

**NEGOSIASI *COSPLAYER* DALAM MENTRANSFORMASIKAN DIRI**

**(Studi Pada Komunitas Anoman Jogja)**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Sosial (S. Sos)

Disusun Oleh:

Slamet Ernawati

NIM: 13720018

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Slamet Ernawati  
NIM : 13720018  
Program Studi : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **“Negosiasi Cosplayer dalam Mentransformasikan Diri: Studi pada Komunitas Anoman Jogja”** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 13 Februari 2018



**Slamet Ernawati**

**NIM: 13720018**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum wr. wb*

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Slamet Ernawati  
NIM : 13720018  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : *Negosiasi Cosplayer* dalam Mentransformasikan Diri:  
Studi pada Komunitas Anoman Jogja

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu sosial.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum wr. wb*

Yogyakarta, 13 Februari 2018

  
**Achmad Uzair Fauzan, Ph.D**

NIP:19780315 201101 1 002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-81/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2018

Tugas Akhir dengan judul : NEGOSIASI COSPLAYER DALAM MENTRANSFORMASIKAN DIRI (Studi Pada Komunitas Anoman Jogja)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SLAMET ERNAWATI  
Nomor Induk Mahasiswa : 13720018  
Telah diujikan pada : Senin, 19 Februari 2018  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Achmad Uzair, S.IP., M.A., Ph.D.  
NIP. 19780315 201101 1 002

Penguji I

Dr. Sulistyarningsih, S.Sos., M.Si.  
NIP. 19761224 200604 2 001

Penguji II

Achmad Zainal Arifin, M.A., Ph.D.  
NIP. 19751118 200801 1 013

Yogyakarta, 19 Februari 2018

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
NIP. 19680416 199503 1 004

**MOTTO**

Semua orang punya luka dan deritanya masing-masing. *So. . . .* Cerialah,  
pancarkan kebahagiaan dan jangan lupa untuk selalu bersyukur.

~Erena\_we~



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan khusus untuk :

1. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, program studi Sosiologi.
2. Ibu dan Bapakku tercinta, investor terbesar dalam hidupku .
3. Adikku tersayang yang mulai menyebarkan.
4. Semua guru yang telah membagi ilmunya dan memberikan pencerahan padaku.
5. Dosen terkece, idola segala bangsa yang membuatku terseok-seok *and make me crazy*,  
Bapak Achmad Uzair Fauzan, Ph.D
6. *My DPA my Hero, the best DPA ever*, panutan umat,  
Bapak Achmad Zainal Afirin, Ph.D



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **KATA PENGANTAR**

Alhadulillahi rabbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di akhir zaman.

Penulisan skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu program studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan semua nikmat-Nya hingga saat ini.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik, SH., S.Sos., M.Si. selalu Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
3. Bapak Achmad Zainal Arifin, Ph.D selaku ketua Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, sekaligus Dosen Penasehat Akademik dan sumber pencerahan yang sering menjadi tempat pengaduan atas segala penderitaan penulis.

4. Bapak Achmad Uzair Fauzan, Ph.D selaku *Daddy* Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan tabah memberi masukan pada penulis. Terima kasih banyak atas bimbingan, arahan, koreksi dan kritiknya hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Sulistyaningsih, M.Si selaku penguji I dan Bapak Achmad Zainal Arifin, Ph.D selaku penguji II yang telah memberikan banyak masukan yang berharga bagi penulis.
6. Segenap dosen prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, terima kasih atas segala ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan selama ini.
7. Ibu, Bapak, simbah, adikku tercinta dan seluruh keluarga besarku yang selalu mendoakan, mengingatkan, dan memberi semangat. Terima kasih banyak khususnya pada Ibu dan Bapak atas setiap doa dan perjuangannya untukku.
8. Komunitas Anoman Jogja yang telah memberikan banyak ilmu, inspirasi, dan pengalaman tak terlupakan menjadi bagian dari komunitas. Terima kasih telah menerima dan memberi banyak masukan dan bantuan bagi penulis selaku anggota baru sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
9. *Cosplayer* Anoman, mas Gio, mas Chaz, mas Eriza, mas Coc, mas Gabe, mas Sasya, mbak Panda, mbak Cha-cha, mbak Vira, mbak Ruka, mbak Lizzy, saras, Vika, mas Iqbal, mas Yodha, mas Putut, terima kasih atas waktu, ilmu dan masukan yang telah kalian berikan.
10. Bapak Kyai Mahfudz dan Ibu Nyai Farida yang selalu mendoakan mantan santrinya, serta seluruh keluarga besar PP Nurul Huda.
11. Keluarga baru, teman dan inspirator ku, Nuri, Undil, Princess, Kripikri, Dewil, Umil, Buperi, Ritul, Nurul, Zaneq, Onee-sama, kak Pina, Ernul, Ipeh, Luluk,



Nduts, Ayil, Sensei, Abil, mbak Sasa, terima kasih atas ilmu, semangat dan dukungan yang telah diberikan, terima kasih juga atas pengalaman seru bersama kalian.

12. Teman-teman Sosiologi Angkatan 2013, keluarga besar Bidik Misi 2013 dan keluarga bahagia penghuni apartmen skj.

13. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dan limpahan rahmat dari Allah SWT.

Yogyakarta, 13 Februari 2018



Penyusun

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat penelitian.....	11
E. Tinjauan Pustaka .....	12
F. Kerangka Teoritis.....	16
G. Metode Penelitian.....	19
H. Sistematika Pembahasan .....	29
<b>BAB 2. ANOMAN DAN PERKEMBANGAN KOMUNITAS JEJEPANGAN DI YOGYAKARTA .....</b>	<b>32</b>
A. <i>Cosplay (Costume Play)</i> .....	33
B. Perkembangan <i>Cosplay</i> di Yogyakarta .....	35
C. Komunitas <i>Jejepangan</i> di Yogyakarta .....	48
D. Sejarah Komunitas Anoman Jogja .....	53
E. Visi Misi Komunitas Anoman.....	57
F. Struktur Organisasi Komunitas Anoman .....	62
G. Kegiatan Komunitas Anoman Jogja.....	67
<b>BAB 3. NEGOSIASI <i>COSPLAYER</i> KOMUNITAS ANOMAN DALAM PEMILIHAN KARAKTER <i>ANIME</i> .....</b>	<b>74</b>
A. Munculnya Minat Pada <i>Anime, Manga</i> dan <i>Tokusatsu</i> .....	76
B. Motivasi Terjun dalam Dunia <i>Cosplay</i> .....	86
C. Negosiasi dalam <i>Cosplay</i> .....	97
<b>BAB 4. ANALISIS INTERTEKSTUALITAS <i>COSPLAY</i> DALAM KOMUNITAS ANOMAN .....</b>	<b>121</b>
A. Ekonomi Politik <i>Cosplay</i> .....	122
B. Daya Tarik <i>Anime</i> Bagi Penggemar <i>Jejepangan</i> .....	126
C. Faktor-faktor Pendukung <i>Cosplay</i> .....	134

D. Intertekstualitas dalam <i>Cosplay</i> .....	140
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	<b>160</b>
A. Kesimpulan .....	160
B. Rekomendasi .....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>169</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>172</b>



## Glosarium

### Daftar Istilah Asing

Istilah Jepang	Indonesia
<i>Anime</i>	Animasi buatan Jepang
<i>Armor</i>	Baju besi yang digunakan karakter tokoh dalam <i>anime</i>
<i>Cabaret Cosplay</i>	Pertunjukan drama yang dilakukan <i>cosplayer</i> dengan tema yang diambil dari suatu <i>anime</i> .
<i>Cosplay (Costume play)</i>	Kegiatan berkostum dan merias wajah hingga menyerupai karakter <i>anime</i>
<i>Cosplay original</i>	Jenis <i>cosplay</i> yang mengutamakan kemiripan dengan karakter asli dari <i>anime</i>
<i>Crossdress</i>	Meng <i>cosplay</i> kan karakter <i>anime</i> yang berlawanan dengan jenis kelamin <i>cosplayer</i>
<i>Drama</i>	Bullying dalam dunia <i>jejepangan</i>
<i>Ecchi</i>	Jenis <i>anime</i> yang mengandung unsur seksi level medium
<i>Fujoshi</i>	Penggemar <i>yaoi</i>
<i>Gakure</i>	Wilayah
<i>Ghoul</i>	Makhluk gaib dalam mitologi Arab. Terdapat dalam <i>anime Tokyo Ghoul</i> dan digambarkan sebagai manusia pemakan bangkai
<i>Haoge</i>	<i>Crossdresser</i> laki-laki asal China
<i>Hijab Cosplay</i>	<i>Cosplay</i> yang dilakukan dengan menggunakan hijab sebagai pengganti wig
<i>Hokage</i>	Gelar bagi pemimpin desa ninja
<i>Inchara</i>	Mendalami peran sebagai karakter tokoh <i>anime</i>
<i>Jejepangan</i>	Segala sesuatu yang berkaitan dengan produk budaya populer Jepang
<i>Maid</i>	Pelayan cafe yang ada dalam <i>anime</i>
<i>Manga</i>	Komik Jepang
<i>Marksman</i>	Penembak jitu dalam bidang militer
<i>OOO (Out Of Character)</i>	<i>Cosplayer</i> yang tidak sesuai dengan sifat dan perilaku karakter tokoh dalam <i>anime</i>
<i>Original Cosplay</i>	<i>Cosplay</i> dengan karakter hasil dari imajinasi masing-masing <i>cosplayer</i>
<i>Otaku</i>	Penggemar <i>jejepangan</i>

<i>Seifuku</i>	Seragam sekolah khas Jepang
<i>Shinobi</i>	Dunia ninja
<i>Tokusatsu</i>	Pahlawan dalam animasi jepang
<i>Waifu</i>	Karakter perempuan dalam <i>anime</i> yang menjadi idola bagi penggemar laki-laki
<i>Weapon</i>	Senjata
<i>Wibu</i>	Penggemar yang fanatik terhadap <i>jejepangan</i> khususnya <i>idols</i>
<i>Yaoi</i>	Jenis cerita homoseksual dalam <i>manga</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Pelaksanaan Observasi.....	22
Tabel 1.2	: Pelaksanaan Wawancara.....	24
Tabel 2.1	: Daftar <i>Sister Province</i> Indonesia Jepang .....	38
Tabel 2.2	: Prodi Bahasa dan Sastra Jepang di Yogyakarta dan <i>Event Jejepangan</i> yang Diselenggarakan .....	40
Tabel 2.3	: <i>Event Jejepangan</i> dan Jumlah Pengunjung.....	42
Tabel 2.4	: <i>Event Jejepangan</i> dan Waktu Penyelenggaraan .....	43
Tabel 2.5	: Komunitas <i>Jejepangan</i> di Yogyakarta.....	47
Tabel 3.1	: <i>Budget Kostum Cosplayer</i> Anoman .....	112

