah lagi, kepingan kenangan-kenangan dari para pelaku dalam Endiru Team sebelumnya saya rasakan dapat menjadi suatu bahan pertimbangan dalam pengaruhnya terhadap keberadaan atau eksistensi dari komuniti tersebut dalam versi masa sekarang ini.

1.5 LOKASI PENELITIAN

Komuniti *cosplay* Endiru Team telah terindikasi tidak memiliki suatu tempat khusus yang selalu dijadikan wadah berkumpul. Dengan kata lain, mereka seakan tidak membentuk suatu eksistensi kelompok yang berdasarkan atas suatu konsepsi dalam ranah yang sifatnya teritorial. Mereka tidak memiliki suatu bentukan klaim atas suatu wilayah teritori yang mana bisa menjadi hal penanda dalam segala macam kegiatan yang dilakukan. Kegiatan yang dimaksud tercitrakan dalam melakukan

beragam macam interaksi dalam bentuk peragaan kostum dan performa *cosplay* antar masing-masing anggotanya yang terlibat.

Dalam hal ini, Endiru Team melakukan berbagai macam bentuk interaksi kostum melalui sebuah wadah yang ada di dalam dunia maya selain dari acara-acara festival yang bertajuk *jejepangan*. Maksud dari dunia maya ini terceritakan pada mediasi teknologi internet yang menghadirkan bentuk forum sebagai wadah jalinan interaksi tidak hanya antar sesama anggota, melainkan juga *cosplayer* lain beserta pihak penonton atau audiens. Di samping itu, keberadaan dari *festival event jejepangan* tidak dapat dikesampingkan. Hal ini beralasan bahwa *festival event jejepangan* kemudian semakin menabsahkan terciptanya kegiatan interaksi pemakaian kostum antar sesama anggota, *cosplayer* lain, dan bahkan para *audience* yang datang menonton.

Endiru Team memiliki sebuah jalinan interaksi antar sesama anggotanya melalui forum *website* tertentu yang memang sengaja dibuat. Di forum ini, mereka bisa saling mengobrol dan saling bertukar informasi tentang dunia *jejepangan* seperti *anime*, *manga*, *video game*, dan khususnya kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Di samping membuat forum *website*, para anggota Endiru Team juga melakukan interaksi pada saat berlangsungnya suatu jenis *festival event jejepangan* tertentu. Dengan adanya sebuah *festival event*, mereka juga dapat bertukar pikiran dan saling mengobrol tidak hanya kepada *cosplayer* lain, melainkan juga para *audience*. Sebagai tambahan, *website* yang paling menjadi acuan sekaligus sebagai wadah interaksi kegiatan *cosplay* Endiru Team antara lain adalah:

1. <http://www.facebook.com/Endiru>
2. <http://theendlessillusion.multiply.com>

Dengan alasan bahwa *website* menjadi salah satu faktor penentu penting dalam wadah interaksi Endiru Team, saya kemudian menentukan lokasi penelitian tidak pada suatu jenis teritorial tertentu. Oleh karena alasan tersebut, saya akan memfokuskan penelitian pada forum *website* resmi milik Endiru Team itu sendiri. Selain itu, lokasi penelitian juga akan difokuskan pada beberapa *festival event*

jejepangan yang telah diikuti oleh komuniti Endiru Team yang mana menjadi wadah interaksi kegiatan peragaan kostum *cosplay* mereka. Dengan begitu, lokasi penelitian pun juga akan dilakukan pada tempat yang menggelar acara festival bertajuk *jejepangan (festival event jejepangan)* yang mana di dalamnya terdapat pula kegiatan peragaan kostum *cosplay*. *Festival event jejepangan* tersebut pun akan difokuskan ke dalam:

- Hellofest 8 Anima Expo yang digelar di Kartika Expo & Nusa Indah Theatre, Balai Kartini, Gatot Subroto, Jakarta, Indonesia. Ada pun acara ini digelar pada tanggal 4 Februari 2012 dengan waktu acara yang dimulai dari pukul 10.00 – 21.00 WIB.

Selain dari lokasi tersebut, saya pun telah melakukan penelitian lapangan di tempat para anggota Endiru Team berkumpul dalam keseharian mereka. Dengan begitu, prosesi dari *immersion* pun kemudian telah diberlakukan di tempat-tempat yang menjadi tempat berkumpul dari komuniti Endiru Team itu sendiri. Dalam hal ini, lokasi-lokasi yang menjadi fokus tersebut adalah rumah dari Jessica yang terletak di kawasan Sunter (Jakarta Utara) dan Christine yang tinggal di kawasan Salemba (Jakarta Pusat).

Sebagai tambahan dalam hal penarikan data sekunder, saya pun melakukan beberapa observasi dan wawancara dengan para *cosplayer* dan audiens lain di luar dari Endiru Team di beberapa tempat. Ada pun *cosplayer* lain yang dimaksud baik berupa *cosplayer* aktif maupun yang sudah tidak aktif. Sedangkan maksud dari audiens di sini adalah para penikmat dan penonton setia kegiatan *cosplay* saat *festival event jejepangan*. Para *cosplayer* dan audiens tersebut antara lain adalah: Dodo (mantan *cosplayer*), Alykha (*cosplayer* aktif), Qira Kazumi (*cosplayer* aktif) Ajeng (mantan *cosplayer*), Ulink (mantan *cosplayer*), Maya (audiens kegiatan *cosplay*), Rizka (audiens kegiatan *cosplay*). Lalu, tempat yang dijadikan sebagai ruang observasi dan wawancara tambahan pun tersebar ke dalam Gedung Viki Sianipar, Pelataran Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, Starbucks Coffee Kemang, Pondok Indah Mall, dan Pacific Place.

1. 6 LANDASAN TEORI

1. 6. 1 Penguatan Simulasi dan Hiperrealitas dalam Wahana Simulakra

Sebuah paham bernama kapitalisme yang sedang “menjajahi” kehidupan masyarakat modern di masa sekarang ini menjadi semakin menguat. Hal ini juga menunjukkan bahwa kapitalisme seakan menjadi “raksasa tak terkalahkan” dalam mempengaruhi gaya hidup masyarakat modern sehingga terjebak dalam budaya konsumerisme yang begitu tinggi. Berbeda dengan era awal paham dari kapitalisme yang masih memfokuskan produksi sebagai faktor dominan, maka kapitalisme pada dewasa ini menjadikan konsumsi sebagai determinan yang paling penting dalam pasar ekonomi yang kompetitif. Selain pada permasalahan ekonomi, kegiatan konsumsi pun menjadi motif utama dalam menggerakkan aspek-aspek lain seperti realitas sosial, budaya, dan politik.

Dalam kapitalisme modern ini, segala macam bentuk daya dan upaya ditujukan pada penciptaan dan peningkatan kapasitas konsumsi. Dengan begitu, hal-hal yang berkaitan dengan iklan, teknologi kemasan, pameran, media massa dan *shopping mall* merupakan ujung tombak strategi baru era konsumsi. Hal inilah yang kemudian menjadi awal dari lahirnya masyarakat konsumtif, atau boleh disebut masyarakat yang dibentuk dan dihidupi oleh kegiatan konsumsi, lalu menjadikan konsumsi sebagai pusat aktivitas kehidupan, dengan hasrat untuk terus selalu melakukan kegiatan mengkonsumsi. Dalam masyarakat konsumtif, obyek-obyek konsumsi yang berupa komoditi tidak lagi sekedar memiliki manfaat (nilai-guna) dan harga (nilai-tukar) seperti halnya yang dijelaskan oleh Karl Marx. Namun lebih dari itu, ia kini malah dapat menandakan status sosial (*social status*), *prestise* dan kebanggaan (*pride*) yang tercitrakan dalam bentuk nilai-tanda dan nilai-simbol. Nilai-tanda dan nilai-simbol yang berupa status, *prestise*, gaya hidup, kemewahan dan kehormatan adalah motif utama aktivitas konsumsi masyarakat konsumtif.

1. 6. 1. 1 Simulasi (*Simulation*)

Jean Baudrillard memberikan tanggapan atas fenomena konsumerisme tersebut dan mengawalinya dengan mengeluarkan bukunya yang berjudul *Simulations* (1983). Dalam bukunya yang menarik perhatian banyak orang ini, Baudrillard memaparkan kehidupan sosial-budaya dalam masyarakat Barat yang sedang berada dalam dimensi kehidupan dunia simulasi dan simulakra (*simulacra*). Dunia ini dikatakan oleh Baudrillard tercipta dari suatu konsekuensi yang terjadi antara kecanggihan ilmu teknologi yang semakin berkembang dengan terbentuknya era kapitalisme baru yang mana menitikberatkan pada nilai konsumerisme.

Dalam dunia simulasi yang tengah marak ini, misalnya ambil contoh pada bentuk identitas, sudah tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Bentuk identitas di masa kini lebih ditentukan melalui suatu konstruksi yang terjalin diantara tanda, citra dan kode. Jalinan relasi diantara kesemua faktor inilah yang kemudian membentuk cermin bagaimana seorang individu dapat memahami diri mereka sendiri melalui hubungannya dengan orang lain. Dalam tingkatan yang lebih lanjut, realitas-realitas seperti ekonomi, politik, sosial dan budaya pun seakan-akan telah diatur oleh pengaruh logika simulasi ini, yang mana kode dan model-model menentukan bagaimana seseorang harus bertindak dan memahami lingkungan sekitarnya.

Kembali ke permasalahan mengenai *simulacra* atau *simulacrum*, menurut Baudrillard hal ini telah menjadi cerminan dalam ruang realitas kebudayaan di masa kini. *Simulacra* dipaparkan sebagai ruang realitas yang sarat akan proses reduplikasi (menduplikasi secara terus-menerus) berbagai unsur kehidupan yang berbeda dalam satuan dimensi ruang dan waktu yang sama. Ditambahkan lagi, *simulacra* tidak memiliki bahan acuan sehingga menyebabkan perbedaan antara duplikasi dengan realita yang asli tidak dapat dikenali lagi dengan jelas. Boleh dikatakan, hal ini seakan menjadi kabur. Dengan begitu, yang mana hasil produksi dan yang mana menjadi hasil reproduksi, atau mana yang menjadi obyek dan mana yang subyek.

Adapun pengertian simulasi menurut Baudrillard adalah sebagai berikut:

“Simulation is characterized by a precession of the model, of all models around the merest fact the model come first. Facts no longer have any trajectory of their own, they arise at the intersection of the models; a single fact may even be engendered by all the models at once. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality; a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory precession of simulacra it is the map that engenders the territory and if we were to revive the fable today, it would be the territory whose shreds are slowly rotting across the map. It is the real, and not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire, but our own. The desert of the real itself (Baudrillard, 1983:32).”

Pernyataan Baudrillard ini memberi penegasan bahwa simulasi dibangun dengan berdasarkan atas suatu bentuk model yang nyaris sekali mendekati fakta sehingga menyebabkan model tersebut muncul terlebih dahulu sebelum fakta. Singkatnya, model tampil mendahului fakta. Dengan begitu, fakta tidak memiliki alur historis sendiri, melainkan hadir (bahkan diproduksi) bersamaan dengan persilangan antar model-model. Hal ini membuat simulasi dibangun oleh realitas tanpa asal-usul yang jelas dan kemudian dikatakan sebagai dunia yang hiperealitas (*hyperreality*). Selain itu, simulasi berfokus pada bentuk prinsip ketiadaan dan negasi dengan cara mengaburkan atau bahkan menghilangkan referensi, realitas, dan kebenaran. Dan pernyataan ini pun kembali ditegaskan oleh Baudrillard:

“The age of simulation thus begins with a liquidation of all referentials worse: by their artificial resurrection in systems of signs, a more ductile material than meaning in that it lends itself to all systems of equivalence, all binary oppositions, and all combinatory algebra. It is no longer a question of imitation, nor of reduplication, nor even of parody. It is rather a question of substituting signs of the real for the real itself, that is, an operation to alter every real process by its operational double, a metastable, programmatic, perfect descriptive machine which provides all the signs of the real and short-circuits all its vicissitudes. A hyperreal therefore is sheltered from the real and imaginary, leaving room only for

the orbital recurrent of models and the simulated generation of difference (Baudrillard, 1983:4).”

1. 6. 1. 2 Hiperrealitas (*Hyperreality*)

Lebih jauh lagi, Baudrillard menyatakan bahwa dalam realitas kebudayaan dewasa ini tengah melahirkan gejala realitas-realitas buatan yang bahkan lebih nyata dibanding realitas yang sebenarnya. Dan ia menyebut gejala tersebut sebagai hiperrealitas (*hiperreality*). Dengan kata lain, hiperrealitas memiliki pengertian sebagai sebuah gejala yang menebarkan realitas-realitas buatan dan bahkan nampak lebih real dibanding realitas sebenarnya. Sebagai bahan penjelasan, hiperrealitas menurut paparan Baudrillard punya pengertian sebagai:

“No more mirror of being and appearances, of the real and its concept. No more imaginary coextensity: rather, genetic miniaturization is the dimension of simulation. The real is produced from miniaturized units, from matrices, memory banks and command models and with these it can be reproduced an infinite numbers of times. It no longer has to be rational, since it is no longer measured against some ideal or negative instance. It is nothing more than operational. In fact, since it is no longer enveloped by an imaginary, it is no longer real at all. It is a hyperreal, the product of an irradiating synthesis of combinatory models in a hyperspace without atmosphere (Baudrillard, 1983:3).”

Salah satu contoh konkret dalam melihat gejala hiperrealitas terdapat dalam fenomena boneka Barbie (*Barbie dolls*). Ketika boneka Barbie pertama kali masuk ke Indonesia pada dekade tahun delapan puluhan, beberapa pihak menyebut hal ini sebagai simbol awal terseretnya Indonesia ke dalam arena masyarakat konsumerisme dunia. Sebuah boneka – yang tak lebih dari sekedar mainan anak-anak dan seharusnya hanya merupakan salah satu dari kebutuhan tersier – malah menjadi rebutan dan bahan perbincangan yang begitu ramai secara tiba-tiba. Bahkan hal tersebut tidak hanya terjadi bagi anak-anak, melainkan juga orang-orang dewasa. Hasrat membeli dan mengkonsumsi boneka Barbie kemudian dapat dibaca sebagai suatu gejala kebiasaan baru, membeli sesuatu yang sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan. Nilai-guna digantikan nilai-tanda. Lebih dari itu, boneka Barbie

sebenarnya juga menggemakan sebuah fenomena baru dalam masyarakat konsumerisme dan simulasi, yakni fenomena hiperrealitas.

Boneka Barbie yang terus diproduksi oleh Mattel Toys sejak tahun 1959 merupakan contoh nyata dari gejala hiperrealitas, yang mana sarat akan nilai realitas buatan yang telah melampaui realitas yang sebenarnya. Barbie dibuat tanpa referensi proporsi tubuh dan kecantikan yang wajar. Dalam hal ini, Barbie tampil sebagai boneka yang memiliki kecantikan dan kesempurnaan tubuh yang melebihi gambaran kecantikan manusia. Sebagai gambarannya, lihatlah garis lingkaran pinggang (sangat langsing) dan leher Barbie yang seolah-olah sama panjang, yang mana tentu saja hal ini tidak mungkin terjadi pada perempuan normal dalam kenyataannya. Dengan kata lain, secara fisik saja, hal tersebut akan langsung ditentang keras oleh dunia kedokteran modern.

Selain dari permasalahan fisik, Barbie juga seakan melampaui taraf kehidupan perempuan dalam kehidupan nyata. Hal ini ditunjukkan dengan peran-peran yang ditanamkan Barbie sebagai wanita karier, fotomodel, aktris film, duta kehormatan PBB, dan lain sebagainya. Singkat kata, Barbie merupakan citra akan sosok *figure* seorang perempuan sempurna (*perfect*). Makna-makna yang ditanamkan pada sosok Barbie ini merupakan silang-sengkarut tanda, citra dan kode-kode yang sengaja diciptakan untuk menjaga eksistensinya sebagai simbol dari “wanita modern”. Dengan bentukan representasi ini, Barbie seolah lahir sebagai Barbie yang *real*, hidup, dan benar-benar ada (*exist*) dengan segala macam bentuk – baik fisik maupun mental – yang begitu luar biasa. Di samping itu, Barbie bahkan lebih jauh lagi telah menjadi model bagi manusia untuk menentukan serta membentuk parameter kecantikan dan kesempurnaan penampilan tubuh yang disesuaikan dengan sosok dari Barbie itu sendiri.

1. 6. 1. 3 Disneyland

Baudrillard secara khusus mempergunakan Disneyland sebagai contoh yang paling tepat bagi eksistensi dunia simulasi dan hiperrealitas. Disneyland dikatakan sebagai bentuk dunia buatan yang diselimuti oleh permainan tanda, citra, kode, dan

model-model realitas tanpa referensi, yang mana hadir sebelum realitas yang sebenarnya ada. Disneyland hadir melalui penggabungan antara imajinasi simbolik, desain arsitektur seni yang sempurna, dengan kecanggihan teknologi rekayasa elektronik menurut Baudrillard. Disneyland hadir sebagai suatu bentukan imajinasi dalam menanamkan kepercayaan kepada kita semua bahwa keberadaan dari eksistensinya benar-benar nyata. Sementara dalam kenyataan sebenarnya, Los Angeles dan seluruh Amerika justru malahan tidak lagi nyata, melainkan hiperreal dan merupakan produk mekanisme simulasi. Ditambahkan oleh Baudrillard, Disneyland tidak berkaitan dengan persoalan mengenai suatu representasi akan realitas yang keliru, melainkan hanya pada persoalan bagaimana menyembunyikan kenyataan bahwa yang nyata (*real*) kini tidak lagi nyata (*unreal*).

1. 6. 1. 4 Keterkaitan Hiperreality dengan Mediascape

Bentuk melebih-lebihkan dan mendramatisasi kenyataan pada gejala hiperrealitas memiliki hubungan yang sangat erat dengan media. Dalam hal ini, media massa memberikan pengaruh yang besar terhadap terciptanya kondisi fenomena yang hiperrealitas. Dengan media massa (seperti media televisi contohnya), realitas buatan yang berisikan citra-citra seolah lebih real dibanding realitas aslinya. Lebih jauh lagi, realitas buatan kini tidak lagi memiliki asal-usul, referensi, ataupun kedalaman makna. Seperti pada tokoh Barbie, Jurassic Park, atau Star Trek Voyager – yang merupakan citra-citra buatan – malah seakan-akan terasa lebih nyata dibandingkan dengan dunia sebenarnya. Dengan begitu, baik realitas, kebenaran, maupun fakta telah kehilangan eksistensinya.

Dramatisasi yang dilakukan melalui alur yang penuh aksi dramatis, secara umum dikendalikan oleh rumah produksi yang membuatnya bukan lagi oleh pelaku utama yang mempunyai cerita. Pada akhirnya, akan menjadi hal yang mustahil untuk membedakan antara yang nyata dengan yang sekedar tontonan. Dalam kehidupan nyata masyarakat pemirsa acara *reality show* misalnya, kejadian-kejadian nyata semakin mengambil ciri hiperreal (*hyperreal*). Tidak ada lagi realitas, yang ada hanyalah hiperrealitas. Dan hal ini sejalan dengan pemikiran Baudrillard bahwa

hiperrealitas adalah realitas itu sendiri (Baudrillard, 1983:183). Dengan pengertian bahwa yang nyata tidak hanya sekedar dapat direproduksi, melainkan selalu dan selalu direproduksi (Baudrillard, 1983:146).

Pemikiran ini berfondasi pada asumsi-asumsi mengenai hubungan antara manusia dengan media, yang mana disebut Baudrillard sebagai realitas *mediascape* (Baudrillard, 1983:14). Dalam realitas *mediascape* ini, media massa telah menjadi produk budaya yang paling dominan. Dengan media massa, media kini tak lagi sebatas sebagai perpanjangan badan manusia, melainkan telah menjadi ruang bagi manusia untuk membentuk identitas dirinya. Menurut pandangan Baudrillard, perkembangan ilmu teknologi di masa kini – seperti *micro processor*, *memory bank*, *remote control*, *telecard*, *laser disc* dan *internet* – bahkan sudah mampu mereproduksi realitas, masa lalu dan nostalgia. Selain itu, teknologi juga telah dapat menciptakan realitas baru dengan citra-citra buatan dengan menyulap fantasi, ilusi, dan bahkan halusinasi menjadi kenyataan. Dan terakhir, teknologi pun dapat “melipat” realitas sehingga tak lebih dari sebuah layar kaca televisi atau internet dalam bentuk media massa.

1. 6. 2 Penguatan *Imagine Worlds* Melalui Media Elektronik

Dunia *simulacrum* yang terdiri atas simulasi dan hiperrealitas memiliki keterkaitan yang erat dengan media massa. Begitu pun dengan media massa yang mampu terus mereproduksi realita, masa lalu, dan juga nostalgia. Dalam pembahasan mengenai hal yang bersifat nostalgia ini, Arjun Appadurai memiliki sebuah pemahaman tersendiri. Hal itu berkenaan dengan pandangannya terhadap bentukan nostalgia yang bukan bersifat memorial, melainkan lebih condong ke arah non-memorial.

Nostalgia pada umumnya selalu dilingkupi oleh segala macam bentuk hal yang menyangkut pada term pengalaman yang memorial. Maka dalam term ini, bentukan nostalgia lebih mengacu kepada hal-hal yang berkenaan dengan pengalaman-pengalaman masa lalu (*experiences*) yang dirasakan serta dialami

langsung. Salah satu contohnya yaitu pengalaman saat belajar mengendarai sepeda, yang mana proses dari mulai jatuh bangunnya sampai akhirnya bisa terekam dan dapat dirasakan oleh seseorang secara langsung lalu tersimpan di dalam memorinya.

Dari bentuk nostalgia memorial ini, Appadurai kemudian menambahkan bahwa ada term lain dalam pencitraan nostalgia. Term tersebut adalah nostalgia tanpa harus melalui proses pengalaman-pengalaman yang dialami secara langsung yang berupa non-memorial. Dipaparkan oleh Appadurai bahwa dalam term non-memorial ini, nostalgia diproduksi oleh hal yang lebih condong menjurus ke arah kejadian tanpa harus melalui pengalaman masa lalu secara langsung yang terjadi.

Argumentasi non-memorial Appadurai ini menjelaskan bahwa produksi terhadap nostalgia mendapat pengaruh dari konsepsi *imaginary worlds* yang mana terdapat pembayangan-pembayangan yang dilakukan terhadap “dunia lain” dan tidak berada dalam pengalaman langsung (*self-experiences*) terhadap memori secara historis. Oleh karena alasan itulah *imaginary worlds* dikatakan oleh Appadurai lebih mengacu pada hal-hal yang bersifat membangkitkan kenangan di masa lampau (*nostalgic*) tanpa harus berada dalam situasi itu. Contohnya pada kasus sekelompok orang Filipina yang menjadi penggemar Elvis Presley di masa sekarang ini dan bahkan melebihi kesukaan dari orang-orang Amerika sendiri. Padahal, apabila dilihat secara historis, orang-orang Filipina tidak berada dalam satu wadah historis dengan hegemoni kesuksesan musik dari Elvis Presley di kisaran tahun 1960-an. Dalam hal ini, orang-orang Filipina yang menganggap dirinya sebagai fans tidak sempat mengalami memori pengalaman langsung dengan Elvis Presley atau paling tidak dengan Amerika Serikat yang menjadi wadah tempat keberlangsungan eksistensi dari Elvis. Dengan kata lain, Orang-orang Filipina hanya menggemari Elvis melalui bentuk nostalgia tanpa ada ikatan historis yang mengikatnya. Seperti pada pernyataan Appadurai dalam bukunya yang berjudul *Modernity at Large*:

“American nostalgia feeds on Filipino desire represented as a hypercompetent reproduction. Here, we have nostalgia without memory. The paradox, of course, has its explanations, and they are historical, unpacked, they lay bare the story of the American missionization and political rape of the Philippines, one result of which has been creation of a nation of make-believe Americans,

who tolerated for so long a leading lady who played the piano while slums of Manila expanded and decayed (Appadurai, 2000:31).”

Dalam contoh tersebut, Amerika Serikat disini tidak memiliki peran sebagai suatu kerangka penggambaran (*images*) akan sistem dunia melainkan hanya menjadi sebuah konstruksi yang transnasional dari lanskap pandangan *imaginary*. Dengan kata lain, bentukan *images* akan Amerika Serikat tidak menjadi suatu *role model* terhadap kehidupan masyarakat lainnya (seperti kelompok penggemar Elvis di Filipina contohnya). Mereka hanya menjadi sumber-sumber (*resources*) dari pembayangan-pembayangan bagi para kelompok *fans* Elvis di Filipina. Konstruksi *imaginary* ini berjalan melalui kolektivitas yang terjalin antar sesama pelaku sehingga pada akhirnya kemudian membentuk suatu bentuk representasi kolektif dari masyarakat.

Konsepsi *imagined worlds* yang ditawarkan oleh Appadurai disini berbeda dengan apa yang dinyatakan oleh Ben Anderson mengenai *imagined communities*⁷ yang lebih memberi fokus pada isu permasalahan yang bernuansa kebangsaan dan politis. *Imagined worlds* ini lebih mengacu kepada bentuk *multiple worlds* yang mana dikonstitusikan dalam bentukan situasi imajinasi secara historis dari berbagai individu atau kelompok di dunia global dan saling berkontestasi antara satu sama lain (Appadurai, 2000:33). Perlu ditekankan di sini bahwa imajinasi yang ada dalam *imagined worlds* menjurus pada suatu bentukan *social practice* yang diorganisasi melalui negosiasi-negosiasi yang terjalin antar para pelakunya.

Appadurai memberi penjelasan bahwa *imagined worlds* terbentuk melalui dua elemen penting dalam dunia modern sekarang ini yaitu media massa dan migrasi masyarakat. Dalam rangka mengupas lebih mendalam mengenai pengaruh dua elemen tersebut serta bagaimana cara kerjanya dalam memproduksi kerangka konstruksi imajinasi akan dunia lain, maka perlu mengacu pada hubungan relasi yang ada dalam dimensi-dimensi *global cultural flows*. Kerangka-kerangka dasar dalam

⁷ Bangsa dikatakan sebagai sesuatu yang terbayang karena para anggota bangsa terkecil sekalipun tidak bakal tahu dan takkan kenal sebagian besar anggota lain, tidak akan bertatap muka dengan mereka itu, bahkan mungkin tidak pernah pula mendengar tentang mereka. Namun toh di benak setiap orang yang menjadi anggota bangsa itu hidup sebuah bayangan tentang kebersamaan mereka. (Anderson, 1983:8)

membahas *global cultural flows* terdapat pada term dimensi-dimensi seperti *ethnoscapes*, *mediascapes*, *technoscapes*, *financescapes*, dan *ideoscapes* (Appadurai, 2000:34). *Ethnoscapes* mengacu pada *human movements* atau lanskap dari seseorang atau kelompok yang menjadi pelaku perubah lingkungan (dunia) tempat kita tinggal, seperti misalnya para turis dan imigran. Lalu *technoscapes* memiliki pengertian sebagai teknologi – baik yang berbentuk mekanikal maupun informasional – semakin berkembang sehingga menghilangkan batas-batas (*boundaries*) yang ada dalam *nation-state* lalu pada akhirnya menyebabkan konfigurasi dunia secara global bersifat cair. Kemudian dimensi *financescapes* dikatakan sebagai sesuatu yang mengarah pada transfer bentukan *finance* (contohnya pasar uang, komoditas, dan lain-lain) di *global capital* yang memiliki sifat misterius dan ketat. Sedangkan *mediascapes* merujuk pada bentuk pendistribusian dari kapabilitas media elektronik – seperti contohnya koran, majalah, stasiun televisi, dan studio film – dalam hal memproduksi suatu informasi tertentu sehingga menyebabkan timbulnya kepentingan pribadi maupun publik (*private and public interest*) di seluruh dunia, di samping membuat suatu *image* tertentu yang ada di dalamnya. Hampir sama dengan *mediascapes*, *ideoscapes* juga dapat memberikan suatu penggambaran mengenai *image* tentang dunia yang berjalan dalam ranah yang berbau politik seperti misalnya konsepsi tentang kebebasan (*freedom*), kesejahteraan (*welfare*) dan hak (*rights*).

Sebagai tambahan, *mediascapes* merupakan salah satu dimensi yang paling penting dalam memberikan pengaruhnya terhadap pembentukan suatu *image* tertentu dalam kondisi *imagined worlds*. Hal ini terlihat dalam pernyataan Appadurai yang mana berbunyi:

“Mediascapes, whether produced by private or state interests, tend to be image-centered, narrative-based accounts of strips of reality, and what they offer to those who experience and transform them is a series of elements (such as characters, plots, and textual forms) out of which scripts can be formed of imagined lives, their own as well as those of others living in other places (Appadurai, 2000:35).”

Bentuk *imagined worlds* milik Appadurai mengarahkan gagasan tentang sebuah struktur yang mana kemudian dapat bertransformasi dan terus-menerus bereproduksi seperti layaknya sirkulasi pada lingkaran rantai (*chain*). Bentuk struktur yang pada awalnya sarat akan isu etnisitas dan primordialisme secara fundamental lalu dapat berubah ke arah yang lebih global yang mana faktor pengaruh terkuatnya ada pada masalah mediasi elektronik dan migrasi masyarakat. Walaupun begitu, pengaruh globalisasi ini tidak selamanya merujuk pada homogenisasi dengan bahan acuan dari satu bentuk kebudayaan saja, misalnya dunia Barat, tetapi tetap berada dalam hal yang bersifat heterogenitas. Appadurai pun menerangkan bahwa:

“The globalization of culture is not the same as its homogenization, but globalization involves the use of variety of instruments of homogenization (armaments, advertising techniques, language hegemonies, and clothing styles) that are absorbed into local political and economies, only to be reappropriated as heterogeneous dialogues...(Appadurai, 2000:42)”

1. 6. 3 Alienasi

Pada dasarnya, manusia bukanlah makhluk yang berada dalam kondisi “bebas seutuhnya”. Manusia memang memiliki kebebasan membuat pilihan dalam hal kesadarannya, hanya saja kondisi tersebut tidak sepenuhnya dapat diberlakukan. Keberadaan dunia asing yang berada di luar dirinya turut memberikan pengaruh dan tekanan terhadap nilai kebebasan absolut manusia. Dengan kata lain, manusia tidak akan pernah dapat lepas dari pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh keberadaan dunia “asing” yang berada di luar dirinya. Pengaruh-pengaruh keberadaan dunia “asing” yang menekan kebebasan dari manusia ini kemudian dapat dikupas lebih lanjut melalui pemahaman akan sebuah konsepsi bernama alienasi.

Alienasi (pengasingan, *estrangement*), menurut Marx, bukan hanya berarti bahwa manusia tidak mengalami dirinya sebagai pelaku ketika menguasai dunia, tetapi juga berarti bahwa dunia (alam, benda-benda, dan manusia sendiri) tetap asing bagi manusia (Fromm, 2001:58). Sebagai contoh yang dapat menggambarkan bagaimana cara kerja konsep alienasi, hal tersebut pun dapat dipahami melalui esensi

dari pemujaan seseorang terhadap berhala. Dalam hal ini, Fromm memberikan sebuah ilustrasi dan argumentasi mengenai konsep alienasi yang terdapat pada pemujaan berhala yang bernilai syirik. Menurut Fromm, syirik itu berarti pemujaan pada karya manusia itu sendiri, yakni barang-barang; manusia tunduk dan menyembah barang-barang; menyembah apa yang diciptakannya sendiri. Dalam melakukan ini, manusia mentransformasikan diri menjadi sebuah barang. Dia berubah menjadi barang ciptaannya sendiri sebagai hiasan hidupnya. Dan meskipun menganggap sebagai dirinya sebagai manusia yang mencipta, dia hanya berhubungan dengan dirinya ketika dia menjadi musyrik. Dia telah terpisah dari kekuatan-kekuatan hidupnya sendiri, dari kekayaan potensialitasnya sendiri dan dia hanya dapat berhubungan dengan dirinya secara tidak langsung, serta tunduk pada hidupnya yang membeku dalam berhala-berhala (Fromm 2001:59).

Dengan mengacu pada contoh ilustrasi tersebut, dapat dipahami bahwa manusia seolah telah “menggantungkan” hidupnya kepada berhala. Meskipun manusia memiliki beberapa nilai kebebasan dan kuasa penuh atas dirinya sendiri, mereka malah melakukan “pemujaan” terhadap kesosokan benda lain yang mana dalam hal ini adalah berhala. Dengan kata lain, bukan kuasa dirinya sendiri yang diperhatikan, melainkan bentuk kuasa yang terdapat pada kesosokan benda lain. Dalam hal ini, kesosokan benda lain berupa berhala seakan-akan mendapatkan kekuasaan atas diri manusia yang memujanya. Hal ini memberi petunjuk bahwa manusia seolah telah menggeser “status” dari benda lain tersebut, dari patung buatan yang tidak dapat bergerak menjadi sesuatu yang diberikan kekuasaan untuk kemudian dipuja oleh manusia itu sendiri. Apabila mengacu kepada peradaban dalam dunia modern, berhala adalah kapitalisme. Melalui contoh ilustrasi tersebut, begitulah kira-kira cara kerja dari sebuah konsep alienasi.

Bagi Marx, proses alienasi diungkapkan dalam kerja dan pembagian buruh. Kerja baginya adalah keterhubungan aktif manusia dengan alam, penciptaan sebuah dunia baru, termasuk penciptaan dirinya sendiri. Aktivitas intelektual tentu saja bagi Marx adalah kerja, sebagaimana aktivitas manual atau seni. Tetapi karena kepemilikan pribadi dan pembagian buruh berkembang, buruh menjadi kehilangan

sifatnya yang merupakan ungkapan dari kekuasaan manusia; buruh dan produk-produknya mengasumsikan sebuah eksistensi yang terpisah dari manusia, keinginan dan rencananya (Fromm, 2001:62). Dengan begitu, buruh menjadi teralienasi ketika dirinya dijauhkan dari barang-barang yang diproduksinya melalui hubungan-hubungan yang menempatkannya sebagai kelas yang tidak mampu mengkonsumsi bahkan terhadap barang-barang yang diproduksinya sendiri.

Menyangkut pada argumentasi tersebut, Marx berasumsi bahwa alienasi kerja yang mengalir sepanjang sejarah mencapai puncaknya dalam masyarakat kapitalis, dan bahwa kelas pekerja merupakan kelompok yang paling teralienasi. Asumsi ini didasarkan pada ide bahwa pekerja, yang tidak mempunyai peran untuk menentukan arah kerjanya, yang dipekerjakan sebagai bagian dari mesin yang dilayaninya, ditransformasikan menjadi barang yang bergantung pada modal. Oleh karenanya, bagi Marx, “pembebasan masyarakat dari kepemilikan pribadi, dari perbudakan, mengambil politik sebagai pembebasan para pekerja; bukan dalam pengertian bahwa hanya pembebasan pekerjalah yang muncul tetapi pembebasan ini mencakup pembebasan kemanusiaan secara keseluruhan. Perbudakan itu terjadi dalam hubungan antara pekerja dan produksi, dan semua jenis perbudakan hanya merupakan modifikasi atau konsekuensi dari hubungan ini” (Fromm, 2001:66). Dengan kata lain, alienasi yang dialami pekerja dari hasil kerjanya bukan hanya berarti bahwa kerjanya menjadi objek, yang mengasumsikan sebuah eksistensi eksternal, tetapi juga bahwa objek itu berseberangan dengannya sebagai sebuah kekuasaan yang otonom. Hidup yang diberikannya pada objek menyebabkan objek itu bertentangan dengan dirinya sebagai kekuatan asing dan bermusuhan (Fromm, 2001:127).

Alienasi terjadi juga dalam ranah konsumsi, ketika seorang konsumen kemudian hadir menjadi subyek-subyek yang dibentuk oleh budaya konsumsi. Oleh karena itu, konsumsi tidak lagi menyangkut pada kegunaan tetapi pada keinginan untuk memuja citra, tanda, dan simbol yang diciptakan oleh media. Dengan begitu, alienasi pun akan erat sekali hubungannya dengan fetisisme.

1. 6. 3. 1 Fetisisme Komoditi

Marx kemudian membahas tentang sebuah pemahaman yang berkaitan dengan bentuk-bentuk “pemujaan” terhadap sebuah kehadiran “pihak asing” yang diperistilahkan olehnya sebagai komoditi. Bentuk pemujaan tersebut nantinya akan dipahami oleh Marx sebagai fetisisme komoditi. Sebelum membahas fetisisme komoditi, alangkah baiknya jika memberi pemahaman terlebih dahulu tentang apa maksud dari komoditi dan fetisisme itu sendiri. Sebuah komoditi dijelaskan sebagai sesuatu yang dipertukarkan dengan atau untuk komoditi lainnya (Brewer, 1999:36). Dengan menyangkut pada pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa sebuah komoditi memiliki dua bentuk nilai, yaitu nilai pakai dan nilai tukar. Menurut Marx, semua komoditi punya nilai pakai, yang memenuhi sejumlah keinginan dan kebutuhan, langsung atau tidak (Brewer, 1999:36). Selain itu, komoditi pun memiliki nilai tukar, milik yang dapat dipertukarkan dengan barang lain (Brewer, 1999:37). Sedangkan, pengertian fetisisme (*fetishism*) dapat dihubungkan dengan pemujaan keagamaan yang memberikan kekuatan supranatural pada sejumlah benda-benda, sebuah *fetish* (Brewer, 1999:44). Kemudian, benda-benda tersebut kemudian diberi keterkaitan oleh Marx sebagai bentuk komoditi.

Lebih lanjut, dalam bukunya yang berjudul “Capital”, Marx kemudian memberi pemahaman tentang fetisisme terhadap komoditi yang berisikan pada argumentasi:

“As against this, the commodity-form, and the value-relation of the products of labour within which it appears, have absolutely no connection with the physical nature of the commodity and the material relations arising out of this. It is nothing but the definite social relation between men themselves which assumes here, for them, the fantastic form of a relation between things. In order, therefore, to find an analogy we must take flight into the misty realm of religion. There the products of the human brain appear as autonomous figures endowed with a life of their own, which enter into relations both with each other and with the human race. So it is in the world of commodities with the products of men's hands. I call this the fetishism which attaches itself to the products of labour as soon as they are produced as commodities, and is therefore inseparable from the production of commodities (Marx, 1990:165).”

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 PENGERTIAN COSPLAY DAN COSPLAYER

Pernahkah terlihat ada orang yang berpenampilan sangat eksentrik dan sangat jelas berbeda dengan penampilan kebanyakan orang pada umumnya? Penampilan eksentrik yang berupa memakai kostum yang disertai dengan beragam perlengkapan aksesoris tokoh-tokoh fiksi Jepang baik dari komik, kartun animasi, maupun *video games*? Sebagai tambahan saja, maksud dari eksentrik di sini ialah penampilan yang seakan mencolok dan menimbulkan berbagai macam pandangan serta persepsi bagi orang-orang yang melihatnya. Pandangan-pandangan seperti misalnya menganggap unik, aneh, mengesankan, menjijikan, dan lain sebagainya baik yang menilai positif maupun negatif.

