

Indonesia juga banyak menerbitkan komik-komik asal negeri sakura tersebut. .

Diawali melalui peran media yang ada. Sejak kecil informan sudah banyak mengenal budaya Jepang melalui media *manga*, *anime* dan game, dari sana *cosplay* muncul sebagai budaya populer berdasarkan informasi yang diperoleh dari media-media tersebut.

Sudah tidak bisa disangkal lagi bahwa budaya Jepang memang telah masuk dan berpengaruh ke dalam kehidupan sehari-hari sebagian remaja di Surabaya. Hal tersebut bukan semata-mata disebabkan karena budaya tersebut dibawa oleh negara yang notabene-nya telah menjajah negara kita, tapi, memang kekuatan imperialisme negara Jepang di seluruh dunia sudah terkenal kuat. Kekuatan imperialisme ini dengan mudahnya masuk ke dalam budaya negara Indonesia karena tidak lain dan tidak bukan disebabkan cara penyebaran dan pengemasannya yang sangat berbeda.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa bukan hanya dalam lingkup komunitas *Forever For Friend (FFF)* Surabaya, namun sudah hampir semua remaja pasti mengenal apa yang disebut dengan Manga (komik Jepang), *Anime* , Game, *Cosplay* dan berbagai produk Jepang lainnya. Bahkan, musik dan filmnya pun tidak jarang diputar di stasiun televisi Indonesia.

Sekarang dapat kita jumpai Festival-festival kebudayaan Jepang hampir di seluruh kota besar di Indonesia tanpa terkecuali di Kota Surabaya. Dandan dan tingkah para remaja masa kini mengambil dari

dibutuhkan, memustuskan apa yang menyenangkan bagi mereka dan ingin menjadi seperti apa. Makna yang diperoleh dari media kemudian dibentuk kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan pribadi untuk membentuk identitas.

Kelima informan memperoleh pengaruh besar dari media *anime*, khususnya untuk mendesain kostum *cosplay*. *Anime* memberikan beragam informasi yang dibutuhkan *cosplayer* agar dapat mendalami karakter yang diperankan dalam ber-*cosplay*.

Secara tidak sadar, hal tersebut ikut mempengaruhi identitas diri remaja yang masih dalam pembentukan identitas diri. Remaja-remaja yang telah mengklaim dirinya sebagai pecinta dari *anime* atau yang biasa disebut otaku, mengaplikasikan sifat-sifat atau kebiasaan dari karakter yang disukai pada identitas diri mereka.

Dalam hal ini banyak ditemukan informan yang juga mengaplikasikan beberapa kebiasaan dari karakter yang disukai. Dimana tanpa disadari informan telah menganggap bahwa identitas yang melekat pada karakter yang disukainya, merupakan cerminan dari identitas dirinya.

5. Ekpresi diri Pelaku *Cosplay* Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Banyak sekali hal yang dapat di gunakan dalam mengekspresikan diri, baik melalui gaya berpakaian ataupun dandanan kita sehari-hari. Dari ke lima informan di dapatkan bahwa para pelaku *cosplay*

mengekspresikan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang tidak hanya dari kostum atau pakaian yang mereka gunakan saja, akan tetapi hal-hal seperti musik atau lagupun mereka lebih cenderung menyukai musik atau lagu-lagu Jepang.

Melalui penjabaran identitas pelaku *cosplay* tersebut, ditemukan bahwa kelima informan sebagai pelaku *cosplay* muncul dari adanya keinginan untuk melepaskan diri dari identitas sehari-hari menjadi unik dan terlihat berbeda dari orang lain. Ketika para informan ber-*cosplay*, mereka pun berubah menjadi karakter yang dimainkan. Para pelaku *cosplay* menganggap bahwa *cosplay* adalah gaya hidup, *fashion* dan bentuk ekspresi seseorang.

Hal ini sejalan dengan pendapat Assael, menurut Assael, gaya hidup merupakan suatu gaya dari kehidupan yang diidentifikasi melalui berapa lama orang menghabiskan waktunya atau beraktivitas. Gaya hidup dapat dipakai dalam konteks penelusuran identitas. Secara sederhana, gaya hidup dapat diartikan sebagai pola yang digunakan orang untuk hidup dan menghabiskan waktu dan uang.

Pelaku *cosplay* sejati menjadikan *cosplay* sebagai bagian dari hidupnya sedangkan pelaku *cosplay* tidak sejati hanya menempatkan *cosplay* sebagai hobi pada waktu tertentu.

Berdasarkan analisis tersebut, identitas informan sebagai pelaku *cosplay* dapat disimpulkan dalam tabel.

(masyarakat). Individu dan masyarakat dipandang sebagai dua sisi dari satu mata uang. Seseorang dibentuk oleh interaksi, namun struktur sosial membentuk interaksi. Dalam hal ini Stryker tampaknya setuju dengan perspektif struktural, khususnya teori peran. Namun dia juga memberi sedikit kritik terhadap teori peran yang menurutnya terlampaui tidak peka terhadap kreativitas individu.

Teori Stryker mengkombinasikan konsep peran (dari teori peran) dan konsep diri/self (dari teori interaksi simbolis). Bagi setiap peran yang kita tampilkan dalam berinteraksi dengan orang lain, kita mempunyai definisi tentang diri kita sendiri yang berbeda dengan diri orang lain, yang oleh Stryker dinamakan “identitas”. Jika kita memiliki banyak peran, maka kita memiliki banyak identitas. Perilaku kita dalam suatu bentuk interaksi, dipengaruhi oleh harapan peran dan identitas diri kita, begitu juga perilaku pihak yang berinteraksi dengan kita.

Disini, identitas bukan merupakan suatu hal yang tetap, abadi, bukan juga suatu unsur dalam diri seseorang yang menjadi acuan kata-kata, melainkan suatu cara teratur dalam ‘berbicara’ tentang orang. Gagasan bahwa identitas merupakan konstruksi diskursif diperkuat oleh pandangan tentang bahasa bahwa tidak ada esensi yang menjadi acuan bahasa, sehingga tidak ada identitas sesensial. Jadi, representasi tidak ‘memotretkan’ dunia untuk kita melainkan membentukkannya untuk kita. Itu semua karena hal-hal sebagai berikut :

- a) Penanda menghasilkan makna tidak dalam kaitannya dengan objek tetap melainkan dalam kaitannya dengan penanda lain. Menurut teori semiotika, makna lahir melalui berbagai relasi perbedaan. Jadi, baik bermakna ketika dikaitkan dengan buruk.
- b) Hubungan antara bunyi dengan tanda bahasa, penanda dengan petanda yakni dengan apa yang dimaksudkan, tidak dianggap berada pada hubungan yang tetap dan abadi.
- c) Berpikir tentang dunia objek independen berarti melakukan hal yang sama dalam bahasa. Tidak mungkin lari dari bahasa agar mampu melihat secara langsung dunia objek independen. Kita pun tidak dapat menemukan sudut pandang –Tuhan di mana kita melihat hubungan antara bahasa dengan dunia.
- d) Bahasa berkarakter relasional. Kata-kata melahirkan makna tidak dengan mengacu kepada sejumlah karakteristik khusus atau esensial dari suatu objek atau suatu benda melainkan melalui jaringan hubungan permainan-bahasa yang digunakan.
- e) Kata tertentu mengandung gema atau jejak makna lain dari kata lain yang terkait dalam berbagai konteksnya. Makna pada dasarnya tidak stabil dan terus menerus terpeleset. Demikianlah pula halnya dengan differance, ‘perbedaan dan tertundaan’, dimana produksi makna terus menerus ditunda dan ditambahi (atau dilengkapi) oleh makna kata lain.

(ideologi) mendiktekan seluruh cita rasa, kebiasaan moral, prinsip-prinsip religius dan politik, serta seluruh hubungan-hubungan sosial, khususnya dalam makna intelektual dan moral.”

Berdasarkan pemikiran Gramsci tersebut dapat dijelaskan bahwa hegemoni merupakan suatu kekuasaan atau dominasi atas nilai-nilai kehidupan, norma, maupun kebudayaan sekelompok masyarakat yang akhirnya berubah menjadi doktrin terhadap kelompok masyarakat lainnya, dimana kelompok yang didominasi tersebut secara sadar mengikutinya. Kelompok yang didominasi oleh kelompok lain (penguasa) tidak merasa ditindas dan merasa itu sebagai hal yang seharusnya terjadi.

Dengan demikian mekanisme penguasaan kelompok masyarakat dominan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Kelas dominan melakukan penguasaan kepada kelas bawah menggunakan ideologi.

Disini kelompok remaja di Komunitas *Forever For Friend* Surabaya menjadi kelompok yang didominasi oleh Culture Imperialism Jepang. Kekuatan Imperialisme negara Jepang telah mendoktrinkan kebudayaan dan nilai-nilai yang ada kepada para informan yang ada di komunitas *Forever For Friend* Surabaya melalui media *anime* Jepang. Dimana para informan secara tidak sadar mengikutinya, dan secara perlahan kelompok tersebut tidak