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : <i>Event Jejepangan</i> oleh Pemda DIY .....	37
Gambar 2.2 : <i>Distro Anime</i> di Yogyakarta.....	39
Gambar 2.3 : <i>Event Cosplay</i> oleh Provider .....	45
Gambar 2.4 : <i>Event Idols</i> oleh komunitas JIF.....	46
Gambar 2.5 : <i>Event Cosplay</i> oleh Hartono Mall .....	46
Gambar 2.6 : <i>Gathering Anoman</i> dengan <i>Dressode Batik</i> .....	60
Gambar 2.7 : <i>Gathering Aliansi Komunitas Jejepangan</i> .....	61
Gambar 2.8 : <i>Angkringan 17 Jogja</i> .....	68
Gambar 2.9 : <i>Cosplay Class</i> .....	69
Gambar 2.10: <i>Latihan Dance Cover</i> .....	69
Gambar 2.11: <i>Angeloid</i> .....	70
Gambar 2.12: <i>Mini Gathering Anoman</i> dalam <i>Event</i> .....	70
Gambar 2.13: <i>Gathering Komunitas Anoman</i> .....	71
Gambar 2.14: <i>Gathering Komunitas</i> dalam <i>Event</i> .....	71
Gambar 3.1 : <i>Kabaret Cosplay</i> .....	82
Gambar 3.2 : <i>Kabaret Magi the Labyrint of Magic</i> .....	82
Gambar 3.3 : <i>Genji</i> .....	88
Gambar 3.4 : <i>Gio bercosplay</i> sebagai <i>Genji</i> .....	88
Gambar 3.5 : <i>Reaper</i> .....	88
Gambar 3.6 : <i>Gio bercosplay</i> sebagai <i>Reaper</i> .....	88
Gambar 3.7 : <i>Nico Yazawa</i> .....	90
Gambar 3.8 : <i>Vira bercosplay</i> sebagai <i>Nico Yazawa</i> .....	90
Gambar 3.9 : <i>Gabe, cosplay konsep Il Consigliere</i> .....	91
Gambar 3.10: <i>Tama</i> .....	93
Gambar 3.11: <i>Saras bercosplay</i> sebagai <i>Tama</i> .....	93
Gambar 3.12: <i>Panda, photo sesion Bleach</i> .....	95
Gambar 3.13: <i>Panda, foto bersama cosplayer lain</i> .....	95
Gambar 3.14: <i>Hijab cosplay</i> .....	96
Gambar 3.15: <i>Hijab cosplay</i> .....	96
Gambar 3.16: <i>Ruby, mobile legends</i> .....	97
Gambar 3.17: <i>Cha-cha bercosplay</i> sebagai <i>Ruby</i> .....	97
Gambar 3.18: <i>Kotori Minami</i> .....	99
Gambar 3.19: <i>Vira bercosplay</i> sebagai <i>Kotori Minami</i> .....	99
Gambar 3.20: <i>Kanna Kamui</i> .....	100
Gambar 3.21: <i>Saras bercosplay</i> sebagai <i>Kanna Kamui</i> .....	100
Gambar 3.22: <i>Saya Kisaragi</i> .....	101
Gambar 3.23: <i>Panda bercosplay</i> sebagai <i>Saya Kisaragi</i> .....	101
Gambar 3.24: <i>Komari Kamikita</i> .....	102
Gambar 3.25: <i>Ruka bercosplay</i> sebagai <i>Komari Kamikita</i> .....	102
Gambar 3.26: <i>Squall Leonhard</i> .....	103
Gambar 3.27: <i>Gio bercosplay</i> sebagai <i>Squall Leonhard</i> .....	103
Gambar 3.28: <i>Nagisa</i> .....	104
Gambar 3.29: <i>Eriza bercosplay</i> sebagai <i>Nagisa</i> .....	104
Gambar 3.30: <i>Original cosplay lolita hijab Alza</i> .....	105

Gambar 3.31: <i>Lolita</i> .....	105
Gambar 3.32: <i>Cosplay Ram Rem child version</i> .....	108
Gambar 3.33: <i>Cosplay Ram Rem maid version</i> .....	108
Gambar 3.34: Foto Vira dalam akun <i>instagram</i> .....	109
Gambar 3.35: Foto Vira dalam akun <i>facebook</i> .....	109
Gambar 3.36: <i>Layla mobile legends</i> .....	111
Gambar 3.37: <i>Armor</i> buatan Sasya .....	113
Gambar 3.38: <i>Armor</i> buatan Sasya .....	113
Gambar 3.39: Erza Scarlet .....	115
Gambar 3.40: Sasya <i>bercosplay</i> sebagai Erza Scarlet.....	115
Gambar 3.41: Saber Sakura .....	116
Gambar 3.42: Eriza <i>bercosplay</i> sebagai Saber Sakura.....	116
Gambar 4.1 : Contoh karakter dalam <i>anime</i> .....	127
Gambar 4.2 : Contoh <i>artwork</i> dalam <i>anime</i> .....	127
Gambar 4.3 : Contoh setting tempat dalam <i>anime</i> .....	127
Gambar 4.4 : Penampilan Vira sehari-hari.....	145
Gambar 4.5 : Penampilan Vira dalam <i>bercosplay</i> .....	145
Gambar 4.6 : Kostum Megumin .....	149
Gambar 4.7 : Kostum Megumin buatan cha-cha .....	149
Gambar 4.8 : Hijab <i>cosplay</i> Alza .....	151
Gambar 4.9 : Hijab <i>cosplay</i> Alza .....	151
Gambar 4.10: <i>Crossdress</i> Sasya.....	155
Gambar 4.11: <i>Crossdress</i> Eriza .....	155



## ABSTRAK

*Cosplay* sebagai salah satu bentuk produk budaya populer Jepang telah menyebar dan berkembang di berbagai negara-negara Eropa, Amerika, Australia dan Asia termasuk salah satunya di Indonesia. *Cosplay* berkembang di beberapa kota besar di Indonesia termasuk di Yogyakarta, perkembangan ini juga diiringi dengan munculnya berbagai komunitas penggemar. *Cosplay* yang dilakukan oleh para *cosplayer* Yogyakarta mengalami berbagai perubahan karena telah disesuaikan dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku bagi masing-masing *cosplayer*. Adanya pertimbangan nilai dan norma dari para *cosplayer* dalam menentukan karakter menyebabkan muncul berbagai jenis *cosplay* khususnya dalam komunitas Anoman Jogja. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pertimbangan atau negosiasi yang dilakukan oleh *cosplayer* Anoman dalam mentransformasikan diri mereka menjadi karakter fiksi dari *anime*, di mana negosiasi yang dilakukan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan juga faktor eksternal dari *cosplayer*.

Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini yaitu teori intertekstualitas yang dikembangkan oleh Julia Kristeva. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan fenomena *cosplay* dan *jejepangan* yang berkembang di Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dalam komunitas Anoman Jogja yang memiliki banyak *cosplayer* aktif dengan berbagai tujuan *cosplay* yang berbeda-beda. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi partisipatori dimana peneliti juga berperan sebagai *cosplayer*, wawancara langsung dan tidak langsung melalui media sosial *line*, *facebook* dan *whatsapp* dan dokumentasi foto-foto *cosplayer*. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan proses mereduksi data yang kurang relevan dengan penelitian kemudian menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk tabel dan teks narasi dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis *cosplay* dalam komunitas Anoman yaitu *cosplay original*, *hijab cosplay* dan *crossdress cosplay*. Perbedaan jenis *cosplay* yang dilakukan oleh para *cosplayer* disebabkan oleh adanya berbagai faktor baik internal maupun eksternal yang menjadi hipogram atau dasar pemilihan karakter *anime* dan telah mengalami proses intertekstualitas. Intertekstualitas yang menghubungkan berbagai teks hipogram inilah yang mempengaruhi pilihan karakter *anime* oleh para *cosplayer*. Faktor internal berupa rasa suka yang ada dalam diri *cosplayer* terhadap tokoh *anime* karena tokoh tersebut merupakan representasi diri dari *cosplayer*, rasa suka terhadap tokoh *anime* juga dikarenakan tokoh tersebut merupakan sosok ideal yang diidolakan *cosplayer*. Faktor eksternal yang mempengaruhi pilihan jenis *cosplay* diantaranya adalah keluarga, pendidikan, religiusitas, lingkungan, ekonomi, budaya dan juga pengalaman sosial dari masing-masing *cosplayer*.

**Kata kunci :** *Cosplay, Negosiasi, Intertekstualitas, Komunitas Anoman.*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Budaya populer merupakan suatu bentuk budaya yang disukai oleh banyak orang yang berupa hiburan.<sup>1</sup> Budaya populer lebih menekankan pada kesenangan, makna, dan suatu identitas. Budaya populer sering diidentikan dengan konsumerisme, hedonisme, gaya hidup, dan merupakan hasil dari kehendak media. Produk media tersebut menyajikan suguhan instan dalam jangka panjang yang dipasarkan demi mendapat keuntungan dengan mendapatkan perhatian dari masyarakat sebagai konsumen.<sup>2</sup>

Budaya populer Jepang merupakan produk budaya yang dianggap unik dan mendapatkan dukungan dari pemerintah Jepang dalam bentuk berbagai macam program seperti *Yokoso Japan*. Program tersebut bertujuan untuk mempromosikan Akihabara<sup>3</sup> dan Harajuku<sup>4</sup> sebagai pusat keberadaan dan perkembangan budaya populer Jepang.<sup>5</sup> Beberapa produk dari budaya populer Jepang diantaranya adalah *anime*, *manga*, *video game*, *idols*, musik, drama, dan *cosplay*.

---

<sup>1</sup> Chua Beng Huat, *Structure, Audience and Soft Power in East Asian Pop Culture* (Hong Kong: Hong Kong University, 2012).hal 104.

<sup>2</sup> Bing Bedjo Tanudjaja, "Pengaruh Media Komunikasi Massa Terhadap Popular Culture Dalam Kajian Budaya/Cultural Studies," *Nirmana* 9, no. 2 (2007).hal 96-99.

<sup>3</sup> Kawasan perbelanjaan disekitar stasiun Akihabara, banyak menjual *anime*, *manga*, dan *doujinshi*.

<sup>4</sup> Tempat anak muda Jepang berkumpul dan berpakaian aneh di kawasan sekitar stasiun JR Harajuku, distrik Shibuya, Tokyo.

<sup>5</sup> Paul A. Crutcher Kinko Ito, "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay," *Springer* (2013).hal 44.

*Anime* adalah istilah yang digunakan untuk film animasi produksi Jepang. *Anime* pertama kali diproduksi dan ditayangkan di stasiun TV oleh Osamu Tezuka dengan mengangkat kisah dari sebuah *manga*.<sup>6</sup> *Manga* adalah sebutan untuk komik produksi Jepang yang merupakan representasi dari kehidupan sosial dan budaya Jepang mengenai berbagai macam nilai moral seperti perjuangan, persahabatan, kekeluargaan, juga berisi informasi dan pengetahuan.<sup>7</sup>

Produk budaya populer Jepang telah diekspor dan diterima di berbagai negara di Asia seperti Hong Kong, Thailand, Korea Selatan, Taiwan, Singapura, dan juga Indonesia. Ultraman yang merupakan salah satu judul animasi Jepang karya Eiji Tsuburaya telah ditayangkan di Hong Kong sejak tahun 1968, kemudian pada tahun 1981 judul anime lain yaitu Doraemon juga mulai ditayangkan.<sup>8</sup> Doraemon dan animasi lainnya disukai tidak hanya di Hong Kong tetapi juga di China, Prancis, dan Asia Tenggara.<sup>9</sup> Stand By Me Doraemon yang merupakan episode terakhir dari serial *anime* Doraemon karya Fujiko F. Fujio ditayangkan pada tahun 2014 dan mampu menarik antusiasme para penggemar dari berbagai kalangan masyarakat mulai anak-anak hingga orang dewasa. Animasi dengan tokoh utama robot kucing ini telah diputar di 57 negara di dunia

---

<sup>6</sup> Joseph L. Dela Pena, "Otaku: Image and Identity in Flux," *Curej*, (2006).hal 6-7.

<sup>7</sup> Kinko Ito, "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay."hal 45.

<sup>8</sup> Eyal Ben Ari Nissim Otmazgin, *Popular Culture Co-Production and Collaboration in East and Southeast Asia* (Singapore: NUS Press, 2012).hal 99.

<sup>9</sup> Huat.hal 124.

termasuk salah satunya di Indonesia.<sup>10</sup> Selain itu, *anime* dan *manga* juga senantiasa diterjemahkan dalam bahasa lokal diberberapa negara seperti Korea Selatan, Thailand, Indonesia, Taiwan, dan telah mendominasi pasar komik di negara tersebut.<sup>11</sup>

Jepang merupakan satu-satunya negara selain Amerika Serikat dimana lebih dari 95% program televisinya diproduksi dalam negeri. Sektor televisi dan industri media yang sangat berkembang mampu membiayai berbagai produksi dan promosi sehingga memposisikan Jepang sebagai eksportir industri budaya populer.<sup>12</sup> Jepang juga merupakan negara produsen budaya terbesar ke dua di dunia yang pada tahun 2003 telah melebihi China dan Korea Selatan dalam penyebaran produknya. Produk budaya populer Jepang seperti *video game*, animasi, *fashion*, musik, dan *idols* dapat diterima dan mampu mempengaruhi industri budaya di kawasan Asia Timur. Sebuah artikel yang diterbitkan pada tahun 2003 menyatakan bahwa produk budaya populer Jepang mendapatkan popularitas diberbagai negara diantaranya China, Thailand, Rusia, dan Australia.<sup>13</sup>

Penyebaran budaya populer Jepang ke berbagai negara didukung oleh perusahaan media Fuji TV dan Hori *Production*. Pada tahun 1990an kedua perusahaan tersebut bekerjasama dengan perusahaan media lokal yang terdapat di Singapura, Malaysia, Indonesia, Taiwan, Korea Selatan,

---

<sup>10</sup><http://showbiz.liputan6.com/read/2107065/stand-by-me-doraemon-siap-rilis-di-57-negara-indonesia-desember>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018, jam 23.30 WIB.

<sup>11</sup> Nissim Otmazgin.

<sup>12</sup> Huat.hal 16.

<sup>13</sup> Nissim Otmazgin.hal 79-81.

China, dan Vietnam untuk memproduksi suatu program yang disebut dengan Asia Bagus. Program ini ditayangkan *prime time* diberbagai negara yang telah menjalin kerjasama dengan perusahaan media Jepang. Selain perusahaan media, kementerian luar negeri Jepang (MOFA) pada tahun 1991 juga mendirikan JAMCO (*Japan Media Communication Center*) yang bertujuan untuk memberi subsidi terhadap ekspor program TV Jepang. Pada tahun 1998 JAMCO telah diekspor ke 35 negara yang sebagian besar adalah Asia dan memberi pengaruh terhadap perubahan *fashion* dan *life style* di Asia Tenggara.<sup>14</sup>

Budaya populer Jepang telah mengglobal dan menjadi bahan diskusi dalam berbagai konferensi internasional yang membahas mengenai budaya Jepang.<sup>15</sup> Penyebaran budaya populer ini diiringi dengan adanya budaya penggemar.<sup>16</sup> Jenkins menyatakan bahwa budaya penggemar bukan merupakan korban penipuan budaya, orang yang tidak sosialis dan konsumtif. Penggemar adalah orang yang dapat memahami apa yang mereka konsumsi dan dapat memproduksi karya mereka sendiri dan menjadi kreatif dengan cara mereka.<sup>17</sup> Pada tahun 1970an, penggemar budaya populer Jepang biasa disebut dengan istilah *otaku*, istilah ini digunakan untuk menggambarkan remaja kutu buku, anti sosial, dan

---

<sup>14</sup> *Ibid.* hal 91.

<sup>15</sup> Cosima Wagner, "Otaku: Japan's Database Animals by Hiroki Azuma, Jonathan E. Abel and Shion Kono," *Pacific Affairs* 83, no. 3 (2010).hal 612.

<sup>16</sup> Jakob Nobuoka, "User Innovation and Consumption in Japanese Cultural Industries: The Case of Akihabara, Tokyo," *Geografiska Annaler* 92, no. 3 (2010).hal 205.

<sup>17</sup> Jin-Shiow Chen, "A Study of Fan Culture: Adolescent Experience with Anime Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan," *Visual Art Research* 33, no. 1 (2007).hal 14.

terobsesi pada budaya populer.<sup>18</sup> Munculnya kelompok *otaku* diberbagai negara inilah yang mendukung perkembangan industri budaya populer Jepang secara internasional.

Para *otaku* seringkali menghadiri berbagai *event jejepangan*<sup>19</sup> yang diselenggarakan dengan mengenakan kostum atau biasa disebut *cosplay*. *Cosplay* adalah gabungan dari kata serapan dari bahasa Inggris *costume* dan *play*, yang sebelumnya disebut *kosupure*.<sup>20</sup> *Cosplay* berarti mengenakan kostum dan merias wajah dengan detail dan semirip mungkin hingga menyerupai karakter favorit dari tokoh *anime*, *manga*, atau *game*. Para *cosplayer* (pelaku *cosplay*) merubah diri dan identitas asli mereka dalam karakter fantasi.<sup>21</sup> *Cosplay* tidak hanya sekedar berkostum agar terlihat mirip dengan karakter tokoh, namun merupakan suatu bentuk ekspresi diri yang disalurkan lewat kostum.<sup>22</sup>

*Cosplay* berkembang di beberapa negara seperti di Taiwan, Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, Australia, Belanda, Jerman, dan Amerika karena adanya kelompok penggemar yang tumbuh di negara-negara tersebut. *Cosplay* berkembang di Australia seiring dengan banyaknya penggemar *anime* yang sering menjadi daya tarik bagi media

---

<sup>18</sup> Michael R. Mike Mosher, "Otaku: Japan's Database Animals" by Hiroki Azuma, Jonathan E. Abel and Shipn Kono, "Leonardo 43, no. 3 (2010).hal 298.

<sup>19</sup> Istilah yang digunakan untuk menyebut acara yang bertema kebudayaan Jepang dan bukan merupakan istilah akademis.

<sup>20</sup> Kinko Ito, "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay."hal 47.

<sup>21</sup> Theresa Winge, "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay," *Mechademia* 1, (2006).hal 65.

<sup>22</sup> Jason Bainbridge and Craig Norris, "Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture " *Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, no. 32 (2013).

dan berpengaruh terhadap perkembangan industri di Australia.<sup>23</sup> Perkembangan *Cosplay* di Jerman, Amerika dan Belanda juga didukung oleh banyaknya penggemar budaya populer Jepang dimana para penggemar sering berpartisipasi sebagai *cosplayer* dan melakukan berbagai kegiatan bersama seperti pertemuan dan pemotretan.<sup>24</sup> Berbeda dengan Jerman, Amerika atau Belanda, *Cosplay* di Taiwan memiliki makna yang lebih penting bagi para *cosplayer*, *cosplay* tidak sekedar menjadi sarana pertemuan bagi penggemar *jejepangan* atau sekedar sesi pemotretan. *Cosplay* di Taiwan merupakan saat dimana para *cosplayer* berkesempatan untuk mewujudkan fantasi mereka dalam kehidupan nyata dengan mengenakan kostum karakter favoritnya dari *anime* maupun *manga*.<sup>25</sup>

*Cosplay* berkembang di Indonesia pada tahun 1990an setelah diadakannya festival Jepang disalah satu Universitas yang ada di Indonesia yakni gelar Jepang Universitas Indonesia. *Event* ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya tradisional dan juga budaya populer Jepang termasuk *cosplay*. Setelah penyelenggaraan *event* Jepang di Universitas Indonesia, *event* bertema Jepang lainnya mulai berkembang di beberapa kota lainnya termasuk Yogyakarta. *Event jejepangan* yang berkembang di Yogyakarta didukung oleh adanya berbagai institusi yang menjadi

---

<sup>23</sup> Craig Norris and Jason Bainbridge, "Selling Otaku? Mapping the Relationship between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene," *Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, no. 20 (2009).

<sup>24</sup> Nicolle Lamerichs, "The Culture Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe," *Audience and Reception Studies* 10, no. 1 (2013).hal 169.

<sup>25</sup> Chen, "A Study of Fan Culture: Adolescent Experience with Anime Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan."hal 15.

penyelenggara *event* seperti Universitas, Mall, Provider dan Pemda. *Event jejepangan* inilah yang memberi ruang bagi munculnya *cosplayer* dan menjadi sarana bagi mereka untuk berkarya. *Cosplayer* pertama Indonesia adalah *The Endless Illution* dan *Inviniteam* yang merupakan sebuah team *cosplay* yang ada di Jakarta.<sup>26</sup> Para *cosplayer* Yogyakarta sendiri dapat dijumpai pada berbagai *event* Jepang yang diselenggarakan, misalnya Mangafest, Okaeri, Monogatari, Clash:H, JJW (*Jogja Japan Week*), Rakuen dan berbagai *event* lainnya yang ada di Yogyakarta.

*Cosplay* dilakukan karena adanya suatu alasan atau motivasi yang berbeda-beda dari seseorang, diantaranya adalah karena obsesi mereka terhadap suatu karakter, keinginan untuk mencari pengalaman baru, bentuk dari menikmati imajinasi mereka, dan merupakan pencapaian dari suatu keinginan.<sup>27</sup> Fenomena *cosplay* yang terjadi di Yogyakarta juga dilatar belakangi oleh adanya berbagai alasan dan motivasi yang berbeda dari para *cosplayer*, seperti adanya keinginan untuk merealisasikan atau menghidupkan karakter favorit mereka, karena ajakan dari teman sesama *cosplayer* dan keinginan untuk merasakan hal yang baru dengan menjadi orang lain atau karakter *anime*.<sup>28</sup>

*Cosplayer* Yogyakarta tergabung dalam berbagai komunitas *jejepangan* atau pecinta budaya populer Jepang, salah satunya adalah komunitas Anoman (*Anime, Tokusatsu, Manga Community*). Anoman

---

<sup>26</sup>Ranny Rastati, "From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab," *Masyarakat dan Budaya* 17, no. 3 (2015).hal 379.

<sup>27</sup>Chen, "A Study of Fan Culture: Adolescent Experience with Anime Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan."hal 15.