Para pelaku yang berpenampilan sangat eksentrik inilah yang dikenal sebagai para pelaku kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Mereka adalah para pelaku yang mengikuti dan meniru karakterisasi yang dimiliki oleh tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari produksi Jepang seperti misalnya serial Naruto, One Piece, Dynasty Warrior, Final Fantasy, Detective Conan, Ultraman, Kamen Rider (Ksatria Baja Hitam), Sailor Moon, Samurai X, dan lain sebagainya. Ada pun maksud dari mengikuti dan meniru di sini mengandung pengertian pada perilaku imitatif dengan memakai model pakaian (kostum), aksesoris, gaya rambut, dan juga *gesture* karakter dari seorang tokoh fiktif yang menjadi acuan. Dengan kata lain, para pelaku *cosplay* seolah terlihat seperti sedang mentransformasikan karakter tokoh fiksi tersebut ke dalam sebuah dunia nyata (*real world*). Para pelaku *cosplay* inilah yang disebut dengan *cosplayer* yang mana kemudian dapat dipahami sebagai orang yang melakukan kegiatan *cosplay* dengan cara memakai kostum karakter tokoh fiktif untuk kemudian diperformakan secara publik pada sebuah *festival event jepengangan*.

Sebagai contoh, saya akan membuat gambaran ilustrasi sebagai berikut. Seorang *cosplayer* sedang melakukan peragaan kostum *cosplay* karakter tokoh Detective Conan. Dengan begitu, maka *cosplayer* tersebut akan mengubah semua gaya tampilan fisiknya seperti halnya pada karakter fiksi Detective Conan. Mulai dari gaya rambutnya yang lebat dan hitam pekat serta memiliki sebuah kuncup kecil yang menjulang ke atas, lalu memakai kacamata besar berbingkai kotak, kemudian jam tangan berisi jarum bius, dan terakhir memakai sepatu kets – mirip dengan sepatu Converse tipe kanvas – yang kesemuanya telah menjadi ciri khas dari Conan. Dalam hal gaya rambut, *cosplayer* bisa mengubahnya dengan cara menata secara alami atau memakai rambut palsu (*wig*) yang sengaja dibuat sesuai dengan gaya rambut Conan. Dan untuk properti lainnya, kesemuanya – baik kacamata, jam tangan, dan sepatu – dapat dicari dengan cara membuat sendiri atau memesan dari pihak yang bisa memproduksinya. Setelah memenuhi syarat kemiripan gaya tampilan fisik, *cosplayer* kemudian menirukan karakter yang menjadi *gesture* dan perilaku dari Conan. Dalam hal ini, dibutuhkan tingkat keseriusan dan kepekaan yang lebih tinggi karena inilah tingkat yang memang paling sukar untuk diikuti. *cosplayer* harus bisa menampilkan perilaku Conan yang agak pendiam tetapi sangat cerdas, sama sekali tidak tahu menahu tentang musik, sangat menyukai sepakbola, dan memiliki ketertarikan terhadap dunia kedokteran serta kode misteri. Selain itu, *cosplayer* juga seakan diwajibkan untuk dapat membuat hipotesa misteri yang mengagumkan karena di bagian inilah sebenarnya karakter tokoh Detective Conan kemudian seakan menjadi semakin hidup dan sangat populer serta dikagumi oleh banyak orang.

Ada sebuah indikasi yang mengutarakan bahwa *cosplayer* tidak mengenal batasan usia, jenis kelamin, bahkan dimana daerah tempat dia berasal. Dalam hal ini, seakan ada beberapa faktor yang melatar belakangi seseorang tertarik bermain *cosplay*. Faktor pertama, *cosplayer* ingin menciptakan ulang bentuk karya seni dua dimensi – dalam bentuk film animasi, komik, dan *video game* – menjadi tiga dimensi dalam bentuk nyata, merupakan tantangan bagi seorang *cosplayer* untuk menciptakan kostum karakter favoritnya. Kostum karakter seni dua dimensi memiliki keunikan tersendiri, bahkan sebagian di antaranya terlihat mustahil untuk diciptakan dalam

dunia nyata, baik dikarenakan bahan yang sulit didapat maupun teksturnya yang begitu rumit. Kedua, seorang *cosplayer* biasanya juga dianggap sebagai seseorang yang memiliki apresiasi terhadap *anime* (kartun animasi ala Jepang), *manga* (komik khas Jepang), *live-action*, atau *video game*. Dan kemudian yang ketiga adalah sebagai wahana ekspresi diri.



Gambar 2.1

Lihat bagaimana seorang *cosplayer* Jepang yang sedang menirukan dan juga memodelkan persis sama dengan seorang tokoh karakter fiktif baik dari kostum pakaian dan juga bentuk *gesture* tubuh.

(sumber: *google image*)



Gambar 2.2

Salah satu *cosplayer* asal Jepang yang sedang melakukan *cosplay* dari karakter Tifa dalam serial Final Fantasy VII

(sumber: *google image*)

Menurut data literatur yang ditemukan, berikut ini adalah beberapa contoh dari para *cosplayer* kondang dunia:

- Francesca Dani, seorang *cosplayer* yang berasal dari Italia dan telah menjadi idola di negaranya.
- Daisuke Enomoto, yang merupakan seorang *entrepreneur* asal Jepang. Enomoto tercatat sebagai warga negara rahasia keempat yang ditunjuk untuk ikut serta dalam Space Adventure pada bulan Oktober tahun 2006. Dia sudah berniat untuk memakai kostum Gundam dari serial Char Aznable dalam rangka melakukan perjalanan pertualangan angkasanya tersebut. Sayangnya, pada akhirnya dia tidak dapat ikut serta dalam Space Adventure karena mengalami kegagalan dalam rangkaian tes fisik kesehatan.
- Alodia Gosiengfiao, adalah seorang *cosplayer* sekaligus model yang berasal dari Filipina. Gosiengfiao merupakan seorang pemenang wanita Levi's Kawaii pertama Animax dalam episode Mad Mad Fun. Menurut hasil *polling* dari For Him Magazine (FHM) Philippines dengan tema "Wanita Terseksi di Dunia" pada tahun 2009, Gosiengfiao berada di urutan ke-87. Selain mendapatkan penghargaan tersebut, Gosiengfiao pun tercatat sebagai salah satu wanita paling berpengaruh menurut hasil *polling* dari UNO Magazine.
- Liana Kerzner, seorang wanita asal Kanada yang menjadi salah satu pembawa acara *talk show* di salah satu saluran televisi Kanada. Acara *talk show* tersebut berjudul Ed's Night Party. Selain menjadi seorang pembawa acara Ed's Night Party, Kerzner pun memiliki kegiatan lain sebagai seorang *cosplayer* Kanada. Hal itu pun ditunjukkan olehnya dengan sering menghadiri acara-acara konvensi penggemar *cosplay* di berbagai belahan negara-negara Amerika Utara.
- Yuichiro "Jienotsu" Nagashima, yang merupakan seorang *kickboxer* sekaligus tokoh seni bela diri asal Jepang. Nagashima tercatat sebagai salah satu *kickboxer* papan atas Jepang yang sangat terkenal. Pada saat kegiatan *kickboxing* tersebut, Nagashima selalu memakai pakaian yang disesuaikan

dengan tokoh karakter fiktif *anime*. Pada tiap penampilan *kickboxing*-nya, Nagashima selalu mengenakan pakaian-pakaian *anime* yang berbeda.

- Lee Teng-hui, adalah seorang calon Presiden Taiwan yang kerap berpakaian seperti layaknya tokoh karakter fiktif Edajima Heihachi dalam serial *anime* Sakikage Otokojuku.

2.2 KOSTUM PAKAIAN COSPLAY

Para *cosplayer* dapat memperoleh kostum dan juga bermacam-macam aksesoris lainnya yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay* melalui berbagai macam cara. Biasanya, kostum-kostum tersebut tidak hanya dijual secara *online* melalui internet dengan harga yang cukup mahal, tetapi juga diproduksi oleh orang-orang dalam konvensi. Maksudnya orang dalam konvensi di sini yakni berupa organisasi-organisasi yang terlibat dalam kegiatan peragaan kostum *cosplay* itu sendiri. Selain itu, kostum dan aksesoris juga dapat dibuat sendiri oleh kelompok bersangkutan yang ingin melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Hal ini biasanya dilakukan dengan tujuan agar menghemat pengeluaran karena kostum buatan sendiri biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga pasaran yang dijual dengan harga yang sangat tinggi. Kostum dan aksesoris buatan sendiri tersebut dapat berupa rambut palsu (*wig*) dan perpanjangan rambut (*extensions*), mewarnai rambut, baju, *sewing notions*, *liquid latex body paint*, *face paint*, sepatu, perhiasan, dan juga senjata-senjata (*weapons*) yang dipergunakan oleh tokoh-tokoh fiktif.

Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan singkat bahwa penampilan kostum pakaian para *cosplayer* dapat dilakukan melalui dua metode. Metode pertama adalah melalui pemesanan terhadap produsen manufaktur yang menyediakan berbagai macam kostum dan aksesoris berkualitas siap pakai. Produsen manufaktur ini menjual barang-barang tersebut baik melalui internet secara *online* maupun penyalur-penyualur (*dealers*) dalam sebuah konvensi. Dapat dikatakan bahwa pembelian melalui produsen manufaktur tersebut kemudian merepresentasikan para *cosplayer* sebagai seorang konsumen saja. Sedangkan untuk metode kedua, kostum *cosplay*

dapat diproduksi sendiri oleh pihak *cosplayer* bersangkutan yang menggunakannya. Dengan kata lain, metode kedua merupakan sebuah metode yang berkaitan erat dengan pembuatan kostum melalui *handmade*. Oleh karena itulah, para *cosplayer* bersangkutan yang melakukan metode kedua ini dapat diasumsikan sebagai seorang konsumen sekaligus produsen.

Akan tetapi, perlu juga diperhatikan bahwa ada beberapa *cosplayer* yang melakukan gabungan kombinasi dari berbagai metode dalam hal kostum pakaian untuk melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Metode kombinasi yang dimaksud dapat diilustrasikan seperti misalnya pada *cosplayer* yang membeli perhiasan dan aksesoris karakter dari produsen manufaktur *cosplay*, akan tetapi memproduksi baju dan celana karakter melalui pembuatan tangan sendiri (*handmade*). Dengan kata lain, *cosplayer* tersebut tidak menghadirkan sebuah peragaan kostum *cosplay* secara utuh hanya dilakukan melalui *handmade* atau pun melakukan pembelian melalui produsen manufaktur *cosplay*. Dapat dikatakan bahwa penampilan kostum pakaian *cosplay*-nya merupakan hasil dari penggabungan antara *handmade* dengan produsen manufaktur *cosplay*.

Selain dari masalah kostum dan aksesoris, para *cosplayer* juga melakukan modifikasi terhadap badannya sendiri (*body modification*) dalam rangka membentuk kesan agar terlihat sangat mirip identik dengan tokoh karakter yang ingin dipertunjukkan *cosplay*-kan. Seperti contohnya lensa kontak (*contact lense*) pada mata yang dipakai terutama jika karakter yang dituju memiliki sepasang mata dalam bentuk yang dikategorikan unik sebagai ciri khasnya. Selain itu bisa juga memodifikasi tubuh dengan cara membuat tato (*tattoo*) di beberapa bagian tubuh sebagai suatu penanda agar terkesan sama dengan apa yang terdapat pada tokoh karakter. Tato tersebut dapat berupa *henna tattoo*, *permanent tattoo*, dan juga *body paint*. Di samping membuat tato, *cosplayer* bisa juga melakukan pewarnaan rambut baik secara natural dengan hanya mewarnai dan mengecat saja maupun secara buatan dengan menggunakan rambut palsu (*wig*).



Gambar 2.3

Contoh gambar beberapa kostum pakaian untuk para *cosplayer*
(sumber: google image)

2.3 BERAWAL DARI ANIME, MANGA, TOKUSATSU, DAN VIDEO GAME

Budaya populer di Jepang seperti film sudah menjadi suatu kebutuhan tersendiri bagi masyarakat pada dewasa ini. Hal ini dapat terlihat dari berbagai macam bentuk tayangan yang disiarkan oleh stasiun televisi di setiap harinya. Dan dari bermacam-macam *genre* film yang ada, ada suatu *genre* khusus yang sering ditayangkan pada tiap hari minggu, hari libur sekolah, maupun nasional. *Genre* film tersebut tidak lain adalah berupa film bentuk *anime* dan *tokusatsu*. Kedua macam jenis film ini sekarang tidak hanya dinikmati oleh kalangan anak-anak, remaja pun banyak yang menyukai film *anime* dan *tokusatsu*. Contoh dari film animasi tersebut adalah film *Jigoku Shojou*, *Doraemon*, *Astroboy* dan masih banyak film animasi yang lainnya. Sedangkan, contoh dari film *tokusatsu* adalah *Kamen Rider Black* atau dikenal juga dengan nama Ksatria Baja Hitam dalam judul yang diputar disalah satu stasiun televisi di Indonesia, *Godzilla*, dan *Ultraman*.

Sebenarnya, kegiatan *cosplay* yang ada di Jepang tidak melulu beracuan pada bentuk *anime* dan *manga* saja. Walaupun memang pada awalnya sangat berkaitan erat dengan *anime* dan *manga*, *cosplay* Jepang semakin lama semakin berkembang. Hal ini kemudian menyebabkan *cosplay* Jepang juga memiliki referensi kepada *tokusatsu* dan *video game* di samping dari *anime* dan *manga*. Dan pada akhirnya ketiganya

inilah yang kemudian menghadirkan suatu bentuk model referensi bagi para *cosplayer* dalam rangka melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Dapat dikatakan bahwa model referensi tersebut terbagi ke dalam bentuk *following anime*, *following manga*, *following tokusatsu*, dan *following video game*.



Gambar 2.4

Para *cosplayer* Jepang yang sedang melakukan *cosplay* Naruto : berasal dari *anime*, *manga*, dan juga *video game* asal Jepang yang bercerita tentang persaudaraan ninja.

(sumber: *google image*)



Gambar 2.5

Contoh gambar *cosplay tokusatsu* yang bermaterikan Kamen Rider

(sumber: *google image*)

Agar lebih dapat dipahami bagaimana *following anime*, *following manga*, *following tokusatsu*, dan *following video game*; maka akan lebih baik jika pertama-tama membahas dulu apa itu *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game* beserta

dengan sejarah ringkas yang dimiliki secara historis. Perlu diketahui sebagai tambahan bahwa *anime* dan *manga* biasanya seolah-olah “disatukan” oleh para *cosplayer* karena memiliki beberapa kemiripan, tetapi tidak untuk *tokusatsu*. Hal ini disebabkan oleh bentukan tokoh karakter yang ada di dalam *anime* terkadang ada juga di *manga*, tetapi hal itu tidak terjadi pada *tokusatsu*.

2. 3. 1 Kehidupan Anime dan Manga di Indonesia

Kegiatan *cosplay* yang terjadi di Indonesia berjalan beriringan dengan semakin berkembangnya produksi *anime* dan *manga* Jepang yang menguasai stasiun televisi Indonesia. Banyak sekali tayangan-tayangan *anime* berbentuk dua dimensi (2D) ini semenjak tahun 1990an telah menjadi tontonan sehari-hari bagi anak-anak. Bahkan, ada beberapa orang baik dari para remaja (*teenagers*) maupun orang dewasa (*adults*) pun ikut menikmati sajian dari tayangan *anime* ini. Begitu pun halnya dengan produk *manga* Jepang yang seakan merajai dunia komik di Indonesia. Semakin hari semakin bermacam-macam *genre* dan jalan cerita yang bervariasi dari produk *manga* yang ada di Indonesia. Mulai dari awal tahun 1990an yang mana Doraemon dan Dragon Ball telah menjadi komik fenomenal pada masa itu sampai pada tahun 2000an yang menyajikan Naruto dan One Piece sebagai komik paling digemari hingga saat ini.

Berkembangnya dunia *anime* dan *manga* turut mempengaruhi aktivitas dari produk *video game* Jepang yang juga menjadi semakin dicintai di Indonesia. Ambil contoh pada game serial RPG seperti Final Fantasy – mulai dari Final Fantasy I sampai dengan XII – sebagai *video game* yang paling digemari bagi para pecinta PlayStation. Lihat juga bagaimana karakter-karakter fiktif yang ada di *video game* juga kebanyakan mengambil bahan referensi dari serial *anime* atau *manga*, contoh Naruto dan Digimon, walaupun ada beberapa *game* yang tidak menampilkan karakter dari referensi tersebut seperti Final Fantasy. Dengan kata lain, jika ada seseorang yang sangat menggemari tokoh karakter *anime* dan *manga* tertentu biasanya juga

akan melirik produk *video game*-nya. Oleh karena itu, perkembangan *video game* Jepang di Indonesia pun menjadi semarak fenomena para pecinta *anime* dan *manga*.

Apabila dilihat lagi ke latar belakang historisnya, awal pertama kali produk anime masuk ke Indonesia yakni pada akhir tahun 1970an. Adapun stasiun televisi yang menayangkan *anime* perdana tersebut adalah Televisi Republik Indonesia (TVRI). *Anime* perdana tersebut berjudul Wanpaku Omikashi Kum-Kum dan selalu ditayangkan pada pukul 17.30 WIB sore hari. Setelah penayangan perdana *anime* Wanpaku Omikashi Kum-Kum di Indonesia, kemudian mulai muncul berbagai *anime* lain yang ikut meramaikan pasar seperti Ikyu San dan Space Battleship Yamato. Penayangan *anime* pun tidak hanya melalui media televisi saja, melainkan juga dalam bentuk Video BETA dan VHS yang mulai marak di Indonesia pada tahun 1980an. Sayangnya, perkembangan produk *anime* di Indonesia yang sedang marak pada tahun itu tiba-tiba mengalami kemerosotan secara tiba-tiba. Hal ini terjadi karena dampak negatif yang diberikan oleh pembajakan (*piracy*) *video* besar-besaran pada pertengahan 1980an sehingga membuat para distributor resmi dari produk *anime* mengalami kebangkrutan.

Setelah pengalaman di masa kelam akhir tahun 1980an, *anime* seakan kemudian lahir kembali pada tahun 1990an – tepatnya tahun 1994 – melalui serial Doraemon. *Anime* Doraemon ini ditayangkan tiap hari Minggu pagi di Indonesia melalui saluran televisi swasta yang bernama Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI). Penayangan serial Doraemon ini ternyata sangat menarik perhatian anak-anak di Indonesia dan menjadi kartun dua dimensi (2D) paling digemari pada saat itu. Keberhasilan tayangan Doraemon ini di mata anak-anak Indonesia kemudian memberikan dampak positif bagi masuknya tayangan-tayangan produk *anime* lain di periode tahun itu. Setelah Doraemon, kemudian muncul *anime* lain berjudul Saint Saiya, Astro Boy, dan Dragon Ball yang mana ketiganya memiliki alur cerita yang mirip, yaitu tentang permasalahan karakter kepahlawanan (*super hero*). Belum lagi ditambah dengan masuknya juga *anime* tema kepahlawanan dengan menjadikan karakter perempuan sebagai tokoh-tokoh utama dalam serial Sailormoon yang ditujukan untuk anak-anak perempuan Indonesia. Dengan kata lain, produk *anime*

yang ada di Indonesia menjadi tidak hanya digemari oleh anak laki-laki tetapi anak perempuan pun dapat menikmatinya.

Perkembangan *anime* di Indonesia terus berlanjut mulai akhir tahun 1990an hingga saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya *anime* favorit lain berjudul Samurai X yang ditayangkan oleh stasiun Surya Citra Televisi Indonesia (SCTV) pada rentang tahun antara 1998 sampai 2000. Kemudian disusul juga dengan penayangan *anime* Pokemon di stasiun televisi Indosiar yang membuat anak-anak Indonesia menjadi sangat menggilai dunia *pocket monster* atau monster yang dapat dimasukkan ke dalam sebuah bola ajaib. Pada akhir tahun 2000an, muncul lagi sebuah *anime* yang paling fenomenal berjudul Naruto dan bercerita tentang kehidupan ninja di Jepang. Ternyata, *anime* Naruto ini tidak hanya digemari oleh anak-anak, melainkan juga orang dewasa. Maraknya kegemaran akan Naruto pun kemudian berdampak pada kegemaran akan mengoleksi segala macam produk *merchandise* seperti misalnya *action figure*, kaos (*t-shirt*), tas sekolah, dan lain sebagainya. Dengan begitu, sejalan dengan produk animasi yang ditayangkan di televisi, penjualan produk *merchandise* pun mengalami peningkatan yang begitu signifikan.

2. 3. 2 Video Game : Final Fantasy dan Dynasty Warriors

2. 3. 2. 1 Final Fantasy VII

Final Fantasy VII (FFVII) atau Fainaru Fantaji Sebun dalam kebahasaan Jepang merupakan sebuah permainan game konsol yang dirilis oleh Square-Enix pada tahun 1997 dan disutradarai oleh Yoshinori Kitase. Menurut data literatur yang ditemukan, FFVII merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki rekor penjualan paling tinggi diantara serial-serial Final Fantasy lainnya. Selain itu, FFVII juga dikenal sebagai serial game Final Fantasy pertama yang menggunakan grafik tiga dimensi baik pada karakter dan lingkungannya. Hal ini pun ditunjukkan dengan adanya tambahan Cinematic Graphic (CG) untuk bagian-bagian tertentu yang merupakan hal baru dalam dunia *game*.

Sebagai alur cerita *game*, perjalanan FFVII bermula dari seorang tokoh bernama Cloud Strife yang tergabung dalam sebuah kelompok pemberontak bernama Avalanche di kota Midgar. Dikisahkan dalam alur cerita *game* FFVII, Cloud menentang penggunaan sumber energi bumi bernama *Mako* milik sebuah perusahaan elektronik paling berkuasa yaitu Shinra Corporation. Avalanche memulai aktivitas pergerakan dengan mencoba untuk meledakkan sebuah reaktor *Mako* sampai pada akhirnya misi tersebut pun berjalan dengan sukses. Di Avalanche, Cloud bertemu dengan teman-teman seperjuangannya seperti Tifa Lockhart dan Barret Wallace. Dari sinilah inti cerita FFVII dimulai. Tentunya mereka akan bertemu lebih banyak kawan dan lawan di perjalanan mereka, dan juga mengalami suka dan duka bersama-sama.

- **Cloud Strife**

Cloud merupakan tokoh utama dari FFVII. Cloud didesain oleh Tetsuya Nomura. Dalam hal ini, Nomura awalnya mendesain Cloud berambut hitam pendek yang disisir ke belakang. Namun, Nomura kemudian merubahnya menjadi rambut pirang (*blonde*) model “jabrik” untuk menambah kesan modern dalam diri Cloud. Dikisahkan, Cloud memiliki rahasia masa lalu kelam yang disembunyikan sehingga terkadang terasa menyebalkan bagi orang-orang disekitarnya. Namun, hal itulah yang menurut Nomura menarik, yaitu tentang sisi manusia seorang pahlawan dalam diri Cloud. Sebagai penambah kesan karakter pahlawan dalam diri Cloud, Nomura menambahkan sebuah senjata (*armor*) berupa pedang raksasa bernama *Buster Sword*. Sedangkan, teknik atau keahlian khusus terkuat dalam karakter Cloud adalah “Omnislash” yang di dalam *game* FFVII dapat diperoleh melalui Battle Area di Gold Saucer.

Cloud berhasil menyanggah beberapa predikat di seluruh dunia. Dia berada di urutan ketujuh dalam “Top 10: List of Videogame Characters” pada tahun 2005. Lalu, posisi tiga pun diberikan oleh IGN untuk karakter Cloud dalam “Top 25 Final Fantasy Characters” serta berbagai predikat terhormat lainnya. Menurut situs IGN, Cloud merupakan *trend-setter* bagi para karakter utama pada serial RPG. Rambut pirang jabrik serta pedang besarnya menjadi

ikon dalam dunia RPG. Sedangkan pada majalah Dengeki Playstation, Cloud dinobatkan sebagai *best character of all time* pada kategori retro. Cloud juga sering difavoritkan pada kontes *Character Battle* yang sering diadakan oleh situs GameFaqs setiap tahunnya.

2.3.2.2 Final Fantasy X

Final Fantasy X (FFX) merupakan serial Final Fantasy pertama yang dibuat khusus untuk konsol *game* generasi kedua milik Sony yaitu PlayStation 2. FFX juga merupakan serial Final Fantasy pertama yang memiliki fitur “*voice acting*” yang mana kemudian memungkinkan karakter-karakternya dapat mengeluarkan suara untuk berbicara. Dalam serial FFX, ada pula penambahan nuansa musik yang makin dimaksimalkan. Dengan kata lain, secara garis besar FFX adalah serial Final Fantasy yang mempunyai lompatan sangat besar apabila dibandingkan dengan serial-serial sebelumnya.

Ketika dirilis pada tahun 2001, FFX langsung mendapatkan penjualan sebanyak 1,4 juta kopi dalam waktu empat hari saja di Jepang. Penjualan ini pun kemudian mengalahkan serial FFVII dan FFIIX jika diperbandingkan dalam sebuah periode waktu yang sama. Pada tahun 2003, FF X mendapatkan penghargaan “*Outstanding Achievement in Animation*” dan “*Console Role-Playing Game of the Year*” dalam Interactive Achievement Awards edisi keenam. Selain itu, FFX juga mendapatkan sambutan yang sangat hangat dari media yang mana rata-rata memberikan nilai hampir sempurna.

Sebagai alur cerita, FFX mengambil *setting* pada dunia yang bernama Spira. Dalam hal ini, Spira dikisahkan seperti layaknya negara-negara di Asia Tenggara, Jepang, dan Hawaii. Dalam Spira, ada bermacam-macam ras makhluk hidup yang tinggal di dunia tersebut. Ada ras *Al-Bhed* yang seperti manusia dengan bahasa unik namun mempunyai kepintaran lebih dalam hal teknologi. Lalu, ada ras *Guado* yang mempunyai jari panjang namun agak mirip dengan manusia dengan penambahan kelebihan dalam soal magis (*magic*). Selain itu, ada juga ras *Ronso* yang berbentuk

singa namun memiliki tanduk dan berkaki dua yang mempunyai kekuatan fisik tinggi. Yang terakhir adalah ras *Hypello* yang mempunyai bentuk seperti katak.

- **Yuna Braska**

Yuna merupakan seorang anak dari “High Summoner Braska” dengan seorang wanita Al Bhed yang merupakan adik dari Cid, pemimpin ras *Al Bhed* sekaligus ayah dari Rikku. Hal ini menjadikan Yuna sebagai sepupu dari Rikku, serta membuatnya mengidap *heterochromia*, yaitu kelainan warna bola mata yang mana warna mata yang satu berbeda dengan warna yang lain. Warna hijau di mata kanannya mirip dengan warna mata hijau yang menjadi karakteristik suku ras *Al Bhed*.

Yuna digambarkan sebagai seorang perempuan anggun yang sopan dan kalem, serta selalu menempatkan kepentingan orang lain di atas kepentingan dirinya sendiri. Yuna sangat percaya akan ajaran *Yevon* dan bersedia untuk memikul tanggung jawab dengan mengalahkan Sin meskipun mengetahui resikonya. Akibatnya, Yuna selalu menyembunyikan rasa takut dan depresi yang ia alami dari orang-orang di sekitarnya.

- **Rikku**

Rikku merupakan putri kandung dari Cid yang merupakan pemimpin ras *Al Bhed*. Rikku memiliki sifat yang periang, enerjik, dan sangat bersemangat. Dia juga sering menjadi pemecah keheningan yang terjadi di dalam kelompoknya karena kecenderungan sifatnya yang cerewet. Meskipun sebenarnya menyimpan kekhawatiran yang cukup tinggi akan jalan dan tujuan hidupnya, Rikku selalu berusaha untuk tetap tampil ceria di depan semua orang. Pada saat-saat tertentu, Rikku terkadang menampilkan rasa iri yang cukup tinggi pada orang-orang yang sudah memiliki tujuan hidup. Ketika hal ini terjadi, Yuna meyakinkannya bahwa pada suatu saat, semua orang akan mengetahui arti dan tujuan hidup mereka masing-masing.

2. 3. 2. 3 Final Fantasy Versus XIII

Pertama kali ditunjukkan ke publik dalam sebuah *event* E3 di tahun 2006, Final Fantasy Versus XIII merupakan *game* kedua proyek Fabula Nova Crystallis. Ada pun pengembangan *game* ini dimulai sejak tahun 2003. Tetsuya Nomura yang menjadi sutradara kemudian memulai proyek *game* ini pada tahun 2005 yang tentunya dengan bantuan teknologi terbaru milik Square-Enix yang dinamakan dengan Crystal Tools. Menurut Nomura, Versus dibuat berlawanan arah dengan serial-serial Final Fantasy sebelumnya. Adapun arti Versus berasal dari bahasa latin berupa “perubahan” yang merupakan kunci dari konsep *game*-nya itu sendiri. Versus memberikan sebuah nuansa yang gelap, dewasa, dan juga merupakan serial Final Fantasy pertama yang menampilkan kekerasan dengan banyak cipratan darah.

Sama halnya dengan serial FFXIII, *background* Versus akan berkuat di seputar mitologi Fabula Nova Crystallis. Akan tetapi, Versus tidak memiliki *setting* di dunia yang sama seperti FFXIII. *Game* ini akan mengajak para *player* untuk merasakan pengalaman yang belum pernah mereka temui di judul-judul Final Fantasy sebelumnya. Selain itu, Versus akan menyajikan banyak sekali *action* namun tetap dengan nilai elemen-elemen klasik dari Final Fantasy.

Sebagai alur, kristal merupakan inti dari cerita Versus. Adapun karakter utamanya bernama Noctis. Dikisahkan, Noctis menjadi salah satu anggota kerajaan pemegang kristal terakhir yang merupakan sumber kekuatan dari negaranya. Berkat kristal, negara ini tumbuh maju pesat dari negara-negara lain yang disebut dengan *outer worlds*. Agar tidak ada campur tangan dari negara-negara tetangga, negara Noctis mengisolasi seluruh wilayahnya dan *Magic Order* bertugas untuk melawan berbagai bentuk invasi ke kerajaan. Perang untuk memperebutkan kristal terakhir ini merupakan pembukaan dari babak terbaru di dunia Versus.

Beberapa plot cerita dari Versus mengambil referensi dari novel fiksi berjudul Hamlet karya Shakespeare. Dalam hal ini, Versus menggunakan tema utama *bounds* (batas) dan bagaimana implikasinya terhadap para karakter. Setiap karakter memiliki kisah tragisnya masing-masing baik di awal maupun akhir cerita, yang mana kata kunci dari Versus yaitu kesengsaraan (*misery*). Selain itu, kata kunci dari desain

pakaian para karakter dalam Versus yaitu “Jet-black” yang mana hal itu dapat dilihat dari banyaknya *scene* yang secara penuh menampilkan desain ini.

- **Noctis Lucis Caelum**

Noctis merupakan tokoh protagonis utama dari Final Fantasy Versus XIII. Karakter ini dipercaya sebagai seorang *tragic hero*, seperti halnya Hamlet. Nama Noctis berasal dari bahasa latin yang berarti “Light of the Night Sky” atau cahaya dari langit malam. Noctis adalah seorang pangeran keturunan terakhir dari kerajaan yang menjadi penjaga kristal. Dia pun tidak akan segan-segan menggunakan kekerasan untuk mengusir para penyusup yang berniat mencuri kristal di dalam kerajaannya. Dalam sebuah *trailer*, diperlihatkan bahwa Noctis dapat menggunakan bermacam-macam jenis senjata mulai dari pedang sampai tombak dengan jumlah yang banyak sekaligus. Kemampuan ini tentunya disebabkan oleh kekuatan kristal juga. Ketika Noctis sedang menggunakan kemampuannya, warna mata dan rambutnya akan berubah.

Nomura juga memberitahukan kalau kepribadian Noctis akan sangat berbeda dengan tokoh-tokoh utama dalam Final Fantasy sebelumnya. Noctis tidak banyak bergaul dan oleh karena itulah dia terbilang pemalu. Dengan kekuatan kristal yang ia miliki, Noctis berpikir bahwa ia cukup kuat untuk melawan serangan dari Nifiheim. Akan tetapi, Noctis belum mengetahui bahwa sesungguhnya dia tidak sekuat yang diperkirakan.

Noctis mempunyai kemampuan khusus lain yaitu bisa melihat cahaya dari orang-orang yang telah meninggal. Akan tetapi, dia enggan untuk menceritakannya karena hal itu akan membawanya ke dalam kenangan-kenangan buruk dalam kehidupannya. Noctis mempunyai sebuah cincin yang terpasang di tangan kanannya, dan katanya benda ini punya peranan penting dalam ceritanya.

Pada masa-masa awal pengembangannya, Noctis memiliki rambut hitam lebat dan berpakaian kulit dari atas sampai bawah. Lalu, Nomura mendesain ulang karakter ini mulai dengan memangkas rambut, bentuk wajah,

dan pakaiannya. Desain pakaiannya lebih bergaya ala militer dengan kaus bermotif yang ditutupi baju ala militer namun dengan lengan yang pendek, celana sedang, sepasang sepatu dengan fitur *red glow* di bagian alasnya, serta tidak lupa sebuah sarung tangan di tangan kirinya.

2. 3. 2. 4 Dynasty Warriors 7

Dynasty Warriors 7 atau Shin Sangoku Musou dalam kebahasaan Jepang merupakan sebuah *game* PlayStation 3 yang diproduksi oleh Tecmo Koei. Serial Dynasty Warriors 7 sudah dilengkapi dengan teknologi tiga dimensi sehingga membuat *game* tersebut terasa lebih nyata bagi para pelaku (*gamers*) yang memainkannya. Sebagai alur, *game* ini menceritakan tentang para pejuang “Zaman Tiga Kerajaan” di China yang direferensi dari sebuah novel fiksi “Romance of the Three Kingdoms” karangan Luo Guanzhong.

- **Sima Shi**

Sima Shi yang mempunyai nama lain Ziyuan adalah pejabat tinggi pemerintahan kerajaan Cao Wei pada Zaman Tiga Negara, yang mana dia sebenarnya pemegang penuh kekuatan pemerintahan. Pada tahun 249, Sima Shi membantu ayahnya yang bernama Sima Yi dalam menggulingkan tangan kanan kaisar, yaitu Cao Fang. Dikisahkan, klan Sima menjadi pengendali tertinggi di kerajaan. Oleh karena itu, Sima Shi mewarisi otorita setelah kematian ayahnya pada tahun 251. Sima Shi mengatur suatu pegangan yang ketat pada lingkungan politik sewaktu kaisar Cao Fang dianggap melakukan aksi perlawanan pada tahun 254. Dia menggantikan Cao Fang dengan sepupunya yang bernama Cao Mao. Pada tahun 255, Sima Shi meninggal dan kemudian digantikan oleh adiknya yang bernama Sima Zhao yang pada akhirnya mendirikan Dinasti Jin.

- **Wang Yuanji**

Wang Yuanji adalah seorang istri dari Sima Zhao dalam negara Cao Wei selama periode “Three Kingdoms”. Dia juga merupakan seorang ibu dari Sima Yan yang menjadi penerus pendiri kerajaan Dinasti Jin.

2. 4 SEJARAH UMUM COSPLAY

Secara garis besar, *cosplay* merupakan salah satu jenis seni performa (*art performance*) yang mana para pelakunya – maksudnya *cosplayer* – memakai kostum bersama dengan aksesoris pendukungnya dalam rangka merepresentasikan suatu bentuk karakter atau ide yang diartikulasikan secara spesifik. Bentuk karakternya seringkali tergambarkan melalui fiksi populer di Jepang, walaupun pada *trends* sebelumnya termasuk juga ke dalam kartun dan fiksi ilmiah Amerika. Dan biasanya, pengambilan sumber karakter favorit terletak pada *anime*, *manga*, *tokusatsu*, novel grafis (*graphic novel*), *video games*, *hentai* dan film yang bertemakan sebuah fantasi yang fiktif.

Apabila dirunut secara historis, kehadiran kegiatan peragaan kostum *cosplay* sebenarnya tidak berawal dari negara yang selama ini diakui kebanyakan orang sebagai negara kelahirannya, yaitu Jepang. Peragaan kostum *cosplay* bukan pula terlahir dari kawasan negara-negara Asia Timur dan sekitarnya, tetapi malahan memulai perjalanan panjang keeksisannya dari kawasan negara adikuasa di dunia Barat, yaitu Amerika Serikat. Fakta yang cukup mengagetkan ini kemudian seakan membuyarkan kebanyakan anggapan orang bahwa kegiatan *cosplay* begitu identik dengan Jepang sebagai awal tanah kelahirannya.

Popularitas *cosplay* di Jepang-lah yang mana kemudian memunculkan kesalahpahaman bahwa pesta kostum dan performa *cosplay* tersebut merupakan suatu spesifikasi hobi yang berasal dari Jepang ataupun Asia. Peristilahan *cosplay*, menurut orang Jepang, justru menjelaskan fenomena yang terlihat di Amerika. Apabila dilihat dari asal muasal katanya saja, kata *cosplay* tidak berasal dari huruf-huruf atau kata-kata yang terlahir dalam kebahasaan Jepang. Akan tetapi, *cosplay* merupakan gabungan dari dua buah kata dalam bahasa Inggris yang berarti *costume* and *play* yang apabila digabungkan artinya menjadi memainkan kostum. Dengan ini terlihat jelas bahwa dari asal muasal tata bahasanya saja, *cosplay* sebenarnya telah menjadi suatu bentuk istilah yang sangat kental akan bahasa Inggris yang memang digunakan bertahun-tahun lamanya oleh negara-negara di dunia barat (khususnya

Inggris dan Amerika Serikat). Selama hampir lima puluh tahun lamanya, penggunaan kostum pun telah menyebar dan berlanjut pada pertumbuhan popularitasnya di Amerika Utara dan Eropa. Bahkan belakangan ini sempat merambah ke Amerika Selatan hingga ke Australia.

Di belahan dunia Barat, *cosplay* pada awalnya menggunakan konsep kostum fiksi ilmiah (*science fiction*) dan cerita-cerita fiksi sejarah (*historical fantasy*) yang dikatakan sebagai bentuk perlawanan dari versi animasinya. Para *cosplayer* dari Barat seakan lebih terbiasa untuk membuat ulang dan juga memerankan karakter dalam serial bertemakan *live-action* seperti misalnya Star Trek, Star Wars, Doctor Who, The Lord of the Rings, dan Harry Potter dibandingkan dengan para *cosplayer* Jepang. Pada dasarnya, serial animasi-lah yang menjadi dasar utama bagi seluruh penciptaan suatu bentuk dari kreasi kostum. Selain itu, para *cosplayer* Barat pun terkadang juga memasukkan unsur-unsur yang melingkupi permasalahan subkultur lokal, baik sebagai apresiasinya terhadap kampung halaman maupun hanya untuk sekedar hobi (*interest*). Seperti halnya pada seorang *cosplayer* yang juga menyukai hal-hal identik dengan sejarah, setidaknya dia akan memasukkan sedikit unsur pakaian dengan gaya abad Renaissance atau kostum perang sipil *pasca* Perang Dunia I.

Seiring dengan berjalannya waktu, dewasa ini banyak ditemui para *cosplayer* yang kemudian beralih ke arah tipikal para pecinta *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video games*. Dan hal inilah yang kemudian meningkatkan popularitas *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video games* itu sendiri yang memang kebanyakan diproduksi oleh Jepang. Meningkatnya popularitas *anime* di luar Asia selama akhir tahun 1990-an kemudian memicu peningkatan pada para *cosplayer* Barat yang tertarik memerankan karakter-karakter dari Negeri Sakura tersebut. Para pecinta *anime* di Barat pun semakin bertambah. Mereka berkompetisi dengan para *cosplayer* berkarakter *science fiction*, komik, dan *historical fantasy* dalam sebuah festival setiap tahunnya. Pada festival semacam inilah, para *cosplayer* kemudian saling bertemu dan melepas lelah dari setiap profesi kerja sehari-hari. Di samping itu, mereka juga saling mengambil foto, menukar nomor kontak, dan bertanding dalam kontes kostum terbaik.

