

**PERKEMBANGAN BUDAYA COSPLAY JEPANG
DIKALANGAN KOMUNITAS COSPLAY DI JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sastra



Disusun oleh:

Elzbeytha Diana Pricillia

2014110159

**PROGRAM STUDI SASRA JEPANG
FAKULTAS SASRA UNIVERSITAS
DARMA PERSADA 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta

Telah diuji dan diterima baik pada :

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra

Program Studi Sastra Jepang

Ketua Panitia / Penguji

Pembimbing I

Dr. Nani Dewi Sunengsih, M.Pd.

Ari Artadi, Ph.D

Pembimbing II

Juariah, M.A

Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra

Ari Artadi, Ph.D

Dr. Ir. Eko Cahyono, M. Eng

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Perkembangan Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku pembimbing I dan Ibu Juariah, M.A selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Elzbeytha Diana P
NIM : 2014110159
Program Studi : S1 SASTRA JEPANG
Fakultas : SASTRA

Bila mana dikemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis

Elzbeytha Diana Pricillia

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi dengan judul “*Budaya Cosplay dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta*” ini ditulis guna melengkapi sebagian syarat dalam mencapai Gelar Setara Sarjana Sastra di Fakultas Sastra Jurusan Jepang, Universitas Darma Persada. terselesainya penulisan ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Ari Artadi, Ph.D, selaku dosen pembimbing I dan ketua Jurusan Sastra Jepang yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membantu, mengoreksi, dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Juariah, M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengoreksi dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Nani Dewi Sunengsih, M.Pd., selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengoreksi dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Tia Martia, S.S., M. Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan selama kurang lebih 4 tahun dalam menjalani perkuliahan.
5. Bapak Dr. Ir. Eko Cahyono, M. Eng., selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat, serta bapak dan ibu staff di lingkungan Fakultas Sastra

Universitas Darma Persada, khususnya Program Studi Jepang yang telah banyak membantu penulis dalam perkuliahan.

7. Kepada Kedua Orang Tua, Kakak, dan Adikku tercinta, yang selalu memberikan dukungan moral, dan juga material, memberikan semangat beserta motivasi agar penulisan ini cepat terselesaikan. Semoga Allah SWT menjadikan keluarga yang penuh kesabaran dan kebahagiaan.
8. Teman – Teman kelas F angkatan 2013, 2014, 2015 dan dari kelas lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi agar penulisan ini cepat terselesaikan.
9. Sahabat – Sahabat penulis Divaniza Octafijria, Dyah Ayu Brilliani, Novia Rizky Amelia, Ratu Bilqis, Rima maryani, dan Wina terima kasih banyak kalian telah memberikan motivasi dan masukan kepada saya agar penulisan ini cepat selesai.
10. Rekan – rekan kerja yang telah mendukung dan memberi semangat agar penulisan ini cepat terselesaikan.

Atas motivasi dan bantuan semua pihak, baik yang penulis sebutkan maupun yang tidak, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih, semoga amal baik tersebut mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangannya, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki dan menyempurnakan Penulisan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis berharap semoga Penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang melakukan penelitian yang serupa.

Jakarta, 15 Agustus 2018

Elzbeytha Diana P

ABSTRAK

Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta

Elzbeytha Diana P

2014110159

Sastra Jepang

Penelitian ini mengenai budaya populer *Cosplay* dikalangan remaja di Indonesia yang bergabung dalam sebuah komunitas *Cosplay*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan budaya *Cosplay* yang ada di Jakarta saat ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode interview yaitu mengumpulkan data dengan menyusun pertanyaan yang kemudian pertanyaan – pertanyaan tersebut akan diberikan kepada 4 responden yang merupakan *Cosplayer* aktif sebagai narasumber yang telah lama berpengalaman dalam bidang *Cosplay*, serta metode kepustakaan yang berasal dari buku-buku perpustakaan Universitas Darma Persada dan perpustakaan umum lainnya, serta melalui berbagai jurnal dan data penunjang dari situs internet sebagai pengumpulan data. Hasil dari penilitan ini yaitu bahwa kondisi budaya populer Jepang yaitu *Cosplay* di Jakarta saat ini telah berkembang dengan pesat.

Kata Kunci : Budaya Popular, *Cosplay*, Komunitas *Cosplay*.

舞略

ジャカルタのコスプレーコミュニティにある日本コスプレーの文化

エルズベータ ディアナ P.

2014110159

日本文学

この研究はインドネシアの若者のコスプレーグループにある人気なコスプレーの文化である。研究の目標はジャカルタでのコスプレー文化の発展を知るためである。インタビューと質問をつくって、コスプレー専門家の四人の通信員コスプレーヤーにその質問をして、資料ができていた。それからダルマプルサダの図書室とほかの図書館にある本やジャーナルや記録でこの研究を書いていた。それだけじゃなく、インターネットからの情報でこの研究に役に立った。今のジャカルタのコスプレーグループは迅速で発展しているという結果がである。

キーワード: 人気な文化, コスプレー, コスプレーグループ

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
.....	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Landasan Teori	8
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Metode Penelitian	11
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB II GAMBARAN UMUM FASHION JEPANG DAN COSPLAY	12
2.1 Tren Fashion Jepang	12
2.2 Cosplay	19
2.3 Jenis – Jenis Cosplay	23
2.3.1 Cosplay Anime atau Manga	23
2.3.2 Cosplay Game	24
2.3.3 Cosplay Tokusatsu.....	24
2.3.4 Cosplay Ghotic	25

2.3.5 Cosplay Original	26
2.3.6 Cosplay Harajuku	26
2.3.7 Random Cosplay	27
2.4 Uniform Cosplay (Uni-Cos)	27
2.5 Tabel Jenis – Jenis Cosplay	28
BAB III ANALISIS BUDAYA COSPLAY JEPANG DIKALANGAN KOMUNITAS COSPLAY DI JAKARTA	32
3.1 Pertanyaan Wawancara	32
3.2 Hasil Wawancara	33
3.3 Kategori Lomba Cosplay	46
3.3.1 Kategori Single Cosplay	46
3.3.2 Kategori Team Cosplay	47
BAB IV KESIMPULAN	50
DAFTAR PUSTAKA	52

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepang (日本 dibaca *Nihon* atau *Nippon*) merupakan negara kepulauan yang sering dikenal sebagai negeri sakura atau negeri matahari terbit yang terletak di Asia Timur dan memiliki sistem pemerintahan dalam bentuk kekaisaran. Tepatnya pada tahun 1639 – 1854, Shogun Tokugawa menjalankan kebijakan *Sakoku* atau “negara tertutup” yang berlangsung selama dua setengah abad, membuat Jepang terisolasi dari dunia luar, tetapi setelah perpindahan kekuasaan dari *Shogun* yaitu jendral yang kemudian berpindah ke *Mikado* atau yang biasa dikenal dengan sebutan kaisar pada tahun 1845 negara Jepang mulai berkembang yaitu dengan adanya perjanjian bahwa Jepang memperbolehkan perdagangan asing masuk ke negara tersebut maka banyak pengaruh dari barat yang masuk ke dalam negara Jepang. Sejak saat itu, kesadaran masyarakat Jepang akan ketertinggalannya dengan bangsa – bangsa dari barat membuat masyarakat Jepang memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari berbagai macam hal yang masuk ke dalam negara Jepang sehingga membuat negara Jepang melaju pesat setelah datangnya pengaruh dari barat.

Mengenai negara Jepang maka banyak sekali kebudayaan yang lahir dari negara tersebut. Budaya Jepang telah berkembang selama ribuan tahun, mulai dari zaman prasejarah yang kemudian menjadi kebudayaan tradisional Jepang hingga budaya modern yang mendapatkan dampak pengaruh dari Asia, Eropa, dan Amerika. Pengaruh budaya dari Cina yang masih terlihat sangat kuat melekat pada kebudayaan Jepang tradisional karena negara Cina merupakan negara dengan kekuatan regional sehingga menyebabkan negara Jepang banyak menyerap elemen budaya Cina. Ciri khas budaya Cina yang masuk ke Jepang adalah dengan adanya tulisan *kanji* yang secara harfiah memiliki arti “aksara dari Han” yang dapat diartikan juga sebagai aksara Cina yang digunakan dalam penulisan bahasa Jepang. Saat ini, budaya Jepang merupakan salah satu budaya

yang banyak dikenal di seluruh dunia, terutama karena budaya modern yang semakin marak beredar luas di internet dan media massa.