<sup>28</sup>Rasyid,wawancara pada tanggal 26 Januari 2017.



merupakan salah satu komunitas penggemar budaya populer Jepang di Yogyakarta yang hingga saat ini memiliki anggota sebanyak 2,722<sup>29</sup> yang terdiri dari pelajar SMA, mahasiswa, dan orang dewasa yang telah bekerja. Anoman sebagai nama dari komunitas jejepangan terinspirasi dari tokoh Anoman yang berupa kera putih dalam cerita Jawa. Komunitas Anoman dibentuk pada 20 Agustus 2013 oleh Galih, Latif, dan Cahya yang merupakan penggemar budaya populer Jepang.<sup>30</sup> Komunitas Anoman dibentuk berdasarkan kesamaan hobi dan ketertarikan mereka dan sebagai tempat dimana mereka dapat mengekspresikan minat dan bakat mereka terkait budaya populer Jepang seperti *dance cover*, *anime song*, dan *kabaret*.<sup>31</sup>

Komunitas Anoman mengalami perkembangan jumlah anggota yang cukup signifikan pada tahun 2014 dengan bertambah lebih dari seribu anggota pada grup *facebook* Anoman. Peningkatan jumlah anggota ini dikarenakan tahun tersebut adalah saat dimana Anoman aktif dalam mempromosikan komunitas mereka dengan mendirikan *stand* komunitas diberbagai *event jejepangan*. Selain jumlah anggota yang meningkat, pada tahun 2014 ini juga mulai banyak bermunculan para *cosplayer* dari komunitas Anoman.<sup>32</sup> *Cosplay* yang dilakukan anggota komunitas Anoman kebanyakan terinspirasi dari *anime*, *manga*, *game*, dan *origin*

---

<sup>29</sup> <https://web.facebook.com/groups/anoman.jogja/>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018, jam 23.25 WIB.

<sup>30</sup> Iqbal, wawancara pada tanggal 27 Mei 2017.

<sup>31</sup> Drama yang dilakukan oleh para *cosplayer* dengan cerita yang diambil dari salah satu judul *anime*, kadang juga berupa parodi terhadap suatu *anime*. Drama ini dilengkapi dengan berbagai properti dan juga background musik.

<sup>32</sup> Iqbal, wawancara pada tanggal 27 Mei 2017.

*cosplay*.<sup>33</sup> Pemilihan *cosplay* didasarkan pada kecintaan mereka terhadap karakter favorit yang memiliki berbagai sifat yang patut untuk diteladani, keindahan kostum, dan kemiripan sifat maupun postur tubuh karakter dengan *cosplayer*. Agar dapat menampilkan imitasi karakter dengan sempurna dan mendapat apresiasi dari orang lain, para *cosplayer* menghabiskan banyak waktu, tenaga, dan juga uang untuk dapat seolah mewujudkan karakter ke dalam dunia nyata. *Cosplayer* memiliki anggaran tersendiri untuk pembuatan kostum dan aksesoris, selain itu kebanyakan *cosplayer* juga sengaja bekerja dan menabung agar dapat meng-*cosplay*-kan idola mereka.<sup>34</sup>

Karakter *anime*, *manga*, *game* maupun *tokusatsu* yang dipilih oleh *cosplayer* Anoman tidak hanya berdasarkan ketertarikan mereka terhadap karakter yang dilihat dari keindahan kostum, kepribadian karakter atau judul *anime* yang sedang populer, namun ada berbagai teks lain yang juga menjadi bahan pertimbangan para *cosplayer* dalam menentukan jenis *cosplay* mereka. Teks-teks yang mempengaruhi pilihan karakter atau menjadi dasar negosiasi bagi para *cosplayer* diantaranya adalah latar belakang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, religiusitas dan pengalaman sosial dari para *cosplayer*. Proses negosiasi para *cosplayer* dalam merubah dirinya ke dalam kostum karakter fiksi dengan melibatkan berbagai teks merupakan suatu intertekstualitas. Intertekstualitas merupakan proses yang melibatkan hipogram yaitu karya yang menjadi

---

<sup>33</sup> Karakter yang diciptakan sendiri oleh *cosplayer* berdasarkan imajinasi mereka.

<sup>34</sup> Panda, wawancara pada tanggal 17 Maret 2017.

dasar atau inspirasi bagi penciptaan karya selanjutnya dan teks transformasi yang merupakan karya hasil dari hipogram. Intertekstualitas yang terjadi dalam *cosplay* adalah adanya teks hipogram yang terdiri dari *anime* dan berbagai nilai serta norma dari masing-masing *cosplayer* yang mempengaruhi pemilihan karakter dan mendasari negosiasi mereka dalam menciptakan teks transformasi yang berupa *cosplay*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bersadarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat *cosplay* terbangun?
2. Faktor apa yang mempengaruhi *cosplayer* dalam pemilihan karakter?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi terbangunnya minat *cosplay*.
2. Untuk mengetahui proses dan negosiasi *cosplayer* dalam mentransformasikan dirinya menjadi karakter fiksi.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharap mampu menambah pengetahuan dan wawasan tentang budaya populer Jepang dan perkembangannya, khususnya *cosplay* sebagai hobi yang sedang menghegemoni remaja saat ini. Bagi para *cosplayer*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru bagi mereka dalam memaknai hobi *cosplay* agar dapat meningkatkan kepercayaan diri dan produktifitas mereka dalam berkarya.

2. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan produk budaya populer dan memberikan sumbangan pemikiran terkait intertekstualitas sebagai suatu proses yang berperan dalam terbentuknya fenomena sosial yang sedang berkembang dalam masyarakat saat ini khususnya *cosplay*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan baru dalam kajian sosiologi budaya, sosiologi sastra, dan wawasan baru mengenai hegemoni budaya Jepang yang terjadi di era kontemporer.

## E. Tinjauan Pustaka

Pertama, Skripsi berjudul “Membangun Kreatifitas Melalui Hobi *Cosplay* pada Komunitas Albatross-Force” yang ditulis oleh Rullyana Rizky Nur Chasanah tahun 2017. Penelitian ini berfokus pada deskripsi kepercayaan diri, kemandirian dan hasil yang dicapai dalam mewujudkan kemandirian melalui hobi *cosplay*. Penelitian ini menggunakan konsep percaya diri, hobi dan kemandirian dalam memahami *cosplayer* komunitas Albatros-Force. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas Albatross-Force telah mampu menjadikan anggotanya mandiri secara ekonomi melalui kegiatan pembuatan *armor* dan kostum.

Kedua, skripsi dengan judul “Komunitas Anoman, Media Hibridisasi Kebudayaan” ditulis oleh Iqbal Arjuna Ramadhana pada tahun 2016 membahas mengenai proses hibridisasi budaya dan bentuk-bentuk dari hasil hibridisasi yang ada pada komunitas Anoman. Penelitian ini menggunakan perspektif *culture studies* untuk menjelaskan bagaimana proses terjadinya pembentukan dan percampuran antara budaya Jepang dengan budaya Indonesia. Beberapa konsep digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah representasi, artikulasi, kekuasaan, teks dan pembacaannya, subjektivitas dan identitas, globalisasi, *pop culture* dan hibridisasi budaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode kualitatif dengan melakukan observasi partisipatoris, *in-dept*

*interview*, dan studi pustaka melalui dokumen-dokumen komunitas dan grup virtual komunitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hibridisasi budaya antara Jepang dan Indonesia yang terbentuk dalam komunitas Anoman bertujuan untuk menyikapi persoalan identitas dan globalisasi. Sebagai salah satu komunitas *jejepangan* yang menggemari *cosplay*, *manga* dan musik Jepang, para anggota tidak ingin kehilangan identitas mereka sebagai warga Indonesia. Alasan tersebut menjadikan adanya hibridisasi pada *cosplay*, *manga*, dan musik Jepang yang dilakukan oleh anggota komunitas yaitu dengan memasukkan unsur-unsur Jawa pada tiap karya mereka. Penyisipan unsur Jawa ini terlihat dari mengganti beberapa bagian kostum *cosplay* menggunakan batik dan menciptakan karakter *manga* yang juga menampilkan beberapa bagian khas dari super hero asal Indonesia.

Ketiga, jurnal *Fashion Theory* dengan artikel yang berjudul “*Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia*” yang ditulis oleh Anne Peirson-smith tahun 2015. Jurnal ini membahas mengenai fenomena *cosplay* yang sedang marak dikalangan remaja Hong Kong dan Asia Tenggara dan untuk mencari tahu lebih dalam motivasi mereka dalam melakukan aktifitas *cosplay* tersebut. Penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial dan menggunakan pendekatan performatif dan dramatis. Metode dalam penelitian ini menggunakan etnografi dengan melakukan wawancara dan juga dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplay*

tidak sekedar aktifitas berkostum, melainkan sebuah proses sosial yang lebih penting. *Cosplay* disamping merupakan suatu penciptaan dunia imajinasi juga mampu membentuk hubungan yang dinamis antara para *cosplayer* yang berlangsung dari waktu ke waktu melalui konvensi *cosplay*, kompetisi, dan kegiatan pertemuan. *Cosplay* juga memberi kesempatan untuk terbebas dari batasan-batasan gender, menjadi ruang untuk mengekspresikan diri ideal nya, dan membentuk identitas kolektif.

Keempat, jurnal *E-Societas* dengan artikel yang berjudul “*Cosplay* sebagai Identitas (Studi pada *Cosplayer* di Yogyakarta)” yang ditulis oleh Resti Nur Laila tahun 2014, membahas mengenai identitas *cosplayer* dan bagaimana *cosplayer* sendiri memaknai identitas “*player*” nya. Penelitian ini menggunakan teori konstruksi dimana di dalamnya terdapat proses internalisasi yang berupa proses sosialisasi antara *cosplay* dengan media sosial dan kelompok sosial atau komunitas serta proses eksternalisasi yang berupa kostum *cosplay*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kostum merupakan bentuk identitas dari *cosplay* sedangkan identitas *player* dimaknai oleh para *cosplayer* sebagai suatu tantangan, hobi dan profesi.

Kelima, skripsi dengan judul “Fashion Kostum sebagai Identitas Diri *Cosplayer* di Indonesia” yang ditulis oleh Michelle pada tahun 2014 berfokus untuk mengetahui fashion kostum menjadi identitas diri para *cosplayer* di Jakarta. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme

simbolik dan teori identitas, hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menyatakan bahwa kostum *cosplay* menjadi suatu media penyampaian pesan secara non-verbal yang dilakukan oleh *cosplayer*. Pesan tersebut merupakan harapan agar orang lain dapat memahami bahwa kegiatan *cosplay* yang dilakukan merupakan suatu bentuk kreativitas dan hasil dari kerja keras mereka. Identitas diri yang disampaikan oleh *cosplayer* melalui kostum bukan bermaksud untuk menunjukkan kepribadian mereka namun identitas yang dimaksud adalah kostum itu sendiri. Kostum menjadi sebuah tanda untuk membentuk identitas seseorang sebagai *cosplayer*, karena hanya dengan berkostum mereka bisa mendapat pengakuan dari masyarakat akan identitas *cosplayernya*.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penelitian sebelumnya yang juga membahas mengenai *cosplay* dari segi metode, fokus penelitian dan teori. Berbeda dengan penelitian sebelumnya dimana posisi peneliti hanya sebagai pengamat dari objek kajian, dalam penelitian ini peneliti menjadi bagian dari *cosplayer* Anoman untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Fokus kajian dalam penelitian ini menekankan pada bagaimana proses anggota komunitas Anoman dalam mentransformasikan diri mereka menjadi karakter fiksi dan apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi negosiasi tersebut. Penelitian ini menggunakan perspektif yang berbeda yaitu intertekstualitas dalam memahami *cosplayer* dan makna dari *cosplay*, sehingga dapat memberi kontribusi baru bagi penelitian yang



berkaitan dengan budaya populer Jepang khususnya *cosplay*. Teori interteksual yang digunakan dalam penelitian ini mengeksplorasi lebih jauh mengenai latar belakang para *cosplayer* termasuk motivasi dan negosiasi yang dilakukan *cosplayer* dalam memilih karakter *cosplay* mereka.

## F. Kerangka Teoritis

Teori merupakan suatu cara pandang, cara untuk menerjemahkan dan memahami peristiwa sosial yang terjadi.<sup>35</sup> Penelitian mengenai Negosiasi *cosplayer* dalam menentukan karakter *anime* yang *dicosplay*kan ini dapat dipahami dengan menggunakan teori intertekstualitas. Intertekstualitas merupakan gagasan dari Mikhail Bakhtin, seorang filsuf Rusia yang tertarik dalam bidang sastra. Intertekstual menurut Bakhtin menekankan pemahaman bahwa suatu teks merupakan tulisan hasil dari sisipan teks-teks lain. Teks lain yang dimaksudkan oleh Bakhtin dapat berupa tradisi, parodi, kutipan, jenis sastra atau acuan.<sup>36</sup>

Interteks merupakan gabungan dari kata *inter* dan teks. Kata *inter* diartikan sebagai (di) antara yang dapat juga dipahami sebagai bagian, trans dan para. Teks berasal dari bahasa latin *textus* yang memiliki arti susunan, jalinan, tenunan dan anyaman.<sup>37</sup> Teori intertekstual yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikembangkan oleh Julia Kristeva. Intertekstualitas mengacu pada hubungan antara suatu teks

---

<sup>35</sup> W. Lawrence Neuman, *Metode Penelitian Sosial : Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif* (Jakarta: PT Indeks, 2013).hal.64.

<sup>36</sup> Alfian Rokhmansyah, *Studi Dan Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).hal. 119

<sup>37</sup> Nyoman Kutha Ratna, *Sastra Dan Culture Studies: Representasi Fiksi Dan Fakta* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).hal.211.

dengan teks-teks lain yang telah ada sebelumnya dimana teks-teks tersebut memiliki perbedaan dalam segi ruang dan waktu.<sup>38</sup>

Teks dalam pandangan Kristeva merupakan mozaik dari kutipan-kutipan teks lain, maka setiap teks yang merupakan suatu karya akhir adalah hasil serapan dan bentuk dari transformasi teks-teks yang sebelumnya.<sup>39</sup> Pandangan Kristeva mengenai teks sebagai kutipan dari teks lain didasarkan pada pemahamannya bahwa seorang pengarang sebelumnya juga merupakan seorang pembaca, sehingga karya yang ia ciptakan tidak terlepas dari berbagai referensi, pengaruh dan kutipan dari teks-teks sebelumnya.<sup>40</sup> Intertekstualitas yang dikembangkan oleh Julia Kristeva memiliki beberapa prinsip dalam mengkaji suatu karya, prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:<sup>41</sup>

1. Interteks melihat hakikat sebuah teks yang didalamnya terdapat berbagai teks.
2. Interteks menganalisis sebuah karya itu berdasarkan aspek yang membina karya tersebut, yaitu unsur-unsur struktur seperti tema, plot, watak, bahasa, serta unsur-unsur diluar struktur seperti unsur sejarah, budaya, agama yang menjadi bagian dari komposisi teks.
3. Interteks mengkaji keseimbangan antara aspek dalaman dan aspek luaran dengan melihat fungsi dan tujuan kehadiran teks-teks tersebut.
4. Teori interteks juga menyebut bahwa sebuah teks itu tercipta berdasarkan karya-karya yang lain. Kajian tidak hanya tertumpu pada teks yang dibaca, tetapi meneliti teks-teks lainnya untuk melihat aspek-aspek yang meresap ke dalam teks yang ditulis atau dibaca atau dikaji.

---

<sup>38</sup> Mie Hiramoto, "Anime and Intertextualities : Hegemonic Identities in Cowboy Bebop," *Pragmatics and Society* 1, no. 2 (2010).hal.234.

<sup>39</sup> Rokhmansyah.hal.118.

<sup>40</sup> Trikaloka Handayani Putri, "Kajian Intertekstualitas Dalam a Thausand Splendid Suns Karya Khaled Hosseini Terhadap Puisi Kabul Karya Saib E Tabrizi," *Unipdu*, (2010).hal.2.

<sup>41</sup> Rokhmansyah.hal. 120.

5. Pertimbangan dalam interteks adalah menghargai pengambilan, kehadiran, dan masuknya unsur-unsur lain dalam sebuah karya.

Berdasarkan prinsip-prinsip interteks di atas maka kita dapat memahami bahwa suatu teks yang tercipta berhubungan atau berkaitan dengan teks-teks lain yang sebelumnya sudah ada. Prinsip di atas dapat lebih mudah dipahami dengan gagasan yang dikemukakan oleh Riffaterre mengenai hipogram dan teks transformasi. Hipogram merupakan teks-teks yang menjadi dasar dari penciptaan teks lain, sedangkan teks transformasi merupakan teks akhir atau karya yang tercipta dari hipogram.<sup>42</sup> Hipogram dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai teks-teks dalam bentuk tulisan, dalam hal ini hipogram juga dapat berupa karakter *anime* kebudayaan, agama, lingkungan sosial, pendidikan, dan berbagai hal lainnya yang ada dalam lingkungan masyarakat.

Intertekstualitas dalam konteks ini ditujukan untuk melihat bagaimana hubungan antara hipogram dan transformasi yang terjadi pada para *cosplayer* komunitas Anoman. *Cosplayer* Anoman mentransformasikan diri mereka dalam tiga jenis *cosplay* yaitu *original cosplay*, *hijab cosplay* dan *crossdress cosplay*. Bentuk transformasi para *cosplayer* menjadi karakter tokoh fiksi *anime* berbeda-beda dikarenakan adanya berbagai faktor internal dan eksternal dalam diri *cosplayer* yang menjadi hipogram dalam menentukan jenis *cosplay* pilihan mereka.

---

<sup>42</sup> Faruk, *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).hal.51.

## G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara berpikir dan berbuat dengan baik untuk mengadakan atau melakukan penelitian dan untuk mencapai tujuan dari suatu penelitian.<sup>43</sup> Suatu metode sangat diperlukan dalam sebuah penelitian agar mendapatkan hasil yang baik serta penelitian tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

### 1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menekankan pada hal terpenting dari suatu kajian, fenomena, dan gejala sosial.<sup>44</sup> Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan fenomena dan realitas sosial yang ada di tengah masyarakat yang menjadi objek penelitian.<sup>45</sup> Penelitian ini menjelaskan bagaimana *jejepangan*<sup>46</sup> berkembang di Yogyakarta melalui berbagai *event* dan komunitas sehingga memunculkan *cosplayer* dengan berbagai alasan dan tujuan mereka berkostum. Penelitian ini juga menggambarkan bagaimana anggota komunitas Anoman khususnya para *cosplayer* dalam menjalani hobi *cosplay*nya dengan segala bentuk negosiasi yang mereka lakukan.

---

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009).hal 201.

<sup>44</sup>Fauzan Almashur M. Djunaidi Cgony, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-ruzz, 2014).hal 25.

<sup>45</sup>Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Kencana, 2007).hal 68.

<sup>46</sup> Istilah yang digunakan untuk menyebutkan segala sesuatu yang berkaitan dengan produk budaya Jepang. *Jejepangan* bukan merupakan istilah akademis melainkan istilah yang biasa digunakan oleh para penggemar produk-produk Jepang.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di komunitas Anoman (*Anime, Tokusatsu, Manga Community*) karena merupakan salah satu komunitas *jejepangan* yang masih aktif hingga saat ini. Komunitas Anoman dipilih karena *cosplayer* dalam komunitas ini aktif berkarya dalam dunia *jejepangan* seperti menjadi *idols grup, maker cosplay* dan team kabaret. Komunitas Anoman juga memiliki berbagai jenis *cosplay* yang dilakukan oleh para anggotanya, seperti *hijab cosplay, crossdress cosplay* dan *cosplay original*.<sup>47</sup>

## 3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini merupakan anggota komunitas Anoman yang merupakan seorang *cosplayer* aktif yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu objek dipilih berdasarkan beberapa kriteria tertentu.<sup>48</sup> Kriteria dari objek dalam penelitian ini adalah *cosplayer* Anoman yang memaknai *cosplay* lebih dari sekedar bermain kostum. *Cosplayer* yang dipilih adalah mereka yang memiliki tujuan khusus dalam menekuni hobi *cosplay*. Tujuan dari para *cosplayer* ini diantaranya adalah untuk mendapatkan popularitas, media promosi demi kepentingan ekonomi dan *cosplay* sebagai media untuk bersosialisasi dan menambah relasi pertemanan.

---

<sup>47</sup> *Cosplay* orisinal diartikan sebagai jenis *cosplay* yang mengutamakan kemiripan dengan karakter asli sampai pada detail-detail terkecil sehingga tidak melakukan banyak perubahan atau modifikasi dalam *cosplay* kecuali pada make up. *Cosplay* orisinal memiliki arti yang berbeda dengan OC atau *original cosplay* dimana OC merupakan jenis *cosplay* dimana karakter yang dipilih merupakan hasil karya atau ciptaan dari imajinasi si *cosplayer*.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).hal 219.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses untuk melihat, mengamati, mencermati, dan merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu.<sup>49</sup> Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi dimana peneliti tidak hanya mengamati fenomena *cosplay* yang terjadi tetapi juga menjadi bagian dari fenomena tersebut. Peneliti telah bergabung dalam komunitas Anoman dan mengikuti beberapa kegiatan yang diadakan komunitas seperti *gathering*, *costum class*, *dance cover*, menghadiri berbagai *event* Jepang yang diselenggarakan, dan juga berpartisipasi sebagai *cosplayer*. Observasi dilakukan peneliti dengan mengamati apa saja kegiatan yang dilakukan oleh *cosplayer* Anoman ketika berada dalam *event jepangan* dan aktifitas apa yang mereka lakukan sebagai bentuk komitmen mereka terhadap *cosplay* dan *jepangan*.

Observasi awal dilakukan oleh peneliti pada 12 April 2016 dengan bergabung dalam komunitas Anoman dan mengikuti *gathering* pertama yang diadakan pada 16 April 2016 kemudian *gathering* dilanjutkan pada setiap sabtu malam. Observasi selanjutnya dilakukan oleh peneliti dengan menghadiri berbagai *event jepangan* yang diselenggarakan di Yogyakarta sebagai pengunjung biasa pada 24 April 2016, 7-8 Mei 2016 dan 10 Agustus 2016. Setelah beberapa kali

---

<sup>49</sup>Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010).hal 131.

menjadi pengunjung biasa dalam *event jepangan*, peneliti melanjutkan observasi sekaligus berpartisipasi sebagai *cosplayer* pada 16 Oktober 2016 dan dilanjutkan dalam setiap *event jepangan* yang diselenggarakan di Yogyakarta.