Sebenarnya, selain berasal dari terminologi yang terciptakan dalam bahasa Inggris, *cosplay* juga memiliki terminologi lain dalam bahasa Jepang. Terminologi tersebut ialah *kosupure* (コスプレ) yang mana tidak lain memang menjadi bentuk perluasan dari term bahasa Inggris itu sendiri, yaitu *costume* dan *play*. Dalam hal ini, *costume* menjadi *kosu* (コス) sedangkan *play* menjadi *pure* (プレ). Pengembangan terminologi ke dalam bahasa Jepang tersebut awalnya ditenggarai oleh seorang pengelola Japanese Studio Hard yang bernama Nobuyuki Takahashi saat sedang melakukan kunjungan ke Los Angeles Science Fiction Worldcon pada tahun 1984. Pada waktu itu, dia terlihat terkesan dengan berbagai macam bentuk tampilan kostum yang ada sehingga kemudian memuat laporannya dalam majalah fiksi ilmiah Jepang. Selain itu juga, Takahashi juga memberikan pernyataan tentang terminologi yang terbagi atas dua pasangan dua kata dalam bahasa Jepang yaitu *kosu* dan *pure* yang mana kemudian menjadi *kosupure* atau *cosplay*.

2. 4. 1 Hadirnya Kegiatan Cosplay di Jepang

Awal mulanya sejak paruh kedua pada tahun 1960an, para penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Perlu diketahui sedikit bahwa maksud dari fiksi ilmiah disini merupakan suatu bentuk fiksi spekulatif yang terutama membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat dan para individual. Batasan dari *genre*⁸ ini tidak pernah diterangkan dengan jelas, dan garis pembatas antara *sub genre*-nya tidaklah tetap. Banyak yang membuat singkatan kata fiksi ilmiah kemudian menjadi *sci-fi* (bahasa Inggris: *science fiction*) atau SF. Contoh-contoh fiksi ilmiah yang terkenal seperti misalnya Frankenstein, karya-karya penulis Perancis Jules Verne, lalu Star

⁸ *Genre* dapat dikatakan sebagai istilah serapan lain untuk ragam yang mana berupa pembagian suatu bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Biasanya dalam semua jenis seni, *genre* adalah suatu kategorisasi tanpa ada batas-batas yang jelas. Sebagai contoh misal *genre* musik yang memiliki pemahaman sebagai pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain.

Trek, Star Wars, dan Kiteretsu Daihyakka. Para peserta konvensi ini mengenakan kostum persis sama seperti yang dikenakan oleh tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti misalnya pada film Star Trek. Dengan kata lain, budaya Amerika Serikat sebenarnya sejak dulu telah mengenal bentuk-bentuk pesta topeng atau disebut dengan *masquerade*. Hal itu terlihat secara jelas seperti pada perayaan Halloween dan Paskah yang mana kebanyakan masyarakat Amerika merayakannya dalam bentuk pesta topeng dan kostum.

Kemudian tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah yang berawal di kawasan Amerika Serikat sampai ke timur jauh yaitu Jepang pada dekade 1970an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Peragaan kostum yang kemudian diberi nama *cosplay* pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa, Jepang, dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai yang ke-17. Seorang kritikus fiksi ilmiah yang bernama Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs yang notabene merupakan pembuat cerita Tarzan (sebuah film yang sampai sekarang masih digemari orang banyak). Dalam konvensi ini, Mari Kotani tidak hanya sekedar menghadiri acara Nihon SF Taikai tetapi juga sambil ber-*cosplay* atau melakukan kegiatan *cosplay*. Maksudnya, Kotani memakai kostum karakter yang sama persis dengan tokoh yang telah disebutkan. Di samping Kotani, ada lagi seorang direktur perusahaan animasi Gainax yang bernama Yasuhiro Takeda juga melakukan kegiatan *cosplay* dengan memakai kostum tokoh karakter Star Wars.

Pada waktu itu, para peserta konvensi yang hadir menyangka bahwa Mari Kotani mengenakan kostum tokoh *manga Triton of the Sea* karya Osamu Tezuka⁹,

⁹ Sebagai tambahan saja, Dr. Osamu Tezuka adalah seorang mangaka dan animator Jepang yang dikenal sebagai pencipta tokoh Atom Boy atau Astro Boy. Tezuka sering disebut sebagai "bapak manga" berkat karyanya yang sangat banyak. Dia dianggap sebagai seorang pionir dalam teknik dan genre-genre manga. Gaya "mata besar" yang sering ditemukan dalam tokoh-tokoh manga adalah hasil ciptaan Tezuka, yang mendasarkannya pada kartun-kartun pada masa itu, seperti Betty Boop dan Miki Tikus. Mengawali karier sebagai seorang dokter, Tezuka kemudian beralih menggambar manga. Sepanjang kariernya, Tezuka telah menghasilkan lebih dari 700 manga dalam sekitar 170.000 halaman. Tezuka juga mendirikan studio animasi Mushi Pro, yang merupakan pionir animasi TV di Jepang.

dan bukannya salah satu tokoh dari *A Fighting Man of Mars*. Walaupun memang sedang terjadi sedikit kesalahpahaman, Kotani sendiri sebenarnya tidak begitu berusaha keras untuk membantahnya. Dan hingga pada akhirnya, media massa kemudian sering menuliskan bahwa kostum *Triton of the Sea* sebagai kostum *Cosplay* pertama yang dikenakan di Jepang.

Dengan berawal dari fakta sejarah tersebut, kontes *cosplay* kemudian berlanjut dijadikan sebagai suatu bentuk acara rutin dan tetap semenjak acara Nihon SF Taikai yang ke-19 pada tahun 1980. Dari sini terlihat begitu banyak peserta yang mengenakan kostum berbagai macam tokoh yang ada seperti Superman, Atom Boy (nama lain dari Astro Boy), tokoh dalam Toki o Kakeru Shojo dan juga di film Virus. Selain di Comic Market, acara *cosplay* menjadi semakin sering diadakan selain dalam acara pameran *dojinshi*¹⁰ juga pada pertemuan untuk para penggemar fiksi ilmiah di Jepang.

Majalah *anime* di Jepang sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang acara *cosplay* di pameran dan penjualan terbitan *dojinshi*. Liputan besar-besaran pertama kali dilakukan majalah Fanroad edisi perdana yang tercetak pada bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya sekelompok anak muda yang disebut dengan nama *tominoko-zoku* sedang melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* di kawasan Harajuku, yaitu mengenakan kostum baju bergerak Gundam. Kelompok *tominoko-zoku* ini kemudian dikabarkan muncul sebagai tandingan bagi kelompok *takenoko-zoku* yang dikatakan sebagai kumpulan anak-anak muda berpakaian aneh yang pada waktu itu ikut meramaikan kawasan Harajuku. Dan perlu diketahui bahwa istilah *tominoko-zoku* diambil dari nama sutradara film *anime* Gundam, yaitu Yoshiyuki Tomino. Selain itu, *tominoko-zoku* juga merupakan sebuah istilah yang dikatakan sebagai bentuk parodi dari istilah *takenoko-zoku*.

¹⁰ *Doujinshi* adalah sebutan bagi *manga* yang dibuat oleh *fans manga* tersebut yang memiliki alur cerita atau *ending* yang berbeda dari *manga* aslinya. Para fans ini biasa mendistribusikannya dari tangan ke tangan, dijual secara indie di toko *doujinshi*, atau mengikuti konvensi akbar *doujinshi* yang biasa disebut Comiket.

Beragam foto para peserta *cosplay* yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut dimuat. Walaupun sebenarnya artikel tentang *tominoko-zoku* hanya dimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan *cosplay* sebagai istilah yang umum di kalangan para penggemar *anime*.

Sebelum istilah *cosplay* digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering kali melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara Mami No RADI-karu Communication yang disiarkan antara lain oleh Radio Tokai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes performa *cosplay*. Dari tahun 1989 hingga 1995, TV Asahi menayangkan peringkat (*ranking*) kostum *cosplay* yang sedang populer dalam acara Hanakin Data Land.

Sekitar tahun 1985, performa *cosplay* semakin meluas di Jepang. Hal ini dikarenakan oleh performa *cosplay* telah menjadi sesuatu hal yang semakin mudah untuk dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh Kapten Tsubasa sedang populer, dan hanya dengan kaos (*t-shirt*) pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Kemudian, peragaan kostum dan performa *Cosplay* dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (*kamera-kozo*) yang senang memotret kegiatan performa *cosplay*.

Pada kisaran tahun 1990 sampai dengan hingga saat ini, kegiatan performa *cosplay* di Jepang pun semakin merebak kepopuleritasannya. Di kisaran masa-masa ini, sudah mulai banyak media massa yang ikut terlibat aktif dalam berbagai macam kegiatan dari dunia performa *cosplay* tersebut. Apabila ditambah lagi dengan semakin berkembangnya kecanggihan teknologi komunikasi, media massa pun semakin mudah memberi akses bagi para penggemar peragaan kostum dan performa *cosplay* yang ada di Jepang. Bentuk media massa tersebut yaitu berupa internet, film (*movie*), saluran televisi, dan juga majalah (*magazine*).

Sebagai tambahan untuk permasalahan majalah, salah satu produsen yang paling gencar dalam menyemarakkan kegiatan performa *cosplay* memang berasal dari negara Jepang. Di Jepang, ada dua bentuk majalah paling populer yang berisikan

berbagai macam berita tentang *cosplay*. Dua majalah *cosplay* yang begitu populer di Jepang tersebut adalah Cosmode (コスモード) dan Dengeki Layers (電撃Layers).

Khusus untuk Cosmode, majalah tersebut dianggap sebagai salah satu media pasar *cosplay* paling besar dibandingkan dengan yang lainnya. Hal itu pun telah ditunjukkan dengan pembuatan versi Bahasa Inggris untuk majalah Cosmode karena permintaan dari banyak penggemar *cosplay* di negara-negara lain di luar Jepang. Bagi para penggemar *cosplay* di Indonesia yang ingin mengkonsumsinya, ada pun kisaran harga majalah Cosmode kurang lebih sebesar Rp 250.000-an, sedangkan untuk Dengeki Layers adalah Rp 150.000-an.



Gambar 2.6

Contoh majalah Cosmode
(sumber: google image)

2. 4. 2 Kilas Balik Kegiatan Cosplay di Indonesia

Sebenarnya, tidak ditemukan data-data literatur konkret yang memberi pembabaran dengan jelas mengenai sejarah berlangsungnya kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* di Indonesia. Hal ini pun dibuktikan dengan tidak ditemukannya buku-buku, catatan-catatan sejarah, artikel-artikel, sampai pada

informasi-informasi internet yang dapat menjelaskan secara spesifik berkenaan dengan fenomena kegiatan *cosplay* tersebut.

Apabila memang ada info-info data dari beberapa literatur tersebut, itu pun hanya berupa kepingan-kepingan data kecil yang dikhawatirkan kurang dapat dipercaya nilai validitasnya dan juga tidak sah nilai kebenaran yang terkandung di dalamnya. Dengan kata lain, kegiatan *cosplay* di Indonesia seolah belum terjamah sama sekali literatur sejarahnya. Oleh karena alasan itulah, segala macam perihal yang membahas tentang keberlangsungan kegiatan *cosplay* dari awal masuk di Indonesia sampai dengan sekarang ini hanya bisa dirangkai melalui penggalan-penggalan pengalaman langsung dari para pihak *cosplayer*-nya itu sendiri.

Berkenaan dengan permasalahan kapan tepatnya pertama kali kegiatan *cosplay* mulai merambah masuk ke Indonesia, hal ini pun dapat dikatakan masih bersifat agak rancu. Kerancuan tersebut dikarenakan oleh sekian banyaknya versi yang diketahui oleh para *cosplayer* sebagai sumber sejarah akan hal tersebut. Ada beberapa *cosplayer* yang mengatakan bahwa kegiatan *cosplay* di Indonesia mulai masuk pada periode tahun 2000an, tetapi ada juga yang bersikeras bahwa kegiatan tersebut bahkan sudah masuk sebelum tahun 2000an, yaitu pada kisaran tahun 1997 lebih tepatnya. Perbedaan-perbedaan versi ini agak terdengar membingungkan, apalagi ditambah dengan kenyataan bahwa tidak ada data-data literatur sejarah yang dapat mendukung dan memberikan jawaban atas informasi tersebut. Oleh karena hal itulah, kemudian timbul masalah baru lagi yang lebih rumit dalam merencanakan justifikasi mengenai kapan pertama kalinya performa *cosplay* mulai masuk di Indonesia. Masalah tersebut terletak pada keberadaan dari banyaknya versi sejarah performa *cosplay* dari para *cosplayer*-nya sendiri.

Kerancuan yang berkenaan dengan kesejarahan dunia *cosplay* di Indonesia pada akhirnya menemui titik terang pada saat kemunculan dari seorang informan yang tidak lain adalah *cosplayer* aktif bernama Jessica. Dalam hal ini, Jessica yang tergabung dalam sebuah komunitas *cosplay* bernama Endiru Team dapat memberikan banyak sekali kepingan-kepingan kenangan seputar kegiatan *cosplay* di Indonesia dari awal mula masuk sampai dengan sekarang ini. Penting untuk menilai lebih

informasi dari Jessica karena dia sendiri adalah seorang wanita yang sudah menjalankan kehidupan *cosplayer*-nya sejak tahun 1998. Dengan kata lain, segala informasi yang telah diberikan oleh Jessica akan menjadi penuntun penting dalam hal mengupas dan mendalami satu per satu kesejarahan kegiatan *cosplay* yang sebelumnya masih bersifat agak rancu.

Menurut Jessica, kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* di Indonesia sebenarnya memang telah ada semenjak tahun 1990an, yang lebih tepatnya yaitu di akhir tahun 1997. Pada saat itu, kegiatan *cosplay* masih dilakukan dengan cara perseorangan, dan belum pada tahap komuniti. Maksudnya, para *cosplayer* di masa ini memeragakan kostum dan performa *cosplay* mereka secara sendiri-sendiri atau dengan kata lain berjalan secara individual saja. Pada masa ini, belum ada suatu bentukan komuniti yang terdiri dari beberapa *cosplayer* dalam membuat peragaan kostum dan performa *cosplay* secara bersama-sama. Kegiatan *cosplay* yang seolah masih berjalan sendiri-sendiri ini pun juga dialami oleh Jessica yang pada saat itu memang kesulitan dalam mencari rekan dalam mendalami *interest*-nya tersebut:

“Di tahun awal-awal cosplay masuk ke Indonesia, cosplayer-nya masih dikit banget. Dan gara-gara alasan itu juga makanya cosplayer pun kalau ber-cosplay jadi sendiri-sendiri, belum ada yang bikin kelompok tertentu gitu. Sulit di masa itu buat nyari partner bermain cosplay, makanya gue juga awalnya jadi main sendiri-sendiri aja.”

Selain dari kegiatan *cosplay* yang dapat dikatakan masih berjalan secara individual, Jessica pun menambahkan bahwa di tahun 1990an para *cosplayer* seolah-olah masih merasa malu dalam menunjukkan kegemaran *cosplay* mereka di depan publik:

“Di masa itu, cosplayer-cosplayer yang mulai main cosplay kelihatannya masih agak malu di depan publik. Maksudnya, mereka kayak main dengan cara diam-diam dan tidak terlalu nunjukkin kegemaran cosplay-nya. Menurut gue sih, itu karena memang cosplayer-cosplayer yang berani nampilin cosplay mereka di depan umum juga masih sedikit banget. Makanya, cosplayer-cosplayer lain pun jadinya kayak ikutan malu-malu kucing juga.”

Apabila menilik pada kutipan-kutipan informasi dari Jessica berkenaan dengan masuknya kegiatan *cosplay* di Indonesia pada masa-masa awal, terlihat beberapa fenomena yang menarik untuk dipahami. Fenomena pertama yang harus diperhatikan adalah pada permasalahan *cosplayer* yang belum membentuk sebuah komunitas dalam rangka menjalani *interest* mereka masing-masing agar tercapai tujuan bersama dalam hal peragaan kostum dan performa *cosplay*. Dalam hal ini, mereka seolah-olah menampilkan peragaan kostum dan performa *cosplay* dengan cara sendiri-sendiri saja. Mereka seolah “menghadirkan kembali” karakter-karakter pada tokoh fiktif yang memang disesuaikan dari *interest* masing-masing individu. Hal ini pun ditunjukkan melalui fakta bahwa Jessica menampilkan peragaan kostum dan performa *cosplay* yang dilakukan tanpa adanya seorang rekan bermain walaupun memang sudah ada beberapa *cosplayer* lain yang juga ikut terlibat di masa itu. Dengan kata lain, kegiatan *cosplay* di tahun 1997an itu belum mengenal kata peristilahan permainan dalam bentuk sebuah komunitas.

Fenomena kedua berkenaan dengan sikap yang seakan masih malu-malu kucing¹¹ dari para *cosplayer* dalam hal memeragakan kostum dan performa *cosplay* di masa awal-awal masuknya ke Indonesia. Sikap yang masih malu-malu kucing dalam menunjukkan kegemaran akan kegiatan *cosplay* mereka pun ditenggarai oleh jumlah para penggemar yang kemudian menjadi seorang *cosplayer* terbilang masih sedikit. Hal ini pun kemudian berimplikasi pada kurangnya terlihatnya kegiatan *cosplay* yang di depan publik karena dikhawatirkan akan memunculkan anggapan-anggapan miring dan negatif dari masyarakat sekitar. Argumentasi ini dapat dipahami melalui kepingan informasi lain dari Jessica yang mengatakan bahwa:

“Di tahun itu, cosplayer masih dianggap sebagai orang-orang aneh sama masyarakat sekitar. Gue bisa tahu mereka berpikiran negatif dari mimik-mimik muka yang sering ditampilin di mukanya saat ketemu gue dan cosplayer lain waktu lagi pakai kostum-kostum cosplay. Dan ini bisa jadi alasan makanya dulu kita (para cosplayer) nggak terlalu show off di depan publik.”

¹¹ Malu-malu kucing merupakan salah satu ungkapan bersifat kiasan. Malu-malu kucing dapat diartikan juga sebagai tingkah laku seseorang yang mana merepresentasikan sebuah kondisi malu tetapi mau.

Menjelang masuk di awal abad dua puluh satu, yakni sekitar tahun 2000an, mulai muncul beberapa fakta baru dari fenomena kegiatan *cosplay* di Indonesia yang agak berbeda seperti pada tahun 1997an. Pada kisaran tahun 2002, banyak masyarakat Jakarta yang menganggap kegiatan *cosplay* sebagai suatu kegiatan yang mulai menarik perhatian, baik itu bersifat positif dengan mengapresiasikannya maupun negatif dengan mengolok-oloknya. Walaupun terkadang tetap masih dianggap sebagai suatu bentuk kegiatan yang tergolong aneh, masyarakat Jakarta paling tidak sudah mulai mengenal fenomena kegiatan *cosplay* dengan baik. Seperti misalnya berkenaan dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai “apa itu *cosplay*?”, “siapa saja para pelaku *cosplay*?”, atau “bentuk kegiatan macam apakah peragaan kostum dan performa *cosplay* itu?” sudah dapat diketahui jawabannya – walaupun tidak terlalu mendalam – oleh masyarakat sekitar. Hal ini berbeda dengan pada anggapan awal masyarakat kebanyakan yang menilai para *cosplayer* sebagai orang-orang yang berkelakuan *freak*¹².

Pada masa tahun 2000an ini, kegiatan *cosplay* berangsur-angsur mulai naik pamor di kalangan masyarakat yang ada di seantero Jakarta. Walaupun tidak semua masyarakat dapat mengapresiasi kegiatan tersebut, tetapi mulai ada beberapa kalangan yang sangat tertarik untuk mulai memahami kegiatan *cosplay* dengan lebih jauh lagi. Pernyataan ini pun semakin dikuatkan dengan digelarnya sebuah acara atau *festival event* yang pertama kali hadir di Jakarta pada tahun 2004 sebagai wujud apresiasi terhadap para penggemar kegiatan *cosplay*. *Festival event* yang dimaksud bernama Animonster Sound, yang tidak lain merupakan salah satu bentuk *festival event jepangan* yang disponsori oleh majalah Animonster. Ada pun Animonster itu sendiri merupakan sebuah majalah terbitan Indonesia yang bertajuk dan berisikan tentang kegemaran (*interest*) terhadap produk-produk *anime*, *manga*, dan *video game* asal Jepang. Keterlibatan majalah Animonster dalam hal kegiatan *cosplay* di

¹² Kata *freak* sebenarnya memiliki cakupan makna yang cukup luas. Akan tetapi, maksud dari *freak* di sini adalah sebuah kata Bahasa Inggris yang berarti sebuah perilaku tidak lazim pada diri seseorang. Makna dari kata *freak* tidak langsung dapat dinilai sebagai sesuatu yang absolut bersifat negatif atau pun positif. Pemaknaan akan ungkapan *freak* – apakah bersifat positif ataukah negatif – sangat bergantung pada konteksnya masing-masing.

Indonesia ini pun terbilang sangat wajar karena para pelaku *cosplayer*-nya memang selalu mengambil referensi penokohan melalui karakter-karakter fiktif dalam *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Oleh karena alasan tersebut, maka Animonster dapat dikatakan sebagai salah satu majalah yang menggelar *festival event jepengangan* untuk yang pertama kalinya dalam hal mendukung dan mengapresiasi kegiatan *cosplay* di Indonesia.



Gambar 2.7

Contoh *cover* depan Majalah Animonster
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dari fakta tersebut, kemudian timbul pertanyaan tentang mengapa acara festival Animonster dapat dikatakan sebagai *festival event jepengangan*? Hal ini disebabkan oleh Animonster Sound sebenarnya tidak hanya menggelar acara sebatas kegiatan *cosplay* saja, melainkan juga menghadirkan kegiatan-kegiatan yang berbasis asal Jepang lainnya. Kegiatan yang bertajuk Jepang lain selain dari *cosplay* ini antara lain adalah seperti misalnya pagelaran musik Jepang yang berupa *visual kei*, tari-tarian – baik tradisional maupun modern – Jepang, pameran segala macam bentuk makanan dan minuman khas Jepang, penjualan barang aksesoris *cosplay* dan *action figure* dari tokoh-tokoh *anime* dan *manga*, serta lain sebagainya. Semua kegiatan

kegemaran akan hal-hal yang berbau Jepang tersebut kemudian seolah dipersatukan ke dalam satu wadah atau wahana *festival event jepangan* yang bernama Animonster Sound.

Festival event jepangan itu sendiri sebenarnya merupakan suatu wahana atau wadah yang berfungsi sebagai tempat berkumpulnya para penggemar segala macam kegiatan yang berasal dari Jepang. Dengan kata lain, *festival event jepangan* adalah wahana apresiasi yang digelar dalam rangka membentuk sebuah pranata sosial bagi para penggemar kegiatan *jepangan* untuk saling melakukan interaksi satu sama lain. Oleh karena itu, kegiatan *cosplay* bukanlah menjadi suatu hal yang sifatnya prioritas *festival event jepangan* di tahun-tahun 2000an ini. Peragaan kostum dan performa *cosplay* pada saat itu hanya dianggap sebagai salah satu dari beragam macam bentuk kegiatan-kegiatan *jepangan* yang dihadirkan, dan bukanlah menjadi sebuah acara utama. Dalam hal ini, sebuah pentas bernama performa *cosplay* hanya dihadirkan dalam kisaran durasi waktu selama kurang lebih satu jam dari keseluruhan pertunjukkan. Ada pun pembagian waktu satu jam pertunjukkan *cosplay* tersebut ditujukan untuk keseluruhan *cosplayer* yang ingin tampil, bukan waktu yang akan dihabiskan untuk satu *cosplayer* saja. Perlu diberi catatan bahwa durasi waktu pertunjukkan untuk masing-masing *cosplayer* atau komuniti *cosplay* yang ingin melakukan performa diestimasi berkisar antara lima sampai sepuluh menit. Oleh karena masih singkatnya durasi waktu pertunjukkan, maka dari itulah peragaan kostum dan performa *cosplay* belum menjadi bentukan acara utama dalam suatu *festival event jepangan*.

Walaupun belum dianggap sebagai acara utama karena memang masih minimnya peminat, tetapi kegiatan *cosplay* perlahan-lahan mulai berkembang dan dikenal di kalangan masyarakat sekitar Jakarta. Dalam hal ini, *festival event jepangan* bernama Animonster Sound seakan menjadi sebuah titik awal dalam perkembangan *cosplay* di Jakarta. Setelah pagelaran festival ini dinyatakan sukses, kemudian mulai banyak *festival event jepangan* lain yang ingin menyusul kesuksesan dari Animonster Sound. Hal ini pun ditandai dengan hadirnya beragam *festival event* lain yang kemudian bermunculan dalam hal apresiasi terhadap kegiatan-

kegiatan *jejepangan* yang ada di Jakarta. *Festival event jepjepangan* tersebut bernama Valentine Love Flies, Bina Nusantara Bunkasai, dan Ragnarok Online yang digelar pada awal-awal tahun 2005. Semua pagelaran yang dihadirkan pada awal 2005 ini seakan menandakan bahwa kegemaran akan kegiatan-kegiatan *jejepangan* – termasuk juga peragaan kostum dan performa *cosplay* – telah mampu menarik perhatian dari beberapa masyarakat Jakarta.

Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa semenjak kehadiran dari Animonster Sound, kegiatan *cosplay* pun mulai menarik perhatian masyarakat Jakarta. Oleh karena itu, maka pada tiap *festival event jepjepangan* yang digelar selanjutnya, acara yang berkaitan dengan peragaan kostum dan performa *cosplay* pun kemudian mengalami pergeseran fungsi. Pergeseran yang dimaksud adalah mulai beralihnya pentas kegiatan *cosplay* menjadi sebuah acara utama atau inti dalam pagelaran *festival event jepjepangan*. Dalam hal ini, peragaan kostum dan performa *cosplay* sudah tidak lagi dianggap sebagai suatu jenis kegiatan yang hanya bernilai penghibur saja di *festival event jepjepangan* seperti pada saat awal-awal kehadirannya di Indonesia. Mulai kisaran tahun 2005, *cosplay* semakin diminati dan ingin diketahui lebih jauh lagi oleh banyak kalangan masyarakat khususnya Jakarta. Dengan begitu, pagelaran *festival event jepjepangan* pun kemudian mulai memasukkan performa *cosplay* sebagai acara inti dan utama mereka, bukan lagi *band-band* musik *visual kei* atau tari-tarian tradisional Jepang. Kegiatan *cosplay* yang semakin berkembang pada tahun 2005 ini ditandai dengan munculnya banyak *festival event jepjepangan* bertajuk “acara khusus untuk apresiasi *cosplay*” di Jakarta seperti misalnya Cosplay Cabaret Animonster Sound, Cosplay Cabaret X'tion Festival, dan Fun and Creative Cosplay.

Seiring dengan mulai naiknya pamor kegiatan *cosplay*, hal ini pun memicu banyak penggemar *anime*, *manga*, *video game*, dan *tokusatsu* Jepang yang ada di Jakarta untuk kemudian menjadi partisipan aktif, atau dengan kata lain menjadi seorang *cosplayer*. Fakta ini kemudian memberikan sebuah implikasi bahwa jumlah dari *cosplayer* aktif yang terlibat dalam kegiatan *cosplay* di Jakarta pun semakin meningkat.

Ketenaran nama *cosplay* pun tidak hanya menggaung di sekitar masyarakat Jakarta saja, melainkan juga masyarakat yang ada di kota-kota besar Indonesia lainnya. Tidak sedikit masyarakat yang ada di Bandung, Surabaya, Palembang, dan Lampung sudah banyak mengetahui kegiatan *cosplay* yang pada kisaran tahun 2005an itu memang sedang populer di Jakarta. Fenomena popularitas kegiatan *cosplay* yang sudah menyebar ke luar kota Jakarta pun didukung oleh Jessica yang belakangan ini mulai tenar dengan sebutan Pinky Lu Xun. Menurut Jessica, beragam *festival event jejepangan* yang digelar di Jakarta pada tahun 2005an sudah mulai banyak didatangi tidak hanya oleh masyarakat sekitar Jakarta, melainkan juga masyarakat yang berasal dari Bandung, Surabaya, Lampung, dan lain sebagainya. Kedatangan mereka – masyarakat luar Jakarta – pun dapat dikatakan bervariasi ragamnya, dalam artian bahwa ada yang hanya menjadi penikmat atau audiens (*audience*) acara saja dan ada juga beberapa yang sudah mulai mengikuti acara sebagai *cosplayer* aktif. Hal ini dapat dilihat dari potongan informasi Jessica:

“Di tahun 2005, cosplay mulai banyak banget peminatnya. Nggak cuma dari orang-orang sekitar Jakarta aja, tapi juga banyak yang asalnya dari luar kota (Jakarta). Ada yang datang dari Bandung, Surabaya, bahkan dari pulau Sumatra kayak Palembang sama Lampung. Semuanya itu pada berbondong-bondong ke Jakarta sewaktu ada event kayak Cosplay Cabaret Animonster Sound dan Cosplay Cabaret X'tion Festival yang memang digelarnya di Jakarta.”

Jessica pun kemudian melanjutkan:

“Dari pendatang-pendatang luar kota itu, partisipasinya buat meramaikan acara cosplay yang macam-macam bentuknya. Ada yang cuma jadi penonton setia pas lagi acara cosplay, tapi ada beberapa yang udah mulai jadi cosplayer. Dan karena waktu di acara Cosplay Cabaret gue udah jadi cosplayer aktif, sempet malah ada yang nanya-nanya gimana caranya buat jadi partisipan aktif buat cosplay. Jujur aja, gue senang waktu itu. Soalnya orang-orang di luar Jakarta ada yang tertarik juga buat jadi cosplayer.”

Di sisi lain, salah satu hal penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan *cosplay* di tahun 2005an adalah menyangkut pada permasalahan mulai terbentuknya

komuniti hasil dari gabungan beberapa *cosplayer* dalam menampilkan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Hal ini tentu saja agak berbeda dengan di masa-masa awal – kisaran tahun 1997an – yang mana kegiatan *cosplay* dimainkan dengan cara sendiri-sendiri saja dan belum mengenal peristilahan komuniti *cosplay*. Bentuk perubahan atau pergeseran dalam hal tersebut berkaitan dengan semakin berkembangnya popularitas performa *cosplay* dan naiknya jumlah penggemar – kebanyakan memang menjadi seorang *cosplayer* aktif – yang saling *vice-versa*¹³. Dengan berkembangnya popularitas performa *cosplay* seiring dengan naiknya jumlah *cosplayer*, maka mulai banyak dari mereka – para *cosplayer* aktif – yang kemudian membentuk jenis komuniti tertentu. Seperti halnya dengan apa yang terjadi pada Jessica yang pada akhirnya mendapatkan beberapa *partner* dalam menampilkan sebuah performa *cosplay* sehingga kemudian memiliki sebuah komuniti yang bernama Endless Illution Team atau biasa dikenal dengan sebutan Endiru Team.

Dalam hal lain, perlu diperhatikan lebih jauh lagi bahwa penentuan dari pembentukan suatu komuniti *cosplay* pun tidak terjadi secara instan begitu saja. Ada beberapa faktor pengaruh yang kemudian membuat beberapa *cosplayer* membentuk suatu jenis komuniti tertentu. Dengan kata lain, ada semacam bentuk kategorisasi yang menjadi faktor penentu dalam pemilihan anggota (*member*) pada terbentuknya suatu komuniti *cosplay* di Indonesia. Menurut pengamatan lapangan yang dilakukan, faktor-faktor penentu tersebut dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Kesamaan Kegemaran (*Interest*) Akan Suatu Jenis *Anime*, *Manga*, atau *Video Game* Tertentu.

Maksud dari kesamaan kegemaran di sini adalah berkenaan dengan tokoh karakter fiktif yang menjadi suatu bahan referensi para *cosplayer*. Pembentukan komuniti pada poin ini dapat tercipta melalui adanya kesamaan kelompok karakter fiktif yang menjadi bahan acuan dalam melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Sebagai contoh, ada empat orang *cosplayer* yang pada awalnya tidak terlalu mengenal satu sama

¹³ *Vice-versa* dapat diartikan sebagai hubungan timbal-balik

lain masing-masing melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* dari tokoh-tokoh karakter dalam serial *anime* Naruto. Sebagai rinciannya, *cosplayer* pertama senang akan tokoh Naruto Uzumaki, *cosplayer* kedua menggemari Sasuke Uchiha, *cosplayer* ketiga menyukai karakter Tsunade dan *cosplayer* terakhir menggilai sentuhan karakter Kakashi Hatake. Perlu ditekankan di sini bahwa keempat karakter fiktif tersebut memang berasal dari satu produk *anime* dan *manga* yang bernama Naruto. Dari fakta ini, kemudian pada saat saling bertemu di sebuah *festival event jepangan*, mereka – *cosplayer* satu, dua, tiga dan empat – menjalin interaksi dan komunikasi dengan maksud saling berbagi sekaligus bertukar informasi mengenai tokoh karakter yang sama-sama menjadi kegemaran (*interest*) masing-masing. Dengan alasan bahwa sama-sama menggemari tokoh-tokoh karakter pada serial Naruto, mereka kemudian bernegosiasi dalam membentuk komunitas sebagai suatu bentuk representasi dari tindakan atas kegemaran masing-masing. Pada akhirnya, terciptalah sebuah komunitas *cosplay* yang disebut dengan komunitas *cosplay* Naruto.

2. Keterikatan dari Hubungan Relasi yang Ada

Dalam poin ini, satu hal yang perlu diperhatikan adalah berkenaan dengan relasi hubungan dari beberapa *cosplayer*. Faktor penentu dalam membentuk sebuah komunitas bukan lagi berdasarkan pada sebuah kegemaran bersama (*common interest*) akan jenis karakter fiktif tertentu, melainkan pada hubungan personal. Dengan kata lain, faktor penentunya adalah sudah saling mengenalnya beberapa *cosplayer* satu sama lain baik di dalam maupun luar *festival event jepangan*. Sifat pengenalan dari masing-masing *cosplayer* tersebut dapat berupa teman, sahabat, saudara, dan bahkan pacar. Seperti contohnya pada *cosplayer* pertama yang berteman baik dengan *cosplayer* kedua dan ketiga sekaligus menjadi seorang pacar dari *cosplayer* keempat, yang mana kesemua *cosplayer* ini kemudian saling melakukan negosiasi dalam rangka membentuk sebuah komunitas yang hanya berisikan “mereka-mereka saja”. Ada pun maksud dari “mereka-mereka saja” di sini berarti

tidak ada *cosplayer* lain yang tak dikenal baik kemudian menjadi salah satu anggota dari komunitas tersebut. Hal ini kemudian memberikan sebuah indikasi bahwa anggota-anggota dalam komunitas *cosplay* seperti ini adalah kumpulan dari para *cosplayer* yang saling kenal dan memiliki hubungan relasi satu sama lainnya.

3. Kesamaan atau Kedekatan Teritorial Secara Geografis

Pembentukan komunitas *cosplay* dalam poin ini dapat dikatakan sangat berkaitan dengan permasalahan faktor isu kewilayahan. Maksudnya, komunitas *cosplay* ini merupakan jenis komunitas yang mana para anggotanya berada atau tinggal dalam suatu wilayah atau teritori yang sama. Dalam hal ini, *common interest* dan hubungan relasi yang kuat antar sesama tidak kemudian menjadi faktor penentu awal dalam pembentukan komunitas. Faktor penentu awal memang dipicu oleh kesamaan dalam hal yang menyangkut pada masalah teritorial tertentu, seperti misalnya pada komunitas *cosplay* Bandung. Bentuk komunitas ini tidak lain berisikan anggota-anggota *cosplayer* yang berasal dari kota Bandung sehingga terlihat sangat bergantung pada permasalahan teritorial tertentu. Perlu ditekankan bahwa jenis komunitas ini terindikasi dipicu oleh faktor pengaruh dari *festival event jejepangan* yang masih hanya digelar di Jakarta saja. Dengan begitu, maka para *cosplayer* yang berasal dari luar Jakarta – seperti Bandung, Surabaya, Palembang, dan lain sebagainya – secara tidak langsung kemudian membentuk komunitas yang sifatnya kewilayahan. Hal ini tentu saja merupakan sebuah implikasi yang muncul karena mereka – para *cosplayer* luar Jakarta – merasa belum memiliki banyak kenalan dan hubungan relasi yang kuat dengan para *cosplayer* Jakarta. Dengan begitu, mereka kemudian membentuk komunitas yang ditentukan oleh asal daerah atau wilayah masing-masing dari para anggota yang terlibat aktif di dalamnya.

Seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* di Indonesia pun terus mengalami perkembangan dari hari ke hari. Kegiatan

ini semakin memiliki banyak peminat khususnya pada kisaran tahun 2006 bahkan hingga sekarang. Mulai kisaran tahun 2008, kehadiran berbagai *festival event jejepangan* pun semakin merebak dimana-mana seantero Indonesia. Hal ini semakin mengindikasikan bahwa *festival event jejepangan* sudah banyak digelar tidak hanya di Jakarta saja, melainkan juga kota-kota besar lainnya, sebut saja Bandung dan Medan. Walaupun kehadiran pagelaran dari *festival event jejepangan* masih sangat dominan di Jakarta, tetapi paling tidak eksistensinya sudah sampai ke Medan yang terletak di pulau Sumatra. Ditambah lagi dengan adanya fakta bahwa kota Bandung pun sering beberapa kali turut menggelar *festival event jejepangan* sebagai wadah apresiasi terhadap para *cosplayer* Bandung di tiap tahunnya.

Kegiatan *cosplay* kemudian semakin menjamur ke berbagai kalangan masyarakat yang ada di Indonesia. *Cosplay* sudah mulai merambah sampai pada beberapa universitas terkemuka di Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai macam pagelaran yang tiap tahun dihadirkan oleh mahasiswa-mahasiswa Sastra Jepang Universitas Indonesia dengan nama Gelar Jepang UI dan juga dari para mahasiswa Bina Nusantara dengan acara bernama Bina Nusantara Bunkasai.

2.5 SECARIK KISAH ENDIRU TEAM DI INDONESIA

Kembali pada masa tahun-tahun awal kegiatan *cosplay* mulai merebak masuk di Indonesia di kisaran tahun 1998, Jessica mengakui bahwa dia belum menemukan *partner* dalam rangka menampilkan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Dalam hal ini, kurang lebih selama enam tahun lamanya – yakni dari 1998 sampai dengan 2004 – Jessica melakukan *cosplay* tanpa kehadiran sebuah komunitas yang dapat menjadi wadah apresiasi akan kegemarannya tersebut. Selama tujuh tahun lamanya, Jessica seakan berpetualang sendiri dalam hal memeragakan kostum dan performa *cosplay*. Petualangan *cosplay* ini pun kemudian membuat Jessica lama-kelamaan memiliki banyak koneksi para *cosplayer* luar Jakarta. Koneksi-koneksi *cosplayer* dari Jessica pun sangat beragam, mulai dari Bandung, Medan, bahkan sampai Singapura dan Jepang. Walaupun Jessica memiliki banyak koneksi *cosplayer* yang

mengagumkan, tetap saja dia seolah masih merasa kegiatan peragaan kostum performa *cosplay*-nya belum sempurna karena belum memiliki sebuah komuniti sendiri. Di masa-masa inilah, Jessica pun sempat mengalami perasaan frustrasi karena dia tak kunjung menemukan orang-orang yang dapat menjadi rekan kegiatan *cosplay*. Perasaan inilah yang kemudian sempat membuat Jessica ingin mengakhiri kegiatan *cosplay* yang memang sudah terbilang lama ditekuni olehnya. Dalam hal ini, tercatat bahwa Jessica ingin mundur dari kegiatannya sebagai seorang *cosplayer* terjadi pada kisaran tahun 2003. Walaupun beberapa kenalan koneksinya dari *cosplayer* mendukungnya agar tidak mundur, tetap saja Jessica tersirat seolah menyimpan sebuah hasrat untuk membuat sebuah komuniti *cosplay*. Hasrat terpendam ini secara implisit terlihat melalui potongan wawancara:

“Sebenarnya gue sempet ada niat nggak mau ngelanjutin jadi cosplayer. Kira-kira itu sekitar di tahun 2003-an lah. Bayangin aja, udah lama banget gue aktif cosplay, tapi tetep belum punya kelompok. Gue agak bosan aja main cosplay sendirian waktu itu. Tapi, beberapa teman yang juga cosplayer nahan-nahan gue supaya terus maju dan jangan pernah mundur. Gue agak tersentuh sih... Banyak yang masih dukung gue jadi cosplayer. Makanya, gue terus maju. Waktu itu gue punya pikiran kalau gue pasti bisa punya kelompok sendiri yang bisa main cosplay bareng plus satu visi dan tujuan yang sama kayak gue.”

Di tengah-tengah perasaan gundah dan frustrasi yang melanda, Jessica kemudian seolah mendapatkan secercah harapan pada saat dirinya menghadiri salah satu *festival event jepangan* bernama Animonster Sound Aishiteru. Dalam *festival event* yang digelar pada tahun 2004 tersebut, secara tak terduga Jessica bertemu dengan seorang wanita bernama Christine, yang nantinya akan lebih dikenal dengan sebutan Orochi X. Pertemuan di antara kedua wanita sesama *cosplayer* inilah yang kemudian akan menjadi awal dari kelahiran sebuah komuniti *cosplay* bernama Endless Illution Team atau lebih dikenal dengan nama Endiru Team.

Kembali ke masalah pertemuan antara Jessica dengan Christine, keduanya memang sedang berpartisipasi aktif memeragakan kostum dan performa *cosplay* di acara festival Animonster Sound Aishiteru tersebut. Pada saat itu, Jessica sedang

melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* karakter dari Tomoe Yukishiro, sedangkan Christine berperan sebagai Kenshin Himura dengan mengacu pada serial *anime* berjudul Rurouni Kenshin. Tercatat bahwa karakter pertama kali yang dipertunjukkan oleh Jessica adalah Athena Asamiya, sedangkan Christine sebagai Sie Kensou yang direferensi dari *video game* King of Fighters.

Dari pertemuan ini, baik Jessica maupun Christine masing-masing seolah merasakan adanya kecocokan satu sama lain dalam hal kegiatan *cosplay*. Dalam hal ini, bentuk kecocokan yang dimaksud adalah seputar pada permasalahan visi dan misi mereka sebagai seorang *cosplayer*. Baik Jessica maupun Christine terlihat ingin sama-sama punya ambisi kuat untuk menampilkan peragaan kostum *cosplay* dengan kategori level papan atas. Mereka berdua punya hasrat besar yang seolah ingin membuktikan bahwa performa *cosplay* dari para *cosplayer* Indonesia pun bisa menyaingi, atau paling tidak, selevel di bawah para *cosplayer* Jepang. Ambisi dan hasrat besar di antara keduanya pun dapat dilihat dari acuan potongan wawancara Jessica berikut:

“Gue pengen bersaing sama cosplayer Jepang yang memang keren-keren banget kostum dan performance-nya. Gue pengen jadi cosplayer yang kayak gitu. Soalnya menurut gue, cosplayer Indonesia pun bisa kok seperti mereka asal punya tekad tampil total dan tetap fokus. Nah, begitu juga Orochi. Dia juga pengen jadi cosplayer yang kayak gitu. Jadi, di sinilah kecocokan kita berdua. Makanya, gue percaya banget sama Orochi kalau kita berdua bisa jadi partner cosplay yang kompak.”

Pernyataan visi dan misi Jessica yang terlihat secara implisit ini pun tidak jauh berbeda dengan Christine:

“Awalnya gue ber-cosplay karena hobi dan buat senang-senang aja. Tapi lama-kelamaan, gue jadi makin cinta ber-cosplay gara-gara semangat liat cosplayer lain pada serius mainnya. Pandangan gue tentang main cosplay berubah semenjak itu. Gue jadi makin serius mendalami peran cosplay dan memang pengen jadi cosplayer yang mainnya udah nggak tanggung-tanggung lagi.”

Dengan adanya persamaan visi dan misi tersebut, maka Jessica dan Christine kemudian memutuskan untuk membuat sebuah komunitas yang nantinya

diproyeksikan sebagai salah satu komunitas *cosplay* paling besar di Indonesia. Tidak tanggung-tanggung, mereka bahkan ingin menjadikan komunitas tersebut berlevel papan atas di tingkat internasional. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, komunitas *cosplay* yang dimaksud tidak lain adalah Endless Illution Team. Mari simak potongan pernyataan yang diberikan oleh Christine:

“Setelah ketemu Pinky (nama cosplayer dari Jessica), gue ngerasa punya kecocokan sama dia. Makanya waktu dia punya ide buat bikin kelompok cosplay, gue langsung setuju. Akhirnya, gue sama Pinky ngebuat tim namanya Endless Illution Team yang artinya ‘ilusi yang tak akan pernah kenal kata akhir’. Bisa diartiin juga sih jadi ‘mimpi yang tiada henti’. Menurut gue sama Pinky, namanya itu pas banget buat ngegambarin visi sama misi kelompok kita.”

Setelah terbentuknya Endiru Team pada tahun 2004, baik Jessica maupun Christine mulai mencari *partner* lain dalam rangka mencapai visi dan misi besar mereka. Oleh karena itu, pada awal tahun 2005, Christine pun mulai mengajak saudara kandungnya sendiri untuk bergabung. Saudara kandung dari Christine tersebut adalah seorang wanita bernama Cindy yang nantinya punya nama *cosplayer* sebagai Shinji X.

Sebenarnya, sebelum bergabung dalam Endiru Team, Cindy sama sekali belum pernah melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay*. Berbeda dengan Christine sebagai saudara kandungnya, Cindy hanyalah seorang penggemar *cosplay* yang masih belum aktif melakukan sebuah performa kostum. Tepat di saat tergabung ke dalam Endiru Team, barulah Cindy mulai aktif melakukan performa *cosplay*. Dia pun kemudian membuat sebuah nama *cosplayer* sebagai Shinji X. Tentu saja, bentuk performa *cosplay* Cindy banyak mendapat bantuan dari Jessica dan Christine. Dengan kata lain, pengaruh yang diberikan oleh Jessica dan Christine kemudian membuat performa *cosplay* Cindy pun menjadi semakin berkembang di tiap harinya.

Setelah masuknya Cindy sebagai anggota baru, Endiru Team kemudian bersama-sama memutuskan untuk segera memiliki seorang sosok yang bisa diandalkan sebagai seorang pemimpin komunitas (*community's leader*). Dan, setelah melalui proses diskusi dan negosiasi yang cukup panjang diantara mereka bertiga –

Jessica, Christine, dan Cindy – maka sosok pimpinan kemudian jatuh ke tangan Christine. Dalam hal ini, dikatakan oleh Jessica bahwa Christine dianggap yang paling cocok sekaligus kompatibel dalam urusan mengorganisir segala kegiatan *cosplay* Endiru Team. Pernyataan Jessica tersebut pun mendapat dukungan dari saudara kandung Christine itu sendiri, yaitu Cindy. Menurut Cindy, Christine



memiliki jiwa pemimpin sejati sekaligus menjadi saudara yang bisa dipercaya sebagai panutan. Alasan-alasan seperti inilah yang kemudian seolah makin menabsahkan pengangkatan Christine menjadi seorang ketua pimpinan komunitas Endiru Team.

Gambar 2.8

Dari kiri ke kanan: Shinji X (Cindy), Pinky Lu Xun (Jessica), dan Orochi X (Christine)

(sumber: multiply image)

Kembali ke permasalahan kesejarahan, Endiru Team kemudian menjalani kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* mereka dengan jumlah keanggotaan tetap dari tiga *cosplayer* saja, yakni Christine sebagai Orochi X, Jessica dengan peran Pinky Lu Xun-nya, dan Cindy yang memakai nama Shinji X. Endiru Team hanya beberapa kali dibantu oleh para *cosplayer* dari komunitas lain yang sifatnya sementara (*temporary*) saja. Dalam hal ini, para *cosplayer* sementara yang dimaksud dapat diasumsikan sebagai *part-time member* dari Endiru Team. Biasanya, para *cosplayer* sementara ini hanya aktif dalam satu *festival event jepangan* saja sehingga tidak bersifat kontinyu atau pun hal yang terkait dengan waktu jangka panjang (*long-lasting*). Dengan kata lain, sampai dengan tahun 2012 sekarang, keanggotaan aktif

yang resmi pada Endiru Team tidak mengalami penambahan dan tetap berjalan dengan hanya berjumlah tiga orang saja.

2. 5. 1 Representasi Logo Endiru Team



Gambar 2.9

(sumber: dokumentasi pribadi)

Seperti pada gambar di atas, logo Endiru Team terdiri atas lambang-lambang yang berupa *heart*, *golden ring*, setengah sayap berwarna putih dan hitam. Maksud dari sayap berwarna putih di sini ialah *angel's wing*, sedangkan yang berwarna hitam tidak lain merupakan pihak perlawanannya yang berarti *devil's wing*. Dalam hal ini, *angel's wing* diibaratkan sebagai hal-hal yang menggambarkan tentang nilai-nilai kebaikan, kepercayaan dan sikap positif dari setiap orang. Sedangkan *devil's wing* digambarkan dengan cara sebaliknya, yakni sebagai perlambang kebencian, kesedihan dan kemarahan. Dengan kata lain, maksud makna dari setengah sayap pada masing-masing sisi logo Endiru merepresentasikan sifat manusia yang sarat akan nilai oposisi biner (*binnary opposition*)¹⁴. Maksud dari *binnary opposition* itu sendiri dapat

¹⁴ Oposisi biner (*binnary opposition*) merupakan suatu bentuk dikotomi yang mana masing-masing pasangan yang beroposisi memperlihatkan struktur dominasi terhadap oposisinya. Perihal mengenai oposisi biner dapat dilihat melalui pemahaman Ferdinand de Saussure yang mengatakan bahwa penanda (*signifier*) akan menemukan makna (*meaning*) tidak hanya merujuk pada petandanya (*signified*), tetapi juga pada bagaimana penanda tersebut memperlihatkan oposisinya terhadap penanda lain. Seperti contohnya pada siang dan malam, gelap dan terang, hitam dan putih, dan lain sebagainya.

diartikan sebagai adanya bentuk perlawanan sifat dalam satu rangkaian kesatuan tertentu. Dalam hal ini, konsepsi oposisi biner yang menjadi wujud representasi dari logo Endiru tidak jauh berbeda pengertiannya dengan konsepsi yang terdapat pada *yin* dan *yang*. Dan khusus untuk logo dari Endiru Team, oposisi biner dari *angel's wing* dan *devil's wing* tersebut kemudian direpresentasikan ke dalam satu rangkaian kesatuan yang utuh.

Sedangkan untuk lambang yang tergambarkan dalam bentuk *heart*, hal itu memberikan sebuah representasi akan arti kata dari hati secara konotatif. Lambang dari *heart* tersebut kemudian dapat ditafsirkan sebagai bentuk ketulusan hati yang bagaimana pun juga pasti dimiliki oleh tiap manusia pada dasarnya. Dengan ketulusan hati tersebut, maka setiap orang akan mampu saling mencintai satu sama lain walaupun mereka sebenarnya memang memiliki dua sisi sifat – *angel's wing* dan *devil's wing* – yang saling beroposisi dan berbeda. Ketulusan hati manusia inilah yang kemudian membuat mereka menjadi tidak terlalu mempermasalahkan keberadaan dari dua sisi sifat – positif dan negatif – yang juga “bersemayam” di dalamnya.

Lambang terakhir adalah *golden ring* yang melambangkan sebuah bentuk ikatan yang terjalin dan terus melekat. Dalam hal ini, *golden ring* adalah suatu unsur yang menyebabkan *devil's wing*, *angel's wing*, dan *heart* kemudian saling terikat satu sama lain. Dengan kata lain, *golden ring* memberikan indikasi bahwa tiap manusia pasti memiliki hubungan keterikatan satu sama lain walaupun memang ada suatu bentuk nilai ketidaksempurnaan dalam tiap diri masing-masing. Keterikatan ini kemudian diasumsikan oleh Endiru Team dapat direpresentasikan melalui ikatan hubungan persahabatan, cinta, dan peragaan kostum serta performa *cosplay* yang terjalin di antara para *cosplayer* yang ada.

Apabila menilik pata kepingan wawancara dengan Christine selaku pimpinan komunitas Endiru Team, maka dikatakan bahwa:

“Logo Endiru Team itu sebenarnya punya banyak arti. Coba liat aja kan ada macem-macem emblem tuh. Kayak sayap putih, sayap hitam, cincin emas, sama hati merah. Kalo sayap putih, kita artiin sebagai hal-hal positif. Nah, kalau sayap hitam itu nilai-nilai

negatifnya. Jadi gini maksudnya... Tiap orang kan pasti punya sisi positif dan negatif di dalam dirinya masing-masing. Tapi, biarpun begitu, kita semua yang di Endiru Team percaya kalau setiap orang pasti juga punya hati yang tulus apapun bentuknya. Jadi, sisi positif, sisi negatif, dan ketulusan hati itu semua kita ibaratkan menyatu di dalam diri tiap manusia. Dan pemersatunya itu dilambangin pakai cincin emas deh.”

2. 5. 2 Pembentukan Keanggotaan Komuniti Endiru Team

Bagi Endiru Team, elemen penentu yang menjadi faktor penting dalam keanggotaan yakni berupa keterikatan relasi dekat di antara semuanya yang saling berhubungan satu sama lain. Menyangkut pada hal tersebut, terlihat bahwa Christine dan Cindy memiliki kedekatan hubungan relasi sebagai saudara kandung kakak beradik. Dalam hal ini, Christine adalah seorang kakak kandung sedarah dari Cindy. Sedangkan, Jessica tidak memiliki kedekatan hubungan baik secara relasi maupun teritorial geografis dengan Christine dan Cindy. Akan tetapi, menurut pengamatan lapangan yang telah dilakukan, terlihat beberapa indikasi yang seolah-olah memberi kesan yang sangat kuat bahwa Jessica menjalin hubungan asmara dengan Christine. Dengan kata lain, keberadaan Jessica yang sebelumnya tidak memiliki keterikatan hubungan relasi baik dengan Christine maupun Cindy telah berubah. Jessica pun perlahan-lahan mulai memiliki keterikatan hubungan relasi yang kuat dengan Christine dan Cindy. Tentu saja, keterikatan hubungan antara Jessica dengan Christine-lah yang paling dekat karena mereka berdua terindikasi “pacaran”. Fakta ini pun kemudian seolah semakin menguatkan hubungan yang terjalin antara Jessica dengan Cindy yang tentu saja menjadi lebih “dekat” antara satu sama lain.

Di samping kedekatan hubungan relasi antara satu sama lain, terdapat sebuah keunikan tersendiri pada Endiru Team dalam hal pembentukan keanggotaan. Apabila ditarik garis benang merah yang terjalin diantara semua anggota aktif Endiru Team, muncul isu menarik lain. Isu tersebut adalah berkenaan dengan permasalahan pada kesamaan akan jenis kelamin (*sex*). Dalam hal ini, terlihat kemudian bahwa Endiru Team merupakan sebuah bentuk komuniti *cosplay* yang terdiri dari para anggota

berjenis kelamin wanita. Hal tersebut pun tercermin dalam keanggotaan tetap Endiru Team yang sampai sekarang hanya terdiri dari Jessica, Christine, dan Cindy.

Berdasarkan atas kesamaan jenis kelamin (*sex*) yang diaskriptifkan sebagai seorang wanita, maka faktor itulah yang kemudian malah dijadikan penentu utama dalam pemilihan keanggotaan Endiru Team. Hal ini pun secara tidak langsung kemudian membuat Endiru Team tidak terlalu berfokus lagi pada kesamaan *interest*, hubungan relasi, dan juga permasalahan teritorial. Dengan kata lain, seorang *cosplayer* wanita-lah yang malah lebih diutamakan untuk menjadi bagian anggota dari Endiru Team.

Menurut data lapangan yang ditemukan, tidak pernah sama sekali Endiru Team menerima keanggotaan terhadap *cosplayer* yang berjenis kelamin pria. Padahal, sebenarnya tidak sedikit para *cosplayer* pria yang ingin bergabung ke dalam anggota Endiru Team. Tidak satu pun dari mereka yang “diterima” oleh Christine selaku pimpinan komunitas Endiru Team. Apabila ada seorang *cosplayer* pria yang ikut serta dalam kegiatan Endiru Team, itu pun sifatnya bukan menjadi keanggotaan resmi. Dalam pengertian bahwa *cosplayer* pria tersebut hanya berperan sebagai seorang *additional player*¹⁵ yang kehadirannya diperlukan untuk sebuah *festival event jepangan* saja. Dengan begitu, apabila di *festival event jepangan* selanjutnya Endiru Team tidak terlalu membutuhkan bantuan dari seorang *cosplayer* pria tersebut, maka keaktifannya sebagai anggota pun kemudian dihentikan. Dengan kata lain, bentuk keanggotaan *cosplayer* pria ini sifatnya hanya sementara saja atau *temporary* seperti yang sudah diterangkan sebelumnya.

Menurut Jessica, alasan sebenarnya Endiru Team hanya memilih keanggotaan yang berjenis kelamin wanita saja adalah agar memudahkan para anggota dapat menunjukkan performa terbaiknya masing-masing dalam hal peragaan kostum *cosplay*. Jessica berpendapat bahwa bentuk kesamaan dari jenis kelamin dapat memberikan pengaruh pada kinerja tiap-tiap anggota dalam segala macam proses

¹⁵ Peristilahan *additional player* di sini mengandung arti sebagai seseorang yang membantu kegiatan dari suatu bentuk *community*, komunitas, atau kelompok secara aktif. Akan tetapi, bentuk keaktifannya dalam *community*, komunitas, atau kelompok tersebut hanya bersifat sementara saja dan bukan pada sebuah kondisi dalam jangka waktu yang panjang.

kegiatan peragaan kostum *cosplay* mereka. Sebagai contohnya, apabila ada salah satu anggota Endiru Team yang ingin melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* karakter fiktif wanita dengan berbagai *pose* yang *hot*¹⁶ dan seksi, maka dia tidak perlu lagi mengkhawatirkan kehadiran dari sosok seorang pria yang dapat membuatnya merasa terganggu atau risih. Hal itu pun berlaku pada saat Endiru Team sedang berkumpul bahkan sampai menginap di rumah salah satu dari anggota. Tentu saja, apabila ada salah satu anggota yang berjenis kelamin pria, hal itu dikhawatirkan akan mengganggu kegiatan *cosplay* mereka. Alasan-alasan seperti inilah yang membuat Endiru Team tidak pernah berniat dan berpikiran untuk mengajak bergabung *cosplayer* pria ke dalam komunitas mereka.

Keengganan dari Jessica dalam perihal mengenai merekrut para *cosplayer* pria untuk masuk ke dalam salah satu anggota Endiru Team pun kemudian seolah diamini oleh Christine. Agar lebih jelas, mari lihat penggalan wawancara dengan Christine yang mana adalah sebagai berikut:

“Kita, Endiru Team, punya ketentuan sendiri buat masalah perekrutan anggota. Endiru Team memang sudah sengaja dibuat sebagai tempatnya cosplayer-cosplayer cewek.... Risih banget kan kalau ada cosplayer cowok. Kita jadi suka waswas aja. Soalnya pasti ngerasa risih juga kan kalau pas lagi kumpul-kumpul nginep di rumah siapa gitu, tapi ada cowoknya. Buat nanti ber-cosplay, kita kan juga sering latihan pose-pose seksi dan yaaah pokoknya total deh. Gue pribadi sih, nggak suka banget kalau ada cowok di saat itu.”

2. 6 FESTIVAL EVENT JEJEPANGAN DI INDONESIA

Apabila sejenak meninjau ke belakang, *festival event jepangan* pertama kali digelar di Indonesia pada tahun 2004 melalui Animonster Sound. Sejak saat itu, *festival event jepangan* lain pun menjadi semakin banyak digelar. Beragam macam *festival event jepangan* itu pun tidak hanya digelar oleh Animonster, melainkan

¹⁶ *Hot* di sini bukan berarti panas. Maksud *hot* di sini dapat diartikan sebagai sebuah ungkapan atas bentuk ketertarikan seksual pada seorang wanita yang direpresentasikan melalui bentuk tubuh seksi, wajah cantik sekaligus menarik, dan lain sebagainya.

juga dari berbagai macam bentuk pihak lain. Pihak-pihak yang menjadi aktor panitia penggelar *festival event jejepangan* dapat terbagi menjadi:

1. Gelar Jepang.

Gelar Jepang merupakan salah satu bentuk dari *festival event jejepangan* yang digelar di Universitas, contohnya Gelar Jepang UI.

2. Bunkasai.

Agak mirip dengan Gelar Jepang, Bunkasai juga merupakan bentuk *festival event jejepangan* yang digelar di Universitas, seperti contohnya UNPAD Bunkasai.

3. HelloFest

HelloFest merupakan sebuah bentuk festival bertemakan Motion Picture Arts yang dihadiri oleh KostuMasa atau Penonton Berkostum. Sedangkan, KostuMasa merupakan sebutan khas dari HelloFest untuk kegiatan *cosplay*. Hanya saja, kegiatan pemakaian kostum *cosplay* tidak hanya berlaku bagi para *cosplayer*, melainkan juga para audiens. Dengan kata lain, para audiens pun diperbolehkan untuk mengenakan kostum *cosplay*. Selain kegiatan *cosplay*, perlu diberi catatan bahwa Hellofest juga dikelilingi dengan bazar *action figure* dengan bentuk puncak acara menonton film animasi bersama-sama melalui layar lebar.

4. Animonster Event.

Beberapa *event* yang disponsori oleh Animonster termasuk juga *event cosplay* di dalamnya.

5. Extravaganza

Extravaganza merupakan salah satu bentuk *festival event jejepangan* yang mana berisikan para *cosplayer* berdialog kocak, peragaan kostum dan performa *cosplay*, kartun Nickelodeon dan *anime* Jepang kemudian dijadikan satu ke dalam bagian cerita yang berjudul Sasuke, lalu Putri Salju muncul di bagian selanjutnya.

2. 6. 1 HelloFest 8 Anima Expo

Dengan meyangkut pada beragam macam bentuk *festival event jepangan* ini, salah satu yang saya beri fokus yaitu pagelaran dari HelloFest yang mana bernama HelloFest 8 Anima Expo. Dalam hal ini, HelloFest 8 Anima Expo merupakan sebuah acara festival tahunan yang diselenggarakan bagi mereka para penggemar dunia *jepangan* baik berupa *anime, manga, tokusatsu, video game, cosplay, merchandise, masakan fast food*, dan lain sebagainya. Festival ini diselenggarakan pada tanggal 4 Februari 2012 oleh HelloMotion yang menjadi induk dari Hello Motion Academy School of Animation & Creativity mulai dari pukul 10.00 sampai dengan 22.00 WIB. Sebagai tambahan, festival ini tidak memungut biaya tiket masuk sehingga seluruh penggemar *jepangan* pun dapat menikmati keseluruhan acara dengan gratis.

HelloFest 8 Anima Expo diselenggarakan di gedung Balai Kartini Jakarta yang mana kemudian terbagi ke dalam dua tempat, yaitu Kartika Expo dan Nusa Indah Teater. Ada pun bentuk konten acara yang hadir dalam HelloFest 8 Anima Expo terbagi ke dalam tiga bentuk, yaitu:

1. HelloFest Movie Competition

HelloFest Movie Competition merupakan sebuah kompetisi berupa film pendek berdurasi maksimal selama lima menit. Ada pun hanya dua puluh film terbaik sebagai finalis yang kemudian ditayangkan pada layar besar (*big screen*) di panggung utama (*main stage*) yang dapat disaksikan oleh sekitar seribu penonton. Sedangkan, delapan puluh karya semifinalis diputar pada layar (*screen*) yang terdapat di Balai Kartini. Dalam HelloFest Movie, konten karya film terbaik terbagi ke dalam kategori *best movie, best favorite movie, best animation, dan best non animation*.

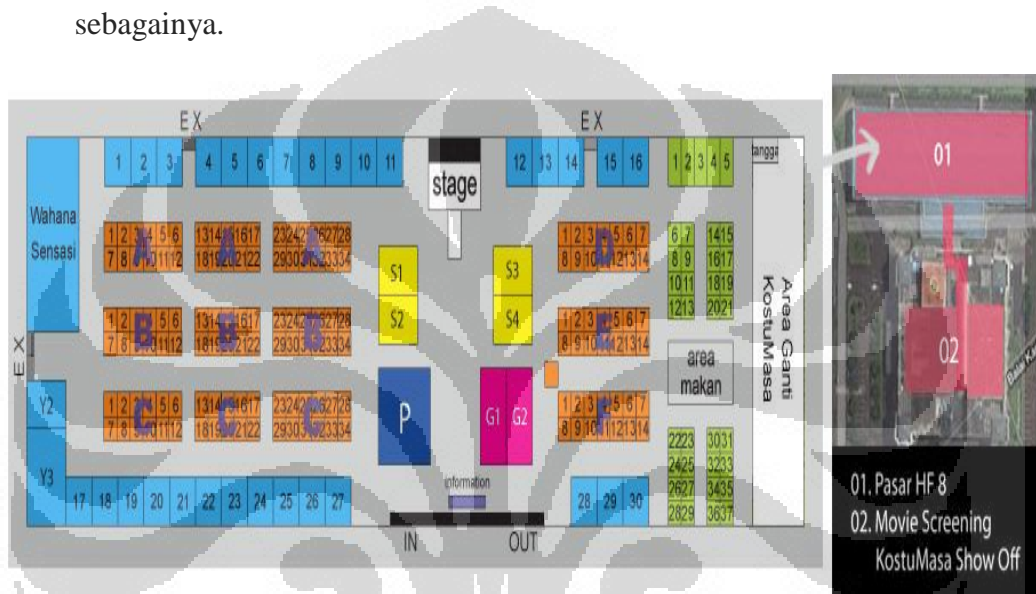
2. KostuMasa (Cosplay)

KostuMasa merupakan sebuah istilah bagi para pengunjung yang menggunakan kostum. Sebenarnya, KostuMasa merupakan peristilahan bagi pihak panitia HelloFest 8 dalam menyebut peragaan kostum dan performa

cosplay. Dengan kata lain, “KostuMasa Show Off” tidak lain berupa ajang kompetisi pesta kostum dan performa *cosplay* yang diadakan di panggung utama.

3. Pasar HelloFest

Pasar HelloFest berupa pameran dan juga penjualan *action figure*, komik, *street fashion*, *movie merchandise*, *sneaker*, *gadget*, festival makanan, dan lain sebagainya.



Gambar 2.10

Denah lokasi HelloFest 8 Anima Expo yang digelar di Gedung Balai Kartini, Gatot Subroto, Jakarta (sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 2.11

Suasana kamar ganti para peserta KostuMasa di HelloFest 8 Anima Expo (sumber: dokumentasi pribadi)

Sebagai runutan *festival event jejepangan* HelloFest 8 Anima Expo, berikut ini adalah susunan *rundown* acaranya:

- **Kartika Expo (Area Pasar HelloFest 8)**

10.00 – 10.15	Pembukaan HelloFest
12.15 – 12.30	Opening Ceremony Pasar HelloFest
12.30 – 13.00	Lelang Toys – Periode 1
13.30 – 14.00	Screening Movie - British Animation Award
14.00 – 14.45	JKT48 Performance dan Hand Shake
14.45 – 15.45	KostuMasa Individu Show Off – Sesi 1
15.45 – 16.15	Talkshow Kompas
16.15 – 17.00	KostuMasa Individu Show Off – Sesi 2
17.15 – 18.15	Talkshow Mandiri
18.15 – 19.15	KostuMasa individu Show Off – Sesi 3
19.15 – 19.45	Lelang Toys – Periode 2
20.15 – 20.45	Pengumuman Seluruh Pemenang KostuMasa
20.45 – 21.00	Closing Ceremony Pasar HelloFest

- **Nusa Indah Teater**

11.00 – 13.00	KostuMasa Team Show Off – Sesi 1
13.00 – 13.30	Break
13.30 – 15.30	KostuMasa Team Show Off – Sesi 2
15.30 – 17.30	KostuMasa Team Show Off – Sesi 3
17.30 – 18.30	Break dan Antrian Masuk HelloFest Movie
18.30 – 18.45	Opening HelloFest Movie
18.45 – 19.15	Preview Finalis Design Kaos Mandiri dan Pengumuman Pemenang
19.15 – 20.55	Pemutaran Film Finalis HelloFest Movie
20.55 – 21.25	Talkshow / Presentation UK Expert – Fred Deakin
21.25 – 21.55	Pengumuman Pemenang HelloFest Movie
21.55 – 22.00	Closing Ceremony

HelloFest 8 Anima Expo ini merupakan salah satu bentuk dari *festival event jejepangan* yang menyediakan sebuah wahana pentas peragaan kostum dan performa *cosplay* berlevel “besar”. Menurut keterangan dari panitia setempat, tercatat 1105 para peserta KostuMasa ikut ambil bagian dalam kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* di *event* tersebut. Ditambahkan oleh panitia, jumlah peserta atau *cosplayer* KostuMasa di HelloFest 8 ini merupakan yang terbanyak jika dibandingkan dengan pagelaran HelloFest sebelumnya. Ada pun berikut ini adalah daftar para pemenang KostuMasa yang terbagi ke dalam sepuluh kategori:

1. “Nyuri Perhatian” Award : Odoy - Metal Garurumon (Digimon)
2. Best “Indonesia Banget” Costume : Carissa Lesley - Barong Bali versi Perempuan
3. Best Imaginary Costume : Ardhya Budiman - Invader Biru
4. Best Kid Costume : Bianca - Rachel Alucard
5. Best Costume : Yukitora - Maeda Keiji (Female Version)
6. Best Individual Performance : Muhammad Noor Iqball - Gatot Kaca
7. Best Horror Costume : Adly Soewandi - Anabola Cyst
8. Best Team Costume : Lunar Asterisk
9. Best Team “Indonesia Banget” Costume : Eternal Creativity
10. Best Team Performance : 8VOLUTION



Gambar 2.12

Para pemenang KostuMasa *cosplay* di HelloFest 8 Anima Expo
(sumber: dokumentasi pribadi)

BAB 3

KEGIATAN COSPLAY ENDIRU TEAM

3. 1 KETERKAITAN ANIME, MANGA, DAN VIDEO GAME DALAM KEGIATAN COSPLAY ENDIRU TEAM

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, kegiatan *cosplay* selalu memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game*. Berkaitan dengan asumsi tersebut, perihal yang dimaksud yakni pada para pelaku *cosplay* yang membuat peragaan baik terhadap kostum maupun perilaku *gesture* melalui bentukan referensi yang diambil dari tokoh-tokoh karakter fiktif pada *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game*. Dengan kata lain, apabila ingin memahami kembali kegiatan *cosplay*, akan lebih baik lagi jika memulainya dengan melihat berbagai pemahaman mengenai segala bentuk ketokohan karakter fiktif pada *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game*. Hal ini penting karena tanpa kehadiran dari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *video game*; maka tidak akan ada pula sebuah kegiatan peragaan dan performa kostum yang bernama *cosplay*.

Khusus bagi Endiru Team, bentuk kegiatan *cosplay* mereka ternyata sama sekali tidak berkaitan dengan tokoh-tokoh karakter fiktif yang ada dalam kategori *tokusatsu*. Endiru Team tidak berfokus pada peragaan kostum akan karakter-karakter seperti misalnya pada Ultraman, Kamen Rider, Sentai, Daikaijuu atau Godzilla, dan Gomera. Endiru Team memberikan pengakuan bahwa beragam macam bentukan tokoh karakter fiktif yang menjadi acuan dalam kegiatan *cosplay* mereka adalah yang berasal dari *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Beberapa karakter fiktif yang paling sering menjadi referensi kegiatan *cosplay* pada Endiru Team antara lain adalah Dynasty Warrior, Final Fantasy, Lineage, Evangelion, Ragnarok, dan King of Fighter.

Menurut pengakuan masing-masing anggota, *tokusatsu* bukanlah menjadi sebuah referensi kegiatan *cosplay* yang mereka peragakan secara rutin pada tiap

festival event jepangan. Mereka hanya memeragakan tokoh-tokoh karakter yang hanya terdapat dalam serial-serial *anime* dan *manga* dengan tambahan satu referensi lain, yaitu *video game* Jepang. Berkaitan dengan hal tersebut, mari simak pengakuan Jessica dari potongan wawancara lapangan berikut ini:

“Kita (Endiru Team) *nggak cosplaying tokusatsu*. Buat *cosplay* kita, cuma dari *anime* sama *manga* aja. Dan paling juga beberapa dari tokoh-tokoh *video game* Jepang yang *nggak* ada di *anime* dan *manga*. Tapi memang beberapa tokoh-tokoh di *video game* ada juga serialnya di *anime* atau *manga*. Kayak misalnya *One Piece*, serialnya kan ada di *anime*, di *manga* juga ada, dan bahkan sampe *video game*-nya juga. Dan misalnya lagi *Final Fantasy*, ada juga tuh di *anime*, *manga*, dan *video game* sekaligus..... Alasannya, kita semua *nggak* ada yang *interest* sama tokoh-tokoh *tokusatsu*, Ran. *Nggak* ada yang menarik gitu kayak *Ultraman* sama *Kamen Rider* mulai dari bentuk karakternya sampe ke kostum-kostumnya.....”

Potongan wawancara tersebut seolah kembali memberi penegasan bahwa Endiru Team bukanlah sebuah komunitas yang memeragakan “*cosplaying based on tokusatsu*.” Dalam hal ini, mereka seolah tidak memiliki ketertarikan sama sekali terhadap permainan kostum dengan ketokohan *tokusatsu*. Hal ini kemudian makin mengisyaratkan kepada Endiru Team sebagai pelaku kegiatan *cosplay* dengan hanya mengerucutkan fokus pada bentuk ketokohan fiktif dari *anime*, *manga*, dan *video game* saja.

3. 1. 1 Berawal dari Kegemaran Konsumsi Produk Jepang

Pemilihan referensi akan tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang Endiru Team tidak berdasarkan atas perihal yang berkenaan dengan kegemaran (*interest*) saja. Ada hal lain yang menjadi faktor pendukung mengapa Endiru Team sampai melakukan kegiatan *cosplay* dengan mengambil langkah referensi terhadap tokoh-tokoh karakter fiktif pada *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Faktor tersebut adalah berkenaan dengan permasalahan Endiru Team yang

menjadi konsumen dari produk-produk *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang memang sudah “menyerang” pasar-pasar industri Indonesia semenjak tahun 1990an.

Sebelum melakukan kegiatan *cosplay*, Endiru Team melakukan berbagai macam hal konsumtif yang berkaitan dengan kegemaran mereka akan *anime*, *manga*, dan *video game* asal Jepang. Dengan kata lain, Endiru Team melakukan beberapa kegiatan konsumtif akan *anime*, *manga*, dan *video game* yang mana kemudian nantinya akan memicu keberadaan dari kegiatan *cosplay* Endiru Team. Ada pun contoh bentuk-bentuk kegiatan konsumtif tersebut dapat dicermati dari:

3. 1. 1. 1 Konsumsi Anime

Berkenaan dengan permasalahan pada perilaku konsumsi terhadap produk-produk ini, Endiru Team terdiri dari kumpulan orang yang senang dalam menonton berbagai acara *anime* yang ditayangkan di saluran televisi swasta Indonesia. Selain itu, Endiru Team pun tidak jarang mengakses internet yang memberi tayangan serial *anime* Jepang yang tidak disiarkan secara publik melalui program televisi. Sebagai tambahan, Endiru Team juga terkadang melakukan pembelian banyak sekali DVD *anime* Jepang untuk kemudian menontonnya di sebuah mesin bernama DVD Player.

Dari sini, rangkaian kegiatan Endiru Team tersebut kemudian memberikan sebuah indikasi yang mengisyaratkan bahwa masing-masing dari anggota Endiru Team memiliki kecenderungan untuk menonton tayangan kartun animasi dengan ketokohan Jepang, bukannya Amerika. Dengan kata lain, bentuk kartun animasi yang ditonton oleh Jessica, Christine, dan Cindy cenderung mengarah kepada ketokohan fiktif karangan para penulis asal Jepang seperti misalnya Dragon Ball, Sailormoon, Saint Saiya, Detective Conan, Samurai X, One Piece, Naruto, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, tokoh-tokoh fiktif benuasa Barat atau Amerika seperti misalnya Spiderman, Captain America, Batman, Iron Man, Peter Pan, dan lain sebagainya seolah menjadi kurang diperhatikan.

Perihal yang berkaitan dengan hal tersebut pun dapat dicermati melalui hasil petikan wawancara sebagai berikut:

“Dari kecil gue memang lebih sering nonton anime Jepang kayak misalnya Sailormoon, Doraemon, Saint Saiya, dan Samurai X. Gue suka banget sama karakter-karakter yang dibuat sama penulis cerita Jepang. Makanya, gue jadi nggak begitu ngikutin tokoh-tokoh animasi Amerika kayak Spiderman atau Batman.” (petikan wawancara Jessica)

“Waktu kecil, gue sukanya kalau nonton Dragon Ball, keren banget jalan ceritanya. Terus, pas Samurai X dan One Piece ada di Indonesia, gue ngikutin juga jalan ceritanya... Bahkan dulu gue sempet bolos ikut les Bahasa Inggris demi bisa dapat waktu nonton anime di TV.” (petikan wawancara Christine)

“Gue memang suka banget nonton anime Jepang, apa aja deh serialnya, entah itu di TV atau internet. Bisa lah sehari sampe luangin banyak waktu buat buka video serial anime dari YouTube.” (petikan wawancara Cindy)

3. 1. 1. 2 Konsumsi Manga

Dalam hal yang berkaitan dengan *manga*, Endiru Team juga terlihat melakukan perilaku konsumtif seperti misalnya membeli, membaca, dan mengoleksi komik-komik yang dibuat oleh para penulis Jepang. Hal ini pun dapat dibuktikan melalui kegiatan koleksi komik Jepang oleh Christine dan Cindy. Menurut hasil observasi lapangan, koleksi komik Jepang dari Christine dan Cindy bahkan mencapai angka ratusan dengan beragam serial yang berbeda-beda.

Hanya saja, dari ratusan komik yang dikoleksi tersebut, tidak ada yang berupa komik-komik DC atau Marvel seperti Fantastic Four, The Avengers, Superman, dan lain-lain yang mana merupakan produk Barat atau Amerika. Dengan kata lain, koleksi komik-komik yang ada di rumah Christine dan Cindy merupakan total hasil konsumsi terhadap produk Jepang, bukannya Barat atau Amerika. Sebagai catatan, koleksi komik-komik Christine dan Cindy terbagi ke dalam serial-serial berupa Dragon Ball, Sailormoon, Kungfu Boy, Samurai X, One Piece, Naruto, dan Shaman King yang mana cenderung bernuansa kostum-kostum imajinatif.

3. 1. 1. 3 Konsumsi Video Game

Selain dari melakukan kegiatan konsumsi akan produk *anime* dan *manga*, Endiru Team juga menikmati keberadaan dari *video game* yang berisikan karakter-karakter fiktif buatan Jepang. Khusus di bagian ini, Endiru Team memang hanya memainkan *game* dari karakter-karakter fiktif seperti Final Fantasy dan Dynasty Warrior yang mana merupakan hasil produksi Jepang. Permainan *video game* Jepang tersebut pun dilakukan oleh masing-masing anggota Endiru Team melalui pembelian konsol *game* berupa PlayStation dan X-Box yang disertai dengan kepingan-kepingan *Compact Disc* (CD) sebagai media penyimpanan data. Selain dari PlayStation dan X-Box, mereka juga terkadang memainkan simulasi *game* di dalam komputer yang mana kegiatan tersebut biasanya dilakukan sampai berjam-jam lamanya.

Sebagai data tambahan, tidak ada indikasi yang dapat menyebutkan bahwa Endiru Team memainkan *game* hasil produksi bertemakan cerita dalam nuansa dunia Barat. Dalam hal ini, Endiru Team hanya memainkan *game* yang berisikan tema cerita dalam karakteristik dunia Timur, khususnya Jepang. Argumentasi ini pun tercermin dalam hasil petikan wawancara dengan Jessica:

“Kita biasanya nggak pernah suka mainin game kayak Pro Evolution Soccer, Grand Theft Auto, Godfather, Spiderman, Sonic The Hedgehog, atau semua yang ceritanya ke-Barat-Barat-an deh... Jadi, yang biasa kita mainin itu game yang bentuknya kayak One Piece, Naruto, Final Fantasy, Devil May Cry, atau Dynasty Warrior. Selain dari karakter-karakter tokoh mereka yang cool, kostum-kostumnya yang dipakai juga keren banget. Apalagi ditambah dengan armor-armor tambahan kayak misalnya pedang, karakternya jadi kelihatan kayak makin punya karisma.”

3. 1. 2 Pemilihan Karakterisasi

Setelah melakukan kegiatan-kegiatan konsumsi terhadap *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang; masing-masing anggota Endiru Team kemudian melakukan pemilihan terhadap tokoh karakter fiktif mana yang nantinya akan di-*cosplay*-kan. Pemilihan ini pun tidak semerta-merta dilakukan oleh Endiru Team secara acak

(*random*). Apabila dikupas dengan lebih mendalam lagi, ternyata ada kriteria tersendiri bagi Endiru Team untuk melakukan pemilihan karakterisasi tokoh fiktif. Kriteria tersebut adalah pada faktor “kedekatan” dan “kemiripan” karakterisasi dari tokoh fiktif yang kemudian dikait-kaitkan dengan masing-masing anggota Endiru Team itu sendiri. Maksudnya, masing-masing anggota seolah ingin merepresentasikan keberadaan dirinya yang terindikasi punya beberapa kedekatan dan kemiripan dengan tokoh fiktif. Ada pun representasi kedekatan biasanya terbungkus ke dalam unsur-unsur yang berupa tampilan fisik, personaliti, dan sifat-sifat perilaku dari tokoh karakter fiktif yang menjadi acuan. Dengan kata lain, semakin merasa dirinya mirip dengan unsur-unsur karakterisasi tokoh fiktif, maka semakin besar hasrat bagi Endiru Team untuk mereferensi tokoh tersebut dalam kegiatan *cosplay*. Sebagai ilustrasi, fenomena ini pun dapat dipahami melalui pemilihan karakter fiktif dalam kegiatan *cosplay* Christine (Orochi X) dan Jessica (Pinky Lu Xun).

3. 1. 2. 1 Christine Memilih Karakterisasi “Pria Kuat dan Tangguh”

Dalam realitanya, Christine merupakan seorang perempuan yang terbilang “tomboy” atau “kecowok-cowokan”. Secara kasat mata, Christine memang kurang terlihat seperti layaknya seorang wanita yang feminin. Hal ini pun seolah ditunjukkan Christine melalui bentuk gambaran tampilan fisik dan pakaian yang biasa dikenakan dalam kesehariannya. Dengan model potongan rambut pendek, pemakaian kaos-kaos yang agak kebesaran, celana *jeans*, dan sepatu kets yang *sporty*; Christine seolah sedang berupaya untuk merepresentasikan dirinya sebagai “cewek tomboy” di depan publik. Jarang sekali atau bahkan tidak pernah saya melihat dia mengenakan pakaian-pakaian yang bersifat feminin seperti misalnya *dress* panjang, kardigan, dan rok (*skirt*) seperti yang biasanya dipakai oleh seorang wanita pada umumnya. Begitu pun halnya dengan bentukan *gesture* dan perilakunya, Christine juga menonjolkan ciri-ciri karakteristik sebagai seorang pria. Hal ini pun diperlihatkan melalui sifat kesehariannya yang tidak terlalu banyak bicara dan pembawaan diri yang tenang seperti halnya pada kesifatan pria pada umumnya. Ditambah lagi, ada beberapa

indikasi yang seolah memberikan bukti secara implisit bahwa dia jatuh cinta kepada Jessica, hal ini tentunya semakin menguatkan argumentasi saya tentang sifat “kecowok-cowokan” dari Christine. Sebagai kesimpulan, representasi akan bentukan karakter cowok-lah yang ingin ditunjukkan oleh Christine, bukannya perempuan.

Dalam kegiatan *cosplay*, Christine terkesan cenderung memilih tokoh-tokoh fiktif dengan bentukan karakterisasi yang juga mengandung nilai “kecowok-cowokan” seperti halnya dirinya sendiri. Sebagai argumentasi pendukung, bentuk karakter Christine kemudian terepresentasikan melalui ketokohan Cloud Strife pada Final Fantasy VII dan Noctis Lucis Caleum dalam serial Final Fantasy Versus XIII.

- **Cloud Strife**



Dikisahkan, Cloud merupakan seorang petarung tangguh yang arogan. Dia memiliki kepribadian yang tenang dan cenderung lebih menyendiri. Awalnya, dia adalah seorang anggota pasukan yang bernama SOLDIER. Namun, setelah dia mengetahui bahwa Shinra mulai tidak beres, dia memberontak. Ada pun dia memiliki sebuah keahlian khusus dalam mengendalikan pedang besar yang dapat menyabet lawan sebanyak 999 kali dalam waktu semenit.

- **Noctis Lucis Caleum**



Dikisahkan, Noctis adalah seorang pangeran sekaligus pewaris tahta terakhir di sebuah kerajaan yang melindungi kristal. Noctis memiliki kepribadian yang pemalu, namun dia selalu mencoba untuk menyembunyikannya. Noctis adalah seorang pria yang kuat dan realistis karena dia selalu mencoba berakting “cool” demi melindungi kerajaan dan rakyatnya.

3. 1. 2. 2 Jessica Berkarakter “Wanita Cantik dan Lembut”

Lain halnya dengan Christine, Jessica merupakan seorang perempuan yang malah memberi kesan feminin. Seperti kebanyakan perempuan yang feminin pada umumnya, Jessica berambut panjang lurus berwarna hitam dan seringkali terlihat mengenakan paduan antara gaun (*dress*) dengan celana rok (*skirt*) dalam pakaian kesehariannya. Secara kasat mata, hal ini tentunya dapat dijadikan bukti pendukung yang mengarahkan sebuah argumentasi bahwa Jessica memang seorang wanita yang tidak menonjolkan sifat “kecowok-cowokan” sama sekali. Dalam hal ini, ciri-ciri akan membentuk “cewek feminin”-lah yang seolah ingin ditonjolkan oleh Jessica dalam kehidupan kesehariannya. Argumentasi ini pun didukung oleh *gesture* tubuh dan sifat personalitas keseharian dari Jessica sebagai seseorang yang suka berbicara, ramah, sekaligus lembut seperti halnya pada ciri-ciri perempuan pada umumnya.

Dengan bentuk pakaian, *gesture* tubuh, dan ciri-ciri personalitasnya tersebut; Jessica pun kemudian merepresentasikan dirinya ke dalam karakterisasi tokoh fiktif dengan penonjolan sifat seorang perempuan feminin. Sebagai contoh, representasi akan karakterisasi perempuan feminin ini pun kemudian menemui titik temu pada saat Jessica mengambil referensi tokoh fiktif Yuna Braska dan Rikku dalam serial video game Final Fantasy X dalam kegiatan *cosplay*-nya.

- **Yuna Braska**



Dalam kisahnya, Yuna adalah karakter utama wanita yang cantik dalam Final Fantasy X. Dia adalah putri dari High Summoner Braska. Dalam hal ini, Yuna terkesan memiliki kepribadian yang lembut, jujur, setia, sopan dan tak pernah memandang sebelah mata lawan-lawannya. Di samping itu, dia juga selalu mengutamakan orang lain dari pada dirinya sendiri.

- **Rikku**



Dikisahkan, Rikku adalah seorang putri dari Cid yang menjadi pemimpin tertinggi fraksi Al Bhed. Bibi dari Rikku menikah dengan High Summoner Braska yang tidak lain adalah ayah kandung dari Yuna. Dengan kata lain, Yuna merupakan kemenakan dari Rikku. Dalam hal karakterisasi, Rikku dikenal sebagai seorang wanita yang memiliki kepribadian baik hati, riang, tulus, dan bersemangat walaupun sering terjadi konflik dengan yang lain.

3. 1. 3 Terfokus pada Model Kostum Fiktif yang Utopis

Selain dari membuat pembayangan terhadap bentukan karakterisasi tokoh fiktif yang terasa paling “dekat” dengan dirinya, terdapat kecenderungan fokus lain pada Endiru Team dalam hal pemilihan kegemaran karakter untuk melakukan kegiatan *cosplay*. Fokus tersebut adalah berupa bentukan *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang mana berisikan tokoh-tokoh karakter berperawakan tampilan fisik, pakaian kostum, dan aksesoris yang terbilang “nyentrik”. Endiru Team terkesan lebih menyukai dan memperhatikan dengan seksama tokoh-tokoh berkarakter dan berpakaian kostum “nyentrik” yang hadir dalam beberapa serial *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Semakin nyentrik bentuk dan model kostum dari tokoh karakter fiktif, maka akan semakin menguatkan hasrat bagi Endiru Team untuk melakukan kegiatan *cosplay*.

Hal ini pun dapat dicerminkan dari beberapa tokoh-tokoh karakter pilihan Endiru Team yang nantinya akan direferensi dan dipergunakan dalam kegiatan *cosplay* mereka. Sebagai contoh, keberadaan kostum-kostum “nyentrik” tersebut dapat dilihat melalui tokoh-tokoh yang terdapat dalam serial Final Fantasy dan Dynasty Warrior. Tokoh-tokoh fiktif dalam serial Final Fantasy terlihat menggunakan

pakaian (kostum) dan beberapa aksesoris pendukung – misalnya senjata (*armor*) atau pelindung (*kevlar*) – yang sifatnya tidak lazim dipakai oleh orang-orang biasa seperti pada umumnya. Dengan kata lain, kostum-kostum dan aksesoris pendukung dari tampilan karakter-karakter Final Fantasy dapat dibilang lebih bersifat imajinatif karena terlihat tidak sesuai dengan bentuk dan model pakaian seperti pada umumnya dipakai oleh orang-orang dalam realita sebenarnya.

Ada pun sifat dari kostum yang imajinatif dalam ketokohan Final Fantasy merupakan cerminan tentang sebuah model pakaian yang diciptakan melalui proses pembayangan-pembayangan utopis. Model kostum-kostum karakter pada Final Fantasy tidak lagi disesuaikan dengan kondisi seperti apa yang sebenarnya terjadi dalam realita nyata, melainkan malah berbentuk fantasi akan kondisi dunia yang utopis. Dengan begitu, sebuah citra kostum “nyentrik” dalam Final Fantasy tidak dilakukan melalui pengambilan referensi melalui bentuk model pakaian yang biasa dipakai oleh orang-orang dalam dunia nyata, seperti misalnya kaos, *polo shirt*, kemeja, *sweater*, jaket, celana pendek, celana *jeans*, celana bahan formal, dan lain sebagainya. Citra kostum “nyentrik” tersebut justru terlahir dari bentuk pembayangan fantasi, imajinatif, dan utopis seperti misalnya jubah-jubah yang jarang terlihat dalam kenyataan sebenarnya.

Seperti halnya pada serial Final Fantasy, bentuk citra dan model pakaian (kostum) yang digunakan oleh tokoh-tokoh karakter dalam serial *video game* Dynasty Warrior juga bersifat imajinatif yang utopis. Walaupun memang berawal dari model pakaian seperti layaknya yang dipakai dalam zaman kerajaan atau dinasti, tetap saja ada beberapa distorsi tambahan yang kemudian memodifikasi bentuk kostum pada tokoh-tokoh Dynasty Warrior. Distorsi tersebut pun berupa pemodifikasian yang sifatnya utopis dalam model kostum bergaya kerajaan, termasuk juga penambahan senjata dan pelindung yang tidak lazim dipakai. Tentu saja, penambahan akan bentuk distorsi dan pemodifikasian utopis ini ditujukan agar kostum-kostum pakaian bernuansa kerajaan tersebut semakin terlihat bagus dan keren.



Gambar 3.1

Contoh model kostum-kostum dan aksesoris nyentrik sekaligus utopis dari tokoh-tokoh karakter dalam serial video game berjudul Final Fantasy VII (sumber: google image)



Gambar 3.2

Contoh lain dari tampilan karakter pada serial Final Fantasy VII yang berupa penggunaan kostum yang tergolong tidak lazim dipakai dalam realita sebenarnya (sumber: google image)



Gambar 3.3

Contoh kostum pakaian dan senjata dalam tokoh-tokoh karakter fiktif serial Dynasty Warrior
(sumber: google image)

Dengan lebih berfokus pada pengambilan referensi terhadap karakterisasi tokoh fiktif yang memiliki unsur kostum utopis, Endiru Team seolah menjadi tidak begitu memedulikan keberadaan dari “kostum biasa” dalam kegiatan *cosplay* mereka. Adapun maksud dari “kostum biasa” di sini mengandung arti pada bentukan model pakaian tokoh karakter fiktif pada *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang tidak terlalu terdistorsi oleh pembayangan imajinatif. Dengan kata lain, bentukan model kostum-kostum pada karakter dalam suatu serial *anime*, *manga*, atau *video game* tersebut akan terlihat tidak jauh berbeda dengan seperti apa yang dikenakan oleh orang-orang dalam realita sebenarnya. Sebagai contoh, kostum-kostum pakaian seperti misalnya pada serial Detective Conan dan Captain Tsubasa terlihat memberikan cerminan akan model pakaian yang disesuaikan dalam kehidupan realita nyata sehari-hari. Tokoh-tokoh fiktif dalam contoh serial-serial *anime* dan *manga* tersebut memperlihatkan bentuk pakaian berupa kaos, polo shirt, kemeja, celana jeans, dan sepatu seperti halnya pada model pakaian orang-orang biasa. Tidak ada model-model pakaian yang mencolok dan “nyentrik” di sini. Oleh karena itu, tepat jika memberi pernyataan bahwa minim sekali ditemukan pemodifikasian hasil distorsi utopis terhadap kostum dalam serial Detective Conan dan Captain Tsubasa.



Gambar 3.4

Model pakaian (kostum) tokoh-tokoh karakter Detective Conan terlihat seperti halnya yang biasanya dipakai oleh orang-orang pada umumnya dalam realita sebenarnya

(sumber: google image)

Menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan, dapat dimengerti bahwa Endiru Team lebih mengambil fokus pada bentukan karakter fiktif yang berpakaian utopis apabila dibandingkan dengan tokoh yang berpakaian “biasa saja”. Hal ini seolah semakin memberi isyarat bahwa Endiru Team gemar akan bentukan karakterisasi fiktif yang berkostum “tidak biasa” dan “nyentrik” dalam hal referensi kegiatan *cosplay* mereka. Dengan mengambil referensi terhadap bentukan model kostum yang “nyentrik”, maka kegiatan *cosplay* Endiru Team pun akan menjadi semakin “dilihat” oleh orang lain secara publik. Dalam hal ini, kesan-kesan akan citra “kostum yang keren dan menarik perhatian” timbul pada saat Endiru Team melakukan kegiatan *cosplay* di depan publik. Alhasil, kostum-kostum utopis yang keren inilah yang menjadi penilaian penting tersendiri dalam kegiatan *cosplay* mereka. Sebagai bahan acuan tambahan, argumentasi ini pun kemudian dapat dipahami dari salah satu petikan wawancara Jessica yang berpendapat bahwa:

“Kenapa Endiru Team nggak pernah cosplay Doraemon, Detective Conan, atau Captain Tsubasa? Sebenarnya gue suka sama karakter-karakter mereka kok. Gue nonton semua episode anime nya, dan baca komik-komiknya juga. Jalan ceritanya suka banget malah.... Cuma, kalau buat cosplay, kostum mereka itu biasa aja, nggak terlalu keren. Kita (Endiru Team) lebih milih ngebuat kostum terus cosplay-in tokoh-tokoh karakter yang kostumnya jauh lebih rumit detailnya. Makanya, Dynasty

Warrior dan Final Fantasy jadi serial yang paling sering kita gunain karakter-karakter dan kostum-kostumnya buat cosplay. Soalnya, kalau dilihat di serial game-nya, keren-keren banget bukan kostumnya? Jadi... Semakin rumit dan detail kostum karakter, semakin bakal jadi tantangan buat Endiru Team untuk ngebuat dan cosplay kostum-kostum karakter itu.”

3. 1. 4 Menggeser Sifat yang Fiktif Menjadi Faktual

Setelah melakukan kegiatan konsumtif yang disertai dengan pemilihan fokus kegemaran atas ketokohan fiktif melalui model kostum dan karakterisasi, Endiru Team melanjutkan kegiatan *cosplay* mereka melalui bentuk peragaan kostum yang dilakukan secara publik. Tentu saja, hal ini merupakan sebuah bentuk pekerjaan yang sangat berat bagi Endiru Team. Bayangkan saja, Endiru Team seolah mendapat tuntutan berat untuk “merubah” kostum-kostum dari tokoh karakter yang sifatnya fiktif – biasanya berbentuk virtual – kemudian menjadi nyata dalam bentukan ruang yang faktual. Hanya dengan merubah kostum-kostum yang sifatnya fiktif menjadi nyata dalam bentuk siap pakai, kegiatan *cosplay* Endiru Team kemudian baru dapat “diakui” secara tegas oleh publik. Ditambah lagi, kostum-kostum yang nantinya akan dipakai dalam kegiatan *cosplay* mereka pun harus sesuai – paling tidak mendekati kemiripannya– dengan versi asalnya, yaitu imajinatif. Tuntutan besar ini pun datang dari semua pihak yang terlibat baik berupa Endiru Team itu sendiri, *cosplayer* lain, maupun audiens penikmat kegiatan *cosplay*. Implikasinya, tuntutan-tuntutan tersebut secara tidak langsung akan memberi tekanan (*pressure*) tersendiri bagi Endiru Team untuk menyukseskan “kemunculan kembali” kostum-kostum bersifat fiktif dalam sebuah realita dunia nyata. Bentuk tekanan ini pun dapat dipahami kembali melalui hasil petikan wawancara sebagai berikut:

“Cosplay yang bagus itu bisa dilihat dari bentuk kostumnya, semakin keren dan detail, semakin punya nilai tambah di depan juri.”

(petikan wawancara dengan Rizka sebagai salah satu audiens penggemar kegiatan *cosplay*)

“Saat cosplay, kostum itu jadi hal yang paling penting buat diperhatikan. Kalau kostum yang dipakai kelihatan jelek, cosplay-nya otomatis juga bakal dinilai gagal.”
(petikan wawancara dengan Alykha sebagai salah seorang *cosplayer* yang masih aktif)

Sejalan dengan banyaknya tuntutan dan ekspektasi besar yang dihadapi, Endiru Team terbilang sukses dalam usahanya untuk “menghadirkan kembali” kostum-kostum tersebut ke dalam dunia nyata. Mereka seolah dapat menjawab tantangan besar tersebut dengan cara menampilkan peragaan kostum-kostum *cosplay* yang telah dilakukan secara rutin di *festival event jepangan*. Dapat dikatakan bahwa kostum-kostum yang tadinya bersifat imajinatif seolah kemudian menjadi “hidup” pada saat dipakai oleh Jessica, Christine, dan Cindy sebagai para *cosplayer* andalan milik Endiru Team. Penampilan *cosplay* dari mereka pun banyak menyita perhatian publik dan mengundang decak kagum baik berasal dari *cosplayer* lain maupun audiens. Sebagai data pendukung, hal ini dapat dilihat dari hasil petikan wawancara yang saya lakukan dengan beberapa informan seperti *cosplayer* lain dan pemerhati *cosplay* Endiru Team sebagai audiens:

“Gue selalu ngikutin perkembangan dan berita tentang kostum-kostum cosplay-nya Endiru Team. Soalnya, dari tiap event cosplay yang mereka ikutin, kostum-kostumnya selalu aja pasti bagus banget.”
(petikan wawancara dengan Ajeng sebagai audiens pemerhati *cosplay* Endiru Team sekaligus mantan *cosplayer* aktif)

“Kalau di serial tokusatsu, Komutoku deh yang paling juara buat masalah kostum. Tapi kalau buat cosplay anime manga, sudah pasti Endiru Team yang paling keren dan gokil.”
(petikan wawancara dengan Dodo sebagai salah satu mantan *cosplayer tokusatsu* yang masih aktif menghadiri berbagai macam *festival event jepangan*)

“Kalau tanya kostum tim cosplay siapa yang paling bagus, sebenarnya semuanya bagus-bagus. Cuma, coba mungkin lihat lagi tim cosplay yang namanya Endiru Team. Kostum-kostum cosplay mereka bagus-bagus banget. Apalagi kalau ditambah sama perawakan Pinky Lu Xun dan Orochi X waktu lagi pakai

kostum, benar-benar kelihatan banget mirip sama karakter anime dan manga yang dicosplay sama mereka.”

(petikan wawancara dengan Qira Kazumi sebagai salah seorang *cosplayer* aktif yang berasal dari Bandung)



Gambar 3.5

Contoh pemakaian kostum *cosplay* dari serial Dynasty Warrior yang sudah dibuat “jadi” sekaligus “siap pakai” oleh Endiru Team
(sumber: dokumentasi pribadi)

3. 2 PEMBUATAN KOSTUM ENDIRU TEAM

Lebih lanjut, permasalahan kostum karakter fiktif yang terlihat eksentrik, nyentrik, dan utopis kemudian menjadi satu hal yang paling penting untuk diperhatikan dalam kegiatan *cosplay* Endiru Team. Dengan begitu, berbagai macam perihal yang berkenaan dengan pemakaian kostum nyentrik dalam kegiatan *cosplay* akan menjadi fokus tersendiri bagi Endiru Team. Tentu saja, hal ini akan menjadi sebuah pekerjaan rumah yang sulit bagi Endiru Team untuk “menghadirkan kembali” kostum-kostum tersebut agar kemudian dapat dipakai oleh masing-masing

anggotanya. Dengan kata lain, hal yang paling perlu diperhatikan lebih jauh adalah berkenaan dengan bagaimana proses Endiru Team mengubah citra kostum dalam karakter fiktif yang tidak nyata (*unreal*) kemudian menjadi sebuah kostum nyata yang siap pakai.

Berkenaan dengan perihal yang menyangkut pada proses tersebut, keberadaan dari pemakaian kostum dalam kegiatan *cosplay* sebenarnya dapat diperoleh melalui dua metode. Sempat dibahas sedikit di Bab II bahwa dikatakan metode-metode tersebut yaitu melalui pembelian terhadap produsen manufaktur atau dengan membuatnya sendiri (*handmade*). Dalam hal ini, hasil temuan data lapangan kemudian menjelaskan bahwa Endiru Team ternyata lebih memilih pada metode yang kedua, yaitu melalui pembuatan secara *handmade*. Data ini kemudian seakan mematahkan beberapa anggapan orang bahwa Endiru Team melakukan pemesanan terhadap produsen manufaktur kegiatan *cosplay* dalam hal pemakaian kostum-kostum yang ditampilkan oleh mereka secara publik saat *festival event jepangan*. Dengan kata lain, kostum-kostum yang dipergunakan dalam peragaan kostum dan performa gerak *cosplay* Endiru Team tidak diperoleh melalui pemesanan dari suatu produsen manufaktur. Kostum-kostum ini juga bukan diperoleh melalui kombinasi yang dilakukan antara *handmade* dengan produsen manufaktur tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa semua kostum yang dipakai oleh Endiru Team dalam kegiatan peragaan kostum dan performa gerak *cosplay* hanya dihasilkan melalui kreativitas *handmade* dari masing-masing anggota.

Proses pembuatan kostum secara *handmade* yang dilakukan oleh Endiru Team tidak akan maksimal jika mereka tidak dapat memilih bahan-bahan dasar kain yang bagus dan cocok untuk masing-masing tokoh karakter fiktif yang nantinya akan diperagakan dan dipertunjukkan. Dengan kata lain, pengetahuan akan bahan-bahan dasar kain dalam pembuatan kostum *cosplay* pun sangat perlu untuk diperhatikan secara mendetail. Kesalahan dalam pemilihan bahan dasar kain akan memberikan dampak pada hasil kostum *handmade* yang jelek dan jauh dari kata maksimal. Dengan tidak maksimalnya hasil kostum, maka kegiatan “peniruan” kostum karakter dari tokoh fiktif yang diacukan pun menjadi kurang terlihat sempurna. Implikasinya,

kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* saat *festival event jepangan* pun juga menjadi tidak maksimal.

Oleh karena alasan itulah, Endiru Team terlihat benar-benar memperhatikan hal-hal penting dalam pembuatan kostum secara *handmade*, termasuk pengetahuan terhadap bahan-bahan dasar kain. Menurut data temuan lapangan, berikut ini adalah beberapa jenis bahan dasar kain yang perlu diperhatikan dalam hal pembuatan kostum *cosplay* secara *handmade*:

- Japan/American Drill

Jenis kain *japan/american drill* ini merupakan salah satu yang paling populer untuk digunakan sebagai kostum seragam sekolah (*seifuku* atau *gakuran*). Menurut beberapa *cosplayer* aktif termasuk Jessica, kain ini dapat memberikan efek kaku pada pecah pola kostum. Sebagai tambahan, jenis kain ini juga cocok digunakan dalam pembuatan jas, dan *hakama*¹⁷. Sebagai kisaran harga, kain ini memiliki banderol sebesar Rp 15.000 – Rp 24.000 per meter.

- Katun

Katun merupakan jenis kain ringan yang sedikit lebih tipis apabila dibandingkan dengan *japan/american drill*. Menurut Jessica, kain jenis *katun* cocok juga apabila dipakai untuk pembuatan seragam sekolah seperti layaknya *japan/american drill*. Akan tetapi, sebenarnya akan lebih bagus lagi hasilnya apabila katun digunakan sebagai baju atasan dengan *drill* yang menjadi bagian bawahannya dalam pembuatan model *seifuku*. Selain dari *seifuku*, katun juga dapat dipakai untuk kostum berjenis *dress non-formal* seperti contohnya pada baju terusan atau baju “*hang-out*” santai yang biasa dipergunakan oleh tokoh-tokoh karakter fiktif. Sebagai kisaran harga, katun memiliki *range* banderol sebesar Rp 12.000 – Rp 18.000 per meter.

¹⁷ *Hakama* adalah pakaian luar tradisional Jepang yang dipakai untuk menutupi pinggang sampai mata kaki. Dipakai sebagai pakaian bagian bawah, hakama merupakan busana resmi pria untuk menghadiri acara formal seperti upacara minum teh. Di kalangan olahraga bela diri tradisional seperti *kendo aikido*, *hakama* dipakai oleh pria dan wanita (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Hakama>).

- Satin Silk

Satin silk merupakan salah satu dari jenis kain paling populer lain yang dipergunakan oleh para *cosplayer* untuk membuat kostum *cosplay*. Akan tetapi, perlu diperhatikan kembali bahwa jenis kain *satin silk* ini agak berbeda dengan tipe jenis kain satin biasa yang terkesan kaku dan terlalu mengkilap (*overshiny*). Jessica pun mengutarakan bahwa jangan sampai ada kesalahan memilih satin karena tingkat level mengkilap (*shiny*) pada kain akan sangat mempengaruhi kostum yang akan dipergunakan dalam performa *cosplay*. Kain satin biasa yang terlalu kaku dan cerah tidak akan bagus dipergunakan dalam pembuatan kostum karena *cosplayer* yang mengenakannya seolah malah akan terlihat seperti “lampu festival berjalan”. Dengan alasan tersebut, maka Jessica lebih menyarankan pembuatan kostum *cosplay* pada bahan dasar kain *satin silk*. Dalam hal ini, *satin silk* akan memberikan sebuah tekstur yang halus dan efek-efek lembut dan sejuk saat disentuh. Oleh karena itu, *satin silk* akan cocok digunakan dalam pembuatan kostum model gaun tipe karakteristik putri (*princess*) atau gadis-gadis cantik seperti pada umumnya yang terdapat pada ketokohan *anime* dan *manga*. Sebagai catatan, apabila *cosplayer* bersangkutan tidak ingin berkostum terlalu mengkilap (*shiny*), maka *satin silk* dapat dipadukan dengan kain *katun* dalam rangka mereduksi tingkat kekilapan yang ada pada kostum. *Satin silk* memiliki *range* banderol harga sebesar Rp 10.000 – Rp 25.000 per meter.

- Satin Duchess atau Satin Bridal

Satin duchess atau dapat dikatakan juga sebagai *satin bridal* merupakan jenis kain *satin* yang paling berkualitas tinggi dibandingkan dengan tipe *satin* lainnya. Sama halnya dengan tipe kain *satin* lain, *satin duchess* atau *satin bridal* juga memiliki tampilan yang tergolong mengkilap (*shiny*) walaupun memang tidak berada dalam tingkatan yang *overshiny*. Dengan begitu, *satin duchess* atau *bridal* ini terkesan lebih mewah dan elegan. Menurut Jessica, kain *satin duchess* atau *bridal* ini akan cocok dipakai untuk pembuatan kostum-kostum gaun bermodel unik karena dapat memberikan efek pecah

pola yang bagus. Selain gaun, *satin duchess* atau *bridal* juga seringkali digunakan dalam pembuatan kostum yang bermodelkan jubah sehingga cocok bagi para *cosplayer* yang ingin melakukan performa *cosplay* tokoh-tokoh berkarakter tema *fantasy*. Apabila mengacu pada harga jual, jenis kain ini tergolong mahal, yaitu berkisar antara Rp 50.000 – Rp 135.000 per meternya.

- Shanting atau Thai Silk

Jenis kain *shanting* atau *thai silk* ini agak mirip dengan *satin*, hanya saja tingkat kecerahannya lebih cenderung ke arah *doft* yang memiliki serat halus. Dalam jenis kain *shanting* ini, bagian dalamnya-lah yang mengkilap, seperti halnya bagian luar pada jenis kain *satin*. Hal ini menyebabkan *shanting* memang agak menyerupai *satin duchess* dan *bridal*. Dengan alasan bahwa bagian dalam kain *shanting* mengkilap, maka para *cosplayer* pun dapat membuat siasat jika ingin melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* dengan biaya yang tergolong murah. Dengan menggunakan bagian dalam sebagai bagian luar dalam pembuatan kostum nanti, maka kain *shanting* seolah dapat “disulap” menjadi seperti halnya kain *satin* yang mengkilap. Oleh karena itu, kain *shanting* akan cocok untuk dipakai untuk pembuatan hampir semua jenis kostum *cosplay* kecuali model *seifuku*, jas, dan kostum-kostum yang menggunakan bahan kulit sebagai bahan dasarnya. Ada pun *range* harga kain *shanting* berkisar antara Rp 18.000 – Rp 20.000 per meter.

- Moscrep

Moscrep merupakan jenis kain yang sedikit mirip dengan *katun* namun memiliki tekstur yang lebih tebal dan berserat kulit jeruk. Jenis kain ini cocok digunakan sebagai bahan untuk pembuatan kostum-kostum *seifuku*, jas, celana, dan beragam *dress* yang tidak ingin terlihat mengkilap (*shiny*). Sebagai catatan, menurut Jessica, *moscrep* dapat digabungkan dengan kain jenis *satin* agar dapat memberikan suatu efek yang bagus pada kostum. Sebagai kisaran harga, banderol *moscrep* berkisar antara Rp 13.000 – Rp 14.000 per meter.

- Beludru atau Velvet

Beludru atau *velvet* merupakan salah satu jenis kain yang lembut dan halus, seperti halnya bahan yang digunakan dalam pembuatan boneka namun lebih tipis lagi. Jenis kain ini biasanya digunakan baik dalam pembuatan kostum-kostum bangsawan maupun tipe tokoh-tokoh fiktif dengan kostum elegan dan mewah. Salah satu kekurangan dari penggunaan jenis bahan dasar kain ini dalam pembuatan kostum *cosplay* adalah terasa panas dan gerah sewaktu dipakai. Sebenarnya ada jenis *beludru* yang tidak panas, hanya saja harga jualnya juga jauh lebih mahal. Sebagai kisaran harga, kain *beludru* atau *velvet* memiliki banderol sebesar Rp 30.000 – Rp 85.000 per meter.

- Spandex

Spandex adalah jenis kain yang bersifat melar (*stretch*) dan lentur sehingga akan cocok digunakan untuk membuat jenis kostum *cosplay* yang ketat (*fit*) di badan. Dengan begitu, keuntungan yang dapat diperoleh apabila menggunakan jenis kain *spandex* ini adalah pihak pembuat kostum *cosplay* bersangkutan tidak perlu lagi membuat *kopnat* dalam rangka membentuk lekuk tubuh. Biasanya, kain jenis *spandex* akan sangat cocok apabila dipakai sebagai bahan pembuatan kostum bertemakan *superhero* seperti misalnya Kamen Rider dan Sentai Rangers. Hal ini disebabkan oleh alasan bahwa *spandex* merupakan jenis kain *stretch* yang nyaman dipakai untuk model kostum *cosplay* ketat. Ada pun *spandex* memiliki kisaran harga Rp 30.000 per kilogram dengan estimasi satu kilogram kurang lebih sama dengan dua setengah meter.

- Kulit Sintetis

Kulit sintetis ini bukanlah merupakan jenis bahan kulit asli, melainkan imitasi. Dengan kata lain, kulit sintetis merupakan sebuah jenis bahan tiruan yang menyerupai kulit dengan kadar 80% plastik sebagai bahan dasar pembuatannya. Oleh karena terdapat kadar 80% plastik, maka kulit sintetis mudah sekali mengelupas jika tidak hati-hati menyimpan dan menggunakannya. Jenis bahan kulit sintetis ini biasanya seringkali digunakan

untuk pembuatan kostum-kostum model “berat” seperti misalnya pada tokoh karakter fiktif *video game* (ambil contoh serial *Final Fantasy*). Selain itu, kulit sintesis juga dapat digunakan bagi para *cosplayer* yang ingin melakukan peragaan *cosplay* bermodelkan kostum-kostum kulit. Di samping kostum, kulit sintesis juga dapat dijadikan bahan untuk pembuatan sepatu yang menjadi aksesoris pendukung (*supporting*) kostum dalam performa *cosplay*. Ada pun kisaran harga dari kulit sintesis begitu variatif, mulai dari kategori bermutu rendah yaitu Rp 11.000 – Rp 25.000, bermutu sedang sebesar Rp 25.000 – Rp 56.000, sampai dengan bermutu tinggi yang punya banderol Rp 56.000 – Rp 85.000 per meternya.

- Spons Karet atau Craft Foam

Spons karet atau *craft foam* merupakan jenis bahan yang serba guna dalam hal pembuatan kostum *cosplay*. Menurut Jessica, spons karet atau *craft foam* digunakan untuk membuat beragam macam properti pendukung kostum seperti misalnya senjata (*armor*). Dengan begitu, spons karet atau *craft foam* akan cocok digunakan bagi para *cosplayer* yang ingin membuat sebuah peragaan kostum dan performa *cosplay* dari tokoh karakter bersenjata. Di sisi lain, spons karet atau *craft foam* juga dapat “dipadukan” dengan kulit imitasi dalam rangka membuat efek-efek khusus pada *armor* sehingga akan terlihat sangat mirip dengan senjata asli. Ada pun *range* harga jenis spons karet atau *craft foam* berkisar antara Rp 8.000 – Rp 35.000 dengan bergantung pada ketebalan per milimeternya.

Sebagai tambahan dari bahan-bahan dasar kain tersebut, pembuatan kostum *cosplay* secara *handmade* tidak akan lengkap jika *cosplayer* melupakan bahan-bahan lain berikut ini: kain *tile*, kain *organdy*, enda, pita, bisban, jarum, benang, lem aibon, dan gunting. Dengan ketersediaan kesemua bahan tersebut, maka tinggal tingkat kreativitas dari para *cosplayer* masing-masing dalam menjahit dan membentuk kostum agar sesuai dengan keinginannya-lah yang menjadi faktor penentu penting untuk memperoleh hasil kostum *handmade* yang maksimal. Semakin tinggi

kreativitas, ketekunan, ketelitian, dan bentuk kemiripan dengan kostum tokoh fiktif yang diacukan; maka semakin bagus dan maksimal juga kostum *cosplay* buatan *handmade* tersebut.