Beberapa kebudayaan Jepang masih sangat melekat dalam kehidupan sehari – hari masyarakat Jepang. Beberapa di antaranya yaitu, *kimono* yang merupakan pakaian tradisional khas Jepang, bahkan saat ini telah mengalami perubahan dengan berbagai motif ataupun bahan yang digunakan dalam pembuatannya, *chadou* yaitu upacara minum teh yang telah menjadi kebiasaan untuk orang Jepang dan bahkan bisa terbilang sulit untuk pembuatan teh yang baik dan benar, *matsuri* atau yang biasa dikenal dengan sebutan festival atau hari raya ini biasanya dilakukan untuk mendoakan hasil panen, dan *onsen* yaitu pemandian air panas. Negara Jepang juga memiliki beberapa budaya tradisional lainnya yang dapat terbilang unik disebut dengan (道 dibaca *dou/do*) yang memiliki arti “jalan”, seperti *kado* yang artinya “jalan bunga” memiliki makna “seni merangkai bunga”, *shodou* merupakan kaligrafi Jepang yang memperlihatkan keindahan huruf yang dibuat menggunakan kuas dan tinta, dan juga *kyudo* seni memanah yang termasuk dalam cabang olahraga.

Negara Jepang terkenal dengan budaya *modern* yang dimiliki oleh negara tersebut. Budaya Jepang *modern* biasa dikenal dengan budaya populer Jepang (*Japanese pop culture*) ini, diakui, dinikmati, dan disebarluaskan kepada masyarakat umum di Jepang. Pada akhir tahun 1970-an budaya populer Jepang telah berkembang diluar Jepang khususnya di negara bagian Asia Timur dan Asia Tenggara. Faktanya dengan adanya teknologi informasi khususnya seperti internet dan media massa memiliki pengaruh besar terhadap pemasaran maupun menyebarkan budaya populer Jepang ke seluruh dunia.

Beberapa budaya populer Jepang yang menyebar luas melalui media massa seperti adanya TV show, serial drama, musik, dan film dapat diterima dengan baik di seluruh dunia. Artis luar negeri-pun tidak sedikit juga yang mempromosikan diri mereka di negara Jepang, sehingga banyak kalangan anak remaja yang memiliki rasa ketertarikan lebih akan roman yang disajikan didalam serial drama atau beberapa acara TV lainnya. Antusias kalangan anak remaja dengan beberapa idolanya dalam acara TV maupun serial drama terlihat dari

banyaknya anak remaja yang mengikuti perkembangan para idolnya, tak jarang juga mereka mengikuti gossip tentang bintang idola Jepang yang mereka kagumi.

Salah satu contoh serial drama tv yang digemari anak remaja adalah drama dengan judul *Hana yori dango* yang mengangkat tema romantis ini bercerita tentang kehidupan 4 anak orang kaya yang salah satunya jatuh cinta dengan wanita biasa, dan masih banyak lagi. Serial drama yang ada dengan berbagai macam alur cerita menarik yang diperlihatkan membuat banyak kalangan anak remaja menonton berbagai jenis drama sehingga membuat mereka mengikuti perkembangan apa saja yang bintang idolnya lakukan seperti acara fan meeting, jadwal tur, dan gaya fashion bintang idola kesukannya. Jika berbicara tentang fashion maka anak remaja di Jepang selalu memiliki cara unik tersendiri untuk mengekspresikan gaya berpakaian mereka.

Beberapa gaya fashion unik dan terkenal dikalangan anak remaja seperti Lolita, Ganguro, Visual-Kei, dan Decora, pada penelitian kali ini penulis ingin membahas lebih dalam tentang fashion yang tidak kalah unik dari yang lainnya yaitu tren fashion *Cosplay*.

Fashion *Cosplay* di Jepang sendiri sudah sangat populer, popularitas *cosplay* di Jepang muncul karena adanya ketertarikan beberapa anak remaja terhadap *anime* dan *manga*. Respon dan antusias masyarakat di dunia (khususnya anak muda) muncul dengan adanya internet dan media massa, terutama pada hal budaya populer Jepang (*Japanese pop culture*) ini mulai diakui di dunia dengan melesatnya perkembangan *anime* dan *manga*. Ketenaran *manga* dan *anime* di dunia membuat penikmatnya tidak ingin kelewatan *update-an* terbaru setiap *chapter* atau episode dari *manga* atau *anime* tersebut, bahkan penikmatnya tidak hanya dikalangan remaja saja tetapi banyak juga beberapa orang dewasa dan anak-anak yang masih menikmatinya.

漫画 (*manga*) sendiri memiliki arti “komik” dalam bahasa Indonesia, dan secara harfiah memiliki arti “gambar aneh” atau “sketsa spontan”. *Manga* merupakan komik yang dibuat oleh seorang *creator* 漫画家 (*mangaka*) atau orang yang membuat *manga* dengan menggunakan bahasa Jepang. *Manga* di Jepang awalnya muncul dalam majalah – majalah yang memiliki 200 – 850 halaman

permajalah, *manga* yang diterbitkan didalam majalah biasanya mengisi sekitar 30 – 40 halaman dalam majalah untuk satu bab atau chapter. *Manga – manga* yang sudah banyak diterbitkan dalam majalah kemudian dikumpulkan dan dicetak sehingga dijadikan buku ukuran biasa yang biasanya disebut dengan 単行本 (*tankoubon*) atau yang biasanya dikenal dengan istilah volume untuk kemudian diterbitkan kembali dalam satu buku.

Buku – buku yang telah diterbitkan kembali kemudian dijual keseluruh negara diluar Jepang dan diterjemahkan dalam beberapa bahasa seperti Cina, Korea, Perancis, Italia, Malaysia, Indonesia, dan beberapa negara lainnya. Sebagian negara memiliki sebutan tersendiri untuk menyebut “*manga*” yaitu “*manhua*” untuk negara Cina, Hongkong, dan Taiwan dan “*manhwa*” untuk negara korea. Beberapa serial *manga* yang terkenal di penjuru dunia salah satunya yaitu “One Piece” yang menceritakan tentang sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh ketuanya bernama Monkey D. Luffy untuk mencari harta karun, manga garapan Eichiro Oda diterbitkan pertamakali pada tahun 1997 di majalah Shounen Jump ini sampai saat ini mampu menjual lebih dari 320 juta copy di seluruh dunia dan akan terus bertambah.

Selain *manga*, *anime* (アニメ) juga merupakan salah satu faktor yang membuat kebudayaan modern Jepang berkembang sampai saat ini. *Anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan ataupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari “*animation*” dalam bahasa Inggris yang memiliki ciri khas memasukan budaya Jepang kedalam alur cerita seperti adanya festival atau memberikan bento (bekal makanan) kepada orang yang special. Pembuatan *anime* sendiri dipengaruhi oleh gaya gambaran yang khas dari “*manga*”. Keunikan *anime* yang dapat dikatakan berbeda dengan cartoon lainnya yaitu pada ciri khas perbedaan karakter dalam cerita, jika *cartoon* sebagian besar pada umumnya tidak menggunakan proporsi tubuh manusia maka berbeda dengan *anime* yang menggunakan proporsi ukuran tubuh manusia , penggambaran tokoh fisik yang non-realistik dibuat sangat mirip dengan manusia asli.

Anime yang terkenal di seluruh dunia salah satunya yaitu *hunter x hunter* merupakan *anime* yang digarap oleh Yoshihiro Togashi berawal dari manga yang terbit di majalah *Shounen* yang kemudian diangkat ke televisi melalui *anime* pada tahun 1999. *Anime* ini menceritakan tentang perjalanan hidup tokoh Gon Freecss untuk mencari ayahnya yang merupakan seorang hunter dikira telah mati ternyata masih hidup, demi menemukan ayahnya Gon berusaha menjadi seorang hunter dan mengikuti ujian menjadi hunter bersama temannya yaitu Killua Zoldyck.

Seiring dengan tenarnya *anime* dan *manga* di Jepang beberapa orang yang menyukai hal tersebut mengaplikasikan tokoh yang ada di dalam *anime* dan *manga* melalui fashion *cosplay* oleh beberapa komunitas fandom. *Cosplay* merupakan istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang merupakan gabungan kata antara “*costume*” (kostum) dan “*play*” (bermain). *Cosplay* sendiri dapat diartikan sebagai meirukan atau memperagakan karakter yang mirip dengan *manga*, *anime*, *game* maupun yang ada di dalam film.

Dalam kehidupan sehari – hari *cosplay* merupakan hal yang jarang bahkan sukar untuk ditemukan, biasanya peserta *cosplay* dapat ditemukan di acara yang menyelenggarakan event – event yang bertemakan tentang kebudayaan Jepang dan mengumpulkan sesama penggemar *cosplay* seperti Comic Market, atau menghadiri acara musik yang bergenre visual kei.

Bagi beberapa orang *cosplay* merupakan hobi, dan bagi beberapa orang lainnya *cosplay* merupakan gaya hidup. Sadar atau tidak, saat ini *cosplay* telah menjadi hal yang umum di kalangan masyarakat. Banyak waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk membuat *costum* aksesoris pendukung agar para *cosplayer* (orang yang melakukan *cosplay*) dapat berpartisipasi dalam acara yang membuat mereka bisa tampil dengan kostum tokoh favoritnya. Bagi beberapa orang yang tidak mengerti tentang *cosplay*, menurut mereka *cosplay* sama saja dengan berdandan seperti kartun, tetapi bagi para *cosplayer* melakukan *cosplay* tidak hanya sekedar berdandan namun sepenuhnya mengabdikan diri untuk menjadi karakter dan tampil di depan ratusan penggemar.

Berdandan dan berkostum unik ala tokoh – tokoh *anime*, rambut warna-warni dengan berbagai macam aksesoris merupakan ciri khas para *cosplayer* ini.

Banyaknya inspirasi yang didapat untuk para *cosplayer* melakukan aksinya, maka *cosplay* dapat dibagi kedalam beberapa jenis, jenis yang paling banyak dipilih yaitu *cosplay anime* atau *manga*, jenis *cosplay* ini merupakan jenis *cosplay* yang sangat banyak peminatnya karena ketertarikan para *cosplayer* akan *anime* dan *manga* yang disukainya, adapun cara mempraktekannya yaitu dengan mengikuti sama persis karakter tokoh yang diinginkan mulai dari baju, make-up yang membuat para *cosplayer* terlihat mirip dengan tokoh (memperdalam karakter), dan aksesoris pendukung yang membuat para *cosplayer* benar – benar terlihat seperti aslinya.

Budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, film, musik, *cosplay*, dan lain sebagainya telah menyebar ke berbagai negara dan salah satunya adalah Indonesia. Beberapa penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa faktor yang membuat munculnya berbagai macam budaya Jepang khususnya *cosplay* masuk ke Indonesia. Diambil dari laman www.republika.co.id Duta Besar Jepang untuk Indonesia *Yasuaki Tanizaki* pada hari Rabu tanggal 27 Januari dalam sambutannya pada acara penandatanganan kontak bantuan hibah pengadaan peralatan laboratorium multimedia bahasa Universitas Darma Persada di Kantor Kedutaan Besar Jepang di Jakarta mengatakan bahwa pelajar Indonesia yang belajar bahasa Jepang jumlahnya sekitar 870 ribu atau terbanyak kedua di dunia setelah Cina. Pernyataan tersebut membuat banyaknya pelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang semakin tahu akan budaya Jepang baik yang tradisional maupun yang populer. Hal ini membuat banyaknya remaja Indonesia yang mengikuti perkembangan budaya Jepang dan mendapat pengaruh akan budaya yang dipelajari. Contohnya seperti masuknya musik tradisional dan populer Jepang dikalangan remaja Indonesia, mengikuti gaya fashion yang sedang tren di Jepang, dan mengadakan event-event Jepang.

Dengan begitu kita dapat melihat semakin banyaknya event Jepang yang diselenggarakan saat ini, pada tahun 2000-an Universitas Indonesia merupakan universitas pertama yang menyelenggarakan event besar yang bernuansa budaya Jepang dengan sebutan “Gelar Jepang UI”, dan kemudian dari adanya event Jepang tersebut hingga saat ini event besar Jepang menjadi banyak diadakan di

berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Semarang, dan berbagai kota lainnya. Acara event Jepang yang biasa diadakan di Jakarta yaitu Ennichisai yang diadakan di area Little Tokyo Blok M Square, kemudian JAK-JAPAN MATSURI yang diadakan di Lapangan Wisma Adrion, Jl. Jend. Gatot Subroto, Jakarta Selatan, dan Hellofest yang pertama kali diadakan pada tahun 2004 di ruko lantai 2 tebet. Acara tersebut banyak menawarkan stand-stand yang menjual berbagai macam hal berbau Jepang seperti aksesoris anime, baju dengan motif anime, dan makanan yang berasal dari Jepang.

Tentunya pada acara seperti ini banyak sekali orang yang datang untuk bercosplay menunjukkan kebolehan dalam memerankan karakter yang dimainkan, tak jarang juga pengunjung yang datang meminta foto dengan para cosplayer yang sedang berjalan-jalan disekitar area festival. Banyaknya event cosplay di Indonesia khususnya di Jakarta membuat banyak juga pencinta anime yang mengekspresikan hal yang mereka suka dengan bercosplay di acara Jepang dan mulai munculnya beberapa komunitas cosplay, hal ini membuat penulis ingin melakukan penelitian terhadap perkembangan pada cosplayer dalam komunitas cosplay yang berada di Jakarta.

Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti tentang perkembangan dan kondisi Budaya *Cosplay* dikalangan pencinta *cosplay* di Indonesia saat ini. *Cosplay* merupakan salah satu budaya dalam kehidupan masyarakat Jepang yang berkembang dikalangan anak muda di Jepang dan terinspirasi dari adanya *anime*, *manga*, game, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis merasa pentingnya pengetahuan akan fenomena *cosplay* juga dibutuhkan agar dapat memahami berbagai kebudayaan yang ada di negara Jepang.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, pada penulisan kali ini, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu berbagai macam tren fashion yang ada di Jepang, kemudian pengertian tentang *Cosplay* dan jenis – jenis *Cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang, dan yang terakhir yaitu tentang perkembangan serta kondisi *Cosplay* di Indonesia saat ini.

1.3. Pembatasan Masalah

Menurut identifikasi masalah yang ada, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan budaya *Cosplay* Jepang dikalangan anak muda Indonesia khususnya di Jakarta yang memiliki minat terhadap budaya *Cosplay*.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan demikian, maka ada 3 masalah yang akan di analisis di dalam penelitian ini, dan 3 masalah tersebut adalah :

1. Apa itu *cosplay* dalam kebudayaan Jepang?
2. Apa saja jenis - jenis *cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang?
3. Bagaimana perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di Jakarta saat ini?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Apa yang dimaksud tentang *cosplay* dalam kebudayaan Jepang.
2. Jenis – Jenis *cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang.
3. Perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di Jakarta saat ini.

1.6. Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teori budaya dan budaya populer, teori budaya berpakaian atau fashion, dan penulis juga akan menggunakan konsep *cosplay*.

A. Teori Budaya Populer

Menurut Raymond William berpendapat bahwa budaya merupakan “satu di antara dua atau tiga kata yang paling sulit untuk didefinisikan didalam bahasa Inggris”. William menyarankan tiga definisi untuk mengerti apa yang dimaksud dengan budaya, yang pertama yaitu “a general process of intellectual, spiritual,

and aesthetic development” yang memiliki arti “Sebuah konsep umum dari intelektual, spiritual, dan perkembangan estetika.”, kemudian yang kedua menggunakan kata “budaya” dalam definisi “a particular way of life, whether of a people, a period or a group” yang berarti “Cara hidup yang khusus baik dari seorang manusia, suatu periode ataupun suatu kelompok.”, dan yang terakhir William menyarankan budaya menunjuk kepada “the works and practices of intellectual and especially artistic activity” yang bermakna “Mengacu pada karya – karya atau praktek – praktek intelektual dan khususnya kegiatan yang bersifat seni”. Dengan menggunakan definisi ini, contohnya dapat berupa seperti puisi, novel, ballet, opera, seni rupa. Budaya populer biasanya mengarah kepada makna kedua dan ketiga dari kata “budaya”. Makna kedua yaitu kebudayaan sebagai cara hidup tertentu tentang praktik – praktik seperti liburan di tepi pantai, merayakan natal, dan subkultur anak muda yang merupakan contoh dari kebudayaan. Makna yang ketiga yaitu budaya sebagai menandakan praktik seperti komedi stambul, music pop, dan komik yang merupakan contoh dari kebudayaan (John Storey, 2003 : 2-3).

Kemudian William juga mengatakan bahwa “pop” atau “populer” memiliki empat makna yaitu “banyak disukai orang”, “jenis kerja rendah”, “karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang”, dan “budaya yang memang dilakukan untuk dirinya sendiri”. Dalam bukunya yang berjudul *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop* oleh John Storey bahwa untuk mendapatkan definisi Budaya Pop maka kita harus menggabungkan makna “Budaya” dan “Pop” itu sendiri.

Williams juga menyatakan bahwa budaya pop memang merupakan budaya yang menyenangkan atau banyak disukai orang. Misalnya saja seperti lakunya penjualan buku novel, atau larisnya single R&B. Budaya pop banyak sekali ditemukan oleh apa yang disukai orang banyak, namun selain itu juga dapat ditemukan pada banyak hal yang secara teoretis tidak bisa digunakan sebagai definisi konseptual, dengan demikian maka konsep budaya harus mencakup juga dimensi kuantitatif. Populernya budaya populer menjadi sebuah prasyarat, tetapi ada hal lain yang didalam dirinya muatan jumlah tidak lagi cukup memadai mendefinisikan budaya pop. Pengakuan ini mencakup juga pengakuan resmi akan

istilah “budaya tinggi” terutama pada penjualan buku, rekaman, dan rating audiens TV yang dinyatakan sebagai budaya “pop”. Demikian makna budaya populer yang digunakan dalam penelitian ini. B. Budaya Berpakaian atau Fashion

Irving Goffman merupakan seorang Sosiolog mengatakan “*fashion and clothing are from of non-verbal communication in that they do not use spoken or written words.*” pernyataan tersebut menyatakan bahwa presentasi diri melalui fashion, berfungsi sebagai media berekspresi. Kemudian menyatakan juga bahwa komunikasi visual melalui fashion merupakan cara pemakainya menyampaikan “lebih” dibandingkan dengan komunikasi verbal (Barnard, 1996 : 26).

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh Simmel bahwa fashion bergantung kepada konflik diantara adaptasi kepada masyarakat dan individu berangkat dari kehidupannya. Menurut Simmel, simbol simbol yang digunakan oleh remaja untuk mengungkapkan jati dirinya sebagai remaja yang fashionable dan modern, erat kaitannya dengan fashion. Dengan mengonsumsi fashion, remaja tidak hanya sedang memenuhi kebutuhannya akan sandang, namun mereka mengonsumsi fashion, karena disana ada simbol-simbol yang mempunyai makna tertentu yang disediakan oleh industry budaya. Fashion sebagai alat pengekspresian diri dan melalui fashion seorang remaja merasa terpenuhi kebutuhan sosialnya (Miles, 1998 :93).

Dari penjelasan diatas tentang Budaya Berpakaian atau Fashion yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa Fashion atau gaya berpakaian seseorang merupakan cara mengekspresikan diri untuk memperlihatkan jati dirinya sebagai seseorang yang fashionable dan modern, dan dengan menjadi seseorang yang fashionable orang tersebut lebih bisa percaya diri. C. Cosplay

Menurut salah satu website Jepang www.paradisearmy.com :

「コスプレ」とは「コスチュームプレイ」の略で、マンガやアニメ、ゲームなどのキャラが身につけているのと同じような衣服を制作・着用して、そのキャラになりきる行為のことです。

“Cosplay adalah singkatan dari Costume Play, dan berusaha untuk menjadi karakter yang ada didalam manga, anime, dan game dengan membuat dan memakai kostum yang sama seperti karakter tersebut .”

Kemudian menurut Aji (2011) dalam buku yang berjudul *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka* oleh Fukiko Mitamura, mengatakan :

簡単に「ある役割」になりきることができる。求められる、役柄、なりたい自分に早代わりできる。それがコスプレである。

“Dapat dengan mudah menjadi “peran”. Dapat dengan cepat menjadi apa yang diri sendiri inginkan, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Itulah yang disebut *cosplay*.”

Dari pernyataan yang ada di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Cosplay adalah usaha seseorang dalam memainkan peran untuk menjadi tokoh atau karakter yang ada didalam manga, anime, maupun game dengan membuat kostum yang sama seperti karakter yang diinginkan. (sumber: <http://jayapoken.blogspot.co.id>)

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah bagi penulis dapat mengetahui lebih dalam tentang *cosplay* serta perkembangannya di Indonesia dalam pembelajaran kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada, kemudian menambah wawasan bagi para pembaca untuk mengetahui perkembangan *cosplay* di Indonesia dalam kebudayaan Jepang dan untuk menambah referensi bagi penulis lainnya dalam penelitian yang serupa.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian interview yaitu mengumpulkan data dengan menyusun pertanyaan yang kemudian pertanyaan – pertanyaan tersebut akan diberikan kepada 4 responden dengan cara mewawancarai sekelompok populasi yaitu 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.

1.7. 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 *tren* Fashion di Jepang yang didalamnya terdapat *Cosplay*, penjelasan lebih rinci tentang *Cosplay* dan Jenis – Jenis *Cosplay*.

Bab III adalah dimana dalam bab ini berisi tentang uraian dari hasil wawancara mengenai Budaya *Cosplay* Jepang dikalangan komunitas *Cosplay* di Jakarta saat ini.

Bab IV merupakan kesimpulan dari hasil analisis penulis terhadap objek penelitian yang didalam penulisan kali ini mengenai Budaya *Cosplay* Jepang dikalangan komunitas *Cosplay* di Jakarta saat ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM FASHION JEPANG DAN COSPLAY

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang gambaran umum fashion apa saja yang menjadi tren saat ini di Jepang. Kemudian penulis juga akan membahas gambaran umum tentang *Cosplay* dan jenis – jenis *Cosplay* yang ada di Jepang dan perkembangannya dewasa ini.

2.1. Tren Fashion Jepang

Fashion berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai model, gaya, cara, dan kebiasaan. Fashion juga berarti gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya, Simmel juga mengatakan fashion bersifat sebagai alat pengekspresian diri. Dikalangan beberapa orang baik wanita ataupun pria selalu mengikuti tren fashion yang ada diluar negeri maupun didalam negeri agar terlihat modis dan kekinian. Mulai dari make-up, gaya rambut, dan gaya berpakaian dijadikan inspirasi agar selalu tampil menarik. Membicarakan tentang fashion setiap negara tentu memiliki ciri khas masing – masing dalam gaya berpakaian. Beberapa pakaian berasal dari daerah dan beberapa lainnya dapat ditemukan dalam kegiatan sehari – hari seperti bekerja, sekolah, jalan – jalan, dan lain – lain.

Seperti halnya di Indonesia dengan adanya media komunikasi seperti internet membuat para remaja Indonesia semakin mudahnya untuk mengakses berbagai macam tren fashion yang ada diluar negeri. Beberapa dari fashion Indonesia terinspirasi dari fashion dari barat. Pada tahun 2018 ini tren fashion di Indonesia terus saja mengalami perkembangan, dengan berbagai macam design yang terinspirasi dari tahun sebelumnya maupun adanya design yang baru. Adanya pertunjukan fashion di Jakarta seperti *Jakarta Fashion Week* membuat anak remaja semakin tidak ketinggalan dengan apa saja fashion yang dibuat oleh *desainer* Indonesia yang tentunya tidak kalah menarik dengan desainer luar negeri.

Melihat dari www.travel.detik.com dalam laman yang bertajuk “8 Negara dengan Penduduk Paling *Stylish* di Dunia” maka beberapa negara ini patut dijadikan “kiblat” dalam berfashion. Pertama yaitu Italia, Negara Italia dikenal

dengan kiblatnya fashion di dunia terutama dua kota yang menjadi kiblat fashion yakni Milan dan Roma. Mode fashion di Italia dimulai pada tahun 1950-an yang dimulai dengan beberapa artis ternama seperti Grace Kelly dan Jackie Kennedy Onassis mengenakan baju dan tas bermerk Gucci. Beberapa merk Itali yang dapat kita jumpai juga di Indonesia yaitu Prada, Armani, dan Dolce & Gabbana.

Kedua negara yang banyak dijadikan inspirasi untuk berfashion adalah Amerika Serikat, Amerika Serikat (AS) memiliki pengaruh yang paling besar dalam bergaya untuk pakaian di beberapa negara dan salah satunya Indonesia. Fashion yang dimiliki negeri paman sam tersebut memiliki beberapa ciri khas tersendiri seperti kaus dan jeans yang dari dulu hingga kini masih memiliki tempatnya sebagai tren fashion yang tidak hanya dikenakan oleh para remaja tetapi digunakan juga untuk para orang tua dan anak kecil, jeans yang sangat terkenal ini dibuktikan dengan adanya merk terkenal yang berasal dari Amerika yaitu Levi's yang khusus hanya menjual berbagai macam model celana jeans. Berbagai fashion lainnya yang menjadi tern di dunia yaitu berbagai macam aksesoris cowboy, dan gaya fashion hip hop yang dibuat oleh para remaja di Amerika.

