COSPLAYER SEBAGAI VIRTUAL IDOL ANIME

(Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya)

Skripsi

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Dalam Bidang Sosiologi

Oleh :

PUPUT PUJIARTI

NIM :I73216053

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU SOSIAL

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

MARET 2020

PERNYATAAN

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

PERNYATAAN

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Puput Pujiarti

NIM : I73216053

Peogram Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : **Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime** (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 28 Maret 2020

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Puput Pujiarti

NIM.I73216053

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah memeriksa dan memberikan arahan terhadap skripsi yang ditulis oleh:

Naman : Puput Pujiarti

NIM :173216053

Program Studi :Sosiologi

Yang berjudul **"Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya)".** Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial salam bidang Sosiologi.

Surabaya, 28 Maret 2020

Pembimbing,

Amal Taufi, S.Pd, M.Si

NIP 197008021997021001

PENGESAHAN PENGUJI

iii

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Puput Pujiarti dengan judul **"Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime (Studi Kasus Komuniatas COSURA Surabaya)".** Telah dipertahankan dan dinyatakan LULUS didepan tim penguji skripsi pada tanggal 23 maret 2020.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Amal Taufiq, S.Pd, M.Si

NIP.197008021997021001

Penguji II

Dr.Iva Yulianti U, S.Sos, M.Si

NIP.197607182008012022

Penguji III

Husnul Mutaqqin, S.Sos, M.Si

NIP.197801202006041003

Penguji IV

Muchammad Ismail, MA

NIP. 196005211986081001

Surabaya, 1 April 2020

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Dekan

Prof.Ali Muzakki,Grand.Dip.SEA.M.Ag.M.Phil.Ph.D

NIP.197402091998031002

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : PUPUT PUJIARTI

NIM : I73216053

Fakultas/Jurusan : SOSIOLOGI

E-mail address : pujiartipuput000@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

COSPLAYER SEBAGAI VIRTUAL IDOL ANIME

(STUDI KASUS KOMUNITAS COSURA SURABAYA)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,08Oktober 2020

Penulis

(PUPUT PUJIARTI)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Puput Pujiarti, 2020, Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime *(Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya),* Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci: Anime, hipperealitas, cosplayer

Banyak sekali sebagian dari masyarakat indonesia yang notabenya adalah anak-anak dan remaja, menyukai anime yaitu sebuah acara hiburan yang karakternya dari dua dimensi atau biasa disebut dengan film kartun. Tak heran memang jika banya yang suka, karna memang jalan ceritanya yang lucu, penuh petualang, dan imajinasi, belum lagi karakter dari tokohnya yang unik ditambah dengan paras dari tokoh tersebut yang cantik dan tampan. Membuat orang yang melihatnya seolah terhanyut dengan jalan ceritanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mereka para pecinta karakter dari anime seolah-olah ingin menjadi seperti tokoh tersebut karena realitas telah kabur menjadi hipperealitas, yaitu dengan mewujudkan karakter dua dimensi tersebut melalui dirinya yaitu dengan menjadi *cosplayer* entah memakai costum, memakai wik, makeup, gestur, mimik wajah, dialog dan masih banya lagi disini mereka mulai masuk dan berperan menjadi karakter tersebut yang disebut *in character*, karena mereka meniru virtual idol tersebut dan mereka membuat sebuah komunitas untuk mewadahi kegemaran dan kecintaan mereka terhadap virtual idol tersebut.

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

Dalam hal ini ketika mereka para cosplayer sedang memerankan karakter dua dimensi dalam naime tersebut seakan-akan mereka telah meleburkan jarak antara dunia fiksi dengan dunia nyata karena, ketika mereka mereka memerankan karakter dalam aime tersebut mereka seolah-olah menjadikannya sebuah patokan dalam kehidupan nyata mereka, seperti cantik itu harus seperti apa, karakter yang baik itu seperti apa dan masih banyak lagi. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori Jean Baudrilard sebagai acuan dalam penelitian ini yang mana Jean menjalskan bahwa Baudrillard melukiskan kehidupan post modern ini sebagai hipperealitas sebagai contoh, media berhenti menjadi cerminan realitas, akan tetapi justru menjadi cerminan realitas, realitas tu sendiri, atau bahkan lebih nyata dari realitas itu. Akibatnya adalah bahwa yang nyata (*real*) disubordinasikan dan akhirnya dilarutkan sama sekali dan kini menjadi sangat mustahil untuk membedakan yang nyata dari yang sekedar tontonan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, karena peneliti juga bisa mengetahui secara langsung dengan mengamati objek penelitian dengan melalui wawancara serta berdasarkan pengamatan peneliti sendiri berdasarkan teori yang berdasar.

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

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii

PENGESAHAN PENGUJI iii

MOTTO v

PERSEMBAHAN.....vi

PERNYATAAN vii

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI vii

ABSTRAK.....viii

KATA PENGANTAR x

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR TABEL.....xv

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B . Rumusan Masalah 8

C . Tujuan Penelitian..... 8

D . Manfaat Penelitian 9

E . Definisi Konseptual 10

F . Sistematika Pembahasan..... 12

BAB II..... 14

TEORI HIPPEREALITAS JEAN BAUDRILLARD 14

A. Penelitian Terdahulu 14

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

B. Kajian Pustaka 22
C .Kerangka Teori 25
BAB III 37
METODE PENELITIAN 37
A. Jenis Penelitian 37
B . Lokasi dan Waktu Penelitian 38
C . Subjek Penelitian 38
D . Tahap-tahap Penelitian 39
E . Teknik Pengumpulan Data 46
F .Teknik Analisa Data 51
G .Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 53
BAB IV 57
Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime (Studi Kasus Komunitas COSURA) 57
A. Profil Komunitas Cosura 57
B.Pengaruh Media Bagi Cosplayer Sehingga Menjadikan Fanatik Terhadap Tokoh Anime 66
1.Prilaku Cosplayer dalam Mewujudkan Virtual Idol 73
2.Adanya Akulturasi Budaya Ketika Cosplayer Memerankan Karakter Dalam Komunitas COSURA 78
C.Hipperealitas Cosplayer Menjadi Virtual (Anime) menurut Jean Baudrillard 80
BAB V 84
PENUTUP 84
A. KESIMPULAN 84
A. SARAN 86
DAFTAR PUSTAKA 87
Lampiran 89
Jadwal Penelitian

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

Pedoman Wawancara

Dokumentasi

Biodata Penulis

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Narasumber Yang Di Wawancari.....47

Tabel 4.1 Data massa jabatan komunitas cosura surabaya dari tahun2007 -2020.....60

Tabel 4.2 Beberapa kegiatan dan event dalam proker komunitas Cosura tahun 2016.....62

Tabel 4.3Beberapa kegiatan dan event dalam proker komunitas Cosura tahun 2017.....62

Tabel 4.4 Beberapa kegiatan dan event dalam proker komunitas Cosura tahun 2018..... 63

Tabel 4.5 Beberapa kegiatan dan event dalam proker komunitas Cosura tahun 2019.....63

Tabel 4.6 Beberapa kegiatan dan event dalam proker komunitas Cosura tahun 2020.....64

Tabel 4.7 Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2019..... 64

Tabel 4.8 Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2018.....65

Tabel 4.9 Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2017.....65

Tabel 4.12 Data Narasumber Alasan Ingin Menjadi Cosplayer..... 66

Gambar 4.1 cosplay sedang memerankan karakter lokal 79

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam hal ini seorang tokoh Kellner yang menjelaskan bahwa masyarakat masa kini menurutnya tidak lagi didominasi oleh produksi, namun lebih didominasi oleh "media, model sibenertik dan sistem pengemudian, komputer, pemrosesan informasi, industri hiburan, dan ilmu pengetahuan[2]. Dalam hal ini kita tidak dikendalikan oleh produksi namun kita dikendalikan oleh tekhnologi yang lebih canggih yaitu media.

Di era saat ini kita sudah tidak asing lagi dengan media televisi yang mana televisi sendiri adalah media yang bertujuan untuk menampilkan berbagai tayangan mulai dari berita aktual, tayangan hiburan dan masih banyak lagi. Jadi kalau kita jenuh dengan aktifitas sehari-hari yang padat maka kita tidak perlu jauh-jauh keluar untuk sekedar jalan-jalan atau liburan di tempat-tempat wisata. Kita hanya perlu duduk santai memegang remot TV dan mencari saluran atau chanel acara yang menghibur, seperti halnya anime atau film kartun yang memang pada dasarnya di buat untuk menghibur para penonton, mulai dari jalan critanya, karaktenya, dialognya bahkan wujud dari tokohnya pun dibuat semenarik mungkin.

Maka tak heran kebudayaan asing dengan mudahnya masuk melalui perantara media elektronik seperti TV maupun media internet yang kebanyakan

[2] Burhan Bugin,*Sosiologi Komunikasi*,(Jakarta:Kencana prenada media group,2006),100.

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

digemari oleh kaum remaja. Dengan mudahnya kebudayaan asing masuk maka lama-kelamaan budaya kita akan hilang yang mngakibatkan adanya difusi budaya, menurut penjelasan seorang tokoh yaitu W.A Havirland difusi adalah penyebaran kebiasaan dan adat istiadat dari kebudayaan kepada kebudayaan yang lainnya, yang mana proses difusi itu sendiri berlangsung menggunakan teknik meniru atau imitasi, karena meniru lebih mudah daripada menciptakan sendiri[3]

Seperti halnya yang terjadi saat ini yakni kebudayaan negara tetangga sesama asia tenggaara yang kebudayaannya masuk ke Indonesia yaitu negara Jepang yang notabenya adalah negara maju baik dari segi teknologi, maupun pendidikan dan kaya akan kebudayaan.

Nilai-nilai dan kebudaya dalam simbol-simbol menurut Ilmuan negara Amerika, Cliffrod Geertz, menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai "pola nilai dan bentuk simbol yang diwariskan secara historis, yang mana suatu acuan wawasan yang dinyatakan dalam bentuk lambang melalui masyarakat berkomunkasi, meneruskan dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang kehidupan dan sikap mereka atas kehidupan. Titik sentral tersebut yaitu terletak pada simbol, tentang bagaimana cara manusia berkomunikasi melalui simbol. Dalam satu sisi simbol tersebut terbentuk melalui dinamisasi interaksi sosial, yang mana merupakan realitas empiris, dan kemudian di wariskan secara historis bermuatan nilai-nilai dan di sisi lain simbol merupakan acuan wawasan, yang memberi

[3] Tedi sutardi, *Antropologi*, (Bandung:Pt.Setia Purnama, 2007) 14.

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

petunjuk bagaimana warga budaya tertentu menjalani hidup, media juga sekaligus sebagai pesan komunikasi dan representasi realitas sosial.[4]

Didalam hal ini kebudayaan yaitu sebuah proses, namun bukan suatu akhir, karena suatu proses tersebut yang akhirnya akan selalu tumbuh, lebih luas dan terus berkembang seiring berkembangnya zaman. Didalam bahasa Umar Kayam menjelaskan bahwa, kebudayaan sebagai "proses upaya masyarakat yang dialektisserta untuk menjawab setiap permasalahan yang ada di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari serta untuk menghadapai tantangan dikedepannya. Dengan ini kebudayaan yaitu suatu hal yang membuat gelisah, dan terus-menerus bergerak secara dinamis dan pendek". Sifat dialektis ini mengisyarakatkan adanya suatu "kontinum", suatu kesinambungan sejarah. Dapat disimpulkan bahwah produksi budaya televisi adalah bentuk dari sebuah simbol, yang mana televisi sendiri memproduksi dan menyiarkan realitas, dan realitas sosial dalam bentuk simbol-simbol. Didalam kehidupan sosial manusia juga hidup dalam lingkungan simbolis. Namun dalam televisi simbol adalah hal yang paling utama. Seorang tokoh yaitu Kuntowijoyo menjelaskan tentang pembagian lingkaran manusia menjadi tiga yakni: *Pertama* lingkungan material, merupakan lingkungan yang sengaja dibuat oleh manusia, seperti rumah, jembatan, sawah dan lain sebagainya. *Kedua* lingkungan sosial, yaitu organisasi, stratifikasi, sosialisasi, gaya hidup dan sebagainya. Dan ketiga, yaitu lingkungan simbolis maksudnya segala sesuatu

[4] Alo Liliweri,*Komunikasi Serba Ada Serba Makna*,(Jakarta:Prenadamedia Group,2011),1.

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 meliputi makna dan komunikasi contohnya seperti kata, bahasa, tingkah laku dan lain sebagainya.[5]

Televisi sendiri memang sengaja menghadirkan semua lingkungan manusia tersebut yakni dalam bentuk sebuah simbol, yang mana hal tersebut dapat merubah realitas empiris lingkungan manusia menjadi realitas simbolis. Adapun salah satu tokoh yaitu Caessirer menjelaskan dari bentuk-bentuk simbolis tersebut adalah mitos, religi bahasa, seni, sejarah dan ilmu pengetahuan. Menurutnya pandangannya hal tersebut adalah macam-macam benang yang dapat menyusun jaring-jaring simbolis. Surutnya realitas fisik yang menjadikan Caessirer tertarik untuk mengutip lebih lanjut yang menunjukkan semakin dalamnya manusia terlibat didalam dunia simbolis dan membuat semakin jauhnya antara jarak manusia denga realitas empiris ketika peradaban semakin maju. Setiap kemajuan yang ada didalam pikiran dan pengalaman manusia memperbaiki dan memperkuat jaringan-jaringan manusia yang tak dapat lagi berhadapan langsung dengan realitas itu sendiri ia tak dapat berttap muka dengannya. Realitas fisik sebagian melangkah surut sedangkan kegiatan simbolis manusia melangkah kedepan. Tidak lagi berurusan dengan benda-benda pada dirinya sendiri sendiri, manusia dalam artian tertentu terus tersusan berhadapan dengan dirinya sendiri ia menyelubungi diri rapat-rapat dengan bentuk-bentuk bahasa, citra-citra artistik, pelambangan-pelambangan tertentu, ilmu pengetahuan.[6]

Memang sejarah negara kita pada tahun 1945 Indonesia sudah dianggap sebagai negara yang merdeka dari negara penjajah dengan memproklamirkan

---

[5] Ibid *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, hal 1.
[6]Ibid ,*Komunikasi Serba Ada Serba Makna* hlm 1.

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

kemerdekaan namun itu hanya dari segi fisik saja. Akan tetapi negara kita sebenarnya masih dijajah dengan cara yang halus melalui teknologi seta kebudayaan yang menyebabkan perlahan-lahan dapat menghilangkan identitas kebudayaan sendiri dengan tergantikannya oleh kebudayaan baru yang menjadikannya sebagai budaya populer. Diera Revolusi Industri 4.0 penjajah utama kita adalah teknologi.

Dijelaskan oleh Ben Angger bahwa sebuah budaya yang akan memasuki dunia hiburan, maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer dikalangan masyarakat sebagai unsur utamanya. Budaya populer itu juga akan memperoleh kekuasaannya manakala media masa digunakan sebagai *by pass* penyebaran pengaruh di masyarakat. Seperti Kapten Medison Avenue yang menggunakan media untuk menjual produk melalui studio dan televisi[7]. Jika budaya populer tersebut sudah memasuki dunia hiburan melalui perantara media televisi, seperti anime ini yang mana jalan ceritanya dikemas secara menarik sehingga banyak dari kalangan masyarakat menyukai acara ini mulai dari anak-ana hingga orang dewasa maka anime ini sudah termasuk menempati unsur populer. Sehingga udaya populer (anime) itu akan memperoleh kekuasaannya manakala media masa digunakan sebagai *by pass* penyebaran pengaruh di masyarakat. Seperti ceita dalam anime Naruto yang ceitanya beribu-ribu episode dan season yang membuktikan bahwa sebagian besar masyarakat menyukai katakter ini karena memang jalan ceita tyang dibawakan memang menarik dan mengibur.

[7] Burhan Bugin,2006,*Sosiologi Komunikasi*,(Jakarta:Kencana prenada media group)100.

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

Jika kebudayaan baru masuk melalui media dan menjadikan kebudayaan tersebut menjadi budaya populer maka akan terjadi difusi budaya yang lama kelaman bisa saja mengakibatkan hilangnya jati diri dari kebudayaan tersebut, karena sudah tergantikan oleh kebudayaan yang baru. Menurut salah satu tikoh yaitu W.A Havirland difusi adalah penyebaran sebuah kebiasaan dan adat istiadat dari kebudayaan kepada kebudayaan yang lainnya, yang mana proses difusi itu sendiri berlangsung menggunakan teknik meniru atau imitasi, karena meniru lebih mudah daripada menciptakan sendiri. Disfusi yaitu proses menyebarnya unsur-unsur kebudayaan dari satu kelompok ke kelompok lainnya dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya. Karena masyarakat meniru kebudayaan tersebut dan mewujudkannya dalam realitas kehidupan dalam bermasyarakat.