Tabel 1.1 : Pelaksanaan Observasi

No.	Waktu	Lokasi Observasi
1	16 April 2016	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
2	24 April 2016	Monogatari UTY
3	25 April 2016	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
4	7-8 Mei 2016	Okaeri SV UGM
5	14 Mei 2016	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
6	10 Agustus 2016	<i>Cosplay and Vocaloid Dance</i> JEC
7	17 September 2016	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
8	15-16 Oktober 2016	Mangafest Gor Klebengan
9	23 Oktober 2016	<i>Idols band and cosplay walk</i> Hartono mall
10	19-20 November 2016	Rakuen UKDW
11	26 November 2016	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
12	26 Februari 2017	Clas:H JEC
13	2 April 2017	Wime fest UKDW
14	8-9 April 2017	Oxygent ISI
15	16 April 2017	Latihan <i>dance cover</i> GSP UGM
16	23 April 2017	Monogatari UTY
17	6-7 Mei 2017	Okaeri GSP UGM
18	14 Mei 2017	<i>Gathering</i> gamabunta GSP UGM
19	28 Mei 2017	Latihan <i>dance cover</i> GSP UGM
20	15 Juli 2017	Angkringan wime
21	22 Juli 2017	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
22	6 Agustus 2017	Latihan <i>dance cover</i> GSP UGM
23	12 Agustus 2017	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
24	27 Agustus 2017	Ichi-ichi SMA 11 Yogyakarta
25	17 September 2017	<i>Gathering</i> Anoman di angkringan 17
26	3 September 2017	Latihan <i>dance cover</i> GSP UGM
27	10 September 2017	Latihan <i>dance cover</i> GSP UGM
28	11 November 2017	<i>Cosplay Contest</i> Hartono Mall
29	25-26 November 2017	Mangafest JEC

## b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara *in-dept interview* yang merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian yang dilakukan oleh pewawancara dan informan sambil bertatap muka dengan atau tanpa pedoman wawancara.<sup>50</sup> Penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur sehingga peneliti mendapatkan informasi yang tidak terbatas dari jawaban informan. Wawancara dilakukan secara *in-dept* dengan menggunakan *interview guide* yang telah disediakan.

Wawancara dilakukan secara langsung dan tidak langsung dengan menggunakan beberapa media sosial karena media sosial lebih efektif digunakan untuk mewawancarai informan yang berada di luar kota Yogyakarta. Wawancara dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu diantaranya adalah informan merupakan *cosplayer* aktif, orang yang sudah lama terjun dalam dunia *jejepangan* dan memahami seluk beluk *cosplay*, anggota Anoman yang aktif dalam mengamati perkembangan *cosplay* dan *jejepangan*. Wawancara dilakukan dengan dua puluh informan yang terdiri dari enam *cosplayer* perempuan dan lima *cosplayer* laki-laki yang aktif dalam *event jejepangan* yang salah satu diantaranya juga merupakan ketua dari komunitas Anoman. Selain *cosplayer* aktif, peneliti juga mewawancarai empat *cosplayer* yang

---

<sup>50</sup>Bungin.hal 108.



tidak selalu *bercosplay* dalam setiap *event*. Peneliti juga mewawancarai Gabe, seseorang yang sudah lama terjun dalam dunia *jejepangan* dan dianggap sebagai pakar sejarah *cosplay* di Yogyakarta. Wawancara juga dilakukan pada salah satu tokoh *jejepangan* bernama Dibotachi yang merupakan penyelenggara *event-event* besar *cosplay* diberagai kota besar Indonesia. Dibotachi biasa dipanggil dengan sebutan *Lord Dibo* oleh teman-teman dan para penggemarnya yang tergabung dalam sekte Dibotachi. Wawancara juga dilakukan pada tiga panitia penyelenggara *event jejepangan* dari institusi yang berbeda yaitu UGM, UTY dan ISI, dan tiga anggota komunitas Anoman penikmat *jejepangan* yang mengamati dinamika perkembangan *cosplay* dan *jejepangan*. Wawancara tidak langsung dilakukan peneliti melalui media sosial berupa *facebook*, *whatsApp* dan *line* untuk memperkaya data peneliti.

Tabel 1.2 : Pelaksanaan Wawancara

No	Nama informan	Tanggal wawancara
1	Vira, <i>cosplayer</i> dan anggota E-quorsz	25 April 2016
2	Rasyid, <i>cosplayer</i>	27 April 2016
3	Eriza, <i>cosplayer</i>	11 Mei 2016
4	Gio, <i>cosplayer</i>	13 Mei 2016
5	Saras, <i>cosplayer</i>	13 Mei 2016
6	Rin, <i>cosplayer</i> dan <i>maker cosplay</i>	19 Mei 2016
7	Panda <i>cosplayer</i>	3 Juli 2017
8	Iqbal, pengurus Anoman	3 Juli 2017
9	Caz, pendiri Anoman	9 Juli 2017
10	Gio, <i>cosplayer</i>	10 Juli 2017
11	Vira, <i>cosplayer</i> dan anggota E-quorsz	15 Juli 2017
12	Cha-cha, <i>cosplayer</i> dan <i>maker cosplay</i>	15 Juli 2017
13	Yodha, penggiat <i>idols</i> dan panitia penyelenggara <i>event jejepangan</i>	15 Juli 2017
14	Eriza, <i>crossdresser</i>	16 Juli 2017

15	Gabe, <i>cosplayer</i> , pendiri PKS dan pelatih Jogja Heroes League	17 Juli 2017
16	Zulfa, panitia <i>event</i> Monogatari	18 Juli 2017
17	Ruka, <i>cosplayer</i>	19 Juli 2017
18	Alza, <i>cosplayer</i>	19 Juli 2017
19	Sasya, <i>cosplayer</i> dan <i>maker armor</i>	20 Juli 2017
20	Danang, manager E-quoursz dan panitia <i>event</i> Okaeri	20 Juli 2017
21	Eldibo, penyelenggara <i>event jejepangan</i>	23 Juli 2017
22	Lyla, anggota <i>sunshine</i> dan panitia <i>event</i> Oxygent	24 Juli 2017
23	Vika, <i>cosplayer</i>	27 Juli 2017
24	Saras, <i>cosplayer</i>	12 Agustus 2017

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial dengan menelusuri berbagai data historis.<sup>51</sup> Peneliti mengumpulkan data primer yang didapat dari hasil wawancara dengan para *cosplayer* dan observasi langsung dalam komunitas dan *event jejepangan* yang diselenggarakan di Yogyakarta dengan mengumpulkan data berupa foto para *cosplayer*. Selain data primer peneliti juga mengumpulkan data sekunder terkait *cosplay* yang didapatkan dari jurnal, artikel, tesis, skripsi, dan file-file yang ada dalam grup *facebook* komunitas Anoman.

---

<sup>51</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010).

## 5. Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, catatan lapangan, dan materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap objek penelitian.<sup>52</sup> Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### a. Reduksi data

Data yang diperoleh peneliti di lapangan berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa hasil observasi yang dilakukan dalam *event jejepangan* serta berbagai kegiatan yang diadakan komunitas, wawancara langsung dan wawancara tidak langsung yang dilakukan melalui *whatsapp*, *line* dan *facebook* dengan informan. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari akun *facebook* komunitas Anoman yang berupa profil komunitas, kegiatan komunitas dan foto-foto *cosplayer* yang mereka *upload* di akun *facebook* masing-masing. Dari data-data tersebut penulis melakukan reduksi data terhadap data yang kurang relevan dengan penelitian.

Data yang kurang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah profil komunitas *jejepangan* lain, karena penelitian ini berfokus pada komunitas Anoman. kegiatan dari komunitas yang

---

<sup>52</sup>Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).hal 85.

kurang mendukung hobi *cosplay* seperti basket dan renang serta data mengenai *cosplayer* Anoman generasi pertama. *Cosplayer* generasi pertama Anoman tidak lagi dibahas dalam penelitian ini karena saat ini mereka sudah vakum dari dunia *cosplay* dan penelitian ini berfokus pada *cosplayer* Anoman yang saat ini masih aktif dalam *jejepangan*. Penelitian ini juga mengurangi data terkait ekonomi politik *cosplay* secara lebih luas seperti *World Cosplay Summit* yang diselenggarakan di Jepang, dimana *event* ini merupakan salah satu upaya dari pemerintah Jepang dalam mempromosikan sektor pariwisata mereka melalui *cosplay contest* di WCS.

b. Penyajian data

Data hasil dari penelitian yang telah melalui proses reduksi data kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan teks narasi yang dilengkapi dengan foto para *cosplayer* beserta penjelasan mengenai foto dan kemudian dijelaskan dengan teori interteks. Penyajian data yang peneliti lakukan berupa penyederhanaan dan pembuatan narasi data dari informan anggota komunitas Anoman yang bukan *cosplayer*, *cosplayer* Anoman, panitia *event*, karyawan distro *jejepangan* dan tokoh yang dianggap berperan penting dan mengetahui seluk beluk *cosplay* dan *jejepangan* di Yogyakarta.

Peneliti menyajikan data terkait negosiasi *cosplayer* komunitas Anoman dalam mentransformasikan diri yang telah

dikategorisasikan dalam bentuk narasi dan tabel. Data berupa tabel yang disajikan peneliti adalah tabel mengenai penyelenggaraan *event jepangan* beserta jumlah pengunjung dan tabel pihak-pihak yang mendukung perkembangan *cosplay* dan *event* seperti data *sister province*, universitas, distro dan komunitas *jepangan*.

peneliti juga menyajikan data mengenai faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi ketertarikan anggota komunitas Anoman pada *cosplay* serta negosiasi dan jenis *cosplay* yang dipilih oleh para *cosplayer* yang dinarasikan dan dilengkapi dengan foto para *cosplayer*.

c. Penarikan kesimpulan

Data yang sebelumnya telah dikategorisasikan dan dianalisis menggunakan teori interteks kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis *cosplay* yang dilakukan oleh anggota komunitas Anoman, diantaranya adalah *cosplay original*, *hijab cosplay* dan *crossdress cosplay*. Perbedaan jenis *cosplay* ini dipengaruhi oleh adanya faktor internal dan eksternal dari masing-masing *cosplayer* dalam pemilihan karakter. Faktor internal berupa adanya rasa suka dari masing-masing *cosplayer* terhadap karakter tertentu dari suatu *anime* sedangkan faktor eksternal berupa pengaruh dan perbedaan latar belakang keluarga, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, religiusitas dan motivasi para *cosplayer*.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dimaksud adalah susunan bab yang dibuat oleh peneliti untuk memudahkan pembaca dalam membaca hasil penelitian. Penulisan sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang yang menampilkan *cosplay* mulai dari sejarah, perkembangan hingga penyebarannya diberbagai negara yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini. Rumusan masalah yang menyampaikan permasalahan *cosplay* yang akan diteliti. Tujuan dan manfaat penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan tujuan dilakukannya penelitian dan memberi perspektif baru dalam dunia *cosplay* dan *jejepangan*. Tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi agar tidak terjadi pengulangan terhadap fokus penelitian. Landasan teori yang berfungsi untuk menjelaskan dan menganalisis permasalahan yang diteliti. Metode penelitian, berupa jenis penelitian dan langkah-langkah dalam mengumpulkan data. Sistematika pembahasan yang digunakan untuk memperjelas alur penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian.

Bab II Anoman dan perkembangan komunitas *jejepangan* di Yogyakarta, pada bab ini berisi penjelasan mengenai *cosplay* dan perkembangannya khususnya di Yogyakarta yang didukung oleh adanya berbagai *event jejepangan*, *distro jejepangan* dan komunitas *jejepangan*. Bab ini juga menjelaskan mengenai komunitas *jejepangan* khususnya

Anoman mulai dari sejarah terbentuknya komunitas, visi dan misi, struktur organisasi hingga kegiatan yang ada dalam komunitas Anoman.