Gambar 3.6

Contoh bahan dasar kain yang digunakan dalam pembuatan kostum *cosplay*
(sumber: dokumentasi pribadi)

3. 2. 1 Dari Bahan Mentah Menjadi Sebuah Kostum Cosplay yang Menawan

Setelah memperhatikan dengan baik kecocokan jenis-jenis kain yang dipakai sebagai bahan dasar, fokus kemudian berlanjut pada proses pembuatan kostum agar menjadi pakaian yang siap pakai. Pemilihan kain yang tepat dan cocok sebagai bahan dasar pembuatan mungkin saja malah tidak akan menjadi maksimal apabila terjadi kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan kostum *cosplay*. Dengan kata lain, keberlangsungan proses pembuatan kostum *cosplay* dari bahan dasar mentah untuk kemudian “disulap” menjadi kostum yang siap pakai perlu diperhatikan lebih jauh lagi. Sebagai contoh, proses-proses pembuatan kostum tersebut dapat berupa pengukuran badan agar sesuai dengan ukuran kostum, pembuatan pola jahitan, penambahan detail kostum, dan lain sebagainya. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan terhadap cara kerja Endiru Team, proses-proses pembuatan kostum *cosplay* secara *handmade* dapat dicermati melalui poin-poin berikut ini:

- Pertama-tama, Endiru Team mencari contoh gambar model desain dari kostum karakter fiktif yang menjadi acuan sebelum memilih dan membeli kain sebagai bahan dasar. Walaupun terlihat sepele, pencarian gambar model desain ini sebenarnya merupakan langkah pertama yang paling penting dalam pembuatan kostum *handmade*. Setelah menemukan contoh model desain, Endiru Team melakukan penggambaran ulang terhadap model tersebut dengan memperhatikan secara seksama detail-detail yang terdapat di dalamnya inci demi inci. Hal ini pun dilakukan dengan tujuan agar Endiru Team mengetahui secara pasti bagaimana gambaran bentuk konstruksi pada kostum sambil memikirkan material-material bahan kain apa yang cocok untuk digunakan. Argumentasi ini pun didukung oleh pernyataan Jessica yang mengatakan “*biasanya kita menggambar ulang dari desain referensi, kita gambar part per part, dari situ kita coba jabarin tentang konstruksi dan memikirkan material apa yang cocoknya kita gunakan untuk membuatnya, baru dimulai proses pembuatan.*”
- Setelah menimbang-nimbang dan menentukan secara pasti jenis material apa yang cocok untuk dipakai, hal kedua yang dilakukan oleh Endiru Team adalah belanja kain sebagai bahan dasar. Menurut pengakuan Jessica, Endiru Team biasanya melakukan pembelian kain bahan dasar kostum *cosplay* di Pasar Baru atau Pasar Tanah Abang. Sedangkan untuk permasalahan bahan-bahan dasar pembuatan senjata (*armor*), Endiru Team melakukan pembelian di toko *supplier* bangunan terdekat. Kegiatan ini tentu saja dilakukan oleh Endiru Team secara bersama-sama atau dengan kata lain masing-masing anggota memiliki peranan yang sama pentingnya.
- Setelah membeli bahan-bahan dasar – baik kostum maupun *armor* – yang dibutuhkan, Endiru Team kemudian mencoba untuk membuat pola dasar dari kostum-kostum yang akan dibuat. Pembuatan pola dasar ditujukan sebagai rancangan awal bentuk kostum sebelum melakukan penjahitan. Dalam hal ini, pembuatan pola dasar juga akan menyangkut pada permasalahan

pengukuran terhadap bentuk badan agar kostum yang nantinya dibuat akan sesuai sekaligus nyaman dipakai oleh masing-masing anggota.

- Proses pembuatan kostum kemudian berlanjut pada permasalahan “merealisasikan” pola dasar agar mencapai bentuk pola kostum yang jadi dan siap pakai. Proses ini akan berkaitan dengan kegiatan teknik menjahit dari para anggota Endiru Team, lebih khususnya Jessica. Dalam proses ini, Jessica memiliki peran yang terkesan lebih penting dibandingkan dengan Christine dan Cindy. Hal ini disebabkan oleh Jessica-lah yang bertugas fokus lebih dalam mengerjakan bahan kain kostum. Berbeda halnya dengan Christine yang lebih memfokuskan diri dalam pembuatan senjata (*armor*) atau Cindy sebagai seorang *finisher* yang memberi detail-detail tambahan pada kostum. Kembali ke permasalahan proses, Endiru Team tidak melakukan teknik penjahitan melalui jahitan tangan dengan tujuan agar bentuk jahitan menjadi rapih dan juga tidak memakan banyak waktu yang terbuang. Menurut keterangan Jessica, jahitan tangan hanya dilakukan pada saat membuat beberapa variasi, payet, atau renda pada kostum. Pada intinya, mereka tetap menggunakan mesin jahit dalam prosesi pembuatan kostum *cosplay* ini. Kebanyakan kostum-kostum *cosplay* yang telah dibuat oleh Endiru Team selama ini dijahit dengan menggunakan mesin jahit kuno bermerk Singer. Dengan kata lain, mereka telah menggunakan mesin tersebut bertahun-tahun lamanya dalam hal pembuatan kostum. Akan tetapi, baru-baru ini mereka membeli mesin jahit listrik yang baru bermerk Brother. Hal ini pun memang sengaja dilakukan agar pembuatan kostum dapat dilakukan dengan cara efisien, baik dari segi hasil maupun waktu. Berkaitan dengan hal tersebut, Jessica memberikan sebuah pernyataan bahwa “*masing-masing dari kita punya perannya sendiri-sendiri, untuk pemilihan bahan biasa kami pergi bersama, untuk bahan kain tugas gue, bahan armor tugas Orochi (Christine), terus detailing dan finishing biasanya Shinji (Cindy) yang melakukan.*”
- Setelah bentuk dasar kostum telah dibuat melalui proses penjahitan, tibalah saatnya bagi Endiru Team untuk melakukan *detailing* dan *finishing*. Ada pun

maksud dari *detailing* di sini mengandung pengertian sebagai penambahan detail-detail atau variasi-variasi yang dipakai pada bentuk dasar kostum bersangkutan. Dalam hal ini, perlu diberi catatan bahwa bentuk dasar kostum tentu saja berupa “polos”. Oleh karena itu, proses *detailing* di sini akan menjadi salah satu hal penting yang sangat perlu diperhatikan. Proses *detailing* tentu saja dapat menjadi sebuah parameter penilaian terhadap tingkat kemiripan kostum buatan terhadap kostum karakter fiktif yang dijadikan acuan. Kemudian, setelah memberi penambahan detail dan variasi pada kostum dalam *detailing*, kegiatan terakhir adalah *finishing* yang mengandung arti penyelesaian akhir. Perlu digarisbawahi kembali bahwa dalam proses ini, Cindy-lah yang memegang peranan penting.

3. 2. 2 Hambatan dalam Pembuatan Kostum Handmade

Walaupun hasil dari kostum-kostum *cosplay* Endiru Team terbilang sukses, mendetail, bagus, punya tingkat kemiripan tinggi dengan kostum karakter fiktif yang diacukan, dan menarik perhatian para audiens yang melihatnya; bukan berarti bahwa proses-proses selama pembuatannya dapat berjalan dengan mulus begitu saja. Dalam kasus pembuatan kostum *handmade* Endiru Team ini, telah terdeteksi ada beberapa macam perihal yang menjadi hambatan dalam proses pembuatan bahan mentah menjadi kostum *cosplay* yang siap pakai.

Hambatan pertama adalah pada terjadinya kesalahan pola jahitan kostum. Dalam hal ini, masing-masing anggota Endiru Team seringkali melakukan kesalahan dalam pembuatan pola jahitan kostum *cosplay*. Tentu saja kesalahan pola jahitan seperti ini akan menjadi sangat fatal karena mengharuskan Endiru Team membuat ulang kostum tersebut dari awal lagi. Dengan kata lain, kesalahan pola jahitan secara tidak langsung akan memberi peran dalam menghancurkan keseluruhan proses dari pembuatan kostum *cosplay*. Kegagalan dalam pola jahitan mengandung arti pada kegagalan keseluruhan pembuatan kostum. Implikasinya, banyak uang dan waktu yang akan terbuang begitu saja apabila ada salah satu dari mereka yang melakukan

kegagalan dalam pembuatan pola jahitan. Dengan begitu, dana pengeluaran mereka untuk pembuatan kostum akan semakin membengkak. Belum lagi apabila ditambah dengan hilangnya waktu yang terbuang sehingga akan menjadi masalah baru bagi mereka yang sedang berusaha keras mengejar tenggat waktu (*deadline*) pembuatan kostum untuk kemudian ditampilkan pada *festival event jejepangan*. Menyangkut pada permasalahan hambatan pola jahitan kostum ini, Jessica memberi pernyataan bahwa “*biasanya masalahnya itu di salah pola, karena salah pola berakibat fatal, jatuh kain tidak seperti yang kita mau dan kita harus mengulanginya dari awal lagi.*”

Selain dari permasalahan pola jahitan, hambatan kedua adalah menyangkut pada pemilihan bahan dasar yang terkadang tidak sesuai dengan ekspektasi. Dalam hal ini, Jessica pun memberi pengakuan bahwa beberapa kali Endiru Team sempat mengalami kendala pada permasalahan pemilihan bahan dasar. Mereka terkadang salah memilih penggunaan bahan dasar yang menjadikan kostum-kostum *cosplay* seperti “terlalu mengkilap” atau bahkan malah “kurang mengkilap” sehingga tidak terlihat sesuai dengan bentukan kostum pada karakter fiktif sebagai pemilik aslinya. Hal ini tentu saja terbilang fatal karena penilaian kostum *cosplay* tersirat begitu mementingkan kemiripannya dengan bentukan kostum asli seperti apa yang dipakai oleh karakter fiktif yang menjadi bahan acuan Endiru Team. Sebagai data pendukung, berikut ini adalah potongan informasi yang diberikan oleh Jessica:

“Terkadang kita juga beberapa kali melakukan kesalahan dalam memilih bahan dasar kostum. Biasanya, kesalahan ini ngebuat kostum kita jadi kelihatan overshiny (terlalu mengkilap), jadinya kelihatan terlalu terang aja waktu dipakai. Dan kadang juga kostum buatan kita malah bisa kelihatan kurang shiny, jadinya kelihatan agak gelap gitu deh.”

Hambatan terakhir yang terlihat dalam pembuatan kostum *handmade* Endiru Team adalah berupa permasalahan kurangnya latar belakang pengetahuan yang “mendalam” tentang dunia *fashion* dari masing-masing anggota. Berkaitan dengan hal tersebut, faktor inilah yang dapat dianggap sebagai hambatan utama dalam pembuatan kostum *cosplay* secara *handmade*. Dengan kurangnya pengetahuan mendalam tentang dunia *fashion*, hal itu tentu saja akan meningkatkan rasio

kegagalan dalam pembuatan kostum dari bahan dasar ke bentuk bahan jadi yang siap pakai secara keseluruhan.

Apabila mencermati pendidikan semua anggota di Endiru Team, tidak ada sama sekali dari mereka yang memiliki latar belakang sebagai seorang desainer dan penjahit handal, atau paling tidak bergelut di dalam dunia *fashion*. Baik Jessica, Christine, maupun Cindy sama sekali tidak ada yang pernah mempelajari bidang desain atau *fashion* dalam jangka waktu yang lama. Dalam hal ini, Jessica malah memiliki latar belakang pendidikan yang berkonsentrasi dalam bidang arsitektur, yaitu lulusan sarjana Architecture Engineering Universitas Tarumanegara. Menurut pengakuannya, Jessica bahkan memang tidak pernah sempat mengikuti kursus-kursus yang berkaitan dengan dunia *fashion*, seperti khususnya teknik desain baju atau menjahit. Setali tiga uang dengan Jessica, Christine pun juga tidak memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang *fashion*. Apabila sedikit mengacu pada latar belakang tersebut, Christine merupakan seorang mahasiswi aktif dengan jurusan konsentrasi IT Multimedia Swinburn University di Melbourne, Australia. Begitu pun halnya dengan Cindy, dia adalah seorang sarjana kedokteran lulusan Universitas Indonesia sekaligus Melbourne University.

Dalam hal teknik desain dan menjahit kostum, sebenarnya dapat dikatakan bahwa Jessica agak sedikit berbeda dengan anggota-anggota lain Endiru Team seperti Christine dan Cindy. Satu-satunya hal yang menjadi pembeda tersebut adalah latar belakang pendidikan arsitektur dari Jessica yang ternyata dapat memberikan sedikit gambaran bantuan untuk permasalahan teknik desain dan menjahit kostum *cosplay*. Berbeda halnya dengan Christine dan Cindy yang tergolong tidak begitu terbiasa melakukan teknik desain dan menjahit pakaian, Jessica memberi pernyataan bahwa pengalaman pembelajaran dalam pendidikan arsitekturnya dapat memberinya sebuah penggambaran akan membuat “teknik pemotongan”. Ada pun ilmu tentang teknik pemotongan dalam arsitektur tersebut kemudian diterapkan oleh Jessica dalam pengaplikasiannya terhadap pembuatan potongan-potongan pola pada pakaian atau kostum. Sebagai bukti validitas data, berikut ini adalah petikan pernyataan dari Jessica berkenaan dengan masalah teknik pemotongan:

“Sebetulnya ada banyak arsitek di dunia cosplay dan mereka semua secara otodidak bisa menjahit karena di arsitektur kami diajarkan untuk 'membayangkan' dan 'membuat potongan bangunan', jadi kami terbiasa untuk melakukan bentuk potongan, dan hal itu kami terapkan untuk membuat pola jahit pakaian.”

3. 2. 3 Adanya Hasrat untuk Tetap Merealisasikan Kostum Handmade

Keberadaan dari semua kostum *cosplay* Endiru Team yang hanya dihasilkan melalui kreativitas *handmade* dari masing-masing anggota tentu saja sangat menarik perhatian para audiens yang memperhatikannya. Berbagai macam bentuk usaha yang dilakukan oleh Endiru Team dalam hal pembuatan kostum *handmade* tersebut sebenarnya perlu diberikan apresiasi lebih dari para audiens. Endiru Team tetap berusaha keras untuk “menghadirkan” kostum-kostum karakter fiktif ke dalam bentuk yang faktual, yaitu kostum-kostum *cosplay* yang siap pakai. Walaupun ada beberapa hal yang menjadi hambatan dan rintangan, Endiru Team merasa tidak gentar. Berbagai macam hambatan dan rintangan yang datang menghampiri seolah tidak berarti apa-apa di depan Endiru Team. Mereka tetap saja berhasil “menghadirkan” kostum-kostum *cosplay* yang bagus dan menawan di depan publik.

Dengan mengacu pada fenomena tersebut, terlihat secara implisit bahwa ada bentuk usaha yang sangat kuat dari pihak Endiru Team itu sendiri agar tetap mempertahankan pembuatan kostum secara *handmade*. Dalam hal ini, masing-masing anggota Endiru Team seolah bersikukuh untuk tetap menjalani proses-proses pembuatan kostum *handmade* walaupun masing-masing dari mereka tidak ada yang memiliki pengalaman latar belakang di bidang *fashion*. Padahal, sebenarnya masih ada pilihan lain yang mungkin malah lebih mudah untuk dilakukan, yaitu pemesanan kostum *cosplay* dari pihak produsen lain yang dapat dinilai lebih berpengalaman dalam bidang *fashion* dibandingkan dengan para anggota Endiru Team.

Berkaitan dengan fakta tersebut, Endiru Team tidak membuat sebuah pilihan untuk memesan kostum *cosplay* berbentuk jadi dan siap pakai dari pihak lain yang menjadi produsen. Endiru Team tetap saja ngotot untuk tidak melakukan pemesanan

kostum jadi yang siap pakai di setiap kegiatan *cosplay* mereka. Hal ini pun dapat dipahami melalui informasi yang diberikan oleh Jessica. Dari hasil wawancara, Jessica mengatakan bahwa “*Kita nggak pernah sama sekali ada niat buat beli atau pesan kostum dari orang lain buat cosplay kita. Sebisa mungkin, Endiru Team tetap akan membuat kostum cosplay dengan cara handmade, sesulit apapun rintangan dan hambatannya.*” Pernyataan tersebut seolah semakin memberi isyarat bahwa Endiru Team akan mengusahakan dengan keras pembuatan kostum *handmade* sesulit apapun hambatan yang datang menghampirinya. Dengan bermodalkan pada semangat dan ketekunan dalam pengerjaan kostum, Endiru Team tetap melakukan kegiatan *cosplay* di tiap *festival event jejepangan* lewat kostum hasil *handmade* mereka, dan bukan berasal dari hasil pemesanan atau pembelian terhadap pihak lain.

Walaupun masing-masing dari mereka tidak ada yang memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang *fashion* khususnya teknik desain dan menjahit pakaian, Endiru Team lantas tidak cepat berputus asa. Dengan sedikit memberi pengecualian terhadap Jessica yang tahu sedikit tentang teknik-teknik pemotongan, Endiru Team melakukan pembelajaran teknik desain dan menjahit pakaian yang dapat dikatakan benar-benar dari “dari nol”. Dengan kata lain, pembelajaran tersebut akan berkaitan dengan pengetahuan tentang *fashion* – baik berupa teknik desain, menjahit, dan pembuatan pola pakaian – dari yang sebelumnya tidak tahu apa-apa kemudian menjadi tahu.

Ada pun bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh masing-masing anggota Endiru Team yaitu dengan penggunaan teknik “coba-coba” atau lebih ilmiah jika disebut dengan nama teknik “*trial and error*”. Pembelajaran coba-coba tersebut tentunya dilakukan dengan cara eksperimental yang terkadang memang selalu berujung pada bentuk kesalahan dan kegagalan. Akan tetapi, berbagai kesalahan dan kegagalan yang datang tersebut kemudian tidak semerta-merta langsung diartikan oleh Endiru Team sebagai bentuk keputusan melainkan pembelajaran agar berhasil di percobaan-percobaan proses pembuatan kostum selanjutnya. Inilah teknik “*trial and error*” yang dipergunakan dalam pembuatan kostum *handmade* Endiru Team. Mereka melakukan pembelajaran dengan cara belajar dari kesalahan atau kegagalan.

Mereka mempelajari teknik desain, menjahit, dan hal-hal lain yang menyangkut pada proses pembuatan kostum *handmade* melalui pengalaman-pengalaman akan kesalahan dan kegagalan. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran ini pun secara tidak langsung akan berfokus pada sebuah metode “*learning by doing*” atau belajar sambil mengerjakan. Menurut keterangan yang diberikan oleh Jessica, metode tersebut pun kemudian diungkapkan olehnya:

“Gue cuma pernah belajar dulu sekali dari teman mama saya yang kebetulan pernah kursus menjahit, selanjutnya gue belajar dari Youtube dan belajar dari pengalaman dan coba-coba, sebenarnya sudah banyak sekali eksperimen coba-coba dan kegagalan yang gue alami. Bahkan sampai sekarang, kostum tidak sekali buat langsung jadi, bahkan gue harus mengulang sampai dua sampai tiga kali untuk sebuah kostum karena ada aja part yang gagal atau tidak sesuai keinginan gue. Tapi gue tidak pernah berputus asa karena kesalahan dan pengalaman adalah guru terbaik buat gue.”

Apabila mengacu pada keterangan Jessica tersebut, dapat dilihat kembali bahwa Endiru Team menghasilkan kostum *handmade* tidak melalui bentuk proses pengerjaan yang dilakukan sekali saja, melainkan dua sampai tiga kali uji coba. Hal ini memberikan sebuah fakta bahwa tiap kostum *handmade* Endiru Team merupakan hasil dari dua sampai tiga kali proses pembuatan. Tentu saja, hal ini kemudian dapat memberi sebuah gambaran bahwa Endiru Team seolah ingin menyampaikan sebuah pesan tentang bentuk kostum yang “sempurna” atau paling tidak “mendekati sempurna”. Pembuatan kostum *cosplay* yang sempurna ini pun ditujukan agar terlihat sebuah kesan yang benar-benar mirip seperti layaknya kostum-kostum pada tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* yang menjadi acuan.

Sebagai implikasinya, kostum-kostum *cosplay* yang dibuat secara *handmade* oleh Endiru Team akan mendapatkan hasil pada bentukan kostum yang benar-benar bagus, detail, menawan, dan mengundang decak kagum publik. Hanya saja, hal itu pun harus dibayar mahal oleh pihak Endiru Team itu sendiri. Dengan pembuatan satu kostum yang biasanya dilakukan melalui dua sampai tiga kali proses pengerjaan, tentunya Endiru Team juga akan menghabiskan banyak uang yang harus dikeluarkan.

Dalam hal ini, dana pengeluaran Endiru Team pun menjadi semakin membengkak. Mereka harus membeli bahan dasar kain dan *armor* dalam jumlah yang banyak sebagai persiapan untuk menghadapi kegagalan dalam pengerjaan kostum. Apabila dibuat perhitungan-perhitungan, Endiru Team harus siap menyediakan dana besar untuk pembuatan satu kostum yang dilakukan melalui dua sampai tiga kali proses pengerjaan. Apalagi dalam tiap pengerjaan kostum *handmade*, mereka tidak membuat sebuah kostum saja, melainkan tiga buah dengan bentuk penghitungan kostum untuk Jessica, Christine, dan Cindy. Menurut estimasi penghitungan yang dilakukan oleh Jessica, pada tiap pembuatan sebuah kostum *cosplay* Endiru Team akan membutuhkan dana paling tidak sebesar satu sampai dua juta rupiah.

Dari sini, saya pun melihat adanya suatu bentuk hasrat (*desire*) yang besar dari tiap pihak Endiru Team itu sendiri dalam hal pengerjaan kostum-kostum *cosplay* mereka. Seperti yang telah saya katakan sebelumnya, mereka tetap mengerjakan kegiatan pembuatan kostum *handmade* tersebut dengan sungguh-sungguh walaupun harus siap mengorbankan berbagai macam aspek seperti misalnya mengeluarkan banyak uang dan waktu yang terbuang. Dalam permasalahan waktu, tentu saja hal itu berkaitan dengan bentuk pembelajaran bagi masing-masing anggota Endiru Team dalam proses kerja pembuatan kostum *handmade*. Dengan adanya bentuk proses pengerjaan yang dilakukan sejumlah dua sampai tiga kali pengulangan, Endiru Team harus mencurahkan banyak waktu agar hasil kostum pun menjadi maksimal. Belum lagi apabila ditambah dengan fakta bahwa bentuk pengorbanan tersebut pun dilakukan untuk pengerjaan sebuah kostum saja. Oleh karena itu, semakin banyak kostum yang dibuat, maka semakin banyak pula waktu yang akan dikorbankan oleh Endiru Team.

3.3 DI BALIK KOSTUM HANDMADE ENDIRU TEAM

Menurut pengakuan Jessica, pembuatan kostum *cosplay* Endiru Team secara *handmade* merupakan salah satu taktik agar dapat meminimalisasi biaya pengeluaran dalam melakukan kegiatan peragaan dan performa *cosplay* mereka. Dengan hanya

membeli bahan-bahan dasar kain lalu menjahitnya sendiri, para anggota Endiru Team pun tidak perlu lagi mengeluarkan biaya tambahan lain seperti membayar upah penjahit. Dalam hal ini, *cosplayer* bersangkutanlah yang mengkreasikan dan menjahit sendiri dalam pengolahan bahan dasar kain menjadi sebuah kostum jadi yang siap pakai. Di samping itu, para *cosplayer* dari Endiru Team juga tidak perlu untuk membayar mahal sebuah kostum *cosplay* yang sudah jadi dan siap pakai dari sebuah perusahaan manufaktur yang menjualnya. Selain dari hasil kostum jadi terkadang tidak sesuai ekspektasi, harganya pun tergolong sangat mahal apabila dibandingkan dengan pembuatan *handmade* yang hanya mengeluarkan biaya untuk membeli bahan dasar kain saja.

Hanya saja, keterangan Jessica tersebut kemudian menjadi kurang relevan dengan apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Apabila mengacu pada pembuatan sebuah kostum *handmade* yang dilakukan melalui dua sampai tiga kali proses pengerjaan, Endiru Team malah terkesan lebih menghamburkan banyak uang. Dengan kisaran harga sebesar satu sampai dua juta, tentunya ini bukanlah jumlah yang sedikit untuk satu jenis kostum *cosplay*. Besarnya uang yang dikeluarkan Endiru Team untuk pembuatan per satu kostum malah terkesan sama saja dengan jumlah dana pembelian kostum *cosplay* sudah jadi dan siap pakai yang dijual oleh produsen-produksen manufaktur. Malahan, jumlah pengeluaran Endiru Team tersebut justru terkadang lebih besar apabila dibandingkan dengan pembelian kostum *cosplay* sudah jadi dan siap pakai. Sebagai perbandingan, apabila kisaran harga kostum *cosplay* sudah jadi yang berkualitas tinggi sebesar Rp 500.000 sampai dengan Rp 1.500.000, maka pengeluaran dana untuk kostum *handmade* Endiru Team kira-kira adalah Rp 1.000.000 sampai dengan Rp 2.000.000.

Dengan begitu, maka keterangan Jessica yang mengatakan bahwa pembuatan kostum *handmade* ditujukan untuk minimalisasi biaya kemudian menjadi patah. Fakta ini tentunya memberi pemahaman tersendiri bahwa tujuan dari Endiru Team membuat kostum secara *handmade* tidak berfokus pada permasalahan minimalisasi biaya. Dengan sedikit melebarkan pandangan, ada makna lain yang melatarbelakangi hasrat Endiru Team untuk tetap melakukan kegiatan pembuatan kostum *cosplay*

secara *handmade*. Menurut hasil observasi lapangan, latar belakang hasrat Endiru Team tersebut akan berkaitan dengan masalah penguatan rasa kebersamaan (*common sense*) dan ajang pengakuan (*recognition*) komunitas.

3.3.1 Kostum Sebagai Penguat Kebersamaan Komunitas

Dalam hasil pengamatan lapangan, tersirat beberapa indikasi yang memberi pemahaman pada adanya bentuk usaha dari para anggota Endiru Team untuk “benar-benar melakukan” pengerjaan kostum bersama-sama tanpa kecuali. Pengerjaan kostum seolah harus dilakukan dengan kehadiran semua anggota dan tidak boleh sampai ada yang absen. Dengan kata lain, masing-masing anggota Endiru Team akan tetap meluangkan waktu hanya demi pengerjaan kostum sebagai bentuk persiapan melakukan kegiatan peragaan kostum dan performa *cosplay* mereka saat *festival event jepangan*. Pengerjaan kostum ini tentu saja akan tetap dilakukan secara bersama walaupun ada beberapa anggota yang sedang dalam masa sibuk mengerjakan kegiatan lain di luar pembuatan kostum. Menyangkut pada hal ini, Christine selaku pimpinan komunitas Endiru Team pun mengutarakan pendapat:

“Biasanya, kalau waktu ngebuat kostum, itu di rumah salah satu anggota dari kita (maksudnya Endiru Team). Tergantung dari siapa yang rumahnya lagi dalam kondisi oke buat disinggahin selama bikin kostum. Makanya, nggak tetap juga tempat bikin kostum-kostum cosplay kita. Kadang di rumahnya Pinky, kadang juga rumah gue. Nah, gara-gara bikin kostum cosplay itu bisa sampe sehari-hari, semua anggota Endiru Team juga harus siap buat ngepin. Pokoknya, semua harus ngepin sampe kostumnya jadi. Kalau gitu kan, pembuatan kostumnya jadi nggak ketunda-tunda, biar cepet jadi terus siap pakai deh..... Ada kostum cosplay yang pembuatannya makan waktu cuma dua hari, tapi ada juga yang sampe seminggu, dan bahkan sampai sebulan lebih. Itu tergantung juga sama seribet apa kostum dan aksesoris yang dipakai sama karakter rujukan kita. Makin simple kostum dari karakternya, makin gampang kan dibuatnya. Makin banyak aksesoris yang dipakai, makin ribet dan makin lama lagi kostumnya bisa kita buat.”

Apabila merujuk pada petikan informasi Christine, tersirat bahwa kostum-kostum *cosplay* yang dibuat melalui *handmade* seakan menjadi sesuatu hal yang begitu diberi perhatian khusus oleh Endiru Team. Selain dari kegiatan tersebut sebagai sesuatu hal yang dapat memuaskan diri, mereka seolah-olah ingin menjadikan waktu-waktu pada saat membuat kostum bersama sebagai sebuah “momen” penting dalam kegiatan *cosplay* Endiru Team. Pada saat momem pembuatan kostum, di sanalah tempat seluruh anggota Endiru Team melakukan interaksi antar sesama mereka. Momen-momen pembuatan kostum seolah kemudian dijadikan sebagai ajang interaksi kebersamaan dengan bertatap muka secara langsung (*direct*) antar para anggota. Tanpa adanya momen pembuatan kostum, masing-masing anggota Endiru Team hanya melakukan komunikasi satu sama lain melalui jasa telepon dan obrolan *chat* via internet berupa fitur *messenger*.

Dengan kata lain, secara implisit tersirat pula bahwa kegiatan pembuatan kostum kemudian memang sengaja ditujukan sebagai momen-momen “pemersatu” akan bentukan komunitas mereka, yaitu Endiru Team. Momen-momen pemersatu komunitas inilah letak dari wadah berinteraksi dari tiap anggota. Hal ini pun dapat dipahami melalui pernyataan Christine yang memaparkan bahwa “*pembuatan kostum cosplay kita (Endiru Team) bisa sampai berhari-hari lamanya dan semua harus siap sedia di saat itu.*” Melalui kutipan tersebut, diindikasikan bahwa Christine sengaja membuat bentukan ide-ide dalam rangka membentuk suatu perasaan tentang “kebersamaan komunitas” atau dengan kata lain adalah *common sense* Endiru Team. Bentuk kesadaran akan ide-ide kebersamaan komunitas ini kemudian seolah dimasukkan oleh Christine ke dalam benak tiap-tiap anggota Endiru Team, termasuk juga dirinya sendiri. Ide-ide kebersamaan itu sendiri dicitrakan dan juga diartikulasikan melalui gema-gema pembuatan kostum yang terus menerus dikumandangkan.

Dengan begitu, walaupun masih disibukkan dengan kegiatan masing-masing, seperti misalnya belajar dan bekerja, tiap anggota Endiru Team kemudian tetap menyempatkan diri untuk bertemu bersama. Pertemuan-pertemuan itu sendiri memang secara terbuka ditujukan untuk mendiskusikan berbagai masalah pribadi

ataupun internal dalam komunitas Endiru Team. Menurut Christine, hal ini diasumsikan sebagai sebuah resep paling utama dalam rangka menjaga komunikasi dan kekompakan antar sesama anggota komunitas Endiru Team.

3.3.2 Kostum Sebagai Ajang Pengakuan

Lebih jauh lagi, kehadiran beragam macam kostum *cosplay* Endiru Team yang dibuat melalui metode *handmade* ternyata tidak berhenti pada pemahaman tentang penguatan rasa kebersamaan (*common sense*) komunitas. Ada maksud lain yang tersirat secara implisit berkenaan dengan alasan di balik Endiru Team membuat kostum-kostum mereka secara *handmade*. Alasan tersebut adalah berkenaan dengan permasalahan penabsahan dan pengakuan (*recognition*) diri sebagai seorang *cosplayer* yang benar-benar “sejati”. Dengan membuat kostum *cosplay* secara *handmade* yang nantinya akan diperagakan dan dipertunjukkan saat *festival event jejepangan*, maka keberadaan *cosplayer* bersangkutan akan lebih memiliki “nilai lebih” di mata *cosplayer* lain. Semakin bagus kostum buatan *handmade* dari *cosplayer* bersangkutan, semakin menjadi nilai prestise (*prestige*) bagi dirinya di depan publik baik berupa *cosplayer* lain maupun audiens yang menyaksikannya. Selain itu, semakin kostum *handmade* tersebut memiliki tingkat kemiripan yang tinggi dengan kostum pada tokoh karakter fiktif yang menjadi acuan, semakin akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi *cosplayer* bersangkutan.

Sebagai sebuah ilustrasi dalam rangka memberi pembabaran terhadap cara kerja pengakuan (*recognition*) dalam sebuah kostum, dapat dilihat melalui penggalan cerita berikut ini. Dalam kegiatan *cosplay* mereka, Endiru Team selalu menolak untuk membeli kostum-kostum yang siap pakai. Dengan begitu, mereka kemudian beralih untuk membuat kostum melalui cara *handmade*. Pada saat pengerjaan kostum *handmade* sudah dalam bentuk jadi dan siap pakai, mereka langsung menyebarkan kabar tersebut melalui *website* pribadi milik Endiru Team, baik berupa *facebook* maupun *multiply*. Dari sini, kabar yang disebarkan kemudian diartikulasikan melalui bentukan foto-foto berupa pemakaian kostum *handmade* yang sudah jadi dan siap

pakai tersebut. Dengan memamerkan foto-foto pemakaian kostum *cosplay* melalui *facebook* dan *multiply*, mereka seolah ingin memberikan sebuah pesan yang berbunyi “*ini lho kostum-kostum handmade baru kita yang sudah jadi*”. Pesan ini pun kemudian dapat dimengerti melalui fungsi *facebook* dan *multiply* itu sendiri yang bersifat publik dan tentu saja dapat diakses oleh semua orang. Dengan kata lain, ada bentuk keinginan dan juga usaha dari pihak Endiru Team untuk menyebarkan kostum-kostum *handmade* mereka kepada para pemerhati *cosplay* di seluruh dunia yang mana berupa *cosplayer* lain maupun audiens. Dari sini, publik – *cosplayer* lain dan audiens – kemudian dapat memberikan beragam macam bentuk tanggapan atau respon terhadap kostum *handmade* tersebut melalui *facebook* dan *multiply* pribadi milik Endiru Team. Ada pun komentar-komentar publik kebanyakan berupa apresiasi dan pujian terhadap kinerja dari Endiru Team selaku pembuat kostum tersebut. Keberadaan dari tanggapan dan komentar publik inilah yang sebenarnya diinginkan oleh pihak Endiru Team. Lalu, hal inilah yang menjadi suatu bentuk pengakuan (*recognition*) dari publik – baik *cosplayer* lain maupun audiens – terhadap kinerja kostum *cosplay* Endiru Team. Dengan kata lain, semakin bagus kinerja kostum *handmade* Endiru Team, maka mereka akan semakin mendapatkan apresiasi dan pujian, sehingga pada akhirnya pun memperoleh sebuah bentuk pengakuan (*recognition*) dari publik. Dalam observasi lapangan dan wawancara, perihal yang berkenaan dengan hal itu pun dapat dimengerti melalui pernyataan Jessica yang sempat mengatakan “*saat kostum cosplay kita udah jadi, itu rasanya puas banget, apalagi kalau tahu dan denger banyak orang lain yang ngasih apresiasi positif buat kostum-kostum kita itu.*”

Menurut hasil temuan data lapangan, perlu ditekankan lagi di sini bahwa cara kerja *recognition* tidak akan begitu berlaku apabila seorang *cosplayer* melakukan kegiatan *cosplay* melalui pembelian kostum sudah jadi dari pihak-pihak produsen manufaktur bersangkutan. Dengan membeli kostum jadi, kegiatan *cosplay* seorang *cosplayer* seolah tidak akan memiliki sebuah nilai prestise tersendiri di depan publik yang berupa *cosplayer* lain atau pun audiens yang menjadi pemerhati. Dalam hal ini, ada kecenderungan dari publik yang terkesan agak “memandang sebelah mata” para

cosplayer yang hanya membeli kostum jadi siap pakai dalam rangka melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* mereka. Namun, bukan berarti bahwa publik memandang remeh atau merendahkan para *cosplayer* yang membeli kostum jadi siap pakai. Publik tetap memberi hormat kepada para *cosplayer* yang membeli kostum jadi siap pakai dalam rangka memeragakan performa *cosplay* saat berlangsungnya suatu *festival event jejepangan*. Hanya saja, publik memberikan apresiasi lebih kepada para *cosplayer* yang melakukan peragaan kostum melalui hasil *handmade* untuk kemudian dipertunjukkan di saat datangnya *festival event jejepangan*.

Menyangkut pada hal ini, opini publik sampai pada makna yang mana mereka lebih menganggap prestise para *cosplayer* yang membuat kostum *handmade* dibandingkan dengan *cosplayer* yang membeli kostum jadi siap pakai dari pihak lain. Hal ini pun dapat dipahami dari beberapa komentar implisit para audiens yang menjadi penikmat kegiatan peragaan kostum *cosplay* seperti Rizka yang mengatakan bahwa “*alasan gue sering datang ke event itu pengen liat berbagai macam kostum anime dan manga yang keren-keren, apalagi, malah ada beberapa cosplayer yang ngebuat kostum itu sendiri, bukan beli, jadinya parah memang keren banget dan applause khusus buat mereka dari gue.*” Pernyataan kalimat dari salah seorang audiens bernama Rizka tersebut memang tidak mengarah pada komentar yang bernada meremehkan kepada para *cosplayer* yang membeli kostum *cosplay* jadi dan siap pakai. Hanya saja, tersirat maksud kalimat Rizka di sini seolah memberi pesan mendalam bahwa *cosplayer* yang membuat kostum secara *handmade* patut diberi perhatian dan apresiasi yang lebih. Selain dari komentar Rizka, ada juga audiens lain bernama Ajeng yang mengutarakan sebuah opini tentang Endiru Team: “*kostum-kostum cosplay mereka itu total handmade dan hasil buatannya memang bagus banget, detail, dan mirip parah sama kostum di serial fiktifnya, itu yang ngebedain Endiru Team sama cosplayer lain.*” Senada dengan pendapat Rizka dan Ajeng, Dodo yang merupakan seorang mantan *cosplayer tokusatsu* pun berpendapat bahwa “*saran gue bagusnya sih kostum cosplay itu dibuat sendiri, kalau pake cara beli yang sudah jadi, selain harganya mahal juga kurang puas rasanya waktu pakai buat perform, kayak nggak dapet feel aja dari tokoh yang dicosplay.*”



Gambar 3.7

Foto Jessica alias Pinky Lu Xun saat sedang melakukan peragaan kostum buatan *handmade* seperti halnya pada karakter Wang Yuanji dalam serial *video game* Dynasty Warrior 7
(sumber: website facebook Endiru Team)



Gambar 3.8

Foto Christine alias Orochi X saat sedang melakukan peragaan kostum buatan *handmade* seperti halnya pada karakter Sima Shi dalam serial *video game* Dynasty Warrior 7
(sumber: website facebook Endiru Team)

3.4 WAHANA PENDUKUNG KEGIATAN COSPLAY

3.4.1. Rutinitas Festival Event Jejepangan

Setelah kostum *handmade* telah jadi dan siap pakai, Endiru Team kemudian membutuhkan tempat yang dapat dijadikan sebagai sebuah wadah dalam peragaan kostum-kostum tersebut. Wadah yang dimaksud tidak lain adalah sebuah pagelaran *festival event* yang bertemakan *jejepangan*. Melalui *festival event jejepangan*, publik dapat menyaksikan secara langsung bagaimana bentuk kostum *handmade* Endiru Team yang sudah jadi melalui pemakaian, peragaan, dan pembuatan sebuah performa *cosplay* di depan panggung. Berbeda halnya dengan hasil foto-foto yang terkadang juga banyak mendapat hasil editan agar terlihat nampak lebih bagus, publik dapat melihat kostum-kostum Endiru Team dengan mata kepala mereka sendiri sewaktu *festival event*. Publik dapat melihat kostum-kostum *handmade* tersebut tanpa harus ada lagi distorsi yang dihasilkan melalui fitur media – *photoshop* misalnya – seperti halnya yang terjadi pada hasil foto-foto di *facebook* dan *multiply*.

Fakta ini kemudian memberikan sebuah penggambaran dalam sisi lain bahwa keberadaan dari *festival event jejepangan* pun tidak kalah penting dibandingkan dengan hasil foto-foto dalam *facebook* atau *multiply* pribadi Endiru Team. Dalam hal ini, *festival event jejepangan* menjadi arena peragaan kostum yang bahkan memiliki nilai tambah dibandingkan dengan arena *facebook* atau *multiply*. Nilai tambah *festival event jejepangan* tersebut terletak pada kehadiran sebuah pentas panggung dalam peragaan kostum yang kemudian dipadukan dengan performa gerak peniruan terhadap sosok karakter fiktif yang menjadi pemilik asli kostum bersangkutan. Ada pun bentuk performa gerak yang dimaksud adalah mengikuti beberapa gerakan, perilaku, jurus-jurus bertarung – dalam model *superhero* – tokoh karakter fiktif yang menjadi acuan *cosplayer* bersangkutan di depan publik atau orang banyak.

