

BAB 2

ANOMAN DAN PERKEMBANGAN KOMUNITAS JEJEPANGAN

DI YOGYAKARTA

Cosplay, anime, manga, game, tokusatsu, dan juga *idol* merupakan produk dari budaya populer Jepang yang telah menyebar diberbagai negara terutama Asia seperti Hong Kong, Thailand, Taiwan, Korea Selatan, Singapura, China, dan juga Indonesia.⁵³ Budaya populer Jepang yang mampu menyebar diberbagai negara lain ini mendapat dukungan dari pemerintah Jepang dalam bentuk berbagai macam program salah satunya adalah Yokoso Japan.⁵⁴ Selain mendapat dukungan dari pemerintah, penyebaran *popcult* ini juga didukung oleh perusahaan media Jepang dan kerjasama mereka dengan media lokal yang terdapat diberbagai negara misalnya Indonesia. Penyebaran budaya populer Jepang juga diiringi dengan adanya budaya penggemar yang tumbuh dimasing-masing negara, dimana para penggemar ini disebut dengan istilah *otaku*.⁵⁵

Cosplay sebagai salah satu produk budaya populer juga tumbuh diberbagai negara seperti Amerika, Belanda, Jerman, Australia, dan beberapa negara Asia, termasuk Indonesia. Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia juga memiliki banyak penggemar budaya populer Jepang yang tergabung dalam berbagai komunitas *jejepangan*.⁵⁶ Bab ini

⁵³ Bainbridge, "Selling Otaku? Mapping the Relationship between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene."

⁵⁴ Kinko Ito, "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay."

⁵⁵ Mosher, "Otaku: Japan's Database Animals" by Hiroki Azuma, Jonathan E. Abel and Shipn Kono."

⁵⁶ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

membahas mengenai pengertian *cosplay*, perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya Yogyakarta yang meliputi penyelenggaraan *event jejepangan* serta antusiasme masyarakat terhadap *event* yang diadakan, dan komunitas Anoman sebagai salah satu komunitas *jejepangan* aktif yang ada di Yogyakarta.

A. *Cosplay (costume play)*

Cosplay adalah singkatan dari *costume* dan *play*, merupakan istilah yang biasa digunakan untuk menyebutkan kostum-kostum dari animasi, *manga*, game, maupun *idol* yang berasal dari Jepang. *Cosplay* sering kali diidentikan dengan Jepang dan banyak yang berpendapat bahwa *cosplay* berasal dari negara Jepang, namun budaya *cosplay* di Jepang sebenarnya terinspirasi dari *cosplay* yang ada di Amerika. *Cosplay* diyakini berasal dari Amerika bermula dari diadakannya pertemuan fiksi ilmiah pada tahun 1930an dengan *cosplayer* pertama adalah Forrest J. Ackerman ketika menghadiri pertemuan fiksi ilmiah pertama dunia tahun 1939. Budaya berkostum telah dibawa ke Amerika oleh para imigran dari Irlandia sejak tahun 1890an, berupa perayaan *halloween*⁵⁷ dengan berkostum layaknya kerangka mayat atau hantu.⁵⁸ Terdapat pula pendapat lain yang menyatakan bahwa *cosplay* pertama kali muncul di Amerika dalam

⁵⁷ Perayaan untuk mengenang orang yang telah meninggal dengan mengenakan kostum hantu.

⁵⁸ Shelby Flatt, "Cosplay in the USA" (University Honors College, 2015).hal 5.

pertemuan fiksi ilmiah pada tahun 1960an ketika para penggemar mengenakan pakaian tokoh dalam serial star trek atau star wars.⁵⁹

Cosplay pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1964 dengan diadakannya *Science Fiction Convention* atau pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Tokyo.⁶⁰ *Cosplay* merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi, seorang desainer game yang juga merupakan produser dan pemilik studio Hard Corporation pada tahun 1984.⁶¹ Istilah *cosplay* yang digunakan oleh Nobuyuki berawal dari ketika dia menghadiri *worldcon* yaitu sebuah acara pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Los Angeles. Takahashi merasa terkesan dengan kostum fiksi dan fantasi yang dikenakan para penggemar yang ia lihat pada acara itu terutama pada kompetisi dimana para penggemar melakukan berbagai hal yang membuat mereka mirip dengan karakter star wars.⁶² Setelah kembali ke Jepang, Takahashi menuliskan tentang semua pengalamannya selama di *worldcon* terutama tentang kostum yang ia lihat saat dikenakan para penggemar star wars, kemudian dia pun mendorong para pembacanya untuk memasukan kostum dalam pertemuan *anime* dan *manga* mereka.

Cosplay digunakan oleh Takahashi untuk mengganti istilah *masquerade* yang merupakan nama untuk permainan kostum di Amerika karena dirasa kurang sesuai apabila diterjemahkan kedalam bahasa Jepang.

⁵⁹ Lamerichs, "The Culture Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe."hal.167.

⁶⁰ Rastati, "From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab."hal.374.

⁶¹ Kinko Ito, "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay."hal.47.

⁶² Winge, "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay."hal.66.

Masquarade dalam bahasa Jepang berarti pesta kostum bangsawan, sehingga arti dari *masquarade* tersebut dirasa sangat berbeda dengan kompetisi yang ia saksikan dalam *worldcon*, Takahashi akhirnya membuat singkatan dari *costume* dan *play* yaitu *cosplay* atau *kosupure* dalam bahasa Jepang.⁶³ Istilah *cosplay* mulai biasa digunakan di Jepang pada tahun 1990an dan diperkenalkan melalui televisi dan majalah Jepang.⁶⁴

B. Perkembangan *Cosplay* di Yogyakarta

Produk budaya populer Jepang telah masuk ke Indonesia sejak tahun 1990an, diawali dengan adanya berbagai judul animasi Jepang atau *anime* yang ditayangkan di stasiun TV Indonesia seperti *Doraemon*, *Candy-candy*, *Getta Robo*, *P-man*, *Ninja Hatori*, *Dragon Ball*, *Mazinger Z*, *Hana no ko Runrun*, *Ginga Shippuu Sasuraiger*, *Sengoku Majin Yoshogun*, dan *anime-anime* lainnya.⁶⁵ *Cosplay* mulai berkembang di Indonesia setelah diadakannya festival Jepang atau *matsuri* yang diselenggarakan di Universitas Indonesia oleh himpunan mahasiswa Jepang UI pada tahun 1994. Tujuan diselenggarakannya festival adalah untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang baik budaya tradisional maupun budaya modern kepada masyarakat Indonesia.⁶⁶ Setelah diadakannya festival Jepang di Universitas Indonesia, beberapa kota besar yang ada di

⁶³ *Ibid.* hal.67.

⁶⁴ Rastati, "From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab." hal.375.

⁶⁵ <https://amellysilver.wordpress.com/download-2/>. Diakses tanggal 18 Juli 2017.

⁶⁶ Rastati, "From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab." hal.379.

Indonesia juga turut serta mengadakan *event* Jepang seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, Padang, dan Yogyakarta.⁶⁷

Yogyakarta menjadi kota dengan populasi penggemar *jejepangan* terbanyak kedua setelah Jabodetabek khususnya *manga* dengan presentase 12%, hal ini berdasarkan hasil survei pada komunitas FnS dalam *facebook*. FnS merupakan grup yang beranggotakan para penggemar *manga* bergenre *yaoi*⁶⁸, para penggemar *manga* ini disebut dengan istilah *fujoshi*.⁶⁹ Perkembangan budaya populer Jepang di Yogyakarta juga didukung oleh beberapa pihak yang menyelenggarakan *event jejepangan* seperti pemda DIY, beberapa Universitas di Yogyakarta, provider, mall, dan juga komunitas penggemar *jejepangan*.

Pemda DIY memiliki kerjasama bilateral dengan Kyoto yang difokuskan pada bidang seni dan budaya, kerjasama ini disebut dengan istilah *sister province*.⁷⁰ Kerjasama *sister province* antara Yogyakarta dengan Kyoto dilakukan dalam bentuk penyelenggaraan festival JJW (*Jogja Japan Week*) (lihat gambar 2.1). JJW dimeriahkan dengan berbagai acara terkait *cosplay* seperti lomba *cosplay*, *cosplay walk*, *guest star cosplayer* ternama dari Indonesia dan Jepang, *cosplay gathering*, lomba *seiyuu* (pengisi suara dalam *anime*), lomba *manga*, dan juga seminar dan workshop *manga*. JJW merupakan *event jejepangan* terbesar yang

⁶⁷ Muhammad Abdillah Arsy Efsa, "Hubungan Sensasion Seeking dengan Self-Esteem pada Cosplayer", 2016, (Jakarta:UPI), hal.4.

⁶⁸ *Boys love*

⁶⁹ Dewi N.T, wawancara pada 15 Agustus 2017.

⁷⁰ Aryo Hariwanjono, "Peranan Hubungan Sister Province Yogyakarta dengan Kyoto Terhadap Kolaborasi Budaya Lewat Kreasi Kerajinan dalam Program Te-Collabo, 2015, (Yogyakarta: UGM), hlm. 2.

diadakan di Yogyakarta dan menjadi salah satu *event* yang sangat dinantikan oleh para penggemar *jejepangan* termasuk anggota komunitas Anoman, khususnya para *cosplayer*. JJW menjadi sarana bagi banyak orang termasuk juga anggota komunitas Anoman untuk berpartisipasi dalam *cosplay* dan menjadi tempat dimana mereka dapat belajar lebih banyak mengenai *cosplay* dari para *cosplayer* senior seperti Pinky Lu Xun⁷¹ dan Yukari Shimotsuki.⁷²

Gambar 2.1
Event jepengangan yang diselenggarakan oleh Pemda DIY



Sumber:
<https://www.facebook.com/JogjaJapanWeek/photos/a.813093188765850.1073741827.305242759550898/932945243447310/?type=3&theater>.
Diakses pada 10 Agustus 2017 jam 10.25 WIB.

⁷¹ Pinky Lu Xun adalah *cosplayer* Indonesia generasi pertama yang sering diundang ke berbagai *event* luar negeri seperti Filipina, Singapura, Malaysia, dan Australia.

⁷² Yukari Shimotsuki adalah *cosplayer* asal Jepang yang juga merupakan aktor dan *seiyuu* diberbagai judul *anime*.

Selain Yogyakarta terdapat pula beberapa kota lain di Indonesia yang memiliki kerjasama *sister province* dengan Jepang, diantaranya sebagai berikut:

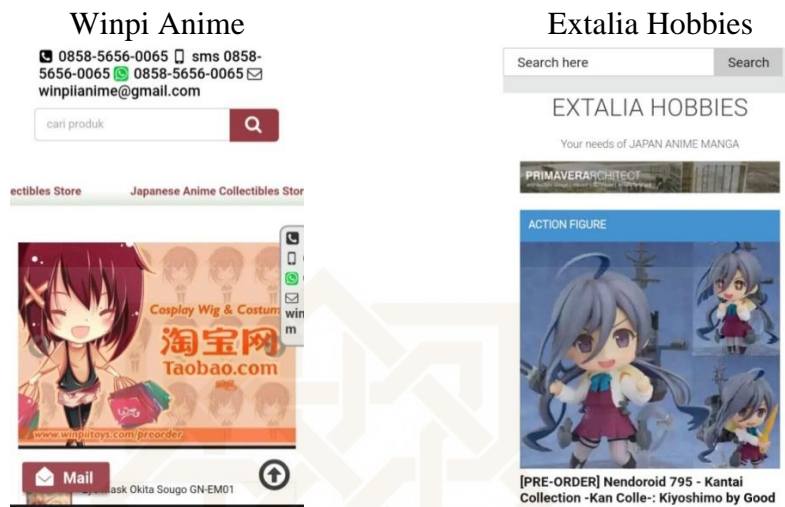
Tabel 2.1: Daftar *Sister Province* Indonesia Jepang

Indonesia	Jepang
Jakarta	Tokyo
Yogyakarta	Kyoto
Bandung	Hamamatsu
Surabaya	Kochi
Bali	Shimane
Jawa timur	Osaka
Karawang	Ishikawa
Sumatra barat	Oita
Papua	Yamagata

Sumber : <https://m.kaskus.co.id/thread/000000000000000001316006/faq-region-japan/>
Diakses pada 23 Juli 2013 jam 16.23 WIB.

Perkembangan budaya populer Jepang di Yogyakarta juga didukung oleh mudahnya akses dalam memperoleh produk-produk *jejepangan* dengan adanya banyak distro yang menyediakan berbagai produk *jejepangan*. Distro yang ada di Yogyakarta diantaranya adalah *Winpii Anime, Kioshi, Digizon, Hidari Shop, Maximono, Extalia Hobbies, Unicon, HNM, dan Heroes* (lihat gambar 2.2).

Gambar 2.2



Sumber : <http://www.winpiitoys.com/>
Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 10.39
WIB.

Sumber : <http://www.extaliahobbies.com/>
Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 10.41
WIB.

Mudahnya akses dalam mendapatkan produk-produk *jejepangan* menjadi salah satu faktor yang melatar belakangi perkembangan *jejepangan*, selain itu perkembangan budaya populer juga didukung dengan adanya penyelenggaraan *event jejepangan* oleh perguruan tinggi di Yogyakarta yang memiliki program studi bahasa maupun sastra Jepang. Perguruan tinggi tersebut diantaranya adalah D3 bahasa Jepang UGM, S1 sastra Jepang UGM, D3 bahasa Jepang UTY, S1 pendidikan bahasa Jepang UMY, UKM bahasa Jepang Institut Seni Indonesia, dan akademi bahasa Jepang YIPK Yogyakarta.⁷³

⁷³ <https://forlap.ristekdikti.go.id/prodi/search>. Diakses pada tanggal 23 Juli 2017 jam 18.03 WIB.

Perguruan tinggi yang menyelenggarakan *event jejepangan* ditampilkan dalam tabel berikut :

Tabel 2.2 : Prodi Bahasa dan Sastra Jepang di Yogyakarta dan *Event Jejepangan* yang diselenggarakan :

Prodi Perguruan tinggi	Tanggal berdiri	Nama event	Tahun penyelenggaraan
Sastra Jepang UGM	30 maret 1989	Mangafest	2010
Bahasa Jepang UGM	9 september 1999	Okaeri	2011
Bahasa Jepang UTY	9 juni 2000	Monogatari	2015
Pendidikan bahasa Jepang UMY	13 desember 2012	Nihon	2016
UKM Oricon ISI	23 November 2013	Oxygen	2015
Sanata Dharma	18-19 Maret 2017	Apel fest	2017

Sumber : <https://forlap.ristekdikti.go.id/prodi/search> diakses pada 23 Juli 2017 jam 18.10 WIB dan olah data peneliti.

Event Jepang yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi tersebut merupakan *event* tahunan yang diadakan oleh mahasiswa sebagai program kerja yang diwajibkan oleh prodi pada masing-masing angkatan.⁷⁴ Selain sebagai program kerja yang memang diwajibkan oleh masing-masing perguruan tinggi, *event* yang diadakan juga merupakan program kerja dari UKM, misalnya Oxygen yang merupakan *event* tahunan UKM Oricon ISI.⁷⁵

Tujuan diselenggarakannya *event jejepangan* adalah untuk mengenalkan kebudayaan Jepang pada masyarakat baik budaya tradisional maupun budaya modern dan sebagai media untuk mempromosikan jurusan

⁷⁴ Danang, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

⁷⁵ Lyla, wawancara pada tanggal 24 Juli 2017.

bahasa maupun sastra Jepang dari masing-masing Universitas.⁷⁶ Acara yang ada dalam event jejepangan diantaranya adalah *chato* atau *cha no yu* yaitu sebuah ritual tradisional Jepang dalam menyajikan teh untuk tamu.⁷⁷ Selain budaya tradisional adapula acara konser band J-Pop, perform *idols*⁷⁸ dan *cosplay contest* yang merupakan bentuk dari budaya populer Jepang.⁷⁹ Event *jejepangan* juga dianggap sebagai suatu ikon atau simbol dari eksistensi suatu jurusan yang ada dalam Universitas sehingga mengharuskan diadakannya *event* tersebut secara rutin setiap tahun.

“Jadi gini sih apa kan mangafest itu *event* yang besar kan ya dan itu kayak jadi kayak mangafest itu *event* nya anak sastra Jepang UGM loh gitu, makanya tiap angkatan pasti diwajibin bikin mangafest.”⁸⁰

“*Event* kampus itu ada beberapa hal lain juga, tidak sebatas proker. Ambil contoh mangafest UGM, yang mana beberapa mahasiswanya sendiri gak mau bikin *event* tapi beberapa alumninya ngedorong mereka buat bikin.”⁸¹

Event Jepang di Yogyakarta seringkali diselenggarakan pada saat perkuliahan aktif, biasanya pada bulan Februari hingga menjelang bulan puasa dan bulan Oktober hingga bulan Desember. Maraknya *event* Jepang yang diselenggarakan di Yogyakarta juga dilatar belakangi oleh banyaknya penggemar dari produk budaya populer Jepang yang terdapat di Yogyakarta yang mayoritas adalah para mahasiswa.⁸² Banyaknya mahasiswa yang membutuhkan hiburan ditengah kesibukan mereka

⁷⁶ Zulfa, wawancara pada tanggal 18 Juli 2017.

⁷⁷ Observasi pada tanggal 23 April 2017.

⁷⁸ Observasi pada tanggal 10 Agustus 2016.

⁷⁹ Observasi pada tanggal 15-16 Oktober 2016.

⁸⁰ Danang, wawancara pada tanggal 8 Agustus 2017.

⁸¹ Eldibo, wawancara pada tanggal 23 Juli 2017.

⁸² Yodha, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

menjadi alasan sebuah *event* Jepang selalu ramai dihadiri mulai dari jumlah ratusan hingga ribuan pengunjung, seperti *event* Clas:H, Okaeri, Mangafest, dan Monogatari.⁸³ Banyaknya jumlah pengunjung *event jejepangan* ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.3 : Event *Jejepangan* dan Jumlah Pengunjung

Nama event	Jumlah pengunjung	Estimasi jumlah penjualan tiket dalam rupiah
Mangafest 2013	3000+	0
Mangafest 2014	5000+	0
Mangafest 2015	8000+	0
Mangafest 2016	8000+	80.000.000
Monogatari 2016	1200+	18.000.000
Monogatari 2017	700+	10.500.000
JIF (Jogja Idol Festival) 2016	1000+	25.000.000
Okaeri 2017	3000+	60.000.000
Clas:H Jogja 2017	10.000-15.000	525.000.000
Oxygen 2017	2000+	24.000.000
JJW (jogja japan week)	25.000+	0

Sumber : Yodha, wawancara pada 15 Juli 2017 dan olah data peneliti.

Event jejepangan merupakan *event* yang membutuhkan dana besar, jumlah uang yang dihasilkan dalam *event jejepangan* baik dari penjualan tiket dan penyewaan stand digunakan untuk mengembalikan modal yang telah mereka gunakan sebelumnya. Uang yang masih tersisa biasanya digunakan untuk kepentingan hima (himpunan mahasiswa) misalnya untuk menyelenggarakan acara-acara *jejepangan* lainnya seperti *nihon hanohi*

⁸³ Observasi pada tanggal 23 April 2016, 26 Februari 2017, 6-7 Mei 2017.

atau hari Jepang yang berisi berbagai macam lomba-lomba Jepang misalkan lomba pidato Jepang, menulis huruf Jepang dan lain sebagainya.

“Okaeri yang kemaren itu ya, sebenarnya gini jujur aja nih kita tuh ada sisa uang sepuluh juta soalnya yang bikin mahal kalo bikin *event jejepangan* itu sewa sound nya gitu loh panggung kayak gitu, kemarin aja cuma buat panggung dan perlengkapannya itu kita abis empat puluh juta trus uang yang sepuluh juta itu kita buat pembubaran panitia abis delapan juta, hahahhaaaaaaa nah trus sisa dua juta nya itu kita masukin ke kas buat hima gitu, jadi nanti kalo hima mau ada acara apa gitu bisa pake uang itu atau buat acara okaeri tahun depannya lagi gitu.”⁸⁴

Beberapa contoh *event* yang ada di Yogyakarta ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.4 : *Event Jejepangan* dan waktu penyelenggaraan

Nama Event	Tanggal	Tempat
Telkom Fest Digital Experience Festival	1-12 januari 2016	Ambarukmo Plaza
Costreet Lucky Chance Jogja Toys Expo	6-7 januari 2016	Gor Pemuda Klebengan
Telkom Fest Cosplay Cabaret Competition	17 januari 2016	Ambarukmo Plaza
Gundam Competition	6-7 februari 2016	Gor Pemuda Klebengan
Japan Festival Mirai he Ikou	13-14 februari 2016	Sma Sang Timur
Clas:H	19-20 maret 2016	Jogja Expo Center
Monogatari	24 april 2016	FIB UTY
Weast Fouria	1 mei 2016	SMA N 4 YK
Okaeri	7-8 mei 2016	Vokasi UGM
JEKO (Jogja Japan Korea Festival)	8 mei 2016	SMA N 1 YK
Jogja Ngidol	22 mei 2016	Gor Pemuda Klebengan
Fresh Friend Coffee	23 juli 2016	Nox Coffee
Cosplay competition honda DBL	31 juli 2016	GOR UNY
Jogja Toys Expo	7 agustus 2016	Hartono Mall

⁸⁴ Danang, wawancara pada tanggal 8 Agustus 2017.

<i>Costreet</i>		
<i>Festival Kuliner Dunia. Cosplay and Vocaloid Dance</i>	8-10 agustus 2016	Jogja Expo Center
<i>Nobar One Piece Film Gold</i>	11 september 2016	CGV Blitz J-walk
<i>Mangafest</i>	1-2 oktober 2016	Jogja Expo Center
<i>Mangafest</i>	15-16 oktober 2016	Gor Pemuda Klebengan
<i>Idol Band and Cosplay Walk</i>	23 oktober 2016	Hartono Mall
<i>Konco Fest</i>	30 oktober 2016	The Captain Urban Lounge
<i>Fairytail Photo Sesion</i>	6 november 2016	Taman Sari
<i>Rakuen</i>	19-20 november 2016	Auditorium Koinonia UKDW
<i>Ngaji Komik</i>	20-23 desember 2016	FBS UNY
<i>Clas:H Jogja</i>	26 februari 2017	Jogja Expo Center
<i>Apel Fest</i>	18-19 maret 2017	Sanata Dharma
<i>Wime Festival</i>	2 april 2017	Auditorium Koinonia UKDW
<i>Oxygen</i>	8-9 april 2017	ISI
<i>Monogatari</i>	23 april 2017	UTY
<i>Okaeri</i>	6-7 mei 2017	GSP UGM
<i>Gathering Gamabunta</i>	14 mei 2017	UGM
<i>Ani-EX</i>	21 mei 2017	SMA Sang Timur
<i>Turnamen Mobile Legend</i>	8 & 15 juli 2017	Angkringan Wime Winpii
<i>Ichi-ichi</i>	27 Agustus 2017	SMA 11 Yogyakarta
<i>Hartono Cosplay Contest</i>	11 November 2017	Hartono Mall Jogja
<i>Mangafest</i>	25-26 November 2017	JEC
<i>Iro-iro Ichigatsu No Niji</i>	7 Desember 2017	SMA 1 Depok
<i>Yume O Tsukamaeyou</i>	11 Februari 2018	SMA Sang Timur

Sumber: Olah data peneliti

Event jejepangan, khususnya *cosplay* selain diselenggarakan oleh perguruan tinggi juga diadakan oleh beberapa mall dan provider di Yogyakarta dengan tujuan untuk mempromosikan tempat maupun produk

baru mereka⁸⁵ (lihat gambar 2.3 dan 2.5). Mall di Yogyakarta yang menyelenggarakan *event cosplay* diantaranya adalah Hartono mall, Ambarukmo plaza, dan Lippo plaza.

Gambar 2.3
Event cosplay yang diadakan oleh provider.



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fb&theater>
Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 10.44.



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.&theater>
Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 10.48.

Cosplay competition merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh para provider maupun mall untuk memeriahkan suatu acara karena *cosplay* menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung untuk menghadiri acara tersebut.

“Ini menurut ku adalah cara kotor untuk mencari pemasukan soalnya begitu kamu masukin *cosplay* ke sebuah acara itu yang datang banyak baik *cosplayernya*, penikmatnya itu banyak. Misal provider telkomsel ngeluarin produk baru salah satu ini nya ada *cosplay* acaranya. Karena kita melihat ini yang awalnya cuma hobi dan aslinya tidak kompetitif tapi kemudian ketika dibuat kompetisi itu akan menarik banyak orang, *cosplayer* tentu saja, penonton, dan penikmat toh, nah siapapun yang bisa bikin acara itu di acaranya maka lumayan akan dapet jaminan bahwa akan banyak penontonnya kek gitu.”⁸⁶

⁸⁵ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

⁸⁶ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

Event Jejepangan juga diselenggarakan oleh komunitas penggemar *jejepangan*, salah satu *event* yang pernah diselenggarakan adalah JIF (Jogja Idol Festival). JIF diselenggarakan oleh komunitas SFB (*Super Fantasy Boy*) yang terdiri dari para penggemar *idols* Jepang dengan beragam profesi mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga pekerja. SFB merupakan komunitas yang awalnya terbentuk dalam dunia maya berupa *facebook*, dimana para anggota merupakan penggemar dari JKT48. Para penggemar ini saling berkomunikasi dan berdiskusi mengenai *idols* melalui *facebook*, hingga akhirnya mereka memutuskan untuk berkumpul dalam dunia nyata agar saling kenal dan membuat sebuah *event jejepangan*. JIF yang diselenggarakan oleh SFB bertujuan untuk mengenalkan dan mempromosikan *idols* grup yang berasal dari Yogyakarta seperti Momiji Velvet, Devilust, Muse On, dan juga Shinning Star⁸⁷ (lihat gambar 2.4).

Gambar 2.4

Event idols oleh komunitas JIF



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10201602498061817&set=g.8317520401741&theater>

Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 10.59

Gambar 2.5

Event cosplay oleh Hartono Mall



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1219725418097660&set=g.8317520401741&theater>

Diakses pada 11 Agustus 2017 jam 12.33

⁸⁷ Yodha, wawancara pada tanggal 26 Juli 2017.