Bab III Negosiasi *cosplayer* komunitas Anoman dalam pemilihan karakter *anime*, bab ini membahas mengenai hasil temuan di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Penjelasan dalam bab ini dimulai dengan menyampaikan latar belakang ketertarikan para *cosplayer* terhadap produk *jejepangan*, motivasi mereka menjadi *cosplayer*, dan bentuk-bentuk negosiasi yang mereka lakukan ketika *bercosplay* yang mencakup dasar pemilihan karakter, pertimbangan antara nilai, biaya dan estetika dalam *bercosplay* serta jenis *cosplay* yang ada dalam komunitas Anoman.

Bab IV Analisis intertekstualitas *cosplay* dalam komunitas Anoman, pada bab ini dilakukan pembahasan mengenai *cosplay* yang dianalisis dengan teori intertekstualitas. Pembahasan dimulai dengan menjelaskan bagaimana politik ekonomi yang ada dalam dunia *cosplay* dan *jejepangan*, apa saja faktor yang mendukung perkembangan *cosplay*, dan intertekstualitas yang terjadi dalam *cosplay* dengan adanya berbagai jenis atau *genre cosplay* dalam komunitas Anoman.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan rekomendasi. Rekomendasi tersebut ditujukan bagi *cosplayer* Anoman agar menjadikan *cosplay* sebagai media berekspresi yang dapat bermanfaat dan memiliki makna yang lebih dari sekedar hobi atau sebatas media hiburan. Rekomendasi juga ditujukan pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *cosplay*

dan budaya populer Jepang agar dapat lebih mengeksplor *cosplay* dari berbagai perspektif.





## BAB 5

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

*Cosplay* merupakan salah satu fenomena sosial yang berkembang tidak hanya di Jepang yang merupakan negara dimana *cosplay* mulai dikenal dan menjadi populer, tetapi juga diberbagai negara lainnya seperti Amerika, Rusia, Jerman, Australia, Belanda dan berbagai negara yang ada di Asia. Perkembangan *cosplay* diberbagai negara didukung oleh adanya program dari pemerintah Jepang yang memang bertujuan untuk mempromosikan Jepang khususnya Akihabara dan Harajuku melalui program *cool Japan* mereka. Selain adanya program dari pemerintah, perkembangan *cosplay* juga didukung oleh perusahaan industri perfilman Jepang yang bekerjasama dengan perusahaan TV lokal di berbagai negara. Bentuk kerjasama yang dihasilkan antara perusahaan film Jepang dengan TV lokal berupa ditayangkannya berbagai judul *anime* diberbagai negara termasuk Indonesia.

Budaya populer Jepang berkembang di Indonesia diawali dengan banyaknya *anime* yang ditayangkan di stasiun TV Indonesia pada tahun 90an dan mampu menghegemoni film animasi Indonesia. Hegemoni *anime* di stasiun TV Indonesia mengakibatkan anak-anak generasi tahun 90an terbiasa mengonsumsi produk-produk Jepang dan mulai menyukainya yang kemudian rasa suka tersebut tidak hilang seiring dengan berjalannya waktu bahkan hingga mereka dewasa. Kecintaan pada

*anime* dari masing-masing individu ini menggerakkan mereka untuk membentuk suatu kelompok yang bertujuan sebagai media untuk menyatukan mereka agar dapat saling berbagi informasi seputar *jejepangan*.

Budaya populer Jepang khususnya *cosplay* pada awalnya diperkenalkan oleh Universitas Indonesia pada tahun 1994 dengan diadakannya *matsuri* yang diselenggarakan untuk memperkenalkan budaya tradisional dan budaya modern Jepang pada masyarakat Indonesia. *Matsuri* atau festival Jepang yang menampilkan *cosplay* ini kemudian diselenggarakan diberbagai kota besar yang ada di Indonesia termasuk di Yogyakarta. *Cosplay* berkembang di Yogyakarta didukung dengan adanya banyak komunitas *jejepangan* dan *event jejepangan* yang diselenggarakan oleh berbagai pihak seperti universitas, mall, provider bahkan Pemda DIY.

Beberapa universitas yang rutin dalam menyelenggarakan *event jejepangan* diantaranya adalah UGM, UTY, ISI dan UKDW. Selain universitas adapula Hartono Mall dan provider telkomsel yang sering mengadakan *event cosplay contest*. *Event jejepangan* yang diselenggarakan oleh berbagai pihak ini merupakan bentuk respon mereka terhadap antusiasme masyarakat Yogyakarta akan *jejepangan*. Banyaknya penggemar *jejepangan* melatar belakangi pihak-pihak tersebut menyelenggarakan *event* dan menjadikan *event cosplay* sebagai salah satu strategi promosi mereka. *Event jejepangan* juga menjadi media bagi *cosplayer* untuk menunjukkan eksistensi dirinya sekaligus menjadi sarana

mereka untuk melakukan *gathering* bersama *cosplayer* dan penggemar *jejepangan* lain sehingga mengakibatkan menjamurnya berbagai komunitas *jejepangan*.

Komunitas *jejepangan* memiliki peran penting dalam perkembangan *cosplay* di Yogyakarta karena dalam komunitas inilah seseorang dapat belajar mengenai seluk beluk *cosplay* dari anggota komunitas yang lain. Komunitas juga memberi dukungan pada anggotanya untuk ikut serta berpartisipasi sebagai *cosplayer* dengan saling memberi saran, masukan, ide dan memberi arahan pada *cosplayer* baru atau *newbie*. Komunitas *jejepangan* menjadi lingkungan yang sesuai untuk mengembangkan potensi dan kreativitas *cosplayer* karena komunitas memberi dukungan secara penuh bagi kegiatan dan hobi *cosplay*.

*Cosplay* berkembang di Yogyakarta selain didukung oleh banyaknya komunitas dan *event jejepangan* juga didukung oleh adanya beberapa distro *anime* yang menyediakan berbagai perlengkapan dan kebutuhan *cosplay*. Distro-distro *anime* yang ada di Yogyakarta diantaranya adalah *Wimpii anime*, *Extalia hobbies*, *Maximono*, *Digizon*, *Kioshi* dan berbagai distro *anime* lainnya. Distro *anime* ini berperan dalam memfasilitasi serta mempermudah para *cosplayer* dalam mendapatkan barang-barang kebutuhan *cosplay*.

Mayoritas *cosplayer* tergabung dalam berbagai komunitas penggemar hobi yang sama, salah satunya adalah komunitas Anoman. Komunitas Anoman terbentuk pada tahun 2013 karena adanya keinginan

dari beberapa penggemar *jejepangan* yang tergabung dalam *fanspage* *Naruto Lovers* Jogja untuk melakukan *gathering*. *Naruto lovers* merupakan *fanspage* yang terdapat dalam media sosial *facebook*, sehingga *gathering* dilakukan dengan tujuan agar para anggotanya dapat saling bertemu secara langsung dan hubungan pertemanan diantara mereka tidak hanya terjalin dalam dunia maya tetapi juga dalam dunia nyata. Komunitas yang terbentuk karena kesamaan hobi menonton *anime* *Naruto* ini memiliki visi agar Anoman menjadi komunitas *jejepangan* yang tidak hanya sebagai penikmat dan peminat budaya populer Jepang tetapi juga turut serta dalam usaha untuk melestarikan budaya Jawa.

Komunitas Anoman bercita-cita agar dapat melakukan akulturasi budaya antara budaya Jepang dengan budaya Jawa, dengan menyatukan kedua kebudayaan tersebut dan saling menonjolkan karakteristik dari masing-masing kebudayaan. Upaya untuk melakukan akulturasi ini dapat dilihat dari pemilihan nama komunitas. Anoman merupakan nama yang sengaja dipilih karena adanya tujuan khusus dari komunitas untuk menampilkan sisi Jawa mereka meskipun komunitas ini merupakan penggemar budaya Jepang. Anoman sebagai nama komunitas merupakan kependekan dari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, namun meskipun demikian pemilihan nama ini pada dasarnya terinspirasi dari nama karakter Hanuman dalam cerita Jawa. Upaya untuk menampilkan sisi Jawa dari komunitas Anoman tidak berhenti pada pemilihan nama komunitas namun juga pada penyisipan unsur-unsur Jawa dalam setiap karya anggotanya.

Penyisipan nilai dan unsur Jawa oleh komunitas Anoman dapat dilihat dari beberapa inovasi karya mereka dalam menciptakan kostum *cosplay* dengan menambahkan batik pada beberapa bagian kostum

Komunitas Anoman memiliki berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mendukung dan memberikan fasilitas kepada para anggotanya agar mereka dapat mengembangkan karyanya dalam dunia *jejepangan*. Kegiatan yang ada dalam komunitas diantaranya adalah *cosplay class*, *gathering*, dan *dance cover*, kegiatan ini bertujuan agar para anggota komunitas dapat berbagi informasi dan pengetahuan seputar *jejepangan*. Aktivitas yang dilakukan dalam setiap kegiatan berupa *sharing* pengetahuan tentang *anime*, *manga*, *takusatsu*, *idols* dan berbagai informasi mengenai *event jejepangan*. Selain *sharing*, berbagai kegiatan lain yang mendukung hobi *cosplay* juga dilakukan seperti belajar cara membuat aksesoris, *armor*, *make-up* dan juga belajar koreografi *cosplay*.

Kegiatan dalam komunitas Anoman dibentuk dan dijadwalkan secara teratur oleh para pengurus komunitas agar dapat mempermudah anggotanya dalam mengikuti berbagai kegiatan tersebut. Berbagai kegiatan yang diadakan oleh komunitas Anoman ini telah mengantarkan para anggotanya dalam berkarya di dunia *jejepangan*. Kreativitas dari anggota komunitas Anoman diantaranya adalah dengan terbentuknya skill beberapa anggota yang menjadi *maker cosplay*, membentuk *idols* grup Angeloid, *idols* grup E-qourz, Yumaki Monster Studio, *Ware Wolf Project*, *corssdress*, dan *hijab cosplay*.

Ketertarikan anggota komunitas Anoman untuk melakukan *cosplay* terbangun karena adanya faktor internal dan faktor eksternal dalam diri *cosplayer*. Faktor internal merupakan motivasi dan dorongan dari dalam diri mereka untuk melakukan *cosplay* karena adanya rasa kagum terhadap salah satu karakter hingga obsesi mereka untuk merealisasikan karakter tersebut. Obsesi terhadap karakter *anime* disebabkan oleh kesempurnaan karakter yang dapat dilihat dari sikap dan perilakunya sehingga menjadikan karakter tersebut sebagai idola, panutan dan inspirasi bagi penggemarnya untuk melakukan *cosplay*. Minat *cosplay* juga terbangun karena keunikan kostum dan perilaku karakter yang menjadi representasi diri *cosplayer*, adanya keinginan untuk merealisasikan karakter 2D menjadi 3D dan keinginan *cosplayer* untuk merasakan pengalaman baru dengan berperan sebagai suatu karakter *anime*.

Faktor eksternal yang mendorong anggota Anoman untuk terjun dalam dunia *cosplay* adalah adanya berbagai pihak yang memberi ruang bagi *cosplayer* untuk mengekspresikan diri mereka. *Event jejepangan* yang diselenggarakan oleh universitas, mall dan provider menjadi wadah bagi para *cosplayer* untuk menyalurkan minat mereka terhadap *cosplay*. Distro *anime* dan banyaknya *maker* yang menyediakan berbagai perlengkapan *cosplay* mulai dari kostum, aksesoris hingga *weapon* mempermudah *cosplayer* untuk mendapatkan barang-barang kebutuhan *cosplay*. Komunitas *jejepangan* juga menjadi salah satu faktor eksternal pendukung *cosplay* karena komunitas memberikan fasilitas berupa

kegiatan yang dapat membantu *cosplayer* dalam menekuni hobi *cosplay* mereka seperti *cosplay class*, *gathering* dan membagikan informasi terkait jadwal pelaksanaan *event jejepangan* baik di dalam maupun di luar kota sehingga mempermudah para anggota agar lebih *update* info *jejepangan* untuk dapat mengekspresikan diri di depan publik.