Performa gerak tersebut biasanya berlangsung dalam durasi waktu kurang lebih selama lima sampai sepuluh menit bagi tiap tim komunitas *cosplay* yang tampil. Penampilan kegiatan peragaan kostum dan performa gerak yang berlangsung dalam

waktu yang tidak begitu panjang ini pun kemudian dikontestasikan baik antar sesama *cosplayer* maupun tim komuniti *cosplay* dalam sebuah panggung festival. Dengan kata lain, masing-masing *cosplayer* dan tim komuniti *cosplay* akan berusaha semaksimal mungkin memanfaatkan waktu tersebut untuk “memamerkan” peragaan kostum beserta dengan performa gerak mereka di depan mata para *cosplayer* lain dan juga audiens yang datang di *festival event jejepangan* bersangkutan. Ada pun penentuan tentang siapa yang menjadi pemenangnya nanti akan dibantu melalui penilaian juri yang biasanya berisikan para *cosplayer* terkenal yang sudah lama menggeluti dunia kegiatan *cosplay*. Menurut hasil data lapangan yang ditemukan, Jessica dan Christine selaku perwakilan Endiru Team seringkali ditunjuk sebagai juri di beberapa *festival event jejepangan* untuk memberikan penilaian. Dalam hal ini, faktor-faktor penentu siapa yang berhak menjadi pemenang secara garis besar terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu penilaian terhadap bentuk kostum, performa gerak, dan dialog sewaktu pentas. Akan tetapi, fakta di lapangan malah memberikan sebuah indikasi bahwa fokus penilaian juri hanya pada bagaimana bentuk kualitas kostum yang dipakai oleh *cosplayer*. Semakin bagus kostum, banyaknya aksesoris (seperti *armor* tambahan), dan penampilan fisik (contohnya pemakaian *make-up*) *cosplayer*; semakin menjadi nilai tambah bagi para juri *cosplay* bersangkutan dalam sebuah *festival event jejepangan*.

3. 4. 1. 1 Peranan Endiru Team

Dalam pagelaran *festival event jejepangan* berupa HelloFest 8 Anima Expo, Endiru Team memiliki peran sebagai bintang tamu (*guest star*) dalam hal melakukan sebuah peragaan kostum dan performa *cosplay*. Di sini, mereka bukan menjadi pihak yang terdaftar aktif dalam para peserta KostuMasa yang saling berkompetisi dengan *cosplayer* lain untuk memenangkan lomba. Dengan kata lain, kehadiran sebuah peragaan kostum dan performa *cosplay* dari Endiru Team hanya menjadi sebuah kegiatan hiburan bagi para *cosplayer* lain dan juga audiens yang datang di *festival event* kali ini. Akan tetapi, keberadaan Endiru Team dalam meramaikan acara di

HelloFest 8 ini pun tetap disambut meriah dan diberikan apresiasi oleh para *cosplayer* lain dan audiens yang datang.

Peragaan kostum dan performa *cosplay* dari Endiru Team dilakukan dalam durasi waktu selama kurang lebih lima menit saja dengan menampilkan karakter-karakter pada serial *video game* Dynasty Warrior 7. Dalam hal ini, Jessica alias Pinky Lu Xun menirukan kostum dan performa gerak dari Wang Yuanji sedangkan Christine alias Orochi X berperan sebagai Sima Shi seperti halnya pada tampilan pada foto Gambar 3.7 dan 3.8. Fakta ini kemudian memberikan sebuah indikasi bahwa Endiru Team tidak melakukan sebuah peragaan kostum dan performa *cosplay* yang benar-benar baru dalam HelloFest 8 ini. Mereka hanya membuat sebuah tampilan peragaan kostum dan performa gerak dari karakter-karakter pada Dynasty Warrior 7 yang sebelumnya sudah dipublikasikan melalui bentuk foto dalam *website* pribadi. Dengan kata lain, mereka mempublikasikan ulang bentuk peragaan kostum *handmade* dari karakter-karakter Dynasty Warrior 7.

3. 4. 1. 2 Pentas Cosplay : Masalah Totalitas Pendalaman Peran

Seperti yang telah dibahas sedikit sebelumnya tentang acara KostuMasa di HelloFest 8, para peserta atau *cosplayer* yang menjadi partisipan saling berlomba satu sama lain dalam memeragakan kostum dan performa gerak mereka di sebuah pentas panggung yang telah disediakan oleh panitia acara. Menurut hasil observasi lapangan yang saya lakukan di Nusa Indah Teater, terlihat bahwa acara KostuMasa mendapat sambutan dan apresiasi meriah baik dari pihak-pihak *cosplayer* itu sendiri maupun para audiens yang sengaja datang untuk menonton. Dalam hal ini, mereka – para *cosplayer* lain dan audiens – bertepuk tangan dengan riuh pada tiap komunitas *cosplay* sedang aktif melakukan peragaan kostum dan performa gerak di panggung (*stage*).

Selain mengapresiasi kegiatan peragaan kostum dan performa gerak dari para *cosplayer* yang sedang berada di panggung, mereka pun terdengar memberi beberapa komentar sebagai bentuk tanggapan atau respon dari keberlangsungan acara tersebut. Adapun bentuk tanggapan atau respon dari pihak penonton – baik *cosplayer* lain maupun audiens – rata-rata kebanyakan memang berupa apresiasi dan pujian terhadap

peragaan kostum dan performa gerak dari tiap komunitas *cosplay* bersangkutan yang sedang berada di panggung. Bentuk apresiasi dan pujian yang datang pun dimaksudkan sebagai penilaian terhadap bentuk kostum dan juga performa gerak para *cosplayer* yang sedang melakukan peniruan karakterisasi tokoh-tokoh fiktif *anime*, *manga*, dan *video game* yang menjadi acuan masing-masing. Sebagai contohnya, bentuk apresiasi dan pujian yang terdengar dari beberapa audiens pun berbunyi seperti berikut:

“Wah, sumpah, tim cosplay ini keren banget ya kostum-kostumnya... Performanya juga bagus, kayaknya bakal masuk salah nominasi pemenang nih.”

(Pernyataan seorang audiens yang berdiri persis di samping saya saat berkomentar terhadap penampilan komunitas *cosplay* Protagonist yang menirukan karakter-karakter fiktif serial *anime* & *manga* Naruto).

“Lihat deh! Kostum dan performanya keren! – Iya iya, setuju.”

(Komentar dari dua orang audiens yang berdiri tidak jauh dari saya saat tim *cosplay* Lunar Asterisk berada di panggung)

“Semua cosplayer di Nusa Indah Teater tampilnya bagus-bagus, baik dari segi kostumnya juga performa-performa mereka.... Tapi menurut kita pribadi sih, kita juga sudah tampil oke kok. Memang karena banyak saingan dari tim cosplay lain aja yang pada bagus-bagus, kita jadi nggak masuk nominasi pemenang.”

(Hasil petikan wawancara singkat saya dengan salah satu tim *cosplay* Sengoku Basara)



Gambar 3.9

Tim *cosplay* Sengoku Basara

(sumber: dokumentasi pribadi)

Begitu pun halnya pada saat Endiru Team sedang melakukan sebuah peragaan kostum dan performa gerak dari karakter-karakter *video game* Dynasti Warrior 7 di panggung Nusa Indah Teater. Dalam hal ini, Endiru Team mendapat banyak sekali apresiasi dan juga pujian baik dari pihak para *cosplayer* partisipan dalam KostuMasa maupun audiens yang datang. Berbagai apresiasi dan pujian yang terlontar pun ditujukan untuk penghargaan terhadap hasil-hasil kostum yang dipakai dan performa gerak dari Endiru Team itu sendiri. Melalui hasil beberapa wawancara dengan beberapa *cosplayer* dan audiens, pujian-pujian tersebut pun dapat dipahami melalui petikan-petikan komentar berikut ini:

“Endiru Team? Wah, sudah pasti keren banget dong! Kostumnya aja kelihatan detail banget, padahal itu handmade kan? Dan kalau masalah performa, menurut gue sih Endiru memang masih layak jadi salah satu tim cosplay paling oke di Indonesia.”

(Petikan wawancara dengan seorang audiens bernama Rizka)

“Kalau dibandingin sama Endiru, kita jelas masih kalah, mulai dari kostum sampai performance panggung. Dalam dua hal itu, kita masih harus belajar banyak dari mereka. Penampilan cosplay mereka tadi benar-benar kelihatan perfect!”

(Petikan wawancara dengan tim *cosplay* Sengoku Basara)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diberi pemahaman bahwa peragaan kostum dan performa gerak *cosplay* Endiru Team dinilai sukses di mata para *cosplayer* lain dan juga audiens. Penilaian sukses itu pun berupa pujian terhadap kostum yang dipakai dan performa gerak yang menirukan karakter-karakter fiktif yang mana dalam kasus ini adalah tokoh-tokoh Dynasty Warrior 7. Dengan kata lain, para *cosplayer* lain dan audiens memberi penilaian pada bentukan kostum dan performa gerak Endiru Team yang terbilang telah sukses meniru dengan baik karakter-karakter Dynasty Warrior 7. Singkat kata, Endiru Team dianggap sudah “benar-benar” berpenampilan dan juga berkarakter seperti halnya pada tokoh-tokoh Dynasty Warrior 7 yang sifatnya fiktif.

Menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan, saya kurang sependapat dengan penilaian dari beberapa *cosplayer* lain dan audiens tersebut. Sebagai salah

satu bagian dari audiens yang turut menyaksikan sebuah peragaan kostum dan performa gerak para *cosplayer* saat berada di panggung, saya merasa bahwa performa gerak mereka masih kurang sedikit dari kata sempurna. Dalam hal ini, bentuk kostum-kostum *handmade* yang bagus dan mendetail tidak disertai dengan performa peran dari para *cosplayer* yang sangat total dan menyeluruh terhadap karakter tokoh-tokoh fiktif yang ditampilkan.

Menyangkut pada hal ini, seolah tidak ada penjiwaan peran dengan total dari para *cosplayer* untuk melakukan performa gerak karakter fiktif yang menjadi acuan. Para *cosplayer* terlihat tidak begitu dapat menirukan sosok-sosok karakter fiktif yang menjadi acuan dengan baik, seperti misalnya pada permasalahan cara bertarung. Mereka memang membuat performa tiruan dari beberapa perilaku karakter fiktif yang menjadi acuan, hanya saja memang tidak secara menyeluruh dan total. Di sini, mereka terlihat hanya menirukan beberapa perilaku kecil seperti misalnya kepribadian diam, tetapi malah terkesan tidak melakukan performa bagus dalam hal keahlian-keahlian khusus (*special skills*) seperti jurus-jurus bertarung yang terkadang malah menjadi ciri khas dari karakter-karakter fiktif yang diacukan.

Sebagai ilustrasi dari fakta tersebut, perihal yang berkenaan dengan kurang total dan menyeluruhnya performa gerak *cosplayer* dalam menirukan karakter fiktif dapat diamati melalui penampilan *cosplay* Endiru Team. Saat berada di panggung Nusa Indah Teater yang berlangsung dalam durasi waktu sekitar lima menit, Jessica alias Pinky Lu Xun tidak melakukan performa yang menyangkut pada *special skills* dari karakter Wang Yuanji. Dalam hal ini, Jessica hanya menirukan sedikit karakterisasi Wang Yuanji yang pendiam dan tidak banyak bicara saat di atas panggung. Begitu pun halnya dengan Christine alias Orochi X yang menjadi lawan main Jessica saat berada di panggung. Christine juga terkesan tidak begitu total memerankan gerakan lincah Sima Shi yang menjadi ciri khas karakter fiktif tersebut dalam serial *video game* Dynasty Warrior 7. Christine malah terlihat menampilkan gerakan-gerakan yang terkesan “santai” seperti hanya berjalan-jalan saja selama di panggung. Dengan kata lain, Christine justru tidak melakukan bentuk performa yang dapat memberi kesan kepada para audiens bahwa dia sedang memerankan seorang

karakter yang lincah dan gesit seperti halnya tokoh Sima Shi dalam serial *Dynasty Warrior 7*.

Berbeda halnya dengan kualitas performa gerak yang terkesan tidak total, hal itu tidak berlaku bagi kostum-kostum *cosplay handmade* yang ditampilkan oleh Endiru Team. Menyangkut pada hal ini, kostum-kostum *handmade* yang dikenakan oleh Endiru Team memang benar-benar terlihat sangat bagus dan mendetail seperti halnya pada Wang Yuanji dan Sima Shi. Kostum-kostum Wang Yuanji – dipakai oleh Jessica – dan Sima Shi – dikenakan oleh Christine – memang terlihat seolah sempurna dan tanpa cacat di atas panggung Nusa Indah Teater. Dengan kata lain, kostum-kostum Wang Yuanji dan Sima Shi tersebut kemudian seolah dapat dihadirkan secara nyata di atas panggung melalui perantara Jessica dan Christine.

Sebagai tambahan, bentuk penampilan fisik dari Jessica dan Christine dalam memeragakan tokoh Wang Yuanji dan Sima Shi pun terlihat sempurna. Hal itu pun dapat ditunjukkan dengan pemakaian rambut palsu (*wig*) dan juga riasan wajah (*make-up*) sebagai bagian tambahan agar penampilan Jessica dan Christine kemudian semakin merepresentasikan kemiripannya dengan tokoh-tokoh yang diacukan. Faktanya, usaha-usaha pemeripan Endiru Team terhadap bentuk tampilan fisik pada tokoh-tokoh fiktif *Dynasty Warrior 7* – Wang Yuanji dan Sima Shi – seperti misalnya pemakaian rambut palsu dan riasan wajah kemudian dapat dikatakan menemui titik keberhasilan. Dalam hal ini, tampilan fisik baik dari Jessica maupun Christine seolah-olah memang seperti Wang Yuanji dan Sima Shi.

Sebagai bahan acuan tambahan, saya pun telah melakukan wawancara mendalam berkenaan dengan sosok Christine dan Jessica pada saat memakai kostum *cosplay* Sima Shi dan Wang Yuanji:

“Ngomong apa kau ini? Aku ini Sima Shi... Siapa yang kau maksud dengan Christine dan Orochi X? Apa kau tidak pernah tahu siapakah aku ini?”

(wawancara dengan Christine saat sedang memakai kostum Sima Shi)

“..... (*diam agak lama*) ... *Jujur saja, aku tidak mengerti apa yang kau katakan. Lebih baik kau mundur saja dulu, anak muda.*”

(wawancara dengan Jessica saat sedang memakai kostum Wang Yuanji)

Hal ini tentunya menarik perhatian saya karena sebenarnya baik Jessica maupun Christine belum naik ke panggung. Dengan kata lain, mereka baru hanya memakai kostum dan belum dalam situasi momen waktu berlangsungnya peragaan kostum di atas panggung (*stage*). Akan tetapi, mereka tetap berperilaku seolah “benar-benar” menjadi Sima Shi dan Wang Yuanji. Tentu saja, hal ini kemudian memberi pemahaman tersendiri bahwa baik Christine maupun Jessica telah jauh membuat pembayangan terhadap karakterisasi Sima Shi dan Wang Yuanji dan “melepaskan” keberadaan diri mereka sendiri tepat pada saat memakai kostum *cosplay*.

3. 4. 2 Sesi Pengambilan Gambar (Foto) : Pose yang dapat Berbicara

Selain dari wahana *festival event jejepangan*, Endiru Team juga melakukan peragaan kostum-kostum *cosplay* mereka melalui tambahan sesi foto (*photo session*). Ada pun maksud dari sesi foto ini adalah melakukan pengambilan gambar terhadap Jessica, Christine, dan Cindy sembari memakai kostum-kostum *cosplay* tertentu yang tentunya merupakan hasil dari kegiatan *handmade* mereka sendiri. Pengambilan gambar ini pun dilakukan dengan pose-pose menarik dari Jessica, Christine, dan Cindy yang disesuaikan dengan tema kostum *handmade* karakter fiktif yang saat itu sedang dikenakan. Tentu saja, hasil dari pengambilan gambar atau foto tersebut nantinya akan disebarluaskan kepada orang banyak (publik).

Ada pun tujuan dari pengambilan foto-foto pose menarik dalam pemakaian kostum *cosplay* buatan tangan sendiri dari Endiru Team kemudian terbagi menjadi dua, yaitu sebagai dokumentasi pribadi dan kepentingan pihak tertentu di luar Endiru Team. Sebagai penjelasan lebih lanjut, berikut ini adalah pembagian tujuan dari pengambilan foto-foto peragaan kostum *cosplay* Endiru Team:

1. Dokumentasi Pribadi

Hasil foto-foto akan menjadi properti penting milik pribadi dari pihak Endiru Team itu sendiri. Dalam hal ini, Endiru Team memiliki seorang fotografer pribadi bernama Vienni yang bertugas dalam pengambilan berbagai macam foto. Foto-foto tersebut kemudian akan dipublikasikan dan dipamerkan kepada orang banyak melalui *facebook* dan *multiply*. Dengan keberadaan foto-foto pada pengaksesan *facebook* dan *multiply*, semua orang – terutama para pemerhati dan penggemar – dapat dengan mudah melihat peragaan kostum-kostum *handmade* dari Endiru Team.

2. Kepentingan Pihak Tertentu di Luar Endiru Team

Agak berbeda dengan bentuk kepentingan pertama sebagai properti pribadi Endiru Team, pengambilan foto-foto di sini lebih ditujukan kepada bentuk publikasi yang bernilai komersil. Dalam hal ini, ada peranan dari pihak asing yang melakukan kerja sama dengan Endiru Team untuk mengambil beberapa foto peragaan kostum mereka. Biasanya, pengambilan foto dilakukan melalui fotografer dari pihak-pihak asing tersebut sehingga tidak akan melibatkan fotografer pribadi milik Endiru Team, yaitu Vienni. Dari beberapa pihak asing yang sempat melakukan kerja sama dengan Endiru Team, yang paling perlu diberi perhatian khusus adalah Majalah Animonster. Dalam hal ini, Majalah Animonster tercatat telah melakukan kerja sama dengan Endiru Team lebih dari dua kali untuk pengambilan sesi foto kostum.



Gambar 3.10

Salah satu hasil pengambilan foto dari Vienni: peragaan kostum Jessica sebagai Songstress Rikku
(sumber: facebook image Endiru Team)



Gambar 3.11

Salah satu sesi foto dari Majalah Animonster: Christine sebagai Shuyin dalam Final Fantasy X-2
(sumber: dokumentasi pribadi)

BAB 4

KOSTUM DI BALIK LAYAR

4.1 DUNIA SIMULAKRA DALAM ANIME, MANGA, DAN VIDEO GAME

Produk-produk Jepang yang berupa *anime*, *manga*, dan *video game* secara kasat mata memang terlihat seperti memiliki bentuk kesifatan – baik pada kostum, tampilan fisik, perilaku – yang fiktif atau dengan kata lain tidak nyata (*unreal*). Hanya saja, kesifatan fiktif dalam hal tersebut kemudian perlu dipertanyakan kembali. Apakah produk-produk *anime*, *manga*, dan *video game* tersebut benar-benar berada dalam sebuah mekanisme realita yang bekerja dalam ranah fiktif (*fiction*)? Dalam rangka melakukan pencarian jawaban atas pertanyaan tersebut, mekanisme realita yang bekerja pada *anime*, *manga*, dan *video game* baru akan dipahami secara mendalam dengan mengamati kegiatan *cosplay* dari Endiru Team. Adapun sebagai bahan acuan, contoh pengamatan dapat dikupas dengan lebih mendalam melalui kegiatan *cosplay* dari Christine (Orochi X) dalam memilih referensi ketokohan Cloud Strife pada serial *video game* Final Fantasy VII.

Dalam hal ini, kisah cerita tentang tokoh fiktif bernama Cloud kemudian memberi pemahaman akan kesan citra-citra bahwa dirinya adalah seorang prajurit SOLDIER yang berada di sebuah kota bernama Midgar. Dari sini kemudian timbul pertanyaan mengenai realita macam apa itu SOLDIER dan kota Midgar? Keberadaan dari prajurit SOLDIER dan kota Midgar bukanlah sebuah jenis realita yang mengacu pada referensi dunia Jepang sebenarnya. Prajurit SOLDIER dan Shinra tidak lain adalah bentukan citra akan keberadaan dari dunia “tidak jelas” yang dibayangkan secara imajinatif sekaligus utopis. Apabila mengacu pada pemahaman Baudrillard, keberadaan dari SOLDIER dan Midgar ini kemudian dipahami sebagai dunia yang tidak mengenal referensi atau dapat disebut dengan simulakra. Dengan begitu, SOLDIER dan Midgar dalam Final Fantasy VII kemudian hadir sebagai suatu bentukan imajinasi *video game* untuk menanamkan kesan dan kepercayaan kepada

Endiru Team – khususnya Christine – bahwa keberadaannya malah terasa lebih nyata dibandingkan dunia sebenarnya, seperti misalnya Jepang atau Indonesia. Dengan kata lain, keberadaan dunia yang dilihat dan direferensi oleh Christine bukanlah sebuah bentukan realita fiksi (*fiction*) atau pun faktual (*factual*), melainkan dunia simulakra yang disimulasikan ke dalam bentuk serial *video game* Final Fantasy VII.

“*One is not the simulacrum and the other the reality. What we now have is the disappearance of the referent. There are only simulacra* (Baudrillard, 1983: 86).”

[Bukan berarti bahwa satu sisi berbentuk *simulacrum* sementara sisi lain adalah realitas. Apa yang kita alami sekarang adalah hilangnya acuan terhadap segala sesuatu. Yang ada hanyalah simulakra].

Hal ini tentunya kemudian memberi sebuah makna bahwa Final Fantasy dapat dianggap sebuah bentukan dari realitas buatan yang kemudian tampil sebagai sebuah realitas baru bernama reduplikasi. Realitas baru yang berbentuk reduplikasi pada Final Fantasy ini memberi kesan kepada Endiru Team bahwa ia bahkan malah terasa lebih nyata (*real*) dibandingkan dengan realitas nyata yang sebenarnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, media ikut memberikan sebuah peranan yang sangat penting. Dalam hal ini, media menciptakan ledakan makna yang luar biasa hingga mengalahkan realitas nyata. Inilah saat ketika objek tidak lagi dilihat manfaat atau nilai-tukarnya, melainkan makna dan nilai-simbolnya (Baudrillard, 1993:68-70). Maka dari itu, realitas nyata Endiru Team kemudian malah seperti kehilangan daya tarik dan bahkan dapat dianggap bukan lagi realitas. Dengan ditambah oleh gencarnya serangan media massa dan elektronik seperti *video game*, citra-citra realitas buatan pada Final Fantasy kini tidak lagi memiliki asal-usul, referensi, atau pun kedalaman makna. Akan tetapi, ketokohan pada Cloud, Noctis, Yuna, dan Rikku – beberapa contoh tokoh karakter acuan kegiatan *cosplay* Endiru Team – yang merupakan citra-citra buatan tersebut malah tampak lebih “dekat” dibandingkan dengan keberadaan manusia-manusia asli yang ada di sekitar mereka baik dari segi kostum, tampilan fisik, maupun perilaku. Dengan kata lain, Endiru Team seolah-olah

merasakan sebuah kedekatan hubungan yang malah lebih erat dengan tokoh-tokoh fiktif tersebut.

Dengan mengacu pada fenomena bentukan dunia simulakra pada Final Fantasy yang malah terasa lebih nyata dibandingkan dengan realitas asli Endiru Team, maka bentukan kostum, tampilan fisik, dan keahlian dari ketokohan-ketokohan karakter yang ada di dalamnya pun menjadi dilebih-lebihkan atau *hiperreal*. Ketokohan Cloud, Noctis, Yuna, dan Rikku tidak lagi merepresentasikan pada bentuk kostum dan karakterisasi manusia sungguhan, melainkan “manusia sempurna yang telah dilebih-lebihkan”. Sebagai ilustrasi, lihat bagaimana tokoh Cloud memiliki tampilan fisik dengan warna rambut kuning terang, berwajah tampan, dan berotot kekar yang mana kesemuanya merupakan sebuah bentukan “permodelan” akan citra seorang pria sempurna tanpa cacat. Begitu pun halnya dengan permasalahan kostum dan senjata tambahan (*armor*), Cloud mengenakan sebuah kostum model jubah yang dipadukan dengan pedang seukuran badannya sendiri. Selain dari penampilan fisik pria sempurna dan kostum utopis, Cloud pun memiliki keahlian (*skill*) yang hebat saat melakukan pertarungan (*fight*). Cloud dapat dengan mudahnya membawa pedang yang sebesar badannya tersebut dan mengayunkan 999 sabetan dalam waktu hanya satu menit saja. Tentu saja, fenomena-fenomena seperti ini akan jarang sekali terlihat dalam bentuk dunia yang sebenarnya, yaitu dunia faktual. Dengan kata lain, bentukan realita Cloud tersebut kemudian diperistilahkan oleh Baudrillard sebagai hiperrealitas.

“Hiperrealitas adalah realitas itu sendiri (Baudrillard, 1983:183).

Yakni, era yang dituntun oleh model-model realitas tanpa asal-usul dan referensi (Baudrillard, 1983:2).”

Kalimat dari Baudrillard inilah yang kemudian dapat menggambarkan keberadaan dari bentuk keduniaan *video game* Jepang secara garis besar. Dengan kata lain, realita yang bekerja dalam keduniaan *video game* Jepang bukan hanya sekedar fiksi (*fiction*) atau fakta (*factual*), melainkan hiperrealitas. Maka, dapat ditarik kesimpulan ringkas bahwa kegiatan *cosplay* pun tidak akan jauh dari nilai-nilai

kostum dan karakteristik pada ketokohan *video game* yang merepresentasikan pada bentukan dunia simulakra dan gejala hiperrealitas.

4.2 MEDIASCAPES MEMBERI PENGUATAN IMAGINARY WORLDS

Apabila dilihat kembali keterkaitannya, kegiatan peragaan kostum *cosplay* yang sarat akan nuansa hiperrealitas dari ketokohan *video game* Jepang ditenggarai oleh faktor kuatnya pengaruh arus media massa dan teknologi komunikasi. Dengan semakin canggih dan mudahnya akses media komunikasi massa, maka akan semakin mudah pula pencarian informasi terhadap segala hal yang berkaitan dengan *video game* dari Jepang. Pengaksesan media komunikasi massa – seperti misalnya televisi, komik, majalah, dan internet – kemudian membuat produksi *video game* Jepang menjadi terdifusi ke belahan-belahan negara lain termasuk Indonesia. Singkatnya, sifat konsumerisme dari para pelaku kegiatan peragaan kostum *cosplay* di Indonesia akan dapat dengan mudah pula mengakses segala macam bentuk hasil produksi Jepang secara cepat.

Begitu pun halnya dengan Endiru Team yang memiliki sebuah paradigma konsepsi kegiatan peragaan kostum *cosplay* yang berkaitan erat dengan pengacuan terhadap hasil produksi berbentuk *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Dengan adanya kemudahan akses film-film *anime* pada televisi swasta misalnya, atau beragam komik Jepang bernama *manga* yang sempat “merajai” pasar Indonesia pada tahun 1990an sampai dengan 2000an; hal-hal tersebut kemudian menjadi faktor-faktor penguat dalam keberlangsungan kegiatan peragaan kostum *cosplay* pada Endiru Team. Apabila ditambah dengan kemudahan penggunaan akses internet dalam pencarian informasi yang berkenaan dengan cerita fiktif ketokohan-ketokohan karakter *anime* dan *manga*, hal itu pun semakin memberi nilai bantuan besar terhadap kinerja Endiru Team untuk melakukan peragaan kostum dan performa *cosplay* sewaktu *festival event jepengangan*. Selain itu, akses untuk memainkan *video game* Jepang dalam bentuk konsol Sega, Nintendo, PlayStation, dan X-Box yang ditambah dengan *game online* pada Personal Computer (PC) semakin memudahkan Endiru

Team untuk mengenal lebih jauh bentukan karakter-karakter pada tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Singkat kata, tanpa adanya kemudahan akses dalam pencarian informasi melalui media komunikasi massa, maka tidak akan ada pula peragaan kostum dan performa *cosplay* yang menarik dan menawan.

Dalam hal lain, tingginya tingkat serangan gencar dari konstruksi media *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang masuk ke Indonesia dalam segala aspek berimplikasi pada turunnya minat akan kegemaran Endiru Team terhadap produk karakterisasi dalam negeri seperti misalnya Ramayana atau Gatotkaca. Dengan begitu, bentukan kostum dan karakterisasi pada tokoh-tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang seolah malah semakin menjadi yang lebih diperhatikan apabila dibandingkan dengan ketokohan Ramayana atau Gatotkaca yang telah menjadi legenda fiktif di Indonesia. Hal ini kemudian berimplikasi pada Endiru Team yang menjadi pengguna konsumsi media *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang kemudian seakan malah lebih peduli (*concern*) terhadap bentukan produk karakterisasi Jepang, dan bukan lagi Indonesia itu sendiri. Singkatnya, bentukan nilai-nilai karakterisasi *anime*, *manga*, dan *video game* lama-kelamaan kemudian “mengalahkan” dan “mengikiskan” bentukan karakterisasi yang terdapat pada tokoh fiktif bentukan legenda Indonesia yang berupa Ramayana atau Gatotkaca melalui serangan besar media massa elektronik.

Fenomena tersebut kemudian dapat memberikan pemahaman bahwa bentukan konstruksi media massa dan elektronik seperti internet, stasiun televisi, studio film, komik, dan majalah ikut turut serta dalam pembentukan *image* tertentu pada masyarakat. Adapun *image* yang dimaksud di sini berupa peniruan kostum dan karakterisasi pada tokoh-tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang kemudian malah diperkuat lagi di Indonesia melalui kegiatan *cosplay* Endiru Team. Hal ini pun sejalan dengan argumentasi Arjun Appadurai yang berpendapat bahwa “*mediascapes, whether produced by private or state interests, tend to be image-centered, narrative-based accounts of strips of reality, and what they offer to those who experience and transform them is a series of elements (such as characters, plots, and textual forms)*”

out of which scripts can be formed of imagined lives, their own as well as those of others living in other places (Appadurai, 2000:35)”.

Dengan mengacu pada argumentasi Appadurai tersebut, dapat dipahami bahwa media seolah memberikan sebuah konstruksi akan bentukan *image-centered* yang baru bagi para penggemar *jejepangan*, lebih khususnya pada para pelaku kegiatan peragaan kostum *cosplay* Endiru Team. Dalam hal ini, sebuah konstruksi gambaran (*image*) akan karakter fiktif pada *anime*, *manga*, dan *video game* asal Jepang kemudian malah menjadi lebih diperhatikan dengan seksama dibandingkan dengan bentukan karakterisasi tokoh-tokoh fiktif legenda Indonesia atau pun tokoh-tokoh fiktif lainnya.

Dalam hal lain, perlu diingat kembali bahwa bentuk kegiatan konsumsi pada Endiru Team hanya berfokus pada produk-produk Jepang saja. Semenjak kecil, baik Jessica, Christine, dan Cindy terasa lebih “dekat” dengan bentuk konsumsi akan produk Jepang. Hal ini pun dapat dibuktikan dengan tidak pernah absennya mereka menonton tayangan-tayangan *anime*, mengoleksi komik-komik *manga*, dan juga memainkan *video game* dengan serial-serial Jepang. Dengan kata lain, Endiru Team kurang begitu memberi perhatian pada produk-produk lain yang tidak berkaitan dengan Jepang, seperti misalnya produk Barat atau Amerika. Implikasinya, kegiatan peragaan kostum *cosplay* Endiru Team menjadi tidak terlalu terpengaruh oleh kegiatan konsumsi akan konstruksi serangan-serangan media yang berasal dari Barat atau Amerika. Oleh karena itulah, mereka tidak melakukan acuan referensi karakter fiktif seperti Spiderman, Batman, Superman, Hulk, dan tokoh-tokoh lain yang “kebarat-baratan” dalam hal melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Dengan adanya asumsi bahwa mereka “tidak dekat” dengan konstruksi media Barat semenjak kecil, hal itulah yang menjadi penyebab Endiru Team mereferensi kegiatan peragaan kostum *cosplay* melalui ketokohan *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang saja.

Perasaan “kedekatan” Endiru Team dengan produk Jepang inilah yang kemudian dapat dipahami sebagai bentuk pembayangan terhadap keberadaan dunia lain di luar diri mereka yang bernama Jepang. Dengan meminjam argumentasi Appadurai, pembayangan-pembayangan dunia Jepang tersebut dapat dipahami dalam

sebuah konsepsi *imaginary worlds* atau akan lebih tepat jika dikatakan sebagai *imaginary Japanese worlds*. Perlu dicatat bahwa *imaginary Japanese world* di sini bukan merupakan suatu bentukan proses akan *Japanisation*, melainkan hanya sebagai representasi pembayangan Endiru Team akan sebuah dunia *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang yang hiperreal. Mereka sebenarnya tidak memiliki sebuah bentuk “keterikatan” alur historis langsung dengan kostum, ketokohan, dan suasana hiperreal yang tercipta dalam produk *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Akan tetapi, mereka tetap melakukan pembayangan terhadap hal-hal tersebut.

Lebih jauh lagi, akan lebih logis jika mengasumsikan para *cosplayer* Jepang-lah yang sebenarnya memiliki “wewenang” untuk mengaktivasi pembayangan terhadap produk hiperreal dari *anime*, *manga*, dan *video game* yang memang berasal dari negaranya sendiri. Dalam hal ini, para *cosplayer* Jepang terbilang masih memiliki keterikatan historis dengan *anime*, *manga*, dan *video game* tersebut walaupun memang mengandung gejala-gejala yang hiperreal di dalamnya. Akan tetapi, fakta kemudian menunjukkan bahwa Endiru Team pun tidak kalah giat dari para *cosplayer* Jepang dalam hal melakukan peniruan dan peragaan kostum karakter fiktif yang hiperreal melalui rutinitas kegiatan *cosplay*. Padahal, Endiru Team bukanlah kumpulan para *cosplayer* yang berasal dari Jepang, melainkan malah berasal dari Indonesia.

Dengan begitu, Endiru Team seolah-olah dapat menembus sebuah batasan yang mengacu pada keterikatan akan ruang (*place*) dan waktu (*time*). Kegiatan peragaan kostum *cosplay* yang dilakukan oleh Endiru Team bukanlah menjadi sesuatu hal yang mengenal perbedaan antara di sini (*here*) dengan di sana (*there*). Hal ini tentu saja dikarenakan oleh sebuah konsepsi dalam tubuh Endiru Team sendiri yang memaknai keberadaan antara “*here*” dengan “*there*” seakan malah menjadi semakin kabur atau *blurred*.

4.3 KUNGKUNGAN ALIENASI DI TENGAH KESADARAN

Sebagai bentuk pemahaman yang lebih jauh dan mendalam, terdapat sebuah fenomena menarik yang dapat dilihat dari hubungan keterkaitan antara Endiru Team dengan kostum-kostum yang dipakai dalam kegiatan *cosplay* mereka. Dalam hal ini, Endiru Team memproduksi kostum-kostum tersebut dengan melewati segala macam proses pengerjaan yang berupa *handmade*. Hanya saja, Endiru Team yang seharusnya memiliki kuasa penuh atas keberadaan kostum-kostum *handmade* tersebut, justru kemudian malah menjadi pihak yang “dikendalikan”. Dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan, saya kemudian dapat memberi pemahaman bahwa keberadaan dari kostum-kostum *handmade* tersebut justru yang balik memegang kendali terhadap bagian diri masing-masing anggota Endiru Team. Di tengah-tengah kesadaran mereka sebagai manusia, masing-masing anggota Endiru Team bukan yang menjadi pihak pemegang kuasa atas dirinya, melainkan dari kesosokan asing sebuah kostum yang mereka produksi. Dengan meminjam sebuah konsep dari Karl Marx, ada beberapa indikasi yang mengarahkan pada pemahaman bahwa kehadiran kostum *cosplay* kemudian seolah memaksa Endiru Team agar menjadi teralienasi dari diri mereka sendiri.

“Alienasi (pengasingan, estrangement), menurut Marx, bukan hanya berarti bahwa manusia tidak mengalami dirinya sebagai pelaku ketika menguasai dunia, tetapi juga berarti bahwa dunia (alam, benda-benda, dan manusia sendiri) tetap asing bagi manusia (Fromm, 2001: 58).”

Sebagai ilustrasi, bentuk alienasi pada Endiru Team dapat dipahami melalui kegiatan peragaan kostum *cosplay* mereka. Pada saat mengenakan kostum *cosplay*, Endiru Team seolah-olah telah “mengasingkan” sifat-sifat manusiawi mereka untuk kemudian mengalihkan kedekatannya dengan bentukan karakter-karakter asing yang menjadi “pemilik resmi” dari kostum tersebut. Ada pun bentuk penghilangan sifat-sifat manusiawi mereka dapat direpresentasikan melalui usaha-usaha peniruan dan pemiripan terhadap tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Dengan begitu, Endiru Team tidak menonjolkan kesifatan manusiawi yang terdapat di dalam

diri mereka sendiri, melainkan dari tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* yang *hiperreal*. Hal itu pun direpresentasikan oleh masing-masing anggota Endiru Team pada saat memakai kostum *cosplay* yang dibuat secara *handmade*. Dengan memakai kostum-kostum tokoh yang *hiperreal* tersebut, Endiru Team terlihat secara otomatis akan membuat sebuah representasi peniruan “semirip-miripnya” terhadap karakterisasi tokoh tersebut sehingga kemudian malah “mengasingkan” keberadaan diri mereka sendiri.

Sebagai contoh penjelasan, saya akan menguraikan bagaimana cara kerja proses alienasi pada Jessica yang terjadi dalam kegiatan peragaan kostum *cosplay* Wang Yuanji saat *festival event jepangan HelloFest 8 Anima Expo*. Sebelum melakukan peragaan kostum di sebuah pentas, Jessica menyiapkan diri untuk membuat kostum dari tokoh Wang Yuanji terlebih dahulu. Dengan kata lain, Jessica boleh dikatakan melakukan sebuah kegiatan produksi, yakni membuat sebuah kostum. Setelah berhasil membuat kostum Wang Yuanji tersebut, Jessica lantas menggunakan kostum tersebut sebagai bagian dari kegiatan *cosplay*-nya di *festival event jepangan* bernama HelloFest 8. Tepat pada saat Jessica mengenakan kostum Wang Yuanji tersebut, dia pun segera menirukan dan memirip-miripkan tokoh Wang Yuanji yang *hiperreal*. Jessica seolah “bergerak” seperti halnya tokoh karakter Wang Yuanji dalam produk serial *video game* Dynasty Warrior. Dengan kata lain, sosok Jessica pada waktu itu adalah “bukan Jessica”, melainkan sebuah reduplikasi dari karakter Wang Yuanji. Hal ini memberi pemahaman bahwa Jessica seperti sedang “menjauhkan” karakterisasi dirinya sendiri untuk kemudian “menggantikannya” dengan Wang Yuanji. Maksudnya, Jessica seolah sedang “mengasingkan” dirinya sendiri. Oleh karena itu, Jessica teralienasi dari karakterisasi dirinya sendiri untuk kemudian mendekatkan diri pada karakterisasi Wang Yuanji. Ada pun Jessica yang teralienasi ini kemudian terepresentasikan melalui sebuah kostum Wang Yuanji.

Lebih jauh lagi, alienasi kemudian akan memicu masing-masing anggota Endiru Team mengalami sebuah proses penurunan kualitas sifat-sifat kemanusiaan atau dapat disebut dengan gejala dehumanisasi. Ada pun bentuk dehumanisasi di sini terepresentasikan melalui penghilangan karakterisasi “manusia” dalam Endiru Team

untuk kemudian merubahnya ke dalam bentuk kesosokan karakter yang *hiperreal* pada saat melakukan kegiatan peragaan kostum *cosplay*. Harkat-harkat manusia yang terdapat dalam diri masing-masing anggota Endiru Team menjadi terdehumanisasi oleh sosok ketokohan karakter *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang melalui bentukan kostum-kostum *cosplay*.

“Mereka (Endiru Team) menjadi tidak seperti diri mereka sendiri. Mereka malah terdehumanisasi oleh keberadaan kostum-kostum tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang.”

4.3.1 Pemujaan Terhadap Kostum Tokoh Fiktif

Pemahaman akan fenomena alienasi dan dehumanisasi yang terdapat dalam tubuh Endiru Team tidak kemudian berhenti begitu saja. Dengan mengasingkan dan menghilangkan keberadaan dirinya sendiri, Endiru Team malah terlihat seperti memindahkan bentuk kuasa terhadap dirinya melalui keberadaan benda asing – tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* – yang mana terepresentasikan melalui bentukan kostum-kostum *cosplay*. Hal ini kemudian memberi pemahaman bahwa bukan pihak Endiru Team itu sendiri yang memegang kontrol dirinya, melainkan kostum-kostum *cosplay* yang *hiperreal*. Dengan begitu, tersirat sebuah pemahaman akan munculnya bentuk “pemujaan” yang dilakukan oleh Endiru Team terhadap kostum. Adapun bentuk pemujaan tersebut dapat dimengerti dari Endiru Team yang menggantungkan keberadaan dirinya ke dalam bentuk kostum.

Dalam hal ini, kostum-kostum *cosplay* tersebut seolah malah menjadi sebuah benda yang memiliki logikanya sendiri. Kostum seolah dimaknai oleh Endiru Team sebagai sebuah “makhluk” yang bebas, independen, dan memiliki jalan pikiran sendiri; padahal dia tidak lain adalah sebuah benda mati. Dengan kata lain, kostum seperti diberikan nyawa untuk kemudian dipuja-puja oleh Endiru Team. Kostum tersebut seperti beralih fungsi, dari benda mati menjadi sesosok “makhluk” yang dapat memberikan kekuatan supranatural.

Sejalan dengan fenomena tersebut, Karl Marx pun memberikan sebuah argumentasi pendukung dalam hal pemujaan-pemujaan terhadap sebuah benda.

Dalam hal ini, Marx menyebut fenomena tersebut sebagai bentuk pemujaan komoditi yang *fetish*.

“Berpindahnya posisi harta kekayaan tak bergerak masyarakat ke atas barang-barang materiel, adalah apa yang oleh Marx dinamakan *fetishism* (dihubungkan dengan pemujaan keagamaan yang memberikan kekuatan supranatural pada sejumlah benda-benda, sebuah *fetish* (Brewer, 1999: 44).”

Sebagai penjelasan lebih lanjut, cara kerja fetisisme menurut Marx pun tidak berbeda jauh dengan apa yang terjadi pada kegiatan *cosplay* Endiru Team. Dalam kegiatan *cosplay* Endiru Team, fetisisme atau pemujaan dapat dimengerti melalui proses kinerja pembuatan kostum *handmade* sampai kepada kegiatan peragaan kostum *cosplay* tersebut di sebuah *festival event jejepangan*. Dengan kata lain, berbagai macam usaha-usaha yang dilakukan Endiru Team mulai dari pengerjaan produksi sampai dengan pemakaian kostum disiratkan sebagai sebuah bentuk pemujaan (*fetish*) terhadap keberadaan dari kostum-kostum tersebut.

Dari hasil data lapangan yang terkumpul, Endiru Team cenderung memilih kostum *handmade* yang bernilai utopis. Seperti yang telah dibahas sebelumnya di Bab 3, bentukan kostum-kostum pada tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* yang utopis malah menarik perhatian Endiru Team. Mereka tidak begitu berhasrat untuk membuat dan melakukan peragaan kostum melalui tokoh-tokoh berpakaian “biasa saja” seperti misalnya Detective Conan atau Captain Tsubasa yang tergolong sederhana. Dalam hal ini, mereka malah memilih kostum-kostum yang jarang sekali terlihat di dunia nyata sebenarnya seperti pada Final Fantasy dan Dynasty Warrior yang punya tingkat *hiperreal* lebih tinggi. Dengan kata lain, bentuk dari kostum-kostum pada Final Fantasy dan Dynasty Warrior pun terbilang tidak memiliki “kedekatan” dengan kondisi dunia nyata. Di sinilah letak dari pemujaan *fetish* Endiru Team. Mereka lebih terkesan untuk memilih kostum-kostum yang utopis, bukannya dari permodelan kostum yang disesuaikan dengan kondisi realita nyata. Tanpa bermaksud merendahkan keberadaan kostum Conan dan Tsubasa, kostum-kostum Final Fantasy dan Dynasty Warrior punya nilai utopis dan *hiperreal* yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kostum dari Final Fantasy dan Dynasty Warrior-lah yang

dipuja oleh Endiru Team. Di sinilah bentuk pemujaan *fetish* pertama yang dilakukan oleh Endiru Team. Semakin utopis dan *hiperreal* nilai dari kostum, maka akan semakin dipuja-puja oleh Endiru Team.

Dalam hal lain, Endiru Team pun seolah-olah ingin mendapatkan hasil yang begitu “sempurna” sehingga kostum *handmade* tersebut pun menjadi semakin mendekati level kemiripan tinggi dengan bentuk kostum yang dipakai oleh tokoh karakter *hiperreal* bersangkutan. Mereka ingin kostum-kostum *handmade* yang sempurna tersebut kemudian dapat merepresentasikan tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* yang menjadi “pemilik aslinya”. Dengan kata lain, semakin sempurna hasil kostum akan semakin merepresentasikan tokoh karakter *hiperreal*, dan kemudian semakin membuat Endiru Team *fetish* terhadapnya. Pada akhirnya, hal ini tentunya juga akan meningkatkan hasrat (*desire*) yang besar bagi Endiru Team untuk terus menyempurnakan kostum *handmade* tersebut. Ada pun bentuk hasrat yang kuat dari Endiru Team ini kemudian ditujukan sebagai sebuah bentuk kesenangan dan kebanggaan atas keberadaan dari nilai-nilai karakteristik tokoh *anime*, *manga*, dan *video game* yang direpresentasikan melalui bentukan kostum yang sempurna. Hal ini memberi pemahaman tersendiri bahwa kesenangan dan kebanggaan Endiru Team terepresentasikan sebagai sebuah bentuk pemujaan terhadap kostum yang sempurna. Sekali lagi, inilah rupa dari bentukan fetisisme.

Hal yang ketiga adalah menyangkut pada permasalahan pengorbanan dan biaya pengeluaran Endiru Team dalam membuat kostum *handmade*. Seperti yang telah dibahas sebelumnya di Bab 3, biaya pengeluaran Endiru Team untuk membuat satu kostum berkisar antara satu sampai dua juta rupiah. Berbeda halnya dengan pembelian kostum dari produsen manufaktur yang berkisar antara Rp 500.000 sampai dengan Rp 1.500.000, pengeluaran untuk kostum *handmade* malah menjadi lebih mahal. Seperti pada apa yang diterangkan oleh Jessica, hal ini pun dilakukan untuk mereduksi hasil dari pembelian kostum melalui produsen manufaktur yang hasilnya malah terkadang tidak sesuai dengan ekspektasi Endiru Team. Dalam hal ini, Endiru Team rela merogoh kocek yang lebih besar demi mendapatkan hasil kostum sempurna yang sesuai dengan ekspektasi. Mereka pun rela mengerjakan ulang

kostum-kostum *handmade* tersebut apabila menemui hambatan kegagalan. Bahkan, mereka bersedia untuk mempelajari teknik-teknik desain dan menjahit dari nol sama sekali. Bentuk perilaku-perilaku ini pun seolah memberikan sebuah penggambaran bahwa semakin banyak pengorbanan dan uang yang dikeluarkan, maka akan semakin sempurna hasil dari kostum *cosplay*. Dengan begitu, bentuk pengorbanan-pengorbanan inilah yang kembali dapat disebut dengan bentuk pemujaan *fetish* Endiru Team terhadap kostum *handmade*.

Hal terakhir yang dapat menjelaskan pemujaan *fetish* Endiru Team dapat dilihat keterkaitannya dengan makna di balik pemakaian kostum *cosplay* mereka. Sebagai ilustrasi, saya kembali akan melihat keterkaitan tersebut melalui peragaan kostum *cosplay* Wang Yuanji yang dipakai oleh Jessica saat *festival event jejepangan* HelloFest 8 Anima Expo. Di saat panggung pentas, Jessica terkesan sukses membuat sebuah peniruan dan pemiripan karakter Wang Yuanji dengan baik. Hal ini pun dapat dimengerti melalui bentuk apresiasi-apresiasi dari *cosplayer* lain dan audiens yang seolah memberi makna penilaian bahwa Jessica telah bertransformasi menjadi Wang Yuanji pada saat berada di panggung. Dengan pemakaian kostum *cosplay* Wang Yuanji yang menawan dan punya level kemiripan yang tinggi dengan bentuk kostum aslinya seperti pada halnya dalam *video game*, Jessica pun terbilang *fetish* dan teralienasi. Dalam hal ini, nilai-nilai karakteristik Wang Yuanji seolah kemudian muncul di pentas. Kesosokan Wang Yuanji yang *hiperreal* pun tercitrakan ke dalam bentuk kostum *cosplay* yang kemudian seolah memberi “kuasa” atas diri Jessica. Dengan kata lain, bukan Jessica sendiri yang memberi kuasa terhadap dirinya, melainkan sebaliknya. Kostum *cosplay* itulah yang memegang kendali atas diri Jessica melalui bentuk karakterisasi Wang Yuanji.

4. 3. 2 Kesadaran Tidak Menghilang Sepenuhnya

Pandangan terhadap bentukan alienasi dan perilaku *fetish* yang mengungkung Endiru Team pun sebenarnya perlu diperlebar lagi. Berkaitan dengan hal ini, sebenarnya ada dua macam pandangan yang berkaitan dengan nilai alienasi dan

pemujaan *fetish* dari Endiru Team terhadap kostum *cosplay*. Dua pandangan tersebut direpresentasikan melalui sudut pandang masyarakat yang diteliti – Endiru Team, *cosplayer* lain, dan audiens – dan sudut pandang saya sendiri sebagai seorang peneliti masyarakat tersebut.

Apabila mengacu kepada sebuah pandangan masyarakat yang diteliti, kegiatan peragaan kostum *cosplay* Endiru Team yang mengundang banyak decak kagum para *cosplayer* lain dan audiens pemerhati dapat menyiratkan pada pemahaman akan terbentuknya alienasi dan perilaku *fetish*. Dengan mengacu kepada peragaan kostum *cosplay* Dynasty Warrior saat di panggung pentas HelloFest 8, para *cosplayer* lain dan audiens terpukau dengan kostum dan performa Endiru Team. Dalam hal ini, para *cosplayer* lain dan audiens yang menonton memang merasa bahwa tokoh Wang Yuanji dan Sima Shi kemudian “hidup” dan “bergerak” di panggung pentas melalui peragaan kostum *cosplay* Jessica dan Christine.

Fenomena alienasi dan *fetish* ini pun bahkan seolah kembali didukung oleh hasrat (*desire*) dari Jessica sendiri. Walaupun tidak secara eksplisit mengaku teralienasi dan *fetish* terhadap kostum *cosplay*, Jessica sempat memberi pernyataan implisit bahwa dia memang punya hasrat besar untuk menonjolkan karakterisasi Wang Yuanji. Hal ini pun dapat dibuktikan bahwa Jessica merasa bahwa dirinya “telah menjadi” Wang Yuanji pada saat dia memakai kostum *cosplay* Wang Yuanji yang kemudian diperagakan di atas panggung pentas HelloFest 8. Dengan kata lain, Jessica sebenarnya tidak menyadari bahwa dia teralienasi dari dirinya sendiri untuk kemudian membuat pemujaan *fetish* terhadap kostum yang merepresentasikan sebuah sosok karakter Wang Yuanji. Singkat kata, tidak ada bentuk kesadaran dari Jessica sendiri untuk memberi perlawanan terhadap alienasi dan perilaku *fetish*.

Sebagai bahan tambahan dari kacamata sudut pandang saya sebagai seorang peneliti, Jessica tidak menyadari bahwa dia sebenarnya punya sedikit kesadaran dalam memberi respons terhadap alienasi. Adapun bentuk respons yang dimaksud bukanlah sebuah bentuk tindakan perlawanan dan pemberontakan untuk melepaskan kungkungan alienasi dan pemujaan *fetish*. Respons tersebut hanya berupa manipulasi kecil bentuk performa gerak Jessica yang saya lihat kurang total dalam hal

pendalaman peran sebagai seorang Wang Yuanji. Begitu pun halnya dengan Christine yang tidak terlalu menonjolkan gerakan-gerakan khusus yang menjadi ciri khas Sima Shi dalam serial *video game* Dynasty Warrior. Hal-hal semacam inilah yang saya artikan sebagai bentukan kesadaran kecil dari Jessica dan Christine yang sebenarnya memberi sedikit respons terhadap alienasi dan pemujaan *fetish* terhadap kostum *cosplay*.

Singkat kata, melalui sudut pandang saya sendiri sebagai peneliti, Endiru Team punya kesadaran kecil dalam merespons kungkungan alienasi dan melakukan pemujaan *fetish* terhadap kostum. Hal ini pun dapat dipahami melalui kurangnya totalitas pendalaman peran saat menirukan tokoh-tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang. Hanya saja, pernyataan tersebut bukan berarti bahwa Endiru Team tidak teralienasi. Mereka tetap terlihat memiliki hasrat yang besar untuk berusaha semaksimal mungkin agar mirip dengan tokoh karakter *anime*, *manga*, dan *video game* Jepang tersebut. Oleh karena itu, mereka tetap teralienasi oleh keberadaan kostum-kostum *cosplay*. Mereka juga melakukan pemujaan *fetish* terhadap kostum-kostum *cosplay* tersebut.

4. 3. 3 Kegiatan Cosplay : Pameran Kostum Bergerak dan Tidak Bergerak

Apabila mengacu pada data-data lapangan, dapat dipahami kembali bahwa Endiru Team benar-benar melakukan pemiripan karakter fiktif yang sangat baik melalui representasi kostum dan penampilan fisik, tetapi tidak dalam permasalahan hal performa gerak. Dengan kata lain, makna pemiripan karakter di sini akan lebih mengacu pada sebuah keindahan kostum dan penampilan fisik dari seorang *cosplayer*, dan bukannya pada bentuk gerakan-gerakan yang menjadi ciri khas tokoh fiktif itu sendiri. Oleh karena itu, fokus perhatian sebuah pentas *cosplay* bukan berada dalam bentukan performa gerakan, melainkan pada keindahan kostum dan penampilan fisik yang dipamerkan di depan publik.

Akan tetapi, lepas dari bagaimana bentuk pendalaman peran dan totalitas para *cosplayer* – khususnya Endiru Team – dalam membuat performa gerak di panggung

pentas *cosplay*, mereka terlihat tetap melakukan usaha untuk memiripkan dirinya dengan karakter fiktif yang menjadi acuan. Entah total maupun tidak total mendalami peran, mereka tetap memiliki hasrat (*desire*) untuk membuat peniruan terhadap ketokohan karakter fiktif tersebut dengan semirip mungkin. Hasrat untuk seolah-olah menjadi karakter fiktif yang digemari pun tetap ada dan tidak akan dengan mudah hilang begitu saja.

Bentuk performa gerak yang terkesan tidak total akan begitu saja dapat menghilangkan nilai peniruan kemiripan seorang *cosplayer* dengan tokoh karakter fiktif. Walaupun misalnya performa gerak terbilang kurang total, hal tersebut dapat “ditutupi” dengan sangat baik oleh keindahan kostum dan penampilan fisik para *cosplayer* – khususnya Endiru Team – yang telah sengaja dimirip-miripkan dengan karakter fiktif. Oleh karena itu, kehadiran kostum di sini berfungsi sebagai representasi dari bentukan karakter fiktif yang terkesan “hadir kembali” di pentas *festival event jepangan*. Dalam hal ini, nilai-nilai karakteristik fiktif yang imajinatif pada ketokohan *anime*, *manga*, dan *video game* seolah “merasuk” ke dalam kostum yang dipakai oleh Endiru Team dengan cara meminjam tubuh Jessica, Christine, dan Cindy. Dengan kata lain, bukan pihak Endiru Team-lah yang lebih punya kuasa dalam “menggerakkan” dirinya, melainkan kostum-kostum yang menjadi pembayangan terhadap karakter fiktif itu sendiri. Dengan kata lain, bentuk alienasi dan pemujaan *fetish* dari Endiru Team pun tetap ada, yaitu terhadap kostum-kostum *cosplay* yang dipamerkan.

Dengan begitu, bentuk fenomena yang sebenarnya sedang bekerja dalam pentas *cosplay* saat *festival event jepangan* kemudian terletak pada pemahaman akan pameran kostum yang bergerak. Ada pun cara kerja dari fenomena pameran kostum yang bergerak dapat dipahami kembali melalui bentuk peragaan kostum dan performa *cosplay* yang tidak hanya dilakukan oleh Endiru Team saat pagelaran HelloFest 8 Anima Expo saja, melainkan juga *festival event jepangan* lainnya. Dengan kata lain, HelloFest 8 Anima Expo hanya menjadi salah satu cerminan dari peragaan kostum dan performa *cosplay* Endiru Team yang tentunya juga dilakukan pada saat *festival event jepangan* besar lainnya.

Dengan mengacu pada Gambar 3.7, 3.8, 3.10, dan 3.11; tersirat bahwa ada sesuatu hal yang harus diamati lebih jauh, yaitu mengenai pose Jessica dan Christine dalam foto. Dalam keempat contoh foto tersebut, Jessica dan Christine seolah tengah melakukan sebuah usaha untuk sebisa mungkin menampilkan pose-pose tertentu agar terlihat sesuai seperti halnya pada karakter fiktif yang menjadi “pemilik resmi” dari kostum bersangkutan. Menurut saya pribadi, hal ini ditujukan agar kostum-kostum tersebut tampak lebih “hidup” saat dipadukan dengan pose-pose tertentu dari karakter fiktif yang menjadi pemilik resminya. Artinya, ada kesan mendalam yang ingin disampaikan oleh pose-pose Jessica dan Christine, yaitu mengusahakan tampilan kostum-kostum *cosplay* mereka agar terlihat sesuai dengan serial fiktif yang kemudian menjadi “hidup” dalam realita dunia nyata berbentuk tiga dimensi.

Sebagai argumentasi tambahan, pose-pose dalam foto tersebut seolah memberi makna bahwa dia dapat memberi representasi atas “kehidupan” karakter fiktif dalam bentukan peragaan kostum Christine dan Jessica. Pose-pose yang ada di dalam kostum *cosplay* inilah yang kemudian menguatkan nilai-nilai keberadaan dari karakteristik tokoh-tokoh fiktif. Dengan kata lain, pose-pose foto pemiripan karakter fiktif ini seolah dapat “berbicara” kepada publik melalui tindakan Christine dan Jessica yang memeragakannya.

BAB 5

KESIMPULAN

Kegiatan peragaan kostum *cosplay* Endiru Team memberikan pemahaman mendalam pada permasalahan sebuah bentuk pameran “kostum yang berjalan” yang sarat akan citra-citra reduplikasi dari *anime*, *manga*, dan khususnya *video game* Jepang. Ada pun kehadiran bagi ruang realita bernama reduplikasi ini tidak lain merupakan sebuah dimensi yang telah terdistorsi oleh kuatnya pengaruh arus kecanggihan teknologi media massa dan elektronik yang bertaraf global. Dalam hal ini, kemudahan akan akses teknologi yang ditawarkan oleh media massa dan elektronik kemudian memberi kekuatan tersendiri bagi ruang reduplikasi realita yang malah terasa lebih nyata dibandingkan dengan ruang dimensi lain, baik itu berupa *fictional world* maupun *factual world*. Dengan begitu, Endiru Team seakan sedang berusaha kuat untuk memberikan isyarat kepada kita tentang keberadaan dari sebuah realita yang tidak lain bernama hiperrealitas.

Melalui kostum *cosplay*, Endiru Team seolah ingin memberi petunjuk bahwa mereka memiliki keterikatan yang begitu kuat akan dunia ketokohan *anime*, *manga*, dan khususnya *video game* Jepang yang *hiperreal*. Dengan mendekati diri kepada ketokohan *video game* Jepang; mereka menjadi terjebak dalam sebuah konsepsi alienasi dengan melakukan pemujaan terhadap kostum-kostum *cosplay*. Lepas dari adanya indikasi yang menyebutkan bahwa mereka melakukan sedikit manipulasi terhadap kungkungan alienasi dan fetisisme, tetap saja Endiru Team belum dapat melepaskan kungkungan tersebut secara keseluruhan yang utuh. Ketidaksadaran mereka akan bentukan alienasi dan pemujaan terhadap kostum tetap saja terus berlangsung.

Dalam hal ini, Endiru Team lebih dapat dimaknai kemiripannya sebagai sebuah bentukan komunitas yang terkait erat dengan argumentasi Jin-Shiow Chen mengenai budaya penggemar (*fan culture*). Akan tetapi, peragaan kostum *cosplay* Endiru Team yang berada lebih dekat dalam ranah *fan culture* ini pun tidak begitu

saja langsung dapat ditafsirkan begitu saja. Dalam rangka memberi tambahan pada argumentasi Chen, peragaan kostum *cosplay* Endiru Team bukan hanya berupa bentukan sebuah ranah *fan culture*, melainkan akan lebih tepat jika dipahami sebagai keberadaan sebuah citra-citra reduplikasi dari bentuk komunitas penonton yang kemudian ingin ditonton.

Sebagai kesimpulan, kegiatan peragaan kostum *cosplay* Endiru Team dapat dimaknai sebagai bentukan dari konstruksi media yang memberi penguatan tentang citra reduplikasi tokoh *anime*, *manga*, dan khususnya *video game* Jepang yang mana kemudian memberi kungkungan terhadap alienasi dan fetisisme terhadap kostum. Dari bentuk kungkungan alienasi dan fetisisme, Endiru Team kemudian punya hasrat tersendiri untuk menampilkan sekaligus memamerkan citra-citra reduplikasi kepada publik. Dengan kata lain, rekonstruksi identitas dari Endiru Team adalah berkenaan dengan sebuah bentukan dominasi citra-citra reduplikasi dalam para penggemar yang menjadi penonton untuk kemudian malah menjadi masyarakat yang ingin ditonton. Tentu saja, pemaknaan rekonstruksi ini pun akan terepresentasikan melalui kostum *cosplay*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku

Anderson, Benedict.

1983. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.

Appadurai, Arjun.

2000. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press: Public Worlds Volume 1.

Barker, Chris.

2004. *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Baudrillard, Jean.

1981. *For a Critique of the Political Economy of The Sign*. St. Louis: Telos Press.

Baudrillard, Jean.

1983. *Simulacra and Simulation*. New York: Semiotext.

Baudrillard, Jean.

1993. *Baudrillard Live, Selected Interviews*. New York: Routledge

Brewer, Anthony.

1999. *Kajian Kritis Das Kapital Karl Marx*. Jakarta: TEPLUK PRESS

Boas, Franz.

1896. *The Limitations of The Comparative Method of Anthropology*.

Bourdieu, Pierre.

1972. *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge Up.

Chen, Jin-Shiow.

2007. *Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan*. University of Illinois Press: Visual Arts Research, Vol. 33, No. 1(64), pp. 14-24.

Creswell, John.

2001. *Qualitative Inquiry And Research Design : Chosing Among Five Tradition*. Sage Publication.

Emerson, Robert.

1995. *Writing Ethnographic Fieldnotes*. United States of America: University of Chicago Press.

Fetterman, David.

1989. *Ethnography, Step by Step*. London: Sage Publication.

Fromm, Erich.

2001. *Konsep Manusia Menurut Marx*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI).

Furutake, Tadashi.

1988. *Masyarakat Jepang Dewasa Ini*. Jakarta: PT Gramedia dan Yayasan Karti Sarana.

Geertz, Clifford.

1980. *Negara: The Theatre State in Nineteenth-Century Bali*. Princeton University Press.

Geertz, Clifford.

1973. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.

Geertz, Clifford.

1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius Press.

Gelder, Ken dan Sarah Thornton.

1997. *The Subculture Reader*. New York: Routledge.

Hammersley, M. dan Atkinson.

1983. *Ethnography: Principles and Practice*. London: Tavistock Book.

Jones, Pip.

2009. *Pengantar Teori-Teori Sosial: Dari Teori Fungsionalisme Hingga Post-Modernisme*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Kuper, Adam.

1999. *Culture*. Harvard University Press, Cambridge.

Laeyendecker, L.

1983. *Tata Perubahan dan Ketimpangan, Suatu Pengantar Sejarah Sosiologi*. Jakarta: Gramedia.

Martinez, D. P.

1998. *The Worlds of Japanese Popular Culture : Gender, Shifting Boundaries, and Global Culture*. United Kingdom: Press Syndicate of the University of Cambridge.

Marx, Karl.

1990. *Capital*. London: Penguin Classics.

Morley, D.

1992. *Television, Audiences, and Cultural Studies*. London and New York: Routledge.

Rheingold, Howard.

1993. *The Virtual Community* (1st. ed.). Addison-Wesley Pub. Co.

Rheingold, Howard.

2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. London: MIT Press.

Rudyansjah, Tony.

2009. *Kekuasaan, Sejarah, dan Tindakan: Sebuah Kajian Tentang Lanskap Budaya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Storey, John.

1996. *Culture Studies dan Kajian Budaya Pop*, Jala Sutra. Yogyakarta dan Bandung.

Storey, John.

2004. *Teori Budaya dan Budaya Pop : Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: Penerbit Qalam.

Thornton, Sarah.

1995. *The Media and Modernity*. Cambridge: Polity Press.

Turner, Terence.

1985. *Ethno-ethno History: Myth and History in Native South American Representations of Contact with Western Society*. Unpublished manuscript.

Wasserman, Stanley dan Katherine Faust.

1994. "Social Network Analysis in the Social and Behavioral Sciences".
Social Network Analysis: Methods and Applications. Cambridge
 University Press. pp. 1-27.

Skripsi dan Karya Ilmiah

Badruddin, Yena.

2006. *Penggunaan Animasi dan Komik Jepang dalam Konstruksi Identitas Penggemarnya: Studi Kasus pada Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Jakarta*. Depok: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

Kesthinindita, Galuh H.

2010. *Pemaknaan Nilai-Nilai Anime Naruto oleh Penggemarnya di Forum IndoAkatsuki*. Depok: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

Artikel dan Internet

<http://id.wikipedia.org/wiki/Harajuku>

<http://www.japanhero.com/>

<http://ryuuseipro.livejournal.com/47894.html>

http://www.ehow.com/about_5439059_computer-animation-special-effects.html

<http://id.wikipedia.org/wiki/Utopia>

<http://tokyoseoulexpress.wordpress.com/2009/01/23/endiru->

[%E3%82%A8%E3%83%B3%E3%83%87%E3%82%A3%E3%83%AB-endless-illution/](http://tokyoseoulexpress.wordpress.com/2009/01/23/endiru-%E3%82%A8%E3%83%B3%E3%83%87%E3%82%A3%E3%83%AB-endless-illution/)

http://theendlessillution.multiply.com/journal/item/16?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

<http://perjalanan-grey.blogspot.com/2009/11/orochi-x-pinky-luxun-dan-endiru-team.html>

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

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bish%C5%8Dnen>

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

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

<http://en.m.wikipedia.org/wiki/Takenoko-zoku>

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Visual_Kei



LAMPIRAN

I. MEMBER TETAP ENDIRU TEAM

I. 1. Jessica alias Pinky Lu Xun



Gambar I.1.1
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar I.1.2
(sumber: dokumentasi pribadi)

Jessica mulai aktif *cosplay* semenjak di kisaran tahun 1998. Dan dari awal pertama kali kegiatan *cosplay*-nya tersebut, Jessica memang telah menggunakan nama alias sebagai Pinky Lu Xun. Nama *cosplayer* Jessica yang berupa Pinky Lu Xun ini sebenarnya diambil dari salah satu tokoh karakter fiktif dalam serial *video game* Dynasty Warrior bernama Lu Xun. Dengan menambahkan nama Pinky di depannya, maka Jessica pun kemudian “meresmikan” nama *cosplayer*-nya menjadi Pinky Lu Xun.

Dan sebagai profil ringkasnya, berikut ini merupakan biodata singkat dari seorang Jessica:

Nama *cosplayer* : Pinky Lu Xun

Tanggal lahir : 11 Juli 1983

Tempat tinggal : Sunter, Jakarta, Indonesia

Kegemaran lain di luar *cosplay* : Mengoleksi boneka-boneka *porcelain*

Musik Favorit : Jay Zhou, Linkin Park, Malice Mizer, Raphael, Evanescence, The Rasmus, Avril Lavigne

Cosplay paling berkesan : Ashura 2008

Pekerjaan asli : Seorang arsitek (*Architect Engineering*) di Central Park Mall dan Hi Rise Apartment, Jakarta

I. 2. Christine alias Orochi X



Gambar I.2.1

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar I.2.2

(sumber: dokumentasi pribadi)

Christine yang memulai kegiatan *cosplay* semenjak tahun 2003 memiliki nama alias sebagai Orochi X. Ada pun nama *cosplayer* Orochi X ini diambil oleh Christine dari seorang ketokohan fiktif King of Fighter yang bernama Orochi. Dengan menambahkan huruf X di belakangnya, maka jadilah Christine sebagai seorang *cosplayer* aktif yang sampai saat ini pun dikenal luas dengan nama Orochi X. Dan sebagai profil ringkas, berikut ini adalah biodata kecil dari Christine:

Nama *cosplayer* : Orochi X

Tanggal lahir : 28 December 1985

Cosplay sejak : 2003

Tempat Tinggal : Melbourne, Australia (Untuk Saat Ini)

Kegemaran lain di luar *cosplay* : Main *games* dan berolahraga

Musik Favorit : Jay Zhou, Mariah Carey, also Japanese idol, Ryoko Hirose

Cosplay paling berkesan : Cain Nightlord 2007

Pekerjaan Asli :

- Seorang Mahasiswa Jurusan IT Multimedia di Swinburne University, Melbourne, Australia
- Merangkap pula sebagai seorang *Web Designer*

I. 3. Cindy a.k.a Shinji X



Gambar I.3.1
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar I.3.2
(sumber: dokumentasi pribadi)

Cindy memulai petualangan *cosplay* semenjak tahun 2005. Dia menggunakan nama *cosplayer* sebagai Shinji X, yang direferensi melalui salah seorang tokoh fiktif serial Evangelion yang bernama Shinji. Hingga saat ini, Cindy pun dikenal dengan nama Shinji X dalam dunia *cosplay* Indonesia. Dan berikut ini adalah bentuk profil biodata singkat dari Cindy:

Nama *cosplayer* : Shinji X

Tanggal lahir : 14 April 1987

Cosplay sejak : 2005

Tempat tinggal : Jakarta, Indonesia (Untuk Saat Ini)

Musik favorit : A Dark Knight (Hans Zimmer & James Newton), Prisoner of Love (Utada Hikaru), Hanabi and Hero (Mr. Children), Orion (Mika Nakashima)

Cosplay paling berkesan : Ion Fortuna 2007

Pekerjaan asli :

- Lulusan Sarjana Kedokteran di Melbourne University, Australia
- Lulusan Sarjana Kedokteran di Universitas Indonesia, Jakarta

II. PART TIME MEMBER ENDIRU TEAM

Dalam beberapa *festival event* atau *project cosplay*, Endiru Team terkadang menggunakan jasa kerja sama dari para *cosplayer* lain di luar anggota (*member*) Endiru itu sendiri. Bagi para *cosplayer* tersebut, dapat dikatakan mereka sifatnya merupakan *additional* atau *part-time member* Endiru Team. Dan berikut ini adalah para *additional* atau *part-time member* dari Endiru Team:

II. 1. Part Time Member

- Illsaide Yuy
- Reddy
- Jill D'Mint
- Sonz

II. 2. Endiru's Guest Stars from Other Cosplay Team

- Vienni (From H'Project – Mistress Mi – Dynasty Warriors 5 Project)
- Ri-Chan (From Zouren Go – Sakura Kinamoto – Card Captor Sakura Project)

III. 3. Endiru's Partners for Cosplay Cabaret / Performance

- Infiniteam (2005-2006)
- Inspire Independent
- H'Project
- Vogue Dancer

IV. PENGHARGAAN DAN APRESIASI TERHADAP ENDIRU TEAM

Komuniti *cosplay* Endiru Team yang telah terbentuk semenjak tahun 2004 ternyata sudah mengecap banyak sekali penghargaan mulai dari yang bersifat personal sampai dengan yang sifatnya kelompok. Dari sekian banyaknya penghargaan yang sudah diterima tersebut, tidak sedikit juga yang bertaraf internasional. Dengan begitu, selain mendapat banyak sekali koleksi penghargaan yang diperoleh dari berbagai macam *festival event jepangan* yang ada di Indonesia, Endiru Team juga banyak mendapat apresiasi dari negara-negara asing lain seperti Singapura, Malaysia, Cina, dan Australia. Apresiasi-apresiasi tersebut antara lain seperti misalnya memenangkan peran karakter *cosplay* pria terbaik versi EOY 2007 yang digelar di Singapura, performa terbaik (*best player*) dalam *festival event* bernama China Cover Coser 2009 yang digelar di kota Shanghai – Cina, dan lain sebagainya.

Dengan mendapatkan berbagai macam bentuk apresiasi dari negara-negara asing ini baik secara implisit maupun eksplisit memperlihatkan bahwa Endiru Team telah menjadi salah satu komunitas *cosplay* paling terkenal di Indonesia di antara jenis komunitas lainnya. Hal ini pun semakin dikukuhkan oleh Endiru Team dengan menyabet berbagai penghargaan bergengsi di tingkat lokal mulai dari beragam *festival event* yang digelar di Jakarta, Bandung, bahkan sampai dengan Medan. Dengan kumpulan penghargaan tersebut, nama Endiru Team menjadi semakin tenar di mata komunitas *cosplay* lain, khususnya di Jakarta.

Berikut ini adalah data-data kumpulan dari semua penghargaan dan apresiasi yang sudah diperoleh Endiru Team dari tahun 2004 sampai dengan 2011:

- **Tahun 2004 :**
 1. Best Anime Cosplayer, Animonster Sound 2004, Jakarta.
- **Tahun 2005 :**
 1. Best Couple, Valentine Love Flies, Jakarta.
 2. 3rd Prize, Bina Nusantara Bunkasai 2005, Jakarta.

3. Runner Up & Audience Choice Award, Miss Ragnarok Online 2005, Jakarta.
 4. Audience Choice Award, Cosplay Cabaret Animonster Sound 2005, Jakarta.
 5. 1st Prize, Cosplay Cabaret X'tion Festival, Jakarta.
 6. Best Game Group, Fun and Creative Cosplay, Cilandak Town Square, Jakarta.
 7. Guest Star, Summarecon Anime Vaganza 2005, Jakarta.
- **Tahun 2006 :**
 1. Talent for Blind Date, Animonster Aishiteru 2006, Jakarta.
 2. Best Game Group, Atmajaya Bunkasai 2006, Jakarta.
 3. 1st Prize, Ragnarok Online Cosplay Drama Competition 2006, Jakarta.
 4. Guest Star, Summarecon Anime Vaganza 2006, Jakarta.
 - **Tahun 2007 :**
 1. Guest Star, Gakushudo Private Event, Jakarta.
 2. Guest Star, Japan Evolution 2007, Jakarta.
 3. 2nd Prize, Lyto Festival Cosplay, Jakarta.
 4. Judge, Summarecon Anime Vaganza 2007, Jakarta.
 5. Best Male, EOY 2007, Singapore.
 - **Tahun 2008 :**
 1. Judges for Pelita Harapan University Cosplay Competition, Jakarta.
 2. Guest Star, Japan Revolution, Bandung.
 3. Judges for Cosplay Competition, Indonesia Japan Expo, Jakarta.
 4. Guest Star, Indonesia Game Show 2008, Jakarta.
 5. Best in Hall, Comic Fiesta 2008, Malaysia.
 - **Tahun 2009 :**
 1. Best Player, China Cover Coser 2009, Shanghai-China.
 2. Cosplay Model, Olympus Workshop & Photo Hunting, Jakarta.
 3. Cosplay Model for Honda Freed Launching, Honda Spring Festival, Bandung.

4. Guest Star, Olympus E-P1 Launching, Jakarta.
5. Guest Star, Rising Warriors Cosplay, Cambridge City Square, Medan.
6. Guest Star, Endiru Cosplay Show, Hillpark Fun Land, Berastagi-Medan.
7. Indonesian Representatives, Anime Festival Asia 2009, Singapore.

- **Tahun 2010 :**

1. Judge for DOTA Cosplay Competition, DELL Alienware Launching , Jakarta.
2. Cosplay Model, FOCUS 2010 for SONY Indonesia , Jakarta Convention Hall.
3. Best Player, China Cover Coser 2010, Shanghai-China.
4. South East Asia Top 20, Animax-HKTB Halloween Treats, Hong Kong.
5. Best Costume, Supanova 2010, Melbourne-Australia.
6. Cosplay Couple, Amaranth Anime Ball, San Remo-Australia.
7. Judge for Cosplay Competition, Anime Festival 2010, Bandung.
8. Judge for Cosplay Competition, Fashion Hub Cosplay, Jakarta.
9. Judge for Cosplay Competition, Megaxus Lineage II Cosplay, Jakarta.
10. Judge for Cosplay Competition, Megaxus Grand Chase World Championship 2010, Jakarta.
11. Judge for Cosplay Competition, DELL Alienware Cosplay 2, Jakarta.
12. Judge for Cosplay Competition, DELL Alienware 2010 Final Battle, Jakarta.
13. Cosplay Model, Olympus Digital Photography Fair, Jakarta.
14. Cosplay Model, SONY Expo Wonders 2010, Jakarta.

- **Tahun 2011 :**

1. Guest Judge, Animax Cosplay Couple Competition, Bandung.
2. Cosplay Model, FOCUS 2011 for SONY Indonesia, Jakarta Convention Center.
3. Judge for Cosplay Competition, Hot Game Ville, Gandaria City – Jakarta.
4. Cosplay Model for New Honda Jazz Launching, Jazz Sakura Matsuri, Bandung.

5. Judge for Cosplay Competition, Anime Festival 2011, Bandung.
6. Judge for Cosplay Competition, Little Tokyo Ennichisai 2011, Jakarta.
7. Guest Judge, CLASH 2011 (First Indonesia International Cosplay Show), Jakarta.
8. Judge, Anime Festival Asia 2011 Indonesian Preliminary, Jakarta.
9. Judge, Animax Cosplay Contest 2011, Jakarta.
10. International Guest Judge, Teenage Big Day Out 2011, Singapore.
11. International Guest, Haru Anniversary Party 2011, Singapore.
12. Guest of Honor, Cosplay Mania XI, Manila – Philippines.