Dampak dari hal ini tidak hanya berdampak pada kaum remaja yang dianggap milineal saat ini bahkan semua masyarakatpun dapat menggembangkan kegemaran mereka terhadap ikon-ikon budaya baru yang digemari. Sehingga tak heran jika anak muda era saat ini mempunyai sosok figur yang di gemari dari sosok yang ditampilkan oleh media yang maang sengaja dibuat untuk memenuhi keinginan para penonton entah dari karakter, jalan cerita, ataupun wujud/fisik yang bisa dikatakan sempurna dan dikemas secara apik oleh media. Sehingga mereka para penonton bisa menghayati apa yang ditayangkan oleh media dan tak sedikit mereka berlomba-lomba untuk menjadi sosok yang paling mirip dengan sosok yang digemari tersebut karena memang manusia sendiri tidak ada yang sempurna sehingga tokoh Anime ini diciptakan untuk memenuhi keinginan manusia akan kesempurnaan entah itu dari, sebagai wujud kecintaan mereka

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

terhadap virtual idol untuk memenuhi hasrat akan kesempuranan tersebut, dalam hal ini yang menjadikan juga turut mengikuti alur dalam cerita tersebut sehingga mereka pun juga bisa lebih menghayati dan tak sedikit dari mereka juga merasa bahwa dirinya mirip dengan karakter tersebut entah dari wajahnya, tingkah lakunya, sifatnya, ataupun kisah mereka.

Mereka menjadi cosplyer hanya pada saat-saat ada ivent tertentu saja seperti yang kebetulan ditemui oleh peneliti di lapangan yaitu JPC (Japan Pop Culture) namun komunitas Cosura sendiri juga memngikuti banya event-event kegiatan yang ada di luar lainnya.

JPC (Japan Pop Culture) yaitu suatu kegiatan yang diadakan setiap tahunnya oleh Himpunan mahasiswa sastra jepang di Unesa yaitu untuk memperkenalkan kebudayaan jepang di Indonesia yang mana kegiatannya terdiri dari Tarian Yosakoi, kuliner masakan jepang dan Cosplay juga tak luput dari kegiatan ini karena kegiatan ini pada dasarnya juga acara yang dinanti-nanti, terbukti dengan adanya ikon cosplayer memerankan tokoh anime yang menjadikannya maskot dalam acara tersebut.[8] Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Jepang masuk melalui akademisi juga dan dalam kegiatan tersebut terdapat sekelompok yang turut serta dalam kegiatan tersebut untuk berpartisipasi didalamnya yaitu cosura (Cosplayer Surabaya).

Cosura adalah komunitas yang memang sengaja dibentuk oleh individu yang sama-sama memiliki hoby dan kesukaan yang sama yang akhirnya menjadi sebauah kelompok sesama menyukai virtual idol dan ingin mewujudkan karakter

[8] Observasi Pra lapangan, 3 November 2019, *JPC (Japan Pop Culture Sastra Jepang* UNESA Surabaya).

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

mereka melalui tampilan-tampilan mereka yang mirip dengan tokoh yang mereka sukai dan membentuk sebuah organisai seperti ketua, wakil serta anggota. Dalam komunitas ini ada beberapa kegiatan maupun agenda yang sengaja dibuat untuk mewujudkan rasa kecintaan mereka. Dalam hal ini penulisan ini peneliti memfokuskan pada fenomena hipperealita individu terhadap tokoh dalam karakter dua dimensi/anime yang mana individu tersebut membuat suatu kelompok komunitas untuk mewadahi mereka pada hoby mereka sekaligus untuk mewujudkan rasa kecintaan mereka terhadap virtual idol dengan membentuk komunitas cosplayer tersebut .

B . Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media bagi cosplayer sehingga menjadikan fanatik terhadap tokoh anime yang di tampilkan?
2. Bagaimana prilaku hipperealitas cosplayer untuk mewujudkan virtual idol dalam komunitas Cosura Surabaya menurut Jean Baudrillard ?

C . Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian diatas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dominasi media di era modern saat ini.
2. Untuk mengetahui alasan seseorang menyukai dan ingin mewujudkan karakter anime sehingga tampil menjadi cosplayer
3. Untuk mengetahui apa saja dampak dan pengaruh dari kefanatikan seseorang terhadap kehidupan cosplayer itu sendiri .

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

D . Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menyebabkan individu mempunyai prilaku yang fanatik terhadap virtul idol dalam karakter dua dimensi/Anime dan menjadikan mereka membentuk suatu komunitas tertentu yang lebih besar untuk mewadahi kegemaran mereka terhadap tokoh anime yang ditampilkan untuk mewujudkan rasa kecintaan mereka terhadap virtual idol yang mereka sukai dengan menjadi Cosplayer.

1. Manfaat teoritis

   Dalam hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan mengenai masuknya kebudayaan Jepang ke Indonesia yang mengakibatkan adanya difusi budaya. Sehingga memungkinkan terjadinya lunturnya kebudayaan sendiri dengan masuknya kebudayaan baru yang lebih digemari.

2. Memberikan data-data konkret kepada masyarakat tentang produk kebudayaan yang dibawa oleh Jepang yakni Cosplay yang berdampak pada pola prilaku individu yang menjadikan mereka hipperealitas terhadap virtual idol yang ditampilkan dalam anime, sehingga mereka mewujudkan tokoh yang disukainya pada dirinya yaitu dengan menjadi Cosplayer serta membentuk suatu komunitas tertentu untuk mewadahi kegemaran mereka terhadap tokoh tersebut serta untuk memperkenalkan identitas mereka dalam masyarakat.

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

E . Definisi Konseptual

Definisi konseptual yaitu batasan terhadap masalah-masalah yang dibahas oleh peneliti tentang variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehinga memudahkan dalam peneliti untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat saat dilapangan. Serta untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan dalam banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti antara lain yaitu:

1. Dominasi Media

   Kellner menjelaskan bahwa masyarakat masa kini menurutnya tak lagi didominasi oleh produksi, akan tetapi lebih didominasi oleh "media, model sibenertik dan sistem pengemudian, komputer, pemrosesan informasi, industri hiburan, dan ilmu pengetahuan. [9]

2. Hipperalitas

   Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern ini sebagai hipperalitas dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sukar mengenali yang tulen (asli) dan barang tiruan (palsu) dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sukar atau sulit membedakan antara yang asli atau palsu/tiruan.

3. Anime

[9] Ibid, Teori Sosiologi Modern, 598.

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

Kata *anime* sendiri ialah bahasa Jepang merupakan singkatan dari "*Animation*" dalam bahasa Inggris yang merujuk pada semua animasi atau kartun.[10]

Anime sendiri yaitu film Animasi yang di produksi oleh Jepang yang proses pembuatannya dari karakter dua dimensi imajinasi yang di wujudkan dalam gambar lalu ditampilkan dalam media televisi ataupun video game. Seiring berkembangnya teknologi juga mempengaruhi produksi dalam proses pembuatan anime dari editing, maupun penayangannya yang mana dalam proses produksinya juga lebih canggih dan jalan ceritanya pun juga dibuat semakin menarik mungkin, seperti salah satunya yaitu karakter Anime Naruto yang memiliki ribuan episode dan season, Kapten Shubasa, One Piace dan masih banyak lagi.

4. Cosplayer

Pengertian Cosplayer sendiri yaitu seseorang yang sedang menirukan karakter tokoh dalam dua dimensi dalam Anime ataupun karater dari game dan komik, baik dari segi penampilan, tata rias, aksesoris, cara berbicara dan mimik wajah sehingga orang tersebut dianggap mirip dengan tokoh tersebut.

5. Komunitas Cosura

Komunitas Cosura ialah sebuah komunitas yang dibentuk pada tahun 2007 oleh beberapa orang di wilayah Surabaya yang memang

[10] https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anime diakses pada Sabtu 7/12/2019 Pukul 00.27 WIB.

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

suka kepada beberapa tokoh dalam anime dan mereka ingin menjadi cosplayer untuk menyalurkan kecintaan mereka terhadap tokoh dalam anime tersebut ataupun sebagai sebuah wadah mereka untuk mengkreasikan kreatifitas mereka pada desain-desain baju cosplayer, ataupun hanya saling bertukar informasi mengenai tokoh apa yang menarik untuk diperagakan dalam cosplay. Dalam komunitas ini terdapat struktur dalam kepengurusan yang meliputi ketua, wakil, dan anggota saja, serta ada kegiatan rutinan untuk setiap minggunya yang bertempat di Taman Bungkul.

F . Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Dalam BAB ini berisi tentang latar belakang masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, serta ada rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, dan sistematika pembahsan di dalamnya.

BAB II Teori Hipperealitas Jean Baudrillard

Dalam BAB ini berisi tentang penelitian terdahulu yang berisi tentang hasil penelitian terdahulu yang sumbernya dari jurnal penelitian, skripsi. Serta ada kajian teori dan kerangka teori yang didalamnya menjelaskan tentang teori yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis masalah penelitian.

BAB III Metode Penelitian

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

Dalam BAB ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan peneliti di lapangan. Yang didalamnya terdapat jenis penelitian, lokasi tempat dan waktu penelitian, tahap-tahap penelitian, tekhnik pengumpulan data, tekhnik analisis data, tekhnik pemeriksaan keabsahan data.

BAB IV cosplayer sebagai virtual idol anime

Dalam BAB ini menjalaskan tentang hasil temuan peneliti dari penelitian yang didapatkan dilapangan berdasarkan observasi yang dilakukan, yaitu dengan mengumpulkan data-data dari narasumber dan mengamati serta menyimpulkan penjelasan dan hasil dari wawancara yang telah dilakukan lalu dijelaskan dengan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN

Dalam BAB ini menjelaskan semua rumusan masalah yang ada di bab pertama dan dijelaskan dari hasil yang lebih detail dan lebih dipersingkat berdasarkan garis besarnya saja.

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

BAB II

TEORI HIPPEREALITAS JEAN BAUDRILLARD

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah melakukan tinjauan terlebih dahulu pustaka sebelum menentukan judul penelitian ini. Tinjauan pust aka ini dilakukan berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, yang terdapat kesamaan dari judul, teori maupun dari pembahasan dari beberapa jurnal, skripsi dan sumber buku pendukung lainnya yang didapat oleh peneliti. Diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi karya Anggi Virgianti jurusan Jepang, fakultas Pengetahuan Budaya, universitas Indonesia Depok tahun 2011, yang berjudul Simularca dalam Globalisasi Sebagai Katalisator Lahirnya Otaku. Fokus penelitian dalam skripsi ini membahas tentang globalisasi dengan simularca di dalamnya yang membawa dampak sehingga merosotnya intensitas interaksi sosial di tengah masyarakat Jepang. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif degan desain deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui sumber-sumber sekunder seperti:buku, data statistik, jurnal ilmiah dan berbagai publikasi elektronik. Berdasarkan teori simularca Baudrillard, terbukti dalam hasi penelitian ini bahwa realitas dimana interaksi sosial telah berkurang adalah benar mendorong terwujudnya *simularca* untuk aktif membentuk *hyperreality* berupa interaksi intim

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

dengan para karakter dua dimensi (*kyarakutaa*) yang pada akhirnya melahirkan individu-individu yang disebut *otaku*.

Perbedaan dari penelitian di atas karena peneliti lebih fokus terhadap fenomena simularca pada cosplayer menjadi virtual idol dalam anime studi kasus komunitas cosura surabaya, yang mana media sebagai alat untuk mendominasi di era saat ini, yang menjadikan ruang untuk mewadahi aktivitas mereka sehingga memudahkan anak muda di era saat ini untuk menggembangkan kegemaran mereka terhadap ikon-ikon budaya maupun budaya baru yang digemari, sehingga mendorong terwujudnya simularca dan membentuk hyperrealty pada individu berupa cosplayer untuk mewujudkan karakter virtual idol dalam karakter dua dimensi (anime) sehingga membentuk suatu komunitas yaitu Cosura Surabaya untuk menaungi mereka akan kecintaan mereka terhadap karakter tersebut.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama menggunakan teori hipperealita milik Jean Baudrillard, serta sama membahas tentang berhubungan dengan terwujudnya *simularca* sehingga aktif membentuk *hyperreality* berupa interaksi intim dengan para karakter dua dimensi (*kyarakutaa*) yang pada akhirnya melahirkan individu-individu Otaku juga Cosplayer.

2. Jurnal Japanology, Vol. 6, No.1, September 20017-Februari 2018:16-27. Karya Ghulam Bintang Syahrial, jurusan sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga Surabaya tahun 2018, yang berjudul Fenomena Hipperealitas pada Cosplayer Love Live studi kasus tim

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

Allerish. Fokus penelitian dalam jurnal ini adalah penulis menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hipperealitas yang terjadi pada personil tim Allerish. Dengan menggunakan teori Hipperalitas yang mana penulis ingin mencari tahu bagaimana pengalaman para responden selama mereka harus menirukan karakter yang tidak nyata saat menjadi cosplayer.

Perbedaan fokus penelitian diatas teletak pada sudy kasus yang dilakukan oleh peneliti dilapangan yaitu pada komunitas Cosura Surabaya, serta hasil temuan dan data dilapangan yang berbeda.

Persamaan dalam penelitian yang dibahas oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan teori hipperealita milik Jean Baudrillard, yang mana dalam penelitian tersebut menemukan fenomena hipperealita pada individu yang menyukai karakter dalam dua dimensi (anime) dan mewujudkan rasa kecintaan mereka terhadap tokoh tersebut melalui dirinya yang berperan seperi tokoh yang disukainya dan mewujudkan karakter tersebut yang disebut cosplayer, yang lama kelamaan individu tersebut menemukan individu lain yang sama-sama menyukai hal tersebut dan membentuk suatu komunitas tertentu yang didalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang berhubungan degan cosplayer.

3. Skripsi karya Iftitakhul Laili Maghfiroh, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2017, yang Berjudul Gaya Hidup Komunitas Cosplay Jepang Di Surabaya (studi kasus Cosura). Fokus penelitian ini tentang bagaimana

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

gaya hidup di era modernisasi saat ini yang menjadikan sebuah permasalahan tersendiri yaitu Cosplay, yang mana dalam hal ini peneliti fokus pada gaya hidup cosplayer yang telah mensimulasi karakter dalam anime tersebut dan merealisasikan kepada dirinya melalui tindakan meniru dari costume, acesoris, make up dan masih banyak lagi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneleliti, dalam hal ini peneliti dengan peneliti sebelumnya sama-sama membahas tentang cosplayer yang di kaji dalam teori hipperealitas milik Jean Baudrillard, dan sama-sama menggunakan studi kasus pada komunitas cosura surabaya. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif yang mana dalam proses mendapatkan sumber informasi menggunakan wawancara, dokumentasi serta observasi dilapangan. Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk menambahi data dari penelitian sebelumnya.

Perbedaan dalam penelitain yang dilakukan oleh peneliti yaitu disini peneliti tidak menjelaska gaya hidup seorang cosplayer saat menjadi cosplayer dan dalam kegiatan sehari-hari mereka seperti yang dijelaskan oleh peneliti sebelumnya. Namun lebih fokus pada media yang mempengaruhi seseorang untuk menyukai acara anime yang ditampilkan hingga mereka ingin meniru dan menampilkan karakter dalam anime tersebut dan membentuk sebuah komunitas yang mewadahi kegemaran atau hoby mereka, disini peneliti tidak membahas terlalu luas hanya fokus pada hal tersebut saja yaitu ketika cosplayer tampil menjadi cosplayer saat

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 event jejepangan, dalam hal ini tanpa ada ungsur kesengajaan peneliti tidak ingin mencontoh penelitian sebelumnya, jadi disini peneliti menambah data sebelumnya, serta dari hasil penelitian sebelumnya pasti ada perbedaan dari hasil penelitian yang didapat dilapangan serta cara penggolahan data dan sudut pandang peneliti dalam pembahasan ini.

4. Sekripsi karya Eko Setiawan, jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun s2010, yang berjudul Hipperalitas dalam Tayangan Reality Show (Analisis Wacana Kritis Hipperealitas dalam Relasi Tidak Setara Perempuan Terhadap Laki-laki di Tayangan Reality Show "Termehek-mehek" Bulan Juli-Agustus 2009). Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian ini sebagai salah satu kajian komunikasi massa cenderung masuk kedalam kelompok kritis. Karena penelitian ini tidak hanya menekankan pada teks pesan yang disampaikan di acara Termehek-mehek, akan tetapi juga melihat pada struktur sosial dan ideologi yang membentuk teks tersebut. dengan demikian peneliti ini mencoba untuk menyesuaikan kajian komunikasi massa menjadi lebih dekat dengan kajian budaya demi menyesuaikan dengan perubahan teknologi komunikasi khususnya televisi. Analisis yang digunakan yaitu analisis multilevel yang dikenal engan analisis wacana kritis yang menganalisis wacana pada level naskah beserta konteks dan historisnya.

Perbedaan dari penelitian di atas karena peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif serta lebih fokus terhadap fenomena simularca

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 cosplayer menjadi virtual idol dalam anime studi kasus komunitas cosura surabaya, yang mana media sebagai alat untuk mendominasi di era saat ini, menjadikan ruang untuk mewadahi aktivitas mereka sehingga memudahkan anak muda di era saat ini untuk menggembangkan kegemaran mereka terhadap ikon-ikon budaya maupun budaya baru yang digemari, sehingga mendorong terwujudnya simularca dan membentuk hyperrealty pada individu berupa cosplayer untuk mewujudkan karakter virtual idol dalam karakter dua dimensi (anime) sehingga membentuk suatu komunitas yaitu Cosura Surabaya untuk menaungi mereka akan kecintaan mereka terhadap karakter tersebut.

Persamaan dalam pembahsan dalam penelitian yang ditulis oleh peneliti dengan skripsi diatas ialah yaitu sama-sama menggunakan teori hipperealita milik Jean Baudrillard, serta sama membahas tentang berhubungan dengan terwujudnya *simularca* sehingga aktif membentuk *hyperreality.*

5. Skripsi karya Vani Changestu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta tahun 2017. Berjudul Hipperealitas pada komunitas Hura-hura tim Valor Pokemon Go di daerah istimewa Yogyakarta (studi kasus pada komunitas Hura-hura tim Valor Yogyakarta periode 2016-2017 Juni 2017). Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah untuk mengehetahui bgaimana hipperealitas yang terjadi pada komunitas Hura-hura tim Valor Pokemon Go di daerah istimewa Yogyakarta yang mana ditemukan dilapanga bahwa industri hiburan audiovisual mengubah realitas masyarakat 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

menggantinya dengan realitas palsu yang terlhat lebih nyata dibandingakan realitas sebelumnya, terbentuknya suatu komunitas semakin memperkuat hipperealitas yang dibentuk oleh industri hiburan audiovisual game online Pokemon Go, sehingga hipperealitas dan komunitas saling terhubung. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis study kasus, sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yaitu dengan wawancara, mendalam dan dokumen literatur, untuk analisis datanya dengan reduksi data paparan data dan verifikasi data sebagai langkah untuk menarik sebuah kesimpulan.

Perbedaan dari penelitian di atas karena peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif serta lebih fokus terhadap fenomena simularca pada cosplayer menjadi virtual idol dalam anime studi kasus komunitas cosura surabaya, yang mana media sebagai alat untuk mendominasi di era saat ini, menjadikan ruang untuk mewadahi aktivitas mereka sehingga memudahkan anak muda di era saat ini untuk menggembangkan kegemaran mereka terhadap ikon-ikon budaya maupun budaya baru yang digemari, sehingga mendorong terwujudnya simularca dan membentuk hyperrealty pada individu berupa cosplayer untuk mewujudkan karakter virtual idol dalam karakter dua dimensi (anime) sehingga membentuk suatu komunitas yaitu Cosura Surabaya untuk menaungi mereka akan kecintaan mereka terhadap karakter tersebut.

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

Persamaan yaitu sama-sama menggunakan teori hipperealita milik Jean Baudrillard, serta sama membahas tentang berhubungan dengan terwujudnya *simularca* sehingga aktif membentuk *hyperreality.* Serta sama-sama membahasa tentang hiperealitas suatu komunitas yang memiliki kecenderungan terhadap sesuatu yang mengakibatkan hipperealitas sehingga mereka membentuk suatu kelompok komunitas untuk mewadahi hoby atau kesuakaan mereka terhadap sesuatu tersebut.

6. Skripsi karya Chistifora Rosaline Ray Makin, program studi sasatra Indonesia, Fakultas sasatra, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, yang berjudul "*Bentuk-Bentuk Simularkrum Dan Hipperealitas Dalam Novel Ritual Gunung Kemukus Karya F Rahardi Perspekstif Jean Baudrillard"* . 2018. Pembahasan yang dibahas oleh peneliti tersebut menganai analisis struktur yang meliputi dalam tokoh serta penokohan di dalam novel Ritual Gunung Kemukus karya F Rahardi yang bertujuan untuk meneliti atau menganalisis dan mendeskripsikan kedalam bentuk-bentuk simulakrum dan hipperalitas dalam novel tersebut.

   Persamaan pembahasan yang di bahas didalamnya oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan teori hipperealitas miliki Jean Baudrillard tentan simularca masyarakat yang meniru tokoh fiktif yang jelas-jelas tidak nyata.

   Perbedaan pembahasan dari penelitian ini dengan peneliti sendiri yaitu dari subjek penelitiannya, jika peneliti sebelumnya melakukan penelitian berdasarakan cerita dalam novel untuk bahan dari kajian pembahasannya, disini peneliti menjadikan komunitas Cosura sebagai objek penelitiannya, jadi

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

tida berdasarkan studi pustaka dan peneliti sebelumnya menggunakan metode analisis formal dan metode analisis isi, sedang peneliti sendiri menggnakan metode penelitian kualitatif.

B. Kajian Pustaka

1. Dominasi media

Dalam hal ini media juga turut berperan dalam proses simularca oleh para cosplayer tersebut, mengapa demikian karena media sendiri sebagai alat atau media terlahirnya sebuah tayangan anime tersebut, melalui audio visualnya dan animasinya yang menarik, seiring berkembangya zaman proses edittingnya pun semakin modern dan menarik. Belum lagi bumbu-bumbu dari fisik dari karakter yang ada, jalan cerita yang menarik, dialog dan cirikhas yang unik serta masih banyak lagi hal yang menarik sehingga kita kian hari tida hanya tertarik namun juga dibuat penasaran dengan cerita-cerita yang selanjutnya.

Disini media berlomba-lomba membuat sesuatu yang menarik dan digemari tentunya oleh khalayak banyak maka tak heran jika banyak acar anime yang tampil di berbabagai saluran televisi, internet, game, dan masih banya lagi.

> Kellner menjelaskan bahwa masyarakat masa kini menurutnya tak lagi didominasi oleh produksi, akan tetapi lebih didominasi oleh "media, model sibenertik dan sistem pengemudian, komputer, pemrosesan informasi, industri hiburan, dan ilmu pengetahuan.

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.Fenomena Simularca Cosplayer Menjadi Virtual Idol Dalam (Anime)

Berdasarkan penemuan dilapangan oleh peneliti pada komunitas Cosura Surabaya sebagai objek simularca, karena mereka telah meleburkan jarak antara dunia nyata dan dunia fiksi dalam karakter dua dimensi (anime) yang mana mereka menampilkan tokoh dalam anime dengan mewujudkan tokoh tersebut dalam dirinya baik dari segi penampilan, gaya berbicara, atau sifat yang sama persis dengan tokoh yang sedang diperankan, namun sebenarnya sifat dan penampilan dari pemeran tersebut sebenarnya bisa saja jauh berbeda. Meski demikian mereka tetap berusaha untuk menirukan tokoh tersebut dengan baik agar sama persis dengan tokoh yang diperakan. Dalam hal ini para cosplayer seakan-akan terjebak di dalam tokoh yang mereka perankan saat itu, jadi ketika mereka menyesuaikan sifat dan penampilan mereka sebenarnya sebuah bentuk negosiasi realita ke imajinasi untuk menyatukan jarak dirinya dengan tokoh fantasi tersebut atau imajinasi mereka.

Dalam penyesuaian karakter tersebut merupakan bentuk dari peleburan antara dunia nyata yaitu si pemeran cosplayer (orang yang memerankan) tersebut dengan dunia fantasi yaitu tokoh virtual idol tersebut yang sedang diperankan. Ketika fisik dan karakter dari tokoh dari dunia imajinasi tersebut berhasil dileburkan menjadi satu serta ditirukan sesuai dengan tokoh yang diperankan oleh cosplayer, maka bisa dikatakan bahwa para cosplayer sebagai model wujud dari tokoh yang diperankan, berdasarkan data yang didapatkan dipalangan oleh narasumber sebenarnya mereka ingin menjadi 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

karena menyukai karakter didalamnya sehingga memotivasi mereka untuk menjadi seperti karakter tersebut karena karakter yang ada dalam dunia virtual tersebut dirasa cantik-cantik, imut dan menggemaskan untuk ditiru.

Menurut Baudrillard simulasi sendiri merupakan suatu pengubahan fenomena lebih spektakuler dari pada aslinya, sebab pada era modern saat ini penandaan terhadap individu dan masyarakat ditandai dengan logika pertukaran yang sifatnya simbolik. Pada era modern saat ini penadaan atas segala sesuatu oleh individu dan masyarakat terhadap suatu situasi dan kondisi ditandai dengan logika produksi, sedangkan di era postmodern pemaknaan ditandai dengan logika simulasi.[11]

Disini mereka kehilangan kesadaran bahwa mereka itu sedang pada tahap *simularca* yang mana mereka mensimulasikan apa yang menjadi panutan mereka, padahal kalau dilihat mereka yaitu karaktre dalam anime atau dua dimensi tersebut tidak benar-benar nyata ada didunia yang sesungguhnya, namun hanya imajinasi dari pengarang saja yang dibuat sedemikian agar acara yang ditampilkan dalam media televisi dapat menghibura para pemirsanya itu saja.

Dalam hal ini mereka menampilkan peran tokoh dalam dua dimensi sehingga mereka seakan-akan adalah tokoh tersebut, karena cosplayer mewujudkan karakter, ataupun penampilan dari virtual idol tersebut ke dalam

---

[11] Abu tazid,*tokoh konsep dan kata kunci teori postmodern,(*Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),172.

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

dirinya seihingga bisa dikatan mirip dengan tokoh aslinya. Namun mereka menjadi cosplayer hanya dalam event-event tertentu seperti yang peneliti temukan dilapangan yaitu pada komunitas Cosura Surabaya yang turut ikut serta dalam acara Japan Pop Culture mereka sangat antusias dalam acara tersebut karena dalam acara tersebut para Wibu atau sebutan dari pecinta Anime ataupun para Cosplayer dapat bertemu dan saling berbagi informasi tentang virtual idol yang mereka sukai sehingga mereka mempunyai wadah untuk menyalurkan kecintaan mereka pada virtual idol dalam karakter dua dimensi (anime).

C .Kerangka Teori

Berdasarkan fenomena yang diangkat dalam penelitian ini yaitu tentang fenomena hipperealita pada cosplayer menjadi virtual idol dalam Anime atau karakter dalam dua dimensi yang mana Cosplayer sendiri adalah penyesuaian karakter yang diperankan merupakan bentuk dari peleburan antara dunia nyata yaitu si pemeran cosplayer (orang yang memerankan) tersebut dengan dunia fantasi yaitu tokoh virtual idol tersebut yang sedang diperankan mereka menyebutkan dalam proses ini yaitu *in character*, sehingga ia menampilkan tokoh tersebut dalam wujud dirinya dan individu tersebut membentuk sebuah kelompok komunitas Cosplayer untuk menjadi wadah mereka pada kecintaan tokoh tersebut sehingga pengetahuan mereka tentang dunia cosplay semakin luas dan mereka juga bisa lebih engembangkan kreatifitas mereka dalam kegiatan untuk membuat costume yang akan digunakan saat event-event 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

Adapun teori yag relevan untuk menjelaskan fenomena diatas adalah teori hipperalitas Jean Baudrillard yang mana ia menjelaskan bahwa kehidupan post modern ditandai oleh simulasi "*kita hidup diabad simulasi*" .

Jean Baudrillard lahir di Reims, yaitu di negara Perancis, pada tahun 1929. Hidup dari keluarga sederhana yaitunkelas menengah kebawah, yakni ayah dan ibunya bekerja sebagai petani dan pegawai birokrasi daerah. Baudrilard merupakan orang yang paling beruntung, karena dari kondisi keluarganya ia dapat melanjutkan pendidikannya di tingkat SMA, bahkan dapat menamatkan pendidikannya sampai kejenjang Universitas La Sarbone di Prancis dengan konsentrasinya bahasa Prancis.

Sebagai seorang guru pada profesi pertamanya ia mengajar bahasa Jerman, dengan bantuan Henri Levebre dan Roland Barthes Baudrilard behasil mengembangkan pengetahuannya dari yang awalnya bahasa menjadi ke bidang sosiologi. Dibidang sosiologi ini perkembangan dari intelektualnya semakin matang dan berkembang pesat dan ia menulis beragai karya.

Pada tahun 1996 ia meluncurkan sebuah karya pertamanya yang berjudul *The System Of Objects*. Setelah itu dialnjutkan sebuah karya yang berjudul *The Costumer Society* pada tahun 1998. Sedangkan karya yang paling menjadi titik balik Budrillard sebagai seorang tokoh yang harus diperhitungkan dalam sosiologi mengenai publikasi karyanya yang berjudul *Symbolic Exchange And Death* pada tahun 1994.[12]

---

[12] Abu tazid, *Tokoh, Konsep Data Dan Kunci Teori Post Modern,*(Yogyakarta:CV Budi Utama,2017) ,170.

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

Bila jameson tergolog post-modern lebih moderat, Baudrillard adalah salah satu toloh aliran yang paling radikan diantara tokoh-tokoh sosiologi yang lainnya. Tidak seperti Jameson, Baudrillard adalah salah satu tokoh soliologi, namun karyanya sudah lama meninggalkan batasan-batasan disiplin sosiologi. Karyanya tidak lagi dapat digolongkan kedalam satu sisi disiplin-disiplin tertentu dan ia pun juga menolak seluruh gagasan yang membatasi disiplin ilmu. Dengan mengikuti Kellner kita sajikan sedikit tentang bahasan singkat pada karya Baudrillard yang berputar dan berubah-ubah itu. Karya-karya awalnya tersbut yang mengkriyik Marxian terhadap masyarakat konsumen. Akan tetapi karyanya ini sangat dipengaruhi oleh ilmuan bahasan dan *semiotic* sehingga menurut Kellner, karya awalnya ini tepat dipandang sebagai suplemen semiologis terhadap teori politik-ekonomi Marx. Tetapi, itu tidak lama sebelum Baudrillard mulai mengkritik pendekatan Marxian (maupun strukturalisme) dan akhirnya meninggalkannya.

Dalam the mirror of production, Baudrillard memandang perspektif Marxian sebagai cerminan ekonomi politik konservatif. Dengan lain, Marx (dan Marxis) berkongsi memandang kehidupan kehidupan dunia sama dengan pandangan pendukung konservatif dari kapitalisme. Menurut Baudrillard, Marx memasuki pemikiran konservatifnseperti “nilai dan kerja “ yang dibutuhkan adalah sebuah orientasi baru yang lebih radikal lagi. Sebagai alternatif, Baudrillard mengubungkan gagasan pertkaran simbolik dan menyangkal radikal dengan pertukaran ekonomi .[13]

[13]Ibid *Teori Post Moden* 598.

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

Pertukaran simbolik yang meliputi suatu lingkaran yang tida dapat terputus-putus oleh tindakan sepeti halnya" mengambil dan mengembalikan, memberi dan menerima" . yang mana inilah yang menjadikan sebuah gagasan sehingga tak jatuh kedalam perangkap yangbtelah menjerat Marx pertukaran simbolik tersebut jelas berda jauh diluar dan jelas bertentangan dengan logika kapitalisme. Gagasan pertukaran simbolik secara tersirat mengandung politik yang mempunyai tujuan menciptakan masyarakat yang ditandai oleh pertukaran simbolik seperti hal tersebut.

Bahkan Baudrillard mengalihkan perhatiannya pada upaya untuk mengalnalis masyarakat pada era saat ini yang menurutnya tida lagi didominasi oleh produksi, akan tetapi pada era saat ini malah didominasi oleh media, model siberentika serta sistem pengemudian, hiburan dan komputer. Yang keluar dari tanda-tanda sistem tersebut benar-benar menyebabka tanda-tanda. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa kita sudah beralih dari yang awalnya masyarakat yang didominasi oleh model produksi kemasyarakat yang dikenadlikan oleh model produksi itu sendiri. Tujuan tersebut telah bergeser yang awalnya dari eksploitasi dan keuntungan yang beralih ke tujuan yang telah ditentukan oleh tanda serta sistem yang telah mengendalikannya.

Tahapan selanjutnya yaitu meskipun pada saat ada tanda diartikan sebagai sesuatu yang nyata, namun kini tanda tersebut telah menjadi penunjuk dirinya sendir. Sehingga kita tida dapat lagi mengatakan apa yang sesungguhnya nyata itu, karena perbedaaan antara tanda dan realtas telah *kabur*. Lebih umunya, pada kehidupan post-modern saat ini adalah kehidupan yang ditandai oleh ledakan 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

dalam seperti yang dapat dibedakan dari ledakan tersebut disebabkan oleh luar seperti (ledakan sistem produksi, teknologi, komiditas) yang menjadikan sebuah tanda masyarakat modern. Dengan demikian tersebut kehidupan dari masyarakat modern mengalami proses difensiasi, yang mana kehidupan post-modern dapat dipandang sebagai mengamai proses *difenernsiasi*.

Menurut salah satu tokoh yaitu Jacques Ellul yang menjelaskan, jika kita ingin menggambarkan zaman pada saat ini, maka gambaran yang terbaik untuk menjelaskan yaitu mengenai suatu realitas masyarakat adalah dengan sistem teknologi terbaik atau masyarakat teknologi. Sedangkan menurut Goulet untuk mencapai masyarakat teknologi, maka suatu masyarakat harus memiliki sistem teknologi yang baik. Maksudnya masyarakat harus bisa memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik. Dengan demikian, maka fungsi teknologi adalah kunci utama dalam perubahan di masyarakat.

Dengan demikian,dapat disimpulkan menurut dua tokoh Ellul dan Goulet, teknologi secara fugsional telah menguasai masyarakat bahkan pada fungsi yang substansial, seperti mengatur beberapa sistem norma di masyarakat, umpamanya sistem lalu lintas di jalan raya, sistem komunikasi, seni pertunjukan dan sebagainya. Dalam dunia media komunikasi, sistem teknologi juga telah menguasai jalan fikiran masyarakat, seperti yang diistilahkan dengan *theater of mind*. Bahwa siaran-siaran media informasi secara tidak langsung sengaja telah meninggalkan kesan pada siaran di dalam pikiran pemirsanya. Sehingga suaru saaat, media informasi itu dimatikan atau tidak tayang, maka kesan yang telah ditampilkan oleh media itu membekas dan selalu hidup dalam pikiran pemirsa 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

membentuk panggung-panggung realitas di dalam pikiran mereka. Jadi seperti apa yang digambarkan dalam berbagai cara kerja media yang dapat dilihat setiap waktu, adalah gambaran realitas dalam dunia yang diciptakan oleh teknologi. Sehingga gambaran terhadap sebuah dunia yang lebih indah dan lebih bermakna, hanya ada dalam teknologi media informasi. Realitas itu dibangun oleh perancang *agenda setting* media berdasarkan kemampuan teknologi media elektronika serta dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, dan pandangan tentang alam sekitarnya.[14]

Water Lippmann menjelasakan bahwa dunia objektif yang dihadapi manusia itu "tak terjangkau, tak terlihat, dantak terbayangkan." Kerena manusia menciptakan sendiri dunia di pikirannya dalam upaya sedikit memahami dunia objektif tersebut, keran itu pula perilaku manusia tidak didasarkan pada kenyataan yang sesumguhnya, melainkan kenyataan ciptaannya sendiri. Media massa juga bisa dianggap menciptakan lingkungan semu tersendiri di antara manusia dan "nyata" objektif. Anggapan ini mengandung implikasi pentingterhadap pandangan tentang peran media di masyarakat. Media telah mempercepat, memperkuat dan melekatkan peran tradisionalkomunkasi sehingga bisa diartikan media menebalkan dunia semua sehingga menambah jarak antara manusia modern dengan dunia nyata. [15]

Kemampuan teknologi media elektronika memungkinkan perancang *agenda setting* media dapat menciptakan realitas dengan menggunakan satu model produksi yang oleh Jean Baudrillard disebutnya dengan simulasi, yaitu

---

[14] M.Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi, Komunikasi, di Masyarakat Edisi Pertama*,(Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006) ,177.
[15] William dkk,*Media Massa & Masyarakat Modern Edisi Kedua*,(Jakarta:Prenada Media, 2004), 29.

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

penciptaan model-model nyata yang tanpa asal usul atau realitas awal. Hal ini olehnya disebut (*hiper-realitas*). Melalui model simulasi, mausia di jebak dalam satu ruang, yang disadarinya sebagai sesuatu yang nyata , meskipun sesunguhnya semu, maya, atau khayalan belaka. Ruang realitas semu itu merupakan suatu ruang antitesis dari representasi, atau seperti apa yang dikatakan oleh Derrida, atitesis itu dapat disebut dengan dekontruksi terhadap representasi realitas itu sendiri.

Proses simulasi mengarah kepada penciptaan simularca atau "reproduksi objek atau peristiwa" dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sukar atau sulit membedakan antara yang asli atau palsu/tiruan. Baudrillard melukiskan kehidupan post modern ini sebagai hipperealitas sebagai contoh, media berhenti menjadi cerminan realitas, akan tetapi justru menjadi cerminan realitas, realitas tu sendiri, atau bahkan lebih nyata dari realitas itu. Akibatnya adalah bahwa yang nyata (*real*) disubordinasikan dan akhirnya dilarutkan sama sekali dan kini menjadi sangat mustahil untuk membedakan yang nyata dari yang sekedar tontonan.[16]

Istilah Hipperealitas pertama kali digunakan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya *In The Shadown of the Silent Mojorities*, untuk menjelaskan perekayasaan (dalam pengertian distorsis) makna di dalam media. Yasraf Amir Pilliang, dalam bukunya *Transpolitika* menjelaskan hipperealitas sebagai penciptaan realitas yang tidak lagi mengacu pada realitas di dunia nyata refrensinya, sehingga ia menjadi semacam realitas kedua (*second heand reality*)

[16] George Ritzer, *Teori Sosiologi Modern Edisi Ketujuh*, (Jakarta:Kencana,2014),597.

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 refrensinya adalah dirinya nya sendiri. Hipperealitas menurut Pilliang, tampil menjadi realitas sesungguhnya, padahal ia adalah realitas artifisial, yaitu realitas yang diciptakan lewata teknologi simulasi, sehingga pada tingkat tertentu, ia tapak (dipercaya) sebagai sesuatu yang lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya.

Didukung dengan penjelasan dari seorang tokoh yaitu Yasraf Amir Piliang tentang pembacaan denotasi sebuah foto dalam sebuah konteks kerangka semiotika Roland Barhes. Bahwa denotasi adalah tingkat untuk penandaan yang menjelaskan hubungan antara penandaan tersebut dan petanda atau antara petanda dan rujukannya pada realitas , yang menghasilkan mana yang eksplisit, langsung serta pasti.[17]

Dengan demikian hipperealitas menciptakan sebuah kondisi, yang didalamnya citra dianggap sebagai "realitas", kesemuan dianggap kenyataan, kepalsuan dianggap kebenaran, isu lebih dipercaya dibandingkan informasi dan rumor dianggap lebih ketimbang kebenaran. Didalam keadaan hippealitas ini, kita tidak lagi sadar bahawa apa yang kita lihat sebagai suatu kenyataan tersebut sebetulnya adalah konstruksi atau rekayasa realitas yang disengaja untuk diciptakan utuk mengaburkan realitas sesungguhnya.[18]

Makna dari denotasi adalah mana pada apa yang tampak misalnya pada foto wajah Soeharto berarti itu adalah wajah Soeharo yang sesungguhnya padahal bisa saja wajah yang ada dalam foto tersebut dengan aslinya tida begitu mirip atau

---

[17] Yasraf Amir Pilang,*semitoika Dan Hippersemiotika:Kode, Gaya &Matinya Makna*,(Matahari:Bandung, 2012), 204.

[18] Zikri Fachrul Nurhadi, *Teori Komunikasi Kontemporer*,(Depok:Kencana,2017),198.

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

bisa saja tida mirip sama sekali dengan wajah beliau. Denotasi adalah tanda penandaanya mempunyai tingkatan konveksi atau kesepakatan yang tinggi.[19]

Menurut Piliang sendiri, ruang realitas semu yaitu dapat digambarkan dengan analogi peta. Bila di didalam suatu ruang nyata, sebuah peta merupakan representasi dari sebuah teritorial, maka di dalam model simulasi petalah yang mendahului teritorial. Realitas (teritorial) sosial, kebudayaan, politik, kini dibangun berdasarkan model-model (peta) fantasi yang ditawarkan media informasi. Seperti Disneyland, Las Vegas, Stadion Wemberley, bintang film dan penyanyi Madona, atau bintang sepak bola Maradona, tokoh kartun seperti Micky Mouse dan Doraemon. Perang Amerika-Afganistan, terorisme. Inilah contoh gambar model peta simulasi dalam berbagai citra, nila-nilai dan makna-makna kehidupan sosial, kebudayaan, konflik politik, peperangan yang dibangun dalam masyarakat maya.

Berdasarkan hal tersebut diatas, wacana simulasi adalah teritorial (ruang) pengetahuan yang dikontruksikan oleh media informasi melalui pencitraan media, dimana manusia mendiami suatu ruang realitas yang perbedaan antara nyata dan fantasi, atau yang benar dan yang palsu, menjadi sangat tipis. Manusia hidup dalam dunia maya dan khayal. Media informasi dan infomasi mereka lebih nyata dari pengetahuan manusia tentang sejarah mereka dan etika kehidupanya, namun

[19] Ibid *Teori Komunikasi Kontempore,198.*

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

antara media informasi dan pengetahuan itu sama-sama membentuk sikap, prilaku, dan peradaban manusia.[20]

Jacques Ellul mengatakan bahwa, jika kita ingin menggambarkan zaman ini, maka gambaran terbaik untuk dijelaskan mengenai suatu realitas masyarakat, adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi. Untuk mencapai masyarakat teknologi, maka suatu masyarakat teknologi yang baik baik. Dengan demikian maka fungsi teknologi adalah kunci utama perubahan di masyarakat. Teknologi secara fungsional telah menguasai masyarakat, bahkan pada fungsi substansial seperi mengatur beberapa sistem norma di masyarakat, umpamanya sistem lalulintas, sistem komunikasi, seni pertunjukkan, dan lain sebagainya. Dalam dunia pertelevisian, sistem teknologi telah menguasai jalan pikiran masyarakat dengan apa yang diistilahkan dengan *the ater of mind* sebagaimana gambaran realitas yang ada dalam televisi. Jadi realitas iklan yang ada di televisi merupakan gambaran terhadap sebuah dunia yang hanya da dalam televisi, yang mana realitas itu dibangun berdasarkan pada gambar realitas seseorang *copywriter* and *visualizer* tentang dunia citra produk yang diinginkan.

Dalm hal ini *copywriter* and *visualizer* memiliki yaitu sebuah kemampuan untuk membangun realitas mdia, yaitu sebuah dunia yang ada di dalam media. Keduanya bekerja setipa hari untuk membangun berbagai realitas berdasarkan dunia apa yang diinginkannya tentang sesuatu produk yang akan diiklankan. Sejauh ini kemampuan kemampuan mereka itu, dalam membangun sebuah realitas, seseorang *copywriter* and *visualizer* juga dipengaruhi oleh klien,

[20] Ibid *Teori Post Modern edisi ke 7* 599.

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

lingkungan mereka, budaya, pandangan terhadap produk, pengetahuan tentang dunia periklanann, keahlian teknologi, dan lainnya.

Menurut salah satu tokoh yaitu Piliang, ruang realitas semua itu dapat digambarkan melalui analogi peta. Bila didalam suatu ruangan yang nyata, sebuah peta merupakan representasi dari sebuah teritorial, maka didalam simulasi, petalah yang mendahuui teritorial. Realitas (teritorial) sosial, kebudayaan, atau politik kini dibangun berdasarkan model-model (peta) fantasi yang ditawarkan oleh media televisi berisi iklan, bintang-bintang layar perak, sinetron, atau ***tokoh-tokoh kartun*** yang mana seperti tempat-tempat Disneyland, Las Vegas, Stadion Wemberly, bintang film seperti Madona, atau sepak bolah Maradona, atau ***tokoh kartun seperti Micky Mouse dan Doraemon*** yang menjadi model dalam berbagai citra, nilai-nilai dan makna-makna dalam kehidupan sosial, kebudayaan atau politik. Realitas yang dibangun oleh *copywriter* and *visualizer* amat sangat bias kedalam lingkungan mereka, termasuk juga sdengan simulasi (objek realitas) yaitu untuk mengambarkan realitas itu sendiri. [21]

Kunci dari konsepnya yaitu yang mana makna pada apa yang tampak tersebut, untuk memudahkan membaca makna di tingkat konotasi, maka dirasa perlu untuk menghadirkan cara pembacaan yang diperkenalkan oleh Piliang sendiri. Bahwa konotasi adalah tingkat penandaan yang yang menjelaskan hubungan antara penandaan dan petanda yang didalamnya beroperasi dalam mana yang tida eksplisit, secara tidak langsung serta tida pasti maksudnya terbuka

[21] Burhan Bugin, *Kontruksi Sosial Media Massa*,(Jakarta:Kencana Praneda Media Group, 2011),120.

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

terhadap kemugkinan yang ada.[22] Yang mana ia menciptakan mana-makna lapis yang kedua terbentuk ketika penandaan tersebut dikatikan dengan berbagai dari aspek psikologis, perasaan, emosi, serta keyakinan. Misalnya, tanda bunga tersebut mengonotasikan bahaya. Konotasi tersebut dapat menghasilkan makna lapis yang kedua yang bersifat implisit tersembunyi, yang juga dapat disebut dengan mankna konotatif. [23]

Maksud dari penjelasan tersebut konsep kunci terpentingnya yaitu keterkaitannya mana dengan aspek psikologis serta terbuka dengan berbagai kemungkinan, maksudnya membaca sebuah tanda diringkat konotasi.

[22] Yasraf amir pilliang 2012.*Op.Cit*.
[23] Ibid 305.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) serta berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis teori. Sehingga peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena peneliti juga bisa mengetahui secara langsung dengan mengamati objek penelitian dengan melalui wawancara serta berdasarkan pengamatan peneliti sendiri berdasarkan teori yang berdasar. Metode penelitian kualitatif adalah jenis penelitain yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur. Menurut Denzin dan Licoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah denga maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dilapangan dan dilakuan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. [24]

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitaif Fenomenologi yang fokus penelitian dam fenomenologi didasarkan pada filosofis tokoh Edmud Husserl. Asumsi yang mendasari sebuah filosofi ini adalah bahwa di dalam setiap pengalaman memiliki esensi atau struktur sejati. Fenomenologi menjelaskan sifat fenomena apa yang membuat sesuatu yang apa adanya dan tanpanya tidak mungkin seprti adanya. Fenomenologi berfokus pada bagaimana orang mengalami fenomena tertent, artinya orang mengalami sesuatu bukan karena

[24] Abdi anggito dan Johan Setiawan,*Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Sukabumi:CV Jejak, 2018),7.

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

pengalaman. Ahli fenomenologi megeksprolasi bagaimana individu membangun makna individu ini membentuk makna kelompok atau budaya. [25]

B . Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada waktu satu bulan ini dalam lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyesuaikan, namun obyek yang akan diteliti sering kali tiap minggunya pada hari jumat pukul 18.30 Wib sampai selesai melakukan rapat agenda kegiatan lokasinya yaitu di Jl Taman Bungkul, Darmo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60241.

Karena memang obyek dari penelitian ini adalah sebuah komunitas yang tidak dibentuk secara formal seperti organisasi-organiasi formal pada umumnya dan banyak event-event yang dilakukan di tempat yang berbeda, jadi komunitas Cosura Surabaya ini tidak memiliki basecame resmi dan peneliti pun turun lapangan untuk melakukan riset penelitian.

Peneliti juga melakukan penelitian pra lapangan di Unesa Lidah Wetan lokasinya di Jl. Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsari, kota Surabaya Jawa Timur 60213. Karena komunitas Cosura mengikti event yang dislenggarakan oleh mahasiswa sastra Jepang yaitu Japan Pop Culture pada hari minggu 03 November 2013, pukul 13.30 sampai pukul 17.00 Wib.

C . Subjek Penelitian

[25] Aminah dkk, *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik*,(Jakarta:Predanamedia Group, 2019), 70.

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

1. Amirin menjelaskan subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang sedang mengenainya ingin diperoleh keterangan atau orang yang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. [26]Dalam hal ini penelti menentukan subjek dari penelitian dilapangan yaitu pada **anggota komunitas COSURA Surabaya dibeberapa panitia dalam evet JPC di UNESA**.

Yang mana narasumbernya sebagai berikut :

2. Ketua Koordinasi dekorasi dan dokumentasi Acara JPC (Japan Pop Culture) di UNESA Surabaya.
3. Anggota panitia dari dokumentasi Acara JPC (Japan Pop Culture).
4. Wakil ketua/senior dari komunitas Cosura Surabaya di Taman Bungkul pada hari jumat tangggal 8/11/19 20:01 WIB.
5. Anggota senior dari dari komunitas Cosura Surabaya.
6. Dan anggota baru dari komunitas Cosura Surabaya.

D . Tahap-tahap Penelitian

Peneliti mempunyai beberapa tahap-tahap dalam melakukan sebuah penelitia agar data yang di dapat sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti dan bisa menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti di bab sebelumnya yang mana tahap-tahapnya sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

[26] Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*), (Sukabumi: CV Jejak ,2017),152.

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

a. Menentukan Rumusan Masalah dan Tahap Penelitian

Sebelum melakukan penelitian dilapangan dengan narasumber dan mendapatkan informasi, peneliti menyusun hal-hal apa saja yang akan dilakukan sebelum penelitian, serta memahami permasalahan apa yang sedang terjadi dimasyarakat seiring berkembangnya zaman. Dengan mencari penyebab adanya sebuah fenomena yang ada dan dikorealsikan dengan teori sosiologi sehingga peneliti mengangkat permasalahan Fenomena Hipperealitas Pada Cosplayer Menjadi Virtual Idol Dalam Karakter Dua Dimensi (Anime) Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya.

b. Mengurus Surat Perizinan

Hal ini adalah salah satu persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti, karena penelitian ini bersifat akademisi dan forma serta sebagai bukti sah jika peneliti benar-benar mencari informasi dilapangan secara legal, agar narasumber tahu apa tujuan peneliti mewawancarai ataupun meneliti dilapangan, yang mana untuk mendapatkan surat perizinan yaitu dengan cara diakses secara online di web ods.uinsby.ac,id. Lalu mengisi biodata peneliti seperti nama, program study, alamat atau tempat penelitian, judul penelitian, serta instansi yang akan dituju untuk dilakukan penelitian lapangan.

Setelah itu menunggu dua atau tiga hari untuk mengambil surat penelitian yang setelah diakses tersebut di akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan telah ditanda tangani oleh dekan fakultas dan stempel

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

fakultas atau universitas, sebagai tanda bukti bahwa surat penelitian tersebut benar-benar sah bukan dan dapat dibuktikan kebenarannnya jika memang ada penelitian yang dilakukan dan di bawah naungan lembaga Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dan ditanda tangani langsung oleh dekn dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politi. Jadi dapat dibenarkan jika surat perizinan tersebut benar-benar sah.

c. Mengamati lapangan

Hal ini dirasa perlu dilakukan oleh peneliti sebelum benar-benar melakukan penelitian agar peneliti bisa memahami keadaan lingkungan sosial tempat atau lokasi yang akan diteliti, sehingga peneliti bisa mempunyai pandangan untuk melakukan penelitian dan apa saja yang peneliti lakukan dilapangan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti agar peneliti bisa lebih memahami lebih detail tentang apa yang akan diamati nantinya dan apa saja yang dibuthkan oleh peneliti agar proses penelitian berjalan dengan sesuai dan lancar sehigga hasil yang didapat dari proses penelitian bisa vailid datanya.

Pada tahapan ini peneliti memulai langkah awal penjajakan dilapangan dengan mengikuti salah satu event Jepang yang mana event tersebut diikuti oleh komunitas Cosura seperti event yang diikuti oleh peneliti yaitu JPC (Japang Pop Culture) yang mana dalam kegiatan ini peneliti berusaha untuk mengamati apa saja kegiatan dalam event tersebut, apa saja yang dilakukan oleh komunitas Cosura ketika ikut serta dalam event tersebut, disinipeneliti juga berusaha untuk lebih ekat 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

larut untuk merasakan *euphoria* dalam kegiatan tersebut yang seakan-akan peneliti juga bagian dari komunitas tersebut sehingga peneliti dapat memiliki ikatan emosional dalam komunitas Cosura dan masih banyak lagi data yang diamati oleh peneliti untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan selanjutnya agar data yang di dapat benar dan sesuai dengan pembahasan yang dibahas oleh peneliti dalam rumusan masalah yang dibahas pada bab pertama dalam skripsi.

d. Mempersiapkan Kebutuhan Penelitian

Peneliti pada tahap ini dirasa sudah siap untuk langsung turun dilapangan maka dari itu peneliti membutuhkan alat-alat penunjang untuk melakukan penelitian seperti alat tulis menulis, note berisi pedoman wawancara yang sebelumnya sudah dibuat oleh peneliti dan Hp Handpone untuk merekam suara narasumber yang akan diwawancarai dan untuk mendokumentasikan dalam bentuk foto ataupun video.

2. Tahap Pekerjaan Dilapangan

Dalam tahapan ini peneliti sudah benar-benar siap dari segi surat perizinan dan pedoman wawancara yang sudah di buat sebelumnya saat pra lapangan, karen memang peneliti pada tahap pra lapangan tersebut hanya mengamati saja belum sampai ke tahap wawancara yang mendetail menganai rumusan masalah yang akan di bahas oleh peneliti.

a. Penyesuaian Lingkungan

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

Jadi peneliti berusaha untuk menyesuaikan diri dengan tempat atau lokasi yang diteliti, berhubung peneliti melakukan peneltian pada komunitas Cosplay maka peneliti juga harus bisa bersahabat dengan narasumber, maksudnya peneliti harus bisa membuat kesan baik dengan para anggota komunitas Cosura.

b. Menyesuaikan Penampilan

Berhubung objek dari penelitian ini sebuah komunitas Cosplay dan mayoritas anggotanya adalah anak muda, jadi peneliti sekiranya berpenampilan santai dan tetap berkerudung seperti anak muda pada umumnya, karena hal ini juga sebagai hal penunjang agar proses penelitian berjalan dengan baik dan lancar, serta seakan-akan peneliti juga sebagai bagian dari mereka.

c. Menentukan batasan waktu penelitian

Tahap ini termasuk bagian yang penting ketika dilapangan agar waktu saat dilakukan penelitian berjalan dengan efisien dan tepat waktu, sehingga peneliti tidak hanya menghabiskan waktu pada satu atau dua narasumber saja, agar pelaksanaan wawancara bisa dilakukan secara merata sehingga peneliti bisa mendapat kan informasi yang memang sesuai dengan penbahasan pada rumusan masalah di baba pertama, karena kalau tidak diberi batasan waktu tertentu maka narasumber bisa menjelaskan beberapa informasi yang diraa tida begitu diperlukan oleh peneliti sendiri atau bisa

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

dikatan dengan pembahasan tersebut melebar dari pembahasan yang seharausnya dibahas oleh peneliti.

3. Tahap di Lapangan

a. membuat interaksi yang baik

faktor keberhasilan untuk mencari sebuah sumber infoemasi yaitu tentang interaksi yang baik antara peneliti dan narasumber yang akan diwawancarai agar proses wawancara tidak menjadi sangat kaku ataupun disembunyikan, yang mana peneliti dalam proses ini berusaha menjalin hubungan yang baik dengan para anggota komunitas Cosura yang mayoritas adalah remaja seusia peneliti ataupun berselisih umur hanya 4 tahun saja, yaitu dengan memperkenalkan diri dengan baik-baik, menjelaskan maksud dan tujuan peneliti untuk mewawancarai narasumber. Peneliti juga tidak begitu menggunakan bahasa yang formal saat mewawancarai narasumber agar suasana saat proses penggalian informasi dan data yang diinginkan bisa diapat dengan semaksimal mungkin.

b. Membuat santai suasana saat wawancara

Yang mana peneliti sendiri dalam proses ini mencoba menggali informasi yaitu dengan membuat santai suasana dengan bahasa yang diolah menjadi bahasa yang santai, tidak kaku ataupun terlalu formal, karena pembahasan ataupun pertanyaan peneliti juga bukan sesuatu yang bersifat terlalu rahasia. Sehingga narasumber tidak merasa tegang seperti sedang diintrogasi dan proses wawancarapun

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

seakan-akan seperti obroloan biasa. Terbukti dengan kerap beberapa kali narasumber membuat candaan, namun disini peneliti juga tidak luput membatasi pembahasan tersebut agar tidak melebar dan sesuai dengan pedoman wawancara sehingga informasi yang didapat sesuai dengan rumusan masalah dan yang vailid.

Dalam pelaksanaanya langkah-langkah penelitian menurut Nasution yaitu tahap Orientasi, tahap eksplorasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Ekplorasi

   Tahap eksplorasi merupakan tahap sesungguhnya dalam proses pengumpulan data sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Tahap ini merupakan implementasi kegiatan pengumpulan data yang meliputi melakukan wawancara secara intensif. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data dengan cara mereduksi data atau informasi, yaitu dengan cara menyeleksi catatan lapangan yang ada dan merangkum hal-hal yang penting secara lebih sistematis agar ditemukan pola yang tepat dalam hal ini peneliti langung membuat deskripsi hasil dari wawancara setiap kali selesai melakukan wawancara berdasarkan pandangan responden. Selain itu peneliti juga membuat catatan lain berdasarkan deskriptif tersebut dan mencoba melihat permasalahan dari sudut pandangan penulis sendiri.

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

Melalui cara ini sehingga dapat memperoleh peneliti dalam mempertajam fokus masalah penelitian.[27]

Dalam tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam mencari informasi dilapangan berdasarkan panduan penelitian yaitu :

a. Peneliti mencari menghubungi panitia untuk menndapatkan informasi apakah ada komunitas Cosplay yang ikut serta dalam event acara Japan Pop Culure serta melakukan observasi dilapangan.
b. Peneliti melakukan pengamatan di lapangan dalam event acara Japan Pop Culure untuk memahami fenomena apa saja yang terjadi saat itu.
c. Peneliti mencari obyek penelitian yang sesuai dengan fenomena yang akan dikaji lalu memberikan beberapa pertanyan melalui wawancara yang dilakukan.
d. Peneliti juga mengamati atribut yang di pakai oleh narasumber/obyek yang diteliti apakah sesuai dengan yang dicari.
e. Peneliti menganalisis dan menyimpulkan informasi ataupun data yang didapat dilapangan berdasarkan kenyaan yang ada serta teori yang sesuai.

E . Teknik Pengumpulan Data

Teknik-tekni yang digunakan oleh peneliti dilapangan untuk mengumpulkan data ialah sebagai berikut:

1. Observasi

[27] Ajat Rukayat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach*), (Yogyakarta:Delepublish,2018),45.

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

Melalui teknik observasi ini peneliti melakukan kegiatan pemusatan perhatian pada objek dengan menggunakan seluruh alat indera dalam megamati keadaan. Dari segi proses pelaksanaanya observasi penelitiannya adalah observasi langsung, karena dengan observasi langsung peneliti telah mengetahui dengan pasti fenomena-fenomena yang akan diamati secara langsung.

2. Wawancara

Wawancara yaitu mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada narasumber yang telah dipilih dan dirasa mampu memberika infomasi, atau sumber data yang dicari oleh peneliti yang berkaitan masalah yang diteliti. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan wawancara yaitu dimulai dari persiapan, menyiapkan instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara (*interview guide*). Selain itu juga perlu membina hubungan yang baik dengan narasumber, hubungan baik perlu dilakukan agar terjadi keterbukaan narasumber dalam memberikan jawaban atau informasi secara obyektif.

Tabel 3.1

Data Narasumber Yang Di Wawancarai

No	Nama	Karakter Cosplay	Awal Cosplay
1	Aya	Esdeath akame ga kill	2015
2	Oci	Naruto	2011

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

3	Nilna	Kaori mizayono	2016
4	Nino	Sasuke	2012
5	Riu	Kimetsu no Yaiba	2014
6	Ali rahmand	Kinosuke Majita	2019
7	Sofa	Gawaine	2018

3. Dokumentasi

Dalam studi dokumentasi peneliti mencoba mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan bahan-bahan tertulis yang berpengaruh dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen, maupun buku-buku, rekaman, foto, video, ataupun catatan lapangan yang didapat di lapangan saat sedang mewawancarai narasumber ataupun saat pengamatan lapangan berlangsung[28]

Menurut tokoh Lofland and Lofland sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah cara tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu bagian ini jenis data dibagi kedalam kata-kata dan tindakan sumber data tetulis, foto dan statistik.[29]

Dalam sebuah penelitian kualitatif jenis data benar-benar sangat diperlukan untuk melakukan sebuah penelitian dilapangan berikut data yang digunakan digolongkan menjadi dua macam yakni:

[28] Ajat Rukajat,*Pendekatan Penelitian Kuantitatif* (Quantitative Research Approach),(Yogyakarta:CV.Budi Utama,2018)144.
[29].Lexy. Moleyong, *Metode Penelitian Kualitatif(*Bandung: PT. Remaja ,2009),157.

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

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang digunakan saat melakukan penelitian langsung di lapangan. Dalam hal ini, peneliti memperoleh data di lapangan tentang fenomena Hipperealitas Cosplayer pada anggota dalam komunitas Cosura Surabaya untuk mewujudkan virtual idol dalam anime/tayangan dua dimensi.

Data primer ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang bersifat terbuka tanpa adanya informasi yang dirahasiakan oleh narasumber karena peneliti sendiri mengemas pertanyaan dengan sedemikian agar mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa membuat narasumber merasa diintrograsi dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Dasar pertimbangan adalah untuk menghindari kesalah fahaman dalam menafsirkan konsep-konsep yang difahami informasi dan meinta penjelasan epada narasumber untuk meberikan penjelasan lebih lanjut.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu sebuah data pendukung dari data primer yang diperoleh peneliti dilapanagn melalui usaha yang dilakukan oleh peneliti. Data ini juga dapat berbentuk data dokumentasi dan data laporan yang telah ada yaitu: catatan laporan yang tertulis dari apa yang di dengar oleh peneliti melalui

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

informasi yang didapat dari narasumber, didengar, dan dialami serta difikirkan dalam proses pengumpulan data kualitatif. Dokumen tersebut yaitu sebuah dokumen-dokumen yang diperoleh dari lapangan yaitu sebuah informasi mengenai komunitas Cosura di lapangan melalui, wawancara, pengamatan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Cosura dalam acara JPC (*Japan Pop Culture*), kegiatan dan hasil diskusi saat *meetup* yang dilakukan oleh para anggota.

Dalam menggali serta megumpulkan data di lapangan peneliti juga harus melakukan observasi dilapangan untuk mengamati fenomena yang ada, lalu peneliti juga menentukan narasumber untuk diwanwancari yang dianggap memahami tentang fenomena yang terjadi seperti ketua komunitas Cosura Surabaya, anggota, dan senior dari komunitas tersebut, peneliti juga mewawancarai panitia dari acara Japan Pop Culture dan kordinator publikasi dan dokumentasi. Serta dalam pengumpulan data ini peneliti mengambil gambar tentang obyek penelitian yang akan dikaji, seperti cosplayer, sovenir, ataupun atribut yang lainnya, foto ketika melakukan wawancara kepada narasumber untuk dokomentasi gambar dilapangan, rekaman suara dari narasumber saat kegiatan wawancara, dan tiket masuk dalam acara Japan Pop Culture bukti sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan riset dilapangan dengan mengikuti kegiatan tersebut.

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

F .Teknik Analisa Data

Peneliti yaitu menggunakan teknik analisa data untuk memastikan agar sesuai dengan apa yang dicari oleh meneliti melalui prosedur yang sudah di tetapkan yakni:

1. Analisisi Sebelum Dilapangan

   Sebelum peneliti turun di lapangan untuk menganalisisi terlebih dahulu terhadap data hasil yang didapat kan di lapangan, studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus dari objek penelitian. Namun fokus penelitian ini hanya bersifat sementara, karena memang penelitian tersebut akan berkembang setelah peneliti masuk dan berada dilapangan, karena memang peneliti juga membutuhkan tahapan ini untuk mengetahui hasil sementara atau hanya untuk mengamati oojek penelitian yang akan diteliti dilapangan.

2. Analisa Data di Lapangan Model Miles dan Huberman

   Analisis ini dilakuakan yaitu pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu yang dilaukan oleh peneliti saat berada dilpangan. Pada saat wawancara peneliti juga harus sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang di wawancarai karena jika peneliti hanya menganalisi data berdasarkan

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

pengamatan saja dirasa kurang untuk mendapatkan data yang vailid maka dari itu dari jawaban narasumber tersebut peneliti harus bisa menganalisis sendiri kira-kira apa yang menjadikan sebuah jawaban dari rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti yang tercantum dalam bab pertama dalam skripsi.

Jika jawaban yang didapat dari narasumber yang diwawancarai setelah analisis dialakukan dilapangan dirasa belum memuaskan atau kurang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti, bahkan tida menjawab dari rumusan masalah yang telah di buat oleh peneliti maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan-pertanyaan seterusya, sampai tahap tertentu, dan dapat menjawab dari rumusan masalah yang telah dibuat sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel.

3. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Analisis ini yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok saja dalam pembahasan, serta hanya memfokuskan pada hal-hal yang penting serta mencari tema yang sesuai dengan polanya. Dalam hal ini peneliti benar-benar dituntut untuk lebih selektif lagi dalam menyimpulkan hasil atau informasi yang didapat dari narasumber yang di wawancarai, karena memang pda kenyataannya dilapangan secara tidak sadar narasumber juga sering menjelaskan atau memberikan informasi yang dianggap diluar dari konteks yang diinginkan oleh peneliti sehingga 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

proses pengamatan saat melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi peneliti dituntut benar-benar lebih selektif lagi dalam menerima jawaban dari narasumber.

4. Verification

Langkah dalam analisis data kualitatif menuru tokoh Miles dan Huberman yakni menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakakn masih bersifat sementara. Akan tetapi bisa berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian di lapangan maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel[30].

G .Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam metode penelitian kualitatif, ada empat teknik dalam mencapai keabsahan data, yaitu pertama kreadibilitas, kedua tranferabilitas, ketiga auditabilitas (*dipendabilitas*), keempat konfirmabilitas, dan ketiga trigulasi. Karena jika ada manipulasi data maka akan berakibat keabsahan datanya menjadi berkurang kadar ilmiahnya, yang mana tekniknya sebagai berikut:

1. Kreadibilitas

[30] Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,(Bandung:Alvabeta CV,2016),245.

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

Memperpanjang cara dalam observasi, agar cukup waktu untuk mengenal responden yang akan dimintai data atau informasi,mengenal dan memahami lingkungannya, dan ikut serta dalam kegiatan serta peritiwa-peristiwa yang terjadi dilapangan, agar peneliti bisa lebih memahami lagi tentang objek yang akan diteliti. Dalam hal ini juga sekaligus digunakan sebagai alat untuk mengecek informasi agar dapat diterima sebagai orang dalam. Jika penelitian yang dilaukan dapat diterima oleh narasumber, maka kewajaran data akan terjaga.

2. Pengamatan secara terus-menerus, agar penelitian juga dapat melihat sesuatu secara cermat,teliti, terinci dan mendalam, utnuk mendapatkan informasi dari narasumber sehingga dapat membedakan mana yang penting dan tidak.
3. Triagulasi yaitu langkah berupa pengumpulan data yang lebih dari satu narasumber sumber, yang menunjukkan informasi yang sama tentang apa yang sedang diteliti oleh peneliti.
4. *Per debrifing* yaitu dengan cara membicarakan masalah penelitian dengan orang lain atau bisa dikatakan dengan diskusi, tanya jawab pada teman sebaya tau satu jurusan agar lebih mudah untuk menjelaskan maksud dari apa yang akan diteliti oleh peneliti tentunya harus mencari orang-orang yang respek dan memahami dalam bidangnya.

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

5. *Member check* maksudnya yaitu mengulangi setiap akhir wawancara, agar diperiksa subjek. Jadi disini peneliti mengulangi jawaban dari narasumber yang telah diwawancarai tujuannya agar peneliti bisa mengetahui inti atau kesimpulan dari jawaban nasrumber tersebut.
6. *Tranferbilitas* adalah validasi ekstrenal yang berupa keteralihan.maksudnya, untuk mengetahui sudah sejauh mana hasil dari penelitian yang dapat diterapkan atau disejajarkan pada kasus yang ada didaerah lain dari kesamaan antar subjek penelitian dan data penelitian merupakan indikator utama adanya kemungkinan transferbilitas berarti diantara dua budaya atau lebih memiliki kesamaan tertentu.
7. Audibilitas dan dependabilitas (*reliabilitas*) yaitu konsistensi atau sekurang-kuranya adanya kesamaan dari hasil jika diulang oleh peneliti lain. Untuk menguji hal ini ddiperlukan langkah-langkah sebagai beriku yaknit:
   (a) Pengamatan dari dua orang atau lebih terhadap fenomena budaya,
   (b) Cheking data dilakukan dengan cara mencari data dari orang lain yang sebelumnya juga sama-sama meneliti objek yang sama,
   (c) Audit trail, yaitu dilakukan oleh pembimbing untuk memeriksa proses dari penelitian yang dilakuan 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

peneliti, jika ada pembimbing atau konsultan yang bersangkutan.

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

BAB IV

Cosplayer Sebagai Virtual Idol Anime (Studi Kasus Komunitas COSURA)

A. Profil Komunitas Cosura

Untuk sejarah komunitas Cosura sendiri itu awalnya terbentuk pada tahun 2007 yang anggota awalnya sekaligus perintis pertama kali dari delapan orang siswa, bertempat di TP (Tunjungan Plaza) di jalan. Jendral Basuki Rachmad No. 8-12, Kedungdoro, Kec. Tegalsari, Surabaya. Awalnya memang mereka hanya penyuka karakter anime dan ingin mewujudkan karakter tersebut menjadi Cosplayer dan mereka memberanikan diri tampil cosplay menjadi karakter Naruto dalam gedung tersebut hingga banyak yang mengajak mereka untuk foto karena tampilan mereka dengan costume Naruto yang notabenya karakter ini populer disemua kalangan, sampai-sampai mereka diusir oleh satpam karena sedang tidak ada acara Jejepangan di tempat itu. Namun hal tersebut tidak menjadikan mereka alasan agar tidak menjadi cosplayer mereka akhirnya membuat komunitas cosplayer.

Logo COSURA sendiri awalnya hanya gambar satria, lalu ada Suro dan Boyo yang dibuat oleh Emal anggota senior dari Cosura, lalu seiring perkembangan zaman logo tersebut diperbarui lagi dan lebih dipersimpel lagi sehingga lebih modern yang hanya gambar orang yang sedang memakai costume jubah hitam

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 memakai penutup kepala yang seperti cula berwarna merah, ada tulisan COSURA Cosplay Surabaya.

1. Visi komunitas Cosura

   Untuk mengembangkan dan menjadi wadah percosplayain di Surabaya.

2. Misi komunitas Cosura

   a. Kami mencari bibit-bibit baru yang mau berjuang dan berkembang bersama-sama dengan keluarga besar Cosura.
   b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidan percosplayan.
   c. Meningkatkan kreatifitas generasi muda dalam bidan percosplayaian.

Cosura berkembang hingga saat ini menjadi kira-kira 60 anggota, sebenarnya untuk jumlah anggota komunitas COSURA di grup Facebook dan grup Line berjumlah 300 orang namun, karena memang banyak anggota yang keluar dan masuk karena alasan kesibukan dari beberapa anggota dan komunitas ini tidak bersifat mengikat anggotannya, karena memang tujuan awal dibetuknya sebuah komuntas hanya untuk menjadi wadah mendalami pengetahuan tentang Cosplay itu sendiri, selain itu juga ada kegiatan atau program yang dibuat untuk meningkatkan sisi dari kekeluargaan untuk para aggota sehingga bisa terjalin kekerabatan dalam komunitas. Berikut penuturan dari salah satu anggota senior komunitas COSURA dan sebagai wakil dari komunitas mengatakan bahwa:

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

> "Cosura sendiri bukan sebuah komunitas melainkan sebuah wadah jadi kami tidak mengikat anggota kami untuk selalu pada komunitas ini, misalnya jika ada salah satu anggota ketika tujuan mereka sudah tercapai di Cosura dan ia tidak sering lagi mengikuti kegiatan ataupun ia ingin keluar dari sini ya boleh saja karena *people come and go*, kalau dihitung-hitung dari 2011 sampai sekarang banyak yang keluar dan masuk, mungkin ribuan terbukti di grup Facebook ada 150 anggota dan Line juga 150 anggota, ya katakanlah 300 anggota. Itupun juga ada yang aktif ada juga yang tidak aktif jadi kami memahami mereka yang memang tidak bisa selalu mengikuti kegiatan dalam komunitas karena ada kesibukan ataupun ada perbedaan visi"[31]

Komunitas COSURA sendiri mempunyai *basecame* yang berada di ruko RMI Jalan. Ngagel Jaya Selatan No.6, Pucang Sewu, Kec. Gubeng, Kota Surabaya namun hanya digunakan untuk membahas event-event saja karena *basecame*nya sendiri tidak begitu memungkinkan digunakan untuk *gathering* kalau untuk *gathering* biasanya memang di bungkul, selain tempatya luas juga cocok untuk digunakan berdiskusi.

Untuk strukturnya sendiri komunitas COSURA hanya ada ketua, wakil dan anggota saja, tidak ada sekretaris, bendahara ataupun devisi-devisi tertentu, karena memang pada dasarnya COSURA sendiri adalah sebuah komunitas dan wadah bagi teman-teman yang ingin belajar mengenal lebih dalam tentang dunia cosplay, serta tempat untuk berbagi informasi tentang cosplay. Memang bukan sebuah organisasi yang dibentuk secara formal dan terstruktur seperti organisasi

[31] Wawancara dengan Oci wakil ketua dan anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 20:01 WIB, di Taman Bungkul.

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 umumnya terlebih komunitas ini tidak mengikat anggotanya karena kembali lagi ketujuan awal yaitu hanya sebagai wadah saja. Untuk jabatan ketua dan wakil juga tidak ada batasan jabatan karena alasan banyak anggota yang sering masuk dan keluar jadi untuk menentukan kandidat ada ktriteria sendiri dari ketua yang sebelumnya.

> " Struktur hanya ada ketua dan wakil sama anggota, kalau struktur bendahara, sekretaris, ataupun sie yang lainnya tidak ada. Karena memang banyak anggota yang keluar dan masuk, sehingga kita juga tidak bisa memaksa memberikan tanggung jawab kepada anggota yang dirasa tidak bisa untuk memegang amanah, ketua saja untuk saat ini yang di periode ke kedua sudah menjabat 3 tahun, kalau yang ketua periode pertama malah 6 tahun dulu. Jadi untuk ketua tidak ada batasan jabatan dan memang untuk pergantian ketua kandidatnya yang memilih yaitu ketua yang lama dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu".[32]

Tabel 4.1

Data Massa Jabatan Komunitas Cosura Surabaya Dari Tahun 2007-2020

No	Nama	Tahun Jabatan	Masa Jabata
1	Muhammad Aditya	2007-2009	3 Tahun
2	Rifky Hakim	2010	1 Tahun
3	Nur Ikhsan	2011-2016	6 Tahun
4	Arif setyawan	2017-2020	4 Tahun

[32] Wawancara dengan Oci wakil ketua dan anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:01 WIB, di Taman Bungkul.

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

Dalam komunitas juga ada kegiatan-kegiatan yang memang sengaja dibentuk oleh para anggotanya agar program-program yang telah direncanakan berjalan dengan semestinya yang mana kegiatannya sebagai berikut :

1. *Poject comunity* seperti membuat costum untuk cosplay dari nol, membuat acara cosplay pada tiap tahunnya yang nantinya akan ditampilkan diluar.
2. Mengikuti event-event/festival yang ada diluar seperti dikampus-kampus pada bulan-bulan tertentu dan event-event yang ada didalam proker.
3. *Gathering* pada setiap minggunya yang dilakukan pada hari jumat pukul 16.00 WIB sampai selesai di taman bungkul.
4. Liburan komunitas setiap akhir tahun yaitu pada bulan desember.
5. Bakti sosial yang biasa dilakukan ketika ada sebuah bencana alam dan bukber dengan anak yatim dan dhuafa, nobar amal berama anak-anak panti asuhan di sekitar surabaya.
6. Merayakan hari jadinya COSURA pada setiap tahunnya pada bulan September.
7. Ikut serta dalam pelatihan dan workshop mengenai komik, animasi, dan cosplay.
8. Mengadakan seminar tentang kuliah dan kerja di Jepang pada setiap tahunnya.

Kegiatan yang diikuti oleh komunitas Cosura sebagai tabel berikut:

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

Tabel 4.2

Beberapa Kegiatan Dan Event Dalam Proker Komunitas Cosura Tahun 2016

NO	Kegiiatan dan Event Proker	Tggl-Bln-Thn	Tempat
1	Cosuraoke & lypsycn contest	18 -09-2016	Bg Junction hall
2	Cosplay culture indonesian (cosura team)	21-03 2016	Tunjungan Plaza
3	Dynasty warriors 8 battle of Chibi a cosplay perfrommance	23 -06 2019	Malang
4	Perform hakuoki (cosura team)	05 -06- 2016	antrium lenmarc mall
5	Sunday at Surabaya urban culture festival	31-06-2016	Tunjungan Plaza
6	Ulang tahun Cosura	22-10-2016	Tunjungan Plaza

Tabel 4.3

Beberapa Kegiatan Dan Event Dalam Proker Komunitas Cosura Tahun 2017

No	Kegiiatan dan Event Proker	Tggl-Bln-Thn	Tempat
1	Senbatsu and archproject team	04-03-2017	Tunjungan Plaza
2	Cosura's birthday	22-10-2017	Tunjungan Plaza
3	Nonton bareng dan cosplay Hope charity move with underprivileges kids nobar amal avangers bersama panti	28-03-2017	Marvel City

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

	asuhan himatun ayat dan panti samaria		
4	Otsukare chibi daisuki	15-03- 2017	Surabaya

Tabel 4.4

Beberapa Kegiatan Dan Event Dalam Proker Komunitas Cosura

Tahun 2018

No	Kegiiatan dan Event Proker	Tggl-Bln-Thn	Tggl-Bln-Thn
1	PANSOS (Panggung Seni Cosplay Surabaya)	11-10-2018	Grand City
2	Seminar kuliah dan kerja di Jepang	28-09-2018	DH University di Surabaya
3	Otsukare chibi daisuki Otsukare gathering with webnovel.id	2-10- 2018	cafenesia AJBS Surabaya
4	Ulang tahun cosura	22-10-2017	Tunjungan Plaza
5	Road to daisuki Japan	26-09-2018	Tunjungan Plaza

Tabel 4.5

Beberapa Kegiatan Dan Event Dalam Proker Komunitas Cosura

Tahun 2019

No	Kegiatan dan Event Proker	Tggl-Bln-Thn	Tempat

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

1	Dynasty warriors 8 battle of chibi a cosplay perfrommance	23-06- 2019	Malang
2	Bukber anak yatim dan dhuafa	28-04-2019	Panti humatun ayat dan panti samaria
3	Ulang tahun cosura	22-10-2019	Tunjungan Plaza

Tabel 4.6

Beberapa Kegiatan Dan Event Dalam Proker Komunitas Cosura Tahun 2020

No	Kegiatan dan Event Proker	Tggl-Bln-Thn	Tempat
	Road to daisuki japan	5 -04-2020	Taman Bungkul
	Ulang Tahun Cosura	22-10-2020	Tunjungan Plaza

Tabel 4.7

Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2019

No	Even luar Cosura	Tggl-Bln-Thn	Tempat
	Yoki no hana 2and anniversary	21-12-2019	BJ Junction Lt 2
	Cosplay & coswalk cepetion	26-10-2019	WTC Mall
	WTC E-Sport weekend festival	28-12-2019	V-Junction lt Ciputra Lt 3

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

	Haunter carnival Isekai Moshi-moshi Japan Versal	25-08-2019	ciputra world Surabaya
	The biggerst nobar ti9 2019 Indonesia	28-7-2019	JX Surabaya
	Japan Pop Culture UNESA	03-11-2019	UNESA

Tabel 4.8

Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2018

NO	Even luar Cosura	Tggl-Bln-Thn	Tempat
	Spooktacular Food Junction	28-10-2018	Grand Pakuwon
	Spooktacular Food Junction	24-03-2018	Suarabaya

Tabel 4.9

Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2017

NO	Even luar Cosura	Tggl-Bln-Thn	Tggl-Bln-Thn
	Cosplay & coswalk competition	15-04-2017	Kampus PENS
	Japan Corner Spazio	05-03-2017	Surabaya
	Toys fair 2017	02-22-2017	Tunjungan Plaza
	Cosplay pempettition	20-01-2017	Galaxy Mall

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

	Spooktacular Food Junction	16-02-2017	Grand Pakuwon

Tabel 4.10

Beberapa Event Luar yang Diikuti oleh Komunitas Cosura Tahun 2016

No	Even luar Cosura	Tggl-Bln-Thn	Tempat
	Cosplay pempettition	17-09-2016	Galaxy Mall
	Toys fair 2016	20-11-2016	Grand City Mall
	WTC E-Sport weekend festival	16-02-2016	Tunjungan Plaza
	Haunter carnival Isekai Moshi-moshi Japan Versal	09-04-2016	Galaxy Mall
	Cosplay pempettition	14-05-2016	Grand Pakuwon
	Spooktacular Food Junction	21-10-2016	Grand Pakuwon

B.Pengaruh Media Bagi Cosplayer Sehingga Menjadikan Fanatik Terhadap Tokoh Anime

Setelah peneliti mendeskripsikan objek dari penelitian, maka peneliti maka langkah selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil dari penelitian yang dilakukan dilapangan yaitu pada komunitas Cosura Surabaya yang menjadikan mereka fanatik terhadap karakter tokoh dua dimensi (Anime) Jepang terutama dan karakter tokoh dua dimensi dari komik ataupun dari video game yang digemari,

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 awalnya memang karena acara yang sering ditampilkan di Televisi seperti Naruto, Luvi, Doraemon, Kapten Tsubasa, Dragon Ball, Pokemon dan masih banyak lagi karakter yang lainnya, dan tida hanya itu ketika jeda iklanpun masyarakat masih disuguhkan dengan karakter anime yang dijadikan ajang promosi oleh produsen sebuah produk makanan dan lain-lain, yang mempromosikan produk mereka dengan tokoh-tokoh anime yang memang sudah familiar di masyarakat, jadi bagaimana bisa tokoh dalam karater tersebut tida melekat di masyarakat.

Karena acara tersebut adalah acara hiburan yang jalan ceritanya juga dibuat mengibur dan dikemas secara baik entah itu wujud fisik dari karkternya, penampilannya, mimik wajahnya, gesturnya, dialognya, dan penampilannya.

Belum lagi di era modern dan semua alat untuk mengedit animasi juga sudah lebih canggih sehingga karakter tokoh tersebut seolah-oleh visualnya seperti nyata, dan banyak sekali perusahaan-perusahaan animasi yang merekrut animator-animator yang berbakat dalam desain yang tiap tahnnya pasti semakin banyak karakter-karakter yang baru yang diciptakan dari kreatifitas dan imajinasi sang kreator, tidak hanya itu lagu-lagu untuk *soutrack* dari film anime ini juga turut melengkapi acara ini mulai lagunya yang bergenre *slow* ataupun agak sedikit ada campuran *rock*, juga menjadi bumbu-bumbu tersendiri dalam penayangan anime sehingga kita juga seakan ikut dalam *euporia* didalamnya.

Jelas saja mereka sangat menyukai karakter tokoh tersebut sejak usia anak-anak, pada usia anak-anak mereka mempunyai imaginasi yang tinggi dan mereka

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 mempunyai angan-angan ingin mewujudkan karakter yang mereka idolakan tersebut kelak. Terbukti dengan penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan anggota komunitas Cosura, mereka benar-benar mewujudkan kecintaan mereka terhadap karakter yang mereka sukai saat masih kecil dulu ketika zaman ketika anime ada di televisi ataupun karakter yang mereka sukai saat ini dari internet atupun video game yang sedang trending dikalangan anak muda saat ini, terbukti dengan banyaknya karakter baru yang bermunculan diera milineal saat ini dan kebanyan dari video game memang.

mereka menyalurkan hoby dengan menjadi cosplayer yang mewujudkan karakter tokoh tersebut melalui diri mereka yang tampil secara total secara keseluruhan mulai dari pakaian, make up, asesoris, gerak-gerik karakter, dialong, dan sifat dari karakter yang diperankan. Berikut adalah pernyataan dari salah satu anggota komunitas Cosura.

> "Alasan saya Ingin menjadi cosplayer karena ingin mengekspresikan diri terbawa dari kecil karena dulu dizaman saya saya sering melihat kartun, acar powe ranger dan sebagainya, jadi saya juga sudah mulai tertarik entah gambarnya, ataupun animenya sehingga saya mengekspresikannya dengan ingin mewujud tokoh karakter tersebut dengan Cosplay"[33]

> "Sebenarnya saya ingin mengejar mimpi, karena memang sudah lama ingin menjadi Cosplayer sejak saya melihat kartun Naruto di TV. namun baru tersampaikan menjadi Cosplayer saat ini sama mencari hoby lain, pernah dulu waktu sebelum jadi Cosplayer saya

[33] Wawancara dengan Oci wakil ketua dan anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:01 WIB, di Taman Bungkul.

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

sempat down saya kira hanya saya saja yang mempunyai hoby baru, namun saya diberi motivasi dan dorongan oleh kakak tingkat sejurusan dengan saya untuk tetap dan diberi gambaran bagaimana Cosplay itu lalu saat itu juga mulai terlucut kembali semangat saya untuk mengejar mimpi menjadi Cosplayer hingga saat ini sudah terwujud"[34]

"Alasan ingin menjadi cosplayer ya, karena saya ingin menjadi seperti mereka. Mungkin Karena karakter-karakter dari anime itu ya, mereka yang memotivasi saya, untuk menjadi mereka, karena imut, cantik-cantik, dari saja pun ingin menjadi seperti mereka, memang sih dari keluarga juga sering nawarin ada anime bagus jadi ya mungkin dari situ juga sih tertarik nonton .[35]"

"awal suka anime dari komik dulu, lalu untuk sekarang mulai ngikuti karakter di game sih, ada juga yang di moblie lagend juga. Dulu juga yang tau Cuma sedikit sekarang udah gabung komunitas tambah nambah wawasan juga tau karakter ini itu. Sebelumnya pernah melihat cosplay kelihatannya menarik, untuk mencari kegiatan dan hoby baru."

Setelah mereka merasa memiliki sebuah hoby sebagai cosplayer mereka juga membutuhkan sebuah wadah untuk menampung kreatifitas mereka, tempat untuk menambah wawaan dan informasi mengenai dunia Cosplay, karena cosplay sendiri cakupannya juga luas dan tiap tahun ada trend-trend karakter terbaru, dan untuk mengetahui cara bagaimana dan apa saja yang dubutuhkan untuk membuat cosutume Cosplay.

---

[34] Wawancara dengan Sofa anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:1 6WIB, di Taman Bungkul.

[35] Wawancara dengan Aya anggota dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 03 Desember 15:48 WIB, di event Japan Pop Culture.

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

Sehingga mereka yang sama-sama mencintai dunia Cosplay membuat sebuah Comunitas Cosplay yaitu COSURA (Cosplay Surabaya) untuk mewadahi kreatifitas mereka, yang awalnya pun jumlah mereka hanya beberapa orang saja namun seiring berkembangnya waktu jumlah anggota mereka semakin bertambah pada tiap tahunnya karena mereka untuk setiap minggunya membuka pendaftaran anggota baru tepatnya pada setiap hari jumat pada tiap minggunya yang berlokasi di taman bungkul. Dengan adanya komunitas Cosura sebagai wadah mereka, para anggota yang sebelumnya hanya hanya sebatas menyukai dan tertarik ingin menjadi Cosplayer akhirnya bisa menyalurkan hoby dan bakat merek, bahkan rasa kecintaan mereka terhadap tokoh karakter dua dimensi semakin mendalam, karena mereka berada dalam wadah suatu komunitas yang didalamnya berisi dengan orang-orang yang sama-sama menyukai dunia Cosplay

Tabel 4.11

Data Narasumber Alasan Ingin Menjadi Cosplayer

No	Nama	Jenis Kelmin	Usia	Alasan Ingin Menjadi Cosplayer
1	Aya	Perempuan	23 Th	Ingin jadi cosplayer karena memang suka dengan karakter dalam Anime.
2	Oci	Laki-laki	25 Th	Karena ingin mengekspresikan diri yang terbawa dari kecil karena dulu dizaman saya sering melihat kartun, acara power rangers dan sebagainya, jadi

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

				saya tertarik entah gambarnya, ataupun animenya sehingga saya mengekspresikannya dengan ingin mewujud tokoh karakter tersebut.
3	Nilna	Perempuan	17 Th	Karena ingin menjadi karakter yang saya sukai.
4	Nino	Laki-laki	24 Th	Sebelumnya pernah melihat cosplay kelihatannya menarik, untuk mencari kegiatan dan hoby baru.
5	Riu	Laki-laki	19 Th	Karena ingin tahu bagaimana rasanya dengan seiring waktu saya jadi tertarik ingin mengikuti lomba dalam event.
6	Ali rahmand	Laki-laki	19 Th	Karena saya tertarik dan ini adalah ranah baru, dan pernah saya mempunyai pengalaman ikut kegiatan japanes festival bagi saya mereka menarik.
7	Sofa	Laki-laki	22 Th	Alasan saya ingin menjadi cosplayer karena saya ingin mengejar mimpi kebetulan saya juga sudah lama ingin cosplay dan akhirnya kesampaian sekarang.

Disini peneliti juga mendapatkan informasi tentang kendala awal mereka ketika menjadi Cosplayer, pertama banyak orang tua dan lingkungan sekitar tidak

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

begitu mendukung dengan adanya kegiatan Cosplay karena mereka beranggapan bahwa menjadi Cosplayer adalah hal yang membuang-buang waktu dan materi karena untuk menjadi Coplayer maka juga harus mengeluarkan biaya untuk menyewa costum apalagi kalau membuat costume Cosplay sendiri maka akan membutuhkan waktu dan biaya, yang kedua banyak orang yang beranggapan bahwa mereka tidak mencintai kebudayaan sendiri karena bagi orang awam. Berikut paparan anggota komunitas Cosura:

> "Untuk pertama kali menjadi cosplayer memang keiginan dari diri sendiri tidak ada pengaruh dari keluarga ataupun teman karena orang awam juga melihat kalau cosplay kegiatan yang sia-sia namun seiring berjalannya waktu saya bisa membuktikan kalau menjadi cosplayer itu juga ada nilai postifnya karena dari sini saja juga mendapatkan, job, menang perlombaan cosplay, menajadi juri, menjadi pembawa acara, sehingga pandangan orang tua dan lingkungan juga sudah mulai berubah".[36]

Cosplay hanya memerankan karakter dari luar negeri saja yang seolah-olah mencintai kebudayaan asing terutama Jepang.

Namun hal-hal yang dianggap negatif tersebut bisa ditepis oleh mereka karena ketika mereka gabung dalam komunitas cosplay mereka juga mendapatkan prestasi yakni mulai dari memenangkan sebuah contes cosplay, mengisi sebuah acara atau event Jepang, diundang sebagai, juri, dan mengisi sebuah acara, dari hal inilah mereka dapat membuka jalan pikiran orang-orang yang ada di sekitar mereka bahkan kedua orang tua mereka yang awalnya berfikir jika kegiatan ini

[36] Wawancara dengan Oci anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:1 6WIB, di Taman Bungkul.

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

hanya membuang-buang watu saja dan bagi mereka sebagai orang awam hal ini merupakan hal yang dianggap sebagai hal yang remeh. Jadi bisa dikatakan bahwa selain mereka bisa menyalurkan hoby mereka terhadap kecintaan pada karakter dua dimensi sebagai cosplayer mereka juga bisa menghasilkan uang sendiri.

Lebih tepatnya mereka bisa melakukan dua hal yang menyenangkan sekaligus dalam satu waktu sehingga mereka juga tidak merasa terbebani, bahkan ini yang membuat mereka menjadi semangat lagi untuk lebih berprestasi kedepannya dalam kegiatan cosplay competiction yang diadakan pada tiap bulannya pada event-event tertentu.

1.Prilaku Cosplayer dalam Mewujudkan Virtual Idol

Ketika seseorang telah memerankan karakter dua dimensi maka ia harus menjadi karakter tersebut, mulai dari cara berpakaian atau costume, make up, cara dan logat berbicara, dialog yang sering dilakukan, mimik wajah, memakai asesoris tertentu, serta membuat adegan atau jalan cerita yang ada dalam karakter yang diperankan. Dalam tahap ini ia sudah mulai memasuki pada tahap *in carakter* menjadi tokoh tersebut, seakan-akan karakter dua dimensi tersebut sifatnya sudah melebur menjadi satu dalm wujud dirinya atau orang yang memeranakannya. Seseorang tersebut seakan-akan meninggalkan karakternya yang asli dan jauh berbeda dari karakter yang diperankan dan menjadi karakter tersebut.

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

Hal yang biasanya dilakukan oleh cosplayer saat mereka mengikuti event-event Jepang yang diadakan mereka melakukan dua hal yakni: **Pertama** mereka melakukan cosplay namun tidak mengikuti contestnya, mereka hanya ikut serta untuk berpartisipasi dalam acara tersebut, biasanya mereka menggunakan pakaian lengkap serta asesoris dan berjalan-jalan mengelilingi tempat di event tersebut mereka juga menyapa para pengunjung, serta berfoto-foto dengan para pengunjung disini mereka lebih bebas melakukan cosplay karena memang tidak ada aturan untuk memeragakannya mereka hanya untuk mengibur sekaligus menyalurkan hoby mereka. **Kedua** mereka mengikuti event karena memang untuk mengikuti *contes costwalk* yang diadakan panitia dalam event tersebut, biasanya mereka mengikuti syarat-syarat dan ketentuan yang sudah ditetapkan oleh panitia, dan membayar HTM untuk biaya regestrasi, disini mereka berusaha menampilkan performa yang baik agar mereka bisa memenangkan kontest tersebut, karena setiap detail dari pementasan saat cosplay dinilai oleh juri dan penonton mulai dari, costume, makeup, penghayatan karakter atau *in carakter*.

Karena untuk penilaian sendiri penonton dan juri melihat dari estetika saat penampilan cosplay tersebut. Bahkan parapecinta cosplay sendiri rela mebeli ataupun membuat costume sendiri meskipun itu mengeluarkan tenaga dan biaya yang cukup besar, namun hal tersebut tidak menjadikan mereka menyerah mereka juga selalu mengikuti perkembangan terbaru tentang dunia coplay. Berikut adalah tuturan dari anggota komunitas Cosura:

> "Untuk costum sendiri saya membeli dulu saya punya 8 costume untuk karakter yang berbeda-beda, namun sekarang saya hanya

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

memiliki 3 costume, gaon karakter, harnyanya tiap costume beda-beda juga tergantung asesoris dan kerumitan dari costume, bahan juga menentukan kira-kita harganya berkisar dari Rp 500.000 dampai 1000.000 keatas."[37]

"Kalau costume sendiri saya masih menyewa lengkap dengan acesorisnya dari Rp 50.000 kalau yang paling mahal menurut saya Rp 150.000 di tempat costume langganan saya biasanya."[38]

"Kalau untuk Cosura sendiri memang prokernya kami membuat costume sendiri dari nol saya sendiri yang memilih bahannya seperti apa part senjatanya seperti apa, asesorisnya, kita harus prepare dalam pemilihan bahan juga akan berpengaruh terhadap nilai estetikan oleh penonton dipanggung ketika seseorang tersebut sedang menjadi cosplayer, karakter yang memakan banyak watu dan biaya salah satu karakter dari studio gibli totoro, karena kita harus melakukan reset kain, properti, dan sebagainya. sekali menjadi cosplayer kita bisa menjadi penjahit, make up artis, orang teater, multi talent".[39]

"Koleksinya ada sekitar 7-6 minimal harganya Rp 700. 000 keatas, saifuku-saifuku atau mate bisa Rp 400.000 tapi kalau untuk sesuatu yang lebih wow lagi diatas Rp750. 000,untuk costume saya buat sendiri dan kebetulan watu kuliah dulu jurusan saya tata busana di Bandungjadi masih nyambung kalau bikin-bikin costume cosplay, biasanya saya mengaplikasikan karakter dalam anime yang sering

[37] Wawancara dengan Difa anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 16:45 WIB , di event Japan Pop Culture

[38] Wawancara dengan Icha anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 04:10 WIB , di Japan Pop Culture

[39] Wawancara dengan Oci wakil ketua dan anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:01 WIB , di Taman Bungkul

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

> saya lihat lalu saya membuat costumenya untuk cosplay. Kalau untuk wik sama armor0armore gitu saya minta tolong orang.[40]"

Namun berdasarkan penuturan dari salah satu narasumber yang menjadi cosplayer, ketika ia cosplay tidak memikirkan untuk menang saat mengikuti event coswalk meskipun ia menjadi cosplayer dari tahun 2015 hingga saat ini yang terpenting bagi narasumber ini cosplay adalah wujud dari karakter yang ia sukai yaitu Esdeat menang ataupun kalah dalam perlombaan cosplay bukan masalah baginya ia juga masih menyempatkan menjadi cosplayer disela-sela kesibukannya menjadi seorang mahasiswa.

> "Saya sering mengikuti kegiatan cosplay sejak 2015 namun belum sampai menjuarai untuk cosplay saya tida tertalu memperdulikan menjadi juara dalam kegiatan cosplay yang terpenting saya hanya bisa tampil menjadi cosplay saja yang merupakan wujud dari kecintaan saya pada karakter tokoh tersebut".[41]

Disini peneliti juga menemukan fakta dari hasil penelitian dilapangan bahwa sebenarnya mereka orang yang memerankan karakter dua dimensi tidak merasa tertekan ataupun tidak nyaman karena mereka memerankan karakter watak yang berbeda antara dirinya dengan karanter tersebut, mereka juga meniru pakaian atau costume, juga harus makeup seperti karakter tersebut, mengahafal dialog, cara berbicara, mimik wajah, dah gestur yang dilakukan oleh karakter tersebut. Justru mereka tambah terpacu untuk memerankan karakter tersebut karena dengan cara

---

[40] Wawancara dengan Aya anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 15:45 WIB , di event Japan Pop Culture

[41] Wawancara dengan Latifa anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 04:30 WIB , di event Japan Pop Culture

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

itu mereka bisa mewujudkan rasa cinta mereka terhadap karanter yang mereka sukai sejak saat kecil, dan menjadikan itu sebuah hoby baru yang menyenangkan karena mereka juga mendapatkan ilmu untuk membuat costume, mempelajari karakter yang lainnya, serta masih banyak lagi. Namun tidak membuat sifat karakter tersebut terbawa di dalam kehidupan sehari-hari si pemeran, bagi mereka ketika menjadi cosplayer yang memerankan karakter dari tohoh tersebut adalah hanya bentuk dari profesional mereka dalam mementaskan di event yang mereka ikuti. Berikut adalah paparan dari narasumber :

> "Kalau kita sudah memerankan karakter tersebut kita harus profesional meskipun kita berbeda karakter, misalnya karakter kita cerewet lalu karakter tokoh tersbeut suka tersenyum kita jga harus mengikuti karakter tersebut intinya berbeda 180 derajat saya harus stay in karakter tersebut harus profesional menunjukkan kalau saya menjadi karakter tokoh si A bukan nanti efeknya kita akan membenci karakter tersebut karena kita berbeda tidak, intinya profesional saja entah itu nanti gesturnya seperti apa, dialognya a harus menunjukkan karakter tersebut, namun bukan berarti kita dalam kehidupan ehari-hari menjadi karakter tersebut nanti kalau di kegiatan seharihari saya menjadi diri saya sendiri bukan karakter tersebut lagi".[42]

Berbeda dengan hasil yang disimpulkan oleh peneliti yang sama-sama membahas tentang cosplay dengan peneliti, ada yang menyimpulkan bahwa para cosplayer merasakan tekanan tersendiri ketika mereka harus memerankan karakter

[42] Wawancara dengan Ali Rahmand anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:20 WIB, di Taman Bungkul.

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 berbeda sifatnya dengan dirinya malah disini peneliti menemukan hal yang sebaliknya.

2.Adanya Akulturasi Budaya Ketika Cosplayer Memerankan Karakter Dalam Komunitas COSURA

Seperti yang kita ketahui bahwa akulturasi yaitu percampuran dua budaya yang mana menghasilkan budaya yang baru dari peleburan dua budaya tersebut, namun tanpa menghilangkan identitas asli dari kedua kebudayaan tersebut. Dari hasil penemuan dilapangan dari wawancara narsumber mereka para cosplayer dalam komunitas Cosura sendiri tidak sepenuhnya menghilangkan kebudayaan dari negaranya sendiri, yang pada dasarnya *sterotype* mereka adalah komunitas cosplay yang pastinya selalu menampilkan karakter dari luar negri khususnya jejepangan.

Namun mereka juga pernah menampilkan karakter lokal dari dalam negeri seperti wayang, dan ada juga penampilan tokoh dari luar di namun untuk costumnya di padukan dengan batik khas indonesia, jadi mereka juga turut andil untuk melestarikan kebudayaan dalam negeri. Jadi tidak sepenuhnya kefanatikan dan kecintaan mereka terhadap tokoh yang mereka idolakan dalam anime tersebut menghilangkan identitas kebudayaan negara sendiri, justru mereka banggga karena telah membuat gebrakan baru yang unik namun tetap modis mengikuti perkembangan zaman, ketika mereka menampilkan karakter tersebut dan dipadukan dengan kearifan lokal.

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

gambar 4.1

cosplayer memerankaran karakter lokal

Berikut adalah pernyataan dari narasumber:

> "Untuk mempertahankan kebudayaan indonesia sendiri dulu ketika saya TA saya membuat kostum tentang wayang tujuannya agar anak muda tidak hanya tahu arjuna dan bima saja karena masih banyak karakter wayang yang lainnnya yang belum diketahui, jadi kesimpulannya saya membudidayakan kebudayaan indonesia dengan mengaplikasikan dengan Cosplay itu pun yang menonton juga masih sedikit."[43]

> "Sebenarnya susah juga sih untuk melesatrikan kebudayaan yang bener-bener tradisional, namun bisa kalau diambil konsempnya dari beberapa karakter atau jalan ceritanya, mungkin cerita yang lama dijadikan animasi yang baru, atau dijadikan drama ketika penampilan cosplay juga bisa,

[43] Wawancara dengan Oci anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:1 6WIB, di Taman Bungkul.

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

paling tidak dikreasikan lagi sehingga bisa lebih kena dan melekat dan mudah dipahami sama anak muda saat ini."[44]

" kalau semisal menjaga kebudayaan Indonesia, di tengah maraknya kebudayaan Jepang seperti Cosplay, kenapa tidak di croskan antara cosplay dengan budaya indonesia, contohnya kayak batik kenapa kita nggak buat versi karakter anime game ke versi Indonesia pakaian tradisional kan bisa, dan itu juga sudah pernah muncul berupa fan art karakter Naruto memakai *costume* batik."[45]

C.Hipperealitas Cosplayer Menjadi Virtual (Anime) menurut Jean Baudrillard

Dari analisis peneliti menggunakan teori teori hipperealitas Jean Baudrillard bahwa dalam hal ini para cosplayer berada pada realitas semu, penciptaan realitas itu menggunakan satu model produksi yang oleh Baudrillard disebutnya dengan simulasi, yaitu penciptaan model-model nyata yang tanpa asal usul atau realitas awal. Hal ini disebut oleh (*Hipper-realitas*). [46]

Mulai model simulasi para cosplayer dijebak dalam satu ruang yaitu karakter dua dimensi atau Anime yang di tampilkan oleh media Televisi yang disadarinya kebagian yang nyata, jadi mereka seolah-olah menghadirkan karakter tersebut melalui perantara dirinya dengan mereka tampil menjadi karakter tersebut mulai dari memakai costume, makeup, dialog yang sering dikatakan oleh karakter

[44] Wawancara dengan Nino anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:07 WIB, di Taman Bungkul.
[45] Wawancara dengan Riu anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 04:00 WIB , di event Japan Pop Culture.
[46] Burhan bungin,*Kontruksi Sosial Media Massa*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Grop,2011),121.

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, mimik wajah, dan tingkah lakunya. Bahkan mereka ada yang beranggapan bahwa wajahnya sama dengan karakter tersebut, ada yang merasa nasib mereka sama seperti di jalan dalam cerita dongen tersebut, ataupun karakter dari sifat tokoh tersebut sama dengan mereka dan masih banyak lagi yang berhubungan dnegan karakter dua dimensi tersebut. sehingga mereka seolah-olah membenarkan hal tersebut dan ruang pengetahuan yang dikonstruksikan oleh media Televisi tersebut, dimana para cosplayer mendiami suatu ruang realitas dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, (dirinya dengan si tokoh tersebut) atau yang benar dengan yang palsu, menjadi sangata tipis atau karena karakter dari tokoh dua dimensi tersebut sudah melebur menjadi satu pada cosplayer dan ia sudah memasuki pada tahap *in character* . Pada tahap ini para cosplayer berada dalam dunia maya dan khayal saat memerankan karakter tersebut dan media Televisi dan informasi dianggap lebih nyata dari ilmu pengetahuan sejarah dan etika, namun dalam hal ini sama-sama membentuk sikap dan karakter manusia dalam kehidupan nyata sehari-hari. [47]

Berikut adalah pernyataan dari anggota komunitas Cosura yang menjadi cosplayer sebagai berikut:

> "Terkadang cara orang untuk menampilkan cosplay juga berbeda-beda, ada yang suka dari karakternya, ada orang yang ingin menjadi cosplayer karena ia merasa mirip dengan karakternya, atau ada yang Cuma suka dari desainnya aja beda-beda juga, ya kalau selama kita bisa mengikuti karakter itu, masuk kedalam karakteristiknya itu. Ya bukan tertekan sih, lebih kayak menjadi

[47] Ibid Teori Sosiologi Modern 599.

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

dorongan tersendiriuntuk mendalami karakter itu tadi, jadi semangat untuk membuat costumenya, belajar-belajar akting juga. Untuk jadi tekanan engak sih kayaknya".[48]

"Ingin jadi cosplayer karena ingin suka dengan karakter dalam aime karakter yang sering digunakan ecdet aka megakill, dia seoarang jendral dari kerajaan dia menumpas teroris yang menentang kerajaan sadis dia punya kekuatan es tegu es, ketiaka saya melakukan in karakter gaya esdet gimana, suaranya gimana, saya suka cosplay dari sendiri yang mengikuti cosura masih atif dari 20015 sampai sekarang."[49]

Baudrillard menggambarkan tetang kehidupan di era post-modern pada saat ini sebagai *hipperalitas.* Sebagai contoh yakni, media berhenti menjadi sebuah cerminan realitas, akan tetapi justru menjadi sebuah realitas itu sendiri, atau bahkan lebih nyata dari realitas itu sendiri. Sebagai contoh Surat kabar, tabloid yang memberitahukan sesuatu yang begitu populernya di Televisi setiap hari pada masyarakat kini (sebagai contoh, *inside edition*) adalah contoh yang baik (contoh lainnya yaitu info komersial) karena sebuah kebohongan dan distorsis yang dijajakan kepada pemirsa melebihi realitas yang sesungguhnya yang mana kebohongan dan distorsis itu adalah hiperrealitas. Akibatnya yaitu bahwa apa yang benar-benar nyata (*real*) menjadi disubordinasikan dan akhirinya dilarutkan sama sekali. Kini kian menjadi mustahil kita untuk membedakan antara yang nyata dari sekedar tontonan saja. Didaalam kehidupanyang sesungguhnya kejadian-kejadian yang benar-benar "nyata" semakin mengambil ciri hiperiel

[48] Wawancara dengan Agung anggota senior dari komunitas COSURA pada tanggal 08 Desember 2019 pukul 20:21 WIB, di Taman Bungkul.
[49] Wawancara dengan Fina senior dari komunitas COSURA pada tanggal 03 Desember 2019 pukul 15: 30 WIB, di Japan Pop Culture

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

(hyperral). Pada akhirnya simulasilah yang menggambarkan sesuatu yang nyata itu, yang menjadi utama dan yang berkuasa. Sebaliknya kita yang menjadi budak simulasi itu sendiri "yang membentuk sistem lingkaran yang tidak berujung pangkal. Bukan kita yang mengendalikan sebuah sistem tersebut namun pada ahirnya saat ini kita berada dalam fase jika kita yang dikendalikan dan terjebak oleh sistem atau alat yang kita ciptakan sendiri.

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

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan judul“ Fenomena Hipperealitas Pada Cosplayer Menjadi Virtual Idol Dalam Karakter Dua Dimensi (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya)”. Dapat kita ketahui hasilnya yang telah disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hal tersebut diatas, wacana simulasi adalah teritorial (ruang) pengetahuan yang dikontruksikan oleh media informasi melalui pencitraan media, dimana manusia mendiami suatu ruang realitas yang perbedaan antara nyata dan fantasi,atau yang benar dan yang palsu, menjadi sangat tipis. Manusia hidup dalam dunia maya dan khayal.Media informasi dan infomasi mereka lebih nyata dari pengetahuan manusia tentang sejarah mereka dan etika kehidupanya, namun antara media informasi dan pengetahuan itu sama-sama membentuk sikap, prilaku, dan peradaban manusia, hal ini terjadi pada komunitas Cosura Surabaya Yang mana mereka sudah meleburkan peleburan antara jarak dunia nyata dan dunia fiksi**.** Padahal jika dilihat karakter dua dimensi atau anime tersebut tidak benar-benar nyata adanya**.** Namun hanya imajinasi dari pengarang yang dibuat sedemikian agar acara yang ditampilkan tersebut bisa terhibur dengan jalan cerita tersebut**.**

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. Penyebab seseorang menjadi fanatik terhadap tokoh karakter dua dimensi yang ditayangkan oleh media karena memang pada dasarnya tayangan tersebut (kartun) sudah ada saat mereka masih anak-anak dan itu menjadi acara yang sangat disukai oleh anak-anak sehingga mereka masih menjadi anak-anak mereka mempunyai impian untuk menjadi karakter yang mereka anggap sebagai idola atau panutan tersendiri, bahkan ketika mereka sudah beranjak remaja mereka ingin mewujudkan impian mereka dengan menjadi cosplayer yang menyerupai karakter yang mereka jadikan panutan saat mereka masih kecil dulu, ada yang merasa mereka memiliki wajah yang sama, karakter yang sama, mempunyai cerita yang sama, atau hanya menyukai pakaiannya saja, yang seolah-olah mereka meleburkan realitas sesungguhnya bahwa karakter yang ditampilkan tersebut hanya sekedar tontonan yang sengaja ditampilkan sebagai hiburan saja namun bukan untuk dijadikan sebagai panutan dan ditiru sedemikian agar dianggap sebagai karakter tersebut. Bahkan berdasarkan penelitian yang dilakuan dilapangan oleh peneliti penyebab mereka menjadi fanatik sehingga menjadi model dari simulasi mereka sendiri menginginkan menjadi karakter tersebut karena awalnya menyukai karaternya sebab cantik, dan imut karakter tersebut, sehingga mereka seolah-olah termotivasi untuk menjadi cantik, dan lucu seolah-olah cantik seperti karakter yang ia idolakan tersebut sehingga karakter tersebut merubah pola fikir mereka terhadapnya untuk menjadi seperti karakter tersebut.

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

3. Ketika mereka tampil menjadi karakter dua dimensi saat cosplay mereka berusaha menampilkan skarakter tersebut dengan detail seperti, rau atau mimik wajah, costumnya, asesorisnya, makeupnya, dialong yang sering dilakukan, serta gestur karakter tersebut mereka ketika pada tahap ini sedang dalam *in charakter* dan mereka tidak merasa terbebani karena karakter dirinya dengan tokoh tersebut berbeda justru hal tersebut menjadikan mereka semakin semangat lagi untuk memerankan karakter tersebut denga berlatih ataupun membuat costume itu sendiri.

A. SARAN

Setelah peneliti melakukan penelitian dilapangan dengan judul

“ Fenomena Hipperealitas Pada Cosplayer Menjadi Virtual Idol Dalam Karakter Dua Dimensi (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya)”. Peneliti memberi saran yaitu.

Bagi peneliti selanjutnya dapat melengkapi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang masih memiliki banyak kekurangan ataupun memperbarui data ataupun informasi yang baru.

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

DAFTAR PUSTAKA

Abdi anggito dan Johan Setiawan, 2018,*Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Sukabumi:CV Jejak).

Bugin Burhan,2006,*Sosiologi Komunikasi*,(Jakarta:Kencana prenada media group).

Bungin.Burhan M, 206, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi, Komunikasi, di Masyarakat Edisi Pertama*,(Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).

Fitriah dan Fitrah Muh dan,2017, *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*, (Sukabumi: CV Jejak).

Kuswayanto Lia,2006,*Mahir Berkomputer*,(Bandung:Pt. Grafindo Media Utama).

Moleyong Lexy, 2009,*Metode Penelitian Kualitatif(*Bandung: PT. Remaja).

Nurhadi Fachru Zikri l,2017, *Teori Komunikasi Kontemporer*,(Depok:Kencana).

Ritzer George,2014, *Teori Sosiologi Modern Edisi Ketujuh*, (Jakarta:Kencana).

Rukayat Ajat, 2018, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach),* (Yogyakarta:Delepublish).

Rukajat Ajat,2018,*Pendekatan Penelitian Kuantitatif* (*Quantitative Research Approach),(*Yogyakarta:CV.Budi Utama).

Sutardi Tedi, 2007, Antropologi, (Bandung:Pt.Setia Purnama) .

Sugiyono,2016,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,(Bandung:Alvabeta CV).

William dkk, 2004,*Media Massa & Masyarakat Modern Edisi Kedua*,(Jakarta:Prenada Media).

Burhan bungin,2011,*Kontruksi Sosial Media Massa*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Grop)

Pilang, Yasraf Amir 2012,*semitoika Dan Hippersemiotika:Kode, Gaya &Matinya Makna*,(Matahari:Bandung)

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

Tazid Abu, 2017, *Tokoh, Konsep Data Dan Kunci Teori Post Modern*,(Yogyakarta:CV Budi Utama)

Nurhadi Zikri Fachrul,2017, *Teori Komunikasi Kontemporer*,(Depok:Kencana)

https ://id.m.wikipedia.org/wiki/Anime diakses pada Sabtu 7/12/2019 pukul 00.27 WIB.

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