*Cosplayer* Anoman dikelompokkan dalam tiga jenis *cosplay* berdasarkan pemilihan karakernya yaitu *cosplay original*, *hijab cosplay* dan *crossdress cosplay*. Perbedaan jenis *cosplay* ini didasarkan pada negosiasi dan pertimbangan terhadap berbagai teks-teks termasuk nilai dan norma yang mereka pakai dalam kehidupan *cosplayer*. Teks-teks yang menjadi bahan pertimbangan *cosplayer* dalam mentransformasikan diri mereka menjadi karakter fiksi adalah latar belakang keluarga, pendidikan, religiusitas, ekonomi, sosial, budaya, motivasi, serta pengalaman para *cosplayer* selama berada dalam dunia *cosplay* dan *jejepangan*. Hubungan teks-teks yang menjadi bahan pertimbangan *cosplayer* dalam memilih karakter *cosplay* merupakan suatu proses intertekstualitas yang dilakukan untuk memenuhi tujuan mereka mendapatkan popularitas, menunjukkan eksistensi diri, mengekspresikan nilai dan juga media bersosialisasi.

## B. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi. Rekomendasi peneliti ditujukan bagi kepentingan akademik, masyarakat dan *cosplayer* komunitas Anoman diantaranya sebagai berikut :

1. Secara Sosiologis, penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah keilmuan khususnya Sosiologi Budaya dan juga Sosiologi Sastra. Intertekstualitas yang ada dalam Sosiologi Sastra diharapkan tidak hanya digunakan dalam memahami teks teks tertulis seperti novel dan karya tulis lainnya. Intertekstualitas juga dapat digunakan untuk memahami berbagai fenomena sosial yang mengglobal khususnya yang sedang digemari oleh generasi muda seperti J-Pop dan K-Pop.
2. Peneliti berharap agar penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan budaya populer Jepang khususnya *cosplay* dapat dikaji secara lebih komprehensif.
3. Peneliti berharap agar masyarakat awam tidak memberi stigma dan menilai *cosplay* dengan sebelah mata. Masyarakat harus melihat *cosplay* dari berbagai perspektif dan tidak menjustifikasi *cosplay* sebagai kegiatan yang sia-sia, buang-buang waktu dan biaya serta menganggap bahwa penggemar *anime* kekanak-kanakan. Masyarakat awam seharusnya tidak hanya berfokus pada besarnya biaya yang harus dikeluarkan para *cosplayer* dalam menjalani hobi



dan kegiatan mereka namun dapat melihat sisi positif dari *cosplay*. Masyarakat harus memahami bahwa *cosplay* menjadi sarana dalam meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, bahkan menumbuhkan kemandirian ekonomi *cosplayer* melalui profesinya sebagai *maker cosplay*.

4. *Cosplayer* komunitas Anoman diharapkan mampu meningkatkan kreativitas mereka dalam berkarya dan menekuni hobi *cosplay* untuk kepentingan yang lebih bermanfaat dan terencana. Komunitas Anoman diharap dapat menjadikan *cosplay* sebagai sarana bagi para anggotanya untuk berinovasi dan meningkatkan karier mereka dalam dunia *cosplay* dan *jejepangan* misalnya dengan menjadi *maker cosplay*. *Cosplay* yang dilakukan oleh anggota komunitas Anoman diharap tidak sekedar untuk mencari popularitas, kepuasan pribadi, dan menjadikan *cosplay* hanya sebagai media hiburan. *Cosplayer* diharapkan lebih menekankan manfaat *cosplay* untuk meningkatkan kepercayaan diri dan meningkatkan kemandirian ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Deliarnov. *Ekonomi Politik Mencakup Berbagai Teori Dan Konsep Yang Konprehensif*. Yogyakarta: Erlangga, 2006.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Faruk. *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Institute, Resist. *Pengantar Ekonomi Politik*. Yogyakarta: Tim Pengelola Short Course Resist Institute
- M. Djunaidi Cgony, Fauzan Almashur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz, 2014.
- Neuman, W. Lawrence. *Metode Penelitian Sosial : Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif* Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Ng. Philipus, Nurul Aini. *Sosiologi Dan Politik*. Jakarta: Radja Grafindo Persada, 2004.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Sastra Dan Culture Studies: Representasi Fiksi Dan Fakta* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rokhmansyah, Alfian. *Studi Dan Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

## **Jurnal dan Skripsi**

- Bainbridge, Craig Norris and Jason. "Selling Otaku? Mapping the Relationship between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene." *Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, no. 20 (2009).
- Chasanah, Rullyana Rizky Nur. "Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatros-Force Di Yogyakarta." UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Chen, Jin-Shiow. "A Study of Fan Culture: Adolescent Experience with Anime Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan." *Visual Art Research* 33, no. 1 (2007).
- Flatt, Shelby. "Cosplay in the USA." University Honors College, 2015.
- Hiramoto, Mie. "Anime and Intertextualities : Hegemonic Identities in Cowboy Bebop." *Pragmatics and Society* 1, no. 2 (2010).
- Huat, Chua Beng. *Structure, Audience and Soft Power in East Asian Pop Culture* Hong Kong: Hong Kong University, 2012.
- Kinko Ito, Paul A. Crutcher. "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay." *Springer* (2013).
- Laila, Resti Nur. "Cosplay Sebagai Identitas (Studi Pada Cosplayer Di Yogyakarta)." *E-Societas* 3 (2014).
- Lamerichs, Nicolle. "The Culture Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe." *Audience and Reception Studies* 10, no. 1 (2013).
- Mosher, Michael R. Mike. "Otaku: Japan's Database Animals" by Hiroki Azuma, Jonathan E. Abel and Shipn Kono." *Leonardo* 43, no. 3 (2010).
- Nissim Otmazgin, Eyal Ben Ari. *Popular Culture Co-Production and Collaboration in East and Southeast Asia*. Singapore: NUS Press, 2012.
- Nobuoka, Jakob. "User Innovation and Consumption in Japanese Cultural Industries: The Case of Akihabara, Tokyo." *Geografiska Annaler* 92, no. 3 (2010).
- Norris, Jason Bainbridge and Craig. "Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture " *Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, no. 32 (2013).

- Pena, Joseph L. Dela. "Otaku: Image and Identity in Flux." *Curej*, (2006).
- Putri, Trikaloka Handayani. "Kajian Intertekstualitas Dalam a Thausand Splendid Suns Karya Khaled Hosseini Terhadap Puisi Kabul Karya Saib E Tabrizi." *Unipdu*, (2010).
- Ramadhana, Iqbal Arjuna. "Hibridisasi Budaya Dalam Komunitas Anoman." Universitas Gadjah Mada, 2016.
- Rastati, Ranny. "From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab." *Masyarakat dan Budaya* 17, no. 3 (2015).
- Tanudjaja, Bing Bedjo. "Pengaruh Media Komunikasi Massa Terhadap Popular Culture Dalam Kajian Budaya/Cultural Studies." *Nirmana* 9, no. 2 (2007).
- Wagner, Cosima. "Otaku: Japan's Database Animals by Hiroki Azuma, Jonathan E. Abel and Shion Kono." *Pacific Affairs* 83, no. 3 (2010).
- Winge, Theresa. "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay." *Mechademia* 1, (2006).

### **Internet**

<http://showbiz.liputan6.com/read/2107065/stand-by-me-doraemon-siap-rilis-di-57-negara-indonesia-desember>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018, jam 23.30 WIB.

<https://web.facebook.com/groups/anoman.jogja/>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018, jam 23.25 WIB.

<https://amellysilver.wordpress.com/download-2/>.Diakses tanggal 18 Juli 2017.

<https://forlap.ristekdikti.go.id/prodi/search>.Diakses pada tanggal 23 Juli 2017 jam 18.03 WIB.

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/>.Diakses tanggal 26 Juli 2017 jam 22.37 WIB.

## LAMPIRAN 1

### *Interview guide :*

1. Sejak kapan anda menjadi *cosplayer*?
2. Darimana anda tau tentang *cosplay*?
3. Mengapa anda menjadi seorang *cosplayer*?
4. Apa motivasi anda melakukan *cosplay*?
5. Apa makna *cosplay* bagi anda?
6. Bagaimana pengalaman anda selama menjadi *cosplayer*?
7. Dimana anda biasa *bercosplay*?
8. Bagaimana cara anda untuk memperoleh kostum?
  - a. Beli

Berapa dana yang anda keluarkan untuk tiap pembelian kostum?

Adakah anggaran tersendiri untuk kostum?

Bagaimana kriteria kualitas kostum yang anda beli? HQ? Standar?

Seberapa sering anda “menurunkan” karakter baru?
  - b. Membuat sendiri

Berapa dana yang anda keluarkan untuk tiap pembuatan kostum?

Adakah anggaran tersendiri untuk kostum?

Bagaimana kualitas bahan yang anda pilih?

Berapa lama proses pembuatan kostum?

Seberapa detail anda membuat kostum?

Adakah inovasi yang anda lakukan pada kostum?

Seberapa sering anda membuat kostum? Apakah setiap ada *event*?

c. Sewa

Berapa dana yang anda keluarkan untuk tiap penyewaan kostum?

Adakah anggaran tersendiri untuk penyewaan kostum?

Bagaimana kriteris kostum yang anda sewa?

Dimana anda menyewa kostum?

Seberapa sering anda menyewa kostum?

9. Bagaimana dasar pemilihan karakter yang anda *cosplay*kan?

10. Mengapa anda meng*cosplay*kan karakter tersebut?

11. Apasaja yang anda lakukan agar dapat menjadi karakter yang anda *cosplay*kan?

## LAMPIRAN 2

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### A. Identitas Diri

Nama : Slamet Ernawati  
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 15 November 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Ngemplak, Windusari, Magelang  
Email : [ichimatsu1511@gmail.com](mailto:ichimatsu1511@gmail.com)  
Hp : 08977883717



#### B. Pendidikan

1. SD N Ngemplak : 2001-2007
2. SMP N 2 Windusari : 2007-2010
3. MAN Lab. UIN Yogyakarta : 2010-2013
4. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta : 2013-2018

#### C. Pengalaman Kerja

1. Pengajar BTQ SD Budi Mulia 2 tahun 2014
2. Pengajar Privat BTQ tahun 2016
3. Pengajar TPA Masjid Baiturrahman 2016
4. Pengajar Privat untuk SD
5. Karyawan warnet 2015, Karyawan Galeria Mall (2015), Lippo Plaza (2017), Transmart (2017), Toko Wien (2017), *Orange Art Wedding Design and Photographi* (2017)

#### D. Pengalaman Lain

1. Delegasi Indonesia Menghafal Qur'an yang diselenggarakan PPPA Daarul Qur'an di Jakarta tahun 2010.
2. Salah satu pembicara (*Speaker*) dalam *The 17<sup>th</sup> Annual International Conference on Islamic Studies (AICIS)* di Serpong, Jakarta tahun 2017.