

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Kata *cosplay* atau dalam bahasa Jepangnya コスプレ(kosupure), pertama kali muncul dalam sebuah artikel yang ditulis Nobuyuki Takahashi dalam “My Anime” edisi Juni 1983. Awalnya pada sebuah pameran yang bernama “Worldcon” pada tahun 1984, banyak peserta pameran menggunakan *cosplay* sebagai alat untuk mempromosikan *doujinshi* (hasil karya pribadi) mereka. Peserta pameran ini berperan sebagai karakter dari majalah untuk menarik perhatian orang (Rahman, 2012). Winge (2006), menyatakan bahwa *cosplay* dimulai di Amerika Utara, selama tahun 1960-an, orang berpakaian dan memainkan peran sebagai karakter fiksi ilmiah dan karakter fantasi favorit mereka, seperti Spock dari *Star Trek* dan Robin dari *Batman*.

Cosplay berasal dari Amerika pada tahun 1960 dan mulai masuk ke Jepang, dan populer di tahun 1980-an. Frederick (2014) mengemukakan bahwa budaya *cosplay* sendiri masuk ke Indonesia pada tahun 2000-an. Setiawan (2013) pun menyatakan hal yang sama bahwa *cosplay* masuk pertama kali ke Indonesia pada tahun 2000-an, kegiatan seperti GJUI (Gelar Jepang Universitas Indonesia) yang diselenggarakan di pertengahan tahun di Universitas Indonesia, *Hello fest* yang diselenggarakan di GBK (Gelora Bung Karno) dan *Jiyuu Matsuri* oleh Universitas Negeri Jakarta. Biasanya para *cosplayer* telah mempersiapkan dari jauh-jauh hari untuk perform diatas panggung. Semakin panjang persiapan untuk tampil di panggung semakin baik untuk para *cosplayer*, karena memang banyak yang harus disiapkan, seperti kostum, properti dan koreografi. Dalam dunia *cosplay* memiliki berbagai macam properti atau peralatan yang mendukung untuk penampilannya di

atas panggung, peralatan tersebut bisa dibuat atau dibeli dari *cosmaker*, hal yang unik ketika membeli dari seorang *cosplayer* yang sudah memiliki nama, maka properti yang dijual memiliki harga di atas pasar. Hal tersebut terjadi karena beberapa alasan, yaitu: (1) Properti yang dijual memiliki detail yang baik, (2) Materi dari properti memiliki bahan yang baik, (3) Properti merupakan benda yang sebelumnya dimiliki oleh *cosplayer* ternama, maka memiliki nilai sosial yang tinggi. Hal ini membuat hobi yang satu ini bisa dikatakan salah satu hobi yang mewah.

Penulis juga aktif sebagai *cosplayer* sejak 2012 hingga akhir 2016 dan hal ini menjadi alasan penulis tertarik dengan bahasa Jepang. Berdasarkan pengalaman penulis, ada perubahan terhadap harga properti *cosplay*. Terjadi penurunan harga jual kostum *cosplay* yang cukup drastis. Kostum Naruto yang tadinya berkisar Rp 300.000,-an kini bisa jatuh hingga Rp 200.000,- sampai Rp 150.000,-. Fenomena ini terjadi karena bertambahnya jumlah *cosplayer* yang masih berstatus sebagai pelajar. Ketidakmampuan untuk membeli kostum dengan harga jual sesuai yang diinginkan, memaksa penjual untuk menurunkan harga jual karena kemampuan membeli yang terbatas. Hal ini membuat para pembuat kostum (*cosmaker*) mengalami kesulitan untuk tetap bertahan dalam bisnis ini.

Dalam dunia *cosplay*, pelaku *cosplay* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *beginner player*, *middle player*, dan *advance player*. Berikut tabel berisi penjelasan dari hal tersebut.

	[Beginner Player]	[Middle Player]	[Advance Player]
[The Function of Japanese Festival]	<i>Cos-street</i> event and taking photo with the visitors of the festival	Community reunited event and small scale competition stage	Big-scale competition event
[Costume Complexity]	Using the existing material and create the costume by his/her self	Prioritizing the similarity result between the costume and the	Maintaining costume detail and material quality

		character rather that costume quality	
[Budget]	< IDR 100.000,00	IDR 100.000,00 – IDR 850.000,00	IDR 500.000,00 – IDR 3.000.000,00

Tabel 1.1 CLASSIFICATIONS COSPLAY

(Sumber: Vera & Yuanita, 2018)

Dari data pada tabel di atas dapat kita lihat, bahwa terjadi kenaikan *budget cosplayer* pemula menuju *cosplay* kelas menengah. Di tahun 2018 *cosplayer* pemula menaruh *budget* maksimal Rp.100.000,- (sesuai kolom di atas), namun ditahun 2019-2020 mengalami pergeseran, di mana *budget cosplayer* kelas pemula berkisar Rp.300.000,-an. Dari hal ini dapat diketahui bahwa dalam 2 tahun belakangan ini *cosplayer* pemula memiliki keinginan untuk meningkatkan penampilannya dalam melakukan *cosplay*, namun tidak diimbangi dengan sumber dana atau penghasilannya. Dari keinginan lebih untuk ber-*cosplay* inilah timbul kecintaan terhadap karakter yang ingin diperankan. Kecintaan para *cosplayer* terhadap karakter yang mereka mainkan semakin membentuk identitas, individu dan mempengaruhi kepribadian mereka dalam berinteraksi dalam masyarakat (Shophia, 2018), secara psikologi cepat atau lambat karakter yang diperankan akan menjadi karakter pribadi, hal ini lumrah terjadi di kalangan *cosplayer* di mana kepribadian seseorang akan mirip dengan karakter yang diperankan saat melakukan *cosplay*.

Berdasarkan uraian di atas, budaya *cosplay* sangat menarik sehingga banyak penelitian yang menjadikan budaya ini sebagai objek penelitiannya. Lalu dari berbagai penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa orang-orang yang menggeluti budaya ini juga mengalami kendala, di antaranya kendala dalam bidang ekonomi dan psikologi. Hanya saja, belum ada penelitian yang mengupas lebih dalam kendala-kendala tersebut dan dalam cakupan yang dekat dengan lingkungan kita di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan menganalisis kendala-kendala

dalam bidang ekonomi dan psikologi yang dihadapi *cosplayer* khususnya *cosplayer* yang berkegiatan di wilayah Jabodetabek.

1.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan penelitian-penelitian yang berkaitan, berupa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan baik dalam segi teori atau objek penelitian yang diteliti untuk mengetahui kebenaran dan kejelasan penelitian yang dilakukan. Penelitian pertama berjudul “*Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia*” oleh Vera Sophia Fauziah & Yuanita Aprilandini (2018) dan “*Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta*” oleh Elzbeytha Diana Pricillia (2018).

1.2.1 Vera Sophia Fauziah & Yuanita Aprilandini

Pada penelitian yang berjudul “*Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia*” oleh Vera & Yuanita (2018). Hasil kesimpulan penelitian tersebut bahwa *cosplayer* anime dan manga memiliki beragam latar belakang, dari berbagai usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan hingga status sosial di masyarakat. Secara umum, semua orang bisa menjadi *cosplayer* saat mereka memiliki keinginan untuk mengekspresikan kesukaan dan hobinya dalam tampilan yang sama dan memiliki karakter yang mirip dengan idola mereka. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menganalisis *cosplay* dalam bidang ekonomi.

1.2.2 Elzbeytha Diana Pricillia

Pada penelitian yang berjudul “*Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di Kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta*” oleh Elzbeytha (2018). Hasil kesimpulan penelitian tersebut bahwa dunia *cosplay* saat ini telah berkembang dengan pesat, baik dari segi *event* yang mengadakan lomba, baik dari beberapa komunitas yang selalu saja mendapatkan anggota baru setiap datang ke *event*, dan baik dari pandangan responden yang sering terjun kelapangan (*event*) tentang antusias masyarakat terhadap *cosplay* maupun perkembangan dalam dunia *cosplay* itu

sendiri. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menganalisis perkembangan dunia *cosplay* itu sendiri.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan pengalaman pribadi penulis dalam melakukan *cosplay*, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut. Banyak mahasiswa di Indonesia yang belajar bahasa Jepang dan tertarik dengan salah satu budayanya, termasuk budaya *cosplay*, namun seperti yang dijelaskan di atas, *cosplayer* juga memiliki kendala dalam berbagai hal, misalnya kendala ekonomi dan psikologis. Kendala tersebut akan dibahas pada bab berikutnya dengan mengambil data dari *cosplayer*-nya secara langsung. Dikarenakan jumlah penelitian tentang *cosplay* yang melibatkan *cosplayer* masih terbilang sedikit maka penelitian ini dibuat dengan melibatkan *cosplayer* secara langsung.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, budaya *cosplay* sangat menarik sehingga banyak penelitian yang menjadikan budaya ini sebagai objek penelitiannya. Lalu dari penelitian Vera Sophia Fauziah & Yuanita Aprilandini tahun 2018 yang berjudul “*Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia*”, dapat diketahui bahwa orang-orang yang menggeluti budaya ini juga mengalami kendala, di antaranya kendala dalam bidang ekonomi dan psikologi. Hanya saja, dari penelitian-penelitian yang sudah ada, belum ada penelitian yang lebih dalam mengupas kendala-kendala tersebut dan dalam cakupan yang dekat dengan lingkungan kita yaitu di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian kali ini, penulis akan menganalisis kendala-kendala yang dihadapi *cosplayer* khususnya *cosplayer* yang berkegiatan di wilayah JABODETABEK dengan dua bidang, yakni bidang ekonomi dan psikologi. Pembatasan masalah ini direfleksikan terhadap pengalaman pribadi penulis dan hasil wawancara dari angket yang telah disebar kepada para penggiat *cosplay*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kendala seperti apa yang dihadapi oleh para *cosplayer* di wilayah Jabodetabek?
2. Apa yang dilakukan para *cosplayer* di wilayah Jabodetabek untuk mengatasi kendala tersebut?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban perumusan masalah di atas. Berikut adalah tujuan dari penelitian ini :

1. Mengetahui kendala yang dihadapi *cosplayer* di Jabodetabek dalam bidang ekonomi dan psikologi.
2. Mengetahui tindakan *cosplayer* untuk mengatasi kendala tersebut.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Budaya populer

Budaya populer adalah budaya yang dibuat masyarakat dan diproduksi secara massa yang diperuntukkan untuk masyarakat itu sendiri dengan tujuan menyenangkan diri mereka (Wulansuci, 2010). Selain itu, Ristinawati (2009) pun menambahkan bahwa budaya populer atau budaya pop adalah budaya yang diproduksi untuk orang kebanyakan. Orang kebanyakan dalam hal ini adalah sebagai pasar, sekelompok konsumen, lalu fokus budaya pop yaitu mendeskripsikan komoditas-komoditas tertentu (Ristinawati, 2009). Budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan atau disukai oleh banyak orang, contohnya film ataupun lagu yang banyak disukai masyarakat (Liwang, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah segala sesuatu yang terjadi di dalam kehidupan bermasyarakat dan digemari oleh masyarakat.

1.7.2 Komersialisasi budaya

Komersialisasi budaya merupakan hasil karya manusia baik berupa pikiran, perbuatan dan benda-benda budaya, di mana manifestasi kebudayaan itulah yang dihadapkan kepada wisatawan untuk dinikmati sebagai sebuah atraksi wisata, manifestasi kebudayaan tersebut sangatlah beraneka ragam baik berupa peninggalan kebudayaan atau *tourist heritage*, seperti candi-candi yang ada di Indonesia, atau keris, adapula manifestasi yang masih dibuat baik berupa *artifact* seperti pahatan, ukiran, lukisan maupun berupa perilaku manusia seperti kegiatan di pasar tradisional, kehidupan nelayan dan sebagainya (Nurdin, 2012). Komersialisasi budaya merupakan menyajikan suatu budaya seperti kesenian tradisional yang tidak dilakukan seperti yang biasa hidup dalam masyarakat, tetapi disesuaikan dengan waktu dan daya beli wisatawan yang menyaksikannya

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa komersialisasi budaya merupakan sebuah sistem yang mengatur tatanan kehidupan manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Teknik kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah hasil dari penelitian yang berfokus pada pengembangan dan pengujian teori-teori baru. Ini berfungsi untuk memperkaya pengetahuan dalam bidang tertentu dan memberikan kontribusi jangka panjang terhadap ilmu pengetahuan. Manfaat ini sering kali digunakan untuk mendukung

atau menentang teori yang sudah ada, serta memberikan wawasan baru yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

1.9.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kendala yang dihadapi pemain *cosplay*. Bagi pembaca, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan maupun sebagai referensi penelitian.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Untuk memahami lebih jelas dalam penelitian ini, maka materi yang tertera pada penulisan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, perumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan .

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang Budaya Populer Jepang, Komersialisasi Budaya, Sejarah *Cosplay*, Perkembangan *Cosplay*.

Bab III Analisis Tentang Kendala yang Dihadapi Pemain *Cosplay* di Jabodetabek.

Di bagian ini penulis akan menganalisis tentang berbagai kendala yang dihadapi pelaku *cosplay* beserta cara para pelaku tersebut untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

Bab IV Kesimpulan

Bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari analisis secara keseluruhan.