Event Jejepang mulai ramai diselenggarakan diberbagai tempat mulai dari universitas, mall, dan tempat-tempat lainnya di Yogyakarta sejak tahun 2008, hal ini dikarenakan *jejepangan* memang memiliki banyak penggemar. UKDW Japfest adalah salah satu *event jejepangan* yang diselenggarakan pada tahun 2008 oleh Gabe dan teman-temannya dan dihadiri oleh lebih dari dua ribu pengunjung.⁸⁸ Para penggemar *jejepangan* berkumpul menjadi satu dan membentuk suatu komunitas berdasarkan kesamaan hobi dan ketertarikan mereka. Beberapa komunitas *jejepangan* yang ada di Yogyakarta diantaranya adalah :

Tabel 2.5 : Komunitas *Jejepangan* di Yogyakarta

Nama komunitas	Tahun berdiri	Jumlah anggota komunitas dalam <i>facebook</i>
Atsuki	2007	673
Albatros-force	2007	3.753
Anata	2005	1.545
Amanogawa	2007	1.144
Onegai	2007	1.486
Egaku	2007	236
PKS (paguyuban kembang seroja)	2008	1.032
Anoman	2012	2.713
FSB (super fantasy boy)	2012	1.059
Guntaku	2013	878
Kantay	2013	504
GTS (graha tangga squad)	2014	579
JBJ (japan band jogja)	2015	294
Inaichi	2016	138

Sumber : Gabe, wawancara pada 14 Agustus 2017 dan olahan data peneliti.

⁸⁸ Gabe, wawancara pada tanggal 9 Agustus 2017.

Peningkatan jumlah pengunjung dalam *event jejepangan* dan juga jumlah partisipasi *cosplayer* berawal dari kesuksesan *event* Clas:H yang diselenggarakan pada tahun 2013 di Jogja Expo Center yang merupakan *event* berstandar nasional yang pertama kali diselenggarakan di kota Yogyakarta.⁸⁹ *Cosplay competition* dalam *event* Clas:H dimenangkan oleh *cosplayer* asal Yogyakarta yang kemudian mengikuti berbagai seleksi hingga akhirnya mewakili Indonesia dalam WCS (*world cosplay summit*) yang diselenggarakan di Nagoya Jepang dan mendapatkan juara tiga dalam kompetisi internasional tersebut.⁹⁰ Clas:H dianggap telah mampu mencetak *cosplayer* yang berkualitas, sehingga hal tersebut menjadi salah satu faktor pendorong meningkatnya minat para penggemar *jejepangan* untuk ikut partisipasi dalam *cosplay*.⁹¹

C. Komunitas *Jejepangan* di Yogyakarta

Penggemar *jejepangan* di Yogyakarta diperkirakan sudah ada sejak tahun 2000an, hal ini berdasarkan pernyataan dari Gabe⁹² yang mengatakan bahwa pada tahun 2000an ketika ia bersama dengan teman-teman yang tergabung dalam sebuah band musik Jepang menyanyikan lagu-lagu dari Jepang dalam sebuah *event*, ternyata mendapat sambutan baik dari para penonton. Penonton sangat antusias dengan lagu-lagu

⁸⁹ Eldibo, wawancara pada tanggal 23 Juli 2017.

⁹⁰ <https://www.kaorinusantara.or.id/newline/>. Diakses tanggal 26 Juli 2017 jam 22.37 WIB.

⁹¹ Yodha, wawancara pada tanggal 26 Juli 2017.

⁹² Gabe merupakan seseorang yang dianggap sebagai master *jejepangan* oleh kebanyakan orang yang berkecimpung dalam dunia *jejepangan*, termasuk oleh pendiri komunitas Anoman. Gabe merupakan aktivis dari beberapa organisasi Jepang dan penggiat *cosplay* yang pernah melakukan riset tentang *cosplay* ke negara asalnya yaitu Jepang tepatnya di Akihabara, dimana Akihabara ini merupakan pusat perkembangan budaya populer Jepang.

Jepang yang mereka nyanyikan dan menikmati lagu Jepang tersebut dengan ikut berjoget dan bernyayi bersama.⁹³

Komunitas *jejepangan* mulai berkembang di Yogyakarta diawali dengan munculnya komunitas penggemar bernama J-Toku (Jogja *Tokusatsu*) pada tahun 2001 yang terdiri dari para remaja generasi tahun 80an dan 90an. Tumbuhnya penggemar *jejepangan* disebabkan karena pada tahun 90an hingga 2000an film animasi di TV Indonesia didominasi oleh animasi yang berasal dari Jepang seperti *Dragon Ball*, *Yugioh*, *Captain Tsubasa*, *Astro Boy* dan berbagai judul animasi lainnya. Generasi tahun 80an dan 90an sejak kecil sudah menyukai *anime* karena mereka terbiasa mengonsumsi berbagai judul *anime* yang ada di TV. Hobi menonton *anime* ini pada akhirnya memunculkan ide untuk membentuk suatu kelompok penggemar yang bertujuan agar hubungan pertemanan antara masing-masing individu menjadi semakin dekat dan dapat saling *sharing* terkait *jejepangan*.⁹⁴

Komunitas *jejepangan* terdiri dari para penggemar budaya populer Jepang dengan beragam profesi baik pelajar, mahasiswa, maupun orang dewasa yang telah bekerja. Anggota komunitas *jejepangan* kebanyakan merupakan teman bermain, selain itu ada pula teman dari media sosial yang akhirnya bergabung dalam komunitas *jejepangan*. Kelompok penggemar *jejepangan* semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang menyediakan media sosial seperti *facebook*

⁹³ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

⁹⁴ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

yang dapat dimanfaatkan oleh para penggemar untuk dapat saling berinteraksi, tidak terbatas pada waktu dan tempat. Selain perkembangan teknologi, komunitas *jejepangan* juga berkembang karena adanya *event* yang diselenggarakan yang menjadi ruang bagi para penggemar untuk bertemu dan berinteraksi secara langsung.⁹⁵ *Event jejepangan* yang diselenggarakan ini menyebabkan kelompok penggemar berkembang dengan pesat hingga membentuk berbagai komunitas *jejepangan* yang beranggotakan ratusan hingga ribuan orang. Komunitas *jejepangan* di Yogyakarta hingga saat ini terdapat sekitar 14 komunitas dengan jumlah anggota yang berbeda-beda dalam setiap komunitas. Jumlah anggota komunitas *jejepangan* di Yogyakarta saat ini tercatat paling sedikit 138 anggota dan jumlah tertinggi adalah 3.753 anggota, rata-rata komunitas *jejepangan* memiliki anggota dengan jumlah seribuan.⁹⁶

Anoman merupakan salah satu komunitas *jejepangan* di Yogyakarta yang pada awalnya terbentuk karena adanya kesamaan hobi menonton *anime* Naruto dari para pendirinya.⁹⁷ Komunitas Anoman yang didirikan pada tahun 2013 mampu mempertahankan eksistensinya hingga saat ini karena berbagai upaya yang dilakukan sebagai bentuk promosi komunitas agar dapat menarik perhatian dan minat para penggemar untuk bergabung. Promosi yang dilakukan Anoman berupa pembuatan kaos komunitas sebagai bentuk identitas dari para anggota. Komunitas Anoman juga seringkali mendirikan *stand* dalam berbagai *event jejepangan* dan

⁹⁵ Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

⁹⁶ Yodha, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

⁹⁷ Caz, wawancara pada tanggal 9 Juli 2017.

membuat stiker serta melakukan *gathering* dalam *event* agar pengunjung *event* lebih mengenal Anoman. Promosi yang dilakukan Anoman dalam *event jejepangan* ini cukup signifikan terhadap peningkatan jumlah penggemar yang bergabung dalam komunitas, setelah diadakannya *event* akan ada penambahan puluhan jumlah anggota dalam akun *facebook* Anoman. Komunitas Anoman terdiri dari anggota dalam dan luar kota, hampir seluruh anggota luar kota merupakan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Yogyakarta. Alasan anggota yang bergabung dalam komunitas Anoman adalah karena mereka memiliki hobi yang sama, selain itu juga karena mereka ingin mengetahui lebih dalam tentang dunia *jejepangan* yang mereka sukai dan untuk menjalin hubungan pertemanan yang lebih luas.⁹⁸

Komunitas Anoman memiliki beberapa kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi para anggotanya agar dapat belajar dan berkarya dalam dunia *jejepangan* khususnya. Beberapa kegiatan tersebut diantaranya adalah *cosplay class* yang di dalamnya terdapat kegiatan belajar membuat kostum, *armor*⁹⁹, aksesoris, *styling wig*, *make up*, dan belajar koreografi dari karakter *anime*. Selain *cosplay class*, komunitas Anoman juga memiliki kegiatan berupa *gathering* yang merupakan kegiatan berkumpul dan bermain bersama para anggota.¹⁰⁰ *Gathering* Anoman diadakan bersamaan dengan diadakannya *event jejepangan* dan

⁹⁸ Iqbal, wawancara pada 3 Juli 2017.

⁹⁹ Baju besi yang biasa dipakai sebagai pelindung ketika perang pada zaman dahulu. Karakter *anime* dengan *armor* biasanya ada dalam *anime* bergenre *adventure* dan *actoin*.

¹⁰⁰ <https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/info-kegiatan-anoman/940613082621924/>

juga diadakan di beberapa tempat pariwisata sesuai kesepakatan dari para anggota. Kegiatan lain dari komunitas Anoman adalah pertemuan rutin yang diadakan setiap malam minggu dan juga basket, diadakannya kegiatan ini bertujuan agar para anggota dapat saling menjaga silaturahmi satu sama lain dan tentunya agar sesama anggota menjadi semakin akrab. Komunitas Anoman juga memiliki kegiatan *dance* yang diperuntukan bagi para anggota yang menyukai *dance*.¹⁰¹

Berbagai kegiatan yang ada dalam komunitas Anoman membantu mengembangkan bakat dan minat dari para anggota. Beberapa anggota Anoman saat ini menjadi salah satu personel dari *idols grup love life* Jogja, yang merupakan *idol grup dance cover* dari *anime love life* yang sering kali diundang menjadi *guest star* dalam *event-event jejepangan*.¹⁰² Komunitas Anoman juga telah melahirkan grup *dance cover* bernama Angeloid yang aktif berpartisipasi dalam berbagai lomba *dance cover* yang diadakan dalam *event jejepangan*.¹⁰³ Anggota Anoman lainnya juga telah mendirikan suatu usaha penyedia jasa pembuatan kostum *cosplay* bernama Zumaki Monster Studio, dan ada pula beberapa anggota yang menjadi *maker cosplay* secara individu.¹⁰⁴

¹⁰¹ Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

¹⁰² Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

¹⁰³ Ruka, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

¹⁰⁴ Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

D. Sejarah Komunitas ANOMAN Jogja (Jogjakarta *Anime, Tokusatsu, Manga Community*)

Anoman Jogja (Jogjakarta *Anime, Tokusatsu, Manga*) merupakan salah satu komunitas penggemar budaya populer Jepang yang terdapat di Yogyakarta. Komunitas ini diresmikan pada 20 Agustus 2013 oleh para pendiri Anoman yaitu Galih Hidayaturrehman, Latif, dan Cahya. Terbentuknya komunitas Anoman ini bermula dari adanya rasa suka dari para pendiri komunitas terhadap animasi *Naruto* yang menceritakan tentang perjuangan seorang ninja agar bisa menjadi *hokage*.¹⁰⁵ Animasi *Naruto* ini menjadi alasan terbentuknya komunitas Anoman karena tidak hanya animasi dan ceritanya yang bagus namun juga karena ada banyak nilai-nilai positif yang terkandung dalam *anime* ini yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya tentang persahabatan, perjuangan, dan pengorbanan. *Anime* *Naruto* banyak berisi pertarungan-pertarungan antara para ninja dari berbagai desa yang berbeda dengan *skill jutsu* atau jurus yang berbeda-beda pula, hal ini lah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para pendiri Anoma. Berawal dari kecintaan mereka terhadap *Naruto* ini akhirnya dibuatlah sebuah *fanspage* atau halaman untuk para penggemar dalam media sosial berupa *facebook* bernama *Naruto Lovers Jogja*.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Gelar pemimpin desa ninja dalam animasi *Naruto*.

¹⁰⁶ Caz, wawancara pada tanggal 9 Juli 2017.

Fanspage ini merupakan media komunikasi dan interaksi sesama anggota Naruto Lovers Jogja atau lebih sering disebut sebagai dunia *shinobi*,¹⁰⁷ kegiatan dalam *fanspage* ini adalah pertarungan dalam media sosial berupa komentar yang berisi tentang jurus-jurus yang digunakan untuk melawan musuh. Dunia *shinobi* yang telah memiliki banyak anggota menimbulkan adanya keinginan dari para anggota untuk melakukan *gathering* agar lebih saling mengenal satu sama lain tidak hanya dalam dunia *shinobi* tapi dalam dunia nyata. *Gathering* yang telah direncanakan akan dilakukan bertempat di Yogyakarta, tetapi ternyata kebanyakan dari anggota dunia *shinobi* berasal dari luar kota dan hanya ada enam anggota yang berdomisili di Yogyakarta. Setelah diadakannya *gathering* dunia *shinobi*, keenam anggota memutuskan untuk membuat sebuah komunitas bagi para penggemar Naruto agar jumlah anggota dapat bertambah, akhirnya terbentuklah sebuah komunitas pecinta Naruto khusus untuk wilayah Yogyakarta bernama Jogja *Gakure*.¹⁰⁸

Komunitas Jogja *Gakure* ini memiliki kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan para pecinta Naruto, mempertemukan mereka dan menyatukan mereka. Kegiatan yang dilakukan berupa pertemuan yang rutin diadakan setiap minggu untuk mendiskusikan *jutsu* atau jurus dan teknik yang ada dalam animasi Naruto, karakter tiap-tiap ninja yang ada dalam Naruto dan hal-hal lain terkait dengan Naruto. Beberapa bulan setelah terbentuknya Jogja *Gakure* yang masih tetap beranggotakan enam

¹⁰⁷ Dunia ninja dalam animasi Naruto

¹⁰⁸ *Gakure* dalam bahasa Indonesia berarti wilayah

orang ini mengakibatkan para anggota merasa bosan dengan hanya adanya enam orang, akhirnya mereka memutuskan untuk mencari orang-orang yang berada di daerah Jogja untuk bergabung dengan komunitas Jogja *Gakure*. Kebanyakan orang-orang yang mereka temui sayangnya bukanlah pecinta Naruto, beberapa diantaranya memang menyukai animasi Naruto akan tetapi disamping itu mereka juga menyukai berbagai judul dan genre *anime* lainnya. Penggemar yang kebanyakan tidak hanya menyukai *anime* Naruto ini akhirnya menjadikan para pendiri memutuskan untuk mengganti Jogja *Gakure* menjadi Anoman yang merupakan kependekan dari *Anime, Otaku, Mangaka*.¹⁰⁹

Anoman sebagai nama baru dari komunitas diharapkan mampu menjadi wadah bagi para pecinta *anime* dan juga *manga*, Anoman juga sering membuka *stand* diberbagai *event* Jepang dengan tujuan untuk mempromosikan komunitas, dan menambah jumlah anggota. Promosi yang dilakukan oleh komunitas dengan membuka *stand* dalam berbagai *event jepangan* membuahkan hasil, dimana pada 2013 ada lebih dari seribu orang yang bergabung dengan komunitas Anoman dalam media sosial *facebook*. Seiring dengan bertambahnya jumlah anggota dalam komunitas, kata *otaku* dirasa kurang tepat dan kurang mewakili identitas dari para anggota. *Otaku* diartikan sebagai seseorang yang sangat terobsesi

¹⁰⁹ Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

dengan Jepang hingga kadang melakukan perbuatan aneh dan tidak wajar dan menjadi orang dengan imajinasi sangat tinggi.¹¹⁰

Otaku akut atau biasa disebut juga dengan istilah *wibu* merupakan seorang penggemar *jejepangan* yang memiliki imajinasi tinggi hingga menciptakan khayalan atau halusinasi dimana orang tersebut menyatakan bahwa ia adalah bagian dari dalam cerita *anime*.¹¹¹ Beberapa contoh *wibu* menyatakan bahwa dirinya merupakan keturunan dari *ghoul*,¹¹² memiliki kekuatan seperti Naruto, bertingkah seolah-olah dia adalah salah satu karakter dalam Kuroko No Basuke,¹¹³ hingga menyatakan bahwa dirinya merupakan keturunan dari orang Jepang. Kata *otaku* akhirnya diganti dengan *tokusatsu* karena kebanyakan dari para anggota hanya sekedar menyukai *anime* dan tidak sampai pada tingkat *otaku*.¹¹⁴ *Tokusatsu* menjadi nama yang dipilih sebagai pengganti *otaku* juga karena kebanyakan dari anggota menyukai *tokusatsu* dan nama ini dirasa lebih sesuai bagi komunitas. Anoman akhirnya menjadi singkatan dari *anime*, *tokusatsu*, *manga*. Anoman sendiri merupakan nama yang memang sengaja dipilih berdasarkan karakter Hanoman dalam cerita Jawa, nama ini sengaja dipilih karena komunitas *jejepangan* ini ingin menampilkan sisi

¹¹⁰ Caz, wawancara pada tanggal 9 Juli 2017.

¹¹¹ Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

¹¹² *Ghoul* adalah nama dari makhluk gaib dalam mitologi Arab yang digambarkan hidup dengan memakan daging manusia. *Ghoul* secara fisik sangat mirip dengan manusia biasa. *Ghoul* merupakan karakter yang ada dalam *anime* berjudul *Tokyo Ghoul*, *anime* yang diangkat dari sebuah *manga* karya Sui Ishida dan ditayangkan di TV Tokyo MX pada tahun 2014.

¹¹³ *Kuroko no basuke* adalah *anime* bergenre *sport* yang menceritakan tentang persahabatan dan pertandingan basket diantara para sahabat tersebut. Basket dalam *anime* ini dimainkan dengan banyak teknik dan setiap kali karakter melakukan satu teknik sering kali di *slow motion* sambil si karakter memikirkan atau bahkan membayangkan kejadian dimasa lalu.

¹¹⁴ Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

Indonesia mereka khususnya Jawa. Anggota komunitas Anoman yang merupakan penggemar *jejepangan* tidak ingin kehilangan identitas asli mereka sebagai bangsa Indonesia khususnya suku Jawa, dengan tetap melakukan hobi *jejepangan* mereka. Anoman juga dipilih agar komunitas ini mudah diingat baik oleh para pecinta *jejepangan* maupun masyarakat umum.

E. Visi Misi Komunitas Anoman

Visi Anoman

Visi merupakan cara pandang kedepan atau gambaran yang diinginkan oleh suatu instansi agar dapat mempertahankan eksistensinya. Komunitas Anoman juga memiliki visi yang bertujuan agar sebagai salah satu komunitas *jejepangan*, Anoman dapat tumbuh dan berkembang diantara komunitas-komunitas lainnya dan tetap eksis dalam dunia *jejepangan*. Visi utama dari komunitas Anoman adalah 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.¹¹⁵

¹¹⁵<https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/visi-misi-anoman/940613082621924/>

Anoman selain memiliki visi utama tersebut juga memiliki beberapa visi lain yang terkait, diantaranya adalah:¹¹⁶

1. Bersatunya para penggemar *jejepangan* yang terdapat di wilayah Yogyakarta. Adanya persatuan penggemar yang terbentuk ini diharapkan agar kedepannya para penggemar yang tersebar dalam berbagai komunitas yang berbeda-beda dapat menjalin hubungan baik dan melakukan kerjasama. Tujuan dari kerjasama antar komunitas adalah agar dapat mempresentasikan dengan baik bagaimana karakter masyarakat *jejepangan* yang ada di wilayah Yogyakarta.
2. Terbentuknya jaringan bagi para penggemar *jejepangan* dalam bentuk persaudaraan. Terjalannya hubungan baik antara penggemar *jejepangan* baik dalam satu komunitas maupun antar komunitas diharapkan dapat mempererat hubungan silaturahmi dan memupuk rasa persaudaraan diantara mereka. Selain untuk mempererat persaudaraan antar sesama penggemar, terbentuknya jaringan ini juga diharapkan dapat menjadi media pembelajaran terkait *jejepangan* bagi semua orang.
3. Terbentuknya suatu komunitas *jejepangan* yang memiliki wawasan luas. *Sharing* yang dilakukan oleh para penggemar *jejepangan* diharapkan dapat menambah wawasan mereka dan menjadikan mereka konsumen yang baik dan juga selektif. Para

¹¹⁶<https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/visi-misi-anoman/940613082621924>

penggemar diharapkan mampu memilah atau memfilter segala jenis produk *jejepangan* yang dapat dengan mudah mereka akses.

4. Lancarnya laju informasi *jejepangan*. komunitas Anoman agar dapat menjadi komunitas yang mampu tetap bertahan dalam dunia *jejepangan* harus dapat melakukan berbagai bentuk penyesuaian terhadap dunia secara luas dan selalu mengetahui perkembangan globalisasi. Mengumpulkan berbagai macam informasi mengenai *jejepangan* dan *event* yang diadakan baik di dalam maupun di luar kota menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh komunitas Anoman. Informasi event *jejepangan* yang dicari ini bertujuan agar para member komunitas dapat berkontribusi dalam *event* dan menjaga eksistensi mereka dalam dunia *jejepangan*.

Misi Anoman

Misi merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk usaha dalam mewujudkan visi. Upaya yang dilakukan demi tercapainya visi ini meliputi alasan mengapa suatu kegiatan tersebut diadakan, apa bentuk dari kegiatan tersebut, dan bagaimana menjalankan kegiatan yang telah terencana. Misi yang dilakukan komunitas Anoman diantaranya adalah:¹¹⁷

¹¹⁷<https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/visi-misi-anoman/940613082621924>

1. Menyisipkan nilai-nilai budaya Indonesia dalam berbagai kegiatan yang diadakan oleh komunitas. Nilai budaya yang sengaja disisipkan dalam kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini bertujuan untuk menyampaikan akan pentingnya menjaga budaya sendiri dan melestarikan kebudayaan bangsa. upaya yang dilakukan oleh komunitas berupa pemakaian batik yang diwajibkan bagi seluruh *member* komunitas dalam melakukan kegiatan bersama, misalnya pada saat gathering komunitas (lihat gambar 2.6).

Gambar 2.6
Gathering Anoman dengan *dresscod* batik, sebagai salah satu wujud pelestarian batik.



Sumber :
<https://www.facebook.com/groups/anoman.jogja/>
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 21.40 WIB

2. Sebagai wadah bagi aspirasi dan kreasi para penggemar *jejepangan* yang ada di Yogyakarta. Komunitas Anoman menyediakan atau memfasilitasi para anggotanya dengan berbagai kegiatan yang dapat mendukung mereka dalam mengembangkan kreatifitasnya. Komunitas Anoman juga menjadi wadah bagi aspirasi para anggotanya agar dapat

mengembangkan potensi yang mereka miliki dan mencapai tujuan yang diinginkan oleh mereka dalam dunia *jejepangan*.

3. Menjalinkan hubungan baik dengan komunitas *jejepangan* lainnya, dalam maupun luar kota. Terjalinnya hubungan baik dengan komunitas lain juga bertujuan untuk memberikan *image* positif bagi komunitas agar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Hubungan baik antar komunitas *jejepangan* diwujudkan dalam kegiatan *gathering* lintas komunitas (lihat gambar 2.7).

Gambar 2.7

Gathering aliansi dengan komunitas *jejepangan*
Gunung Kidul dan Magelang



Sumber :

<https://www.facebook.com/groups/anoman.jogja/>

Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 21.43 WIB

4. Menyebarluaskan hiburan *jejepangan* dan bersama-sama menikmati *jejepangan*. Komunitas Anoman sering kali memposting berbagai informasi terkait *event jejepangan* yang akan diadakan baik di dalam maupun di luar kota dalam media sosial *facebook*. Informasi yang disampaikan oleh komunitas

adalah agar penggemar *jejepangan* dapat mengekspresikan kegemaran mereka dalam suatu *event*.

5. Berbagi pengetahuan terkait *jejepangan*. Anggota komunitas Anoman dalam berbagai kesempatan saling *sharing* dan bertukar informasi terkait *jejepangan* yang meliputi makna, identitas, dan juga representasi. Anggota Anoman tidak sekedar menjadi seseorang yang konsumtif terhadap budaya populer tetapi juga mampu mereproduksi makna baru yang kemudian mereka terapkan dalam berkarya.

F. Struktur Organisasi ANOMAN

ANOMAN sebagai salah satu komunitas penggemar *jejepangan* yang terdapat di Yogyakarta memiliki struktur kepengurusan yang terdiri dari para anggota yang memiliki kesadaran akan pentingnya suatu kepengurusan dalam komunitas. Pengurus dalam komunitas bersifat sukarela karena tiap-tiap pengurus memiliki keinginan untuk mengembangkan komunitas dan adanya rasa memiliki dalam diri mereka terhadap komunitas. Kepengurusan ini dibentuk dengan tujuan agar dapat menjalankan berbagai kegiatan terkait hobi *jejepangan* dan untuk mengkoordinasikan serta menginformasikan berbagai macam kegiatan *jejepangan* seperti *event-event* Jepang agar para anggota dapat berpartisipasi.¹¹⁸ Pengurus Anoman dibagi menjadi pengurus utama dan pengurus kegiatan atau divisi. Pengurus utama dalam komunitas terdiri

¹¹⁸ Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

dari ketua, wakil ketua, sekretaris, dan bendahara. Tugas dari pengurus utama diantaranya adalah:¹¹⁹

a. Ketua.

