

BAB IV

ANALISA DATA

A. Temuan Penelitian

Temuan penelitian berupa data lapangan yang diperoleh melalui penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Ini sangat diperlukan sebagai hasil pertimbangan antara hasil temuan penelitian di lapangan dengan teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian. Dalam hal ini peneliti meneliti komunikasi antarbudaya yang berbeda dalam event cosplay

Selain itu peneliti juga meneliti proses interaksi masyarakat dalam prespektif komunikasi antarbudaya yang terjadi dalam kegiatan di event cosplay baik pada pengunjung, peserta, panitia, semua individu dan kelompok yang terkait dengan event cosplay`. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap event cosplay, peneliti menghasilkan temuan sebagai berikut :

1. Ketertarikan Masyarakat dalam Event Cosplay

Event cosplay memiliki berbagai macam daya tarik bagi para penggemarnya. Dari hasil penelitian ini peneliti menemukan beberapa pernyataan. yang mengatakan ketertarikannya dalam dunia cosplay di mulai dari kecintaannya pada anime jepang sejak kecil. Bagi para pemain cosplay yang biasa di sebut cosplayer beberapa dari mereka mengaku bahwa semua berawal dari sekedar mencoba memerankan tokoh favorit mereka dalam animasi jepang

maupun game. Ada pula yang mencoba untuk populer dengan bercosplay. Dan tidak sedikit yang mengatakan, untuk mengasah keterampilan mereka di bidang-bidang tertentu.

2. Munculnya Akulturasi, Enkulturasi dan Etnosentrisme Melalui Interaksi

Dalam penelitian ini ditemukan komunikasi antara orang-orang yang berbeda budaya (baik dalam arti ras, etnik, atau perbedaan-perbedaan sosio ekonomi). Beberapa budaya yang terlibat dalam event cosplay yakni masyarakat pribumi dan masyarakat pendatang. Masyarakat pribumi diantaranya, Jawa, Sunda, dan Madura. Sedangkan masyarakat pendatang yang dijumpai oleh peneliti diantaranya warga Negara Indonesia yang berasal dari China dan Eropa.

Dari hasil penelitian yang didapat beberapa narasumber memaparkan bahwa adanya perubahan kebiasaan yang dialami dikarenakan terlalu sering melakukan interaksi yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadikan suatu kebiasaan yang dibawa oleh masyarakat mempengaruhi kebiasaan masyarakat lainnya, baik berupa bahasa, dialeg, adat istiadat, nilai, dan norma.

Dalam penelitian ini akulturasi berlangsung melalui proses interaksi masyarakat secara terus-menerus dan dalam jangka waktu yang berangsur-angsur. Akulturasi pada kegiatan event cosplay ini mempengaruhi nilai-nilai, cara berperilaku, dan

bahasa. Etnis Chinese mengalami suatu proses akulturasi berupa perubahan nilai-nilai sikap dan kebiasaan yang disebabkan oleh interaksi secara berangsur-angsur sehingga perilaku masyarakat Chinese mengalami suatu proses akulturasi terhadap kebiasaan masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa.

Pada sesama masyarakat pribumi akulturasi juga terjadi. Eksistensi interaksi yang terjadi antara masyarakat pribumi yang memiliki latar belakang yang berbeda mengakibatkan bercampurnya dua kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat. Pada penelitian ini ditemukan hasil dari data yang didapat terjadi suatu proses pencampuran budaya Jawa dan Sunda dari segi bahasa dan dialeg. Ketika seorang individu dari etnis Jawa melakukan proses interaksi secara terus menerus dengan masyarakat etnis Sunda atau etnis Madura, secara tidak disadari masyarakat etnis Jawa mengalami perubahan cara bicara dan dialegnya begitu pula sebaliknya.

Enkulturasi budaya pendatang dengan masyarakat pribumi dari hasil data yang didapat enkulturasi terjadi pada masyarakat Chinese dan Eropa dalam penyesuaian bahasa dan budaya. Sesuai data yang didapat dari narasumber ditemukan penduduk Chinese cenderung komunikatif dalam berinteraksi dengan masyarakat pribumi. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan masyarakat pendatang atau imigran dalam

mempelajari bahasa masyarakat pribumi yang dalam penelitian ini dapat dicontohkan oleh masyarakat Chinese yang menggunakan bahasa Jawa dengan lancar ketika berkomunikasi dengan masyarakat pribumi.

Beberapa data dari narasumber menunjukkan etnosentrisme dalam penelitian ini, sebagai masyarakat dalam event cosplay khususnya para cosplayer dan anggota komunitas memiliki rasa gengsi dan diskriminasi terhadap suatu kelompok masyarakat. Hal ini ditunjukkan oleh adanya beberapa cosplayer yang pilih-pilih ketika hendak memberikan kesempatan foto bersama dan juga ditunjukkan oleh sikap gengsi yang ditunjukkan oleh anggota suatu komunitas kepada komunitas lain dengan tidak bertegur sapa walaupun mereka sudah saling mengenal satu sama lain.

3. Adanya Hambatan yang Mengganggu Proses Komunikasi Antarbudaya.

Walaupun dengan keanekaragaman budaya para audiens bisa saling menghargai tetapi dalam penelitian ini masih ditemukan adanya hambatan dalam proses interaksinya. Hal ini dikarenakan setiap individu memiliki perbedaan tujuan dalam berkomunikasi. Masalah juga sering terjadi diakibatkan karena perbedaan tujuan ini sehingga sering juga terjadi persaingan dan juga kesalahpahaman baik antar individu maupun kelompok.

Selain itu persepsi tiap individu yang berbeda juga bisa menjadi kendala. Seringkali peneliti temukan dalam penelitian lapangan adanya persepsi miring oleh beberapa individu atau kelompok dalam mempersepsikan citra diri individu lain ataupun kelompok lain. Seperti antara cosplayer kepada cosplayer yang lain yang memiliki pola pikir dan tujuan yang berbeda dalam menilai cosplay sehingga satu sama lain saling mengucapkan beberapa argumen yang berbeda hingga terjadi perselisihan. Hal yang serupa juga terjadi pada kelompok atau komunitas, bahkan sangat rawan jika suatu persepsi yang di yakini oleh sekelompok orang di tentang oleh individu atau kelompok lain akan sangat sulit dihindari timbulnya hambatan-hambatan dalam berkomunikasi.

Dari data penelian hambatan dalam berkomunikasi dapat dikelompokkan menjadi dua. Hambatan yang pertama yaitu hambatan dari diri sendiri berupa berupa persepsi diri dari masyarakat yang hadir dalam event cosplay dalam mempersepsi sesuatu atau adanya sifat apatis seperti menganggap orang lain mempunyai sifat tertutup sehingga di anggap tidak bisa diajak berkomunikasi dengan lancar dan hambatan dalam segi pengalaman dan pengetahuan seperti kemampuan berbahasa dan pengalaman dimiliki diri dalam berinteraksi dengan masyarakat multikultural.

Hambatan yang kedua yaitu hambatan dari luar berupa persaingan antar individu maupun kelompok seperti perbedaan prinsip dan tujuan tiap-tiap komunitas yang mengakibatkan sulitnya menyatukan persepsi untuk memulai komunikasi. Walaupun terlihat banyak berbagai macam komunitas bergerombol bersama ataupun berdampingan, tidak menjamin pula bahwa dari tiap individunya tidak mempunyai kendala tersendiri untuk melakukan komunikasi yang disebabkan oleh faktor individu lain pada penelitian ini terlihat disaat pengunjung ingin mengajak berkomunikasi seorang cosplayer tetapi terjadi penolakan dari sebgaiian cosplayer.

B. Konfirmasi Dengan Teori

Hasil temuan peneliti yang sudah terpetakan sebelumnya, dicari relevansinya dengan teori-teori yang sudah ada. Hal ini dilakukan oleh peneliti sebagai langkah lanjutan untuk mengkonfirmasi dengan teori yang ada, sehingga ditemukan jawaban yang holistik.

Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan temuan data mengenai komunikasi antarbudaya yang berpusat pada akulturasi interaksi beberapa budaya yang berbeda yang diterapkan oleh pengunjung peserta dan panitia. Selain itu peneliti juga memaparkan temuan peneliti yang berhubungan dengan hambatan yang terjadi dalam proses interaksi tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori interaksional simbolik. Pendekatan ini bersumber pada pemikiran George Herbert

Mead. Dari kata interaksionisme sudah nampak bahwa sasaran pendekatan ini ialah interaksi sosial; kata simbolik mengacu pada penggunaan simbol-simbol dalam interaksi.¹

Dalam penelitian ini di temukan beberapa kecocokan antara hasil penelitian dengan teori dalam berbagai sudut pandang. Pada asumsi hubungan individu dengan masyarakat, orang dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial. Kecocokan terlihat pada segi ketertarikan individu terhadap suatu budaya sehingga menjadikan individu tersebut berkumpul dan membentuk suatu kelompok yang dilatar belakangi proses budaya yang ada.

Selain itu persamaan juga di temukan pada asumsi berikutnya. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial. Hasil yang ditemukan terbentuknya suatu event atau komunitas terbentuk akibat suatu interaksi dari berbagai individu menciptakan suatu stuktur baru ditengah masyarakat. Dikarenakan ada kebutuhan dan tujuan yang sama individu saling membuat ikatan dan struktur untuk mengatur bagaimana tujuan yang mereka harapkan bisa tercapai dan dalam studi kasus ini fenomena tersebut di temukan dalam wujud banyak terbentuknya komunitas dan event organizer yang terbentuk untuk membuat sutu acara yang mengatas namakan persamaan tujuan yaitu budaya cosplay itu sendiri.

Dalam hemat penulis, teori tersebut juga mengajak masyarakat untuk lebih memperdalam sebuah kajian mengenai pemaknaan interaksi yang digunakan dalam mayarakat multietnik. Dalam menggunakan

¹Lihat Douglas (1973), dalam Kamanto Sunarto (2004). *Pengantar Sosiologi* (Edisi Revisi). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Hlm, 35

pendekatan teori interaksionisme simbolik sudah nampak jelas bahwa pendekatan ini merupakan suatu teropong ilmiah untuk melihat sebuah interaksi dalam masyarakat multietnik yang banyak menggunakan simbol-simbol dalam proses interaksi dalam masyarakat tersebut.

Dalam memahami sesuatu, bahasa juga bisa dikatakan merupakan sistem simbol yang juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Fenomena dalam masyarakat yang berbeda kultur karena masing-masing mempunyai kebiasaan, sehingga perlu masyarakat memahami simbol-simbol budaya maupun bahasa agar masyarakat saling memahami perbedaan. Dalam penelitian ini juga terjadi demikian. Para pengunjung, peserta dan panitia bahkan semua audiens yang ada dalam event cosplay ini terdiri dari bermacam-macam suku, bangsa, dan bahasa seperti masyarakat ras Chinese, Madura, Jawa, Sunda, Banjar dll. Dalam interaksinya masyarakat dengan latar belakang budaya yang berbeda ini banyak merasakan kecenderungan berkomunikasi dengan sesama individu yang dianggapnya mudah untuk diajak berkomunikasi. Hal ini terlihat didalam event cosplay tidak sedikit dijumpai para kelompok-kelompok yang hanya terdiri dari golongannya sendiri misalnya, para pemuda Chinese bergerombol dengan pemuda Chinese lainnya dan para pemuda dari Jawa bergerombol dengan sesama orang yang berasal dari Jawa.

Masih dalam buku *Teori Sosiologi Modern* yang ditulis oleh Bernard Raho, dijelaskan bahwa simbol-simbol yang mempunyai arti tersebut bisa berbentuk gerak-gerik fisik (*gesture*) tetapi bisa juga dalam bentuk bahasa. Kemampuan untuk menciptakan dan menggunakan bahasa

merupakan hal yang dapat membedakan manusia dari binatang. Bahasa tubuh membuat masyarakat mampu untuk menanggapi bukan hanya simbol-simbol yang berbentuk gerak-gerak tubuh melainkan juga simbol-simbol yang berbentuk kata-kata.

Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*) atau bahasa tubuh (*body language*), yang menurutnya ada sebelum bahasa lisan dan merupakan bentuk komunikasi pertama yang dipelajari manusia, masyarakat gunakan secara sadar maupun tidak atau menyampaikan perasaan kepada orang lain. Menurut Karp dan Yoels (1979) dalam Kamanto Sunarto (2004), bahwa studi sosiologi terhadap gerak tubuh dan isyarat tangan ini dinamakan *kenesics*.² Dalam event cosplay komunikasi nonverbal ini ditemukan pada pola perilaku para cosplayer dalam aksi panggung dan dalam menerapkan karakter yang dibawakan saat bercosplay. Dalam cosplay seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan mengenakan kostum yang menandai peran tersebut sehingga dia akan merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan yang dituntut oleh profesi atau peran yang diemban dengan kostum yang dikenakan. Mulai dari ekspresi waja hingga gerak tubuh harus mencerminkan kepribadian karakter yang dibawa.

Selain dalam segi pembawaan karakter dalam event cosplay, komunikasi nonverbal juga dijumpai pada interaksi antara cosplayer dan pengunjungnya. Interaksi pengunjung terhadap para coplayer selain berkomunikasi melalui percakapan juga terlihat ketika cosplayer diajak

² Lihat Douglas (1973), dalam Kamanto Sunarto (2004). *Pengantar Sosiologi* (Edisi Revisi). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. hlm, 39

berfoto oleh para pengunjung. Dari raut wajah ketika hendak diajak berfoto jika seorang cosplayer itu menunjukkan senyum maka akan banyak pengunjung yang berinteraksi dan meminta foto tetapi jika dilihat ekspresi wajah para cosplayer sedang merengut maka para pengunjungpun ragu untuk mengajak mereka foto bersama.

