

## BAB II

### *COSPLAY DAN KOMUNITAS EVENT HUNTER COMMUNITY*

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. Budaya populer juga sering kali didekatkan dengan istilah 'mass culture' atau budaya massa, yang diproduksi secara massal dan dikonsumsi secara massal juga melalui media massa. Dengan itu, budaya massa lahir karena adanya teknologi yang digitalisasi seperti era sekarang. (Lailiyah,2021)

Menurut Thought.Co Popular culture (or "pop culture") refers in general to the traditions and material culture of a particular society. In the modern West, pop culture refers to cultural products such as music, art, literature, fashion, dance, film, cyberculture, television, and radio that are consumed by the majority of a society's population. Popular culture is those types of media that have mass accessibility and appeal. Dalam penjelasan diatas bahwa budaya pop") secara umum mengacu pada tradisi dan budaya material masyarakat tertentu. Di Barat modern, budaya pop mengacu pada produk budaya seperti musik, seni, sastra, mode, tari, film, budaya dunia maya, televisi, dan radio yang dikonsumsi oleh mayoritas populasi masyarakat. Budaya populer adalah jenis media yang memiliki daya tarik dan aksesibilitas massa.

“膨大な数に上る大衆を対象にして、生産され、消費される文化。  
現代社会においては、社会のすべての人々は、多かれ少なかれ大衆とし  
ての側面をもっているから、現代文化は大衆文化としての性格を示す。”

Budaya yang diproduksi dan dikonsumsi oleh banyak orang. Budaya modern menunjukkan karakter budaya massa, karena dalam masyarakat modern semua

anggota masyarakat, pada tingkat yang lebih besar atau lebih kecil, memiliki aspek massa.



Berdasarkan pemaparan di atas, Budaya Populer merupakan budaya yang diproduksi secara massal dan dikonsumsi secara massal juga melalui media massa pada tingkatan yang lebih besar maupun lebih kecil, dan memiliki aspek massa.

### 2.1. Definisi *Cosplay* dan Jenis-Jenis *Cosplay*

Jepang memiliki perkembangan fashion yang berkembang cukup pesat. Banyak subkultur fashion Jepang yang dikenal hingga mendunia, salah satunya yaitu *cosplay*.

“マンガ・アニメ・コンピューターゲームなどの登場人物の衣装・ヘアスタイルなどをそっくりそのままねて、へんそう・変身すること。「コスチュームプレー」をりやくした語だが、英語で costume play は歴史劇のこと。近年は cosplay と書いて世界で通用する。”

Manga, anime, konpyūtā gēmū nado no dōjyoujinbutsu no ishō, heasutairu nado wo sokkuri sono mama manete, hensō, henshin suru koto. ‘kosucyūmu purē’ wo ryakushita go daga, eigo de Costume Play wa rekishigeki no koto. Kinen wa cosplay to kaite sekai de tsūyōsuru.

Menurut website *kotobank*, *Cosplay* adalah penyamaran atau transformasi dengan meniru kostum, gaya rambut, dan lain-lain, karakter yang diperankan dalam manga, anime, game komputer, dan lainnya. "Costume play" adalah singkatan dari "costume play" dalam bahasa Inggris. Dalam beberapa tahun terakhir, itu ditulis sebagai "cosplay" dan diterima di seluruh dunia.

*Cosplay* atau *kosupure* (コスプレ) merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan *manga* dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan. (Ahn dalam Karina, 2008).

Karakter sering diangkat dari fiksi populer, namun pada tren belakangan ini, karakter yang diangkat juga termasuk karakter – karakter dari barat seperti kartun dan film fiksi. Sumber – sumber yang digemari termasuk *Manga*, *Anime*, komik, novel

bergambar, *video game*, dan film fantasi. Selain itu, pertukaran peran seperti wanita memerankan karakter pria atau sebaliknya juga tidak jarang terlihat. Istilah *cosplay* di Jepang terkadang digunakan secara luas yang merujuk kepada orang – orang yang mengenakan kostum tidak biasa, termasuk mode tata busana remaja Jepang seperti *visual-kei* dan *lolita*. (Karina;2012)

