BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cosplay, secara etimologi, merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata "*costume*" yang berarti "kostum" dan "*play*" yang berarti "bermain". Kata "*cosplay*" sendiri dibuat oleh orang Jepang dan kemudian dibakukan dalam kamus Bahasa Inggris. Secara istilah, *cosplay* merupakan penamaan untuk sebuah kegiatan atau hobi berpakaian, beraksesori dan berias wajah ala karakter dalam anime,[1] *manga*,[2] *manhwa*,[3] dongeng, *game*, grup musik, film kartun dan *tokusatsu*[4] idola. Pelaku *cosplay* disebut "*cosplayer*", namun di kalangan penggemar, istilah "*cosplayer*" juga biasa disingkat menjadi "*coser*".

Di Jepang, *cosplay* dan *cosplayer* bisa dijumpai dalam acara atau festival yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (*dōjin circle*), seperti Comic Market. Penggemar *cosplay* – baik *cosplayer* maupun bukan – sudah tersebar di pelbagai negara, mulai dari Amerika, negara-negara di Eropa, China, Malaysia, Thailand, Filipina, dan Indonesia.[5]

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

---

[1] Film animasi Jepang.
[2] Istilah untuk komik Jepang.
[3] Istilah untuk komik Korea.
[4] Film dengan efek virtual yang diperankan oleh manusia (bukan 2D), seperti Power Rangers dan Ultraman.
[5] "Cosplay" Perubahan terakhir 27 Oktober 2016, https://id.m.wikipedia.org/wiki/cosplay.html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id dig c.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ilmiah, salah satunya film Star Trek. Selain itu, dalam budaya Amerika Serikat, sejak dulu memang sudah mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquerade*) seperti pada perayaan Hari Helloween dan Hari Paskah.[6]

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah, mulai masuk ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*).[7] Sedangkan peragaan *cosplay* di Jepang awal kali dilangsungkan pada tahun 1978 di Ashinoko, prefektur (provinsi) Kanagawa, dalam bentuk pesta topeng pada acara konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17.[8] Salah satu kritikus fiksi ilmiah, Mari Kotani, turut menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum tokoh dalam gambar sampul cerita A Fighting Man of Mars karya Edgar Rice Burroughs. Juga direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda, yang hadir dengan memakai kostum tokoh Star Wars.[9]

Pada waktu itu, peserta konvensi menyangka Mari Kotani mengenakan kostum karakter *manga* Triton Of The Sea karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak berusaha keras membantahnya, sehingga banyak media sering memberitakan kostum Triton Of The Sea sebagai kostum *cosplay* pertama yang dikenakan di Jepang. Selanjutnya, kontes *cosplay* dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980. Peserta mengenakan kostum Superman, Atom Boy, serta tokoh dalam film Toki O Kakeru Shōjo dan Virus. Selain di

---

[6] Ibid.
[7] Ibid.
[8] "Cosplay; Definisi, Sejarah dan Jenis Cosplay," ditulis pada 15 April 2015. http://galleryotaku.blogspot.co.id/2014/05/cosplay-definisi-sejarah-dan-jenis.html.
[9] "Cosplay," Perubahan terakhir 27 Oktober 2016, https://id.m.wikipedia.org/wiki/cosplay.html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Comic Market, acara *cosplay* menjadi semakin sering diadakan dalam acara pameran dōjinshi dan pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Jepang.[10]

Majalah anime di Jepang, sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang *cosplay* di pameran dan penjualan terbitan *dōjinshi*. Liputan besar-besaran pertama kali dilakukan majalah Fanroad edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut "*Tominoko-zoku*" ber-*cosplay* di kawasan Harajuku dengan mengenakan kostum bertema anime Gundam. Foto *cosplayer* yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut dimuat. Kelompok *Tominoko-zoku* dikabarkan muncul sebagai tandingan bagi kelompok *Takenoko-zoku* (sekelompok anak muda berpakaian aneh yang waktu itu meramaikan kawasan Harajuku). Istilah "*Tominoko-zoku*" diambil dari nama sutradara film animasi Gundam, Yoshiyuki Tomino, dan sekaligus merupakan parodi dari istilah "*Takenoko-zoku*". Walaupun sebenarnya artikel tentang *Tominoko-zoku* hanya dimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan "*cosplay*" sebagai istilah umum di kalangan penggemar anime.[11]