Tugas dari seorang ketua dalam komunitas adalah untuk menyampaikan berbagai informasi kepada seluruh anggota dan juga sebagai pengambil keputusan. Ketua juga bertanggung jawab atas stabilitas komunitas dengan senantiasa menjaga garis instruksi dan koordinasi. Galih atau yang lebih dikenal sebagai Chaz merupakan ketua yang dipilih dalam komunitas Anoman karena ia memiliki tujuan yang bagus yakni ingin mengakulturasikan antara budaya Jawa dengan Jepang. Chaz juga merupakan ketua yang tahu dan paham akan arah dan tujuan komunitas, selain itu Chaz juga merupakan figur ketua yang dapat mengenali dan menarik orang-orang yang memiliki potensi untuk menjalankan komunitas.

b. Wakil Ketua

Wakil ketua merupakan orang yang ditunjuk sebagai pengganti ketua dalam menjalankan berbagai tugas. Adanya wakil ketua ini dikarenakan seorang ketua dalam komunitas Anoman bukanlah orang yang sepenuhnya mengabdikan diri kepada komunitas. Ketua komunitas juga memiliki berbagai kepentingan pribadi misalnya seperti pekerjaan dan aktifitas lain terkait kehidupannya di luar

¹¹⁹<https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/list-data-tim-jahe-new/831867050163195/>

komunitas sehingga ketua tidak bisa selalu siap sedia untuk komunitas. Wakil ketua selain sebagai pengganti ketua juga berperan penting dalam setiap pengambilan keputusan dan menjadi rekan diskusi bagi ketua.

c. Sekretaris

Sekretaris dalam komunitas Anoman bertugas untuk mendokumentasikan segala bentuk data-data yang terdapat dalam komunitas. Data yang didokumentasikan berupa daftar nama-nama *member* komunitas dan data-data lain yang terkait kegiatan komunitas Anoman seperti PO (*pre order*) kaos Anoman dan data member yang mengikuti *ghatering* yang diselenggarakan di tempat wisata misalnya *gathering* di Gembiraloka.

d. Bendahara

Bendahara bertugas mengatur regulasi keuangan atau dana yang digunakan untuk keperluan komunitas seperti pembelian properti, aksesoris, spanduk, dan berbagai hal lain terkait kebutuhan komunitas. Bendahara bertugas untuk menyiapkan segala keperluan promosi yang dilakukan oleh komunitas dan menyediakan barang-barang yang dibutuhkan oleh berbagai divisi dalam melakukan kegiatan.

Pengurus kegiatan yang dibentuk oleh komunitas Anoman dibagi dalam beberapa divisi. Terbentuknya beberapa divisi dalam komunitas Anoman dilatar belakangi oleh semakin banyaknya member yang bergabung dengan komunitas sehingga memunculkan banyak pendapat

mengenai berbagai macam kegiatan dari para member. Kegiatan yang dikelompokkan dalam beberapa divisi ini merupakan salah satu bentuk dari pelaksanaan misi komunitas, selain itu juga agar komunitas menjadi lebih hidup. Tujuan dibentuknya divisi ini adalah untuk mempermudah pengurus dalam menjadwalkan pelaksanaan kegiatan. Divisi yang dibentuk dalam komunitas Anoman antara lain adalah:¹²⁰

a. Divisi *Class*

Divisi *class* dibentuk atas usulan dari beberapa *member* yang ingin belajar menjadi *cosplayer* yang baik. *Cosplayer* yang dimaksud baik disini adalah *cosplayer* yang mampu merias wajah mereka dengan benar dan memperhatikan detail-detail penting yang mengidentikan dirinya dengan karakter yang *dicosplaykan*. *Make up* yang dilakukan tidak selalu harus mirip dengan karakter yang terdapat dalam *anime*, yang harus diperhatikan dalam *make up* adalah kerapian *make up* sehingga *cosplayer* mendapatkan kesan yang *good looking*. *Cosplay class* tidak hanya mengajarkan cara *make up* tetapi juga cara membuat kostum kain, *armor*, aksesoris, dan *styling wig*. Kegiatan ini bertujuan agar para *cosplayer* juga dapat mengembangkan kreativitas mereka dan mengasah bakat yang dimiliki agar bisa menjadi seorang *maker pro*. Belajar mendalami peran dari suatu karakter *anime* juga diajarkan dalam *cosplay class* agar para member bisa lebih menjiwai karakter

¹²⁰<https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/aura-kingdom-server-hydra-anoman-guild-member-list/867596996590200/>

ketika mereka *cosplay*kan, khususnya ketika bereka *bercosplay* untuk mengikuti *cosplay competition*.

b. Divisi *club*

Divisi *club* dibentuk sebagai penanggung jawab untuk merencanakan dan menyusun jadwal kegiatan seperti basket dan renang. Divisi *club* merupakan divisi yang dibentuk untuk mengatur kegiatan di luar *jejepangan* yang diselenggarakan komunitas agar dapat meningkatkan keakraban antar *member*. Divisi *club* juga bertugas untuk menyediakan tempat dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan komunitas agar dapat terlaksana dengan baik.

c. Divisi kencur

Divisi kencur merupakan generasi penerus yang sengaja disiapkan oleh komunitas untuk melanjutkan kepemimpinan komunitas. Divisi kencur terdiri dari para anggota muda yang diseleksi dengan melihat seberapa aktif mereka dalam komunitas dan potensi mereka untuk mengembangkan komunitas. Divisi kencur ditraining oleh pengurus yang masih aktif dengan diikutsertakan dalam berbagai acara maupun rapat agar mereka dapat belajar secara langsung. Pemberian nama kencur pada divisi ini tidak memiliki maksud dan tujuan tertentu, nama ini hanya tiba-tiba terpikirkan ketika para pengurus sedang memikirkan nama untuk generasi penerus komunitas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tim yang dibentuk dan bertugas untuk mengambil gambar kegiatan dan *meng-upload* berbagai macam bentuk partisipasi anggota komunitas dalam setiap *event* yang diikuti ke dalam *facebook* komunitas. Kegiatan yang didokumentasikan seperti *gathering*, *gathering* dalam *event jejepangan*, *cosplay class* dan berbagai kegiatan lain yang diadakan oleh komunitas Anoman.

G. Kegiatan ANOMAN Jogja

Anoman Jogja memiliki beberapa kegiatan yang bertujuan untuk mempererat silaturahmi antar anggota Anoman dan juga sebagai wadah bagi para anggota untuk melakukan diskusi mengenai berbagai hal terkait budaya populer Jepang terutama *cosplay*, *anime*, *manga*, dan game. Kegiatan Anoman diantaranya sebagai berikut:¹²¹

Pertama, Pertemuan rutin mingguan yang dilaksanakan setiap malam minggu bertempat di Angkringan 17 Jogja di Jl. DI Panjaitan, Mantrijeron, Yogyakarta, tepatnya diselatan alun-alun kidul atau alun-alun selatan kota Yogyakarta. Pertemuan ini dimulai dari jam 18.00 sampai selesai, acara dalam pertemuan ini berupa *sharing* antar anggota dan juga pengurus, diskusi *anime* dan *manga*, nonton bersama *anime* atau *movie*, saling bertukar *anime* atau saling mencopy *anime*, bermain game bersama,

¹²¹Iqbal, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017, <https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/info-kegiatan-anoman/940613082621924/>

dan kegiatan lainnya.¹²² Pertemuan ini bukan merupakan agenda wajib bagi seluruh anggota komunitas namun diperuntukan bagi anggota yang memiliki waktu luang.

Gambar 2.8
Angkringan 17 jogja



Sumber : Dokumentasi peneliti pada tanggal 29 Oktober 2017.

Kedua, *Cosplay Class*, merupakan kegiatan Belajar bersama mengenai *cosplay*, diantaranya membuat kostum, *armor*, koreografi, belajar menjiwai karakter, *make up*, *styling wig*, dan diskusi lain seputar *cosplay* (lihat gambar 2.8). *Cosplay class* dijadwalkan setiap hari minggu mulai dari jam 12.00 sampai dengan selesai di gedung Graha Sabha Pratama (GSP) Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. *Cosplay class* tidak selalu diadakan di GSP UGM tapi juga di rumah *member* Anoman yang berkenan untuk menyediakan tempat. Kegiatan ini bertujuan agar para *member* Anoman khususnya *cosplayer* tidak hanya sekedar mengenakan kostum, tetapi juga bisa meningkatkan kreatifitas mereka dengan belajar membuat kostum.¹²³ *Cosplay class* juga dilakukan di expert babarsari,

¹²² Observasi pada tanggal 22 Juli 2017, 12 Agustus 2017, 17 September 2017.

¹²³ Observasi pada tanggal 14 Mei 2017.

kegiatan disana adalah latihan untuk mempersiapkan diri dalam perform *cosplay* dilaksanakan setiap hari kamis jam 19.00-21.00. *Cosplay class* juga memiliki *dance cover* sebagai salah satu daftar kegiatan para member untuk belajar *mengcover dance* dari beberapa *idols* grup Jepang dan *vocaloid* Jepang (lihat gambar 2.9 dan 2.10).

Gambar 2.9
Cosplay Class Pembuatan *Armor*



Sumber :
<https://www.facebook.com/groups/anoman.jogja/>
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 21.53
WIB

Gambar 2.10
Latihan *Dance Cover*



Sumber :
<https://www.facebook.com/dhiya.afiifah.1/photo>
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 21.57
WIB

Ketiga, *Mini Gathering* adalah kegiatan berkumpul bersama para anggota komunitas yang bersifat kondisional. Kegiatan ini berlangsung saat terdapat *event-event* Jepang seperti Monogatari, Oxygen, Okaeri, Mangafest (lihat gambar 2.11). Tempat berlangsungnya *mini gathering* juga menyesuaikan dengan tempat berlangsungnya *event* atau festival Jepang, dan selain berkumpul bersama para anggota juga ikut berpartisipasi pada *event* tersebut seperti melakukan *cosplay* atau *dance cover* (lihat gambar 2.10).¹²⁴

¹²⁴ Observasi pada tanggal 9 April 2017, 23 April 2017, 7 Mei 2017, 27 Agustus 2017.

Gambar 2.11
Angeloid, grup *dance cover*
Anoman



Sumber :
[https://www.facebook.com/dhiya.afiifah.1/
photo.](https://www.facebook.com/dhiya.afiifah.1/photo)
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 22.08
WIB.

Gambar 2.12
Mini Gathering Anoman dalam
event



Sumber :
[https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1468839079&set=t&type=3&theater.](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1468839079&set=t&type=3&theater)
Diakses pada 31 oktober 2017 jam 22.05
WIB.

Keempat, *Gathering* Anoman yang merupakan kegiatan *real share*, dimana semua anggota komunitas meluangkan waktu bersama untuk saling mengakrabkan diri dan sebagai sarana perkenalan bagi para anggota baru, dan melakukan berbagai macam *games* (lihat gambar 2.12 dan 2.13). Kegiatan ini dilakukan setiap dua sampai tiga bulan sekali, menyesuaikan dengan waktu luang para anggota. Tempat berlangsungnya kegiatan dipilih berdasarkan kesepakatan bersama. *Gathering* Anoman juga dilaksanakan pada tanggal berdirinya Anoman untuk sekaligus merayakan ulang tahun komunitas Anoman.

Gambar 2.13
Gathering komunitas Anoman



Sumber :
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1474&set=a.13757729&type=3&theater>
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 22.10 WIB.

Gambar 2.14
Gathering komunitas dalam event



Sumber :
<https://www.facebook.com/groups/anoman.jogja>
Diakses pada 31 Oktober 2017 jam 22.13 WIB.

Kelima, kegiatan di luar jejepangan yang dilakukan komunitas berupa olahraga basket agar para member bisa lebih akrab satu sama lain. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa dan kamis, dimulai dari jam 15.00 sampai dengan selesai di Gedung Olah Raga Universitas Negeri Yogyakarta.

Anoman sebagai salah satu komunitas *jejepangan* merupakan faktor pendukung berkembangnya *cosplay* di Yogyakarta. *Cosplay* sebagaimana telah dijelaskan di atas, berkembang diberbagai negara tidak hanya di negara-negara Asia namun juga Eropa. Perkembangan *cosplay* dan penyebarannya diberbagai negara dibelahan dunia ini didukung oleh adanya program dari pemerintah Jepang yang memang ditujukan untuk memperkenalkan produk budaya populer Jepang dalam ranah internasional termasuk Indonesia. Media penyebaran budaya populer ini salah satunya adalah dengan ditayangkannya berbagai judul *anime* stasiun TV Indonesia pada tahun 90an. *Cosplay* mulai ada di Indonesia sejak tahun 1994 dengan

diadakannya *matsuri* atau festival Jepang oleh mahasiswa jurusan bahasa Jepang Universitas Indonesia. *Matsuri* yang diadakan oleh UI ini akhirnya menginspirasi beberapa kota besar yang ada di Indonesia untuk menggelar festival yang serupa, salah satunya kota Yogyakarta.

Yogyakarta merupakan kota yang rajin dalam mengadakan *event jejepangan*, hampir setiap bulan para penggemar dapat mengunjungi *event jejepangan* yang diadakan di sekolah-sekolah menengah, universitas maupun mall. Menjamurnya *event jejepangan* yang diselenggarakan oleh berbagai pihak seperti universitas, mall, provider bahkan pemda ini beriringan dengan perkembangan *cosplayer* di Yogyakarta. Maraknya *event jejepangan* yang senantiasa menampilkan dan memberi ruang untuk *cosplay* ini menjadi sarana bagi para *cosplayer* untuk berekspresi dan berkarya dengan hobi mereka. Selain banyaknya penyelenggara *event*, adanya komunitas *jejepangan* juga menjadi salah satu faktor yang mendukung perkembangan *cosplay*. Komunitas menjadi sarana bagi penggemar *jejepangan* untuk mencari informasi dan belajar tentang berbagai hal seputar *jejepangan* termasuk *cosplay* dari anggota yang sudah lebih berpengalaman dalam dunia tersebut.

Anoman merupakan salah satu komunitas *jejepangan* di Yogyakarta yang masih aktif hingga saat ini. Anoman yang didirikan pada tahun 2013 karena adanya ketertarikan yang sama dari para pendirinya terhadap budaya populer Jepang ini memiliki visi utama untuk tetap melestarikan budaya Jawa dengan berusaha mengakulturasikan

kebudayaan Jepang dengan kebudayaan Jawa. Anoman sebagai komunitas memiliki struktur organisasi yang dibentuk dengan tujuan agar segala kegiatan komunitas dan kegiatan *jejepangan* seperti *event* dapat berjalan secara sistematis. Komunitas Anoman juga memiliki berbagai kegiatan terkait hobi *jejepangan* untuk memfasilitasi para anggotanya agar mereka dapat belajar dan memperdalam pengetahuan mereka seputar *jejepangan*. Berbagai kegiatan yang ada dalam Anoman diantaranya adalah *cosplay class*, *dance cover* dan *gathering* komunitas yang bertujuan agar setiap anggota tidak hanya konsumtif akan produk budaya populer Jepang namun juga dapat menjadi lebih produktif.



BAB 3

NEGOSIASI *COSPLAYER* KOMUNITAS ANOMAN DALAM PEMILIHAN KARAKTER *ANIME*

Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan banyak penggemar *jejepangan* yang tergabung dalam berbagai komunitas penggemar sebagaimana telah dipaparkan dalam bab dua. Anoman sebagai salah satu komunitas *jejepangan* yang telah berdiri selama empat tahun mampu mempertahankan eksistensinya ditengah banyaknya komunitas *jejepangan* lain dan mampu menarik perhatian banyak orang untuk bergabung sehingga jumlah anggota komunitas hingga saat ini mencapai 2.713.¹²⁵ Anoman menjadi salah satu komunitas *jejepangan* dengan anggota terbanyak karena mampu memfasilitasi para anggotanya dengan berbagai kegiatan *jejepangan* diantaranya adalah *cosplay class*, *dance cover*, *gathering* rutin setiap malam minggu yang bertempat di ankringan 17 Yogyakarta, dan juga basket agar para anggota dapat lebih mengenal satu sama lain terutama anggota baru.¹²⁶

Anoman semakin dikenal oleh masyarakat karena nama dari komunitas yang unik dan berbeda dengan komunitas *jejepangan* lainnya yaitu menggunakan nama karakter Hanuman dalam cerita wayang tradisional Jawa. Pemilihan nama tersebut bertujuan agar para anggota sebagai penggemar *jejepangan* tidak lupa akan jati diri mereka sebagai

¹²⁵ <https://web.facebook.com/groups/anoman.jogja/>

¹²⁶ <https://web.facebook.com/notes/anoman-jogja-jogjakarta-animetokusatsu-manga-community/info-kegiatan-anoman/940613082621924/>

orang Jawa. Anoman selain memiliki nama yang unik juga memiliki anggota yang aktif berkarya dalam dunia *jejepangan*, diantaranya adalah memiliki grup *dance cover vocaloid* bernama Angeloid, band dengan genre musik Jepang bernama *Hyper Otaku Syndrom*, maker kostum di Zumaki *cosplay*, anggota Jogja *Heroes League*, dan anggota grup *idols Equourz* Jogja.¹²⁷

Komunitas Anoman menjadi objek pengambilan data terkait *cosplay* karena dalam komunitas ini terdiri dari *cosplayer* dengan latar belakang yang berbeda-beda dan beragam usia, profesi, motif *bercosplay*, dan *genre cosplay* yang dilakukan oleh para anggota. *Cosplayer* Anoman terdiri dari laki-laki dan perempuan yang berprofesi sebagai pelajar SMP, SMA, mahasiswa, dan orang dewasa yang telah bekerja, sedangkan *cosplay crosdress* hanya dilakukan oleh *cosplayer* laki-laki.¹²⁸ Anggota komunitas Anoman merupakan *cosplayer* yang aktif *bercosplay* dalam berbagai *event jejepangan* yang diselenggarakan baik di dalam kota maupun di luar kota.¹²⁹ Bab ini menjelaskan tentang *cosplayer* Anoman yang meliputi latar belakang mereka menjadi *cosplayer*, tujuan berpartisipasi dalam *cosplay*, motivasi dan makna *cosplay* bagi *cosplayer*, dasar pemilihan karakter, negosiasi yang dilakukan *cosplayer*, dan *crosdress cosplay*.

¹²⁷ Caz, wawancara pada tanggal 9 Juli 2017.

¹²⁸ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017

¹²⁹ Eriza, wawancara pada tanggal 16 Juli 2017

A. Munculnya Minat Pada *Anime*, *Manga*, dan *Tokusatsu*

Menjadi seorang *cosplayer* tidak terlepas dari ketertarikan mereka terhadap produk *jejepangan* seperti *anime*, *manga*, *game*, dan juga *tokusatsu*. *Cosplayer* komunitas Anoman mulai tertarik pada *anime* karena alur cerita yang menurut mereka menarik dan seru. *Cosplayer* mulai menyukai *anime* sejak mereka kecil, karena banyaknya *anime* yang ditayangkan di stasiun TV Indonesia misalnya *Dragonball*, *Doraemon*, *Yugioh*, *Hamtaro*, *Minki Momo*, dan berbagai judul *anime* lainnya.¹³⁰ Ketertarikan *cosplayer* pada *tokusatsu* juga berawal dari seringnya mereka menonton *tokusatsu* seperti *Ultramen*, *Power Rangers*, dan *Kamen Rider* yang ditayangkan di TV Indonesia.¹³¹ *Manga* juga merupakan produk *jejepangan* lainnya yang digemari oleh para *cosplayer*, ketertarikan mereka pada *manga* biasanya berawal karena rasa penasaran mereka akan *manga* yang dibaca oleh temannya dan karna *manga* memiliki berbagai *genre* cerita yang berbeda.¹³²

Cosplay merupakan bentuk perwujudan dari rasa suka seseorang terhadap karakter yang terdapat dalam suatu *anime*, *manga*, *game*, maupun *tokusatsu*. Minat dan ketertarikan seseorang pada *cosplay* berawal dari berbagai alasan yang berbeda-beda mulai dari adanya rasa suka terhadap karakter yang berasal dari dalam diri *cosplayer* hingga karena adanya pengaruh dari teman, latar belakang pendidikan, lingkungan tempat tinggalnya dan keluarga. Ketertarikan anggota komunitas Anoman untuk

¹³⁰ Panda, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

¹³¹ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

¹³² Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

terjun ke dunia *cosplay* dikarenakan adanya rasa suka mereka pada kostum yang dipakai oleh karakter¹³³, adanya perasaan memiliki kesamaan sifat antara tokoh *anime* dengan diri mereka¹³⁴, sebagai perwujudan impian dimasa kecil, dan karena ajakan dari teman.¹³⁵

Vira merupakan *cosplayer* asal Yogyakarta berusia 22 tahun, seorang sarjana pariwisata dan salah satu member *idols* grup Eqourz Jogja yang mulai menyukai *jejepangan* sejak ia masih sekolah dasar. Sejak kecil Vira sering menonton animasi Jepang seperti *Candy-candy*, *Minki momo*, *Sailormoon*, dan juga *Princess Disney*. Vira tidak hanya menyukai *anime*, ia juga tertarik pada *manga*, katertarikannya dimulai sejak ia masih SD karena melihat temannya yang sering membawa dan membaca komik di sekolah yang pada akhirnya membuat Vira merasa penasaran dan mulai ikut membaca *manga*. Vira menyukai *manga* karena melihat gambar-gambar yang terdapat dalam *manga* yang menurutnya tampan dan cantik. Vira mulai tau tentang produk *jejepangan* lainnya seperti *anime* dan *cosplay* setelah ia SMA, teman sekelasnya yang sesama penggemar *jejepangan* mengajak Vira menghadiri sebuah *event jejepangan* dan dari situlah ia tahu dan mulai tertarik pada *cosplay*. Vira mulai aktif *bercosplay* sejak 2014 sebagai *cosplayer* OC (*origin cosplay*), pada 2016 Vira mulai *bercosplay* sebagai salah satu karakter member A-qours dari *anime love live*. Vira tertarik *bercosplay* sebagai karakter *idols* grup karena sejak kecil

¹³³ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

¹³⁴ Ruka, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

¹³⁵ Eriza, wawancara pada tanggal 16 Juli 2017.

ia memiliki hobi menari dan sering mengikuti berbagai kegiatan tari baik ekskul sekolah, sanggar, maupun komunitas tari.¹³⁶

“Aku suka *jejepangan* sebenarnya sejak aku kecil, dulu itu aku sering nonton *Candy-candy, Minki Momo, Sailormoon* gitu-gitu cuma aku belum tau namanya *anime*, aku tuh sukanya yang kek *princess-princess* gitu loh kan baju-bajunya gitu bagus-bagus yaa dan aku jadi suka pengen make yang kek gitu. Aku juga suka komik itu dari aku kelas empat kalo gak salah, aku tuh suka komik karena gambarnya tuh bagus-bagus gitu terus lucu dan kalo misalnya ada gaun-gaun yang aku suka gitu pasti ntar dibikin sama *bulek* ku soalnya *bulek* ku penjahit juga. Kalo *love live* itu aku suka *cosplayin* karena aku tuh sejak kecil emang suka tari, dari dulu TK aku suka nari jadi aku ikut ekskul tari trus sanggar sama komunitas tari juga makanya sekarang susah berhenti karena emang aku dari kecil udah nari.”¹³⁷

Gabe adalah *cosplayer* asal Yogyakarta berusia 35 tahun yang saat ini bekerja sebagai pengajar di IONs International Education dan merupakan pendiri dan pelatih dari paguyuban kembang seroja (PKS).¹³⁸ PKS adalah paguyuban yang berisi para penggemar *jejepangan* khususnya *tokusatsu* dan karakter *heroes* yang sering melakukan latihan bersama untuk persiapan *perform cosplay*. Gabe merupakan pelatih dari finalis *Indonesian Cosplay Grand Prix* pada tahun 2014, selain sebagai pelatih Gabe juga seorang pengisi suara, penulis skrip, produser pertunjukan *cosplay*, juri dalam kompetisi *cosplay* di Yogyakarta, dan juga aktivis

¹³⁶ Vira, wawancara pada tanggal 15 Agustus 2017.

¹³⁷ Vira, wawancara pada tanggal 15 Agustus 2017.

¹³⁸ Paguyuban yang didirikan tahun 2008 untuk menaungi berbagai kegiatan terkait dengan *cosplay* seperti latihan *perform*, pendalaman karakter, dan pembuatan kostum. Kembang seroja dipilih sebagai nama dari paguyuban karena adanya keinginan dari para anggota agar paguyuban memiliki nama dengan unsur-unsur Jawa dan karena kembang seroja dipercaya merupakan simbol dari suatu adat atau tradisi.

*Nicco Japan*¹³⁹ dan *Japan Platform*.¹⁴⁰ Gabe menyukai *anime* sejak ia masih kecil karena sering menontonnya di TV. Sejak masih sekolah dasar Gabe sudah tahu tentang *cosplay* karena melihatnya di majalah dan kemudian mencari tahu dari internet. Gabe memiliki sebuah band *jejepangan* dan pada tahun 2001 ia bersama beberapa temannya yang merupakan sesama penggemar *tokusatsu* mendirikan komunitas J-toku (Jogja *tokusatsu*). Gabe mulai tertarik melakukan *cosplay* karena selama tinggal di Belanda ia seringkali ikut berpartisipasi dalam pesta *halloween* dengan berkostum sebagai karakter animasi *Star Trek*.¹⁴¹

“Aku dari kecil suka super hero karena ceritanya bagus, pahlawan gitulah dan suka make baju-baju super hero kayak Superman, Batman, Spiderman, Star Wars gitu pas di *halloween* dulu pas aku masih di Amsterdam. Aku tau *jejepangan* gitu terutama *cosplay* udah sejak kecil karena aku emang suka nonton dan kebetulan aku nemu istilah *cosplay* pas aku baca majalah lalu aku mulai nyari-nyari tentang apasih *cosplay* gitu di internet.”¹⁴²

Panda adalah seorang *cosplayer* asal Yogyakarta berusia 23 tahun, sarjana Stikes Surya Global yang bekerja sebagai seorang wirausaha. Panda menyukai *jejepangan* seperti *anime* sejak ia kecil karena sering menonton berbagai animasi Jepang seperti Doraemon, Ninja Hatori, dan Hamtaro di TV. Panda mulai tahu tentang *manga* dari teman SMPnya dan menyukai *manga* karena ceritanya yang menurut panda seru dan menarik. Panda mulai sering menonton berbagai judul *anime* saat SMA dan ketika

¹³⁹ *Nicco Japan* adalah organisasi non profit dan non pemerintah yang didirikan di Kyoto pada tahun 1979, dengan status konsultatif khusus dengan dewan ekonomi dan sosial perserikata bangsa.

