BAB IV

GAYA HIDUP KOMUNITAS *COSPLAY* JEPANG DI SURABAYA DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI KONTEMPORER DAN HIPEREALITAS

A. Komunitas *Cosplay* Jepang di Surabaya

Di Surabaya, komunitas *cosplay* sudah tidak asing lagi dijumpai, karena sudah banyak komunitas yang mewadahi para *cosplayer* yang berdomisili di Surabaya. Diantaranya adalah Comunitas Cosplayer Surabaya (COSURA), Surabaya Otaku Cosplay (S.O.C) dan Japanese Edutainment Culture (JEC).

1. Comunitas Cosplay Surabaya (COSURA)

   Dari banyaknya komunitas *cosplay* yang ada di Surabaya, COSURA adalah komunitas yang paling besar dengan 150 anggota di dalamnya. COSURA adalah komunitas *cosplay* pertama di Surabaya. Lahir pada 28 Oktober 2007 dengan semboyan "We are proud, we are one, we are family" dengan arti "Kita bangga, kita satu dan kita adalah keluarga". Komunitas COSURA ini awalnya hanya memiliki 7 anggota tetap, namun seiring berjalannya waktu, dengan rajinnya menghadiri even-even Jepang membuat mereka semakin dikenal, ditambah lagi dengan segudang prestasi mereka dalam menjuarai pelbagai lomba *cosplay* yang diadakan dalam even membuat komunitas COSURA semakin diakui dan semakin banyaknya para member baru yang bergabung. Komunitas COSURA dikoordinatori oleh Jerry, seorang *cosplayer* asal Malang yang

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

memutuskan menetap di Surabaya sejak tahun 2009. COSURA memiliki *basecamp* yang terletidak di Jl. Kampung Malang 8/2 Surabaya.

Member COSURA memiliki grup *dance cover*[1] yang bernama Allerish, tim *cosplay* yang terdiri dari 11 laki-laki yang bernama Arch Project serta tim yang fokus pada tarian Yosakoi[2] yang bernama Senbatsu COSURA. Kesemuanya sudah terkenal dan sering mengisi even dengan banyak penggemar.

COSURA rajin mengikuti segala even yang berlangsung di Surabaya maupun di luar Surabaya. Anggota COSURA pun tergolong dari pelbagai latar belakang yang beragam, mulai dari siswi SMP, mahasiswa dan orang yang sudah bekerja. Sebab memang tidak ada batasan umur maupun latar belakang jika ingin bergabung dalam komunitas tersebut. Jika ingin bergabung, seseorang bisa langsung mengikuti *gathering*[3] (biasa disingkat menjadi *gath*) yang rutin dilaksanakan setiap hari Jumat, jam 16.00 WIB di Taman Bungkul, Surabaya, tanpa harus mendaftar dan membayar biaya registrasi. Meski tanpa perlu membayar biaya registrasi untuk mendaftar menjadi anggota, akan tetapi setiap anggota diwajibkan untuk memiliki kaos khusus komunitas COSURA.

Selain mudah dan gratis, persyaratannya pun cukup dengan hanya menyukai dan menggemari anime, *game*, *manga* dan lain sebagainya, sebagai bahan referensi bagi anggota untuk menjadi *cosplayer*. Hal ini

---

[1] Menari dengan mengikuti gerakan yang sudah ada dan menirukan gerakan idola. Biasanya lagu dan gerakan pada *opening* dalam anime.
[2] Tarian khas Jepang.
[3] Istilah yang dipakai untuk pertemuan rutin dalam komunitas *cosplay*.

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

disebabkan karena memang COSURA hanyalah sebuah komunitas yang khusus mewadahi *cosplayer* saja, berbeda dengan komunitas yang mewadahi *cosplayer*, *kameko* dan *otaku* sekaligus.

Para member[4] COSURA, tidak semuanya berasal dari Surabaya atau asli sebagai warga Surabaya, ada juga *cosplayer* dari luar Surabaya yang menetap sementara untuk kuliah, bekerja ataupun urusan yang lain. Sehingga memberi kesempatan bagi warga pendatang di Surabaya yang menyukai dan menggemari anime, *game* dan *manga* untuk ikut bergabung serta mengapresiasikan hobinya dalam komunitas COSURA. Hal ini menjadi alasan lain kenapa COSURA terus berkembang dengan jumlah anggota yang terus meningkat.

Selain *gathering* yang diadakan sekali dalam seminggu dan juga even yang hampir setiap bulan sekali harus dihadiri oleh member, kegiatan-kegiatan dalam komunitas COSURA juga beragam. Misalnya seperti berkumpul bersama member lain untuk sekadar makan-makan dan *ngopi*, atau biasanya juga mengadakan lomba *lypsync* bersama, yang semua *cosplayer* boleh mengikutinya, meskipun *cosplayer* tersebut bukan member COSURA. Semua itu dilakukan untuk mempererat rasa kekeluargaan antar anggota. Perjumpaan yang dilakukan sesering mungkin dianggap penting sebab jika hanya bertemu saat *gath* atau ketika even saja, maka tidak ayal akan membuat para member kurang memiliki ikatan

[4] Istilah untuk anggota komunitas *cosplay*.

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

emosional yang erat antar anggotanya, dan rasa kekelurgaan sebagaimana dalam semboyannya, akan sulit terwujud.

Kegiatan berkumpul juga sering diadakan pada momen-momen tertentu, seperti ketika ada perhelatan even dilevel internasional macam Clas:H World Cosplay yang diadakan di Jepang dengan peserta *coslayer* dari seluruh dunia, seperti pada bulan Agustus kemarin, COSURA tidak melewatkannya meskipun dengan hanya mengadakan acara nonton bareng (nobar) di salah satu kafe di Surabaya.

Meskipun COSURA merupakan komunitas yang berangkat atas dasar persamaan hobi, tidak lantas membuat komunitas tersebut tidak memiliki program kegiatan sosial. Salah satunya ketika bulan Ramadhan, COSURA tidak jarang mengadakan kegiatan semacam bagi *ta'jil* dan buka bersama anggota komunitas. Jadi, komunitas COSURA bukan hanya melulu membahas *jejepangan*, namun juga ada kegiatan lain yang bermanfaat bagi anggota komunitas maupun orang lain. Karena sebagaimana manusia pada umumnya, *cosplayer* juga membutuhkan interaksi dan hubungan dalam kehidupan sosialnya dengan baik. Tidak hanya itu, anggota COSURA juga diberi pelatihan khusus untuk membuat kostum dan *make up* sendiri, mulai dari kostum gaun sampai *armor*[5].

Dengan sedikit gambaran tentang profil COSURA yang telah dipaparkan di atas, membuat anggota komunitas ini masih bisa dan terus bertambah, dengan beberapa ketentuan dan syarat yang sangat mudah

[5] Baju baja yang biasa dipakai oleh prajurit perang. Dalam *cosplay*, bahan baja diganti dengan alumunium atau busa hati.

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

untuk dipenuhi bagi setiap calon anggota yang ingin bergabung. Namun, aroma persaingan tetap ada pada komunitas-komunitas *cosplay* Surabaya yang lain. Apalagi COSURA merupakan komunitas *cosplay* yang terkenal paling populer di Surabaya. Sehingga mendorong banyak komunitas *cosplay* Surabaya lainnya untuk menyaingi COSURA, utamanya dalam hal menjuarai even.

2. Surabaya Otaku Cosplay (S.O.C)

Surabaya Otaku Cosplay (S.O.C) adalah komunitas cosplay yang juga berada di Surabaya. Lain halnya dengan COSURA yang keseluruhan membernya adalah *cosplayer*, S.O.C memiliki member yang lebih beragam, dan untuk menjadi anggotanya juga hanya dengan satu syarat, yakni suka *jejepangan*.

S.O.C berdiri pada 15 Juni 2015 di Surabaya, dengan jumlah member kurang lebih 40 anggota. Komunitas ini memiliki semboyan utama, yakni "Solidaritas para member tanpa adanya sider"[6]. Semboyan tersebut memiliki pengertian bahwa prinsip dasar dalam komunitas tersebut adalah solidaritas. Solidaritas adalah kunci utama untuk sebuah kenyamanan dalam sebuah komunitas, serta menjadikan para membernya betah dalam lingkungan komunitas tersebut.

Rutinitas *gath* komunitas S.O.C – entah kebetulan atau disengaja – bersamaan dengan *gath* COSURA, yakni pada Jumat, jam 16.00 WIB di Taman Bungkul, namun di lokasi yang berbeda. Jika seseorang ingin *join*

[6] Gap atau marginalisasi yang disebabkan karena pelbagai macam perbedaan.

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

atau bergabung dalam komunitas S.O.C, komunitas ini mewajibkan kepada calon member barunya untuk aktif, inisisatif, kreatif dan inovatif, serta tidak diperbolehkan terikat atau merangkap sebagai anggota dalam komunitas *cosplay* lainnya.

Adapun kegiatan anggota S.O.C, bukan hanya *gath* dan ikut berpartisipasi dalam even *cosplay*, tetapi juga membuka stand khusus pada setiap even. Sehingga para member bisa menjaga *stand* perlengkapan *jejepangan* sembari menjadi penikmat even. Setiap hari Minggu, member S.O.C mengadakan Car Free Day bersama dengan menggunakan sepeda kayuh. Terkadang komunitas ini juga diundang untuk mengisi acara di *launching* salah satu minimarket terkenal di Indonesia. Tidak hanya itu, S.O.C juga tidak mau kalah dengan COSURA dalam hal kegiatan sosial, umpamanya berbagi ta'jil pada bulan Ramadhan.

Saat ini S.O.C diketuai oleh Ocha. Dia adalah mahasiswi salah satu perguruan tinggi di Surabaya yang menggemari *jejepangan* sejak tahun 2013. Awalnya, dia adalah seorang *gamer*, lalu pada oktober 2015, dia mulai memberanikan diri untuk menjadi seorang *cosplayer*.

S.O.C memiliki grup musik (band) sendiri yang bernama A.N.B.U, di mana band ini baru dibentuk beberapa bulan lalu dan masih dibilang belum sering manggung. Tidak hanya grup musik, komunitas ini juga memiliki member yang suka seni *origami* dan menggambar karakter anime. Ada juga *dance cover* dan illustrator.

3. Japanese Editaiment Cosplay (JEC)

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

Sama halnya dengan COSURA dan S.O.C, Japanese Edutainment Cosplay (JEC) adalah komunitas *cosplay* yang lahir di Surabaya. Sedikit lebih muda dari pada kedua komunitas di atas, JEC lahir pada 1 Oktober 2016. Meskipun komunitas ini masih seumur jagung. tetapi anggotanya sudah mencapai 30 orang. JEC tidak hanya mewadahi *cosplayer* saja, namun setiap orang yang menyukai *jejepangan* boleh bergabung di dalamnya. JEC adalah komunitas penikmat budaya Jepang yang berkonsentrasi untuk mendidik dan menghibur.

JEC membaginya atas beberapa divisi, yang pertama adalah divisi ilustrator, dengan syarat mampu membuat karakter 2D secara fisik atau di atas kertas maupun digital; kemudian divisi desain yang harus mampu menggunakan program aplikasi Corel Draw atau Photoshop; selanjutnya adalah divisi fotografi yang harus mengetahui teknik fotografi dan mempunyai alat-alat penunjang sebagai fotografer; divisi *cosplay* yang tentunya harus bisa memperagakan tokoh anime dan memiliki kostum; dan divisi Public Relation yang bisa dijadikan wakil komunitas JEC dalam hubungannya dengan komunitas *cosplay* yang lain, dengan syarat dapat berkomunikasi dengan baik dan mampu menjalin kerja sama.

Kegiatan JEC sejauh ini masih menghadiri even *cosplay* dan *gath* yang dilakukan setiap Minggu, jam 10.00 WIB, di Taman Apsari. Hal ini disebabkan karena JEC merupakan komunitas baru, yang kegiatannya masih belum sebanyak komunitas *cosplay* macam COSURA dan S.O.C.

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

Ketua komunitas JEC adalah Jodi Emasadi, seorang *cosplayer* yang aktif berhobi *cosplay* sejak tahun 2015. Dia dalah Ketua sekaligus pendiri komunitas JEC di Surabaya. Meskipun masih baru, Jodi meyakini bahwa komunitas JEC bisa besar nantinya, mengingat Jodi adalah mantan anggota komunitas S.O.C yang akhirnya memilih hengkang dan mendirikan komunitas sendiri.

Dan dari kesekian komunitas *cosplay* di Surabaya, kesemuanya juga mengadakan acara bersama yang diberi nama Cosplay Camp yang berlangsung di Claket-Mojokerto pada 9 sampai 11 November 2016. Isi kegiatannya adalah diskusi dan *sharing* dengan pembahasan seputar *jejepangan*, pelatihan membuat kostum atau *maker*[7] dan *photo session*. Di mana semua anggota komunitas atau *cosplayer* yang tidak masuk komunitas di Surabaya boleh ikut.

B. Gaya Hidup Komunitas *Cosplay* Jepang di Surabaya

Komunitas *cosplay* tidak lagi menjadi hal yang asing ditemukan di Surabaya, sudah banyak kegiatan mereka yang dilakukan di *mall-mall* besar dan beberapa perguruan tinggi. *Mall* yang sering digunakan diantaranya adalah Tunjungan Plaza, Marvell City, Kaza dan BG Junction. Sedangkan kampus yang rutin melakukan kegiatan *cosplay* dalam setiap tahunnya adalah UNESA dan UNAIR yang di dalamnya terdapat program studi Bahasa dan Sastra Jepang.

[7] Kosa kata dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti pembuat. Dalam *cosplay*, disebutkan kepada pembuat kostum, aksesoris dan *weapon*.

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

Selain ber-*cosplay*, kegiatan-kegiatan para *cosplayer* sangat unik dan berbeda sesuai dengan ciri khas dari masing-masing komunitas. Mulai dari kegiatan *sharing* dan berbagi pengetahuan seputar *cosplay*, pelatihan dan kegiatan *have fun* lainnya. Bagi *cosplayer freelance* juga tak kalah ketinggalan, meskipun tidak dapat bersosialisasi lebih dengan sesama *cosplayer* karena tidak tergabung dalam sebuah komunitas, mereka dapat mendalami wawasan dan pengetahuan tentang ke-*cosplay*-an melalui komunikasi media sosial. Sebab, tidak sedikit pula informasi yang didapat dari media sosial, blog dan *website* yang berorientasi dalam bidang *jejepangan*.

Peneliti menemui informan yang bernama Misa Yurike, salah satu *cosplayer* yang merupakan member dari komunitas *cosplay* di Surabaya, yakni COSURA. Wanita yang berasal dari Riau yang kini menetap di Surabaya ini masih berumur 23 tahun. Dan kini dia bekerja di salah satu operator seluler ternama di Indonesia sebagai *customer service*. Misa adalah *gamer* sekaligus *cosplayer*. Dia sudah sangat mencintai Jepang sejak kecil. Karena di sekolahnya dulu teman-temannya yang suka anime jarang, jadi Misa sangat senang ketika dia tahu bahwa ada komunitas-komunitas yang mewadahi pecinta *jejepangan*, lalu akhirnya dia ikut bergabung dalam komunitas COSURA. Waktu luangnya selalu disibukkan dengan *game* dan menonton anime. Dia adalah member aktif COSURA yang tiap kali *gath* selalu hadir dan selalu ada dalam semua acara COSURA. Dia adalah member lama COSURA yang tentunya sudah lama menjadi seorang *cosplayer*.

> "Aku suka sekali sama anime sejak kecil, pas waktu itu lagi *rame-rame*-nya Sailor Moon, yang cewek-cewek cantik bisa berubah jadi putri

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

gitu. Terus aku jadi makin tertarik saat lihat Wedding Peach. Itu juga bagus banget, soalnya cantik dan *glamour*. Aku sudah pernah *cosplay* yang jadi pemeran utamanya dalam Sailor Moon, tapi yang di Wedding Peach belum, soalnya sih gaunnya sulit dan masih nabung buat bikin kostumnya. Anime sekarang juga makin bagus, tapi sayang yang diputar di televisi itu-itu aja. Jadi biasanya aku *download* sendiri anime terbaru.

Waktu luangku aku manfaatin untuk menonton anime dan bermain *game*. Tiap hari ya begitu terus, kalau bosen sih enggak. Soalnya asik sih, jadi ketagihan *pingin* main terus. Aku suka *game online* Notice Me Senpai, kalau dibahasa Indonesiakan, artinya "Senior Perhatikan Aku". Kalau di Jepang, senior atau kakak kelas sering kali dipuja-puja oleh *kohaku* (adik kelasnya). Jadi, muncullah *game* itu.

Kita sering *gathering* tiap Jumat di Taman Bungkul jam 4 sore, itu yang rutin. Yang enggak rutin ya tiap hari pas bikin kostum kalau mau even. Enggak masalah sih, meskipun *cosplayer enggak* masuk komunitas tertentu, tapi bukannya enak masuk komunitas? Jadi punya teman, punya pengalaman dan berbagai bekal jadi *coser*. Misalnya *nih*, bisa belajar *make up* dari member COSURA yang lain, habis itu juga bisa dapat bantuan kalau *pingin project* kostum yang sulit-sulit, habis itu juga bisa *ngadain* kegiatan bareng, kayak bagi-bagi ta'jil kayak puasaan kemarin di Taman Bungkul dan bikin film dokumenter, terus juga *kameko-kameko* pasti memburu member COSURA karena kami *famous* dan masih banyak lagi keseruan masuk komunitas itu. Ya pokoknya lebih asyik punya komunitas, segalanya jadi makin menyenangkan juga.

Kostum yang aku pilih pada karakter anime itu adalah gayaku, aku suka kostum gaun. Meskipun lebih mahal, tapi kemahalan itu mengalahkan kepuasan. Rasanya terbayar aja kemahalan itu kalau pas udah turun even, apalagi kalau banyak yang nge-*notice*, jadi bahagia banget. Biasanya sih kalau gaun-gaun begitu *budget*-nya kalau *full set* ya minimal 1 jutaan, biasanya 1 juta juga belum dapat *full set*, paling cuma gaunnya aja, belum termasuk *wig*, sepatu, *weapon*, *contac lens* sama aksesorisnya kayak bando atau gelang dan lain-lain. Ya pokoknya segituan *sih* harganya, beda lagi 'kan kalau bukan gaun. Yang mahal itu kalau kostumnya gaun sama yang *armor* kayak di *game*, *budget*-nya lumayan banyak. Tapi *emang* keren banget dan pasti di-*notice*, apalagi *cosplayer*-nya wajahnya mendukung. Dan kalau di-*coswalk* pasti juga di-*notice* sama juri-juri. Semakin bagus kalau *gesture* tubuhnya persis sama karakter yang ditiru, dari cara jalannya, cara dia ngomong dan gaya-gaya tubuhnya yang mirip juga, pokoknya harus semirip mungkin kalau *pingin* menang lomba di even.

Aku *ngosplay* sejak dua setengah tahun yang lalu. Aku *ngosplay* memang karena kemauanku sendiri sih, bukan karena ajakan atau apa. Terus setelah dua kali turun even, aku mulai ingin masuk komunitas. Dan akhirnya aku putuskan untuk masuk ke COSURA. COSURA itu komunitas *cosplay* terbesar di Surabaya. Jadi seru deh, banyak teman. Terus juga membernya keren-keren, karena udah berkompeten memang.

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

Ada yang udah *famous* juga dan jadi *guest star* dan juri di even-even *cosplay*. Pokoknya keren banget deh.

Untuk selera *fashion* sih, kalau menurtku, itu adalah selera individu sih. *Enggak* selalu selera *fashion* di luar *ngosplay* itu juga *jejepangan*. Kadang aku juga pakai kerudung kok dan *style*-ku di luar *cosplay*, juga nggak *njepang* banget, enggak kayak temen-temen COSURA".

Misa Yurike, *cosplayer* Surabaya dengan kastum jenis gaun

Pada even Japan Pop Culture 2016 yang berlangsung di UNESA, peneliti menjumpai seorang *cosplayer* yang bernama Anisa Ningtyas. Meski terlihat tua, dia masih berusia 21 tahun. Dia kuliah di salah satu perguruan tinggi di Surabaya. Dia melakukan hobi *cosplay* sejak 2014. Jadi sudah cukup lama ia menjadi *cosplayer*. Dia adalah *cosplayer freelance* yang tidak bergabung dalam komunitas *cosplay* manapun dengan alasan lebih bebas dan tidak terkungkung *project* serta tidak ada yang melarang kalau kostum di pakai berulang-ulang kali. *Budget* besar memang resiko menjadi *cosplayer*, karena memang banyak atribut yang perlu dibeli untuk melakukan hobi ini. Dia adalah seorang *cosplayer* yang berkerudung, dia mengganti *wig* 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

kerudung yang dimodel sesuai model rambut karakter anime yang ditirunya, karena dia memang sejak dulu memakai kerudung dan hobinya sebagai *cosplayer* bukanlah sebuah alasan untuknya melepaskan kerudungnya. Dia juga merasa bahwa kerudung adalah penghalang dari *wibu* "nakal" yang membuatnya risih saat mengajak foto dengan memeluk atau memegang tangan.

> "Aku suka Jepang sejak SD. Saat itu, aku suka anime-anime Jepang seperti Minky Momo, Ranma, Saint Seiya dan masih banyak lagi. Lalu, aku pun mulai suka *game-game* Jepang yang saat itu masih *offline*, seperti Tekken 2 dan sampai sekarang pun masih suka main *game* Tekken yang terbaru: Tekken 7.
>
> Aku kalau soal gaya-gayaan sih *enggak*, soalnya aku *nggak* gabung sama komunitas. Aku lebih suka sendiri aja, mau *cosplay* ini atau itu *enggak* ada yang melarang, *enggak* ada yang *ngomentarin*, jadi bebas aja rasanya. Kalau ikut komunitas harus ikut *project*-an juga. Misalnya, saat anak-anak komunitas minta pakai kostum Love Live!, jadi semua anggotanya harus pakai kostum itu, jadi kurang bisa mengeksplor kemauan diri. Kalau soal gaya hidup, *cosplayer* yang masuk ke komunitas dengan yang *enggak* masuk komunitas pastilah beda ya. Kalau masuk komunitas, lebih suka ganti-ganti kostum; sekali dipakai, ganti lagi. Karena tuntutan dari komunitas itu tadi. Kalau ada *project*-an bareng teman-teman, kalau *enggak* ikut komunitas 'kan terserah kostumnya mau dipakai berapa kali juga *enggak* ada yang *ngelarang*, enggak ada yang peduli, bebas aja pokoknya, rasanya.
>
> Aku suka kostum yang mewah-mewah dengan membawa *weapon*, kayak yang versi gaun dan versi *wedding*. Terus juga aku 'kan suka *game* Dynasty Warriors, jadi aku suka *makek* kostum itu. Udah banyak sih kostum yang aku pakai, sampai pada lupa, kostumnya ada yang bikin ada yang *rent*. Kostum yang paling aku sukai adalah karakter Da Qiao di *game* Dynasty Warriors 8. Kalau kostumnya bagus, terus *make up*-nya mirip banget sama karakter di animenya, pasti mendapat banyak pujian dan *notice*. Itu jadi suatu kebanggan tersendiri. Kostum gaun begitu *budget*-nya rata-rata 1 jutaan, kalau kostum *seifuku*[8] itu biasanya 300 ribu-an. Itu cuma kostumnya aja, belum yang lainnya, seperti *wig*, *make up*, *contac lens*, sepatu dan lain-lain.
>
> Aku *ngosplay* sejak tahun 2014 akhir, saat itu, aku awalnya *nganterin* temanku ke even, karena pada saat itu aku *enggak* tahu kalau ada even yang mewadahi *cosplayer-cosplayer* kayak gini, terus akhirnya

[8] Istilah dalam bahasa Jepang untuk seragam sekolah.

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

aku nyoba *ngosplay*, dan akhirnya keterusan sampai sekarang. Saingan *cosplay* itu pasti, karena kita 'kan juga selain asik-asikan di even, juga *pingin* di-*notice* orang, 'kan kalau kostumnya bagus, jadinya orang kalau liat itu seneng. Dia ajakin foto-foto. Kalau yang ngajakin foto itu banyak, rasanya seneng dan bangga. Apalagi kalau kostumnya bikin sendiri, terus karakter yang di-*cosplay*-in itu karakter kesayangan, malah makin bangga kalau di-*notice* orang.

Menjadi *cosplayer* memang membutuhkan banyak *budget*, apalagi pas pembuatan kostum, belum lagi jika sepatu yang karakter anime pakai itu tidak ada yang jual di pasaran, jadi kan harus bikin sendiri, belum lagi atribut-atribut karakternya, misalnya sayap-sayap peri. Kalau dibilang banyak sih, iya. Tapi demi hobi, apa sih yang *enggak*. Jepang itu seru, Jepang itu asik, budayanya juga keren dan anime-animenya juga bagus dan bermutu. Sangat imajinatif dalam pembuatan animenya.

Aku *ngosplay* pakai kerudung karena memang dari kecil aku sudah pakai kerudung. Apalah daya dengan hobiku yang suka *jejepangan*, masak aku harus merelakan salah satunya, harus *enggak* pakai kerudung atau harus meninggalkan hobiku? *Nggak* kan? Lagian *makek* kerudung juga nyaman kok, *enggak* ada yang berubah, respon *wibu* juga baik. Kadang ada sih yang nge-*bully*, dalam artian rambut dan aksesorisnya enggak mirip kayak karakter aslinya, tapi aku cuek-cuek aja, lagian juga mereka *enggak* ikutan beliin kostumnya kok. Jadi, aku *enjoy* aja. Apalagi sekarang *cosplayer* yang memakai kerudung juga sudah lumayan banyak dan diterima dengan baik, jadi *enggak* perlu khawatir lagi di-*bully*. Biasanya 'kan ada sih, *wibu* nakal yang suka pose-pose aneh gitu. Kalau minta foto, misalnya memeluk atau memegang tangan. Berkat aku pakai kerudung, para *wibu* jadi *enggak* ada yang tidak senonoh kayak gitu. Aku pikir, *enggak* buruk sih punya hobi kayak gini, toh ya namanya kegemaran ya mau gimana lagi. Pokoknya berkat kerudung yang sudah modern dengan berbagai *style* dan tatanannya, membuat aku lebih mudah membentuk sesuai dengan wig si karakter.

Kadang aku suka risih kalau pas ngeven yang jadi *guest star*-nya itu Baozi sama Hana. Mereka itu pasangan cowok dan suka mengumbar kemesraan. Seandainya mereka itu bukan pasangan *yaoi*, aku pasti *ngefans* sama si Baozi yang super ganteng itu. Ya, tapi mau gimana lagi, orang yang nge-*fans* saat mereka jadi *yaoi*-an juga banyak kok, malahan makin banyak yang ngefans. Mereka suka ngumbar foto mesra mereka di Instagam, aku sih *enggak* masalah kalau mereka *yaoi*-an, tapi ngumbar kemesraannya itu lho, yang bikin *ilfeel*[9]."

[9] Perasaan tidak suka atau jijik.

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

Anisa Ningtyas, *cosplayer* berkerudung

Baozi dan Hana, pasangan *yaoi*

Yuzu Kyu, dia adalah siswi salah satu SMA di Surabaya yang sudah *ngosplay* sejak lama, dan menjadi terkenal karena dia berwajah sangat *njepang* dan cantik serta mengikuti komunitas yang menjadi raja di Surabaya, yakni COSURA. Dia tersenyum dengan senang hati ketika peneliti minta untuk mewawancarainya, dia juga terlihat sangat ramah dan anggun. Saat itu, wawancara dilakukan di taman Fakultas Seni dan Budaya, UNESA. Berawal dari keisengannya menonton anime The Magical Princess Minky Momo dan akhirnya dia tertarik untuk menontonnya lagi dan lagi karena dia lucu dan cantik. Di setiap even, dibanding *coslayer* COSURA lain, dia lebih sering nge-*wibu*. Dia sering mengenakan celana pendek, kaos dan topi. Diakui olehnya bahwa gayanya menirukan salah satu karakter dalam anime Himouto! Umaru-chan.

> "Awalnya, aku *enggak* suka liat adikku main *game* dan nonton anime terus. Saat itu aku masih SMP kelas 2 dan adik perempuanku kelas VII SMP. Namanya, Arin. Arin sering menonton anime One Piece, dan aku pikir, itu film yang buruk dan tidak penting banget. Masak film khayalan yang tidak pernah ada di dunia nyata ditonton? Tapi Arin tetap saja menonton, tanpa peduli omelanku. Dulu, TV kabel kami

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

menayangkan serial anime The Magical Princess Minky Momo yang sangat lucu dan cantik, awalnya itu yang membuatku tertarik sama anime, dan akhirnya sampai sekarang suka nonton semua anime dan sering main *game* juga, aku suka *download* aja daripada nonton di TV kabel yang harus nunggu tiap hari buat nonton, dan itu sangat membuatku penasaran.

Masuk komunitas *cosplay* itu sangat seru, karena kita jadi punya wadah mengekspresikan diri, dan kita memiliki banyak teman yang mempunyai hobi yang sama, dan itu membuat kami sangat akrab, karena tidak ada canggung-canggungan di antara kita, juga tidak ada pandangan sinis orang-orang karena kita beda dan unik. Kami sering ngadain *project*, *project* terakhir kami adalah Love Live! Sunshine. Kami memiliki banyak anggota *cosplayer* laki-laki maupun perempuan, meskipun lebih banyak perempuannya sih. Tapi *project*-an kami berjalan lancar. Walaupun, Love Live! itu isinya cewek-cewek semua, tidak menutup kemungkinan *cosplayer* cowok juga boleh ikut *project* ini. Ya, mereka pasti akan *crossdress* (cowok yang meng-*cosplay* karakter cewek), kan sekarang banyak digemari cowok-cowok maupun cewek, karena *crossdress* itu unik dan keren, aku juga sering *crossdress* kok. Di samping itu, kami juga mempunyai kegiatan seperti kegiatan sosial yang tentunya sangatlah bermanfaat.

Aku suka pakai kostum simpel seperti *seifuku* (seragam sekolah Jepang). Karena tidak seberapa suka yang seperti gaun-gaun gitu, makeknya ribet dan perlu dijinjing-jinjing. Tapi kalau *seifuku* kan enak, *enggak* ribet, juga cocok dipakai di acara *outdoor* ataupun *indoor*.

Ngosplay sudah sejak kelas IX SMP dan sekarang sudah kelas XI SMA, jadi sekitar 2 tahunan, dan aku menikmati banget jadi *cosplayer*. Rasanya bebas banget mengekpresikan semuanya. Kalau di komunitas, saingan sih ada, tapi kalau aku sendiri sih cuek. Ngapain saingan? *Enggak* ada untungnya. Orang *ngosplay* juga buat asik-asikan, buat memenuhi hobi, jadi ngapain perlu saingan.

Kalau di COSURA sendiri sih, aku liat tidak ada *tuh* yang namanya saingan-saingan, tapi *enggak* tahu ya, kalau di komunitas lain. Karena *project*-an kita tidak memaksa, kalau memang anggota COSURA *enggak* mau ikut *project* juga tidak masalah, *enggak* dikecam kok.

Selera *fashion* memang berpengaruh sama komunitas yang aku ikuti, aku selain ikut COSURA juga ikut komunitas OPlovers. Itu komunitas pecinta film One Piece. Jadi barang-barangku rata-rata itu gambar karakter One Piece semua.

Jadi *cosplayer* memang memerlukan *budget* yang banyak, karena keinginannya yang banyak juga, mulai dari *ngosplay* yang perlu kostum, pengen beli *figure* dari karakter yang disukai, belum lagi *outfit-outfit style* yang dianut, misalnya Harajuku atau Lolita *fashion*, kalau aku lebih suka *fashion* yang simpel aja, kayak pakai rok atau celana pendek dengan kaos dan topi, Umaru banget deh, Umaru kan kalau keluar rumah *fashion*-nya simpel *enggak* ribet. Memang komunitas kami belum sepenuhnya familiar di telinga orang-orang, sering dianggap aneh dengan dandanan aneh dan

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

fantasi tingkat tinggi yang terkadang jika kami ngomong dengan orang yang *enggak* suka *jejepangan* sering diketawain, karena fantasi yang keterlaluan. Namun itulah hiburan dan hobiku.

Masuk komunitas itu ya ada enaknya ada *enggak* enaknya. Enaknya, ya banyak teman, bisa bikin *project*-an bareng, terus juga *sharing* sama *senpai-senpai* yang sudah banyak pengalamannya dan bisa saling bantu kalau garap kostum. Kalau *enggak* enaknya, kayak masalah *geng-geng*-an.

Aku kalau sehari-hari *enggak nJepang* banget, karena memang aku pakek kerudung kalau sekolah, sepulang sekolah juga di kamar kalau pun keluar sama keluarga juga pakek kerudung jadi bajunya ya kayak remaja-remaja biasanya aja, kalau di even doang pakek rok dan celana pendek, aku jadi *cosplayer* aja Mama enggak tahu, Mama tahunya aku cuma suka *jejepangan* dan nge-*wibu*, jadi *budget*-ku *ngosplay* dari uang saku sekolah, kadang minta Mama bilang beli buku yang sebenarnya uang itu aku pakai beli perlengkapan *cosplay*".

Yuzu saat *project* bersama member COSURA

Yuzu ketika menjadi *wibu*

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

Yuzu dalam kehidupan sehari-hari

Yuzu dengan kostum Cross Dress

Selanjutnya adalah Hikaru Kyo, dia adalah *cosplayer* yang berumur 25 tahun dan masih terlihat imut dari umur aslinya. Dia adalah karyawan di pabrik Milo di Kabupaten Gresik. *Cosplayer* Surabaya ini menyukai budaya Jepang sejak tahun 2013 dan telah melakukan hobi *cosplay* sejak tahun 2015. Berawal menjadi seorang *wibu* dan mulai tertarik menjadi *cosplayer*.

Dia orang yang ramah dan murah senyum. Dia adalah salah satu mantan member dari S.O.C, salah satu komunitas *cosplay* di Surabaya. Soal *budget*, dia lebih *low budget* dibanding *cosplayer* lain, karena kostumnya lebih simpel sebab dia hanya memakai kostum seragam sekolah Jepang serta tidak suka memakai kostum dengan bentuk gaun dan dia harus menabung dulu saat membeli semua keperluan *cosplay*-nya karena kebutuhan keluarganya lebih penting.

> "Aku *ngosplay* sejak 2015, kalau *nggak* salah, bulan November, pokoknya pas even Chocodays 2015. Tapi kalau suka *jejepangan*, sejak 2013. Waktu itu, aku mulai suka ke even, tapi nge-*wibu* aja, belum *ngosplay*. Terus akhirnya, 2015 kemarin aku memutuskan untuk *ngosplay*. Awalnya *iseng*, tapi keterusan. Pertamanya *ngosplay*-in Ririchiyo dari

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

anime Inu X Boku SS. Aku suka *cosplay*-in karakter yang *loli-loli*[10] yang *tsundere*.[11] Pas aja sama badanku yang mungil. Aku *enggak* seberapa suka *ngosplay* karakter yang memakai gaun, pasti merepotkan banget. Mana harus jinjing-jinjing gaunnya, soalnya kan terlalu mengembang dan menyapu lantai. Dari sisi *budget*, kalau *ngosplay* gaunnya jelas mahal, kalau kayak *seifuku*-an kan *enggak* mahal-mahal *amat*. Aku paling mahal saat belanja kostum, *wig*, *weapon* dan lain-lain sih paling cuma 1 juta. Tapi kalau gaun bisa berjuta-juta, itu kostumnya aja, belum lagi *wig* dan aksesorisnya, pokoknya sangat *amazing* kalau *cosplay* gaun sama *armor-armor*-an. Pas di even terakhir kemarin, aku *ngosplay* karakter original dari aku dengan gaya *lolita fashion*.

Aku juga kalau dalam kehidupan sehari-hari juga tidak *jejepangan* banget sih, aku kadang pakai kerudung kok, jadi *style* aku wajar-wajar saja kayak anak muda jaman sekarang, soalnya juga pengennya nge-*lolita*, tapi kok *fashion lolita* itu mahal-malah bajunya, kan rok-rok gitu belum juga sepatu, kaos kaki dan aksesoris lainnya.

Aku punya banyak sekali koleksi *manga* di kamar, banyak juga yang dipinjam teman-teman *enggak* balik-balik, sudah ditagih beberapa kali juga katanya iya iya doang, jadinya males yang mau ngingetin terus, mana itu juga berharga banget lagi bagiku. Aku rela nabung juga buat beli komik itu.

Aku dulu bergabung dengan komunitas S.O.C, tapi sekarang aku milih jadi *freelancer* aja. Soalnya bebas aja, *enggak* ada batasan, mau *ngosplay* apa aja juga *enggak* ada yang ngelarang, enggak terikat *project* dan *gath*. Jadi lebih *free* aja. Dulu gabung di S.O.C sejak aku *cosplay* ke dua kalinya, sekitar 2015 akhir. Lalu aku keluar dari komunitas sekitar 5 bulan setelahnya, karena sudah *enggak* sempat ikut *gath* karena sibuk terus.

Mau masuk komunitas atau pun *enggak* juga sama saja, kan dia juga punya *style* dia sendiri. Misalnya, awalnya suka *ngosplay loli*, mesksipun udah masuk komunitas juga tetep suka *ngosplay loli*, jadi komunitas *enggak* begitu berpengaruh dalam penentuan *style* membernya. Komunitas memang gudangnya saingan, di mana kita bisa saja iri sama *cosplayer* atau member lain dalam komunitas. Kayak saat member lain punya kostum banyak, sedangkan kita *enggak*, *gimana* caranya kita bisa sama kayak dia, soalnya kan butuh *gonta-ganti* kostum. Lagipula juga bukan cuma tuntutan atau iri-irian antar member sih, lebih pada keinginan untuk *ngosplay* ini-itu, kadang juga saingan bagus-bagusan kostum.

Menjadi *cosplayer* itu *enggak* mudah dan *enggak* semua anggotanya juga orang-orang kaya, ada *cosplayer* yang juga modal pas-pasan, beli baju di *awul-awul* (pasar loak baju) kayak aku ini. Aku harus nabung dulu, ya meskipun aku kerja, tapi penghasilan dibuat dikasihkan Ibu, karena Ayah sudah meninggal sejak aku masih SD. Jadi kasihan lihat

[10] Sebutan untuk karakter yang sebenarnya sudah dewasa, tetapi bertubuh kecil dan berpenampilan imut seperti anak kecil. Sehingga membuatnya terlihat lebih muda dari umurnya.
[11] Istilah untuk karakter anime yang bersifat psikopat.

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

Ibu kerja sendirian sambil ngurusin tiga adikku yang masih pada sekolah. Meski begitu, hobiku tidak boleh berhenti. Jadi, aku harus lebih bisa mengelola keuangan dan menabung, jika ingin membeli kostum baru. Jepang itu keren pokoknya, *enggak* ada yang bisa ngalahin Jepang, dan suatu saat aku ingin berkunjung ke Jepang dan berkunjung ke J-World".

Hikaru Kyo, *original character* dengan *lolita fashion*

Hikaru Kyo dalam kehidupan sehari-hari

Koleksi komik Hikaru Kyo

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

Dwi Amalia, mahasiswa UNAIR, Sastra Jepang, penikmat even atau *wibu* yang akhirnya memutuskan untuk menjadi *cosplayer freelance*[12] dan tidak ikut komunitas *cosplay* manapun yang bermimpi mendapatkan beasiswa kuliah S2 di Jepang. Dia mengatakan bahwa saingan kostum oleh para *cosplayer* memang benar adanya dan tidak dapat dipungkiri. Soal budget sama sekali bukan menjadi masalah bagi dia, karena kepuasan lebih penting dari sekadar mengeluarkan *budget* banyak. Dia juga rela mengeluarkan uang untuk menonton *concert.* Tidak hanya itu dia juga menghiasi badan mobilnya dengan gambar karakter anime yang stiker dan biaya lukisannya tidak murah.

Bagi dunia *jejepangan*, menjadi *maid*[13] adalah hal yang menyenangkan dan sama sekali bukan hal yang memalukan. Menjadi maid sama saja seperti menjadi *cosplayer*, karena tak jarang dalam anime, karakter utama adalah seorang *maid*. Seperti dalam anime Kaichou Wa Maid-Sama, yang tokoh utamanya adalah seorang *maid* dan seorang Ketua OSIS. Dan itu juga sebuah anime populer yang banyak di-*cosplay*-kan oleh para *maid* di Maid Café.

Di Jepang, Maid Café ini sudah sangat menjamur dan berpusat di Akibahar, di sana adalah surga bagi para *otaku* dan penggila *jejepangan*. Kini, Maid Café memiliki variasi tema, misalnya tema idol grup, kingdom dan ada pula untuk karakter perempuan *tsundere* (psikopat).[14]

> "Suka anime dari kelas II SD. Pertama kali, lihat anime Tokyo Mew Mew dan Pokemon. Makin *menggila* waktu SMP dan terus sampai sekarang. Aku kagum banget sama Jepang, sampai-sampai koleksi

[12] Pekerja lepas, atau kalau dalam istilah *cosplay* adalah *cosplayer* yang ber-*cosplay* sendiri tanpa ikut satu komunitas pun.
[13] Sebutan untuk pelayan café perempuan.
[14] "Fenomena Butler dan Maid Café di Indonesia," ditulis pada 27 Februari 2016, https://www.akibanation.com/fenomena-butler-and-maid-cafe-indonesia/.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

komikku banyak banget, aku punya etalase khusus buat nyimpan komik-komikku. Aku paling suka sama Naruto, bahkan aku pernah bersumpah aku *enggak* mau mati dulu sebelum Naruto tamat, dan sekarang Naruto sudah tamat dan aku takut mati. Aku juga suka banget nonton *concert* kalau pas di evennya ngadain *concert*, seperti pas di even Wonder Pop Matsuri UMM, kan ada *concert*-nya dengan HTM 100 ribu. Aku juga punya *Itasha*[15] di rumah yang sengaja aku taruh rumah buat pajangan agar *enggak* rusak kena debu jalanan.

Aku suka baca-baca segala hal yang berbau Jepang, aku juga suka langganan komik RE:ON dan majalah Animonster, dan aku bisa dibilang cakap berbahasa Jepang juga dari situ. Entah ya, bisa bahasa Jepang juga otodidak gitu. Pengen deh bisa kuliah di Jepang nanti S2. Sekarang kan masih semester V, jadi aku harus berusaha keras agar bisa dapat beasiswa ke sana. Impian banget deh, pokoknya, kesana itu. Seenggaknya kalau *nggak* bisa ke Jepang untuk kuliah, ya *holiday* aja kesana. Mimpinya tinggi banget ya, tapi *enggak* masalah deh Naruto yang bodoh itu aja bisa jadi orang besar, masak aku *enggak* bisa.

Aku mulai gemar nonton *cosplay* pas SMA, waktu itu aku mulai berani keluar rumah dan mulai diajakin temenku untuk ke even. Pertamanya sih, aku tertarik sama animenya aja, jadi *enggak* tertarik sama *cosplayer*. Bagiku, mereka itu kurang *perfect*, jadi suka kecewa kalau yang meranin Naruto orangnya pendek, bongsor dan kurang tampan. Parahnya lagi, dia kurang menghayati peran, jadi aku suka marah-marah sendiri. Tapi lama-lama seneng juga, pas ada yang meranin Naruto yang mirip kayak karakter aslinya. Lama-lama jadi *pengen ngosplay* juga. Ya sudah, akhirnya aku putusin buat *ngosplay*, pas 2013 kalau *enggak* salah, waktu Chocodays 2013 bulan Desember. Pas itu, aku pertama *cosplay*-in Lady Ciel dari Black Butler yang berkostum gaun dan saat itu aku habis sekitar 1,5 juta untuk *full set*-nya. Waktu *cosplay*-in itu, para *wibu* antusias banget buat minta foto. Dan akhirnya, ketagihan deh *ngosplay*, keterusan sampai sekarang.

Kalau saingan antar anggota komunitas sih *enggak* tau, ya. Tapi kayaknya memang saingan, orang saingan antara *cosplay freelance* aja ada kok, apalagi yang masuk komunitas. Soalnya biasanya anggota komunitas itu nuntut buat ngadain *project cosplay*, itu juga karena saingan sama komunitas lain agar *enggak* dianggap kostumnya itu-itu aja. Masak seukuran komunitas, kostum *cosplayer*-nya Love Live! terus dalam beberapa kali even, begitu pula *cosplayer* yang *enggak* masuk dalam komunitas juga *enggak* mau kalah dalam saingan kostum.

Budget memang banyak kalau buat beli kostum, tapi kepuasan itu *enggak* ternilai dari pada uang. Puasnya diajakin foto, terus juga puas dipuji *wibu* dan puas karena bisa memakai kostum karakter favorit.

[15] Istilah untuk mobil yang digambari dengan karakter anime favorit.

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

Kadang dalam even aku juga jadi *maid* di Maid Café[16]. Kalau jadi *maid* ya pakai kostum pelayan, dan memang jadi pelayan. Jadi kan para *wibu* itu bisa seneng dilayani sama *maid-maid* ala anime".

Koleksi komik Dwi Amalia

Dwi Amalia saat menjadi *maid*

Prima, adalah seorang *Kameko* Surabaya. *Kameko* adalah komunitas khusus untuk fotografi. *Kameko* mewadahi fotografer yang khusus mengincar

[16] Café yang mengusung konsep anime dengan gadis-gadis yang bekerja menjadi pelayannya menggunakan kostum pelayan sebagaimana dalam anime.

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

para *cosplayer*. Jadi, *Kameko* hanya mengabadikan foto-foto *cosplayer*, dan memang itulah hobinya. Biasanya seorang *Kameko* berawal dari seorang *wibu* yang ingin mengkoleksi foto-foto para *cosplayer* dari berbagai pose. Komunitas ini cenderung lebih bebas karena mereka hanya memotret tanpa menyiapkan kostum dan lain sebagainya. Dia melihat para *cosplayer* bukannya saingan kostum dan mahal-mahalan kostum, namun dia beranggapan kostum yang sering ganti-ganti pada even yang berbeda itu dikarenakan kebosanan *cosplayer*-nya yang terus memakai kostum itu-itu saja.

> "Suka Jepang sudah dari SD. Dulu *gamer*, kemana-mana bawa PSP, Pokoknya *enggak* bisa lepas dari PSP. Bahkan aku dulu jarang kumpul sama temen-temen untuk mengerjakan PR dari guru. Mama jadi sering marahin aku, gara-gara sering main dan meninggalkan kewajiban di sekolah. Kemudian aku mulai mengurangi *game* dan mencoba nonton anime.
>
> Aku bener-bener *enggak* tertarik jadi *cosplayer*, tapi aku pengen ngoleksi foto para *cosplayer*. Aku sukanya kalau mereka meraninnya mirip banget sama karakter anime aslinya, dari *make up*-nya, *gesture* tubuhnya dan juga kostumnya. Seneng aja gitu, lihat pose-pose mereka. Makanya aku putuskan ikut komunitas *Kameko* Surabaya, agar punya *legitimate* aja, jadi bisa lebih leluasa minta foto para *cosplayer* dalam berbagai gaya.
>
> Kalau komunitas *cosplay* kayaknya lebih bersaing dalam hal postif sih, misalnya bersaing dalam hal kostum dan penampilan terbaik dalam menghayati peran. Kalau saingan masalah *style* dan masalah gaya-gayaan yang menjurus ke negatif, *enggak* sih, aku lihat. Mereka juga ramah-ramah kok, apalagi anak COSURA. Kan banyak member COSURA yang jadi bulan-bulanan para *Kameko*, karena mereka memang totalitas banget dalam meranin karakter yang di-*cosplay*-in.
>
> Kayaknya menjadi apapun juga perlu *budget* banyak kok, jangankan jadi *cosplayer*, jadi *kameko*-pun juga sama, apa *nggak* perlu kamera DSLR. Dan memang tiap even aku lihat *cosplayer-cosplayer* suka ganti-ganti kostum, mungkin kalau kostumnya tetep itu aja, bosen kali. Jadi ganti, bukan karena saingan sih.
>
> Aku punya *waifu*, namanya Megumi Kato, dia adalah salah satu karakter pada anime Saenai Heroine No Sodekatekata, dia adalah karakter cewek yang cantik, *kawaii*[17] dan senyumnya manja banget. Aku sangat

[17] Istilah untuk perempuan manis.

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

menyukainya, aku memiliki *dakimakura*-nya yang aku beli dengan harga 500 ribu di toko *online*. Memang agak mahal, tapi itu bukan berarti jika produk Jepang asli bisa mencapai 1 juta lebih, kalau punyaku ini cuma 500 ribu kan relatif murah.

Dan aku seneng banget sekarang Megumi Kato punya aplikasi sendiri, aplikasinya itu bisa jadi alarm, bisa ngobrol dengannya, dia juga bisa gerak dan memberikan senyum manisnya juga. Aplikasinya bisa di-*download* pada semua *smartphone*, jadi lebih mudah melihat dia tiap waktu, apalagi dibangunin dia tiap pagi, aduh rasanya *enggak* kuat deh!".

Koleksi *game* Prima

Koleksi *figure* Prima

Chaca Iriani, 24 tahun adalah anggota dari komunitas Japan East Java Comunity (JEJC) yang didirikan pada 2009, meskipun begitu, dia adalah seorang *otaku* sejak kecil dan menyukai budaya serta produk Jepang. Kesibukan sehari-harinya pada siang hari adalah kerja dan kuliah pada malam hari. Dia dalah seorang fans idol grup asal Jepang yakni Hey! Say! JUMP. Yang mana komunitasnya itu adalah kumpulan dari para fans grup idol tersebut yang beranggotakan 15 orang. Dia mengkoleksi segala hal yang berbau Hey! Say! JUMP di kamarnya. Dan dia selalu berusaha membeli pernak-pernik tersebut saat di even.

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

"Awalnya aku suka nonton anime di televisi, waktu masih SD. Terus setelah kuliah, mulai gemar *download* dan bertemu dengan teman yang sehobi dan saling tukar anime. Sangat suka sama anime *sport*, *adventure* dan fantasi. Aku *enggak* suka sama anime yang kebanyakan episode *kaya* One Piece, juga *enggak* suka yang banyak ceweknya lalu cowoknya cuma satu dan dibuat rebutan, cewek itu manja dan menyusahkan, jadi *enggak* tertarik lihat jadinya. Paling *enggak* suka sama anime yang *genre mecha*[18], soalnya baju *battle* mereka terlalu terbuka, mengumbar aurat dan ketat. Jadi kalau ditonton cewek itu rasanya jijik dan malu sendiri. Soalnya terlalu terbuka dan banyak *fans service*-nya.

Aku ikut komunitas JEJC sejak pertengahan 2010, itu adalah komunitas para fans grup musik Hey! Say! JUMP dari Jepang yang beranggotakan 15 orang cewek dengan berbagai latar belakang berbeda, ada yang kerja, kuliah, dan siswi SMA. Hey! Say! JUMP itu idol grup yang punya 10 personil cowok-cowok ganteng dan keren, tapi pas Juni 2011 anggotanya ada yang dikeluarin 1, karena merokok di bawah umur. Waktu berdirinya grup idol ini kan mereka semua masih muda, jadi sekarang Hey! Say! JUMP cuma kesisa 9 orang. Kan di Jepang itu kalau masih umur 20 tahun tidak boleh minum dan merokok, soalnya itu sangat melanggar hukum.

Hey! Say! JUMP didirikan pada 24 September 2007, jadi sudah berumur sekitar 9 tahun. Tiap ulang tahun, para fans selalu merayakannya, JEJC pun tidak terkecuali, kita selalu ngadain ulang tahunnya dengan acara tiup lilin sama anggota JEJC bareng-bareng. Kita selalu kumpul di Mc. Donald jalan Basuki Rahmat untuk *gath* tiap hari Rabu habis Maghrib.

Hey! Say! JUMP itu idol grup yang sangat ramah sama para fans-nya. Tidak hanya idol grup, mereka juga pemain film *live action* anime, drama, sinetron, *reality show*, *talk show* dan ada juga yang menjadi pembaca berita.

Dulu aku termasuk fans ganas nan fanatik, suka ikut mem-*bully* pacar para personilnya, suka *enggak* terima aja kalau mereka punya pacar, *enggak* ada yang benar-benar pantes pacaran sama mereka. Aku itu masih *enggak* seberapa, kalau fans mereka yang bermukim di Jepang malah sampai ada yang kemah di depan rumahnya dan jadi penguntit juga. Sekarang aku sudah tobat jadi kayak gitu, soalnya harus jadi fans yang baik yang selalu dukung idolnya *dong*.

Aku punya banyak pernak-pernik Hey! Say! JUMP seperti gantungan kunci, poster, *sticker* dan foto-foto para personilnya. Tiap hari aku selalu *mantengin* HP buat *coment-coment*-an sama member lain dan *mantengin* Instagram dan sosmed mereka, pokoknya aku selalu *enggak* pernah ketinggalan info tentang mereka".

[18] Salah satu subgenre dari Science Fiction (Sci-Fi) yang bersangkutan dengan robot, seperti anime Gundam.

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

Ilma Chan, *newbie*[19] *cosplayer* yang melakukan hobi *cosplay* pada awal tahun 2016 karena bujukan dari temannya yang seorang *cosplayer* Malang. Karena diajak untuk *couple cosplay* dan akhirnya tertarik untuk melanjutkan kegemaran ber-*cosplay*-nya itu. Dia tertarik *jejepangan* sejak tahun 2013, saat itu ada teman organisasinya mengajaknya menonton anime One Piece yang dulu saat masih kecil sangat dia benci karena film yang tidak mendidik dan tidak penting karena tidak nyata, namun pandangan itu mendadak sirna karena kelucuan dan pelajaran yang ia dapatkan dalam film tersebut, misalnya mengenai persahabatan dan pengorbanan. Karena dia adalah seorang yang dulunya individual, dalam tiap even menjadi lebih terbuka dan memilih untuk berubah menjadi ekstrovert. Namun, saat di luar even dia adalah orang yang introvert pada teman-temannya, seperti saat berada dalam lingkungan perkuliahan, karena banyak temannya menganggapnya aneh dengan hobinya tersebut yang gemar memakai dandanan dan *wig* berwarna-warni. Tidak sedikit pula yang menertawakannya jika pada akun sosial media memasang foto saat sedang menjadi *cosplayer*. Dan itulah yang membuatnya sedikit tertutup pada temannya di kampus. Sebelum menjadi *cosplayer*, dia adalah seorang *wibu* yang selalu menghadiri even rutin di Surabaya dan Malang.

Tidak hanya itu, dia melanjutkan kegemarannya tersebut dengan menonton mulai dari episode awal One Piece sampai saat ini yang sudah mencapai 800 episode dan belum tamat. Dia juga gemar melihat anime lain

[19] Sebutan untuk *cosplayer* yang baru saja melakukan hobi *cosplay*, namun bukan digunakan untuk *cosplayer* saja, untuk *wibu* juga sama. *Newbie* sudah sangat umum digunakan untuk penyebutan anggota baru dalam sebuah komunitas atau hobi.

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

dan seorang *gamer*. Dia adalah mahasiswi di salah satu perguruan tinggi negeri di Surabaya, dia bukan *cosplayer* asli Surabaya. Dan dia juga tidak bergabung dalam komunitas manapun alias *freelance*, namun dia memiliki banyak teman dari berbagai komunitas berkat sifat ekstrovertnya tersebut. Mengenai *budget*, memang mahal, kadang dia kualahan untuk memenuhi tiap aksesoris pada karakter anime yang dia perankan, namun karena hobi dan suka dia rela menabung dan menyisihkan sebagian uang sakunya untuk dipakai membeli peralatan *cosplay*. Dia juga memiliki *husbando* yang bernama Trafalgar D. Water Law dari anime One Piece, dia juga memiliki keinginan yang sama dengan para *wibu* dan pengemar Jepang lainnya yang ingin karakter animenya ada di dunia nyata dan menyapanya.

> "Iya, aku suka banget sama *jejepangan* karena temanku yang waktu itu memaksaku untuk menemaninya melihat film One Piece. Awalnya *enggak* tertarik, tapi lama-lama aku jadi tertarik gara-gara gambar karakternya lucu-lucu. Ditambah lagi dengan ketua organisasiku juga gemar nonton itu, *enggak* bayangin aja ketua organisasiku yang pinter banget itu suka nonton film yang dulu pas aku masih SMP aku anggap film enggak penting untuk ditonton, kan jadi penasaran aja dan akhirnya memang tertarik beneran. Pokoknya One Piece itu keren banget, pengarangnya totalitas banget kalau ngarang One Piece, bayangin aja dari aku kecil sampai sekarang masih aja bertengger nomor 1 anime top paling laris di pasaran, laris *manga* dan animenya maksudnya. Aku sukanya sama anime *genre adventure* dan *gore*[20]. Dan paling enggak suka sama *genre* Sci-Fi, sport dan *romance.*
>
> Aku ini *newbie cosplayer*, yang *ngosplay* sejak awal tahun ini karena ajakan temanku meskipun agak maksa untuk *couple cosplay* meranin karakter dalam anime Tokyo Ghoul sebagai Rize Kamishiro dan Kaneki Ken. Lalu setelah pemaksaan pertama itu aku jadi tergelitik untuk ikut lagi, soalnya seru juga, diajakin foto bareng terus juga kadang dapat Pocky dari para *wibu*. Terus lanjut sampai sekarang jadi *cosplayer*-nya.
>
> *Enggak* kepikiran buat jadi *cosplayer sih* sebenarnya, karena nikmat nge-*wibu*. Tapi entah kenapa karena *notice* para *wibu* itu bagus banget terus sejak pertama kali *ngosplay* juga udah di mintain *sosmed* buat

[20] Sebutan untuk jenis anime yang mengandung kekerasan, adegan berdarah dan sadis.

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

tag foto kan jadinya merasa diperhatikan, terus di even selanjutnya di tanyain para *wibu ngosplay enggak*? *Ngosplay* apa? Kan jadinya mereka nunggu banget *kayaknya* aku *ngosplay*, terus jadinya ya aku putuskan buat jadi *cosplayer*.

Aku juga punya *husbando*[21]dia adalah Trafalgar D. Water Law dari anime One Piece, dia ganteng banget, tinggi, *strong*, dingin dan keren. Aku betul-betul tergila-gila dengannya, aku punya banyak koleksi poster, gantungan kunci, *figure* dan baju-baju miliknya. Aku ingin dia ada di dunia nyata dan mengencaniku. Aku ingin beli *dakimakura*-nya tapi mahal banget, jadi *enggak* sanggup *deh*. Kalau *otaku* sejati pasti punya *dakimakura* walaupun cuma 1 buah.

Kalau masalah saingan memang iya, apalagi yang *cosplayer* lama, pasti tidak mau berteman sama *cosplayer* baru. Lebih tepatnya sih mereka *kayak nggak* mau nyapa duluan kalau *enggak* disapa. Terus juga *enggak welcome* gitu kalau seumpama lihat *newbie cosplayer kayak* aku ini *makek* kostum yang sama dengan dia, pasti deh cara lihatnya *enggak* enak banget, kan ketahuan tuh mana *cosplayer* yang lama dan *cosplayer* yang baru, wajah-wajah baru pasti kelihatan lah.

Tidak cuma saingan kostum, saingan kecantikan dan keseksian juga ada. Ya pokoknya isinya saingan saja kalau sama *cosplayer* lama yang sok, apalagi kalau *cosplayer* barunya itu tubuhnya gemuk dan *enggak* cantik, jadi bahan *bully-bully*-an *cosplayer* lain dan *wibu*.

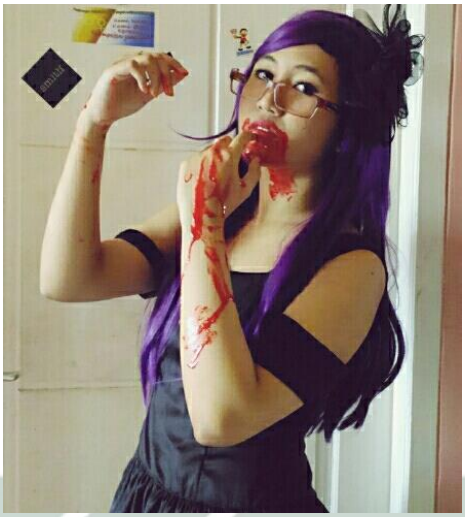
Enaknya jadi *freelance* memang bebas mau ngapain aja, mau kemana aja, mau *ngosplay* apa aja, mau ikut even apa *enggak* juga *gak* ada yang peduli, tapi *enggak* enaknya ya kalau ada yang *ngebully enggak* ada yang belain, kan yang *ngebully* biasanya *cosplayer* yang ikut di komunitas-komunitas itu, heran juga sama mereka sombongnya minta ampun kalau sama *newbie cosplayer*, apalagi yang udah terkenal di Surabaya, malah makin sombong soal kostum dan lain-lain.

Teman kuliahku banyak yang tertawain aku saat mereka tahu aku jadi *cosplayer*, karena memang mereka belum seberapa *ngeh* dengan hobi ini, bagi mereka hobi ini aneh banget kali ya, soalnya mereka dengar istilah *cosplay* saja masih asing. Jadi aku suka malas kalau mereka *ngetawain* aku karena pakai *wig* yang warna-warni.

Aku saja beli kostum juga dari hasil nabung uang jajan, jadi ya kostumnya aku buat selama beberapa kali even, *enggak* tiap even ganti kayak *cosplayer-cosplayer* yang ikut komunitas, *enggak* sanggup lah kalau kayak gitu, *low budget* kok aku".

[21] Sebutan untuk karakter laki-laki dalam suatu anime atau *manga* yang disukai oleh *otaku*.

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



Ilma Chan dengan kostum karakter *tsundere*

Banyak sekali lomba yang diselenggarakan dalam rangkaian even *cosplay*. Bukan hanya *cosplayer* saja, para penonton (*wibu*) pun ikut memeriahkan even tersebut. Secara jumlah, *cosplayer* wanita memang lebih banyak daripada *cosplayer* pria. Maka tidak heran jika jumlah *wibu* laki-laki lebih banyak dari pada *wibu* wanita. Saat menampilkan *dance cover* – yang personilnya wanita semua – para *wibu* laki-laki akan bersorak-sorak kegirangan dengan membawa *light stick*[22] dan meneriakkan sorakan khas mereka, apalagi saat personil *dance cover* – yang sebagian besar juga seorang *cosplayer* – tersebut mengenakan kostum mini. Dapat dipastikan para *wibu* laki-laki akan bersorak semakin menggila.

Ada beberapa macam alasan *wibu* menyukai *cosplayer*, bisa jadi karena *cosplayer*-nya cantik, *cosplayer*nya seksi dan sering memakai kostum yang memamerkan belahan dadanya, atau *cosplayer* yang bergaya *Loli*ta fashion dan *cosplayer* yang suka men-*cosplay*-kan karakter *loli*.

[22] Sebuah *stick* yang menyala dalam kegelapan, biasanya dipakai saat ada konser band atau saat *dance cover*.

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

Cosplayer terkenal seperti Ying Tze merupakan salah satu *cosplayer* yang sering menampilkan keseksian tubuhnya di sosial media. Selain seksi, Ying Tze juga cantik. Ia sering menghadiri even *cosplay* di Indonesia dan masuk dalam model komik RE:ON, komik yang berasal dari Jakarta dan mengusung komik yang berbau jawa, misal salah satu komiknya yang berjudul Ramayana Grand Legend. Dan Ying Tze berperan sebagai *cosplayer* yang meng-*cosplay*-kan Shinta.

Pose seksi Ying Tze

Cosplay Ramayana Grand Legend

Dan *cosplayer* cantik yang juga membuat para *wibu* tertarik adalah Mon Pink, dia adalah *cosplayer* terkenal yang memperoleh ranking 2 di *world cosplay*.[23] Dia adalah *cosplayer* yang sangat pro, dan setiap fotonya selalu mirip dengan karakter yang ia *cosplay*-kan. Di Indonesia sendiri juga memiliki banyak *cosplayer* cantik diantaranya adalah Edelyn, Clarissa Punipun dan Matcha Mei yang menjadi idola para *wibu* karena kecantikan dan *kawaii*-annya.

[23] Sebuah *website* untuk *cosplayer*, di mana setiap *cosplayer* dapat mengunggah foto *cosplay* agar dilihat oleh *cosplayer-cosplayer* lain di seluruh dunia, dan ini adalah satu-satunya *website* tempat para *cosplayer famous* berkumpul.

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

Foto Mon Pink

Salah satu *wibu* yang sangat mengagumi dan mengidolakan Ying Tze adalah Shandi. Ia adalah seorang *wibu* laki-laki yang peneliti jumpai dalam even Anime Culture 2016 yang berlangsung di Tunjungan Plaza. Shandi adalah seorang penggemar even *cosplay* Jepang yang bertempat tinggal di Surabaya, ia memiliki banyak koleksi pernak-pernik *jejepangan* di kamarnya, dia selalu mengikuti even yang berlangsung di Malang dan Surabaya hanya untuk menjumpai para *cosplayer* yang dia suka. Ia juga salah satu anggota komunitas Huru-Hara, sebuah komunitas yang terdiri dari kumpulan para *wibu*. Shandi adalah laki-laki berumur 27 tahun dan bekerja di salah satu pabrik di Gresik. Ia memiliki karakter yang cukup terbuka. Jadi tanpa basa-basi, Shandi akan langsung bercerita panjang-lebar mengenai awal mula ketertarikannya pada dunia *jejepangan*.

> "Saya bukan *cosplayer*, tapi saya pengagum *cosplayer-cosplayer* cantik. Saya kira, mereka rata-rata anak orang kaya. Bisa dilihat dari kostum-kostum yang mereka pakai berganti-ganti pada setiap even yang berbeda pula. Kalau *cosplayer* 'kan borosnya ke kostum, *style*, *fashion* dan lain-lain. Tapi kalau *wibu* seperti saya ini, sukanya beli poster, gantungan kunci, kaos, topi, stiker, atau *merchandise*, yang semuanya itu bergambar karakter *anime* yang saya sukai atau juga gambar *cosplayer* yang saya idolakan. Terkadang saya juga sering mengeluarkan uang lebih dari gaji

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

yang saya dapatkan untuk *meet and greet*, supaya bisa foto bareng sama *cosplayer* yang saya suka.

Saya suka anime sejak dulu ketika masih SMP. Saat itu saya *iseng* nonton film Captain Tsubatsa. Dan akhirnya, sampai sekarang saya gemar nonton *anime* dan mulai suka hadir di even *cosplay*. Saya senang kalau *chara* yang saya sukai di-*cosplay*-kan, kan saya jadi berasa fantasi saya selama ini nyata. *Waifu*[24] saya Hatsune Miku dari aplikasi Vocaloid. Itu semacam aplikasi musik, di mana saat musik itu diputar pada aplikasi tersebut, suara Miku yang keluar dan dia juga juga bisa menari-nari, dan suaranya sangat imut. Dia juga cantik dan yang paling penting Miku itu sempurna. Saat ada *cosplayer* meng-*cosplay*-kan Miku, saya rela membayar *meet and greet* berapapun itu harganya, biasanya sih mulai dari 150 ribu-an sampai tidak terhingga, tergantung *cosplayer*-nya *famous* apa enggak. Di *meet and greet* kita bisa makan bareng, foto bareng, ngobrol dan *party* bareng. Biasanya kita juga dapat *merchandise* dari *cosplayer* berupa foto atau poster dia dan gantungan kunci. Bagaimana *nggak* bahagia kalau begitu, apalagi *cosplayer*-nya ramah-ramah dan cantik-cantik, jadi makin berse*manga*t.

Tiap even pasti ada *meet and greet*-nya. Saya suka salah satu *cosplayer* asal Malaysia, namanya Ying Tze. Dia sangat cantik dan seksi, pokoknya saat dia memerankan karakter *anime* itu sangat cocok banget, wajahnya *nganime* banget. *Ngena* banget kalau karakter-karakter *anime di-cosplay-in* dia. Dia itu 'kan sering jadi *guest star* di even-even Surabaya, jadi saya se*manga*t sekali kalau dia yang jadi bintang tamunya. *Enggak* apa-apa meskipun saya membayar HTM (Harga Tiket Masuk) mahal, yang penting 'kan bisa ketemu *cosplayer* idola.

Tiap ada even, kami (Komunitas Huru-Hara) selalu hadir tanpa terlewatkan satu even sekalipun. Kami selalu menghadiri tiap even *cosplay* di Surabaya dan Malang. Kalau di Malang, *cosplayer*-nya hot-hot dan rata-rata bajunya juga terbuka, terus *boing* (sebutan untuk wanita atau *cosplayer* yang mempunyai payudara besar) juga. Wah, mantap pokoknya! Kalau pas jalan-jalan ke Mall atau ada even, pasti mampir ke *counter* yang jualan *figure* atau gantungan kunci dan poster, pasti cariin Miku dan *ngulak* beli semua. Di kamar *full* poster Miku dan semuanya serba Miku. Hatiku cuma milik Miku, aku enggak tertarik sama wanita 3D yang *enggak* se-*perfect* Miku. Kalau ada wanita asli yang mirip Miku, aku baru akan tertarik. Habisnya wanita nyata itu bisanya hanya *nyakitin doang* dan suka selingkuh. Apalagi cewek sekarang yang sukanya *manfaatin* dan *ngambil* duitnya *doang*. 'Kan *males banget*, *enggak kayak* Miku-Chan yang manis dan penurut itu. Paling suka kalau lihat dance cover terus *ngecover* lagu memakai kostum Vocaloid, yang pastinya ada Miku, ditambah lagi kalau personilnya cantik-cantik dan pakai rok mini. Wah, jadi makin kegirangan saja".

[24] Istilah yang berasal dari kata "*wife*" (dalam Bahasa Inggris) yang berarti istri. Dalam *cosplay*, dipakai oleh para *cosplayer*, *wibu* dan *otaku* untuk menyebut karakter wanita favoritnya dari anime atau *game*.

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

Shandi (*wibu*) ketika berfoto bersama Ying Tze

Ada wibu yang gemar dengan karakter loli yang disebut lolicon[25], oleh sebab itu dia menyukai *cosplayer* yang juga berwajah loli dan gemar meng-*cosplay*-kan karakter-karakter yang loli, misalnya Misa.

Misa, *loli cosplayer*

Wibu lain yang peneliti temui ini sangat menarik, karena dia nge-*wibu* dengan menggunakan wig Nagisa Shiota, salah satu karakter loli dari anime

[25] Sebutan bagi *wibu* yang terobsesi dengan karakter yang imut atau *baby face*.

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

Ansatsu Kyoushitsu atau biasa disebut dengan Assassination Classroom. Dira adalah laki-laki yang berumur 24 tahun dan gemar *jejepangan* dan suka berfoto dengan *cosplayer loli*, karena dia adalah seorang *lolicon*. *Waifu*-nya adalah Fumika Sagisanawa, karakter dalam anime The Idolmaster: Cinderella Girls. Dia adalah karakter pemalu dan seorang kutu buku. Dia sangat mencintai *waifu*-nya melebihi apapun.

> "Aku suka *jejepangan* sejak SD, aku punya kakak yang suka *jejepangan* juga, jadi aku suka ke kamarnya dan membaca komik-komik Naruto, terus saat SMP aku berhenti melahap komik karena kakakku menikah dan pindah rumah dengan membawa koleksi-koleksinya, lalu saat SMA aku mulai bisa *download* animenya, jadi aku sudah nonton anime *enggak manga* lagi.
>
> Aku *wibu*, *enggak* banyak orang paham duniaku, apalagi teman-temanku di kampus, mereka tau bahwa aku suka anime, dan mereka pikir aku seperti anak kecil yang gemar nonton film kartun dan masih minta dinina boboin Mama, tapi aku tak seberapa ambil pusing masalah teman-teman, karena memang dari SMA aku juga sering dikatain *gitu*, kebal lah.
>
> Aku selalu bawa tas kalau kemana-mana, karena aku ingin selalu melihat *waifu*-ku setiap saat, dan mendengarkan suara Miku bernyayi. Tasku isinya laptop dan *headset* dengan banyak gantungan kunci karakter anime, sampai dikatain temen kelasku kalau aku alih profesi menjadi tukang jualan gantungan kunci.
>
> Aku punya *waifu*, namanya Fumika Sagisanawa dari Idol Master Cinderella Girls, bagiku mengencani cewek di dunia nyata itu adalah hal yang sangat sulit untuk kubayangkan dan *enggak* pernah terbayangkan, karena aku hanya untuk *waifu*-ku dan *waifu*-ku hanyalah milikku.
>
> Fumika bagiku adalah mutiara yang selama ini aku cari, di saat aku jatuh dalam masalah dunia, aku merasa Fumika selalu ada untukku dan selalu mendukungku. Aku mengingatnya dalam hatiku, kapanpun itu, entah saat aku makan dan tidur aku selalu mengingatnya. Namun aku sadar, orang sepertiku ini sama sekali tidak pantas untuknya yang sempurna, namun aku ingin selalu ada untuknya, untuk mendukungnya dan melindunginya. Perasaanku terhadap Fumika benar-benar tak terbendung. Aku tidak bisa hidup tanpanya. Tetapi dia adalah *waifu* yang baik, karena dia adalah waifu yang kawaii dan pendiam, kutu buku dan pemalu. Saat semua grup idolnya sibuk dengan kepopulerannya dan *say hello* kepada penonton, dia lebih suka di pojokan membaca buku. Pokoknya perfect. Dia tipeku banget.

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

Aku juga seorang *wota*[26] penggemar Nabila JKT48, aku benar-benar *enggak* terima sama film Sunsine Becomes You, disitu Nabila JKT48 ciuman dengan Herjunot Ali kan, pokoknya bener-bener *enggak* terima aku, sakit hatiku melihatnya. Film itu benar-benar aku *blacklist* dari hidupku, aku tak mau lagi melihatnya.

Aku benar-benar *enggak* tertarik sama dunia di luar duniaku dan aku *enggak* tertarik dengan wanita asli. Bahkan dalam film hentai[27] selalu aku pilih yang anime, bukan yang wanita asli, aku *enggak* tertarik nonton film kalau pemainnya bukan anggota JKT48 dan karakter-karakter 2D".

Dira, seorang *wibu* yang mengenakan *wig* Nagisa

Dira bersama *cosplayer* pemeran *chara* Rem yang *loli*

C. Analisis Gaya Hidup Komunitas *Cosplay* Jepang Di Surabaya

1. Pendekatan Fenomenologi Kontemporer – Peter L. Berger dan Thomas Luckmann

Secara historis, fenomena *cosplay* merupakan tindakan reflektif seorang individu atau kelompok atas kegemarannya akan sebuah tayangan dalam televisi. Dengan demikian, tinjauan terhadap *cosplay* sebagai sebuah perilaku manusia melalui pendekatan fenomenologis Peter L. Berger dan Thomas Luckmann akan sangat sulit dan akan menemukan keganjalan. Sebab, gagasan fenomenologis Berger maupun Luckman lebih

[26] Istilah untuk *fans* dari sebuah idol grup, misalnya idol grup JKT48.
[27] Film porno.

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

menekankan hubungan atau interaksi antar individu yang selanjutnya keduanya rangkai dalam hubungan dialektis berupa: eksternalisasi, obyektifikasi dan internalisasi. Dari tiga proses itulah kemudian muncullah proses kontruksi sosial.

Anda hidup dalam sebuah realitas yang dibuat. Begitu kira-kira kecurigaan Peter Berger. Realitas tidak senyata yang anda bayangkan. Bertolak dari skeptitisme radikal inilah Berger meretas sebuah teori yang melucuti semua realitas kita: bahwa semua yang kita tahu dan ada, hanyalah sebatas konstruksi sosial; konstruksi sosial atas kenyataan.[28]

Jadi tak heran jika para *cosplayer* telah hidup dalam sebuah realitas yang dia buat sendiri. Mereka menganggap dunia *cosplay*-nya adalah realitas, dia berada dalam even dan menjadi sebuah realitas yang seakan-akan ia berperan menjadi karakter dalam anime, namun dia bahkan tak sadar bahwa sebenarnya itu adalah sebuah konstruksi sosial.

Alex Sobur, seorang dosen pada Universitas Islam Bandung dalam bukunya yang berjudul *Filsafat Komunikasi* menceritakan kritik Burhan Bungin dalam disertasi (dibukukan) yang berjudul *Kontruksi Media Massa: Makna Realitas Sosial Iklan Televisi dalam Masyarakat Kapitalis* terhadap Berger dan Luckman, bahwa subyek kontruksi tidak selamanya terjadi langsung di antar individu atau antara individu dengan masyarakat dan negara, tetapi subyek kontruksi juga bisa berasal dari media.[29] Dan akan semakin terlihat lemah apa yang sebelumnya menjadi pemikiran

[28] Alex Sobur, *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi* (Bandung: Rosda, 2014) 68.
[29] Ibid 72.

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

Berger dan Luckmann ketika ternyata setiap *cosplayer* telah terkonstruk oleh tayangan-tayangan yang sifatnya fiktif dan animatif semacam anime, *game*, komik online dan aplikasi *chara* Jepang. Semua tayangan tersebut bukanlah seorang subyek, walaupun gagasan kontruksi tetap ada pada individu pengendali media.[30]

Akan tetapi, fenomenologi harus dipandang bukan sebagai sesuatu yang kaku, sebab dalam setiap proses sosial, akan selalu muncul berbagai fenomena baru yang benar-benar berbeda dengan fenomena sebelumnya.[31] Begitu pula dalam pengamatan fenomena *cosplay* di Surabaya, tidak serta merta kemudian semua *cosplayer* sebagai subyek atau pelaku *cosplay* terkonstruk oleh tayangan anime dan sebagainya. Ada beberapa proses interaksi sebelum setiap subyek memutuskan untuk menjadi *cosplayer*, yang dilakukan antar subyek penggemar anime, baik yang telah menjadi *cosplayer* maupun yang belum atau tidak menjadi *cosplayer*. Atau interaksi dialektis yang terjadi antar *cosplayer* dalam lingkungan komunitas *cosplay* terkait variasi kostum, penghayatan peran dan totalitas dalam ber-*cosplay*, sehingga dapat memengaruhi pola dan taraf gaya hidup tiap-tiap *cosplayer*. Selebihnya akan dijelaskan lebih detail dan sistematis menyesuaikan tiga tahap sebagaimana yang telah Berger dan Luckmann terangkan dalam proses kontruksi sosial.

a. Eksternalisasi *Cosplayer* dengan Penggemar Anime (Bukan *Cosplayer*) dan Sesama *Cosplayer*

[30] Ibid 72.
[31] Ida Bagus Wirawan, *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma: Fakta Sosial, Definisi Sosial & Perilaku Sosial* (Jakarta: Kencana, 2014) 148.

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

Pada dasarnya, muncul dan berkembangnya fenomena *cosplay* di Surabaya diawali dengan penyelenggaraan even-even yang awalnya hanya diikuti oleh *cosplayer freelance* atau pelaku *cosplay* yang tidak terikat keanggotaan dalam sebuah komunitas. Dari pelaku *cosplay* pertama inilah proses eksternalisasi dimulai, di mana sebagian dari mereka mengajak teman-teman yang mereka kenal yang menjadi penggemar anime pula untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut, melalui interaksi langsung maupun tidak langsung seperti publikasi informasi di media sosial dan media massa. Interaksi langsung dilakukan dengan berbicara dan bertatap muka dengan individu yang menjadi obyek eksternalisasi. Adapun materi dalam proses eksternalisasi berupa informasi terkait *cosplay*, even *cosplay*, keuntungan dalam ber-*cosplay* dan pengetahuan mengenai *cosplay*.

Ilma Chan, seorang *newbie cosplayer*, awal kali menjadi *cosplayer* karena ajakan temannya yeng lebih dulu menjadi *cosplayer*. Walaupun Chan memang sudah lama menyukai dan menggemari anime, akan tetapi ia tidak langsung tertarik untuk mengikuti *cosplay*. Dan kemauannya untuk menjadi seorang *cosplayer* bukan atas dasar keinginan secara pribadi, melainkan karena dorongan temannya. Pada tahap inilah proses ekternalisasi terjadi, dengan teman Chan sebagai subyek yang mengajak dengan memberikan informasi yang didapat dari pengalamannya saat ber-*cosplay*.

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

Proses eksternalisasi juga terjadi pada awal terbentuknya sebuah komunitas *cosplay*. Baik pendiri COSURA, S.O.C, maupun JEC, dalam perjalanannya merintis komunitas tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan aktifitas merekrut anggota. Karena dengan begitu, masing-masing komunitas mereka dapat terus hidup dan eksis di belantika *cosplay* Surabaya. Pada aktifitas rekrutmen inilah, proses eksternalisasi – secara langsung atau tidak – dilakukan oleh ketiganya. Adapun materi yang disampaikan juga lebih beragam sesuai dengan visi masing-masing komunitas, dan komunikasi yang dilakukan secara langsung juga terlihat lebih hegemonik. Obyek yang menjadi sasaran rekrutan juga lebih luas, meliputi *coplayer*, penggemar anime yang masih belum menjadi *cosplayer* maupun aktor-aktor dalam perhelatan *cosplay* semisal *wibu*, *otaku*, *kameko*, dan lain sebagainya. Dengan demikian, proses ekternalisasi yang dilakukan oleh *cosplayer* dengan membawa nama komunitas dapat dibilang lebih masif daripada ekternalisasi yang terjadi antara *cosplayer* dengan penggemar anime yang belum menjadi *cosplayer*.

Selanjutnya, adalah persoalan gaya hidup *cosplayer* yang tidak hanya puas dengan memerankan salah satu *chara* dalam setiap evennya. Sebagian dari mereka – khususnya yang tergabung dalam komunitas – akan merasakan kepuasan lebih ketika penampilan yang dicirikan dengan kostum, *make up*, dan aksesoris lebih berkelas atau tepatnya lebih mahal dibandingkan penampilan *cosplayer* lainnya. Hal

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

tersebut diyakin Dwi Amalia dengan pernyataannya yang begitu meyakinkan, “Masak seukuran komunitas, kostum *cosplayer*-nya Love Live! terus dalam beberapa kali even”. Kenyataan tersebut muncul seiring semakin tajamnya aroma persaingan antar *cosplayer freelance* yang satu dengan *cosplayer freelance* lainnya; antar *cosplayer* dalam satu komunitas; dan antar *cosplayer* member komunitas dengan member komunitas lainnya.

Dalam tiap-tiap komunitas *cosplay* – termasuk COSURA, S.O.C dan JEC – memiliki kegiatan semacam pelatihan (*workshop*) khusus bagi para membernya. Seperti contoh pelatihan membuat kostum, guna memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih dalam hal variasi dan model kostum. Dalam pelatihan tersebut, secara tidak disadari, telah terjadi proses eksternalisasi yang dilakukan oleh mentor atau pun narasumber. Materi yang berikan menjadi sebuah pengetahuan yang oleh peserta (member, *cosplayer*) dijadikan rujukan dalam ber-*cosplay* dengan penampilan yang lebih fantastis daripada *cosplayer* lain yang menjadi pesaingnya. Mengingat tidak setiap kostum dapat dibuat sendiri secara mandiri, akhirnya setiap *cosplayer* tetap harus membeli kebutuhan untuk menunjang penampilan yang harus selalu ditingkatkan. Belum lagi tuntutan dari tiap-tiap komunitas, seperti S.O.C, yang menekankan agar semua membernya aktif, kreatif dan inovatif sebagai maksud agar tidak kalah saing dengan komunitas-komunitas *cosplay* lainnya. Tuntutan tersebut juga bagian dari proses

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

eksternalisasi yang juga terlihat pada tuntutan-tuntutan lain, seperti *project cosplay* guna menunjukkan bahwa sebuah komunitas tidak monoton dalam variasi kostum. Tuntutan yang disampaikan dalam bentuk komunikasi oleh *leader* atau member sekalipun, menunjukkan bahwa gaya hidup *cosplayer* juga dihasilkan dari proses eksternalisasi.

Atau Dira, seorang *wibu* yang melakukan proses eksternalisasi dengan mulai membaca komik oleh ajakan kakaknya, yang awalnya dia tidak tahu-menahu mengenai komik, lalu kakaknya pun mengajaknya untuk membaca komik-komik koleksinya.

b. Institusionalisasi Gaya Hidup Serba Mahal

Obyektifikasi yaitu ketika interaksi sosial dalam dunia intersubyektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi[32] berupa wacana publik, kesadaran umum dan konsep-konsep yang obyektif, subyektif, maupun simbolis.[33] Sebagaimana proses terbentuknya komunitas *cosplay* sebagai lembaga yang telah terobyektifikasi dan sebelumnya melalui eksternalisasi antar anggota yang memiliki kesamaan visi, gaya hidup dari sebagian besar *cosplayer* – lebih-lebih *cosplayer* sebagai member komunitas – telah menjadi sebuah realitas yang terinstitusional, di mana setiap *cosplayer* akan berusaha keras untuk tampil maksimal dengan perangkat dan instrumen mahal.

[32] Ibid 147.
[33] Alex Sobur, *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi* (Bandung: Rosda, 2014) 73.

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

Tercermin pada keinginan setiap *cosplayer* untuk memiliki kostum banyak, supaya *wibu*, sang penikmat *cosplayer*, tidak merasa bosan dan jenuh apabila kostum yang dipakai *cosplayer* hanya itu-itu saja. Walaupun sebenarnya *cosplayer* dimaksud masih belum betul-betul bosan dengan satu kostumnya, atau boleh jadi ia keberatan jika harus membeli kostum baru. Sehingga, gaya hidup berganti kostum telah menjadi sesuatu yang sepertinya wajib dilakukan oleh *cosplayer* pada tiap-tiap even yang berbeda, meskipun ia berat untuk melakukannya. Tidak sedikit akhirnya, *cosplayer* sekaligus member komunitas tertentu yang hengkang dan memilih menjadi *cosplayer freelance* dengan alasan kurang bebas karena harus berganti-ganti kostum sebagaimana tuntutan komunitas. Hikaru Kyo contohnya, ia keluar dari S.O.C dan menikmati menjadi *cosplayer freelancer*, dengan alasan lebih bebas, tanpa batasan, dan tidak terikat *project* dan *gath*.

Institusionalisasi gaya hidup mahal bagi komunitas *cosplay* menjadi sangat jelas, sebab selain sebagai wadah untuk menyalurkan hobi, komunitas berperan seumpama perahu yang sedang beradu cepat dengan perahu lainnya, menghukum setiap pendayungnya supaya mendayung lebih cepat dan semakin cepat, menuju garis *finish* yang tidak tahu di mana akan berujung.

Dan objektifikasi oleh para *wibu*, *cosplayer* dan *kameko*, yang menganggap bahwa semuanya haruslah memiliki *waifu* dan *husbando*.

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 sah rasanya menjadi *cosplayer*, *wibu* atau *kameko* jika tidak memiliki *waifu* atau *husbando*.

c. Internalisasi Para *Cosplayer*

Keputusan seorang individu untuk masuk dan menjadi bagian dari masyarakat *cosplay*, juga kemantapan seorang *cosplayer* untuk bergabung dalam sebuah komunitas *cosplayer*, atau keyakinan sebuah komunitas *cosplay* untuk bergaya hidup sedemikian rupa, adalah keadaan di mana proses internalisasi berlangsung. Seorang individu, seorang *cosplayer* dan sebuah komunitas *cosplay* tadi, memilih untuk menentukan keberlanjutan hidupnya pada sesuatu yang sebelumnya telah terobyektifikasi, berupa kegiatan atau hobi *cosplay*, komunitas *cosplay* dan rupa gaya hidup *cosplay*.

Dengan sederhana, Ilma Chan akhirnya masuk dan menjadi *cosplayer* setelah ia melalui proses eksternalisasi yang dilakukan temannya dengan menyampaikan informasi seperti bahwa "ada sebuah kegiatan yang cocok bagi para penggemar anime. Kegiatan tersebut berupa memperagakan *chara* dalam anime dengan berkostum, bertata rias, berakting semirip mungkin dengan *chara* yang diperankan. Kegiatan itu bernama *cosplay*." Di samping itu, *cosplay* sendiri telah menjadi sebuah realitas yang terobyektifikasi, sehingga pada akhirnya Maryam melakukan proses internalisasi dengan mengidentikasi dirinya sebagai *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

Juga Anisa Ningtyas yang mengidentifikasi dirinya sebagai *cosplayer freelance*; status bagi *cosplayer* yang bertindak solo dan juga telah terinstitusionalisasi. Internalisasi Anisa dengan memilih menjadi *cosplayer freelance* beralasan agar ia lebih bebas dengan *style*-nya yang suka berganti-ganti kostum juga telah terinstitusionalisasi. Kesukaannya dalam memakai kostum gaun yang jika dijangkau harus dengan harga yang cukup mahal juga telah terinstitusionalisasi. Semuanya pilihan itu, adalah proses internalisasi Anisa.

Misa Yurike, juga Anisa Ningtyas, sama sekali tidak menghiraukan harga mahal dari setiap kostum yang mereka beli. Keduanya, dengan bangga mengatakan, bahwa harga mahal akan terbayar dengan kepuasan yang didapat. Keyakinan tersebut juga dapat tercermin pada *cosplayer-cosplayer* pada umumnya dan khususnya member komunitas.

Keadaan dalam masyarakat *cosplay* di Surabaya tidak serta merta ada dengan proses sesederhana sebab-akibat. Kehidupan sosial tersebut muncul melalui proses kontruksi sosial yang terbangun dari dialektika individu dengan individu lainnya dengan kesamaan bahwa mereka adalah penggemar anime Jepang, atau para *jejepangan* lainnya. Kontruksi sosial yang berlangsung menciptakan suatu pola dan taraf gaya hidup komunitas *cosplay* terus meningkat dari yang awalnya hanya sekadar sebuah hobi dan kesenangan semata.

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. Pendekatan Hiperealitas – Jean Baudrillard

a. Berawal dari Simulasi Seduktif

Baudrillard menyebutnya sebagai seduksi (*seduction*) atau bujuk rayu yang selalu terkandung dalam setiap simulasi yang diciptakan dan terus direproduksi (diciptakan ulang) oleh manusia modern, memanfaatkan kemutakhiran teknologi yang semakin menemukan kedigdayaannya dalam mendominasi kehidupan manusia. Sebagai contoh, teknologi virtual penampil realitas yang akhirnya menjadi semacam pabrik penghasil realitas mendahului realitas sesungguhnya. Dalam hal ini tertuju pada produksi film yang awalnya menjadi representasi dari kehidupan nyata atau setidaknya bereferensi pada sejarah kehidupan seseorang atau sebuah kaum. Seperti film yang menampilkan tentang peristiwa berdarah Perang Dunia atau perjalanan inspiratif seorang tokoh berpengaruh.

Menjadi semacam pabrik realitas mendahului realitas sesungguhnya bermaksud pada suatu kondisi di mana manusia kini terus menerus disuguhi oleh tayangan yang sama sekali tidak bersifat representatif atau bahkan tanpa referensi. Atau boleh jadi bereferensi pada sebuah mitos yang belum pernah dapat dibuktikan secara logis. Sebuah tayangan yang dihasilkan atas dasar fantasi yang diskenariokan menjadi sebuah tayangan, dan tentunya bersifat fiksi, palsu atau bahkan menipu. Dianggap menipu sebab manusia sebagai penonton akhirnya tertipu dengan mengira bahwa tayangan tersebut merupakan

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

sebuah kenyataan yang pernah atau sedang terjadi dalam kehidupan nyata. Tipuan itulah yang mengandung sebuah seduksi atau bujuk rayu yang menyebabkan penonton menjadi kagum, takjub sekaligus penasaran dan berkeinginan terus untuk mengkonsumsi tayangan-tayangan tipuan selanjutnya. Dapat dilihat dalam film-film dan sinetron-sinetron fiksi, iklan-iklan yang tidak masuk akal, cuplikan-cuplikan gambar bermuatan godaan, yang hadir setiap waktu dan tiada henti dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan kini telah hadir sebuah tayangan film dan sinetron yang berjilid-jilid seperti Fast To Farious, Mission Imposible atau Tersanjung dan iklan produk minuman Sprite yang menandakan manusia selalu haus akan tipuan-tipuan yang sebenarnya telah ia sadari.

Selanjutnya, perkembangan teknologi virtual menghasilkan sebuah tayangan animatif yang awalnya dikhususkan bagi penonton anak-anak di bawah umur, seperti Barbie, Power Ranger, Crayon Shinchan dan lain sebagainya. Meskipun pada akhirnya juga ikut serta menampilkan tayangan-tayangan yang kurang pantas jika dibilang bahwa itu dikhususkan bagi penonton di bawah umur meskipun jenis filmnya sama, yaitu anime, seperti unsur kekerasan dalam film Naruto Shippuden, Samurai X, Inuyasha dan Dragon Ball. Dan seperti yang telah ditegaskan di atas, bahwa tayangan tersebut sama sekali bukan wujud repesentasi dari kenyataan dalam kehidupan sesungguhnya, melainkan sebuah tayangan tanpa referensi, karangan dan tipuan yang

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

di dalamnya terkandung “bujuk rayu”. Itulah yang Baudrillard istilahkan sebagai sebuah simulasi yang sarat akan seduksi.

Dan berawal dari tergodanya manusia akan “bujuk rayu” dalam sebuah simulasi melahirkan sebuah budaya baru, yang masyarakat dewasa ini kenal dengan istilah “*cosplay*”. Di Amerika, pesta kostum (sebelum dikenal sebagai “*cosplay*”) menjadi kegiatan yang merefleksikan kegemarannya terhadap film fiksi-ilmiah. Beberapa tahun kemudian, Jepang yang dikenal sebagai negara dengan kemajuan teknologi yang sangat maju – salah satunya pada bidang teknologi virtual dibuktikan dengan produktifitasnya dalam menghasilkan film-film anime yang terkenal di seluruh dunia – juga terserang budaya pesta kostum sebagaimana di Amerika. Kegemaran sebagian masyarakat Jepang terhadap film anime kemudian direfleksikan dalam sebuah perkumpulan yang mana setiap peserta harus mengenakan kostum semirip mungkin dengan karakter dalam anime. Dan pada akhirnya, ini menjadi sebuah hobi dan budaya baru di kalangan masyarakat Jepang. Ini adalah budaya populer masyarakat Jepang yang mewabah Indonesia atau bahkan seluruh dunia.

Seduksi yang terkandung dalam tiap-tiap anime bisa dilihat pada penggambaran karakter dalam anime yang didesain sedemikian rupa, seperti bentuk tubuh Tsunade dalam anime Naruto Shippuden yang dibentuk sedemikian seksi, berbuah dada besar dan berbelah, berwajah cantik dan bersuara manja, membuat penonton anime

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

tersebut berfantasi bahwa perempuan seperti Tsunade merupakan perempuan yang sangat cantik dan berbadan proporsional adalah perempuan impian. Ia kemudian berimajinasi jauh melewati rasionalitasnya sebagai manusia. Atau memandang bahwa Tsubasa adalah pesepak bola yang memang betul-betul ada, yang kemudian manusia kagumi, lalu menjadikannya sebagai tokoh inspirasi bagi dirinya. Tiba-tiba ia mencintai sepak bola setelah melihat anime Tsubasa dan berangan-angan menjadi seorang pesepak bola handal dengan tendangan elang yang dapat membuat robek jala gawang lawan lalu membuat bola melintir dan melembek sebagaimana kemampuan yang Tsubasa miliki. Padahal sesungguhnya ia hanya memosisikan Tsubasa sebagai tokoh yang menginspirasi gaya hidupnya saja yang awalnya rasional menjadi irasional.

Gejala-gejala semacam itulah yang menjadi tanda awal lahirnya sebuah hobi dan kebudayaan baru di Jepang dan menyebar ke pelbagai negara di dunia mengikuti kepopuleran film anime dan *game* produksi Jepang yang sejatinya merupakan sebuah simulasi yang mengandung seduksi atau bujuk rayu. Budaya tersebut semakin meluas dan membumi mengikuti invasi anime-anime Jepang – yang terus-menerus direproduksi dengan polesan teknologi virtual mutakhir – ke hampir seluruh negara di dunia. Sebagaimana “British Invasion”, istilah yang disematkan kepada Inggris yang seolah-olah menginvasi pelbagai negara di dunia dengan lagu dan karya musik yang dihasilkan oleh

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

grup musik atau penyanyi semacam The Beatles, Led Zeppelin dan The Rolling Stones. Jepang juga telah menginvasi negara-negara di dunia – termasuk Indonesia – dengan produk virtualnya seperti anime, *manga* atau *game*. Bahkan juga dengan film porno dan semi porno, musik dan grup band khas Jepang, yang secara tidak langsung disertai dengan budayanya sekaligus. Salah satunya adalah *cosplay* dan seks. Kedua budaya imporan Jepang tersebut memang melanjutkan tren positif Jepang dalam mengglobalisasikan budayanya. Sebelumnya masyarakat dunia telah diperkenalkan dengan Mie Ramen, Teh Jepang, pohon sakura dan musik mandarin. Kesemuanya sangat tidak bisa dilepaskan dari kepentingan pasar. Sehingga, kalau di Indonesia, tidak mengagetkan jika segala sesuatu yang bercirikan Nusantara kalah eksklusif dengan jajanan dan kebudayaan Jepang. Tidak akan dapat kita temukan makanan Jepang semacam Mie Ramen dijual dengan harga murah, semurah Soto atau Rawon di Indonesia.

Begitu pula dengan *cosplay*, masyarakat Indonesia dewasa ini akan lebih berbangga hati memerankan karakter dalam anime Jepang dibandingkan dengan memerankan karakter atau tokoh dalam pagelaran ludruk dan wayang. Maka, teranglah kini, neo-liberalisme yang diagung-agungkan Barat telah menggerogoti identitas dan karakter bangsa Indonesia secara perlahan dan lembut.

Sebagaimana yang telah ada di Surabaya, hobi berpesta kostum juga terus berkembang dan terorganisir dengan baik. Lalu muncullah

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

komunitas-komunitas yang khusus menfasilitasi hobi dan kegemaran berpesta kostum atau *cosplay*. Komunitas *Cosplay* Surabaya (COSURA) menjadi komunitas *cosplay* pertama di Surabaya dengan jumlah anggota terbanyak. Komunitas tersebut menjadi inspirasi bagi komunitas-komunitas *cosplay* lainnya dengan sederet prestasi, tentunya di bidang ke-*cosplay*-an. Di antaranya adalah Surabaya Otaku Cosplay (S.O.C) dan Japanese Edutainment Culture (JEC). Dari sekian banyak komunitas *cosplay* di Surabaya, kesemuanya memiliki ketentuan yang hampir sama dalam merekrut anggota baru, yakni cukup dengan menyukai anime dan *game* Jepang. Bahkan pada komunitas COSURA tidak perlu membayar biaya pendaftaran alias gratis. Kemudahan tersebut jelas memberikan kesempatan yang sangat besar bagi penggemar dan penikmat anime Jepang. Bagaimana tidak, dengan hanya bermodal suka saja, siapa pun dapat menjadi *cosplayer*, tanpa peduli latar belakang pendidikan, ekonomi, agama, ras dan apa pun itu. Maka tidak berlebihan jika peneliti katakan bahwa *cosplayer* sama halnya dengan individu penikmat seduksi dan komunitas *cosplayer* merupakan masyarakat simulasi yang sengaja dibentuk atas dasar kesadaran; kesadaran akan kecintaannya terhadap dunia simulasi. Hal ini berdasar pada sebegitu pentingnya mencintai anime dan *game* Jepang yang merupakan simulasi untuk menjadi seorang *cosplayer* dan anggota komunitas *cosplay*.

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

Fenomena seperti yang telah digambarkan di atas memang sejalan dengan penggambaran Baudrillard terhadap kondisi masyarakat dewasa ini, yang ia sebut sebagai masyarakat simulasi. Baudrillard memuji-muji kekuatan dan nilai *godaan*, dengan ketidak bermaknaannya, keremehannya, keadaannya yang tanpa kedalaman, "bualannya" dan irasionalitasnya, atas sebuah dunia yang dicirikan oleh produksi.[34] Bagaimana besarnya pengaruh media massa yang di dalamnya terkandung berbagai macam godaan dan rayuan kepada manusia sehingga sebegitu mudahnya terseret dalam dimensi yang Baudrillard sebut sebagai simulakra (*simulacrum*). Barangkali kemunculan budaya baru semacam *cosplay* ini merupakan tindakan reflektif masyarakat Surabaya dari ketidak berdayaannya menghadapi godaan-godaan dalam tayangan anime Jepang. Mereka akhirnya menjadi "lubang hitam" seperti yang telah diistilahkan Baudrillard, dengan ciri terbuka dan menyerap sesuatu apa pun tanpa adanya semacam pemilahan atau filterisasi terhadap apa yang telah masuk dalam dirinya.

b. *Cosplay* sebagai sebuah Simulakra Baru

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, *cosplay* adalah kegiatan bergaya semirip mungkin dengan karakter dalam anime, *game*, personil grup musik, tokoh dalam komik Jepang. Dalam hal ini, gaya yang paling ditonjolkan adalah kostum atau

[34] George Ritzer, *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*, trans. Saut Pasaribu, dkk (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) 1089.

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

busana, meskipun gaya berbicara, bertingkah dan berias muka juga menjadi hal penting untuk menunjang kemiripan seorang *cosplayer* dengan karakter yang akan ia tiru. Bahkan, dalam perkembangannya, seorang *cosplayer* dituntut untuk memiliki tubuh (*body*) semirip mungkin dengan karakter yang ia perankan. Misalnya, karakter (*chara*) Monkey D. Luffy dalam anime One Piece yang memiliki badan kurus, ramping dan tinggi. Maka seorang *cosplayer* harus pula memiliki postur tubuh sama dengannya. Entah melalui program diet atau operasi untuk menghilangkan lemak pada tubuhnya. Sehingga *cosplayer* sebagaimana dimaksud akan lebih senang dan percaya diri dalam memerankan karakter Luffy. Sedikit banyak memang terlihat sangat mempengaruhi pola perilaku *cosplayer* saat dalam even, namun di luar even mereka nampak lebih pasif dibanding dalam even.

Kegiatan *cosplay* juga memiliki penggemar yang dikenal dengan sebutan *wibu*. Keberhasilan seorang *cosplayer* dalam upaya meniru karakter dalam anime bergantung sekali pada penilaian seorang *wibu*. Bahkan tidak jarang pula seorang *cosplayer* akan mendapat makian dari seorang *wibu* apabila kostum dan aksesoris yang digunakan kurang mirip dengan karakter yang dimaksud, meskipun barang sedikit. Hal demikian menyebabkan seorang *cosplayer* akan bekerja keras untuk tampil maksimal dan semirip mungkin dengan karakter yang akan ia perankan.

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

Permasalahannya adalah terletak pada proses “meniru”. Dari sekian *cosplayer* yang peneliti jadikan sebagai informan, semuanya mengerahkan segenap tenaga untuk meniru karakter anime atau *game* Jepang sampai semirip mungkin. Mulai dari biaya mahal untuk membeli kostum, program khusus untuk tubuh proporsional, sampai perangkat atau aksesori yang cukup rumit untuk membuatnya, semuanya akan dilakukan demi menjadi tokoh representatif dari karakter anime atau *game* Jepang. Maka, jika seseorang menghadiri sebuah even *cosplay*, ia akan melihat puluhan atau – jika dalam even besar – ratusan karakter anime yang seakan-akan keluar dari dimensi virtual menuju dunia nyata dan menyapa para penikmat yang sebelumnya hanya dapat menjangkaunya di televisi dan media virtual lainnya.

Kegiatan “meniru” tersebut, akan peneliti kaitkan dengan istilah “reduplikasi” yang telah Baudrillard terangkan dalam simulakra. Simulakra adalah reduplikasi obyek dan peristiwa yang senantiasa direproduksi dalam proses simulasi. Meskipun dalam hal ini, yang Baudrillard maksud adalah pada ruang lingkup media massa. Artinya, simulakra atau tanda terus-menerus direduplikasi dan terus direproduksi menjadi simulasi baru; menjadi film-film baru; iklan-iklan baru; anime-anime baru; dan *game-game* baru. Kegiatan *cosplay*, di dalamnya didominasi oleh aktifitas-aktifitas “meniru”. Aktifitas “meniru” inilah yang tidak jauh berbeda dengan simulakra dalam

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

proses simulasi. Secara sederhana, anime One Piece merupakan simulasi yang diciptakan ulang dari anime-anime sebelumnya, dengan perubahan dan pembaruan pada alur, *genre*, tokoh dan berbagai macam setting dalam cerita atau One Piece adalah sebuah anime modifikasi dari anime-anime sebelumnya. Dan kemudian, salah satu *chara* dalam anime tersebut – semisal Luffy – direduplikasi atau diciptakan ulang oleh *cosplayer*. Sehingga, kegiatan *cosplay* juga telah menjadi aktifitas reduplikasi tanda atau peristiwa yang sebelumnya ada dalam anime, *game* dan *manga* Jepang. Selanjutnya, dalam even *cosplay*, para *cosplayer* menjadi karakter-karakter baru, rangkaian acara menjadi alur cerita baru, waktu dan tempat menjadi setting baru, yang semuanya berubah-ubah pada tiap-tiap even yang berbeda. *Cosplay* berkembang menjadi simulasi baru dan menciptakan simulakra baru, bukan lagi dalam dunia virtual, melainkan di dunia nyata.

Proses reduplikasi yang dimaksud, sebenarnya berada di luar lingkup pembahasan Baudrillard, yang mana ia mengarah pada simulakra dalam media massa. Sedangkan *cosplay*, merupakan kegiatan yang ada dalam dunia nyata dan peng-*cosplay* (*cosplayer*) pun juga merupakan manusia nyata. Akan tetapi, fenomena tersebut sama sekali tidak dapat dipisahkan dengan persoalan-persoalan yang melatar belakangi pemikiran Baudrillard tentang hiperealitas, yakni permasalahan masyarakat kontemporer pada lingkup budaya yang dipengaruhi oleh kapitalisme lanjut melalui media massa. Sehingga

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

fenomena *cosplay* juga menjadi bagian dari simulakra, dan dengan tidak berlebihan peneliti mengistilahkannya sebagai sebuah simulakra baru.

c. Irasionalitas Gaya Hidup Komunitas *Cosplay*

Hidup di dunia konsumer saat ini, seluruh energi manusia hanyalah diarahkan pada pemuasan hawa nafsu. Semua upaya dikerahkan untuk memenuhi hasrat akan kekayaan, "popularitas", kekuasaan dan seks.[35] *Cosplay* secara aktifitas, awalnya, hanyalah untuk mengapresiasikan sebuah hobi yang berangkat dari kegeraman sesorang akan anime, *game* dan karya virtual yang berbau *jejepangan*. Akan tetapi, kegiatan *cosplay* selanjutnya, berkembang menjadi sebuah panggung bagi para *cosplayer* dan penikmat *jejepangan* lainnya untuk saling beradu memperebutkan hati para penikmatnya.

Komunitas-komunitas baru terus bermunculan, menjadi pesaing baru dari komunitas terdahulu. Seperti halnya S.O.C yang menekankan membernya untuk senantiasa bertindak aktif, kreatif dan inovatif, atau JEC yang melakukan pembaruan dalam struktur komunitas, di mana setiap member diarahkan ke beberapa divisi dan harus memiliki kemampuan di masing-masing divisi. Hal demikian dilakukan untuk menghasilkan kegiatan dan identitas komunitas yang lebih unik dan beragam. Tidak hanya itu, beberapa komunitas juga telah memiliki grup atau tim khusus di dalam komunitasnya yang

[35] Jean Baudrillard, *Berahi*, trans. Ribut Wahyudi (Yogyakarta: Bentang, 2000) vii.

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

bergerak di bidang tertentu, mulai dari musik, tari dan lain sebagainya. Belum lagi komunitas-komunitas beraliran Jepang lainnya, yang tugasnya sedikit berbeda, namun tetap saling ketergantungan. Misalnya seperti *Kameko*, komunitas fotografer yang khusus memotret para *cosplayer*; Komunitas *Wibu*, perkumpulan para penggemar *cosplayer*; Komunitas para *otaku*, dan Komunitas pecinta idol grup Jepang yang kesemuanya para pecinta semua hal yang berbau Jepang. Semuanya itu, muncul satu persatu, meramaikan persaingan dalam memperebutkan popularitas.

Dari sekian informan yang peneliti teliti, secara umum dapat dikatakan bahwa *cosplayer* – baik yang tergabung dalam komunitas maupun tidak – sedang menekuni sebuah hobi yang sama sekali tidak murah. Akan tetapi, kemahalan sebuah hobi tidak lagi menjadi masalah bagi si pelaku, terlepas dari status sosial dan ekonominya. Dalam hal ini, benar apa yang telah Chaney katakan, bahwa "gaya hidup" sudah bukan lagi milik masyarakat kelas tertentu. Semuanya dapat bergaya hidup sesuai dengan apa yang ia inginkan dan sesuai dengan siapa yang ia tokohkan. Seperti Hikaru Kyo, *cosplayer* asal Gresik yang sama sekali tidak menghiraukan keadaan ekonomi keluarganya yang dapat dibilang berada dalam kelas menengah ke bawah. Hikaru yang merupakan seorang buruh harus bekerja keras mengatur keuangan yang ia peroleh dari kerjanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari

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

Ibu dan ketiga adiknya, biaya pendidikan ketiga adiknya dan (tentunya) biaya kebutuhan *cosplay*.

Baudrillard juga telah mengingatkan jika dalam masyarakat konsumsi hari ini, telah bergeser nilai-nilai yang sebelumnya Marx rumuskan, menjadi nilai tanda dan simbol. Tidak ada lagi nilai tukar dan juga nilai guna. Seperti kegemaran Anisa Ningtyas (*cosplayer* Surabaya) membeli kostum-kostum mahal berkisar 1 juta bahkan lebih. Menjadi hal yang lucu ketika peneliti mencoba memberikan pertanyaan seputar kegunaan kostum mahal yang Anisa beli dalam kehidupan sehari-hari. Sebab ia lebih suka memaknai bahwa kostum mahal tersebut adalah perangkat atau simbol bagi Anisa untuk meraih popularitas di atas panggung *cosplay*. Juga Prima (*Kameko* Surabaya) yang membeli sebuah sarung bantal yang disebut *dakimakura* dengan harga 500 ribu hanya untuk memuaskan keinginannya tidur bergulingkan karakter anime yang dia sukai. Juga Dwi Amalia (*cosplayer* dan mahasiswi UNAIR) yang rela mengeluarkan uang banyak untuk mengiasi seluruh badan mobilnya dengan gambar karakter anime.

Dari hanya sekadar hobi kemudian beralih menjadi semacam kompetisi juga terlihat dari kecenderungan tiap-tiap *cosplayer* dan komunitas *cosplay* untuk berganti-ganti kostum di setiap evennya. Sebagaimana pemaparan Dwi Amalia (*cosplayer* dan mahasiswa UNAIR), bahwa dalam setiap komunitas pasti ada tuntutan untuk

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

mengadakan *project cosplay*, yang mana hal tersebut merupakan upaya untuk terus menjauh dan meninggalkan komunitas-komunitas lainnya dalam hal gaya hidup yang lebih unik dan berbeda. Juga menurut Dwi Amalia, aroma persaingan tidak hanya tercium pada komunitas-komunitas *cosplay* saja, melainkan juga pada *cosplayer-cosplayer freelance*. Meskipun bagi Prima (*Kameko* Surabaya), persaingan-persaingan yang ada lebih pada persaingan dalam hal positif. Misalnya bersaing dalam hal kostum dan penampilan terbaik dalam menghayati peran.

Persaingan-persaingan yang ada dalam komunitas *cosplay* telah jauh dari prinsip dalam sebuah hobi yang harusnya lebih mengedepankan keseruan dan kesenangan. Selain itu, hal tersebut juga akan berpengaruh pada daya hobi *cosplay* yang semakin berkualitas dan mahal. Dapat dicontohkan pada persaingan kostum, setiap *cosplayer* – *freelance* maupun member komunitas – akan semakin mengerahkan segala kemampuannya, lebih-lebih kemampuan ekonominya, untuk dapat membeli kostum yang lebih bagus dan tentunya lebih mahal.

Dari beberapa gambaran di atas, irasionalitas komunitas *cosplay* ternyata tidak hanya terlihat pada kebiasaan berfantasinya yang amat berlebihan, seperti Shandi (*wibu* Surabaya) yang begitu mencintai *waifu*-nya, Hatsune Miku, karakter dari aplikasi Vocaloid. Vocaloid semacam aplikasi musik, di mana saat musik itu diputar pada

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

aplikasi tersebut, suara Miku yang keluar. Dan bagi Shandi, suara Miku sangat imut dan menggemaskan, goyangan dan wajahnya juga cantik serta sempurna. Shandi amat begitu mencintai Miku, sampai-sampai ia kurang begitu menaruh nafsu terhadap perempuan yang nyata dan yang ia anggap jauh dari kata sempurna. Sama halnya dengan Ilma Chan (*cosplayer*) yang menyukai *husbando*-nya yakni Trafalgar D. Water Law, ia ingin kencan dengan Law di dunia nyata, meski sebenarnya dia memahami tidak akan pernah ada Law di dunia nyata. Namun karena fantasi berlebihannya, membuatnya gelap mata dan tidak peduli bahwa Law adalah karakter 2D yang tidak mungkin nyata, bahkan dia akan marah jika sesekali peneliti singgung bahwa tidak ada yang tampan pada karakter Law ini, dan fantasinya yang berlebihan itu tidak akan mungkin menjadi nyata.

Ada lagi, Prima (*kameko* Surabaya) yang rela men-*download* aplikasi khusus yang menampilkan karakter Megumi Kato dan juga membeli *dakimakura*-nya yang harganya selangit. Megumi Kato adalah *waifu* favoritnya. Atau kerisihan Anisa Ningtyas kepada Baozi dan Hana, dua *cosplayer* laki-laki yang berpasangan dan gemar mengumbar kemesraan pada even *cosplay* maupun di media sosial. Pasangan laki-laki dalam istilah Jepang biasa dikenal sebagai *yaoi*, sejenis sebutan homoseksual jika di Indonesia. Irasionalitas kedua *cosplayer* tersebut juga diikuti oleh irasionalitas penggemarnya yang sangat banyak. Kenyataan itu semakin menguatkan argumentasi

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

Baudrillard, bahwa manusia harus membebaskan dirinya dari perangkap pemaknaan berahi yang sempit. Tidak ada lagi waria, lesbian, masokis, sadistis atau homo.[36] Yang pasti, baik Baozi maupun Hana, sama-sama berupaya untuk memuaskan hasrat. Entah hasrat akan seks, popularitas, kekayaan atau ketiganya sekaligus. Irasionalitas komunitas *cosplay* juga terlihat jelas pada gaya hidupnya yang super konsumtif. *Cosplay* secara budaya, akhirnya ikut serta meramaikan festival kebudayaan masyarakat hari ini yang semuanya dicirikan oleh konsumsi.

[36] Ibid vii.

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