Sekitar tahun 1985, hobi *cosplay* semakin meluas di Jepang, karena memang mudah untuk dilakukan. Pada waktu itu, kebetulan anime Captain Tsubasa sedang populer, dan dengan hanya memiliki *jersey* bola Captain Tsubasa, orang sudah bisa ber-*cosplay*. Kegiatan *cosplay* dikabarkan mulai

[10] Ibid.
[11] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (*kamera-kozō*) atau biasa disingkat menjadi "*kameko*" yang senang memotret kegiatan *cosplay*.[12] Di Indonesia pun juga telah banyak *kameko* yang memiliki komunitas tersendiri seperti komunitas Kameko Surabaya, Kameko Malang, Kameko Tulungagung dan lain-lain.

Di Indonesia, *cosplay* dapat dijumpai dalam acara-acara yang mewadahi *cosplayer* untuk mengapresiasikan bakat dan hobi mereka, mulai dari *Anime Song*, menyanyi lagu-lagu Jepang; *Cosplay Street*, berjalan dan berpose seperti halnya seorang model sambil memperagakan karakter anime; dan *Cosplay Kabaret*; memeragakan adegan *fighting* dan cara bicara dan berjalan karakter anime atau bisa juga disebut teater tanpa menggunakan suara aktor namun menggunakan suara dan musik asli dalam animenya tersebut. Acara tersebut biasanya diadakan oleh sebuah organisasi even (*Event Organizing*) dan kelompok mahasiswa Sastra Jepang. Komunitas *cosplay* di Indonesia banyak dan tersebar di pelbagai kota dan kabupaten, mulai Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Jepara, Bojonegoro dan lain-lain. Di Surabaya, kampus yang sering mengadakan even *cosplay* pada setiap tahunnya adalah Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan Universitas Airlangga (UNAIR). Bukan hanya kampus saja, sekolah setingkat SMA pun tidak jarang mengadakan even *cosplay*.

Hobi ini, di Indonesia memang masih dikatakan baru, sehingga masih banyak masyarakat yang beranggapan bahwa mengenakan kostum dan *wig* berwarna-warni adalah hal yang aneh namun lucu. Namun, karena di Surabaya

[12] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah kota dan pusat segala hal yang berbau modern dan budaya pop, menjadikan masyarakatnya lebih individual dan tidak banyak berkomentar mengenai keanehan para *cosplayer* ini jika berada di even yang berlangsung di ruang publik atau *mall*.

Sebagian besar *cosplayer* berasal dari golongan ekonomi menengah ke atas, karena untuk mendapatkan kostum dan pelbagai macam aksesoris lainnya masih belum terjangkau dengan harga murah. *Cosplayer*, pada umumnya, hanya memiliki beberapa kostum saja dan sering memakai kostum yang sama dalam even yang berbeda. Namun tidak bagi *cosplayer* yang sudah terkenal, koleksi kostum yang dimiliki lebih banyak dan beragam. Sehingga dalam tiap even yang berbeda, tentu akan hadir dengan kostum yang berbeda pula. Meski begitu, *cosplayer* yang koleksi kostumnya sedikit, masih dapat meminjam atau menyewa kostum milik *cosplayer* lainnya.

Cosplayer terkenal dapat diibaratkan sebagai artis bagi kalangan masyarakat *cosplay* lainnya. Selain ber-*cosplay*, *cosplayer* yang dimaksud juga sering diundang dalam even sebagai *host*, juri, dan bintang tamu. Di waktu tertentu, tidak jarang pula mengadakan *meet and greet* yang biasanya diisi dengan acara makan malam dan berfoto bersama, sering pula sambil menjual foto dan stiker kepada para penggemarnya. Adapun harga tiket *meet and greet* para *cosplayer* terkenal ini tergolong cukup fantastis, apalagi untuk sekadar mendapat foto mereka saat *photo session* atau ketika sama-sama sedang di lokasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Banyak *cosplayer* terkenal berasal dari Surabaya dan sering menjadi *guest star* pada even-even *jejepangan*, karena memang di Jawa Timur even yang berlangsung setiap bulannya lebih sering berlokasi di Kota Surabaya dan Malang. Penggemar *cosplay* di Surabaya kini sudah semakin bertambah, seiring dengan makin tenarnya even *cosplay* yang biasa dimuat dalam rubrik Metropolis di harian Jawa Pos.

Meskipun sulit dalam menjangkau kostum dan aksesoris *cosplay*, bagi para *cosplayer*, ber-*cosplay* tetaplah menjadi hal yang sangat membanggakan dan memuaskan. Selain itu, mereka juga menggilai produk-produk Jepang dan rela membeli apapun yang mereka idamkan, misalnya tas yang bergambar karakter anime, *game*, *manhwa*, film kartun, *tokusatsu* perempuan kesukaan mereka, yang bagi para laki-laki disebut "*waifu*" dan karakter laki-laki kesukaan bagi perempuan disebut "*husbando*".

Cosplayer dan *wibu* cenderung tidak rasional dalam melakukan apa yang mereka inginkan dan dengan berlebihan mencintai hobi yang bukan milik asli negara mereka sendiri. Ketidak rasionalannya dapat dilihat dari kerelaan mereka untuk merealisasikan fantasinya dalam bentuk "menggilai" seorang *cosplayer* yang memerankan tokoh anime yang mereka idamkan. Karena ada pula seorang *cosplayer* yang mengidolakan *cosplayer* lainnya. Atau seorang *wibu*[13] yang senang jika seorang *cosplayer* meng-*cosplay*-kan karakter yang ia gemari.

[13] Penikmat anime dan *jejepangan*, sekaligus penggemar *cosplayer*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak hanya itu, gaya hidup seorang *cosplayer* tidaklah murah. Hal tersebut disebabkan karena selain ber-*cosplay*, ada semacam tuntutan bagi seorang *cosplayer* maupun komunitas *cosplay* untuk meningkatkan gaya hidup menjadi lebih bertaraf, misalnya dengan membeli dan menggunakan produk yang *branded*. Tuntutan tersebut tentunya berkaitan dengan anggapan mereka, bahwa semakin tinggi kualitas gaya hidup, maka akan semakin unggul dibandingkan *cosplayer* atau komunitas *cosplay* lainnya. Sehingga secara tidak langsung menyebabkan terciptanya aroma persaingan, baik antara *cosplayer* yang satu dengan *cosplayer* yang lain atau komunitas satu dengan komunitas lainnya. Dengan bersaing dalam hal gaya hidup, mereka akan memperoleh prestise tinggi.

Sebuah kebanggaan tersendiri bagi seorang *cosplayer* dapat memerankan karakter anime yang mereka gemari. Apalagi ketika menghadiri sebuah even yang diadakan khusus untuk mewadahi *cosplayer*, kemudian banyak penonton atau penggemar yang memintanya untuk berfoto bersama. Kebanggaan yang lain dapat pula tercermin dalam diri seorang *cosplayer* pada saat kostum yang mereka kenakan lebih spektakuler daripada kostum *cosplayer* lainnya, lebih-lebih ketika menjadi sorotan dan pusat perhatian.

Meskipun pada dasarnya *cosplay* merupakan sebuah hobi "meniru", namun ada beberapa *cosplayer* yang sudah terkenal, memakai *style* sendiri atau populer dengan sebutan "*original character*". Diistilahkan *original character*, karena *cosplayer* yang dimaksud memakai kostum, *make-up*, *wig* dan lain-lainnya menyesuaikan inspirasi dan keinginannya sendiri. Para *cosplayer*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya masih jarang yang mengenakan *original character* dan kebanyakan *cosplayer*-nya masih suka mengenakan kostum anime. Selain itu, jarang ditemui pula *cosplayer* Surabaya yang mengenakan kostum karakter dalam *game*. Kalaupun ada, pasti langsung heboh dan diserbu oleh para *wibu* untuk mengantre foto bersama.

Term *cosplay* dapat pula dikategorikan seni. Sebab dalam even *cosplay*, selalu diwarnai dengan pelbagai kegiatan yang diperlombakan, mulai dari *modelling* yang biasa disebut *cosplay street*, lomba teater yang biasa disebut *cosplay kabaret*, sampai lomba menyanyi lagu-lagu pembukaan dan penutup anime atau lagu Jepang yang disebut *anime song*.

Namun ada perbedaan mencolok antara seni *modelling, fashion show* dan seni teater dalam acara *cosplay* dengan pagelaran seni pada umumnya. Panggung seni dalam acara *cosplay*, lebih menonjolkan sisi kemiripan seorang *cosplayer* dengan karakter yang ia perankan. Selain itu, *cosplay* juga merupakan seni yang sedang berkembang melalui *pop-culture* masyarakat era kini. Sehingga menjadi terlihat sangat unik dan menarik.

Keunikan dalam *cosplay* juga tergambar dalam diri seorang *cosplayer* yang dapat mengeksplorasi diri tanpa malu-malu. Dalam *cosplay*, dapat ditemukan banyak sekali kreatifitas yang berkombinasi dalam tubuh dan peran yang dibawakan para *cosplayer*. Maka dari itu, *cosplayer* tidak akan sama sekali malu dan merasa aneh, apalagi dalam even *cosplay* akan mudah menemukan teman dengan selera dan hobi yang sama atau bahkan lebih spektakuler dari segi *style*, budaya, bahasa, produk dan hal apapun yang berbau Jepang. Apalagi di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya yang sudah banyak komunitas-komunitas yang mewadahi para *otaku*[14], *wibu*, *cosplayer* dan *kameko*.

Ada *fashion* dari Jepang yang mewabah para *cosplayer*, yaitu *Harajuku*, *Lolita* dan *Gothic*. *Harajuku* adalah tipe *fashion* yang berasal dari daerah Shibuya, Jepang. *Fashion* tersebut memiliki ciri bebas memadukan busana, warna dan aksesoris apapun, tidak ada batasan dalam melakukan perpaduan antar warna. *Harajuku* sangat unik dan bebas mengeksplorasi gaya, ciri model rambut *harajuku* adalah berponi dan menutupi mata. Selanjutnya *lolita*, gaya *fashion* seperti gaun yang berwarna pastel atau warna-warna muda yang melebar dan mengembang pada bagian bawah serta memiliki kerutan pada pinggang dan biasanya menggunakan kaos kaki berenda dan *stocking*. Dengan kostum model gaun dan warna-warna muda, pemakainya akan terlihat lebih muda. *Lolita fashion* juga sangat unik dan lucu, karena memiliki kemiripan dengan kostum boneka Barbie. Terakhir, kostum bergaya *gothic* yang didominasi warna-warna hitam dan gelap, dengan *make up* pada bagian mata dan bibir menggunakan warna-warna gelap pula, sehingga terkesan menyeramkan. Gaya *gothic* juga hampir mirip dengan *lolita*, yakni memakai gaun yang lebar dan mengembang, namun perbedaannya hanyalah warna, *lolita* menggunakan gaun berwarna cerah sedangkan *gothic* menggunakan gaun berwarna gelap. Banyak juga *cosplayer* di Surabaya yang mengenakan *fashion*

[14] Istilah bagi orang yang terobsesi secara berlebihann pada segala hal yang berbau Jepang, khususnya yang berkaitan dengan budaya pop Jepang. Misalnya anime, *manga*, *game* dan *cosplay*. Sehingga mempengaruhi kondisi kehidupan sosialnya menjadi apatis, introvert dan individualis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jepang dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya menggunakan *lolita fashion* saat bekerja di kantor.

Selain *cosplay* dan *cosplayer*, ada pula istilah "*otaku*" yang merupakan sebutan bagi para penggemar anime, *game*, *manga*, komik Jepang dan segala hal yang berbau Jepang. Dalam dunia *jejepangan*, para *otaku* amat berdedikasi pada hobinya. Bahkan seringkali melakukan tindakan yang mungkin menurut masyarakat awam adalah hal yang tidak wajar. Banyak sekali contohnya, misalnya dengan menghiasi kamar dengan barang-barang yang menurutnya adalah harta paling berharga. Barang-barang yang dimaksud adalah komik, poster, gantungan kunci, guling, majalah dan tas yang bergambar karakter anime kesukaan, juga *hardisk* penyimpan data yang isinya penuh dengan anime. Seorang *otaku* akan rela membeli *hardisk* yang berkapasitas besar hanya untuk menyimpan koleksi anime. Para *otaku* di Surabaya juga sering membawa tas ransel besar kemana-mana yang berisi laptop serta *hardisk*, karena tidak bisa berlama-lama tanpa anime dan *game*. Oleh sebab itu, mereka selalu rela membawanya kemana pun pergi dan akan menyediakan waktunya untuk menontonnya.

Bukan hanya berlebihan menganggap barang-barang *jejepangan* yang sudah dimiliki sebagai harta paling berharga, *otaku* juga sangat terobsesi untuk membeli dan memiliki produk mainan bentuk dari karakter anime favoritnya. Salah satunya adalah "*figure*" atau miniatur kecil berbentuk karakter anime yang mungkin sangat tidak sesuai dengan harganya yang sangat tinggi, yakni berkisar antara 150 ribu sampai 400 ribu. Layaknya sebuah mainan bagi anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecil, *otaku* juga mempunyai semacam dunianya sendiri, dengan kegilaan dan fantasinya terhadap semua yang berbau anime.

Otaku, juga *cosplayer* yang ekstrimis, sudah semacam tidak percaya lagi akan dunia nyata. Keduanya mempunyai dunia virtualnya sendiri, atau dalam dunia anime disebut sebagai "*nijikon*". *Nijikon* adalah singkatan dari istilah *nijigen kompurekkusu* yang berarti "komplek 2 dimensi". Dalam *nijikon*, seorang *otaku* hanya terobsesi pada karakter dua dimensi (2D), seperti anime, *manga*, dan *video game*. Parahnya, para penderita *nijikon* cenderung sudah tidak lagi memiliki minat seksual terhadap manusia nyata.[15] Seperti kasus Lee Jin Gyu, seorang pemuda yang menikahi *dakimakura*, sebuah bantal besar bergambar karakter anime favoritnya.[16]

Selanjutnya, ada pula "*weeaboo*" atau singkatan dari "*want to be japanesse*", sebutan bagi penggemar anime ekstrim yang seakan-akan merasa paling *njepang* melebihi orang Jepang asli. *Weeaboo* atau yang oleh masyarakat *cosplay* Indonesia sebut dengan *wibu*, mendapat inspirasi *jejepangan* itu dari anime dan *manga*. Salah satu karakter unik dalam diri seorang *wibu* ialah ketidak terimaannya terhadap siapa pun yang menjelek-jelekkan Jepang. Tidak jauh berbeda dengan seorang *otaku*, *wibu* seperti hidup dalam dimensi anime dan dunia *jejepangan*.[17]

---

[15] "Apakah Kamu Seorang Otaku, Nijikon, atau Weaboo? Cek Kebenarannya Sekarang," ditulis 19 Desember 2014, J-cul.com/apakah-kamu-seorang-otaku-nijikon-atau-weaboo-cek-kebenarannya-sekarang.html.
[16] "Lee Jin Gyu Menikahi Bantal," Ditulis 26 April 2010, https://m.tribunnews.com/amp/internasional/2010/04/26/lee-jin-gyu-menikahi-bantal.html.
[17] "Apakah Kamu Seorang Otaku, Nijikon, atau Weaboo? Cek Kebenarannya Sekarang," ditulis 19 Desember 2014, J-cul.com/apakah-kamu-seorang-otaku-nijikon-atau-weaboo-cek-kebenarannya-sekarang.html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berlatar belakang pada keunikan dan kemenarikan karakter, sikap dan terutamanya gaya hidup *cosplayer* dan pecinta *cosplay*, khususnya di Surabaya, peneliti memilih judul ini. Selain karena unik dan menarik, juga keanehan *cosplay* sebagai hobi, yang oleh karenanya pula, sulit bagi seorang *cosplayer* untuk diterima dan mengapresiasikan hobinya di lingkungan masyarakat umum. Sehingga *cosplayer* perlu bergabung terlebih dahulu ke dalam sebuah komunitas *cosplay*, dengan begitu dapat menyalurkan hobinya. Kedahsyatan pengaruh hobi *cosplay* dalam mengubah gaya hidup pecinta dan pelaku *cosplay* ke arah *jejepangan*, misalnya keobsesian untuk memiliki segala hal yang berbau anime Jepang atau bahkan berubahnya selera makan dari makanan khas Indonesia ke makanan khas Jepang, juga menjadi salah satu daya tarik peneliti.

Di Surabaya, salah satu komunitas *cosplayer* adalah "COSURA", singkatan dari "Comunitas Cosplayer Surabaya", yang sudah mewadahi sekitar 150 *cosplayer*. Selain COSURA, masih banyak lagi komunitas-komunitas *cosplay* lainnya di Surabaya. Penelitian ini fokus pada gaya hidup para *cosplayer* di Surabaya. Komunitas-komunitas ini semakin bermunculan beriringan dengan semakin banyaknya penggemar *jejepangan* dan semakin banyaknya pula even-even besar yang berkaitan dengan *cosplay*. Sehingga mendorong beberapa *cosplayer* untuk membuat perkumpulan atau komunitas yang nantinya dapat menjadi semacam forum yang dapat dimanfaatkan untuk berbagi wawasan dan pengalaman tentang *cosplay*. Selain itu, berdirinya sebuah komunitas menjadi mesin untuk mengeksplorasi kegemaran terhadap *jejepangan* sehingga dapat diaktualisasikan menjadi kegiatan yang bervarian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Cosplay menjadi fenomena tidak terelakkan lagi, khususnya di Surabaya, dibuktikan dengan membeludaknya minat masyarakat – terutama pemuda – penggemar anime Jepang. Secara langsung atau tidak, fenomena tersebut akan dapat mengancam kelestarian budaya lokal. Meskipun telah banyak *cosplayer* yang mampu memadukan unsur budaya Jepang dengan budaya Indonesia. Seperti menerjemahkan percakapan di pentas teater dari Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia, juga dengan membuat komik seperti dalam majalah Re:on yang memadukan antara Jepang dan Indonesia, walaupun masih tetap menggunakan nama-nama Jepang, komik tersebut merupakan asli buatan Indonesia.

Secara gaya busana, karakter-karakter anime dalam pandangan Islam dianggap tidak *syar'i*, karena kurang menutup *aurat*. Namun berbeda dalam wadah penyaluran hobi *cosplay*, bahwa perempuan muslim tetap dapat menjadi *cosplayer* tanpa melepas kerudungnya.

Kerudung – selain untuk menutup rambut yang merupakan bagian dari *aurat* bagi seorang wanita muslim – juga biasa digunakan sebagai ganti *wig*. Manakala rambut karakter anime yang ditiru berwarna merah, maka *cosplayer* dimaksud memakai kerudung berwarna merah pula, dengan model kerudung yang disamakan dengan model rambut tokoh yang diperankan, lengkap beserta aksesorisnya. Kostum yang semula terbuka, ditutupi kaos dalam berwarna kulit. Sehingga cocok dipakai oleh *cosplayer* yang berkerudung.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang melatar belakangi berdirinya komunitas *cosplay* di Surabaya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana gaya hidup komunitas *cosplay* Jepang di Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apa yang membuat mereka tertarik terhadap budaya Jepang dan menjadi *cosplayer*.
2. Mengetahui gaya hidup dan aktivitas keseharian dari komunitas *cosplay* di Surabaya yang sudah menjadi *cosplayer*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan dalam bidang sosial dan budaya, khususnya yang berkaitan dengan gaya hidup masyarakat modern.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti (secara pribadi), memberikan manfaat untuk mengetahui bagaimana gaya hidup pada komunitas *cosplay* yang ada di Surabaya serta mengamalkan mata kuliah atau teori-teori dalam ilmu sosial yang telah diperoleh dalam proses perkuliahan sebagai alat analisis.

   b. Bagi mahasiswa Sosiologi, sebagai salah satu bahan pengamatan yang fokus pada gaya hidup masyarakat modern, bahan perbandingan dengan gaya hidup masyarakat yang lain dan sebagai bahan yang perlu untuk dikembangkan dan ditinjau ulang.

   c. Bagi program studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi program studi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sosiologi, sebagai gambaran tentang realitas mengenai gaya hidup para *cosplayer* yang bergabung pada komunitas *cosplay*.

d. Bagi masyarakat, sebagai sumber informasi seputar *cosplay* dan *cosplayer* sekaligus gaya hidupnya yang kini menjadi sebuah fenomena baru dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan anak muda. Sehingga masyarakat menjadi tahu dan dapat menilai setiap fenomena yang muncul di lingkungan sekitarnya.

E. Definisi Konseptual

Penjelasan konsep yang mendasari pengambilan judul di atas sebagai bahan penguat sekaligus spesifikasi penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Gaya Hidup

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "gaya" mempunyai arti kesanggupan untuk berbuat.[18] Sedangkan "hidup" memiliki arti masih terus ada, bergerak dan bekerja sebagaimana mestinya. Menurut David Chaney, "gaya hidup" adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami (yakni menjelaskan tapi bukan berarti membenarkan) apa yang dilakukan, mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya dan orang lain. Gaya hidup merupakan ciri dari modernitas.[19]

[18] http://kbbi.web.id/gaya.html.
[19] David Chaney, *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*, trans. Nuraeni (Yogyakarta: Jalasutra, 2003) 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Amstrong, ada dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya adalah sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif dan presepsi. Sedangkan faktor eksternal adalah kelompok referensi, keluarga, kelas sosial dan kebudayaan.

Gaya hidup pada tiap-tiap individu dalam masyarakat pastinya berbeda, karena itu adalah mengenai cita rasa dan selera yang dimiliki perseorangan atau kelompok tertentu. Oleh sebab itu, gaya hidup merupakan ciri khas yang melekat pada diri seseorang atau kelompok sehingga menjadi bagian dari identitasnya. Gaya hidup juga tidak lepas dari status sosial maupun kelas ekonomi yang memengaruhinya. Prestise atau wibawa sebagai salah satu contoh dari gaya hidup, akan hanya dimiliki individu atau kelompok dengan status sosial yang tinggi, misalnya politisi, tokoh masyarakat, pebisnis kaya dan lain sebagainya. Sehingga akan sangat berbeda gaya hidupnya dengan gaya hidup seseorang atau kelompok dengan status sosial rendah, misalnya petani, nelayan dan buruh. Hal ini disebabkan oleh kegiatan konsumsi yang juga menyesuaikan terhadap status sosial maupun kelas ekonominya. Gaya hidup yang peneliti maksud lebih pada *food*, *fun* dan *fashion* mereka.

2. *Cosplay*

Cosplay berasal dari kata "*costume*" dan "*play*". Seorang reporter asal Jepang kemudian menggabungkan kedua kata tersebut dan memopulerkan sebagai "*cosplay*" dan orang Jepang menyebutnya dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengucapan "kospure". Kata "*costume*" berartikan bahwa seseorang memerlukan pakaian dan aksesoris untuk menjadi karakter tertentu dan "*play*" berarti suatu jenis kegiatan untuk melakukan suatu hal. Jadi *cosplay* adalah kegiatan meniru suatu karakter dalam anime, *manga*, *game* dan lain-lain dengan menggunakan kostum yag sama persis dengan apa yang dipakai karakter yang ditiru.

Cosplay adalah bagian dari "Japan Pop Culture" yang populer di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Salah satu ide dalam *cosplay* adalah dengan berpenampilan semirip mungkin dengan karakter anime, *manga*, *game* dan lain sebagainya.

Anime yang populer seperti Naruto, One Piece dan Tokyo Ghoul yang di produksi dengan banyak episode membuat masyarakat ingin terus menontonnya. Begitupula dengan *game* yang memiliki banyak *stage* seperti, Dota (*game online*) yang telah mendapatkan pembaharuan versi, dari Dota 1 menjadi Dota 2 yang memiliki banyak peminat.

Indonesia memiliki komunitas bagi *cosplayer*, yaitu Komunitas Cosplay Indonesia (KCI). KCI mempunyai sub-grup yang membahas tema atau karakter tertentu, misalnya Vocaloid (sejenis aplikasi yang digunakan untuk memutar lagu), One Piece, *tokusatsu* dan masih banyak lagi.[20]

Jadi pengertian *cosplay* adalah kegiatan mengenakan pakaian (kostum) lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan

[20]Moh. Setyo Budi Utomo, "Komunikasi Antar Budaya Dalam Event Cosplay: Studi Event Cosplay di Daerah Surabaya, Malang dan Yogyakarta", Skripsi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UINSA, 2015, hal. 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karakter tokoh dalam anime, *manga* atau *game* dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka dan gestur tubuh untuk memberikan penampilan yang terbaik. Dan pelaku dari kegiatan *cosplay* ini disebut *cosplayer*. *Cosplayer* secara tidak langsung dituntut untuk berkostum, berdandan dan ber-*gesture* mengikuti karakter yang perankan karena memang *cosplayer* adalah manifestasi dari karakter anime.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini akan dilaporkan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

   Dalam bab ini dipaparkan data dan fakta yang melatar belakangi gaya hidup pada komunitas *cosplay* di Surabaya, sehingga menarik untuk diamati dan diteliti. Kemudian menfokuskan dan menspesifikasikan permasalahan dengan menentukan rumusan masalah dengan tujuan dan manfaat yang akan didapat peneliti. Dari setiap term dalam judul akan dijelaskan dalam definisi konseptual, sehingga dapat memberikan penjelasan awal tentang permasalahan yang akan diteliti dengan alur penelitian yang telah disusun dalam sistematika pembahasan.

2. Bab II: Kultur *Cosplay* dalam Perspektif Fenomenologi Kontemporer dan Hiperealitas

   Menjelaskan tujuan khusus-umum penelitian dan juga memaparkan penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan berkaitan dengan gaya hidup komunitas *cosplay* Jepang di kota Surabaya. Selanjutnya, akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dijelaskan pula kajian-kajian pustaka dan teori-teori yang sebelumnya telah ditentukan secara mendalam, untuk dipergunakan sebagai alat jelajah analisis penelitian.

3. Bab III: Metode Penelitian

   Pada bab ini, peneliti mulai memberikan penjelasan tentang metode penelitian yang dipergunakan, mulai dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, pemilihan subyek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pemeriksaan keabsahan data. Sehingga penelitian akan betul-betul dilakukan secara sistematis dengan skema yang juga sudah ditetapkan.

4. Bab IV: Gaya Hidup Komunitas *Cosplay* Jepang di Surabaya dalam Perspektif Fenomenologi Kontemporer dan Hiperealitas

   Peneliti akan memberikan gambaran secara umum dan jelas bagaimana kondisi maupun posisi obyek penelitian di lapangan sebelum diteliti. Dilanjutkan dengan memaparkan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data yang sebelumnya juga telah dilakukan.

5. Bab V: Penutup

   Di bagian akhir, peneliti akan menyimpulkan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan secara menyeluruh dan sekaligus memaparkan saran sebagai catatan akhir dari peneliti secara subyektif tentang gaya hidup komunitas *cosplay* yang berada di kota Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id