¹⁴⁰ *Japan Platform* adalah organisasi bantuan kemanusiaan internasional yang berfokus pada pengungsian dan bencana alam.

¹⁴¹ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

¹⁴² Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

ia kuliah Panda bergabung dengan komunitas *jejepangan* yaitu Anoman. Panda beberapa kali mengunjungi *event jejepangan* setelah ia bergabung dengan komunitas, dalam *event* Panda menyaksikan berbagai kegiatan terkait *cosplay* dan para *cosplayer* dengan kostum-kostum yang unik sehingga membuat Panda tertarik pada *cosplay*. Panda mulai mengenal beberapa *cosplayer* setelah ia menjadi *member* dari komunitas Anoman dan menjadikannya tertarik untuk berpartisipasi dalam *cosplay*.¹⁴³

“Sejak kecil aku udah suka *anime*, dari SD itu aku udah suka *anime* soalnya ya bagus aja ya gambarnya gitukan menarik terus anak kecil kan juga sukanya emang nonton kartun. Kalo dulu aku tahunya kartun kan dulu belum tahu kalo itu adalah *anime* atau *manga* gitu. Jadi kayak *P-man*, Ninja Hatori, Hamtaro gitu-gitu terus yaaa lama-lama SMP aku kenal temen yang suka baca komik, terus SMK aku punya temen yang suka *jejepangan* juga, terus kuliah juga nemuin temen yang sehoobi juga makin lama terus berkembang jadi ikut komunitas *jejepangan*.”¹⁴⁴

Saras merupakan *cosplayer* asal Yogyakarta berusia 22 tahun dan seorang mahasiswa jurusan Psikologi di UTY, Saras menyukai *anime* sejak SD setelah menonton animasi Naruto. Saras juga seorang penggemar *manga yaoi* sejak ia SMP, berawal dari kegemarannya membaca cerita *fanfic*¹⁴⁵ Naruto yang kemudian tanpa sengaja ia menemukan tentang *yaoi* dan mulai mencari tahu lebih banyak tentang *yaoi* di internet. Saras bergabung dengan komunitas Anoman saat ia masih SMA dan mulai sering datang ke *event jejepangan* bersama anggota komunitas lainnya. Saras mulai tertarik dengan *cosplay* sejak ia datang ke *event JJW* yang diadakan di TBY. Saras melihat banyak *cosplayer* dalam *event JJW* tersebut

¹⁴³ Panda, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

¹⁴⁴ Panda, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

¹⁴⁵ Karya yang dibuat oleh penggemar yang berisi cerita tentang para tokoh fiksi.

mengenakan berbagai kostum unik dan membuat Saras tertarik untuk menjadi seorang *cosplayer* juga.¹⁴⁶

“Aku dulunya gak tahu *anime* mbak, terus kan saudara ku yang cowok pada nonton Naruto nah aku ikutan nonton aja mbak eh ternyata seru juga terus habis itu aku sering baca-baca *fanfic*nya naruto gitu loh, nah terus aku gak sengaja nemu ya Naruto yang itulah (*fanfic yaoi* Naruto) terus ya udah to tak baca aja kok seru terus ya udah keterusan. *Yaoi* itu seru banget yo mbak serius gak bohong aku, coba aja baca mbak.”¹⁴⁷

Sasya adalah seorang *cosplayer* asal Yogyakarta berusia 22 tahun yang saat ini bekerja di Winpii *Anime*. Sasya menyukai *anime* sejak ia kecil karena sering menontonnya di TV. Sasya pertama kali menghadiri *event jepangan* pada tahun 2007 di Bali, disana ia melihat banyak *cosplayer* terutama dari *anime* Naruto. Pertama kali melihat para *cosplayer* Sasya menganggap bahwa mereka aneh, seperti badut, dan ia tidak menyukai *cosplay*. Sasya mulai tertarik dengan *cosplay* pada tahun 2009 setelah ia menyaksikan kabaret *cosplay* (lihat gambar 3.1 dan 3.2) yang diadakan di UKDW. Sasya melihat hal yang berbeda, menarik, dan menyenangkan dalam kabaret *cosplay*, beberapa orang yang tergabung dalam satu tim bermain drama bertema *anime* dengan cerita yang dibuat sendiri oleh tim dengan diiringi BGM (*background music*).¹⁴⁸

“Aku suka *anime* sejak kecil Chi, kan banyak to *anime-anime* di TV kayak Dragonball, Yugioh, terus apalah soalnya ceritanya seru terus animasinya juga bagus. Nah terus lucunya *ki yo* Chi aku tuh sebenarnya dulu gak suka sama *cosplay*, aku ngelihat *cosplay* itu hal yang tabu dan aneh lah. Aku pertama lihat *cosplay* pas *event* di Bali dan menurutku mereka malah kayak badut gitu loh Chi. *Cosplayernya* tuh dulu yang buat rambutnya gak pake wig Chi tapi

¹⁴⁶ Saras, wawancara pada tanggal 12 Agustus 2017.

¹⁴⁷ Saras, wawancara pada tanggal 12 Agustus 2017.

¹⁴⁸ Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

pake kardus yang dicat gitu loh, wahhh pokoknya engga banget lah, terus kan ada *event* di UKDW nah ada band *jejepangan* gitu loh Chi, aku niatnya kesana cuman mau nonton band kan lah kok ini ada *cosplayer* yang kabaret *cosplay*, mereka *cosplay*nya bagus terus ada BGM nya gitu terus kayak main drama gitu, nah aku tuh jadinya malah nonton kabater itu, nah dari situ aku jadi suka *cosplay*.”¹⁴⁹

Gambar 3.1
Kabater *Cosplay*



Sumber :
Dokumentasi Peneliti pada 8 Mei 2016

Gambar 3.2
Kabaret *Cosplay* Magi the
Labyrinth of Magic



Sumber :
Dokumentasi Peneliti pada 8 Mei 2016

Ruka adalah salah satu *cosplayer* Anoman asal Yogyakarta berusia 22 tahun yang saat ini bekerja di PT IGP. Ruka menyukai *anime* sejak ia masih sekolah dasar karena sering menontonnya di TV. Ruka mulai tertarik dengan *cosplay* sejak menghadiri *event* JJW tahun 2015 yang diselenggarakan di GSP UGM. Ruka dan seorang temannya melihat banyak *cosplayer* dengan kostum yang unik dalam *event jejepangan* tersebut, sehingga membuat timbulnya ketertarikan mereka untuk mencoba *bercosplay*.¹⁵⁰ *Cosplayer* Anoman tidak hanya berasal dari Yogyakarta, terdapat pula beberapa *cosplayer* yang berasal dari luar kota seperti Jawa Timur, Wonosobo, dan Tanjung Pinang.

¹⁴⁹ Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

¹⁵⁰ Ruka, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

Eriza adalah seorang *cosplayer* Anoman yang berasal dari Ngawi Jawa Timur, Eriza merupakan seorang mahasiswa jurusan teknik informatika di UTY yang saat ini berusia 23 tahun. Eriza menyukai *anime* sejak ia kecil karena sering menontonnya di TV, Eriza baru mengetahui tentang *cosplay* setelah ia kuliah di Yogyakarta. Eriza pada awalnya menghadiri sebuah *event jejepangan* dan bergabung dengan komunitas Anoman yang pada saat itu membuka *stand* komunitas dalam *event*. Setelah bergabung dengan komunitas Anoman dan berteman dengan sesama penggemar *jejepangan*, Eriza menjadi semakin tahu dan *up to date* dengan *anime*. Eriza mulai tertarik dengan *cosplay* karena ajakan dari temannya untuk melakukan *cosplay*. Eriza tidak hanya tertarik pada *cosplay*, ia juga menyukai *crossdress cosplay* karena ia sering melihat haoge¹⁵¹ di internet yang pada akhirnya menginspirasi dirinya untuk turut melakukan *crossdress cosplay*.¹⁵²

“Aku kalo suka *anime* sih sejak kecil tapi duluan aku tahunya ya kartun gitu terus aku suka main *game* juga sejak kecil. Aku tahu *anime* itu kalo gak salah pas aku udah SMA karena dikasih tahu sama temen, habis itu aku jadi sering *download* sendiri terus nonton di *youtube* gitu-gitulah. Aku suka *anime* itu ya karena emang ceritanya menarik sih.”¹⁵³

¹⁵¹ Haoge adalah *crossdresser* asal Cina yang populer di weibo dan berbagai media online. Haoge adalah anggota dari grup Alice Weining atau fake lady. Haoge banyak digemari dan menginspirasi *cosplayer* laki-laki untuk melakukan *crossdress* karena wajahnya yang cantik dan profesionalitasnya dalam menjalankan pekerjaan sebagai model *cosplay*.

¹⁵² Eriza, wawancara pada tanggal 16 Juli 2017.

¹⁵³ Eriza, wawancara pada tanggal 16 Juli 2017.

Alza adalah salah satu *cosplayer* berusia 20 tahun yang juga berasal dari Jawa Timur, seorang mahasiswa jurusan pendidikan agama islam di UII. Sejak kecil Alza sudah menyukai berbagai judul *anime* yang ditayangkan di TV. Alza bergabung dengan komunitas *jejepangan* yang ada di Jawa Timur saat masih SMA dan mulia sering menghadiri *event-event jejepangan* yang diselenggarakan di sana. *Event* tersebut mempertemukan Alza dengan seorang *cosplayer* yang merupakan salah satu temannya, hal ini menjadikan Alza tertarik untuk mencoba *bercosplay*.¹⁵⁴

Alza bergabung dengan komunitas Anoman saat kuliah di Yogyakarta, ia juga aktif menghadiri berbagai *event jejepangan* dengan *bercosplay* hijab. Alza menyatakan bahwa ia tertarik dengan hijab *cosplay* setelah melihat salah satu foto *cosplayer* hijab di internet yang menurutnya unik dan kreatif. Alza memilih hijab *cosplay* karena pendidikannya sejak kecil adalah sekolah islam terpadu sehingga ia sudah terbiasa mengenakan hijab dan lebih memilih *cosplay* hijab dari pada *cosplay* dengan wig seperti kebanyakan *cosplayer* lainnya.

“Aku suka *anime* sejak kecil sih karena sering nonton di TV aja kan seru ceritanya, terus pas SMA kan aku gabung komunitas karena banyak temen ku yang suka *jejepangan* juga terus aku diajak nyobain *cosplay* ya udah aku mau aja soalnya ada orang yang aku suka yang dia juga *cosplayer* jadi ya biar aku bisa dekat sama dia. Aku awal *cosplay* itu biasa aja gak pake hijab, nah pas aku lagi *browsing* ehh ternyata ada *cosplay* yang pake hijab ya udah aku coba aja soalnya kan aku dari kecil sekolah IT trus ya masak udah setua ini masih gak pake hijab. Aku ngerasa ya gimana gitu soalnya kan aku tahu kalo perempuan harusnya kan nutup

¹⁵⁴ Alza, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

aurat yaa terus kalo aku *cosplay* biasa itu kan terbuka jadi masih ada yang kelihatan auratnya misal leher atau tangan, kaki gitu jadi aku *cosplay* hijab biar tertutup tapi tetep bisa *cosplay*. Meskipun *cosplay* hijab itu hal yang masih sangat jarang ada kan apalagi di Jogja tapi ya udah sih aku pede aja.”¹⁵⁵

Gio adalah salah satu *cosplayer* Anoman asal Tanjung Pinang berusia 27 tahun, seorang *freelancer* dan mahasiswa di Universitas Mercubuana Yogyakarta. Gio menyukai *anime* dan suka bermain *game* sejak ia kecil. Gio menyukai berbagai judul *anime* maupun tokusatsu yang sering ia tonton di tv. Gio mulai mengenal istilah *cosplay* setelah ia kuliah di Yogyakarta dan bertemu dengan teman-teman sesama penggemar *jejepangan*. Gio menjadi *cosplayer* sejak tahun 2015 setelah ia bergabung dengan komunitas Anoman.¹⁵⁶

Cha-cha adalah salah satu *cosplayer* dari komunitas Anoman asal Wonosobo yang berusia 22 tahun, pernah bekerja sebagai editor dan sebagai waiters disalah satu restoran di Yogyakarta. Sejak kecil Cha-cha sudah menyukai *anime* yang sering ditayangkan di TV. Cha-cha tahu dan tertarik membaca *manga* sejak ia SMP karena beberapa teman sekelasnya sering membawa dan membaca *manga* di sekolah. Cha-cha mulai tahu tentang *cosplay* sejak ia bergabung dalam komunitas Anoman dan mulai tertarik untuk *bercosplay* karena ingin mengenakan kostum hasil karyanya sendiri. Cha-cha menjadi seorang *cosplayer* setelah diajak teman sesama

¹⁵⁵ Alza, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

¹⁵⁶ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

anggota komunitas untuk *photo sesion Fairy Tail* dengan memerankan karakter Erza Scarlet.¹⁵⁷

“Aku suka *anime* dari dulu pas aku masih kecil sih Chi nonton di TV gitu, bagus aja ceritanya jadi aku suka terus pas aku SMP temen-temen ku pada baca *manga*, aku jadi ikutan baca terus jadi suka. Pas masih SMP itu aku pengen banget jadi sakura Chi duhh gilak ya ampun aku suka banget sama sakura pokoknya waktu itu aku bener-bener pengen banget jadi sakura ya tapi aku gak tau harus gimana terus pas aku udah kerja aku gabung sama komunitas aku jadi tahu *cosplay* kan, nah yaudah deh aku *cosplay*.”¹⁵⁸

B. Motivasi Terjun dalam Dunia *Cosplay*

Keinginan para *cosplayer* komunitas Anoman untuk melakukan *cosplay* disebabkan oleh berbagai alasan dan motif yang berbeda-beda, hampir semua *cosplayer* menyatakan bahwa mereka *bercosplay* karena adanya keinginan dari dalam diri mereka untuk merealisasikan karakter idola mereka kedalam dunia nyata. Beberapa *cosplayer* Anoman yang aktif melakukan *cosplay* dalam berbagai *event* yang diadakan baik di dalam maupun di luar kota karena adanya suatu tujuan yang ingin mereka capai. Tujuan para *cosplayer* diantaranya adalah sebagai perwujudan impian dimasa kecil¹⁵⁹, sebagai bentuk ekspresi diri¹⁶⁰, sebagai media untuk dapat lebih interaktif dengan orang lain¹⁶¹, sebagai bentuk kreatifitas¹⁶², sebagai media marketing produk, dan *bercosplay* juga

¹⁵⁷ Cha-cha, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017

¹⁵⁸ Cha-cha, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

¹⁵⁹ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

¹⁶⁰ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

¹⁶¹ Panda, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

¹⁶² Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017.

merupakan suatu bentuk kepuasan tersendiri bagi penggemar *jejepangan*.¹⁶³

Impian dimasa kecil dimana seseorang ingin dapat menjadi seperti idolanya tidak atau belum dapat terpenuhi karena tidak adanya akses dan sarana untuk memenuhi keinginannya tersebut.

“Aku ini tercapai apa yang aku impi-impikan, kayak misalnya *game-game* tertentu yang dulu benar-bener aku idolakan karakternya, aku berhasil apa mencapai kostumnya, memakai properti perlengkapannya yang dulu aku pikir aku pingin beli pedang itu, beli kostum itu, tapi beli dimana, di toko di pasar gak ada yang jual gitu, ternyata harus jahit, itu suatu kesampaian apa penyampaian yang aku impikan tercapai.”¹⁶⁴

Gio menyatakan bahwa dengan *bercosplay* ia dapat bernostalgia dengan masa kecilnya dan mewujudkan impiannya untuk menjadi atau merealisasikan karakter tokoh dalam *game* yang ia sukai seperti Squall Leonhart, Genji, dan juga Reaper (lihat gambar 3.3-3.6). *Cosplay* juga dianggap sebagai bentuk eksistensi diri dimana Gio bisa mendapatkan pengakuan akan keberadaan dirinya dalam dunia *cosplay*.

“Aku *cosplay* itu sebenarnya karena pengen nunjukin bahwa ini loh aku gitu. Aku dulunya itu kan *gamer* dan gak punya banyak temen, aku pendiem juga sih, terus setelah aku terjun ke dunia *cosplay* itu aku mulai punya banyak teman sesama *cosplayer* dan yaa mulai banyak yang kenal sama aku.”¹⁶⁵

¹⁶³ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

¹⁶⁴ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

¹⁶⁵ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

Gio meng*cosplay*kan suatu karakter karena ia menyukai sifat-sifat baik yang dimiliki oleh karakter *game* tersebut dan menjadi inspirasi bagi Gio untuk dapat mengadopsi sifat-sifat tersebut, misalnya Genji yang bijaksana dan Reaper yang dapat diandalkan.¹⁶⁶

Gambar 3.3
Genji



Sumber :

https://www.google.co.id/search?genji%20overwatch&oq=&gs_l

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 23.15 WIB.

Gambar 3.4
Gio ber*cosplay* sebagai Genji



Sumber :
whatsapp.

Diakses pada 1 Agustus jam 11.37 WIB.

Gambar 3.5
Reaper



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=reaper+overwatch&source=lnms&tbn=isch&sa=X&vw:>

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 23.17 WIB.

Gambar 3.6
Gio ber*cosplay* sebagai Reaper



Sumber :
whatsapp.

Diakses pada 1 Agustus 2017 jam 11.39 WIB.

Cosplay selain sebagai perwujudan kecintaan seorang penggemar terhadap suatu karakter juga sebagai bentuk ekspresi diri seseorang akan suatu hal yang ia sukai yang kadang dibatasi oleh adanya peraturan atau

¹⁶⁶ Gio, wawancara pada tanggal 2 Agustus 2017.

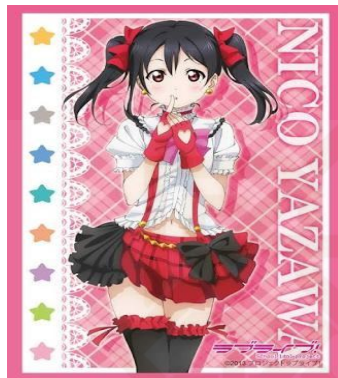
nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat terutama dalam hal berpakaian. *Cosplay* merupakan sarana dimana orang dapat mengekspresikan dirinya dalam berpakaian dengan bebas tanpa adanya batas-batas kesopanan yang berlaku dalam masyarakat yang harus dipatuhi. *Cosplay* bagi Vira merupakan sarana dimana ia dapat mengenakan kostum apapun yang ia sukai dalam bentuk, warna, dan tampilan seperti apapun tanpa ada orang yang akan menganggapnya aneh dan anggapan negatif lainnya. *Cosplay* menjadi suatu dunia dimana Vira dapat menampilkan dirinya dalam kostum yang penuh warna, lucu, dan seksi seperti Nico Yazawa (lihat gambar 3.8). Nico Yazawa merupakan salah satu member dari *idol* grup *love live* yang hampir semua versi kostumnya berbentuk unik, berwarna cerah, mengenakan rok atau celana di atas lutut, dan banyak menggunakan aksesoris mulai dari kepala, tangan, hingga aksesoris kaki (lihat gambar 3.7). Kostum seperti karakter Nico Yazawa ini merupakan salah satu jenis kostum yang disukai Vira namun tidak dapat ia kenakan dalam aktivitas sehari-harinya, maka dari itu *event jejepangan* menjadi sarana bagi Vira untuk mengekspresikan kecintaannya pada jenis-jenis kostum tertentu.¹⁶⁷

“Bagi aku dengan *bercosplay* itu aku bisa mengekspresikan diriku sih. Nah dulu tuh aku paling kalo misalnya *make up* terus pake baju-baju lolitaan gitu cuman bisa diupload di *facebook* doang, sampai ada temen ku yang ngajakin ke *event jejepangan* dan dari situ aku tahu ohh ternyata aku bisa gitu pake lolitaan atau kostum-kostum yang unik yang aku sukai di *event jejepangan*, karena cuman di *jejepangan* aku gak bakal dianggep aneh, kayak misalnya aku hari-hari biasa gitu atau pergi kemana pake kostum kan pasti bakal dianggep aneh, nah kalo di *jejepangan* itu engga. Terus juga kalo di *jejepangan* itu kita bebas mau pake kostum apapun dan

¹⁶⁷ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

dengan bentuk badan seperti apapun, kayak kemaren pas aku jadi Nico itu kan kostumnya rada terbuka ya kan, orang-orang gak ada yang bilang aku gimana-gimana.”¹⁶⁸

Gambar 3.7
Nico Yazawa



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=nico+yazawa&source=lnms&tbnm>

Diakses pada 2 Agustus jam 12.25. WIB.

Gambar 3.8

Vira bercosplay sebagai Nico Yazawa



Sumber :

https://www.facebook.com/shavirasam/media_set?set=a.10209.107.1101507648&type=3

Diakses pada 3 Agustus 2017 jam 08.45 WIB.

Motivasi lain seorang *cosplayer* dalam melakukan *cosplay* adalah karena adanya keinginan untuk mendapatkan suatu kesenangan atau kepuasan tersendiri dengan berkostum layaknya karakter idola mereka. Keinginan untuk melakukan *cosplay* bagi sebagian orang adalah karena adanya hasrat dalam diri mereka yang harus mereka penuhi. *Cosplay* yang dilakukan bukan karena adanya tujuan khusus seperti popularitas, menjalin relasi, maupun mencari keuntungan dengan mengikuti kompetisi *cosplay*. *cosplayer* yang bertujuan untuk mencari kepuasan pribadi contohnya adalah Gabe. Gabe memilih untuk meng*cosplay*kan karakter yang memang menjadi idolanya atau *cosplay* dengan konsep yang memang is

¹⁶⁸ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

suka misalnya konsep mafia (lihat gambar 3.9), bukan karena ketenaran dari karakter yang *animenya* sedang populer.¹⁶⁹

“Aku *cosplay* itu bener-bener karena aku pengen *cosplay* bukan karena aku mau menang lomba atau apa, karena aku suka sama karakter yang mau aku *cosplay*kan atau kadang karena aku pengen ngerasain hal yang beda misalnya aku *cosplay* karakter yang gak aku banget ya aku pengen tahu aja gimana rasanya jadi karakter yang beda sama karakter asliku. Aku *cosplay* itu karena aku pengen ngeluarin duit buat *cosplay*, karena dengan begitu aku merasa puas.”¹⁷⁰

Gambar 3.9
Gabe bercosplay dengan konsep II
Consigliere



Sumber:

https://www.facebook.com/k.ryuucha/media_set?set=a.103141896425613.5285

Diakses pada 16 Agustus 2017 jam 09.34 WIB.

Tidak hanya Gabe, Saras juga menyatakan bahwa alasannya melakukan *cosplay* adalah karena ia menikmati *cosplay* dan merasakan kepuasan tersendiri ketika ia berada dalam kostum suatu karakter tertentu. *Cosplay* juga menjadikan saras memiliki lebih banyak teman, namun hal

¹⁶⁹ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

¹⁷⁰ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

tersebut bukanlah tujuan yang ingin dicapai Saras ketika ia mulai terjun dalam dunia *cosplay*.

“Aku *cosplay* ya karena aku seneng aja sih mbak, dulu itu awalnya aku jadi siapa yaa Miku atau siapa aku lupa mbak, terus dari situ aku jadi pengen lagi pengen lagi. Pokoknya kalau udah sekali nyoba *cosplay* itu pasti ketagihan, jadi tuh kayak apa ya mbak eee kena racun lah, serius mbak. Aku *cosplay* bukan karena pengen ikutan lomba juga sih. aku sejak dari UTY itu sampe sekarang kalo ke *event* pasti *cosplay*, apalagi kan aku kalo *cosplay* itu biasanya karakter yang masih jarang terus kalau misalnya *cosplay* ku bagus banyak yang minta foto terus dapet temen baru di *event* gitu ya aku seneng aja.”¹⁷¹

Racun merupakan istilah yang digunakan dalam dunia *cosplay* untuk menggambarkan suatu hal yang menyebabkan seseorang tertarik dan ketagihan untuk melakukan *cosplay*. Istilah lain yang biasa digunakan selain *racun* adalah *garam* yang digunakan untuk menggambarkan hal serupa. *Teracuni* dan *tergarami* diartikan sebagai kondisi disaat seseorang sedang kecanduan atau ketagihan untuk *bercosplay*. Orang yang biasanya *teracuni* adalah para *cosplayer newbie* atau pemula yang baru pertama kali *bercosplay* dan mendapatkan pengalaman menyenangkan serta kesan yang baik ketika *bercosplay*. *Cosplayer newbie* kebanyakan mencoba *cosplay* dengan kostum yang sederhana, tidak rumit, tidak menggunakan banyak aksesoris dan *weapon*, dan tidak membutuhkan banyak biaya (lihat gambar 3.11). *Racun* dalam *cosplay* biasanya berupa popularitas, kepuasan pribadi, dan identitas yang didapatnya sebagai seorang *cosplayer* yang

¹⁷¹ Saras, wawancara pada tanggal 12 agustus 2017.

memungkinkan dirinya untuk lebih diterima oleh orang-orang dalam dunia *jejepangan*.¹⁷²

“Orang tuh biasanya ya kalo udah sekali *cosplay* pasti dia jadi pengen lagi pengen lagi jadi kayak ketagihan gitu loh, kena *racun* lah istilahnya. Soalnya emang *cosplay* itu hal yang menyenangkan. Kalau aku pribadi yaa *cosplay* itu istilahnya bikin hidup aku tuh jadi berwarna, aku dulunya pendiem gak banyak temen terus semenjak aku *cosplay* aku punya banyak temen baru terus juga aku bisa belajar dari *cosplay* itu sendiri kayak misalnya sekarang ini nih aku lagi belajar bikin-bikin *armor* terus aksesoris yang sederhana gak terlalu rumit gitu. Aku ngerasa nyaman aja sih, terus misalnya kita dapet apresiasi misal menang lomba *cosplay* atau banyak yang kenal sama karakter yang *dicosplayin* terus minta foto sama kita itu juga suatu yaa seneng lah gitu jadi orang lain itu menghargai hasil karya ku. *Cosplay* itu sebenarnya juga ini yaa apa aku ngeluarin banyak uang buat kostum padahal nanti kalo aku jual lagi itu pasti rugi, harganya tuh pasti turun jadi aku gak balik modal, tapi meskipun kayak gitu aku juga gak bisa yaa mungkin belum bisa untuk keluar dari lingkaran itu, lingkaran setan kali yaaaa.”¹⁷³

Gambar 3.10
Tama



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=tama+natsume+yuujiinchou&source=lnm=X&ved>
Diakses pada 16 Agustus 2017 jam 10.45
WIB.

Gambar 3.11

Saras bercosplay sebagai Tama



Sumber :

<https://www.facebook.com/k.ryuucha/media/set?set=a.103141896425894087522&type=3>
diakses pada 16 Agustus 2017 jam 10.47
WIB.

¹⁷² Saras, wawancara pada tanggal 12 agustus 2017.

¹⁷³ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

Karakter Tama merupakan salah satu contoh karakter dengan kostum yang sederhana dan tidak rumit dengan hanya mengenakan jubah panjang seperti pakaian tradisional laki-laki Jepang , wig, dan tanduk. Kostum seperti karakter Tama yang sederhana ini kebanyakan dipilih oleh para *cosplayer* pemula.

Cosplay juga dapat meningkatkan rasa percaya diri seseorang, hal ini menjadi motivasi tersendiri untuk aktif menjadi seorang *cosplayer*. *Cosplay* menjadi sarana untuk menjalin interaksi dan bersosialisasi dengan orang lain karena adanya rasa kurang percaya diri dan sifat tertutup seseorang ketika berada dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷⁴ Panda menyatakan bahwa ia mulai bercosplay dengan harapan ia dapat menjadi seseorang yang lebih percaya diri dan lebih terbuka terhadap orang lain (lihat gambar 3.13).

“Aku itu bercosplay yaa aku pengen berekspresi yaa dari yang aku biasanya kayak gini, cenderung melatih kepedean kalo aku ngerasa sih, terus yaaa lebih melatih bersosialisasi gitu. *Cosplay* tuh seperti sebuah pintu perubahan. *Cosplay* tu bisa dibilang yaa juga sebagai batu loncatan aku gitu dari yang dulunya aku kalau ngomong yaa seperlunya aja terus aku juga gak pinter bersosialisasi terus dari mulai *cosplay* jadi mulai banyak yaa apa, kan kalau pas *cosplay* kan jadi banyak yang minta foto bareng gitu-gitu jadi aku mulai memberanikan diri kek gitu sih. Yaa *step by step* sih aku berubah.”¹⁷⁵

¹⁷⁴ Panda, wawancara pada tanggal 3 juli 2017.

¹⁷⁵ Panda, wawancara pada tanggal 3 juli 2017.

Gambar 3.12

Panda pada saat *Photo Sesion* Bleach



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=133039115371910000244&type=3&theater>
Diakses pada 16 Agustus jam 10.51 WIB.

Gambar 3.13

Panda berfoto bersama *cosplayer* lain



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1368187.100002449158574&type=3&theater>
Diakses pada 16 Agustus jam 10.53 WIB.

Keinginan untuk menampilkan suatu hal yang berbeda, unik, dan kreatif juga menjadi salah satu motivasi seseorang melakukan *cosplay*. Hijab *cosplay* merupakan salah satu bentuk kreatifitas dan inovasi dalam dunia *cosplay*. Hijab *cosplay* menjadi alternatif bagi penggemar *jejepangan* khususnya perempuan yang berhijab agar dapat malakukan apa yang ia suka dan menjadi hobinya tanpa harus melepas jilbabnya (lihat gambar 3.15).

“Ya kalau aku sih biar tampil beda, berani tampil beda. Aku awalnya *cosplay* biasa gak pake hijab, terus aku browsing kok ada hijab *cosplay* dan aku pengen tapi kok masih jarang tapi ya aku gapapalah berani tampil beda gitu. Kayak Erza gitu kan rambutnya merah panjang ya udah aku pakein kerudung merah panjang aja terus aku gimana-gimanain lah pokoknya biar jadi kayak yaa ngebentuklah. Terus aku kalo misalnya *cosplay* hijab ya aku gak ada kek ada ketentuan-ketentuan gimana-gimana gitu aku gak ada sih, misal harus tertutupnya kek gini segini gitu aku gak terlalu ini sih, misal *cosplay* hijab hatsune miku kan dia roknya pendek terus karena hijab jadi harus dipanjangin gitu kalo aku engga sih. Suka hati lah orang yang *cosplay* kita kok, yang ngeluarin duit juga kita.”¹⁷⁶

¹⁷⁶ Alza, wawancara pada tanggal 19 juli 2017.

Gambar 3.14
Hijab *cosplay*



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=13681874>

Diakses pada 16 Agustus 2017 jam 10.55
WIB.

Gambar 3.15
Hijab *cosplay*



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=&set=ecnf.39975863&type=3&theater>

Diakses pada 12 september 2017 jam 23.08
WIB.

Motivasi lain yang menjadikan seseorang berkeinginan untuk aktif menjadi *cosplayer* adalah karena adanya tujuan untuk mempromosikan hasil karyanya dan menawarkan jasanya sebagai *maker cosplay* dengan menjadikan dirinya sendiri sebagai model dari produk buatannya.¹⁷⁷ Cha-cha yang merupakan *cosplayer* sekaligus *maker cosplay* menyatakan bahwa saat ini tujuan utamanya aktif *bercosplay* adalah untuk mempromosikan bakat dan hasil karyanya pada penggemar *jejepangan* khususnya para *cosplayer* agar ia dapat mengembangkan bisnisnya (lihat gambar 3.17).

“Aku kostum bikin sendiri loh Chi. Aku ikutan les jahit Chi biar bisa bikin kostum sendiri. Sekarang kostum ku udah banyak banget nih sampe lemari ku aja udah gak muat. Aku *cosplay* kan emang karena aku suka ya awalnya karena aku pengen, kalo sekarang sih aku *cosplay* ya lebih ke aku pengen nawarin produk ku gitu loh Chi, aku pengen apa yaa biar mereka tahu gitu kalo aku bisa bikin kostum, ya buat promosi gitulah. Terus kostum ku kan juga

¹⁷⁷ Cha-cha, wawancara pada tanggal 15 juli 2017.

sekarang aku sewa-sewain terus kadang dijualin juga terus kadang barter kostum juga sih. Yaaa intinya sih aku sekarang *cosplay* itu buat nawarin produk-produk ku gitu Chi.”¹⁷⁸

Gambar 3.16
Ruby, Mobile Legend.



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=ruby+mobile+legend+wallpaper&tbm=mobile-legends-ruby-build-guide%25252F&source>

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 12.54 WIB.

Gambar 3.17
Cha-cha bercosplay sebagai Ruby



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1441734349233021&set=a.1441725022>

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 12.57 WIB.

C. Negosiasi dalam *Cosplay*

a. Pemilihan Karakter

Karakter yang dicosplaykan oleh *cosplayer* komunitas Anoman dipilih berdasarkan beberapa kriteria dan pertimbangan. Kriteria pemilihan karakter sebagian besar *cosplayer* adalah tokoh dari *anime*, *tokusatsu*, dan *game* yang mereka sukai. Rasa suka *cosplayer* terhadap karakter disebabkan oleh berbagai alasan yang berbeda-beda, misalnya karena tampilan dan kostum, kepribadian karakter, dan karena adanya kemiripan antara *cosplayer* dengan karakter fiksi baik bentuk fiksi maupun kepribadian.

¹⁷⁸ Cha-cha, wawancara pada tanggal 15 juli 2017.

Tampilan karakter yang *good looking* dan kostum unik dari karakter *anime* menjadi dasar pemilihan karakter yang akan *dicosplay*kan bagi Vira dan Saras. Kostum yang unik menjadi pertimbangan pertama mereka ketika akan menurunkan suatu karakter dalam sebuah *event* dibandingkan dengan sifat yang dimiliki karakter tersebut.

“*Cosplay* itu kalo aku berdasarkan kostumnya bagus apa engga. Aku kalo *cosplay* pasti milih yang kostumnya itu lucu-lucu dan pas sama badan ku. Misalnya aku pernah jadi Kotori Minami, aku *cosplay* dia karena kostumnya itu bagus banget dan warna wignya Kotori itu cocok sama warna kulit ku, jadi aku tuh gak keliatan kucel gitu loh. Padahal sebenarnya kalo dilihat dari sifatnya kotori itu gak aku banget, dia itu yang pendiem terus kalem gitu-gitu deh sedangkan aku itu orangnya yang heboh banget.”¹⁷⁹

Kotori minami merupakan salah satu karakter dari member *love life* yang pendiam, memiliki keahlian menciptakan koreografi, dan memiliki bakat dalam bidang *fashion* sehingga membuat rancangan desain untuk kostum grup. Berbagai versi kostum yang dikenakan oleh kotori memiliki desain yang berbentuk unik dengan berbagai motif yang beraneka ragam dan beraneka warna yang disatukan dan menggunakan banyak aksesoris (lihat gambar 3.18).

¹⁷⁹ Vira, wawancara pada tanggal 15 juli 2017.

dengan motif dan bentuk yang unik (lihat gambar 3.21). Kana merupakan salah satu karakter yang populer dikalangan penggemar *jejepangan* Yogyakarta.

Gambar 3.20
Kana Kamui



Sumber :

https://www.google.co.id/search?q=kanna+kamui&source=LVAhWlQo8KHSnIC7AQ_AUICi&bih=613#imgrc=4YYYYJu0dvYuoNM:

Diakses pada 19 agustus 2017 jam 14.37 WIB.

Gambar 3.21
Saras bercosplay sebagai Kana Kamui



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1487134704694606&set=t.100000966848318&type=3&theater>

Diakses pada 19 agustus 2017 jam 14. 40 WIB.

Kemiripan bentuk fisik dan kepribadian karakter dengan *cosplayer* menjadi hal yang diutamakan oleh Panda dan Ruka dalam memilih karakter, karena dengan begitu mereka akan lebih mudah untuk tampil maksimal dan mirip dengan karakter yang *dicosplaykan* pada saat berada di *event* maupun saat *photo session* dengan pose yang biasa dilakukan oleh karakter dalam *anime*.

“Aku kalo *cosplay* milih karakternya yang bentuk fisiknya sama kayak aku dan dia karakternya gak beda jauh dari aku, soalnya biar gampang juga aku pendalamannya, kalo misalnya di *event* terus ada yang ngajakin *photoses* gitu kan kalo karakternya kita udah tahu kan enak.”¹⁸²

¹⁸² Panda, wawancara pada tanggal 3 juli 2017.

Panda *bercosplay* sebagai Saya Kisaragi dari *anime* Blood C karena menyukai kepribadian dari Kisaragi yang baik, pandai, dan menguasai *art of sword*, selain itu Saya Kisaragi juga berbadan tinggi dan tubuh kecil seperti Panda (lihat gambar 3.22 dan 3.23).

Gambar 3.22
Saya Kisaragi



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=saya+kisaragi&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjUigB&biw=1366&bih=613#imgc=iCkjt8bc0eaM>

Diakses pada 2 agustus 2017 jam 23.45
WIB.

Gambar 3.23
Panda *bercosplay* sebagai Kisaragi



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=158048674760151&set=a.158048644760154.1073741833.100016650575267&type=3&theater>

Diakses pada 3 agustus 2017 jam 07.07
WIB.

Ruka juga memilih karakter yang akan ia *cosplay* berdasarkan kemiripan dirinya dengan suatu karakter yang dilihat dari kepribadian dan bentuk fisik karakter tersebut meskipun tidak berasal dari judul *anime* yang populer dikalangan para penggemar *anime*.

“Ya aku kalo milih karakter sih yang sesuai sama aku aja sih, sesuai sama muka ku gitu. Kadang aku *cosplay* karakter yang sadis, loli, terus ya apa aja deh yang pokoknya sesuai sama fisik ku aja sih. Kemarin kan aku jadi Komari, nah Komari kan dia suka makan terus kalo makan banyak tapi gak gemuk-gemuk sama

kayak aku. Mukanya Komari kan sama juga kayak aku bulet, jadi ya aku kalo *cosplay* menyesuaikan bentuk muka.”¹⁸³

Ruka memilih untuk meng*cosplay*kan Komari Kamikita dari *anime* Little Busters, karakter ini dipilih karena Ruka merasa memiliki kemiripan dengan Komari baik dari segi fisik maupun kepribadian. Komari merupakan seorang gadis yang kekanak-kanakan, banyak makan, menyukai permen, dan sering bersembunyi di atap sekolah untuk makan manisan. Ruka menyatakan bahwa ia dan Komari sama-sama suka makan, berbadan kecil, berwajah bulat, dan juga kekanak-kanakan (lihat gambar 3.24 dan 3.25).

Gambar 3.24
Komari Kamikita



Sumber :
<https://www.google.co.id/search?q=komari+kamikita&source=lnms&tbn=isch&sa>
Diakses pada 3 agustus 2017 jam 07.34
WIB.

Gambar 3.25
Ruka ber*cosplay* sebagai Komari



Sumber :
Whatsapp.
Diakses pada 1 agustus 2017 jam 22.10
WIB.

Karakter tokoh idola *cosplayer* yang terdapat dalam game maupun anime juga menjadi dasar pemilihan karakter yang nantinya akan *dicosplay*kan. Gio, gabe, dan Sasya memilih karakter yang akan

¹⁸³ Ruka, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

dicosplaykan berdasarkan rasa suka mereka terhadap sifat yang dimiliki karakter yang menurut mereka baik dan inspiratif.

“Aku dulu *cosplay* dari Squall Leonhart (lihat gambar 3.27) dari salah satu *game* di sensation one waktu itu final fantasi karena karakternya itu sendiri orangnya memang heroik ya salah satunya dan dia juga termasuk karakter yang agak pendiem dan dingin gitu tapi dia *care* terhadap temen satu timnya dan itu yang aku suka dari dia dan aku mulai belajar lebih *care* aja kalo sama temen-temen soalnya ini kan bukan dunia fantasi ya jadi aku gak bisa yang heroik kek gitu.”¹⁸⁴

Gambar 3.26
Squall Leonhart

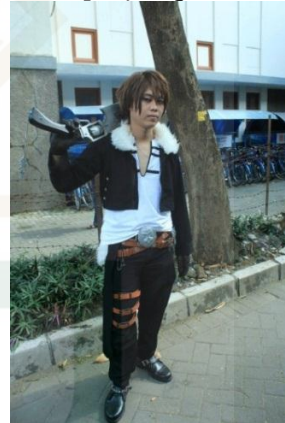


Sumber:

<https://www.google.co.id/search?q=squall+leonhart&source=lnms&tbn>

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 23.34 WIB.

Gambar 3.37
Gio bercosplay Squall Leonhart



Sumber:

<https://www.facebook.com/photo.php?fb4&set=a78&type=3&theater>

Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 23.27 WIB.

Karakter dengan kostum yang simple dan berasal dari *anime* yang sedang populer juga merupakan salah satu pilihan *cosplayer*. *Anime* yang sedang populer dipilih agar *cosplayer* mudah dikenali oleh orang lain baik sesama *cosplayer* maupun oleh pengunjung *event* biasa ketika berada dalam *event*.

“Aku kalo *cosplay* biasanya dilihat dulu kostumnya gimana, kalo gampang dan gak ribet ya udah aku *cosplayin* kalo misalnya aku suka tapi bentuknya rada ribet ya aku gak *cosplay* atau paling jadi

¹⁸⁴ Gio, wawancara pada tanggal 10 juli 2017.

*cosplan*¹⁸⁵ ku aja trus juga aku milih karakternya yang emang dari animenya itu lagi booming gitu loh, misal nya kan kemarin aku *cosplay* Nagisa nah itu karena Nagisa kan gampang kostumnya terus waktu itu kan Assasination Classroom emang lagi banyak yang nonton jadi ya udah aku *cosplay* si Nagisa aja.”¹⁸⁶

Nagisa adalah salah satu karakter dari *anime* Assasination Classroom, merupakan *anime* yang dirilis pada tahun 2012 hingga tahun 2016. Nagisa merupakan salah satu siswa SMP Kunugigaoka, kostum yang dikenakan Nagisa berupa *seifuku*¹⁸⁷ yang biasa dikenakan oleh pelajar di Jepang (lihat gambar 3.28 dan 3.29).

Gambar 3.28
Nagisa



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?biw=&bih=613&tb=nagisa+assasination+classroom>
Diakses pada 16 Agustus 2017 jam 10.44 WIB.

Gambar 3.29
Eriza bercosplay Nagisa sebagai



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=92720121832.10000180&type=3&theater>
Diakses pada 16 Agustus 2017 jam 10.46 WIB.

¹⁸⁵ *Cosplay planning* atau kostum suatu karakter yang direncanakan akan *dicosplaykan* pada *event* tertentu.

¹⁸⁶ Eriza, wawancara pada tanggal 16 juli 2017.

¹⁸⁷ Seragam sekolah khas Jepang

Karakter dengan kostum yang simple dan tidak membutuhkan banyak perubahan pada kostum ketika akan *dicosplaykan* juga menjadi pertimbangan bagi Alza dalam memilih karakter. Selain kostum yang tidak rumit Alza juga memilih karakter yang memungkinkan untuk dijadikan *hijab cosplay* (lihat gambar 3.30).

“Aku pilih kostum itu dari karakter yang aku suka dan pakaian nya gak ada yang terlalu banyak di rubah, soalnya kan banyak yang bilang ihh apaan sih *cosplayer* hijab ngerusak karakter gitu. Aku ya kalo *cosplay* tu liat ya dipasin aja karakternya misal kayak krull tepes kan dia vampir ya kalo di hijabin kek kurang pas aja, terus misal karakter *ecchi* masak di hijabin kan juga kurang pas, ya dipilah-pilahlah.”¹⁸⁸

Gambar 3.30
OC Alza sebagai lolita hijab



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=9896209344&set=a.1022698&type=3&theater>
Diakses pada 3 Agustus 2017 jam 07.16 WIB.

Gambar 3.31
Lolita



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?biw=1366&bih=613&tbm=isch&sa=1&q=lolita>
Diakses pada 3 Agustus jam 07.18 WIB.

¹⁸⁸ Alza, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

b. Negosiasi antara Nilai, Biaya, dan Estetika dalam *Cosplay*

Cosplay memiliki nilai dan makna tersendiri bagi para *cosplayer*. Kebanyakan *cosplayer* menyatakan bahwa *cosplay* merupakan sarana dimana mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas dan tanpa batas. *Cosplay* bagi sebagian orang menjadi suatu hobi yang murni dilakukan untuk memenuhi keinginan dari dalam diri seorang *cosplayer* agar mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pribadi. *Cosplay* juga memiliki nilai yang berbeda bagi sebagian orang yang serius menekuni hobi ini, *cosplay* memiliki peluang bisnis yang menguntungkan misalnya dengan menjadi *maker* kostum, *armor*, *weapon*, aksesoris, penyedia jasa rental kostum, *brand ambassador*, dan juga dengan aktif berpartisipasi dalam berbagai kompetisi *cosplay*. Seorang *cosplayer* yang menyatakan bahwa *cosplay* baginya merupakan suatu bentuk kepuasan yang dapat ia capai, menjadi *resistance* terhadap kapitalisme yang terdapat dalam dunia *cosplay*.

“Aku memutuskan gak *cosplay* sejak aku menang lomba, karena aku bukan orang yang terbius dengan kemenangan. Jadi lomba pertama aku menang nih tapi hadiahnya buku ya karena sponsor nya dari penerbit dan karena hadiahnya buku aku ngerasa seneng gitu loh karena bagi aku itu hal yang positif gitu tapi habis itu hadiahnya jadi uang dan yaaa memang kita mengeluarkan uang buat bikin kostumnya gitu kan dan kalo duit yang kita keluarin bisa balik ya siapa yang engga seneng, tapi aku gak seneng karena aku gak berharap duit ku bakal balik, karena aku *cosplay* ngeluarin duit ya karena aku emang pengen ngeluarin duit karena alasan ku adalah untuk kepuasan bukan untuk faktor ekonomi, aku gak meletakkannya untuk itu kecuali kalo hadiahnya itu cuman favorit juri dan dapat tepuk tangan penonton *i will do it.*”¹⁸⁹

¹⁸⁹ Gabe, wawancara pada tanggal 17 Juli 2017.

Cosplayer senantiasa memiliki berbagai pertimbangan sebelum mereka melakukan *cosplay*, misalnya berapa biaya yang harus mereka keluarkan, bagaimana bentuk kostum yang akan mereka pakai, dan bagaimana respon dari orang lain ketika mereka mengcosplaykan suatu karakter. Kenyamanan *cosplayer* dan *drama* yang sering terjadi dalam dunia *cosplay* juga menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan sebelum menentukan karakter.

Alza yang merupakan seorang *cosplayer* hijab senantiasa mempertimbangkan pantas tidaknya suatu karakter dan kostum untuk dijadikan hijab *cosplay* karena tidak semua *genre anime* dapat ia *cosplaykan*. Karakter dari *anime* bergenre *ecchi*¹⁹⁰, menurut Alza tidak akan mungkin ia *cosplaykan* karena dapat menimbulkan banyak cibiran dari orang lain dan tidak pantas jika ia sebagai *cosplayer* hijab memilih *genre ecchi*.

“Ya gak mungkin kan aku misalnya *cosplay* karakter yang *ecchi* gitu nanti kan pasti orang tuh bakal yang aneh gitu masak karakter *ecchi* dihijabin ya gak pantas lah. Aku juga ngerasa ya gak mungkinlah aku pilih *genre* kayak gitu buat dihijabin, jadi kayak maksain gitu.”¹⁹¹

Selain Alza, Cha-cha juga memilih karakter dengan kostum yang lebih tertutup. Pemilihan kostum yang dilakukan oleh Cha-cha bukan karena ia mengantisipasi akan adanya *drama* akan tetapi untuk melindungi dirinya sendiri dari tatapan aneh orang lain yang membuatnya merasa risih ketika berada dalam *event*. Karakter Ram ketika ia masih kecil dipilih oleh

¹⁹⁰ *Genre* dalam *anime* yang mengandung unsur seks level medium

¹⁹¹ Alza, wawancara pada tanggal 19 juli 2017.

Cha-cha untuk *dicosplay* karena kostum Ram saat kecil lebih tertutup dari pada kostum Ram versi *maid*¹⁹²(lihat gambar 3.32).

“Aku kalo *cosplay* gak mau Chi pake kostum yang terbuka gitu gila aja, soalnya kan ya aku gak suka aja kalo misalnya ada cowo yang ngeliatin terus kek yang bikin aku risih gitu loh Chi, kalo sama *drama* sih aku sebenarnya bodo amat dan aku gak ngikutin *drama* sih. Aku kan ada kostum Ram versi *maid* sama versi pas dia masih kecil gitu loh Chi, nah aku kalo *cosplay* pake yang Ram kecil kalo yang Ram *maid* aku sewa-sewain aja.”¹⁹³

Gambar 3.32
Cosplay Ram Rem versi *Child*



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=227748741032514&set=a.1053&type=3&theate>

Diakses pada 19 Agustus 2017 jam 14.42 WIB.

Gambar 3.33
Cosplay Ram Rem versi *Maid*



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=14503775955&set=t.2459116797&type=3&heater>

Diakses pada 19 Agustus 2017 jam 14.44 WIB.

Berbeda dengan Alza dan Cha-cha, Vira senantiasa *bercosplay* berdasarkan pilihan kostum karakter yang ia suka tanpa mempersoalkan akan terjadinya *drama* karena pilihan kostumnya. Vira menyatakan bahwa ia merasa telah menjadi seseorang yang berbeda ketika *bercosplay*.

¹⁹² *Maid* dalam *anime* adalah pelayan cafe dengan konsep gadis pekerja mengenakan pakaian yang lucu dan bersikap manis. Para *maid* memanggil pelanggan dengan sebutan nyonya atau tuan.

¹⁹³ Cha-cha, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

“Aku tuh kalo pas *cosplay* sama aku yang biasanya gitu beda banget. Kalo kamu liat di instagram ku itu aku yang mbak-mbak hijaber hits, kekinian kek gitu-gitu lah, sedangkan kalo aku yang ada di fb itu aku yang anak alay, *cosplayer*, apa-apa *update* gitu. Pokoknya itu tuh udah dua dunia yang berbeda, jadi aku yang di ig itu ya aku yang real life nya kayak gitu. Kalo fb itu kayak dunia *wibu* ku gitu loh.”¹⁹⁴

Vira dapat menempatkan dirinya sesuai dengan dimana ia berada dan bagaimana kostum yang seharusnya ia pakai. Vira dalam akun *facebook* menjadi seseorang yang alay dan heboh sebagaimana yang ia katakan dan memilih berpenampilan sesuai dengan keinginannya (lihat gambar 3.35), sedangkan dalam akun *instagram* Vira menjadi karakter yang bertolak belakang dengan akun *facebook*nya. Vira menjadi seorang perempuan muslimah yang berhijab, *stylist*, dan kekinian (lihat gambar 3.34).

Gambar 3.34
Foto Vira dalam akun *Instagram*



Sumber :

Akun instagram vira (@virasam) diakses pada 19 Agustus 2017 jam 14.50 WIB.

Gambar 3.35
Foto Vira dalam akun *Facebook*



Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10209217194042533&set738648&type=3&theater>
Diakses pada 19 Agustus 2017 jam 14.52 WIB.

¹⁹⁴ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017

Selain Vira, Ruka juga *bercosplay* berdasarkan karakter yang ia sukai meskipun kostum dari karakter tersebut dapat menimbulkan *drama* karena terlalu terbuka. Ruka menyatakan bahwa ia tidak memperdulikan akan adanya *drama* setelah ia *bercosplay* karena menurutnya bagaimana pun bentuk kostum *cosplay*nya itu merupakan haknya. Ruka juga berpendapat bahwa *cosplay* yang bagus adalah yang berusaha untuk tampil semirip mungkin dengan karakter.

“Ya aku kalo *cosplay* pasti berusaha tampil semirip mungkin lah, kalo misalnya nanti aku *didrama* apa gimana ya aku sih bodo amat orang yang *cosplay* aku kok. Misalnya aku kan rencananya besok pas mangafest mau jadi Layla nah ini kan celananya pendek banget yaa terus bajunya ngepas banget dibadan ya udah aku bakal bikin yang kayak gitu, kalo misalnya ada yang bilang kependekan atau apa ya aku bakal bilang emang karakternya tuh kayak gitu terus emangnya kenapa gitu aja.”¹⁹⁵

Cosplan Ruka pada *event jejepangan* yang akan datang adalah menjadi karakter Layla dari serial game Mobile Legend. Layla dipilih karena merupakan salah satu hero yang merupakan *marksman*¹⁹⁶ dan memiliki kemampuan untuk menembak dengan jarak serang paling jauh dengan senjatanya berupa pistol yaitu *melafic gun* (lihat gambar 3.36).

¹⁹⁵ Ruka, wawancara pada tanggal 19 Juli 2017.

¹⁹⁶ Istilah yang biasa digunakan dalam bidang militer untuk menyebut seorang penembak jitu, *marksman* memiliki arti yang berbeda dengan *sniper*.

Gambar 3.36
Layla Mobile Legends



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?biw=1366&bih=613&tbn=isch&sa=1&q=layla+mobile+legend>:
Diakses pada 19 Agustus 2017 jam 14.45 WIB.

Cosplay yang dilakukan oleh anggota komunitas Anoman saat ini telah mengalami perubahan. Perubahan tersebut dikarenakan telah terjadi regenerasi *cosplayer* dalam komunitas. *Cosplay* pada awalnya dilakukan sebagai salah satu hobi yang tujuannya hanya untuk mencari kesenangan atau hiburan dan media untuk menambah relasi pertemanan. *Cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer* Anoman generasi awal merupakan salah satu bentuk dari upaya hibridisasi antara budaya Jawa dengan budaya Jepang yang merupakan visi dari komunitas. Hibridisasi dilakukan dengan menambahkan kain batik pada beberapa bagian dari kostum *anime*, hal ini merupakan salah satu misi yang dilakukan *cosplayer* Anoman dalam upaya pencapaian visi komunitas.

Cosplay dalam komunitas Anoman saat ini dilakukan oleh generasi kedua yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa. *Cosplay* saat ini telah mengalami pergeseran tujuan yang awalnya sebatas hiburan serta upaya

pencapaian visi komunitas, saat ini *cosplay* dilakukan karena adanya berbagai kompetisi *cosplay*. *Cosplayer* Anoman saat ini memiliki berbagai tujuan yang bersifat individu yang ingin mereka capai misalnya untuk popularitas dan kepentingan ekonomi.

Hibridisasi sebagai visi dari komunitas Anoman saat ini dapat dilihat dari nama dan logo yang dipakai oleh komunitas. Komunitas sengaja memilih dan mempertahankan nama Anoman yang terinspirasi dari tokoh Hanuman dalam cerita Jawa. Logo yang digunakan oleh komunitas saat ini juga merupakan kolaborasi antara karakter *mecha* dalam *anime* dengan karakter Hanuman sendiri.

Cosplayer Anoman memiliki anggaran tersendiri untuk membuat atau membeli kostum mereka. Anggaran para *cosplayer* berasal dari tabungan yang mereka sisihkan dari sebagian uang mereka dan dari gaji yang didapat dari pekerjaan mereka.

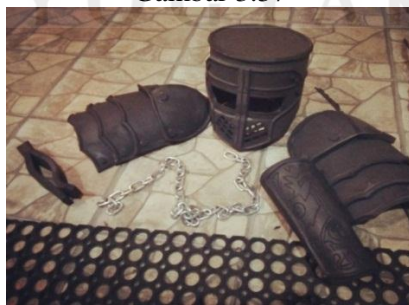
Tabel 3.1 Budget Kostum *Cosplayer* Anoman

<i>Cosplayer</i>	Budget <i>cosplayer</i> perkostum
Saras	500.000-800.000
Vira	500.000-600.000
Panda	500.000-600.000
Ruka	500.000-600.000
Alza	400.000-600.000
Cha-cha	300.000-400.000
Gio	500.000-1.500.000
Eriza	500.000-600.000
Sasya	300.000-1.200.000
Gabe	500.000-600.000

Beberapa *cosplayer* menyatakan bahwa mereka menghabiskan banyak uang untuk membuat kostum dan membeli wig. *Cosplayer* tidak asal memilih penjahit untuk membuat kostum, mereka biasanya memilih seorang yang merupakan *maker cosplay* yang sudah profesional agar detail dari kostum yang dibuat bisa mirip dengan aslinya. Pembuatan kostum agar dapat menyerupai aslinya membutuhkan waktu yang lama, cha-cha yang juga seorang *maker* kostum mengatakan bahwa ia membutuhkan waktu lebih dari satu minggu untuk menyelesaikan satu kostum karena harus memperhatikan detail kostum sampai pada bagian-bagian terkecil dari kostum. Selain cha-cha, Sasya juga menyatakan butuh waktu beberapa minggu untuk menyelesaikan satu *armor*. Sasya biasanya membuat *armor* dari jam sembilan malam hingga jam enam pagi, dan membutuhkan waktu lebih dari seminggu untuk menyelesaikannya. Sasya membuat *armor* dari bahan dasar berupa spon, aquaprof, dan topseil agar *armor* lebih nyaman dipakai, sirkulasi udara lebih lancar, dan warna yang dihasilkan dari cat lebih bagus (lihat gambar 3.37 dan 3.38).

Armor Sasya

Gambar 3.37



Sumber :

Dokumentasi Peneliti pada 2 Agustus 2017.

Gambar 3.38



Sumber :

Dokumentasi Peneliti pada 27 Agustus 2017.

c. *Crosdress cosplay*

Crosdress adalah *bercosplay* dengan mengenakan kostum karakter yang berbeda dengan jenis kelamin si *cosplayer*. Terdapat dua *crosdresser cosplay* aktif dalam komunitas Anoman yaitu Sasya dan Eriza. Sasya pertama kali melakukan *crosdress* pada tahun 2015 sebagai hukuman karena kalah taruhan bola dengan temannya yang sebelumnya telah disepakati bersama bahwa pendukung dari tim yang kalah nantinya harus melakukan *crosdrees* dalam sebuah *event*. Erza scarlet dalam *anime* *fairy tail* adalah karakter yang dipilih oleh Sasya untuk *dicrosdresskan* karena Sasya menyukai sifat Erza yang tegas, selain itu Erza sendiri merupakan *waifu*¹⁹⁷ Sasya (lihat gambar 3.40). Sebelum menjadi *crosdresser* Sasya sudah sering melakukan *cosplay* diberbagai *event*, sehingga ia merasa biasa saja ketika harus *bercosplay* karakter perempuan. *Cosplay* bagi Sasya merupakan suatu permainan kostum sehingga siapa pun bisa berkostum menjadi karakter apapun yang diinginkan.

“Aku *crosdress* ya biasa aja sih chi, gak yang gimana-gimana loh namanya juga permainan kostum kok ya kita bebas mau jadi apa aja, mau jadi cewe kek, jadi hewan, jadi tumbuhan, ya suka hatilah. Lagian sebelum *crosdress* kan aku udah *cosplay* biasa juga jadi ya biasa aja.”¹⁹⁸

¹⁹⁷ *Waifu* merupakan kata serapan dari *wife* yang berarti istri. *Waifu* menjadi istilah Jepang yang biasa digunakan oleh para laki-laki penggemar *anime* untuk menyebut karakter perempuan dalam *anime* yang sangat mereka sukai.

¹⁹⁸ Sasya, wawancara pada tanggal 20 Juli 2017

Gambar 3.39
Erza Scarlet



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?biwerza+scarlet+maid&oq=erza+scarlet+mais&gs>
Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 13.15 WIB.

Gambar 3.40
Sasya bercosplay sebagai Erza



Sumber :

<https://www.facebook.com/messages/t/fajareka.s.1>
Diakses pada 2 Agustus 2017 jam 13.17 WIB.

Berbeda dengan Sasya, Eriza melakukan *crossdress* karena banyak dari teman-teman *cosplay*nya yang mengatakan bahwa ia memiliki wajah yang cantik dan menyarakannya untuk melakukan *crossdress*. Eriza melakukan *crossdress* pertama kali dalam *event jepangan* yang diadakan di Surabaya, ia mengatakan bahwa pertama kali *bercrossdress* ia merasa aneh dan risih karena banyak dari pengunjung yang menatapnya, namun ia juga merasa senang dan menikmati *crossdress*. Eriza merasa telah berhasil melakukan *trap cosplay*, banyak pengunjung *event* yang menyangka bahwa ia adalah seorang perempuan. Saber Sakura, karakter dalam *anime Fate Stay Night* yang merupakan seorang petarung yang dipilih oleh Eriza untuk *dicrossdress* karena kostum yang sederhana dan Saber merupakan karakter dengan kepribadian yang disukai oleh Eriza (lihat gambar 3.41 dan 3.42).

“*Crosdress* itu aku pertama pas di *event* Surabaya jadi Enne. Pas itu aku rasanya kayak aneh aja gitu rasanya kayak semua orang tu ngeliatin aku dan aku juga risih sebenarnya karena pake rok gak nyaman sih sebenarnya pas awalnya, terus habis itu ada temen ku yang bilang kalo aku tuh dari belakang cewe banget sampe ada temennya dia cowo yang minta dikenalin sama aku dan banyak pengunjung tuh ngiranya aku beneran perempuan, ngakak aku pas itu terus dari situ aku ngerasa seru aja gitu bisa nipu orang, terus ya aku jadi pengen ngoba lagi sih, dan kemarin pas Okaeri itu aku jadi Saber Sakura.”¹⁹⁹

Gambar 3.41
Saber Sakura



Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=saber+sakura+wikipedia+indonesia&source>
Diakses pada 3 Agustus 2017 jam 09.11 WIB.

Gambar 3.42
Eriza bercosplay sebagai Saber



Sumber:

<https://www.facebook.com/kamekoDIY/photos/t180641361904/?type=3&theater>
Diakses pada 3 Agustus 2017 jam 09.06 WIB.

Eriza mulai tertarik melakukan *crosdress* karena ia sering melihat foto-foto *haoge* diinternet. *Haoge* yang ia lihat membuatnya penasaran akan bagaimana bentuk dirinya apabila ia menjadi seorang perempuan. Sebelum melakukan *crosdress* Eriza seringkali melakukan *costest* dengan memakai wig karakter perempuan dan mengupload fotonya di akun *facebooknya*. Eriza sering mendapatkan komentar dari yang mengatakan

¹⁹⁹ Eriza, wawancara pada tanggal 16 juli 2017.

bahwa ia sangat cantik, hal ini yang menjadikan salah satu alasan bagi Eriza untuk bereksperimen dengan tubuhnya melalui *crosdress cosplay*.

“Aku kan kadang suka *upload* foto-foto yang pake wig cewe gitu toh, nah terus pada komen wahh Erzal cantik terus ada yang haii tante cantik terus apalah gitu, ada juga yang sampe nge-pm aku, jadi kita belum pernah ketemu kita temenan cuma di fb, lah dia itu tiba-tiba pm ngajak kenalan gitu terus nanyain ehh kamu ini beneran cewe kan gitu, waduh anjir ik aku dikira cewe terus ya udah tak ladenin aja, terus dari situ aku jadi penasaran gimana ya bentuk ku kalo misalnya aku itu jadi cewe, nah terus ya udah deh aku *crosdress*.”²⁰⁰

Meskipun sudah beberapa kali melakukan *crosdress*, Eriza masih menyembunyikan identitasnya sebagai *crosdresser* dari orang tua dan keluarganya. Eriza menyatakan bahwa *cosplay* dan *crosdress* merupakan hal yang masih belum bisa dipahami oleh keluarganya.

“Aku ki *crosdress* ya jelas orang tua ku gak tahu lah, orang tua ku gak yang religius banget sih, biasa aja cuman ya kan masa sih cowo kok pake bajunya kayak cewe gitu loh. Orang kalo aku *cosplay* aja tuh ya aku bilanginya karena ada acara kampus gitu. Mereka gak ngelarang sih selama itu gak ganggu kuliah ku tapi ya kalo tahu aku *crosdress* ya pasti dimarahin lah aku.”²⁰¹

Cosplay dilakukan oleh anggota komunitas Anoman sebagai bentuk ekspresi dari rasa suka mereka terhadap suatu karakter yang terdapat dalam berbagai produk budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *game*, *tokusatsu*, maupun *idols*. Rasa suka para *cosplayer* ini tumbuh sejak mereka masih kecil karena adanya berbagai judul *amine* maupun *tokusatsu* yang ditayangkan di TV Indonesia dan juga mudahnya akses untuk mendapatkan produk lain seperti *manga* yang sudah

²⁰⁰ Eriza, wawancara pada tanggal 16 juli 2017.

²⁰¹ Eriza, wawancara pada tanggal 10 agustus 2017.

ditranslate kedalam bahasa Indonesia. Ketertarikan anggota komunitas Anoman terhadap *cosplay* diawali dengan munculnya minat mereka terhadap *anime* yang disebabkan oleh berbagai alasan yang berbeda. Daya tarik *Anime* bagi komunitas Anoman dilihat dari kostum karakter, sifat dan perilaku karakter yang dirasa merupakan representasi dari anggota Anoman, berbagai aktivitas diluar *cosplay* yang mendukung hobi *cosplay* dan karena kepribadian dari karakter yang menjadikannya sebagai idola serta panutan.

Anggota komunitas Anoman memiliki motivasi yang berbeda dalam menekuni hobi *cosplay* dan dunia *jejepangan*. Motivasi tersebut diantaranya adalah untuk mengekspresikan diri dan mencari popularitas dalam dunia *jejepangan*. Popularitas dapat dicapai seorang *cosplayer* beriringan dengan komitmennya dalam melakukan *cosplay*. Komitmen seorang *cosplayer* dapat dilihat dari penjiwaan terhadap karakter, penghayatan terhadap peran, kemiripan kostum hingga pada detail-detail terkecil dari kostum, penampilan fisik yang menarik dan melakukan berbagai kegiatan pendukung *cosplay* lainnya. Kegiatan yang dapat mendongkrak popularitas dalam dunia *jejepangan* diantaranya adalah dengan menjadi bagian dari suatu *idols* grup maupun menjadi bagian dari band J-Pop.

Motivasi lain bagi *cosplayer* adalah untuk merealisasikan karakter fiksi yang sangat ia idolakan ke dalam dunia nyata atau membawa karakter 2D menjadi sosok 3D. *Cosplayer* dapat merasakan kebanggaan, kepuasan

dan kebahagiaan tersendiri ketika dapat menjadi sosok yang merupakan panutannya. Selain itu adapula motif ekonomi yang menjadi motivasi seseorang dalam menekuni *cosplay*. *Cosplay* merupakan suatu cara dimana seseorang dapat memamerkan hasil karyanya dan bertemu serta berinteraksi dengan banyak orang dalam lingkup *jejepangan* sehingga *cosplay* menjadi strategi yang sangat efektif dan efisien bagi seseorang untuk mempromosikan dan memasarkan produk-produknya.

Cosplayer khususnya anggota komunitas Anoman tidak asal dalam memilih karakter yang akan mereka *cosplay*kan. Karakter dari *anime* maupun *manga* dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan diantaranya adalah tingkat kerumitan desain kostum, kemiripan karakter dengan *cosplayer* yang dilihat dari kepribadian dan bentuk fisiknya, serta popularitas dari judul *anime*, *manga* maupun karakter tokoh yang nantinya akan *dicosplay*kan. *Cosplayer* Anoman tidak sekedar memilih karakter berdasarkan faktor internal dari dalam diri *cosplayer* yang berupa rasa sukanya pada tokoh dalam *anime*, mereka juga mempertimbangkan beberapa faktor eksternal lain dalam menentukan karakter *cosplay*.

Faktor eksternal dalam proses pemilihan karakter diantaranya adalah anggaran yang dimiliki *cosplayer* dan antisipasi *cosplayer* terhadap *drama* yang seringkali terjadi dalam dunia *cosplay*. Sedikit banyaknya anggaran yang dimiliki *cosplayer* mempengaruhi jenis *cosplay* yang dapat dipilih, misalnya dengan adanya lebih banyak dana maka seseorang dapat *bercosplay* *semi-armor* maupun *full-armor* sedangkan dana yang sedikit

hanya bisa digunakan untuk *cosplay* berbahan kain. *Drama* yang sering terjadi dalam *cosplay* juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pilihan karakter *cosplayer*, misalnya *cosplayer* yang berbadan pendek dan gemuk tidak memilih untuk *bercosplay* sebagai karakter *loli*. *Loli* dalam *anime* diidentikan dengan gadis bertubuh pendek namun berbadan kecil dan menggemaskan sehingga apabila *dicosplaykan* oleh orang yang berbadan gemuk akan berpotensi untuk mendatangkan cibiran dari orang lain dan menjadi *drama* dalam media sosial.



BAB 4

ANALISIS INTERTEKSTUALITAS *COSPLAY* DALAM KOMUNITAS ANOMAN

Cosplay sebagai salah satu produk dari *cool Japan*, telah menyebar dan diterima diberbagai negara termasuk Indonesia, penyebaran budaya populer ini didukung oleh adanya proses globalisasi. Perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di Yogyakarta seperti yang sudah disinggung pada bab sebelumnya didukung oleh banyaknya *event jepangan* yang diselenggarakan baik oleh Universitas, mall, maupun beberapa provider. Selain banyaknya *event jepangan*, pertumbuhan komunitas *cosplay* juga memberi dukungan dan memfasilitasi para *cosplayer* untuk berkarya dan mengekspresikan dirinya.

Anggota komunitas Anoman seperti yang telah disampaikan pada bab sebelumnya memiliki motivasi yang berbeda-beda yang menjadi faktor pendorong bagi mereka untuk terjun dalam dunia *jepangan* dengan menjadi *cosplayer*. Latar belakang kehidupan para *cosplayer* yang berbeda-beda juga menjadikan adanya perbedaan diantara masing-masing *cosplayer* dalam mempertimbangkan jenis *cosplay* yang mereka lakukan. Jenis *cosplay* yang dilakukan dalam komunitas Anoman adalah *hijab cosplay*, *crossdress cosplay*, dan *cosplay* orisinal atau *cosplay* yang megutamakan kemiripan dari karakter asli yang *dicosplaykan*. Perbedaan jenis *cosplay* yang didasarkan pada berbagai macam motivasi dan pertimbangan inilah yang menjadi pembahasan dalam bab ini. *Cosplay*

dalam bab ini dibahas dari sudut pandang yang berbeda dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam komunitas Anoman menunjukkan bahwa anggota komunitas Anoman dalam memutuskan jenis *cosplay* yang akan dipilihnya telah melalui berbagai macam teks yang menjadi bahan pertimbangan. *Cosplay* Anoman tersusun atas berbagai macam teks seperti nilai dan norma yang dianut, latar belakang pendidikan, sosial, ekonomi dan budaya yang menjadi dasar pertimbangan atau negosiasi *cosplayer* terhadap pilihan karakter *cosplay* mereka. Konseptualisasi negosiasi *cosplayer* dianalisis menggunakan teori intertekstualitas karena teori ini sesuai untuk membaca bagaimana strategi para *cosplayer* dalam menegosiasikan *cosplay* dengan nilai-nilai yang dianut dan diyakini oleh mereka dalam kehidupannya yang mana nilai-nilai ini berpengaruh terhadap pemilihan jenis karakter *cosplay* oleh para *cosplayer*.

A. Ekonomi Politik *Cosplay*

Ekonomi politik merupakan studi yang mengacu pada relasi antara kekuasaan dan institusi-institusi yang ada dalam masyarakat yang memberi pengaruh terhadap masyarakat itu sendiri.²⁰² Ekonomi politik menurut Martin Staniland merupakan hubungan antara aspek ekonomi dengan aspek politik yang menjelaskan bagaimana kedua aspek tersebut saling terkait atau bagaimana seharusnya keterkaitan diantara kedua aspek

²⁰² Resist Institute, *Pengantar Ekonomi Politik* (Yogyakarta: Tim Pengelola Short Course Resist Institute).hal.10

terbentuk.²⁰³ Ekonomi politik dapat juga dipahami sebagai suatu hubungan yang terdiri dari aspek ekonomi dan aspek politik dalam berbagai cara baik dalam hubungan timbal balik diantara suatu proses yang berkaitan dengan proses sebelumnya maupun berupa suatu proses yang berlangsung secara terus menerus.²⁰⁴

Cosplay dan *jejepangan* merupakan suatu proses dari ekonomi politik, dimana terjadi hubungan timbal balik yang berlangsung secara terus menerus diantara *cosplayer* dan penyelenggara *event cosplay* atau *event jejepangan*. *Cosplayer* dan berbagai instansi pendidikan, industri retail dan provider yang menyelenggarakan *event jejepangan* adalah pihak-pihak yang menjadikan *cosplay* tumbuh dan berkembang di Yogyakarta. Maraknya *event jejepangan* dan *cosplayer* menjadikan budaya populer Jepang mampu mempertahankan eksistensinya dari perkembangan budaya populer yang berasal dari negara lain.

Cosplay dan penggemar *jejepangan* sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya mulai berkembang di Yogyakarta pada tahun 2000an dengan munculnya komunitas penggemar budaya populer Jepang bernama J-Toku pada tahun 2001 yang terdiri dari para remaja yang merupakan generasi tahun 80an dan 90an. Adanya hegemoni tayangan *anime* di stasiun TV Indonesia pada tahun 90an menjadikan anak-anak pada masa itu terbiasa mengonsumsi *anime* hingga menjadikannya sebagai

²⁰³ Deliarnov, *Ekonomi Politik Mencakup Berbagai Teori Dan Konsep Yang Konprehensif* (Yogyakarta: Erlangga, 2006).hal 8.

²⁰⁴ Nurul Aini Ng. Philipus, *Sosiologi Dan Politik* (Jakarta: Radja Grafindo Persada, 2004).

salah satu hobi yang masif yang akhirnya memunculkan ide untuk membentuk suatu kelompok penggemar. Kelompok penggemar *jejepangan* semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang menyediakan media sosial seperti *facebook* yang dapat menjadi sarana bagi mereka untuk saling *sharing* info dan pengetahuan seputar *jejepangan*. Banyaknya penggemar budaya populer Jepang menjadi sebab diselenggarakannya *event jejepangan* yang bertujuan sebagai media bagi para penggemar agar dapat berinteraksi secara langsung.

Event jejepangan yang diselenggarakan menyebabkan kelompok penggemar ini berkembang dengan pesat hingga membentuk berbagai komunitas *jejepangan* yang beranggotakan ratusan hingga ribuan orang. Komunitas *jejepangan* di Yogyakarta saat ini terdapat sekitar 14 komunitas dengan jumlah anggota yang berbeda-beda dalam setiap komunitas mulai dari ratusan hingga ribuan, hingga saat ini tercatat komunitas dengan jumlah anggota paling sedikit yakni 138 anggota dan jumlah tertinggi adalah 3.753 anggota. Jumlah penggemar yang semakin meningkat menjadi alasan bagi berbagai pihak untuk turut mengadakan *event jejepangan*, misalnya Universitas, mall, provider dan juga pemerintah daerah.

Event yang diadakan oleh berbagai pihak ini memiliki tujuan dan kepentingan yang berbeda-beda, namun terdapat satu kesamaan dari penyelenggaraan *event jejepangan* yaitu sebagai media untuk melakukan promosi. Beberapa universitas yang rutin menyelenggarakan *event*

jejepangan setiap tahun diantaranya adalah D3 UGM, S1 UGM dan D3 UTY, selain itu ada ISI, UKDW, UMY, dan Sanata Dharma yang turut mengadakan *event jejepangan* meski belum menjadikannya sebagai *event* tahunan. Tujuan khusus dari diadakannya *event* ini adalah untuk memperkenalkan jurusan bahasa maupun sastra Jepang yang terdapat di masing-masing Universitas, selain itu juga bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang mulai dari budaya tradisional hingga budaya modernnya.

Event jejepangan khususnya *cosplay* juga sering diadakan oleh mall maupun provider. Hartono mall merupakan salah satu dari beberapa mall di Yogyakarta yang sering mengadakan *event cosplay*, tujuannya adalah untuk menarik perhatian masyarakat agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung karena Hartono merupakan salah satu mall yang masih baru di Yogyakarta bila dibandingkan dengan mall lainnya sehingga masih harus mempromosikan dirinya. Selain Hartono mall, telkomsel sebagai salah satu provider yang ada di Indonesia juga sering mengadakan *event cosplay* yang bertujuan untuk mempromosikan produk-produk baru mereka. *Event jejepangan* yang seringkali diadakan di Yogyakarta merupakan respon terhadap tingginya antusiasme masyarakat khususnya generasi muda terhadap budaya populer Jepang. Pada tahun 2017 ini tercatat sudah ada kurang lebih 16 *event jejepangan* yang diselenggarakan dimana dalam setiap *event* yang diadakan senantiasa menyisipkan *cosplay*

competition baik *coswalk* ataupun *cabaret cosplay* dalam *rundown* acaranya.

B. Daya Tarik *Anime* Bagi Penggemar *Jejepangan*

Keterlibatan seseorang dalam dunia *cosplay* sebagai salah satu budaya populer Jepang diawali dengan ketertarikan mereka terhadap *anime*, *manga*, *tokusatsu*, ataupun *idol* Jepang dan kegemaran serta kebiasaan mereka mengonsumsi budaya populer tersebut. Kegemaran mereka disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah karena kebiasaan mereka menonton *anime* sejak masih kecil yang ditayangkan oleh beberapa stasiun tv yang mana pada tahun 90an hampir semua film animasi yang ditayangkan di tv Indonesia merupakan animasi yang berasal dari negara Jepang. Ketertarikan para penggemar terhadap budaya populer Jepang khususnya *anime* inilah yang pada akhirnya mengantarkan mereka pada dunia *cosplay*. Kebanyakan penggemar menyatakan mereka tertarik dengan *anime* karena memiliki *artwork* yang bagus, *genre* cerita yang bervariasi dan memuat nilai-nilai yang bisa dijadikan suatu pembelajaran bagi hidup mereka.

1. *Artwork* dan *Genre* dalam *Anime*

Artwork merupakan karya yang dibuat dengan sangat teliti agar hasilnya sempurna. *Artwork* dalam *anime* dapat dilihat dari kualitas warna dan juga gambar yang diciptakan. *Artwork* juga meliputi keindahan bentuk karakter-karakter yang diciptakan, efek-efek yang digunakan dalam cerita *anime*, dan setting lokasi cerita yang

menggunakan tempat-tempat imajinatif dan ditampilkan dengan sangat menarik (lihat gambar 4.1-4.3).

“Aku suka *anime* itu karena gambarnya bagus-bagus sih awalnya kek gitu, terus kan kalo di *anime* itu efeknya juga bagus-bagus to kayak misalnya ledakan atau pertarungan kek gitu terus sihir-sihir itu tuh bagus banget warna-warnanya juga bagus. Yaa awalnya aku suka *anime* sih karena gambarnya yang bagus-bagus itu.”²⁰⁵

“*Anime* itu aku awalnya suka ya karena bagus Chi, apalagi kalo yang fantasi kayak gitu kayak tempat-tempatnya gitu tuh bagus-bagus misalnya aja *Fairy Tail* terus *Magi* terus *Sword Art Online* juga itu kan bagus. Orang-orangnya juga cakep-cakep, porsi gambar sama warnanya itu bisa pas gitu loh makanya aku suka nontonin *anime*.”²⁰⁶

Gambar 4.1
karakter dalam *anime*



Gambar 4.2
Artwork pedang api



Gambar 4.3
Setting tempat dalam *anime*



Anime selain memiliki *artwork* yang bagus juga memiliki jalan cerita yang bervariasi sehingga membuat para penggemarnya tidak pernah bosan dengan *anime*. Berbagai *genre* ada dalam *anime* diantaranya *magic*, *mecha*, *fantasy*, *action*, *comedy*, *game type*, *sci-fi*, *mystery*, dan berbagai *genre* lainnya. Banyaknya pilihan *genre anime* yang dapat dinikmati oleh para penggemar ini yang menjadi alasan eksistensi *anime* dihati para penggemarnya.

²⁰⁵ Eriza, wawancara pada tanggal 10 november 2017.

²⁰⁶ Ruka, wawancara pada tanggal 10 november 2017.

2. Nilai-nilai motivasi dalam *Anime*

Anime di samping memiliki *artwork* yang bagus dan berbagai macam *genre*, juga mengandung nilai-nilai positif yang dapat diteladani misalnya nilai-nilai tentang persahabatan, perjuangan, kekeluargaan, kehidupan sosial, pengetahuan umum dan budaya, dan nilai positif lainnya. *Anime* menjadi animasi yang menarik bagi kebanyakan orang karena dapat memberikan inspirasi bagi mereka.

“*Anime* kalo bagi ku sih ya punya banyak pelajaran yang bisa kita ambil, misalnya aja tentang pengetahuan umum, budaya, sosial, persahabatan, kekeluargaan, bahkan sampe kebaperan pun ada di *anime*. Kalo aku misalnya, aku kan nonton judulnya itu kalo gak salah *Yuki and Ame* itu ceritanya tentang perjuangan seorang ibu yang ngebesarin anaknya sendirian, faedahnya *ki Chi* kita jadi harus menghargai dan berbakti kepada ibu yang udah bersusah payah demi kita.”²⁰⁷

a. Persahabatan

Nilai-nilai persahabatan yang terdapat dalam *anime* bisa dilihat dari animasi berjudul *Anohana* dan *K-ON*.

Anohana merupakan *anime* yang dirilis pada tahun 2011 yang mengisahkan tentang enam anak yang bersahabat sejak kecil, namun dikarenakan suatu kejadian hubungan persahabatan diantara mereka mulai renggang. Seiring dengan berjalannya waktu mereka semakin tumbuh dewasa dan sibuk dengan urusan masing-masing sehingga mereka mulai tidak memperdulikan satu sama lain. Hubungan persahabatan yang semakin renggang ini juga menimbulkan

²⁰⁷ Panda, wawancara pada tanggal 10 november 2017.

suatu masalah baru sehingga pada suatu saat mereka memutuskan untuk berkumpul kembali dan masing-masing dari mereka mengutarakan pendapat serta permasalahan yang selama ini mereka pendam sendiri-sendiri dan akhirnya persahabatan mereka mulai membaik seperti sebelumnya.

K-ON salah satu judul *anime* yang diproduksi tahun 2011 juga menceritakan tentang persahabatan yang terdiri dari lima gadis SMA yang tergabung dalam satu kegiatan ekstrakurikuler musik yang hampir tutup. Kecintaan mereka terhadap musik menjadikan persahabatan mereka semakin erat dan membuat mereka berjuang bersama untuk mempertahankan club musik. Masing-masing dari kelima sahabat ini saling menyemangati dalam latihan yang mereka lakukan terus menerus, selain itu mereka juga seringkali menghabiskan waktu bersama untuk pertunjukan, latihan, dan juga bermain bersama.

Anohana dan K-ON menjadi *anime* yang dapat mengajarkan pada para penontonnya agar senantiasa menjaga dan mempertahankan persahabatan. *Anime* ini telah menginspirasi Ruka dalam menyikapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi diantara dirinya dan temannya. *Anohana* juga mengajarkan untuk

tidak menjadi seseorang yang mementingkan dirinya sendiri dan lebih peduli terhadap teman-temannya.

“Aku juga suka *genre* yang tentang persahabatan gitu, aku pernah nonton dulu *anime* yang tentang dua orang sahabat yang bermasalah gitu terus persahabatan mereka hancur tapi akhirnya mereka baikan lagi. *Anohana* juga, itu *anime* juga ceritanya tentang persahabatan gitu-gitu dari kecil malah terus ya sama punya masalah juga terus pas gedanya pada baikan lagi. Karena nonton *anime* itu aku jadi ini sih ya kalo misalnya aku sama temenku lagi ada masalah yaa aku omongin terus ya pokoknya biar baikan lagi biar temenan lagi gitu.”²⁰⁸

“Aku suka sama satu karakter itu yang dia orangnya pendiem, terkesan yang cuek gitu lah tapi sebenarnya dia itu *care* banget sama temen-temennya dan karena menurut aku itu hal yang baik ya buat kita terapkan di kehidupan kita jadi ya aku berusaha untuk mencoba menerapkan itu di kehidupan sehari-hari ku. Karakter ini tuh termasuk salah satu karakter favorit ku jadi ya aku berusaha untuk menjadi seperti dia gak cuma ketika aku *bercosplay* aja tapi juga hal-hal yang baik dari dia aku adopsi dalam kehidupan nyata gitu, karena dia itu juga mirip sama aku, kita sama-sama pendiem dan lama-lama kita berusaha buat lebih terbuka kalo sama orang lain.”²⁰⁹

Berdasarkan pernyataan di atas, cerita dalam *anime* dan beberapa karakter yang ada dalam *anime* menjadi contoh bagi penggemarnya untuk sedikit demi sedikit memperbaiki diri dan berubah menjadi seseorang dengan kepribadian yang lebih baik. Tokoh idola yang terdapat dalam *anime* menginspirasi penggemarnya agar dapat

²⁰⁸ Ruka, wawancara pada tanggal 10 November 2017.

²⁰⁹ Gio, wawancara pada tanggal 11 November 2017.

menjadi sosok yang sama dengan yang mereka idolakan sehingga mendorong mereka melakukan hal-hal yang dilakukan oleh idolanya dan berperilaku seperti idolanya.

b. Perjuangan

Nilai-nilai perjuangan dan pantang menyerah juga dapat dilihat dalam *anime Sword Art Online* dan *Love Live Sunshine*. *Sword Art Online* menceritakan tentang perjuangan manusia yang terperangkap dalam dunia game dan berusaha untuk keluar dari dunai tersebut. Manusia yang terperangkap tersebut harus memenangkan berbagai *race* dan mengalahkan tiap monster yang terdapat pada masing-masing *race*. Keinginan untuk dapat keluar dari dunia game ini mendorong mereka untuk membentuk aliansi dan berjuang bersama memenangkan tiap-tiap *race*.

Love Live Sunshine juga bercerita tentang perjuangan yang dilakukan oleh sekelompok gadis SMA yang berusaha mempertahankan sekolah mereka agar tidak ditutup. SMA tempat mereka bersekolah mengalami penurunan drastis pada jumlah pendaftaran siswa barunya sehingga sekolah mereka terancam akan ditutup, maka agar dapat menarik orang-orang untuk mendaftar disana mereka membentuk *idol school* bernama Muse. Demi mempertahankan sekolahnya dari penutupan para anggota

Muse harus berjuang keras agar mereka semakin eksis dengan mengikuti berbagai perlombaan *idols*. Salah satu bentuk perjuangan dari Muse adalah ketika mereka harus berjalan kaki ditengah hujan salju yang sangat lebat agar mereka bisa sampai pada tempat diadakannya audisi *idols* dengan tepat waktu.

Love Live Sunshine yang mengisahkan tentang perjuangan sebuah *idols* grup bernama Muse ini telah menjadi inspirasi bagi *idols* grup Equours yang ada di Yogyakarta. Perjuangan para anggota Muse dalam mewujudkan cita-cita mereka menjadi *idols* grup terpopuler di Jepang menjadi contoh bagi Equours agar semakin bersemangat dalam mengembangkan *idols* grup mereka dengan meningkatkan semangat latihan mereka dan berlatih terus menerus.

“Kita kan termasuk *idols* baru di Jogja, kita debut itu baru tahun ini pas di *event* Oxygent. Kalo dibandingin sama *idol-idol* yang udah lama ya pasti kita belum seterkenal mereka. Kita sebagai *idols* baru ya harus lebih giat latihan terus juga ya kita harus berusaha biar bisa jadi sering-sering jadi *guest star event* gitu supaya orang-orang makin kenal sama kita. Equours itu kan *dance cover* nya love live yaa, kalo di *love live* itu kan Aquours nah nama grup kita juga dimirip-miripinlah soalnya kita juga emang suka sama *animenya* dan kita juga berusaha berjuang kayak mereka juga berjuang buat Aquours.”²¹⁰

²¹⁰ Vira, wawancara pada tanggal 11 November 2017.

c. Kekeluargaan

Anime juga mengandung nilai-nilai tentang kekeluargaan seperti yang terdapat dalam *anime Wolf Children* dan *Fullmetal Alchemist*. *Wolf Children* mengisahkan tentang perjuangan seorang *single mother* yang berjuang untuk membesarkan kedua anaknya. Hana yang merupakan *single mother* dalam *anime* ini harus membesarkan kedua anaknya dengan bersembunyi-sembunyi karena anak-anak tersebut merupakan manusia serigala. Demi menjaga kedua anaknya dan menyembunyikan identitas anak tersebut dari lingkungan masyarakat, Hana hidup dengan mengasingkan diri ke dalam hutan dan tinggal di sebuah gubuk yang tidak layak huni dan harus berjuang sangat keras untuk dapat bertahan hidup.

Selain *Wolf Children*, *Fullmetal Alchemist* juga mengisahkan tentang perjuangan seorang anak untuk dapat menghidupkan kembali ibunya yang sangat ia sayangi. Edward yang merupakan tokoh utama dalam *anime* ini tidak hanya berusaha untuk dapat menghidupkan kembali ibunya tetapi juga berusaha mengembalikan tubuh adik laki-laknya yang terpisah dari jiwanya dimana jiwa si adik terperangkap dalam sebuah baju jirah atau *armor*.

C. Faktor-faktor Pendukung *Cosplay*

Cosplay merupakan suatu kegiatan yang pada dasarnya hanya sebuah hobi yang dilakukan oleh para penggemar *jejepangan* dan kemudian mulai ditekuni oleh para *cosplayer*. Kesungguhan atau komitmen para *cosplayer* disebabkan oleh beberapa faktor yang melatarbelakangi hobi *cosplay* menjadi suatu kegiatan yang masif. Terdapat faktor internal dan eksternal pendukung *cosplay* yang berupa keinginan dari dalam diri *cosplayer* maupun karena adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan dilakukannya *cosplay* berbeda-beda bagi masing-masing *cosplayer* diantaranya adalah untuk mencari popularitas dalam dunia *jejepangan*, untuk menunjukkan eksistensi diri, media untuk belajar bersosialisasi serta menambah relasi pertemanan dan sebagai bentuk identitas diri.

Latar belakang keluarga dan lingkungan masyarakat yang berbeda-beda menjadikan *cosplayer* memiliki perbedaan alasan dalam menentukan dan menjalani hobinya dalam dunia *cosplay*. Hampir semua *cosplayer* memilih karakter yang memang mereka sukai untuk *dicosplay*kan baik suka dari segi fisik karakter, kepribadian, maupun kostum yang dikenakan oleh suatu karakter. Beberapa alasan yang mendorong seseorang melakukan *cosplay* adalah karena adanya keinginan dari dalam diri mereka untuk menunjukkan eksistensi dirinya dengan bakat yang mereka miliki dan mereka kembangkan. *Cosplay* juga menjadi bentuk ekspresi diri bagi seseorang, selain itu *cosplay* juga berfungsi sebagai media untuk melatih

sikap percaya diri dan media untuk belajar bersosialisasi dengan orang lain. Seseorang menjadi *cosplayer* juga dikarenakan adanya keinginan untuk dapat merealisasikan tokoh idola masa kecil mereka agar dapat merasakan dirinya menjadi suatu karakter yang dia impikan.

1. *Cosplay* sebagai bentuk eksistensi diri

Cosplay merupakan suatu bentuk identitas yang menandakan bahwa dirinya termasuk seorang penggemar dan merupakan bagian dari suatu kelompok penggemar *jejepangan*. Beberapa orang melakukan *cosplay* dengan tujuan agar dapat menjalin hubungan pertemanan dengan sesama *cosplayer* lainnya dan untuk menunjukkan keberadaan dirinya dalam dunia *cosplay*.

“Aku termasuk orang yang susah dapet temen sebenarnya, bukan susah sih tapi tertutup sama temen gitu, jadi setelah ada *event jejepangan* aku pengen *cosplay* jadi ya saat itu aku bisa ketemu temen baru, temen lama atau ya bisa lebih akrab sama mereka dan itu yang sebenarnya aku cari dari *cosplay*. Sebenarnya dari *cosplay* tu aku pengen menunjukkan aku ada loh gitu, jadi kalo disuatu tempat itu kan kadang kita dianggep sebelah mata, kita gak dikenal gitu, jadi ingin aku *cosplay* itu untuk menunjukkan bahwa ini aku gitu.”²¹¹

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa *cosplay* tidak sekedar mengenakan baju-baju aneh dan pergi ke suatu *event jejepangan*, tetapi *cosplay* juga menjadi upaya untuk menunjukkan eksistensi dirinya dalam suatu kelompok. Eksistensi seseorang dalam dunia *cosplay* tidak dengan mudah ia dapatkan dengan sekedar berkostum sebagai suatu karakter, mereka juga harus melakukan berbagai kegiatan yang dapat

²¹¹ Gio, wawancara pada tanggal 10 Juli 2017.

mendukung popularitas mereka sebagai *cosplayer pro*. Kegiatan yang dilakukan para *cosplayer* diantaranya adalah melakukan *photo session* di tempat-tempat yang dianggap sesuai dengan tema karakter yang *dicosplaykan*, selain itu mereka juga harus menampilkan kesan *good looking* dalam *bercosplay*.

Komitmen *bercosplay* diwujudkan dalam bentuk totalitas mereka untuk merealisasikan karakter dari segi tampilan maupun kepribadian karakter. Totalitas dalam *bercosplay* ditunjukkan dengan berbagai kegiatan pendukung yang dilakukan oleh *cosplayer* seperti melakukan perawatan wajah, mempelajari dan meningkatkan skill *make-up*, belajar mendalami peran dan pose atau kalimat khas dari karakter serta aktif dalam media sosial.

2. *Cosplay* sebagai ekspresi nilai

Cosplay sebagai bentuk ekspresi terhadap nilai-nilai yang diyakini oleh para *cosplayer* dilakukan karena adanya keinginan dari mereka untuk menunjukkan sisi lain dari dirinya yang tidak dapat ia tampilkan dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai yang diyakini dan dianut oleh para *cosplayer* merupakan sebuah perspektif atau sudut pandang tentang totalitas dalam berekspresi dimana nilai-nilai inilah yang mendorong mereka untuk merefleksikan dirinya dalam bentuk kostum karakter. *Cosplay* dan *event jejepangan* menjadi sarana untuk dapat bebas mengekspresikan diri dengan melakukan berbagai perubahan pada tampilan fisik maupun kepribadian seseorang. Nilai-

nilai kesopanan dalam berpakaian yang diterapkan dalam sebuah keluarga atau lingkungan masyarakat menjadikan seseorang merasa dibatasi dalam mengekspresikan dirinya dengan berbagai jenis pakaian yang ia anggap dapat mewakili perasaan dan kepribadiannya.

“Bagi aku dengan *bercosplay* itu aku bisa mengekspresikan diriku sih. Aku suka sama kostum-kostum ala *princess* atau yang *gotic-gotic* gitu tapi kan ya gak mungkin aku pake di rumah atau pas keluar rumah misalnya ke mall gitu kan juga gak mungkin apalagikan aku berjilbab. Aku bisa make kostum yang unik-unik yang aku suka dan menurut ku itu aku banget gitu yaa cuma pas di *jejepangan* aja. *Event jejepangan* itu sarana buat aku bebas mengekspresikan diriku dengan kostum-kostum yang aku suka yaa meskipun kadang sering OOC (*out of character*) sih.”²¹²

Cosplay yang dapat dilakukan dalam *event jejepangan* menjadi media yang dapat membebaskan seseorang dalam mengekspresikan nilai, khususnya bagi seseorang yang berhijab.

“Aku kan suka pake baju-baju yang lucu-lucu dan unik yang *colourfull* yang beda gitulah pokoknya, ya misalnya aja baju-baju kotor kayak gitu kan gak mungkin aku pake sehari-hari kan apalagi aku berjilbab, masak iya pergi-pergi pake baju yang pendek-pendek gitu. *Event jejepangan* tuh jadi ngasih ruang buat aku bisa berekspresi sih, jadi aku bisa kayak jadi seseorang yang beda banget dari aku yang biasanya tapi kalo dilihat dari tampilan fisik nya aja yaa.”²¹³

Cosplay dan *event jejepangan* memberikan ruang bagi seseorang yang berhijab untuk dapat mengenakan pakaian sesuai dengan keinginannya karena tidak ada aturan yang membatasi mereka. Seseorang yang berhijab diidentikan dengan bentuk pakaian yang serba panjang dan menutup seluruh bagian tubuh. Adanya penilaian

²¹² Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

²¹³ Vira, wawancara pada tanggal 15 Juli 2017.

atau karakteristik yang melekat pada hijab ini secara tidak langsung menjadi batasan bagi seseorang yang berhijab dalam kebebasan berpakaian. *Cosplay* menjadi sarana bagi para pengguna hijab untuk dapat melakukan hal yang di luar kebiasaan berpakaian dan terbebas dari pandangan negatif orang lain. Dunia *cosplay* tidak memiliki batasan atau peraturan dalam berkostum sehingga setiap orang atau *cosplayer* dapat mengekspresikan dirinya dengan beraneka ragam jenis kostum *cosplay*.

3. *Cosplay* sebagai media bersosialisasi

Cosplay tidak sekedar berupa hobi yang hanya dilakukan sebagai media hiburan yang dilakukan untuk mencari suatu kepuasan bagi dirinya sendiri. *Cosplay* memiliki makna yang lebih dari sekedar bermain kostum dan bersenang-senang dengan kawan sehoobi dalam suatu *event*. *Cosplay* yang dilakukan tidak hanya bertujuan untuk mencari ataupun menambah teman sehoobi atau untuk mencari popularitas, *cosplay* juga menjadi salah satu sarana dimana seseorang dapat belajar untuk dapat bersosialisasi dan lebih bersikap terbuka dengan orang lain.

Cosplay membuka peluang bagi seseorang agar dapat berinteraksi dengan banyak orang baik dalam media sosial maupun dalam dunia nyata dengan banyaknya hal yang dapat dibahas atau dijadikan bahan pembicaraan dalam dunia *cosplay*. Pembicaraan dalam dunia *cosplay* berupa hal-hal yang terkait dengan karakter, kostum,

dan juga *anime*. Komunitas *cosplay* atau komunitas penggemar *jejepangan* yang terdapat dalam media sosial *facebook* menjadi wadah bagi seseorang untuk belajar berinteraksi dengan orang lain dengan cara menulis komentar atau membagikan postingan seputar *jejepangan*. Komunitas *jejepangan* juga sering membagikan postingan seputar dunia *cosplay* misalnya tutorial *make up* sehingga hal tersebut memberikan ruang dan kesempatan bagi para *cosplayer* untuk berinteraksi dan saling berbagi ilmu.

“*Cosplay* tuh punya makna penting buat aku. *Cosplay* tuh seperti sebuah pintu perubahan, *cosplay* tu bisa dibilang yaa juga sebagai batu loncatan aku gitu dari yang dulunya aku kalo ngomong yaa seperlunya aja terus aku juga gak pinter bersosialisasi terus dari mulai *cosplay* jadi mulai banyak yaa apa. . . kan kalo pas *cosplay* kan jadi banyak yang minta foto bareng gitu-gitu jadi aku mulai memberanikan diri kek gitu sih. Aku dulunya orang yang pendiem terus ya pokoknya cupu banget deh kalo kata anak-anak sih, terus semenjak aku *cosplay* aku dapet banyak temen yang sama dan aku juga banyak belajar dari mereka. *Cosplay* tu jadi ngerubah aku gitu, yaa *step by step* sih aku berubahnya.”²¹⁴

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa *cosplay* memiliki peran penting dalam merubah diri seseorang menjadi pribadi yang lebih terbuka dan mampu bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan masyarakat. *Cosplay* telah merubah seseorang yang awalnya pendiam menjadi sosok yang lebih percaya diri ketika dia berada dalam publik. Penggemar *jejepangan* khususnya para *cosplayer* memang cenderung lebih terbuka dan antusias terhadap sesuatu yang sama dengan mereka, misalnya terhadap sesama *cosplayer*. Seorang *cosplayer newbie* akan

²¹⁴ Panda, wawancara pada tanggal 3 Juli 2017.

lebih mudah mendapatkan banyak teman dan mendapat respons atau lebih diterima dalam kelompok *jejepangan* dibandingkan dengan seorang penggemar biasa yang menempatkan dirinya sebagai seorang penikmat bukan sebagai bagian dari pelaku *cosplay*.

D. Intertekstualitas dalam *cosplay*

Cosplay sebagai salah satu bentuk ekspresi yang dilakukan oleh para *cosplayer* tidak terlepas dari berbagai nilai-nilai yang mereka pertimbangkan sebelumnya sehingga mereka memutuskan untuk menjadi seorang *cosplayer*. Pertimbangan nilai, norma, estetika, dan hal lainnya yang pada akhirnya menjadikan dasar bagi seorang *cosplayer* dalam memutuskan *genre* karakter yang akan *dicosplay*kan. Karakter yang dipilih para *cosplayer* telah didasarkan pada berbagai hipogram hingga akhirnya karakter 2D dari *anime* dapat diwujudkan dalam bentuk 3D berupa *cosplay* yang merupakan suatu bentuk karya transformasi hasil dari proses interteks.

Intertekstualitas mengacu pada hubungan antara teks dengan teks-teks yang telah ada sebelumnya yang melintasi ruang dan waktu.²¹⁵ Intertekstualitas yang dikembangkan oleh Julia Kristeva menyatakan bahwa untuk mendapatkan dan memahami suatu makna diperlukan pemahaman terhadap beberapa teks dimana teks-teks tersebut saling berhubungan satu sama lain. Teks dalam pengertian Kristeva merupakan gambaran dari berbagai kutipan dimana masing-masing teks merupakan

²¹⁵ Hiramoto, "Anime and Intertextualities : Hegemonic Identities in Cowboy Bebop."

hasil serapan dan transformasi dari teks-teks yang lainnya.²¹⁶ Suatu teks akan dapat dimaknai secara penuh apabila telah dihubungkan dengan teks-teks yang lain karena teks sebagai suatu hasil karya merupakan respon atau hasil transformasi dari teks-teks lainnya. Proses penciptaan teks transformatif tidak terlepas dari berbagai pengaruh dan rujukan dari teks-teks lain sehingga teks yang dihasilkan memiliki dua kemungkinan yaitu dapat berupa sebuah penerimaan maupun teks yang menentang terhadap teks yang telah ada sebelumnya.²¹⁷

Karya atau teks transformasi yang dihasilkan oleh seseorang tidak terlepas dari teks lain sebagai bahan dasar dan sumber inspirasi mereka yang telah melalui proses penyesuaian. *Cosplay* sebagai bentuk dari teks transformasi yang dilakukan oleh anggota komunitas Anoman juga telah mengalami proses penyesuaian yang melibatkan berbagai teks di dalamnya agar sesuai dengan nilai dan norma yang mereka anut dan yakini. Teks dalam hal ini tidak hanya dipahami sebagai suatu teks dalam bentuk tulisan melainkan suatu pengalaman sosial, konstruksi citra, latar belakang pendidikan, latar belakang sosial budaya dan juga ekonomi.

Cosplayer komunitas Anoman baik *crossdresser*, *hijab cosplay*, maupun *cosplayer* yang mengutamakan orisinalitas karakter melibatkan berbagai teks atau hipogram yang menjadi bahan pertimbangan mereka dalam memutuskan jenis *cosplay* yang mereka pilih. Berbagai macam teks yang saling terkait yang menjadi dasar penciptaan *cosplay* inilah yang

²¹⁶ Rokhmansyah. Hal 119.

²¹⁷ *Ibid.* Hal 120-121.

dapat memberikan pemahaman mengenai *cosplay* sebagai suatu fenomena sosial yang berkembang dalam masyarakat yang memiliki nilai dan makna yang lebih dari sekedar kegiatan bermain kostum ataupun bentuk imitasi terhadap suatu karakter fiksi bagi para pelakunya. Beberapa jenis *cosplay* yang ada dalam komunitas Anoman diantaranya sebagai berikut:

1. *Cosplay* Orisinal²¹⁸

Sebagian besar *cosplayer* komunitas Anoman adalah orang-orang yang berusaha untuk dapat menampilkan karakter tokoh dengan semirip mungkin. Kemiripan terhadap karakter dilihat dari bentuk fisik dan perilaku yang *cosplayer* tampilkan saat berada dalam *event jejepangan* atau dalam *cosplay competition*. *Cosplayer* yang totalitas dalam merealisasikan karakter senantiasa berusaha semaksimal mungkin dalam tiap *project* nya agar ia dapat benar-benar mewakili dan menjadi karakter *anime* yang ia *cosplay*kan dalam dunia nyata.

Cosplayer yang mengutamakan orisinalitas karakter *anime* memilih karakter dengan bentuk fisik yang tidak jauh berbeda dengan dirinya, hal ini bertujuan agar karakter yang ia *cosplay*kan menjadi lebih hidup. Selain mengutamakan kemiripan bentuk fisik, kepribadian dari karakter dalam *anime* juga menjadi hal utama yang dipertimbangkan para *cosplayer*. Upaya untuk melakukan imitasi terhadap karakter *anime* secara totalitas dilakukan para *cosplayer*

²¹⁸ *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*.

dengan memilih karakter tokoh yang memiliki sifat dan kepribadian yang mirip dengan diri mereka, hal ini bertujuan agar para *cosplayer* lebih mudah dalam menjiwai peran mereka atau *in-character* ketika berada dalam *cosplay*. Karakter *anime* yang representatif bagi para *cosplayer* dapat membantu mempermudah mereka dalam mencapai orisinalitas karakter *anime* yang diinginkan.

Orisinalitas karakter *anime* sering kali diutamakan oleh para *cosplayer* karena hal tersebut dapat meningkatkan popularitas dan eksistensi mereka diantara para *cosplayer* lainnya maupun dalam dunia *jejepangan*. Popularitas *cosplayer* khususnya dalam dunia *jejepangan* Yogyakarta dapat dicapai dengan kesungguhan mereka dalam merepresentasikan suatu karakter *anime* dalam dunia nyata dengan semirip mungkin khususnya tampilan fisik mereka. Tuntutan orisinalitas dalam *bercosplay* tidak hanya sampai pada postur tubuh yang mirip dengan karakter *anime* namun juga pada kesempurnaan detail-detail terkecil dari kostum dan keahlian mereka dalam *bermake-up* sehingga mampu mengkonversi wajah mereka agar menyerupai karakter. Keberhasilan *cosplayer* dalam menampilkan *cosplay* karakter seorisinal mungkin dapat menarik perhatian banyak pengunjung dan menjadikan mereka lebih populer dibandingkan dengan *cosplayer* lainnya.

Popularitas dan apresiasi dari pengunjung kepada *cosplayer* menimbulkan kepuasan tersendiri bagi mereka. Apresiasi dapat berupa ajakan foto bersama, sesi khusus bagi *cosplayer* untuk berfoto dengan fotografer khusus *cosplay* atau biasa disebut dengan istilah *kameko* dan pujian langsung maupun tidak langsung melalui media sosial menandakan bahwa *cosplayer* telah berhasil dalam merealisasikan karakter *anime*. Kesuksesan dalam *bercosplay* tidak hanya berdampak pada popularitas seorang *cosplayer* yang banyak dikenal oleh orang lain, lebih dari sekedar terkenal *cosplayer* juga dapat lebih diterima dalam dunia *jejepangan* atau komunitas *jejepangan*.

Cosplayer selain mendapatkan popularitas juga mendapat banyak teman yang sehoobi, hubungan yang terjalin dan berlangsung diantara para *cosplayer* menjadi mereka lebih mudah berinteraksi satu sama lain terlebih lagi karena mereka memiliki ketertarikan pada hal yang sama. *Cosplayer* yang tampil semirip mungkin dengan karakter *anime* menjadi lebih percaya diri ketika berada diantara para *cosplayer* lain maupun penggemar *jejepangan* yang ada dalam suatu *event*. Orisinalitas karakter ini menjadikan *cosplayer* memiliki keberanian untuk mencoba memulai perkenalan dengan *cosplayer* lain sehingga *cosplay* dapat dikatakan sebagai media bagi mereka untuk belajar bersosialisasi.

Cosplayer yang mengutamakan orisinalitas karakter salah satunya adalah Vira. Representasi karakter yang dilakukan oleh Vira juga melibatkan berbagai teks yang ia pahami yang pada akhirnya menjadikan dia lebih memilih *bercosplay* secara totalitas meskipun dalam kehidupan sehari-hari Vira merupakan seseorang yang mengenakan hijab. Transformasi Vira dari penampilan sehari-harinya dengan tampilan *cosplay*nya adalah sebagai berikut.

Gambar 4.4
Penampilan Vira sehari-hari



Gambar 4.5
Penampilan Vira dalam *bercosplay*



Perubahan penampilan Vira ketika *bercosplay* yang sangat bertolak belakang dari penampilannya dalam kehidupan sehari-hari ini dipengaruhi oleh pemahaman Vira terhadap berbagai teks yang menjadi dasar pemilihan karakternya. *Cosplayer* yang bagus menurut Vira adalah *cosplay* yang sangat mirip dengan karakter *anime* khususnya dari segi kostum dan bentuk fisiknya. Vira sebagai salah satu *cosplayer* yang totalitas dalam *bercosplay* berbeda dengan *cosplayer* lain yang hanya sekedar ingin bermain kostum karakter untuk memuaskan rasa penasarannya akan pengalaman merasakan hal baru dengan berada dalam kostum karakter.

Vira memilih untuk meng*cosplay*kan karakter Nico Yazawa yang merupakan salah satu member *idos* grup *love live* karena Vira sendiri memiliki bakat menari dan sejak kecil ia sudah aktif bergabung dalam berbagai sanggar tari. Bakat tari yang dimiliki oleh Vira didukung dan dikembangkan oleh orang tua dan pihak sekolahnya, dimana dulu Vira sering kali diikuti sertakan dalam berbagai perlombaan tari sehingga hobi menari Vira menjadi semakin masif. Vira selain memiliki bakat dalam bidang tari juga memiliki ketertarikan terhadap desain baju yang dikenakan oleh Nico Yazawa yang menurutnya unik, menarik, dan sensasional. Ketertarikan Vira terhadap desain baju yang unik dilatar belakangi oleh seringnya ia mengonsumsi film animasi seperti *princess disney* yang menampilkan sosok putri dengan gaun-gaun yang cantik dan didukung oleh adanya saudara Vira yang merupakan seorang penjahit dan sering kali mendesain baju-baju lucu dan unik untuk Vira.

Hobi Vira mengekspresikan dirinya dalam bentuk *cosplay* juga dilatar belakangi oleh adanya bakat *make up* yang ia miliki sejak kecil karena saudaranya berprofesi sebagai *make up* artis sehingga Vira belajar secara otodidak dengan mengamati saudaranya. Hobi *cosplay* yang dilakukan Vira juga mendapat dukungan dari keluarganya. Kedua orang tua Vira yang bekerja di LSM merupakan orang yang memiliki pemikiran terbuka dan memberi kebebasan bagi Vira untuk berkarya dalam bidang apapun sesuai dengan bakat dan keinginannya. Sebagai

orang dengan pemikiran yang lebih terbuka terhadap perkembangan zaman, orang tua Vira tidak pernah melarang Vira untuk meng*cosplay*kan karakter dengan kostum yang terbuka yang berbeda jauh dengan kebiasaan berpakaian dalam kehidupan sehari-hari. Adanya dukungan dan kepercayaan dari kedua orang tuanya menjadikan Vira semakin bebas dalam mengekspresikan dirinya dalam *cosplay*.

Sebagai seorang *cosplayer* yang mengutamakan orisinalitas namun juga berhijab Vira menyatakan bahwa untuk dapat menjalankan hobi *cosplay*nya maka dia harus dapat membedakan antara dirinya ketika berada dalam dunia *jejepangan* dengan kehidupannya sehari-hari. Orisinalitas dalam *bercoslay* dipilih Vira karena menurutnya *cosplayer* hijab merupakan *cosplay* tanggung. *Cosplay* merupakan sarana untuk tampil di depan publik dalam bentuk karakter *anime* sehingga *cosplay* hijab bagi Vira merupakan hal yang ambigu. Hijab dalam pandangan Vira bertujuan dan berfungsi untuk menutupi badan, orang yang berhijab tidak seharusnya memamerkan dirinya dalam publik sehingga *cosplayer* hijab bagi Vira bertentangan dengan fungsi hijab yang seharusnya, karena tujuan dari *cosplay* sendiri adalah untuk menarik perhatian publik.

Berbeda dengan Vira yang memiliki kebebasan dalam memilih karakter, terdapat pula *cosplayer* yang mengutamakan orisinalitas tapi tetap memperhitungkan batasan-batasan dalam *bercosplay* untuk

menghindarkan dirinya dari adanya *drama* yang dapat ditimbulkan dari suatu karakter *anime*. Cha-cha salah satu *cosplayer* yang juga mengutamakan orisinalitas karakter memilih kostum karakter yang lebih tertutup atau mengubah beberapa bagian kostum agar tidak terlalu terbuka sehingga dirinya merasa nyaman ketika memakai kostum (lihat gambar 4.3 dan 4.4).

Pilihan Cha-cha pada kostum yang tertutup ini berdasarkan pengalamannya mengenai respon pengunjung *event jejepangan* terhadap *cosplay* yang ia lakukan selama berada dalam dunia *cosplay*. Cha-cha merasa tidak nyaman menggunakan kostum yang terbuka karena adanya beberapa pengunjung yang menatapnya secara berlebihan. Selain karena pengalaman yang dialami oleh Cha-cha, alasannya memilih kostum yang lebih tertutup juga dikarenakan pengalaman yang pernah dialami oleh teman sesama *cosplayer* ketika sedang *bercosplay* sebagai Hatsune Miku dan *distalkerin* oleh salah satu penggemar dari *vocaloid* tersebut.

Pemilihan Cha-cha pada kostum yang tertutup juga dilatar belakangi oleh didikan dari keluarganya yang mengharuskan Cha-cha berpakaian sesuai dengan norma berpakaian yang ada dalam lingkungannya, dimana ia tidak diperkenankan untuk memakai pakaian yang terlalu pendek. Selain keluarga, teman dekat Cha-cha juga tidak memperbolehkan ia *bercosplay* dengan kostum yang terbuka sehingga

hal ini menjadi alasan dibalik pemilihan Cha-cha pada karakter dengan kostum yang lebih tertutup.

Gambar 4.6
Kostum Megumin



Gambar 4.7
Kostum Megumin buatan Cha-cha



Karakter Megumin yang *dicosplaykan* oleh Cha-cha sebagaimana gambar di atas memiliki perubahan dalam beberapa bagian kostum. Kostum Megumin yang sesungguhnya pada bagian dada lebih terbuka dan pada bagian tengahnya membentuk V, sedangkan kostum Megumin yang dibuat sendiri oleh Cha-cha pada bagian dada lebih tertutup dan dibagian tengah dibuat menjadi lurus tanpa ada bentuk V. Selain mengubah detail dari suatu kostum, pemilihan Cha-cha pada karakter dengan kostum yang lebih tertutup dapat dilihat pada saat ia *mengcosplaykan* Rem.

Rem merupakan salah satu karakter dari *anime* Re-Zero yang memakai kostum dengan dua versi yang berbeda yaitu versi *child* dan *maid*. Cha-cha lebih memilih *mengcosplaykan* Rem versi *child* dari pada Rem versi *maid* (lihat gambar 3.33 dan 3.34). Pilihan Cha-cha pada *Rem* versi *child* adalah karena kostumnya yang tertutup

sedangkan Rem versi *maid* merupakan kostum yang dikenakan Rem saat sudah dewasa dan kostum tersebut terbuka pada bagian punggung dan dada.

Sebagai seorang *cosplayer* Cha-cha lebih sering *bercosplay* dengan karakter yang menggunakan *weapon*, hal ini dikarenakan *cosplay* yang dilakukan Cha-cha juga bertujuan sebagai media promosi untuk produk-produknya. Kostum kain, *weapon*, dan juga *armor* yang digunakan Cha-cha saat *cosplay* merupakan hasil karyanya sendiri sehingga ketika *bercosplay* ia tidak hanya sekedar mencari hiburan dan bertemu dengan teman-teman se hobinya tapi juga sekaligus memasarkan produk-produk buatannya.

2. Hijab *Cosplay*

Hijab *cosplay* merupakan salah satu jenis *cosplay* yang masih jarang dilakukan oleh *cosplayer* Anoman maupun *cosplayer* dalam komunitas lain yang ada di Yogyakarta. *Cosplayer* hijab yang sering ikut berpartisipasi dalam *event jejepangan* di Yogyakarta hingga saat ini masih dalam hitungan jari. Hijab *cosplay* meskipun sudah memiliki sebuah komunitas besar bernama IOC (*Islamic Otaku Community*) masih sangat jarang ditemui diberbagai *event jejepangan* yang diselenggarakan di Yogyakarta. Minimnya *cosplayer* yang tertarik untuk *bercosplay* sambil berhijab dikarenakan masih adanya pro dan kontra terhadap *cosplayer* hijab. Hijab *cosplay* dianggap sebagai salah satu bentuk perusakan karakter, dimana modifikasi yang dilakukan

para *cosplayer* hijab terhadap kostum terlalu banyak sehingga hal ini justru membuat karakter yang *dicosplaykan* menjadi tidak jelas dan kehilangan keorisinalitasannya.

Keputusan yang diambil oleh *cosplayer* hijab juga telah melalui berbagai pertimbangan yang pada akhirnya mengantarkan seseorang untuk *bercosplay* dengan tetap mempertahankan hijabnya. Terdapat berbagai macam teks seperti latar belakang pendidikan, lingkungan keluarga, pertemanan, religiusitas dan juga pengalaman hidup dari *cosplayer* yang terlibat dalam proses negosiasi seorang hijaber dengan *cosplay* dan juga dengan karakter *anime*. *Cosplayer* hijab yang ada di kota Yogyakarta dan aktif berpartisipasi dalam setiap *event jejepangan* yang diselenggarakan adalah Alza. Alza merupakan seorang penggemar *anime* sejak ia masih kecil yang ingin merepresentasikan karakter favoritnya ke dalam dunia nyata namun dengan tetap mengenakan hijabnya.

Gambar 4.8
Hijab *Cosplay* Alza



Gambar 4.9
Hijab *Cosplay* Alza



Alza memilih hijab *cosplay* sebagai media untuk mengekspresikan dirinya dan merepresentasikan karakter favoritnya dalam bentuk yang berbeda dan sesuai dengan nilai-nilai religius yang ia yakini. Hijab *cosplay* menjadi solusi bagi Alza agar dapat melakukan hal yang ia sukai yaitu *bercosplay* namun tetap menutup aurat. Pilihan Alza pada hijab *cosplay* dilatar belakangi oleh didikan dari keluarganya yang menjunjung tinggi nilai-nilai religiusitas. Sejak kecil Alza sudah dibiasakan untuk mengenakan hijab, selain itu orang tua Alza juga memilihkan sekolah islam terpadu sebagai sarana dimana Alza menempuh pendidikan sehingga Alza pun sudah terbiasa dengan menggunakan hijab. Hijab *cosplay* yang dilakukan oleh Alza juga dilatar belakangi oleh adanya kesadaran dalam diri Alza akan kewajibannya menutup aurat sebagai seorang muslimah dan juga karena ketidak nyamanan yang ia rasakan ketika *bercosplay* menggunakan wig. Alza sebagai *cosplayer* hijab juga bergabung dalam IOC (*Islamic Otaku Community*) dimana seluruh *cosplayer* anggota IOC merupakan *cosplayer* hijab sehingga hal ini semakin memantapkan dan meyakinkan Alza untuk menekuni hijab *cosplay*. Alza merasakan adanya kebanggaan tersendiri sebagai hijab *cosplay* meskipun ia termasuk kalangan minoritas dalam dunia *cosplay* karena ia merasa menjadi seorang *cosplayer* yang unik dan berani mengambil resiko akan *drama* yang mungkin terjadi.

Alza sama seperti para *cosplayer* lain yang berusaha agar dapat menampilkan karakter yang ia *cosplay* dengan sebaik mungkin meskipun ada beberapa bagian dari karakter yang ia rubah. Alza sebagai *cosplayer* hijab juga memperhatikan detail-detail dari kostum *cosplay* nya, perubahan yang ia lakukan pada kostum adalah sedikit memanjangkan kain pada bagian lengan, rok, dress dan celana karakter yang ia *cosplay*kan. Alza tidak membuat banyak perubahan terhadap kostumnya meskipun ia *cosplayer* hijab karena ia juga masih memprioritaskan kemiripan dirinya dengan karakter khususnya dari segi kostum. Selain kostum, Alza juga melakukan perubahan pada rambut dari karakter *anime* yaitu dengan menggantinya menggunakan hijab yang ia kreasikan agar terlihat menarik dan menyerupai bentuk rambut karakter *animenya*. Kreatifitas yang dikembangkan Alza dalam hijab *cosplay* dia dapatkan dari belajar di *youtube* yang kemudian ia pelajari dan ia praktekan dalam *costest*.

3. *Cosplay Crossdress*

Crossdress cosplay merupakan bentuk transformasi gender yang dilakukan oleh para *cosplayer* laki-laki dengan berkostum karakter perempuan ataupun sebaliknya. *Crossdress cosplay* yang ada dalam komunitas Anoman adalah para laki-laki yang *bercosplay* menjadi karakter perempuan dan berusaha untuk tampil secantik mungkin. Usaha para *crossdresser* untuk tampil secantik mungkin ini menjadi tolok ukur kesuksesan mereka dalam melakukan *crossdress*

cosplay atau biasa mereka sebut dengan istilah *cosplay trap*. *Crossdress* atau *trap* yang mereka lakukan dianggap sukses apabila mereka mampu menipu publik atau pengunjung *event jejepangan* dengan riasan wajah dan kostum mereka yang menyerupai perempuan sehingga orang lain akan mengira bahwa mereka adalah perempuan sungguhan.

Pemilihan *crossdresser* pada karakter yang mereka *cosplaykan* didasarkan pada kecintaan mereka terhadap karakter perempuan tersebut. Karakter perempuan dalam anime yang biasa dicrossdresskan adalah karakter yang merupakan *waifu* dari si *cosplayer*. Karakter *anime* yang dicrossdresskan tidak dipilih secara random karena para *cosplayer* sendiri tidak ingin *menistakan waifu* orang lain.

Pilihan *cosplayer* laki-laki untuk melakukan *crossdress* juga didasarkan pada pemahaman mereka tentang gender dan juga maskulinitas. *Crossdresser* menganggap bahwa konsep maskulinitas seorang laki-laki seperti yang ada dalam masyarakat tidak berlaku dalam dunia *cosplay*. *Cosplay* merupakan dunia yang membebaskan seseorang untuk menjadi apapun atau siapapun tanpa adanya aturan-aturan atau norma yang membatasi mereka dalam berekspresi dan berkreaitivitas.

Gambar 4.10
Crossdress Sasya



Gambar 4.11
Crossdress Eriza



Crossdress pada gambar di atas dilakukan oleh Sasya dan Eriza yang berperan sebagai Erza Scarlet dan Saber. *Crossdress cosplay* yang dilakukan oleh mereka berdua merupakan wujud nyata dari kecintaan mereka terhadap karakter Erza dan Saber yang merupakan wanita tangguh dan menjadi kesatria dalam peperangan. *Crossdress* menjadi salah satu *genre cosplay* yang dipilih oleh Sasya dan Eriza karena bagi mereka hal tersebut merupakan suatu bentuk tantangan tersendiri yang menuntut keprofesionalitasan mereka dalam dunia *cosplay*.

Crossdresser secara tidak langsung dituntut untuk dapat merepresentasikan karakter perempuan tidak hanya dalam bentuk fisik yang cantik dengan postur tubuh yang bagus tetapi juga perilaku mereka yang harus disesuaikan layaknya karakter perempuan. Pemilihan *crossdress cosplay* yang dilakukan oleh Sasya dan Eriza terinspirasi dari *haoge* yang sering mereka lihat di media sosial. Sasya

dan Eriza menilai bahwa *haoge* merupakan seseorang yang totalitas dalam *bercosplay* dan sangat profesional dalam menjalankan pekerjaannya sehingga menginspirasi mereka untuk menjadi *crossdresser*.

Crossdress cosplay dilakukan karena adanya rasa penasaran dalam diri *cosplayer* untuk bereksperimen dengan tubuh mereka dengan menjadi karakter perempuan dalam *anime*. *Crossdress* juga dilakukan karena adanya pujian dari teman-temannya yang mengatakan bahwa mereka memiliki raut wajah yang cantik seperti perempuan. Keputusan untuk melakukan *crossdress* juga diambil karena adanya dukungan dan bantuan dari anggota lain serta munculnya banyak *crossdresser* dalam *event jepangan* sehingga hal tersebut semakin menguatkan mereka untuk mencoba melakukan *crossdress*. *Crossdress* yang dilakukan selain karena adanya dorongan dari dalam diri dan dukungan dari teman juga karena sikap dari orang tua dan lingkungan keluarga yang membebaskan mereka dalam menjalani dan menekuni hobi *cosplay* selagi hobi tersebut tidak mengganggu aktivitas lain dan merugikan orang lain.

Cosplayer di Yogyakarta tumbuh dan berkembang beriringan dengan maraknya *event jepangan* yang diselenggarakan. *Cosplay* dan *event jepangan* merupakan dua hal yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. *Cosplay* yang pada awalnya hanya sebagai hobi dari beberapa orang pada akhirnya mampu menarik

perhatian dari masyarakat hingga terbentuk suatu kelompok penggemar, dan dari kelompok inilah muncul ide untuk mengadakan *event jejepangan* yang tujuannya untuk mempererat rasa persatuan mereka. *Event jejepangan* yang mendapatkan respon baik dan mampu menjadi wadah bagi bertemunya para penggemar budaya populer Jepang semakin menarik minat orang-orang untuk lebih mengenal *jejepangan* hingga akhirnya terbentuk berbagai komunitas *jejepangan* yang beranggotakan hingga ribuan orang.

Melihat antusiasme masyarakat terhadap *jejepangan* maka berbagai institusipun mulai ikut menyelenggarakan *event jejepangan*. Berbagai *penyelenggara event* seperti mall, provider, Universitas dan sekolah menengah yang ada di Yogyakarta melihat bahwa *event jejepangan* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengumpulkan massa. Penyelenggara *event* maupun para *cosplayer* memiliki kepentingan dan tujuan tersendiri yang ingin mereka capai dalam dunia *jejepangan*. Berbagai institusi aktif menyelenggarakan *event jejepangan* dengan tujuan untuk melakukan promosi pada masyarakat luas. UGM, UTY, UMY dan ISI sebagai institusi pendidikan turut menyelenggarakan *event jejepangan* untuk memperkenalkan jurusan bahasa dan sastra Jepang maupun untuk mempromosikan UKM Jepang yang ada dimasing-masing universitas. Hartono mall sebagai mall baru di Yogyakarta yang telah beberapa kali menyelenggarakan *event jejepangan* juga memiliki tujuan untuk

meramaikan dan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi mall tersebut. Telkomsel sebagai salah satu provider yang sering mengadakan *event-event cosplay* juga berkepentingan dalam memperkenalkan dan memasarkan produk baru mereka. Telkomsel menggunakan *cosplay contest* sebagai salah satu cara untuk menarik massa agar mendatangi *event* sehingga mereka dapat melakukan promosi produk baru mereka dengan lebih efektif dan efisien.

Event jejepangan selain menguntungkan bagi penyelenggaranya juga menguntungkan bagi para *cosplayer* karena dengan adanya *event* para *cosplayer* memiliki media yang dapat mendukung eksistensi mereka. *Cosplayer* aktif berpartisipasi dalam berbagai *event* karena kepentingan individu mereka, misalnya untuk mencari popularitas sehingga dirinya mendapat pengakuan dari orang lain. *Cosplayer* yang pada akhirnya menjadikan *cosplay* sebagai profesi tidak sekedar mencari popularitas namun juga menjadikan *cosplay* sebagai media untuk memperluas jangkauannya dalam mempromosikan produk atau karya mereka.

Cosplay sebagai suatu hobi yang masif bermula dari ketertarikan para *cosplayer* pada *artwork*, *genre* dan nilai-nilai motivasi yang ada dalam *anime* yang akhirnya turut mempengaruhi mereka dalam menentukan karakter yang akan *display*kan. Karakter dari *anime*, *game*, *tokusatsu* maupun *idols* yang dipilih oleh anggota komunitas Anoman untuk *display*kan tidak hanya berdasarkan

kecintaan mereka terhadap karakter tersebut. Karakter *anime* yang diwujudkan dalam bentuk 3D oleh para *cosplayer* tidak semata-mata karena kesempurnaan dari karakter yang dilihat dari tampilan fisik maupun popularitas atau rating *anime* tersebut. Pemilihan karakter oleh para *cosplayer* telah melalui suatu proses dimana ada banyak aspek yang menjadi bahan pertimbangan mereka dalam menentukan karakter.

Pertimbangan *cosplayer* dalam menentukan karakter *anime* melibatkan background kehidupan masing-masing *cosplayer* seperti latar belakang keluarga, pendidikan, religiusitas, motivasi, ekonomi, sosial, dan juga budaya mereka. Aspek-aspek yang menjadi bahan pertimbangan dan negosiasi para *cosplayer* inilah yang dipahami sebagai intertekstualitas dalam dunia *cosplay* dimana intertekstualitas ini menghasilkan tiga jenis *cosplay* dalam komunitas Anoman yang berupa *cosplay original*, *hijab cosplay* dan *crossdress cosplay*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA