

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek, Obyek dan Lokasi Penelitian

1. Subyek

Subyek penelitian adalah individu yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Subyek dari penelitian ini ditentukan berdasarkan *purposive sampling* yakni seleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan penelitian.¹ Teknik ini digunakan ketika peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Kriteria ditentukan dari perkiraan kapabilitas pengetahuan dan pengalaman subyek penelitian dalam memberikan informasi terkait dengan fokus penelitian. Peneliti memilih beberapa orang yang menjadi informan, ini dikarekan orang ini memenuhi kapasitas dibidangnya dan mengetahui seluk beluk tentang data informasi penelitian dilihat dari eksistensi serta pengalaman dibidang event *cosplay*.

Berikut data Informan penelitian, yakni para aktifis *cosplay*

- a. Nama : Rhunt Vizart (Ahmad Fadli)
- Usia : 24 tahun
- Sebagai : Anggota Community Japan Gresik

Rhunt Vizart dipilih menjadi informan karena sesuai dengan eksistensinya dalam event *cosplay*. Dari pengalamannya, informan

¹ Rachmat Kriyanto, *Teknis Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2007), hlm..69.

juga pernah terlibat dalam kepanitiaan suatu event cosplay.² Atas dasar itu, informan dianggap tepat menjadi sumber informasi akurat yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan mengenai komunikasi budaya dalam event cosplay.

- b. Nama : Rizaru Kaze(Risal)
 Usia : 24 tahun
 Sebagai : Pengunjung dan Cosplayer

Rizaru Kaze dipilih menjadi informan karena memiliki pengalaman di dunia cosplay mulai dari tahun 2010, Rizaru juga tidak hanya berpengalaman di dunia cosplay, dia juga pernah menjadi salah satu panitia dalam suatu event cosplay di Surabaya.³

- c. Nama : Kotaro Minamin (Moh. Amin)
 Usia : 34 tahun
 Sebagai : pembuat cosplay armor, juri cosplay

Moh. Amin dipilih menjadi informan karena pengalaman dan keprofesionalannya dalam dunia cosplay. Selain itu Moh. Amin juga salah satu cosplayer senior yang sangat disegani oleh para cosplayer lainnya. Salah satu pekerjaannya sehari-hari adalah membuat costum cosplay armored atau biasa disebut sebagai tokusatsu yang berdomisili di Malang.⁴

- d. Nama : Iskandar Muda
 Usia : 29 tahun
 Sebagai : pengamat event cosplay

²Wawancara dengan Rhunt Vizart pada tanggal 17 Januari 2015

³Wawancara dengan Rizaru Kaze pada tanggal 17 Januari 2015

⁴Wawancara dengan Kotaro minamin pada tanggal 17 Januari 2015

Iskandar muda dipilih menjadi informan karena pengalaman eksis dalam dunia seni budaya Jepang sejak ia masih duduk di bangku SMA ia suda menjadi salah seorang aktifis penggerak budaya jepang di Jawa Timur dan sekarang ia dikenal banyak orang sebagai salah satu pengamat cosplay senior di kalangannya. Iskandar muda adalah warga Chinese pendatang kelahiran Tionghoa.⁵

- e. Nama : Andika Pramudya
 Usia : 25 tahun
 Sebagai : ketua salah satu event cosplay di surabaya

Andika Pramudya dipilih menjadi informan karena ia merupakan salah satu ketua panitia dalam sebuah event cosplay yang termasuk dalam kategori event cosplay yang ditunggu-tunggu oleh para cosplayer di Jawa Timur dan sekiratnya.⁶

- f. Nama : Sabrina
 Usia : 17 tahun
 Sebagai : pengunjung

Bapak Sabrina dipilih menjadi informan karena aktif dalam dunia cosplay sejak awal 2012 hingga sekarang. Seorang pelajar di SMA N 1 Kebomas Gresik yang sangat tertarik dengan beberapa seni budaya yang berasal dari jepang.⁷

2. Obyek

Objek yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah komunikasi masyarakat yang memiliki latar belakang budaya yang

⁵Wawancara dengan Iskandar Muda tanggal 19 februari 2015

⁶Wawancara dengan Andika pramudya pada tanggal 20 april 2015

⁷Wawancara dengan Sabrina pada tanggal 17 februari 2015

berbeda dan proses komunikasi antarbudayanya. Proses yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah berbagai bentuk faktor dan wujud dari pembentukan suatu peleburan budaya yang di sebabkan oleh interaksi sehingga menimbulkan beberapa proses seperti akulturasi, enkulturasi, etnosentrisme, asimilasi.

Para ahli perspektif interaksionisme simbolik melihat bahwa individu adalah obyek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisis melalui interaksinya dengan individu yang lain. Mereka menemukan bahwa individu-individu tersebut berinteraksi dengan menggunakan symbol-simbol, yang di dalamnya berisi tanda-tanda, isyarat dan kata-kata. Simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan obyek yang disepakati bersama.⁸

3. Lokasi Penelitian

Surabaya, Malang, Yogyakarta merupakan kota besar yang memiliki banyak penduduk baik penduduk lokal maupun penduduk pendatang baik dari suku asli Indonesia maupun suku dari negara-negara luar. Karena masyarakatnya yang bersifat beragam ini, Surabaya menjadi tempat paling berpotensi terjadi proses akulturasi budaya. Event cosplay juga sangat banyak di selenggarakan di tiga kota ini dan letaknya mudah di jangkau oleh peneliti.

⁸ <http://aryosc.blog.friendster.com/teori-interaksionisme-simbolik/> diakses pada 09-mei-2015

B. Deskripsi Data Penelitian

Proses pengumpulan data dilakukan oleh peneliti selama hampir 6 bulan yaitu pada awal bulan Desember 2014 hingga akhir Mei 2015 di Surabaya dan Malang. Wawancara mendalam dilakukan terhadap beberapa informan dengan tujuan agar mendapatkan jawaban mengenai bentuk interaksi yang terjadi pada audiens dalam event cosplay yang berbeda latar belakang budaya, ras, dialeg bahasa dan agama.

1. Data wawancara

Event cosplay sangat diminati oleh banyak kalangan baik dari penggemarnya maupun beberapa segmen masyarakat seperti anak, muda mahasiswa, anak-anak sampai orang tua. Ketertarikan tersebut disebabkan oleh beberapa alasan yang berbeda pula dari setiap individu penggemar event ini.

a. Faktor masyarakat tertarik dalam event cosplay

Pada beberapa kesempatan peneliti melakukan penjajakan lapangan dan mencari tahu beberapa alasan audiens datang dalam event cosplay. Pada wawancara peneliti dengan salah satu anggota Community Japan Gresik yang bernama Rhunt Vizart alias Fadli,

“ketertarikan dalam dunia Cosplay itu mungkin karena saya memang sudah suka dengan anime semenjak saya kecil. Dari kesukaan saya dengan anime ini membuat saya menjadi sangat terobsesi dengan event cosplay karna disini saya bisa berekspresi dan merasa berada di dunia anime itu sendiri dengan memerankan beberapa karakter anime yang saya sukai.”⁹

⁹ Wawancara dengan Rhunt Vizart pada tanggal 17 Januari 2015

Rhunt mengatakan ketertarikannya dalam dunia Cosplay di mulai dari kecintaannya pada anime jepang sejak kecil.

Alasan yang sama juga paparkan oleh informan lain, melalui wawancara dengan Rizaru Kaze alias Risal salah seorang Cosplayer yang sering beraksi dengan kostumnya dalam berbagai event cosplay.

“Adanya event cosplay merupakan keajaiban menurut saya. Siapa yang menyangka ada event seperti ini. Saya mengikuti cosplay ini bukan hanya karna saya dating untuk memakai costum anime dalam event ini tetapi saya mengikuti event ini memang karena saya sangat suka dengan serial anime mulai dari kecil sampai sekarang saya masih suka. Karna itu di setiap event cosplay dimana pun saya usahakan datang. Event cosplay juga merupakan event yang sangat menarik dimana masyarakat bisa melihat berbagai macam karakter anime, manga atau karakter super hero yang lain di perankan oleh orang lain dan kemudian masyarakat ajak berfoto bersama.”¹⁰

kecintaan dengan event cosplay di mulai dari kecintaannya pada film anime jepang mulai dari kecil hingga sekarang.

Banyak dari informan yang peneliti jumpai mengatakan ketertarikannya pada event cosplay dikarenakan kegemarannya pada film anime jepang sejak kecil. Akan tetapi berbeda dengan informasi yang peneliti dapat dari wawancara peneliti dengan salah seorang cosplayer professional Kotaro Minamin alias Mohammad Amin.

“Kebanyakan memang berawal dari kecintaan pada film anime, tokutsasu ataupun harajuku style. Tetapi saya melihat cosplay lebih pada kereatifitasan para cosplayer dalam membuat kostum mereka karna hal ini yang tidak biasa di temui dan sangat jarang orang yang bisa membuat kostum sepeti ini. Costum yang dipakai memang beberapa cosplayer ada yang tidak membuatnya sendiri tetapi hal ini bisa juga memacu seorang cosplayer untuk membuat costum sendiri.”¹¹

¹⁰ Wawancara dengan Rizaru Kaze pada tanggal 17 Januari 2015

¹¹ Wawancara dengan Kotaro minamin pada tanggal 17 Januari 2015

Amin mengatakan memang pada umumnya kecintaan para cosplayer pada event cosplay dimulai dari kecintaannya pada anime tetapi kecintaann cosplayer yang akrab di panggil Mas Amin ini menyukai cosplay dari segi seni dan kekreatifan dalam membuat kostum.

Iskandar Muda salah seorang pengamat cosplay yang di wawancarai peneliti ketika sedang berkunjung di kediamannya. Ia salah seorang warga Chinese yang menetap menjadi warganegara Indonesia.

“Cosplay adalah hoby yang positif sehingga patut diberi apresiasi para penggemar hobi ini terutama para remaja yang ikut serta. Karna event ini bukan sekedar event yang dimana penggemarnya harus menghambur-hamburkan uang, tetapi event ini adalah ajang untuk para penggemarnya beradu kreatifitas dan mengasa daya piker mereka untuk mewujudkan suatu imajinasi menjadi suatu karakter yang dapat di perankan oleh dirinya ataupun rekannya. Di sinilah daya tarik event cosplay. Suatu karakter yang diperankan sangat dihayati dan diperankan seperti karakter aslinya yang dimiliki oleh karakter tersebut. Event ini juga dapat dilihat dari kepiawaian para cosplayer dalam membuat costum yang sangat kreatif menurut saya”¹²

Cosplay bukan sekedar hobi biasa tetapi cosplay adalah sebuah hobi yang sangat positif terutama bagi kalangan remaja.

Wawancara berikutnya dilakukan peneliti dengan Andika Pramudyasalah satu ketua panitia event cosplay di Surabaya.

“ hal yang paling menarik dalam event cosplay selain sebagai wadah penyalur kreatifitas, juga sebagai ajang pembelajaran dalam segala bidang. Di event ini bukan hanya ada lomba-lomba dan kopetisi tetapi juga ada pameran sebagai sasaran bidang pengetahuan manca Negara, di event ini juga dibuka stant-stant untuk media

¹² Wawancara dengan Iskandar Muda tanggal 19 februari 2015

pembelajaran entrepreneur. selain itu juga dalam segi kemasan acara banyak yang memberikan pelatihan di bidang pendidikan, social dan moral”¹³

Andika mengatakan event cosplay sebagai media pembelajaran dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Sabrina salah seorang siswa SMA di SMA Negeri 1 Kebomas Gresik, yang memiliki paras yang cantik dan sangat sering dating dalam event cosplay

“Yang paling menarik dalam event cosplay itu adalah keunikan budaya jepang. Di event cosplay biasanya diadakan satu paket dengan event bunkasai di universitas atau mall. Selain ada even cosplay ada juga lomba lomba yang lain seperti lomba tari yoshakoi, kakikitori, gambar manga dll.”¹⁴

Selain para penggemar cosplay dalam event cosplay juga terdapat audiens yang datang ke even cosplay karena cinta dengan budaya jepang.

b. Proses akulturasi, enkulturasi dan etnosentrisme dalam event coslay

Proses akulturasi dan beberapa proses komunikasi antarbudaya secara tidak disadari juga tersisip diselah-selah kegiatan cosplay ini.

Pada kesempatan yang sama peneli menanyakan pada Rhunt tentang bentuk komunikasi antarbudaya dalam event cosplay.

“kebanyakan yang datang sih dari orang-orang semasyarakat Surabaya, Gresik dan Sidoarjo. Itu pun ada yang china ada yang jawa bahkan madura macam-macam pokoknya. Mereka berbicara dengan bahasa Indonesia tetapi tidak sedikit pula yang pakek bahasa jawa. Bahkan orang-orang Chinese pun sering berbahasa jawa ketika ngobrol sama temannya. Bukan hanya itu, masyarakat pun yang sesama orang jawa sering juga mengalami perubahan logat saat bicara. Mungkin karena keseringan kumpul sama

¹³ Wawancara dengan Andika pramudya pada tanggal 20 april 2015

¹⁴ Wawancara dengan Sabrina pada tanggal 17 februari 2015

orang-orang dari luar kota sampai logatnya jadi campur aduk gini.”¹⁵

Rhunt menjelaskan bahwa masyarakat Chinese juga bisa menggunakan bahasa Jawa dengan lancar dan ketika semakin sering seseorang berinteraksi dengan budaya lain lama-kelamaan akan terjadi akulturasi budaya secara tidak disadari.

Data selanjutnya mengenai akulturasi bahasa peneliti dapatkan dari Rizaru.

“Event cosplay juga merupakan event yang sangat menarik dimana saya bisa bertemu dengan beberapa karakteristik orang yang berbeda-beda. Saya memiliki banyak teman dari ras Chinese dalam berkomunikasi juga sangat enak saat diajak ngobrol gak ada hambatan sih mas malah mereka sangat komunikatif dalam penggunaan bahasa baik bahasa Indonesia maupun bahasa Jawa walaupun ada dari sebagian mereka yang tidak bisa menggunakan bahasa Jawa. Saya juga punya teman asal Jakarta terus terang logat saya dalam berbicara sangat tertular oleh teman saya ini karena memang di setiap datang di event cosplay kita selalu janji ketemu, saking seringnya ketemu sampai-sampai kalau saya bicara logatnya jadi kayak orang Sunda.”¹⁶

Event cosplay menurut Rizaru sangat menarik. Selain memberikan pengalaman baru tentang masyarakat multikultural, event cosplay juga mempengaruhi akulturasi budaya masyarakat khususnya dalam segi dialek dan bahasa.

Iskandar Muda memberikan tanggapan pentingnya memahami budaya baru. Dengan penuh semangat ia memberikan dorongan kepada para remaja.

¹⁵ Wawancara dengan Rhunt Vizart pada tanggal 17 Januari 2015

¹⁶ Wawancara dengan Rizaru Kaze pada tanggal 17 Januari 2015

“Dalam event cosplay ini juga para pemuda dapat bertemu dengan berbagai macam masyarakat sehingga mereka dapat belajar memahami perbedaan yang ada, banyak juga para remaja yang bergabung dalam komunitas-komunitas yang mereka suka yang akan menjadikan mereka memiliki pengalaman lebih dalam segi pemahaman budaya yang beragam dalam event cosplay.”¹⁷

Bertemu dengan berbagai macam masyarakat sangat baik bagi kalangan remaja untuk mengasah pengalaman dan kemampuan untuk belajar memahami perbedaan yang ada dalam lingkungan sekitarnya.

Sebagai seorang ber etnis Chinese, Iskandar menganggap bahwabahasa pribumi itu mudah dipelajari (khususnya bahas Indonesia dan bahasa Jawa). Apalagi ketika harus mendengar bahasa pribumi itu setiap harinya. Seperti yang ia jelaskan sebagai berikut:

“Bahasa Jawa itu toh gampang dipelajari. Kita dengar sajasetiap hari mereka (orang pribumi) bicara, pasti kita cepattangkap bagaimana bahasanya. Pertama kita taukosakatanya, tapi lama-kelamaan bisa kita tirukan carabicarannya orang Jawa.

Enkulturası para warga negara pendatang sangat terlihat dari cara orang Chinese menyesuaikan diri dengan bahasa masyarakat pribumi.

Pada suatu kesempatan peneliti melihat salah satu informan berinteraksi dengan beberapa orang madura yang diungkapkan Amin sebagai berikut:

“Mereka (orang Madura) itu bicaranya campur aduk, tapirata-rata masih kelihatan logat maduranya. Kan saya sering ketemu dengan orang Madura di event cosplay, jadi pahamlah. Kalo di kampus dulu orang Madura lumayan banyak. Kalo ketemu sama-sama orang madura bicaranya

¹⁷ Wawancara dengan Iskandar Muda tanggal 19 februari 2015

seringnya pake bahasa Madura, jadi kita yang dengarlama-kelamaan pasti akan mengerti bahasanya”¹⁸

Perilaku komunikasi antara masyarakat etnis Jawa dan etnis

Madura tidak ada masalah, meskipun sebagian dari mereka masih ada yang mencampur adukkan ketiga bahasa dalam proses komunikasi yaitu bahasa Jawa, Bahasa Madura dan bahasa Indonesia.

b. Hambatan dalam proses komunikasi dalam event cosplay

Amin mengatakan memang pada umumnya tidak ada hambatan tetapi ketika diperhatikan hambatan pasti ada diselah-selah komunikasinya.

“Kebanyakan memang sepintas tidak ada kendala, tetapi ya.... Ketika masyarakat terlibat langsung di tengah-tengah kerumunan pengunjung pasti disana banyak masyarakat lihat beberapa bentuk interaksi yang berbeda beda baik di sadari atau tidak. Dari sikap para anggota komunitas dan komunitas lain juga banyak yang rukun, tetapi tidak sedikit juga yang memasang sikap gengsi bertegur sapa dengan beberapa anggota komunitas lain. Ya mungkin dikarenakan mereka yang datang dalam event ini memiliki tujuan yang berbeda-beda, tidak sedikit juga dalam event cosplay ini orang-orang hanya mencari sensasi dan membangun citra diri. Selain itu persepsi juga dapat mempengaruhi komunikasi seorang dalam event ini, terkadang anggota suatu komunitas mempresepsikan komunitas bermacam-macam sehingga terjadi perbedaan perlakuan yang di lakukan seorang anggota komunitas terhadap komunitas lainnya ”¹⁹

Hambatan dalam berkomunikasi pasti ada walaupun tidak disadari. Event cosplay juga bernuansa etnosentrisme dimana masih ada unsur kegoisan dan tidak sedikit yang menjadikan event cosplay sebagai ajang untuk mencari sensasi dan membentuk citra diri. hal ini di

¹⁸Wawancara dengan KotaroMinamin pada tanggal 20 Agustus 2015

¹⁹ Wawancara dengan Kotaro Minamin pada tanggal 20Agustus 2015

sebabkan karena tiap individu dan kelompok memiliki tujuan yang berbeda-beda.

Wawancara berikutnya dilakukan peneliti dengan Andikaketika sedang bersama dengan panitia lain pada jam istirahat saat event.

“Hal ini sangat baik untuk menghindari konflik antar beberapa kelompok komunitas yang saling bersaing dan menyinggikan gengsinya, agar persaingannya menjadi sehat maka para panitia dalam event cosplay apapun dan dimanapun berusaha untuk selalu bisa menjadikan event cosplay sebagai media pertukaran informasi kebudayaan dan sebagai wadah untuk mempersatukan bangsa yang berbeda-beda budaya.”²⁰

Terdapat persaingan di dalam kelompok-kelompok tertentu yang mengakibatkan panitia dalam event cosplay mengatur strategi untuk meredam terjadinya konflik.

Berbeda dengan pendapat sabrina mengenai interaksi yang terjadi dilapangan.

“Lomba-lomba seperti ini mas yang membuat saya mengerti berbagai budaya yang ada di jepang itu beragam, walaupun di sini sedikit bahkan jarang sekali orang jepang asli yang datang. Tetapi saya juga belajar banyak dari beberapa proses kegiatan dalam event cosplay ini. Saya juga sering malu ketika hendak meminta foto bareng soalnya biasanya ada yg tidak mau di mintakin foto dengan berbagai alasan sampek saya heran kenapa pakek kostum kalo gak mau di mintain foto. Tetapi ya sedikit sih yang seperti itu, banyak orang-orang yang ramah juga bahkan orang-orang luar juga baik-baik dan sangat menghargai para pengunjung dan gak rasis”²¹

Hambatan juga terlihat dalam interaksi nonverbal yang dirasakan sebgaiian masyarakat, sehingga menimbulkan munculnya banyak presepsi yang berbeda yang mengakibatkan munculnya sikap

²⁰ Wawancara dengan Andika Pramudya pada tanggal 20 april 2015

²¹ Wawancara dengan Sabrina pada tanggal 17 februari 2015

etnosentrisme yang timbul dari dampak dari sikap yang di tunjukkan pelaku dalam event cosplay.