Ketiga ini merupakan negara dengan fashion yang dapat terbilang unik dari fashion negara lainnya, yaitu negara Jepang. Sebenarnya jika membicarakan tentang fashion Jepang maka yang terlintas didalam pikiran kita yaitu Kimono dan Yukata, padahal negara Jepang memiliki beberapa fashion unik yang nyentrik yang membuat penggunaanya berbeda dengan yang lainnya. Tentu saja jika berbicara tentang fashion di beberapa negara, desain baju masa kini banyak mendapat masukan dari fashion yang ada pada zaman dahulu begitu juga dengan negara Jepang. Pada zaman dahulu di masa purba, orang Jepang menggunakan pakaian yang berasal dari kulit hewan hasil buruan, tetapi seiring dengan berkembangnya zaman dengan pengaruh dari negara lain yang masuk ke negara Jepang membuat negara Jepang mulai menggunakan pakaian yang diolah dari kain. Awal munculnya kimono yang menjadi baju tradisional dan menjadi ciri khas busana Jepang yang terkenal diseluruh dunia yaitu pada saat para bangsawan menggunakan kimono yang kemudian menjadi populer dan munculnya "junihitoe"

(kimono dua belas lapis) yang hanya digunakan oleh wanita-wanita bangsawan seperti Ratu dan Putri istana.

Seiring dengan berkembangnya zaman, kimono mengalami berbagai perkembangan yang terlihat dibagian warna pada baju kimono yang memiliki berbagai macam perpaduan warna, kemudian motif yang terdapat pada baju kimono yang awalnya hanya dari kain polos saja, kini terlihat memiliki berbagai macam corak seperti garis-garis dan juga dengan adanya motif bunga sakura yang cantik membuat busana kimono semakin terlihat indah.

Jenis kimono juga bermacam-macam ada yang khusus digunakan di acara-acara formal seperti acara pernikahan dan penerimaan penghargaan dari kaisar atau pemerintah, tetapi ada juga yang digunakan untuk acara santai seperti untuk datang ke acara festival (*matsuri*) atau bahkan digunakan untuk jalan-jalan dengan sahabat. Dewasa ini banyak model desain baju yang terinspirasi dari busana kimono, seperti baju atasan yang menggunakan model kimono dan cardigan yang menggunakan motif yang sama dengan busana kimono sehingga kedua busana tersebut dapat digunakan dalam aktivitas sehari-hari untuk ke kantor, kuliah, atau berkumpul dengan teman-teman.

Mengenai Fashion di Jepang maka dapat dikatakan bahwa kawasan Harajuku merupakan gudangnya fashion anak muda Jepang. Para remaja di Jepang dapat dibilang memiliki ide yang sangat unik dalam menciptakan gaya berbusana. Keunikan fashion ini dapat kita temukan pada “*Harajuku Street Fashion*”. Munculnya istilah *Harajuku Street Fashion* yaitu dengan banyaknya kumpulan para remaja yang berkumpul di kawasan Harajuku dengan menggunakan busana yang unik dan beberapa menggunakan warna yang mencolok. Harajuku (原宿) sendiri adalah kawasan di sekitar Stasiun JR Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo. Harajuku yang merupakan pusat budaya remaja dan gaya fashion di Jepang yang dapat terbilang ekstrim, yang menjadi poin utama pada budaya remaja di Harajuku yaitu di Jalan Takeshita (*Takeshita-dōri*). 竹下通り (*Takeshita-dōri*) atau Jalan Takeshita merupakan jalan dengan berbagai macam toko disepanjang jalannya yang berada disebelah kanan dan kiri, toko yang adapun banyak sekli menjual berbagai macam busana baju dari yang

unik hingga yang kekinian, toko make-up, dan juga beberapa toko yang menjual makanan.

Dikutip dari @TokyoFashion Japanese Street Fashion 2017 mengatakan :

“Over the last year, Japanese street fashion has continued to be influential throughout Asia and around globe. Look no further than the recent Louis Vuitton Kansai Yamamoto Collection, Marc Jacobs controversial Harajuku inspired runway show, Rihanna’s Harajuku influenced Fenty collection with Puma, and the breath taking Comme Des Garcons exhibitions at the Metropolitan Museum of Art in New York.”

Arti :

“Selama setahun terakhir fashion jalanan Jepang terus berpengaruh di beberapa bagian Asia dan diseluruh dunia. Contohnya seperti koleksi dari Louis Vuitton Kansai Yamamoto kontraversi Marc Jacobs Harajuku yang memberikan inspirasi pertunjukan panggung model Rihanna koleksi harajuku mempengaruhi koleksi fenty dengan puma dan pameran fantastis Comme Des Garcons di Museum Seni Metropolitan di kota New York.”

Kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa gaya berbusana di Jepang memiliki pengaruh besar terhadap dunia Fashion di dunia. Hal tersebut dapat terbukti dengan adanya kerjasama antara *brand* luar negeri (Louis Vuitton) dengan designer Jepang ternama seperti Kansai Yamamoto, kemudian juga beberapa designer luar negeri yang mendapat pengaruh atau terinspirasi dari gaya fashion yang ada di Harajuku yang kemudian menuangkan inspirasinya dengan mengadakan pameran busana untuk ditunjukkan kepada dunia. Hal ini menjadi bukti bahwa fashion Jepang memiliki andil terhadap fashion di seluruh dunia. Tak luput juga negara Indonesia yang di beberapa mall besar terdapat brand Jepang yaitu UNIQLO, karena Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduknya Islam maka perusahaan UNIQLO bekerja sama dengan designer

yang bernama Hana Tajima untuk membuat produk dengan nuansa muslim yang dilengkapi dengan hijab, dan pakaian-pakaian muslim lainnya yang masih tetap terlihat trendy.

Beberapa fashion yang sangat terkenal di daerah harajuku yaitu Lollita, Gyaru, Decora dan Viasual Kei. Disini penulis ingin membahas tentang fashion-fashion tersebut. Mengenai fashion Lollita, maka yang ada di pikiran kita adalah warna cerah, pernak – pernik, dan terlihat lucu. Fashion Jepang yang dapat terbilang unik dikalangan anak muda yaitu Lollita, lollita merupakan salah satu tren fashion terkenal di Jepang dengan ciri khas baju imut dan rok yang menggelembung berwarna pastel serta beberapa aksesoris lucu yang membuat suasana fashion lollita semakin terlihat imut, fashion lollita ini mendapat inspirasi dari pakaian anak – anak era victoria dan rokoko yang kemudian berkembang di Jepang ditahun 1990-an sebagai salah satu bentuk busana jalanan (*street fashion*). Fashion Lollita merupakan fashion yang paling populer dikalangan fashion lainnya, dan jika kita mencari tentang fashion harajuku maka penjelasan pertama yang muncul adalah tentang fashion Lollita tersebut. Fashion Lollita identik dengan hal-hal yang berbau ceria dan lucu, hal tersebut pas sekali untuk mendefinisikan wanita Jepang yang melekat dengan sebutan “*kawaii*”. *Kawaii* sendiri merupakan kata sifat dalam bahasa Jepang yang memiliki arti manis, lucu, imut, dan lain-lain.

Dalam fashion Lollita sendiri memiliki tiga jenis, yaitu *Classic Lollita*, *Sweet Lollita*, dan *Ghotic Lollita*. Adapun jenis Lollita yang paling terkenal diantara yang lainnya yaitu *Sweet Lollita*, sesuai dengan namanya *Sweet Lollita* adalah fashion dengan gaya busana yang lucu, warna pastel, didukung dengan mak-up yang dramatis dan lucu, serta berbagai aksesoris yang feminim. Kemudian *Classic Lollita* merupakan fashion yang paling sering digunakan sedikit berbeda dengan *Sweet Lollita*, fashion ini tidak terlalu mencolok dengan make-upnya dan yang melekat dengan *Classic Lollita* yaitu warna gelap atau kebiruan dengan motif yang antic atau motif bunga. *Ghotic Lollita* merupakan fashion jenis Lollita yang berbeda dengan jenis lainnya, fashion ini fokus pada warna gelap dan hitam saja dan memberi tampilan seperti vampire, biasanya

motif pada *Ghotic Lolita* lebih kepada katedral, salib, dan lilit untuk menghiasi gaun mereka.

Foto 1: Fashion Harajuku Lolita



Sumber: tbfocus.com

Beberapa remaja kebanyakan mengikuti gaya fashion idolanya, begitu pula dengan negara Jepang. Sebagian besar Idol di Jepang memperoleh ketenarannya melalui penampilan dan pembawaannya selama dipanggung, contohnya seperti Kyari Pamyu Pamyu yang merupakan salah satu artis sukses di Jepang yang mencetuskan beberapa budaya Harajuku pada saat membuat video musik untuk lagunya ataupun saat pertunjukan musik solonya, bahkan beberapa gadis muda menjadikannya *icon* fashion. Saat ini Kyari Pamyu Pamyu menjadi salah satu artis populer yang terkenal di luar negeri dengan ciri khas fashion unik yang dia bawakan disetiap pertunjukannya.

Kedua terdapat fashion *Ganguro* atau biasa dikenal dengan sebutan *Gyaru*, fashion ini terinspirasi dari gaya barat sebagai bentuk pembrontakan dengan standar kecantikan wanita Jepang yang pada umumnya dikenal memiliki kulit putih pucat dan rambut berwarna hitam, walaupun fashion ini tidak seaktif pada zamannya tetapi masih ada beberapa remaja yang menggunakan fashion *Gyaru* ini. Sama seperti gaya fashion *Lolita*, pada dasarnya *Gyaru* dibedakan menjadi dua jenis yang utama yaitu *yamanba* dan *banba*. *Yamanba* sendiri memiliki ciri khas dengan warna neon yang mencolok, make-up putih disekitar mata, dan rambut warna-warni yang terurai. Sedangkan *Banba* atau *Hime Gyaru* memiliki ciri khas dengan menggunakan baju yang lebih manis layaknya seorang putri, rambut tebal yang bervolume, dan make up yang tebal.

Foto 2: Fashion Harajuku Ganguro



Sumber: realityintheordinary.wordpress.com

Ketiga merupakan fashion *Visual-Kei* yang identik dengan band Jepang, fashion ini terinspirasi dari beberapa band rock barat yang kemudian di populerkan oleh band Jepang seperti X-Japan, Luna Sea, Glay yang terkenal dengan sebutan *Visual-Kei* Band. Ciri khas pada fashion *Visual-Kei* ini adalah make-up dengan kontur yang tegas, lipstik yang berwarna gelap atau hitam, beberapa tindikan, dan menggunakan lensa kontak yang berwarna. Dalam fashion *Visual-Kei* ini tidak ada standar yang khusus, melainkan tampilan yang sesuai dengan band tersebut.

Foto 3: Fashion Harajuku Visual Kei



Sumber: www.pinterest.com

Terakhir merupakan fashion yang biasa disebut dengan Decora yang berasal dari kosa kata bahasa Inggris yaitu “decoration”. Fashion decora ini sebenarnya fashion yang dapat terbilang cukup simple hanya dengan

menggunakan kemeja putih, hoodie, dan rok pendek saja, namun yang menarik dari fashion ini adalah intinya membuat gaya sedekoratif mungkin dengan pakaian yang kita kenakan seperti membeli berbagai macam aksesoris clair yang kemudian digunakan untuk mendekorasi tas, baju, hoodie, wajah, dan rambut. Hiasan yang digunakan biaanya berwarna cerah dan digunakan untuk menghias seramai mungkin.

Foto 4: Fashion Harajuku Decora



Sumber: www.deviantart.com

Dari beberapa gaya fashion unik dikalangan anak muda yang telah dijelaskan sebelumnya, pada penelitian kali ini penulis ingin membahas lebih dalam tentang fashion yang tidak kalah unik dari yang lainnya yaitu tren fashion cosplay.

2.2. Cosplay

Jika beberapa orang beranggapan bahwa cosplay berasal dari Jepang, maka hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Pada awalnya budaya ini dilakukan oleh orang barat yang menggunakan kostum atau biasanya disebut pesta topeng dihari-hari besar seperti perayaan paskah atau Halloween, kemudian tradisi perayaan pesta topeng ini sampai ke negara Jepang pada tahun 1970-an saat itu beberapa anak muda Jepang sudah menggunakan kostum seperti yang ada di anime ataupun manga. Penyelenggaraan cosplay pertama kali diadakan pada tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam pesta topeng Nihon SF Taikai-17, acara pesta topeng ini juga dihadiri oleh kritikus fiksi ilmiah *Mari Kotani* yang mengenakan kostum seperti tokoh didalam sampul "*A Fighting Man on Mars*" karya "*Edgar Rice Burroughs*". Setelah adanya acara tersebut acara

cosplaypun semakin sering dilaksanakan dalam acara pameran doujinshi dan pertemuan antar penggemar fiksi ilmiah di Jepang.

Pengertian “*cosplay*” dalam artian Barat dan Jepang memiliki makna yang berbeda. Kata *cosplay* didapat dari istilah bahasa Inggris “*costum*” (kostum) dan “*play*” (Bermain), dengan demikian *cosplay* dapat diartikan bermain dengan kostum yang digunakan sesuai dengan karakter yang mirip dari manga, anime, game, maupun yang ada dalam film. *Cosplay* di Barat memiliki makna menggunakan kostum seperti karakter yang diinginkan kemudian digunakan untuk ke acara kostum, sedikit berbeda dengan Barat maka *Cosplay* di Jepang tidak hanya mengenakan kostum saja, tetapi juga mendalami peran sebagai karakter yang dipilih untuk dijadikan *cosplay*. Misalnya jika seorang *cosplayer* ber*cosplay* menjadi Naruto, maka *cosplayer* tersebut harus juga mengikuti sifat, kelakuan, bahkan gaya bicara seperti yang Naruto lakukan.

Saat ini *cosplay* telah banyak diminati oleh para muda-mudi diseluruh dunia. Seiring dengan berkembangnya zaman, mereka yang menyukai anime, manga, game dan bahkan film memiliki tempat untuk menuangkan kreativitasnya dengan apa yang mereka sukai dengan berdandan seperti karakter yang disukainya.

Beberapa acara *Cosplay* yang diselenggarakan di seluruh dunia yaitu World Cosplay Summit, Comic Market, dan AFA (Anime Festival Asia). World Cosplay Summit (世界コスプレサミット) atau yang dikenal juga dengan sebutan WCS merupakan acara cosplay terbesar yang dilaksanakan tahunan dengan tujuan untuk mempromosikan persahabatan Internasional melalui budaya pop Jepang. Pawai dan kejuaraan dilaksanakan di daerah Nagoya, Aichi, Jepang dengan beberapa acara terkait yang diadakan di daerah Kanto, Kansai, dan Tokai. World Cosplay Summit awalnya dilaksanakan pada tahun 2003 untuk memperlihatkan popularitas internasional anime dan manga melalui *cosplay*, dan untuk mempromosikan Expo 2005 di Nagoya. Awalnya acara ini diadakan di Nagoya tepatnya di Hotel Rose Court pada tanggal 12 Oktober, pada saat itu 5 *cosplayer* yang berasal dari negara Jerman, Prancis, dan Italia diundang ke acara tersebut. Acara ini berkembang dari tahun ke tahun dan membuat lebih dari 20

negara dengan perwakilan 50 cosplay datang ke acara tersebut untuk meramaikan Parade Cosplay Osu dan Kejuaraan Cosplay. Sampai saat ini acara World Cosplay Summit masih aktif dengan berbagai negara yang bergabung ke dalam acara tersebut, Indonesia menjadi salah satu negara yang bergabung dengan World Cosplay Summit pada tahun 2012 bersamaan dengan negara lainnya seperti Inggris dan Rusia.

Comic Market (コミックマーケット) atau biasa disingkat dengan Comiket (コミケット) juga merupakan salah satu acara terbesar yang dikenal di seluruh dunia. Sesuai dengan namanya acara ini merupakan acara doujinshi terbesar di dunia yang diselenggarakan dua kali dalam setahun pada bulan Agustus dan Desember di Tokyo, Jepang. Pada awalnya Comiket pertama kali diselenggarakan pada 21 Desember 1975 yang hanya diikuti oleh 32 partisipasi *circle* (grup artis doujinshi) dan diperkirakan sekitar 700 peserta. Hal unik yang dapat ditemukan dalam acara ini adalah setiap pelaksanaan nama Comic Market ditambah dengan urutan angka penyelenggaraan, misalnya saja seperti “Comic Market 72” disingkat “C72” untuk pameran ke 72 yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2007. Comic Market terbagi menjadi beberapa periode sesuai tempat yang dilaksanakan misalnya pameran C31 ~ C39 pada tahun 1986 ~ 1990 dilaksanakan pada periode TRC (Tokyo Ryutsu Center) kemudian ke Harumi lalu ke Makuhari Messe, sejak tahun 1990 pada musim panas penyelenggaraan Comic Market yang ke 50 mulai diadakan di Tokyo Big Sight (Pusat Pameran Internasional Tokyo) yang setiap tahunnya peserta yang datang dan pengunjung dapat terbilang lebih dari setengah juta orang. Karena diasakan pada bulan Agustus dan Desember Comic Market memiliki sebutan musim seperti NatsuComi (夏コミ) yang diadakan pada bulan Agustus, dan FuyuComi (冬コミ) yang diadakan pada bulan Desember.

Kemudian yang terakhir yaitu AFA (Anime Festival Asia) merupakan Festival Anime terbesar yang diadakan di Asia Tenggara meliputi Indonesia, Singapura, dan Malaysia. Acara ini lahir pada tahun 2008 tentang berbagai macam budaya pop Jepang, acara ini awalnya diselenggarakan di Singapura hingga tahun 2012 mulai diadakan di Indonesia tepatnya di JI Expo, pada tahun

yang sama juga AFA mengadakan acaranya di Malaysia tetapi hanya pada tahun 2012 saja dan tidak berlanjut, namun pada tiga tahun belakangan ini AFA juga mulai mengadakan acara bernuansa budaya Jepang ini ke negara Thailand. Keunikan dari acara ini yang membuat banyak diminati oleh para kaum muda adalah banyaknya pengisi lagu anime dari Jepang yang terkenal datang untuk memeramaikan acara ini, seperti *Ichiro Mizuki*, *LiSa*, *STEREOPONY*, dan masih banyak lagi. Tidak kalah menariknya bahkan acara Anime Festival Asia ini mendatangkan cosplayer-cosplayer ternama di Asia seperti Kaname yang merupakan cosplayer dari Jepang dan menjadi model ambassador acara AFA, kemudian ada Liui yang berasal dari Filipina, dan dari Indonesia ada Richfield yang menjadi tamu spesial pada acara AFA di Indonesia tahun 2012.

Cure World Cosplay merupakan salah satu contoh komunitas cosplay di dunia, komunitas tersebut berbentuk website yaitu worldcosplay.net yang didalamnya banyak sekali para cosplayer dari seluruh dunia bergabung dan menjadi bagian dari komunitas tersebut. Setiap pengunjung yang membuka website tersebut maka akan langsung muncul tawaran untuk bergabung dengan komunitas mereka. Website tersebut digunakan untuk berdiskusi tentang kostum dari anime atau manga apa yang banyak digunakan, membicarakan anime, manga, atau game terbaru untuk kemudian dijadikan inspirasi untuk bercosplay oleh para anggotanya. Keunikan yang dapat ditemui dalam website tersebut terdapat sistem yang membuat para anggotanya menjadi pilihan cosplay terbaik dalam komunitas tersebut, tidak hanya itu komunitas tersebut juga menerapkan sistem siapa saja anggota yang paling disorot profilnya, karakter apa saja yang sering digunakan pada acara cosplay, anime atau manga apa saja yang paling sering dilihat, dan kemudian juga membuat peringkat untuk para anggota yang aktif dalam komunitas.

Fashion Jepang seperti Lollita dan Gyaruru memiliki berbagai macam jenis didalamnya yang terlihat pada ciri khas jenis setiap fashion yang dikenakan seperti Lollita Sweet yang terkesan imut dan Lollita Ghotic yang terkesan creepy, sama seperti fashion lainnya cosplay juga memiliki beberapa jenis yang sering sekali kita temukan di acara bernuansa budaya Jepang.

2.3. Jenis – Jenis Cosplay

Beberapa fashion yang ada di Jepang dan Cosplay termasuk kedalam salah satunya seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dalam bab ini penulis ingin membahas lebih rinci lagi tentang Jenis – Jenis Cosplay yang biasa dibawakan oleh para cospayer saat menghadiri event. Adapun Jenis – Jenisnya yaitu :

2.3.1 Cosplay Anime atau Manga

Beberapa orang yang menyukai anime atau manga pasti hafal dengan karakter yang ada didalam anime atau manga tersebut, orang-orang yang menyukai hal tersebut kemudian mengaplikasikan hal yang mereka suka dengan cara bercosplay dengan karakter yang diinginkan. Jenis cosplay ini merupakan jenis cosplay yang paling banyak peminatnya karena ketenaran anime dan manga dikalangan para remaja, adapun cara mempraktekannya yaitu dengan mengikuti sama persis karakter tokoh yang diinginkan mulai dari baju, tatanan rambut, make-up yang mirip dengan tokoh aslinya untuk memperdalam karakter, serta aksesoris pendukung yang membuat cosplayer terlihat benar – benar seperti karakter aslinya. Berbagai macam baju dan make-up yang terbilang sulitpun akan mereka praktekan untuk memperlihatkan kepada orang lain.

Keterangan: *Cosplay Anime Singeki no Kyojin*



Sumber : www.deviantart.com

2.3.2 Cosplay Game

Adapun cosplay game, sesuai dengan namanya cosplay ini mendapat inspirasi dari game yang biasanya pelakunya merupakan seorang gamer (orang yang suka

bemain game). Adapun kostum yang digunakan pada jenis cosolay ini biasanya berupa tokoh robot, karakter fantasi, dan karakter yang ada pada game lainnya. Pada jenis cosplay ini, biasanya hal sulit yang didapatkan adalah membuat aksesoris yang mirip dengan karakter yang dibawakan, dan juga penggunaan make-up yang lebih detail agar terlihat memperdalam karakter yang dimainkan.

Keterangan: *Cosplay Game Danganronpa*



Sumber:

www.deviantart.com **2.3.3 Cosplay Tokusatsu**

Jenis cosplay (特撮 dibaca *tokusatsu*), tokusatsu sendiri merupakan singkatan istilah yang diambil dari bahasa Jepang (特殊撮影 dibaca *tokushu satsuei*) yang memiliki arti special photography (special effect) atau dalam bahasa Indonesia yaitu efek khusus. Istilah tokusatsu sendiri tujuannya digunakan untuk menyebut produksi film yang menggunakan efek khusus di Jepang, beberapa jenis film tokusatsu yaitu seperti Kamen Raider, Goban, Godzilla, dan masih banyak lagi. Ciri khas yang dapat ditemukan dalam jenis cosplay ini yaitu para cosplayer tidak memperlihatkan wajahnya atau biasa menggunakan topeng seperti tokoh tokusatsu pada umumnya.

Keterangan: *Cosplay Tokusatsu Kamen Raider*



Sumber: www.deviantart.com

2.3.4 Cosplay Ghotic

Cosplay Gothic merupakan cosplay dengan ciri khas nuansa pakaian serba gelap dan hitam membuat para penggunanya terlihat lebih misterius dan menyeramkan, walaupun terkadang terdapat perpaduan warna yang mendukung ciri khas warna cosplay tersebut. Biasanya jenis cosplay ini memerankan karakter seperti vampire, malaikat pencabut nyawa, dan lain sebagainya, tidak sedikit juga beberapa cosplayer menggabungkannya dengan fashion Lolita. Contoh dari cosplay gothic ini adalah karakter *Misa Amane* yang diambil dari anime *Death Note*.

Keterangan: *Cosplay Ghotic Misa Amane*



Sumber: www.deviantart.com

2.3.5 Cosplay Original

Cosplay original merupakan jenis cosplay yang benar-benar tidak ada di anime, manga, tokusatsu ataupun yang lainnya. Makna original disini berarti tidak menjadi siapa-siapa baik anime, manga, dan lain sebagainya. Cosplay original merupakan hasil pikiran seseorang yang kemudian direalisasikan menjadi sebuah kostum, yang kemudian mereka gunakan dalam acara Jepang.

Keterangan: *Cosplay Original Cake*



Sumber:

www.deviantart.com **2.3.6 Cosplay Harajuku**

Beberapa orang cosplayer mengira bahwa harajuku style merupakan bagian dari cosplay, karena beberapa *style* dari harajuku muncul dalam anime seperti *Nana*. Tidak hanya itu, beberapa anime di Jepang mendapatkan inspirasi busana dari *style* harajuku sehingga banyak cosplayer yang memilih karakter dengan busana harajuku yang kemudian dijadikan bahan untuk ber-Cosplay.

Keterangan: *Cosplay Harajuku Nana*



Sumber: www.deviantart.com

2.3.7 Random Cosplay

Random cosplay dapat dikatakan juga sebagai *freestyle cosplay* dari *cosplayer* itu sendiri. Freestyle cosplay disini maksudnya adalah dapat menjadi siapa saja, dan apa saja seperti yang kita inginkan, patokannya tidak hanya anime, manga, maupun tokusatsu tetapi bisa juga menjadi seperti karakter tokoh film barat misalnya menjadi karakter *Elsa* dalam film *Frozen*.

Keterangan: *Random Cosplay Frozen*



Sumber:

www.deviantart.com **2.4. Uniform Cosplay (Uni-Cos)**

Dalam dunia cosplay juga terdapat beberapa istilah yang unik yaitu Uni-Cos (*Uniform Cosplay*). Uniform Cosplay merupakan cosplay unik dengan kostum seragam sebagai ciri khas cosplay ini. Misalnya seperti, anak sekolah, pelayan, dokter, dan lain sebagainya. Uniform Cosplay sendiri juga memiliki tiga jenis permainan kostum yang menonjol dalam tipe cosplay ini yaitu Maid-Style yaitu kostum seragam untuk pelayan wanita yang biasanya identik dengan warna hitam putih dengan renda dan rok menggelembung, Butler-Style merupakan kostum seragam untuk pria yang identik dengan kemeja putih yang diakhiri dengan kemeja, celana, dasi yang bernuansa hitam, dan yang terakhir yaitu School Girl-Style yang merupakan seragam anak sekolahan pada umumnya biasanya seragam yang digunakan yaitu seragam untuk anak SMP atau SMA di Jepang.

Keterangan: *Uniform Cosplay Maid and Butler Style*



Sumber: www.deviantart.com

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis- jenis cosplay yang telah dijelaskan sebelumnya, maka uraian tentang kekhususan masing – masing jenis cosplay yang ada dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel Jenis – Jenis Cosplay

No	Jenis – Jenis Cosplay	Kekhususan
1	Cosplay Anime/Manga	Cosplay Jenis Anime / Manga ini biasanya terinspirasi dari Anime dan Manga yang sedang terkenal. Bahan yang digunakan biasanya berbahan dasar kain dan aksesoris yang digunakan tidak terlalu rumit.
2	Cosplay Game	Cosplay Jenis Game ini biasanya terinspirasi dari game yang sedang sering dimainkan. Bahan yang digunakanpun biasanya lebih banyak menggunakan bursa hati dan beberapa aksesoris pendukung lainnya yang merupakan ciri khas dari jenis cosplay ini.
3		Cosplay Tokutasu ini biasanya

	Cosplay Tokusatsu	<p>terinspirasi dari film – film tokusatsu yang banyak diketahui masyarakat (contoh : Ultraman).</p> <p>Bahan yang digunakan untuk membuat kostum ini pada dasarnya sama dengan Jenis Cosplay Game, hanya saja yang menjadi ciri khas dari kostum ini yaitu cosplayer yang membawakan jenis cosplay ini tidak menggunakan make-up seperti Jenis Cosplay lainnya karena Cosplayer wajib menggunakan topeng yang termasuk dalam atribut.</p>
4	Cosplay Ghotic	<p>Ciri khas dari jenis cosplay ini yaitu nuansa pakaian yang serba hitam yang biasanya memerankan karakter seperti vampire, pencabutnyawa, dan lain sebagainya.</p> <p>Contoh dari cosplay ini yaitu karkter Misa Amane pada anime Death Note.</p> <p>Bahan yang digunakan untuk membuat kostum ini sama seperti cosplay anime yaitu dengan bahan kain.</p>
5		<p>Ciri khas cosplay original yaitu tidak ada di anime, manga, atau yang lainnya. Cosplay ini bebenar – benar dari hasil pemikiran seseorang yang kemudian direalisasikan menjadi sebuah kostum tetapi tetap pada</p>

	Cosplay Original	<p>konsep yang jelas.</p> <p>Misalnya terinspirasi dari konsep tokusatsu, hanya saja ada unsur crossculture dari cerita rakyat Indonesia seperti hanoman yang kemudian dibuat kostum dengan atribut topengnya.</p>
6	Cosplay Harajuku	<p>Beberapa fashion yang ada di anime mendapatkan inspirasi dari fashion harajuku, sehingga beberapa cosplayer memilih karakter dengan tema busana harajuku yang kemudian dijadikan bahan untuk ber-cosplay.</p>
7	Random Cosplay	<p>Ciri khas dari Random Cosplay ini adalah para cosplayer bisa menjadi karakter apapun yang mereka mau, dan tidak berpaku pada anime, manga, maupun tokusatsu.</p> <p>Misalnya saja menjadi tokoh Elsa pada film barat yang berjudul Frozen.</p>
8	Uniform Cosplay	<p>Seperti namanya Uniform Cosplay merupakan cosplay dengan seragam sebagai ciri khasnya.</p> <p>Seperti menggunakan seragam polisi, anak sekolah, pelayan, dan lain sebagainya.</p>

Demikian uraian gambaran umum tentang tren fashion yang ada diseluruh dunia khususnya di Jepang dan gambaran umum tentang Cosplay. Pada bab 3 akan membahas tentang Analisis Budaya Cosplay dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta.

BAB III
PERKEMBANGAN BUDAYA COSPLAY JEPANG DIKALANGAN
KOMUNITAS COSPLAY DI JAKARTA

Pada bab ini penulis akan menguraikan hasil dari wawancara dengan beberapa responden dari komunitas Cosplay di Jakarta, pada bab ini juga penulis akan menganalisis hasil wawancara dengan anggota dari komunitas yang berbeda.

3.1. Pertanyaan Wawancara

Dalam penelitian tentang Perkembangan Cosplay saat ini, penulis menggunakan metode survey yaitu dengan cara menyusun pertanyaan yang akan diberikan kepada responden dari sekelompok populasi sebagai pengumpulan data, adapun materi pertanyaan yang diajukan yaitu :

1. Nama Panggung.
 2. Usia.
 3. Status (SMP, SMA, Kuliah, Kerja).
 4. Nama Club Cosplay.
 5. Sejak kapan mulai tertarik dengan Cosplay.
 6. Sebagai seorang Cosplayer, apa arti dari Cosplay.
 7. Komunitas ini berdiri sejak tahun berapa.
 8. Dari awal terbentuk, anggota yang ada bertambah atau tidak.
 9. Setiap tahunnya ada saja tidak yang daftar untuk bergabung dengan komunitas. dan cara penerimaannya masih dalam tahap seleksi atau sudah terbuka untuk umum.
 10. Sebagai Cosplayer aktif, seberapa sering menghadiri event dan biasanya jika datang ke event jadi pengisi acara, berpartisipasi dalam lomba, atau hanya sekedar memakai kostum saja.
 11. Jenis Cosplay yang sering dibawakan pada saat datang ke event.
 12. Sebagai Cosplayer yang aktif datang ke event, pandangan dan antusias masyarakat terhadap Cosplay saat ini.
-

13. Selama ini dari awal ber-Cosplay hingga saat ini terjun langsung ke lapangan (event), pendapat kalian sebagai seorang Cosplayer bagaimana perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini.

Demikian beberapa pertanyaan yang penulis ajukan kepada beberapa Komunitas Cosplay yang ada di Jakarta sebagai responden dalam penelitian kali ini.

3.2. Hasil Wawancara

Dalam penelitian kali ini, penulis mendapatkan 4 responden dari beberapa komunitas berbeda yang ada di Jakarta. Adapun hasil dari wawancara dari 4 orang responden adalah sebagai berikut :

1. Responden 1 (Ar)

Hasil wawancara yang dilakukan dengan responden 1 yang merupakan seorang Cosplayer aktif berinisial Ar dan memiliki nama panggung Anchaasakura merupakan seorang pekerja yang berusia 28 tahun dan telah bergabung dengan komunitas Cosplay yang bernama KomuToku yaitu Komunitas Tokusatsu. Ar mengaku mulai tertarik dengan Cosplay sejak tahun 2012, yaitu saat pertama kali datang ke acara Ennichisai yang ke-3 pada tahun 2012. Menurut Ar Cosplay merupakan ajang untuk menjadi karakter yang kita sukai, misalnya jika seseorang suka dengan karakter superman dan ingin membawakan karakter seperti superman maka saat ini bisa dengan mudah menjadi karakter yang diinginkan dengan membuat kostum superman dan kita menjadi merasa bisa menjadi superman dengan mengenakan kostum tersebut. Ar mengatakan jika komunitasnya terbentuk sejak tahun 2007, dan sejak tahun 2007 hingga saat ini bertambah karena komunitas ini terbuka untuk umum, anggota yang ada saat ini kurang lebih telah mencapai 5000 orang. Setiap tahunnya Ar mengatakan bahwa ada saja yang bergabung kedalam komunitasnya, karena biasanya setelah dirinya dan teman – teman satu komunitasnya tampil disebut acara biasanya ia mengajak masyarakat untuk join atau bergabung di grup facebook, hal ini ditegaskan oleh Ar saat

ditanyakan tentang bertambahnya anggota dari awal terbentuk komunitas dan tentang anggota yang mendaftar setiap tahunnya, ia mengatakan “Bertambah karna ini (komunitas) untuk umum, (anggotanya) sudah sampai 5000an lebih.” dan ia juga mengatakan “Biasanya ada saja, kadang setelah event atau perform kita suka mengajak masyarakat untuk join KomuToku di grup Facebook, jadi setiap tahun pasti bertambah.” saat ditemui di acara Ennichisai, 1 Juli 2018. