

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Cosplay merupakan salah satu budaya populer yang digemari masyarakat Di dunia termasuk Indonesia. Sejak dari awal masuk nya, Cosplay diterima masyarakat Indonesia dengan baik karena memang sejak dulu masyarakat Indonesia menyukai pementasan, bermain peran Dan kostum, contoh nya sendratari ataupun lenong, pementasan pementasan itu umumnya memakai kostum wayang ataupun kostum yang menarik . Perkembangan zaman membantu budaya populer ini menjadi sebuah hobi yang dijadikan wadah untuk meningkatkan kreatifitas anak bangsa dalam sebuah komunitas komunitas baik kecil atau bersalah besar. Semakin hari semakin besar, itu lah komunitas cosplay Di Indonesia.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Budaya populer menurut O'Brien and Szeman dalam Danesi (2004: 7) adalah budaya yang ada karena sekelompok orang membuat atau melakukannya untuk diri mereka sendiri. Budaya populer akan menjadi suatu bentuk standar dari keseluruhan budaya masa itu. Salah satu budaya populer yang mendunia berasal dari Jepang yang mengacu pada Jepang era modern. Budaya populer ini memiliki beberapa elemen dengan popularitas mendunia seperti cosplay, anime (film animasi Jepang), manga (komik Jepang), gaya berbusana harajuku-kei, dan lain-lain yang mempesona masyarakat dunia berbagai usia (Craig, 2000).

Lunning (2002) mengidentifikasi cosplay sebagai sebuah aktifitas yang menampilkan beragam ekspresi gender dimulai tepat pada saat kostum dipakai dan subjek/pemain menemukan cosplayer yang lain. Aktifitas tersebut akan menciptakan ruang kreativitas dan kolektivitas. Pada intinya, permainan cosplay dimulai dari keinginan untuk menemukan komunitas bagi kumpulan individu yang termarginalkan. Keinginan komunitas tersebut membuat permainan cosplay diwujudkan dalam bentuk jejaring sosial. Sebaliknya, Lamerichs (2011) menyamakan cosplay serupa dengan pertukaran karakter

pada subject/pemain yang saling menguntungkan dimana subyek mengidentifikasi aspek karakter cosplay yang ingin dimainkan, akan tetapi karakter tersebut memberikan pengaruh bagi cosplayer lain. Bagi Lamerichs, saat seseorang melakukan cosplay, dua hal dapat terjadi. Pada satu sisi, para pemain dapat mengaktualisasikan sebuah narasi dan maknanya. Namun, pada sisi lain, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri dalam mengekspresikan gender dalam crossdress.

Dalam artikel Wikipedia yang disunting oleh M. Adiputra Cosplay secara etimologi merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata “Costume” yang berarti “kostum” dan “Play” yang berarti “bermain”. Kata “Cosplay” sendiri dibuat oleh orang Jepang dan kemudian dibakukan dalam kamus Bahasa Inggris. Secara istilah, cosplay merupakan penamaan untuk sebuah kegiatan atau hobi berpakaian, beraksesori dan berias wajah ala karakter dalam anime, manga, manhwa, dongeng, game, grup musik, film kartun dan tokusatsu idola. Pelaku cosplay disebut “Cosplayer”, namun dikalangan penggemar, istilah “Cosplayer” juga biasa disingkat menjadi “Coser”. Di Jepang, cosplay dan cosplayer bisa dijumpai dalam acara atau festival yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (Dōjin Circle), seperti Comic Market. Penggemar cosplay – baik cosplayer maupun bukan – sudah tersebar di pelbagai negara, mulai dari Amerika, negara-negara di Eropa, China, Malaysia, Thailand, Filipina, dan Indonesia.

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah, mulai masuk ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (Costume Show). Sedangkan peragaan cosplay di Jepang awal kali dilangsungkan pada tahun 1978 di Ashinoko, prefektur (provinsi) Kanagawa, dalam bentuk pesta topeng pada acara konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Salah satu kritikus fiksi ilmiah, Mari Kotani, turut menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs. Juga direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda, yang hadir dengan memakai kostum tokoh Star Wars. Pada waktu itu,

peserta konvensi menyangka Mari Kotani mengenakan kostum karakter manga Triton Of The Sea karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak berusaha keras membantahnya, sehingga banyak media sering memberitakan kostum Triton Of The Sea sebagai kostum cosplay pertama yang dikenakan di Jepang.

Selanjutnya, kontes cosplay dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980. Peserta mengenakan kostum Superman, Atom Boy, serta tokoh dalam film Toki O Kakeru Shōjo dan Virus. SMarket, acara cosplay menjadi semakin sering diadakan dalam acara pameran dōjinshi dan pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Jepang. Majalah anime di Jepang, sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang cosplay di pameran dan penjualan terbitan dōjinshi.

Liputan besarbesaran pertama kali dilakukan majalah Fanroad edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut “Tominoko-zoku” ber-cosplay di kawasan Harajuku dengan mengenakan kostum bertema anime Gundam. Foto cosplayer yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut dimuat. Kelompok Tominoko-zoku dikabarkan muncul sebagai tantangan bagi kelompok Takenoko-zoku (sekelompok anak muda berpakaian aneh yang waktu itu meramaikan kawasan Harajuku). Istilah “Tominoko-zoku” diambil dari nama sutradara film animasi Gundam, Yoshiyuki Tomino, dan sekaligus merupakan parodi dari istilah “Takenoko-zoku”. Walaupun sebenarnya artikel tentang Tominoko-zoku hanyadimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan “cosplay” sebagai istilah umum di kalangan penggemar anime.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang menjadi inspirasi sangat dibutuhkan sebagai penunjang agar penelitian ini menjadi relevan. Beberapa penelitiann terdahulu yang akan meenjadi penunjang penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dari Nurfitriani (2015) dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul "Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community". Kaitan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunitas cosplay secara khusus Dan juga membahas tentang budaya cosplay secara umum. Perbedaannya adalah, penelitian saya saya mengambil sample dari beberapa komunitas Di Kota Kota besar, sedangkan penelitian sebelumnya membahas satu komunitas saja yakni komunitas hijab cosplay.
2. Penelitian dari Mulyanah (2016) dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang berjudul "Pandangan diri cosplayer pada komunitas Japan Matsuri". Keterkaitan penelitian ini adalah membahas cosplay umum Dan komunitas secara khusus. Penelitian kami berkaitan dikarenakan penelitian saya mengambil referensi tentang komunitas cosplay dari journal skripsi tersebut sebagai salah satu sumber .
3. Peneliatian oleh Elizabeth Diana Aprilia (2019) dari Universitas Dharma Persada yang berjudul “Perkembangan Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta”. Keterkaitan penelitian ini adalah membahas komunitas cosplay secara khusus dan juga membahas cosplay secara umum . Penelitian kami berkaitan dikarenakan penelitian saya mengambil referensi tentang cosplay di daerah JaBoDeTaBek sebagai salah satu sumber

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, pada penulisan kali ini, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu sejarah dan perkembangan serta kondisi Cosplay di Indonesia saat ini serta , Pengaruh Komunitas Cosplay dalam perkembangan kreatifitas seorang cosplayer.

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya , maka pembatasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah permasalahan yang akan di bahas adalah mengenai sejarah awal masuknya cosplay ke Indonesia Dan permasalahan yang akan dibahas adalah mengenai perkembangan cosplay di Indonesia sekarang ini . Serta permasalahan yang akan

dibahas adalah mengenai komunitas cosplay dan juga pengaruh komunitas cosplay pada perkembangan kreatifitas cosplayer.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sejarah Cosplay masuk ke tanah air dan perkembangan Cosplay di tanah air?
2. Apakah Cosplay mempengaruhi faktor perkembangan kreatifitas seorang cosplayer ?

### 1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tentang sejarah cosplay di Indonesia .
2. Untuk mengetahui pengaruh positif dan negatif pada cosplayer dalam kehidupan sehari hari .

### 1.7 Landasan Teori

#### 1.7.1 Budaya populer

Budaya populer (dikenal juga sebagai **budaya pop** atau **kultur populer**) adalah totalitas ide, perspektif, perilaku, meme, citra, dan fenomena lainnya yang dipilih oleh konsensus informal di dalam arus utama sebuah budaya, khususnya oleh budaya Barat di awal hingga pertengahan abad ke-20 dan arus utama global yang muncul pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21. Dengan pengaruh besar dari media massa, kumpulan ide ini menembus kehidupan masyarakat.

Budaya populer dipandang sebagai sesuatu yang sepele dalam rangka mencari penerimaan konsensual melalui yang arus utama. Akibatnya, budaya populer muncul dari balik kritisisme sengit dari berbagai sumber nonarus utama (khususnya kelompok-kelompok agama dan kelompok

kontra budaya) yang menganggapnya sebagai superfisial, konsumeris, sensasionalis, dan rusak.

Istilah "budaya populer" muncul pada abad ke-19 atau lebih awal untuk merujuk pada pendidikan dan "*culturedness*" pada kelas bawah. Istilah tersebut mulai menganggap pengertian budaya kelas bawah terpisah (dan terkadang bertentangan dengan) "pendidikan sejati" menuju akhir abad, penggunaan yang kemudian menjadi mapan ketika periode antar perang. Pengertian saat ini atas istilah tersebut, budaya untuk konsumsi massa, khususnya bermula di Amerika Serikat, digunakan pada akhir Perang Dunia II. Bentuk singkatnya "budaya pop" berawal dari tahun 1960-an.

Budaya populer awalnya berkembang di Eropa, lebih banyak diasumsikan dengan budaya yang melekat dengan kelas sosial bawah yang membedakannya dengan budaya tinggi dari kelas yang elit. Budaya populer juga sering kali didekatkan dengan istilah 'mass culture' atau budaya massa, yang diproduksi secara massal dan dikonsumsi secara massal juga. Jadi, budaya lokal adalah produk budaya yang bersifat pabrikan, yang ada di mana-mana dan tidak memerlukan usaha untuk mengkonsumsinya.

### 1.7.2 Komunitas

Komunitas merupakan kelompok sosial dari berbagai organisme dengan bermacam-macam lingkungan, pada dasarnya mempunyai habitat serta ketertarikan atau kesukaan yang sama. Di dalam komunitas, individu-individu di dalamnya mempunyai kepercayaan, kebutuhan resiko, sumber daya, maksud, preferensi dan berbagai hal yang serupa atau sama. Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya. Dapat diartikan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang saling mendukung dan saling membantu antara satu sama lain.

Menurut Muzafer Sherif di dalam buku *Dinamika Kelompok* (2009:36),

Kelompok sosial adalah suatu kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu itu sudah terdapat pembagian tugas, struktur, dan norma-norma tertentu. Komunitas juga suatu sistem sosial yang meliputi sejumlah struktur sosial yang tidak terlembagakan dalam bentuk kelompok atau organisasi dalam pemenuhannya melalui hubungan kerjasama struktural, komunitas dapat berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi yang dilakukan oleh lembaga-lembaga sosial yang lebih besar.

Berdasarkan buku *Dinamika Kelompok* karya Santosa (2009:37), ciri-ciri komunitas menurut Muzafer Sherif dan George Simmel adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Muzafer Sherif, ciri-ciri komunitas adalah sebagai berikut:
  - 1) Adanya dorongan/motif yang sama pada setiap individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan tertuju dalam tujuan bersama.
  - 2) Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda di antara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi sosial.
  - 3) Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas, terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama.
  - 4) Adanya penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam merealisasi tujuan kelompok.
- b. Menurut George Simmel, ciri-ciri Komunitas adalah
  - 1) Besar kecilnya jumlah anggota kelompok sosial
  - 2) Derajat interaksi sosial dalam kelompok sosial
  - 3) Kepentingan dan wilayah
  - 4) Berlangsungnya suatu kepentingan
  - 5) Derajat organisasi

Komunitas memiliki peran penting bagi seseorang atau sekelompok orang untuk menyampaikan gagasan dan ide kepada masyarakat luas. Tidak terkecuali gagasan tentang cosplay, akan lebih mudah disampaikan kepada publik, jika disertai dengan pergerakan organisasi yang teratur, mengelompok, dan memiliki kepentingan, serta hobi yang sama.

Menurut Jasmadi, sebuah komunitas akan memiliki empat ciri utama, yaitu:

- a. Terdapat keanggotaan di dalamnya
- b. bersifat saling mempengaruhi,
- c. terjadi integrasi dan
- d. pemenuhan antaranggota,
- e. berlangsungnya ikatan emosional antaranggota (Jasmadi, 2008:17).

Apa yang terjadi dalam komunitas cosplay adalah bagaimana nilai-nilai pakaian dikemas menjadi sedemikian rupa, sehingga tampak menarik, menyenangkan, dan unik, untuk kemudian disajikan kembali kepada masyarakat luas. Sifat saling mempengaruhi, sebetulnya dapat dikatakan sebagai bentuk penyebaran informasi mengenai hal-hal yang terkait dalam dunia cosplay, penokohan, informasi aksesoris, atau bertukar pikiran mengenai keberadaan komunitas ini di Indonesia maupun di luar negeri.

### **1.7.3 Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. Selain itu, kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan hal-hal baru, karena kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang kita. Berikut ini adalah contoh-contoh kreativitas. Berikut ini adalah contoh kreativitas di dunia fashion.

## 1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu mengumpulkan data dengan kuisioner yang kemudian pertanyaan akan diberikan kepada para Cosplayer aktif yang bergabung bersama komunitas Cosplay sebagai narasumber yang telah lama berpengalaman dalam bidang cosplay sebagai pengumpulan data, serta dengan melalui studi kepustakaan yang berasal dari buku-buku yang diperoleh dari perpustakaan Universitas Darma Persada dan perpustakaan umum lainnya, serta pengumpulan data melalui berbagai jurnal, dan data penunjang dari situs internet.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah sebagai berikut:

### A. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan Budaya modern.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### B. Manfaat Praktis

- a. Bagi kampus diharapkan bisa menjadi salah satu bahan pengamatan yang fokus pada kegiatan positif seorang Cosplayer dan sebagai bahan yang perlu untuk dikembangkan dan ditinjau ulang.
- b. Bagi masyarakat diharapkan bias menjadi sumber informasi seputar cosplay dan cosplayer sekaligus gaya hidupnya yang kini menjadi sebuah fenomena baru dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan anak muda. Sehingga masyarakat menjadi tahu dan dapat menilai setiap fenomena yang muncul di lingkungan sekitarnya.

## 1.10 Sistematika Penulisan

Bab I adalah dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, permasalahan dalam penelitian, teori yang digunakan dalam penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II adalah dimana dalam bab ini berisi gambaran umum tentang sejarah masuknya dan juga perkembangan cosplay di Indonesia.

Bab III adalah dimana dalam bab ini berisi tentang uraian dan juga metode penelitian.

Bab IV merupakan kesimpulan dari hasil analisis penulis terhadap objek penelitian yang didalam penulisan kali ini mengenai Pengaruh Komunitas Cosplay kepada perkembangan kreatifitas Cosplayer.