*Cosplayer* memiliki wadah berupa komunitas dimana para *cosplayer* dapat diterima secara seutuhnya dikarenakan adanya kesamaan minat dan kesukaan. Kesamaan ini menimbulkan rasa memiliki diantara sesama anggota komunitas. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan sesama anggota komunitas membuat *cosplayer* merasakan semangat kekeluargaan (Aisyah, 2012). *Hills* dalam *Lamerichs* (2014) mengandaikan komunitas sebagai bangsa yang dibangun yang berdasarkan kesamaan ketertarikan terhadap kelompok. Penelitian Wonodiharjo (2014) mengatakan konsep diri pada anggota komunitas dapat terbentuk dengan adanya komunikasi yang terjalin antar anggotanya. Ada perubahan konsep diri dari yang awalnya memiliki konsep diri negatif berubah menjadi positif setelah mengikuti komunitas. Sedangkan Fitriawati (2016) mengungkapkan bahwa konsep diri positif para *cosplayer* terbentuk karena adanya interaksi antar sesama anggota *cosplay* di dalam komunitas sehingga menimbulkan kekhasan pada anggota komunitas. Kedua hasil penelitian ini peneliti temukan di lapangan. Subjek merasa dirinya selama ini bisa bertahan *bercosplay* karena ada campur tangan dari komunitas. Komunitas tersebut membuat subjek yang awalnya masih merasa takut untuk *bercosplay* menjadi berani karena anggota komunitas *cosplay* mau membantu anggota baru untuk belajar.

*Cosplay* dalam konteks sub kultur modern sering digunakan untuk menggambarkan kegiatan berpakaian dan bertindak sebagai karakter dari *manga*, *anime*, *tokusatsu*, *video game*, *Lolita* dan *Gothic*, *Original Character*, dan Dongeng. (Rahman, dkk dalam Naufal 2012) .

Orang-orang yang sedang melakukan *cosplay* biasa disebut sebagai *Cosplayer*. Semakin mirip dengan karakter yang diperankan, semakin menarik juga *cosplay* tersebut. Penggemar *Anime* dan *Manga* yang tertarik untuk menirukan karakter yang

mereka sukai biasanya akan melakukan *Cosplay*. Dengan adanya penggemar *anime* diseluruh dunia, membuat setiap individu ataupun kelompok membuat sebuah komunitas untuk menampung para pencinta *anime*, dan bisa menyalurkan hobi mereka. (Widyawati, 2017)

Di Jepang, hobi *cosplay* sudah menjadi suatu hal yang telah membudaya, karena dari Jepanglah *cosplay* mulai berkembang. Munculnya *Cosplay* pertama kali adalah di Negara Amerika Serikat, dan mulai berkembang di Negara Jepang. Di hampir setiap sudut Kota di Jepang terdapat komunitas *Cosplay*. Di Jepang, *Cosplay* sendiri memiliki ruang lingkup tersendiri. Karena orang yang bergabung di komunitas merupakan orang-orang yang terkucilkan di lingkungannya. Karena komunitas menerima anggota apa adanya tanpa persyaratan apapun.

Di Indonesia, komunitas *Cosplay* berkembang pesat. Namun, sejarah mengenai awal *cosplay* berkembang, masih sulit ditemukan. Menurut informasi dari berbagai situs dan blog, munculnya *cosplay* di Indonesia pada tahun 2000 berawal dari event yang diselenggarakan oleh Universitas Indonesia yang berada di Jakarta, event yang diselenggarakan oleh Gelar Jepang UI ini bertajuk festival budaya Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan *bunkasai*. (Ainun, 2017)

Dalam tulisan Nauval Prabowo (2014), untuk kali pertamanya *cosplay* di Indonesia diadakan pada bulan April 2004 dalam acara *Animoster sound*, namun pada event tersebut tidak menggunakan istilah *cosplay*. melainkan “lomba kostum”. Sedangkan event *cosplay* adalah yang di adakan oleh Gelar Jepang UI pada bulan Juni 2004, dan mulailah pada event tersebut istilah *cosplay* pertama kali digunakan, pihak penyelenggara menggunakan istilah “lomba *cosplay*”. istilah *cosplay* dan kegiatannya pada saat itu belum menjadi suatu hal yang populer di masyarakat Indonesia. Pada tahun 2006, fenomena *cosplay* mulai tersebar pada masyarakat Surabaya. Kemunculan fenomena *cosplay* bermula dari komunitas Jepang yang ada di Surabaya, komunitas tersebut bernama *Ko-J-Tsu* (dibaca *kojitsu*). Komunitas tersebut membuat event yang kemudian menjadi event tahunan hingga saat ini, event tersebut bernama *Japan Overdrive Panic*. Pada event itulah *Kojitsu* mulai mengenalkan

*cosplay* kepada masyarakat Surabaya, melalui *team cosplay*. Tim yang beranggotakan 5 orang tersebut, yang juga merupakan anggota dari *Kojitsu*, mengisi acara yang disebut *Cabaret Cosplay Performance*. Tim SHW *cosplay* dengan berbagi karakter dari *anime* yang berbeda.

Adanya hubungan kuat antara dukungan sosial dengan motivasi menjadi *cosplayer*. Penelitian ini membuktikan bahwa semakin tinggi dukungan sosial yang diterima, maka semakin tinggi pula motivasi dari *cosplayer*. Begitu juga dengan sebaliknya, semakin rendah dukungan sosial yang diterima, akan semakin kecil pula motivasi untuk menjadi *cosplayer*. Sesuai dengan penelitian tersebut, subjek bisa *bercosplay* setelah mendapatkan dukungan dari temannya. Subjek yang awalnya merasa malu untuk *bercosplay* bisa mendapatkan keberanian setelah diyakinkan oleh temannya. Hal yang sama juga terjadi ketika subjek merasa terbebani untuk *mengcosplay*kan suatu karakter, kepercayaan dari teman telah membuat subjek bisa *bercosplay* tanpa merasa terbebani lagi. Hal tersebut membuktikan bahwa jenis dukungan sosial yang diterima subjek adalah dukungan sosial emosional dan informasi. (Darwan, dkk, 2019)



Gambar 1 Cosplay karakter Tomiyoka Giyuu – Kimetsu no Yaiba karya Koyoharu Gotouge.

*Cosplayer* di atas merupakan salah satu *Cosplayer* yang berasal dari Jepang dengan nama panggung Reika yang memulai karirnya *Cosplay*nya pada 2013.



**Gambar 2 Karakter Game Touken Ranbu – Nitro Plus**



**Gambar 3 Fashion Lolita**

Gambar 2 merupakan karakter yang terdapat pada *Game* buatan Nitro+ yang diperagakan oleh anggota Event Hunter Community. Karakter yang diperankan adalah, *Gokotai Toshiro*, *Kasyuu Kiyomitsu*, dan *Tsurumaru Kuninaga*. Gambar 3 merupakan salah satu contoh *Cosplay Lolita* yang menggunakan pakaian gaun ala jaman Victoria.

### 2.1.1 Jenis-Jenis *Cosplay*

Dalam bab ini dibahas tentang jenis-jenis *Cosplay* yang biasa dibawakan oleh para *cosplayer* saat menghadiri event.

#### 1. *Cosplay Anime dan Manga*

Orang yang menyukai *anime* atau *manga* pasti paham dengan karakter yang terdapat pada *anime* atau *manga* tersebut. Orang yang menyukai hal tersebut kemudian mengaplikasikan hal yang mereka inginkan dengan cara ber-*cosplay* dengan karakter yang disukai. Jenis *cosplay* ini merupakan jenis *cosplay* yang paling banyak peminatnya karena *anime* dan *manga* sangat terkenal pada kalangan remaja. adapun cara melakukannya yaitu dengan mengikuti hal yang sama persis dengan karakter tokoh yang diinginkan. Mulai dari baju, rambut palsu, *make-up* untuk memperdalam karakter, serta aksesoris pendukung yang membuat *cosplayer* terlihat seperti karakter aslinya. Bahkan baju dan perlengkapan yang terbilang sulitpun akan mereka lakukan untuk diperlihatkan kepada orang lain.



Gambar 4 *Cosplay* Karakter Ryoumen Sukuna- *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami

<https://id.pinterest.com/pin/villain-lady-sukuna-cosplay-in-2022--684547212123922304/>

*Cosplay* ini lebih banyak dijumpai pada saat Event Jepang diadakan. Karena banyak yang mengikuti jalannya *Anime* ataupun *Manga* yang sedang terkenal saat itu. Salah satunya *Cosplay* Sukuna dari *Anime Jujutsu no Kaisen* yang cukup banyak dijumpai disetiap Event karena banyak yang menyukai karakter tersebut.

## 2. Cosplay dari Game

Cosplay ini terinspirasi dari *Game* yang biasa dimainkan oleh *Gamer*. Biasanya *Cosplay* dari *Game* lebih sulit dari *anime* dan *manga*. Karena kostum yang digunakan menggunakan *Armor* yang lebih rumit dan lebih men-detail. Dari segi kostum, rambut palsu (*wig*), serta alat pendukung lainnya.



Gambar 5 Cosplay Karakter Nier (2B)- Game Nier:Automata

<https://www.inigame.id/cosplay-nier-automata-kini-jadi-populer-di-kalangan-cosplayer/>

*Cosplay* ini juga sering dijumpai pada saat Event Jepang, salah satu yang sedang populer saat ini *Genshin Impact* merupakan *Game* yang sangat terkenal dikalangan remaja saat ini. Seperti contoh karakter 2B dari *Game Nier:Automata* juga sempat menjadi karakter yang banyak diminati.

## 3. Cosplay Tokusatsu

*Tokusatsu* merupakan kependekan dari istilah *tokushu satsuei* (特殊影), sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "fotografi spesial" yang mengacu pada penggunaan efek spesial (*special effects*). Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab untuk urusan efek khusus sering kali dipanggil dengan julukan *tokushu gijutsu* (特殊技術), yang berarti "*special techniques*" (istilah yang dulu digunakan untuk menyebut "*special effects*"), atau *tokusatsu kantoku* (特撮監督).



**Gambar 6 Cosplay salah satu karakter Tokusatsu**

<https://tokucosplay.tumblr.com/post/693581062339706880>

日本でも 1930 年代より円谷英二によって同様の試みが行われ、《ハワイ・マレー沖海戦》（1942 年）の真珠湾攻撃の場面や、《ゴジラ》（1954 年）などの怪獣映画で成果を収めた。1970 年代後半以降は、ルーカス監督の《スター・ウォーズ》（1977 年）をはじめとしてコンピューター技術の使用による緻密な合成が行われており、なかでも同監督が設立した SFX 工房インダストリアル・ライト・アンド・マジックは高度な技術によって知られる。

Nihon demo 1930-nendai yori tsuburaya eiji ni yotte dōyō no kokoromi ga okonawa re, "Hawai marē oki kaisen" (1942-nen) no shinjuwankōgeki no bamen ya, "Gojira" (1954-nen) nado no kajū eiga de seika o osameta. 1970-Nendai kōhan ikō wa, rūkasu.

Di Jepang, Eiji Tsuburaya melakukan upaya serupa pada tahun 1930-an, dan meraih kesuksesan dengan serangan ke Pearl Harbor dalam The Battle of Hawaii and Murray (1942) dan film monster seperti Godzilla (1954). Sejak paruh kedua tahun 1970-an, sintesis yang tepat dengan menggunakan teknologi komputer telah dilakukan, dimulai dengan Star Wars Lucas (1977). Magic dikenal dengan teknologinya yang canggih.

#### 4. Cosplay *Gothic* dan *Lolita*

Cosplay *Gothic* adalah *Cosplay* yang karakternya menggunakan pakaian gelap atau *Gothic*. Biasanya orang yang memakai pakaian *Gothic* tidak jauh dengan fashion *Lolita*.



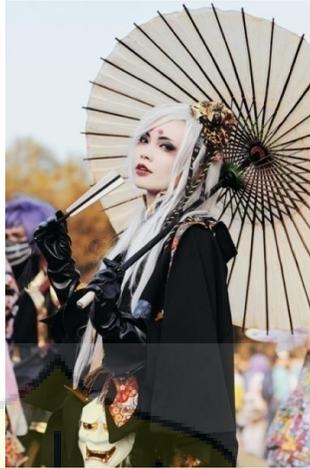
Gambar 7 Cosplay dengan tema *Gothic* dan *Lolita*

<https://tokyofashion.com/winged-gothic-lolita-hangry-angry-harajuku/>

Berbagai macam perlengkapan penunjang lainnya diantaranya dompet dengan berbagai warna yang mencolok, topi, ataupun tas tangan yang kadang-kadang tampil dalam berbagai bentuk.

#### 5. Cosplay *Original Character (OC)*

Biasanya *Cosplay Original Character* ini dibuat oleh *Cosplayer* itu sendiri. Karakter yang digunakan tidak ada keterkaitan pada *Game*, *Anime*, maupun *Manga*. *Cosplayer* bisa bebas menggunakan kostum serta aksesoris yang mereka sukai.



**Gambar 8 Cosplay Original Character**

<https://m.worldcosplay.net/photo/3035345>

*Cosplay* ini dapat dijumpai saat seseorang yang melakukan *Cosplay* untuk pertama kali namun ingin melakukan *Cosplay* dengan *Low Budget*. Tapi tidak semua *Original Character Cosplay* dengan *Low Budget*, ada juga kostum dengan harga yang cukup fantastis.

### **6. Cosplay Dongeng**

*Cosplay* ini biasanya diambil dari beberapa tokoh yang berada dalam cerita, *urban legend*, ataupun *super Hero*. Perlengkapan yang digunakan biasanya tergantung dengan karakter apa yang diperankan. Contohnya berdasarkan gambar 9, pada *Cosplay* ini dibutuhkan make up artist yang sangat handal untuk membentuk luka pada bagian wajah. Serta detail yang sangat teliti untuk melakukan *Cosplay* ini.



**Gambar 9 Cosplay Freddy Kruger yang merupakan karakter dongeng**

<https://bloody-disgusting.com/images/3536908/can-hardly-tell-difference-amazing-freddy-krueger-cosplayer-robert-englunds-freddy/>

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis *Cosplay* yang dijelaskan di atas, maka kekhususan masing-masing jenis *Cosplay* yang ada akan dijelaskan pada table dibawah ini :

**Tabel 1**  
Jenis-Jenis *Cosplay*

No	Jenis- Jenis <i>Cosplay</i>	Kekhususan
1.	<i>Cosplay Anime/Manga</i>	<i>Cosplay</i> Jenis Anime dan Manga biasa terinspirasi dari Anime dan Manga yang sedang naik daun saat ini. <i>Cosplay</i> ini biasanya tidak terlalu membutuhkan perlengkapan yang tidak terlalu rumit.
2.	<i>Cosplay Game</i>	<i>Cosplay</i> jenis ini terinspirasi dari <i>game</i> yang dimainkan oleh <i>Cosplayer</i> atau <i>Game</i> yang sedang ikut naik daun juga, seperti Genshin impact dan lainnya. Biasanya <i>Cosplay</i> ini identik dengan perlengkapan yang cukup rumit karena sebagian karakter yang diperankan menggunakan <i>armor</i> dan bahan yang digunakan untuk <i>armor</i> adalah bursa hati atau lainnya.
3.	<i>Cosplay Tokusatsu</i>	<i>Cosplay Tokusatsu</i> ini berasal dari film <i>Tokusatsu</i> yang dikenal oleh masyarakat seperti Power Ranger. <i>Cosplay</i> sangat jarang diperankan karena perlengkapan serta aksesoris pendukung sangatlah rumit dan membutuhkan detail yang hampir mirip dengan karakter yang diperankan. Untuk <i>Cosplay</i> ini tidak perlu mengenakan <i>Make up</i> karena <i>Cosplayer</i> yang menggunakan kostum ini akan mengenakan topeng sebagai atribut.

4.	<i>Cosplay Gothic dan Lolita</i>	<i>Cosplay</i> ini memiliki ciri khas, yaitu sebagian besar <i>Cosplayer</i> yang mengenakan kostum ini menggunakan gaun layaknya wanita dari era Victoria. Bahan yang diperlukan kain dan juga petticoat untuk mengembangkan bagian bawah gaun. Untuk kostum <i>Gothic</i> identik dengan gaun dan riasan bernuansa gelap. Sedangkan kostum <i>Lolita</i> lebih menampilkan warna yang terang agar terlihat lebih manis dan juga imut.
5.	<i>Cosplay Original Character</i>	<i>Cosplay</i> ini merupakan <i>Cosplay</i> dengan keinginan <i>Cosplayer</i> itu sendiri. Kostum yang dikenakan tidak ada dalam <i>Anime</i> , <i>Manga</i> , maupun <i>Game</i> . Hampir sama seperti <i>Cosplay Gothic</i> dan <i>Lolita</i> . Konsep yang digunakan tidak melenceng. Semisal karakter dari <i>game</i> Genshin Impact dimana karakter yang mengenakan kostum dengan lengkap diganti dengan pakaian ala Butler atau sebagai anak sekolahan.
6.	<i>Cosplay Dongeng</i>	<i>Cosplay</i> ini biasanya terinspirasi dari cerita rakyat, <i>Urban Legend</i> , ataupun super hero. Semisal Urban Legend Indonesia yaitu Roro Jonggrang, maka <i>Cosplayer</i> akan mengenakan kostum yang sesuai.

Berdasarkan tabel di atas. Dapat disimpulkan bahwa setiap *Cosplay* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk melakukannya.

## 2.2 Komunitas dan Event Hunter Community

Pada subbab ini akan menjelaskan apa pengertian komunitas dan juga akan dijelaskan tentang Event Hunter Community yang dijadikan sumber penelitian. Dan juga akan dijelaskan sejarah berdiri lalu berkembangnya komunitas Event Hunter Community disetiap tahunnya.

### 2.2.1 Pengertian Komunitas

Menurut KBBI, Komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. KBBI juga menyebutkan jika komunitas dapat diartikan sebagai kelompok masyarakat atau sebuah paguyuban.

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Komunitas adalah kelompok organism (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi didalam daerah tertentu; masyarakat; paguyuban. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas adalah sekelompok individu yang mengacu pada sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian, masalah, dan kegemaraan terhadap suatu hal dan saling berinteraksi secara terus menerus agar satu sama lain saling mengetahui antara sesama anggota (Wanger dalam Muhammad Afdalu, 2018).

Pengertian komunitas menurut (Kertajaya dalam Afdalu 2018) komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values. sehingga inti dari komunitas adalah sekelompok orang yang memiliki suatu tujuan yang sama walaupun dengan latar belakang yang berbeda. Dalam sbuah komunitas akan berfikir bagaimana cara agar dapat memajukan atau meningkatkan kinerja anggota dalam suatu komunitas dalam rangka mencapai tujuan yang mereka buat.

### 2.2.2 Jenis-jenis Komunitas

- **Berdasar Minat**

Timbulnya interaksi antar kesatuan bermacam orang ini tercipta sebab terdapatnya kesamaan atensi ataupun ketertarikan para anggota. Umumnya komunitas yang tercipta sebab atensi ini mempunyai jumlah anggota yang sangat besar, sampai dapat meningkat serta terus meningkat.

- **Berdasar Lokasi**

Komunitas dengan area diujarkan komunitas yang berdiri ataupun timbul bersumber pada posisi, terdapatnya kesamaan posisi ataupun tempat secara geografis. Biasanya tercipta sebab terdapatnya Kemauan buat Silih memahami satu sama lain, sehingga terbentuk interaksi yang dapat Menolong pertumbuhan daerah.

- **Berdasar Komuni**

Komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan dan kepentingan masyarakat bersama, seperti organisasi sosial. Adanya komunitas dalam suatu tempat tertentu bisa muncul karena kepentingan suatu organisasi sosial yang ada di tempat tersebut.

### 2.2.3 Manfaat Komunitas

- **Sarana Informasi**

Suatu informasi dapat disebar dengan cepat dalam suatu komunitas, seperti dalam komunitas pecinta barang antik. Segala informasi yang berbaur atau ada hubungannya dengan motor klasik akan sangat cepat beredar di komunitas tersebut.

- **Jalin Hubungan**

Manusia merupakan makhluk sosial, pernyataan ini menegaskan bahwa manusia membutuhkan manusia lainnya. Adanya komunitas, maka akan terjalin juga hubungan di dalam komunitas tersebut secara baik.

- **Saling Mendukung**

Para anggota komunitas bisa saling mendukung karena adanya minat atau ketertarikan yang sama, adanya perasaan saling dukung ini dapat membantu orang

lain di luar komunitas tersebut. Tentu ini memberi manfaat sangat besar, apalagi sebagai upaya pemberdayaan komunitas.

#### 2.2.4 Event Hunter Community

*Event Hunter Community* adalah komunitas yang didirikan oleh beberapa remaja pecinta *Anime* dan *Manga*. Komunitas ini awalnya hanya diisi oleh beberapa orang yang saling mengenal satu sama lain, dan pergi ke salah satu Event secara bersama-sama yaitu pada tahun 2017 di GJ'UI.



**Gambar 10** Sebelum *Event Hunter Community* terbentuk

Lalu komunitas ini diresmikan pada tanggal 18 November 2017, pada salah satu Event di Mall Bekasi yang mengadakan acara jejepangan yaitu *Moshi Moshi*. *Event Hunter Community* terbentuk dari beberapa ketua komunitas pecinta *Anime* dan *Manga* yaitu salah satu ketua bernama Intan Ayumi dan berakhir terbentuklah *Event Hunter Community*. Pada saat itu, *Event Hunter Community* hanya terdiri dari kurang lebih 12 orang. Semakin sering *Event Hunter Community* datang pada Event Jejepangan, semakin meningkat anggota yang bergabung pada komunitas ini. Komunitas ini menjadi dikenal karena sebagian member yang sudah tergabung mengajak teman-temannya untuk bergabung. Ada yang bergabung dengan alasan bisa membahas tentang anime dan manga, ada pula yang bergabung dengan alasan agar

bisa mempunyai teman yang memiliki hobi yang sama, dan ada juga yang bergabung dengan alasan ingin mendapatkan kepercayaan diri untuk melakukan *Cosplay*, *Dance Cover*, dan juga bakat lain semisal *Voice Acting*.

*Event Hunter Community* tidak hanya datang pada saat Event Jejepangan saja. Anggota *Event Hunter Community* akan berkumpul diluar Event. Misalnya saat anggota sedang mengadakan acara ulang tahun, biasanya anggota akan merayakan ulang tahun anggota lainnya dengan berkumpul di rumah salah satu anggota. *Event Hunter Community* juga ada agenda untuk jalan-jalan bersama maupun melakukan foto sesi *Cosplay* disalah satu tempat.



Gambar 11 Acara ulang tahun salah satu anggota Event Hunter Community



Gambar 12 salah satu agenda foto sesi Cosplay



*Gambar 13 Anggota Event Hunter Community jalan-jalan bersama*

Pada gambar 11,12, dan 13 merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anggota Event Hunter Community yaitu foto sesi *Cosplay*, jalan-jalan bersama, dan menghadiri acara ulang tahun yang diadakan oleh salah satu anggota Event Hunter Community.

Komunitas *Event Hunter Community* memiliki struktur organisasi yang terdiri dari :

1. Ketua

Ketua memiliki kekuasaan tertinggi dalam komunitas ini. Mengumpulkan seluruh anggota pada satu titik untuk bertemu.

2. Wakil ketua

Dimana saat sang ketua tidak bisa hadir pada saat pertemuan, maka wakil ketualah yang menggantikan ketua untuk mengumpulkan anggota yang datang pada suatu event.

3. Sekretaris

Tugas sekretaris disini bertugas menyimpan perlengkapan yang dibutuhkan oleh *Event Hunter Community* seperti *Banner*.



**Gambar 14 Banner yang digunakan oleh Event Hunter Community**

#### 4. Bendahara

Bendahara pada komunitas ini bertugas untuk mengumpulkan uang yang akan dipakai untuk keperluan komunitas, seperti membeli makanan ringan, minuman pada saat Event dan juga membeli keperluan yang dipakai untuk komunitas itu sendiri.

#### 5. Dokumentasi

Dokumentasi disini bertugas untuk mengambil gambar saat seluruh anggota Event Hunter Community berkumpul.

#### 6. Anggota Event Hunter Community

Setiap anggota memiliki bidang tersendiri, yaitu :

##### 1. *Cosplayer*

Biasanya anggota yang menjadi bagian dari *Cosplayer* akan menyiapkan projek untuk seluruh anggota *Event Hunter Community* atau mengikuti ajang perlombaan pada suatu Event.

##### 2. *Illustrator*

Anggota yang menjadi bagian *Illustrator* akan memberikan gambar mereka pada grup chat dan meminta saran satu sama lain.

##### 3. *Dance Cover* dan *Voice Acting*

Anggota yang menjadi bagian *Dance Cover* dan *Voice Acting* akan berlatih bersama untuk mengikuti perlombaan pada Event tertentu.

#### 4. Fotografer

Anggota yang menjadi bagian Fotografer akan mengambil gambar pada saat *Cosplayer* sedang melakukan foto sesi, dan juga mereka akan memfoto *figura* ataupun *Nendroid* mereka sendiri.

*Event Hunter Community* juga pernah diundang untuk menjadi narasumber pada siaran radio MstriFM dalam program acara Selamat Sore. Dan banyak kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *Event Hunter Community*. Namun semenjak pandemi COVID19, *Event Hunter Community* belum ada agenda untuk berkumpul seperti biasa.

Dalam bab ini dapat disimpulkan bahwa *Cosplay* atau kosupure (コスプレ) merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* dan lainnya, yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum lalu berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan *manga* dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan. *Cosplay* memiliki banyak jenisnya diantaranya, *Cosplay anime* dan *manga*, *cosplay Game*, *Cosplay Tokusatsu* dan lain-lain. Salah satu komunitas yang melakukan *Cosplay* adalah *Event Hunter Community*.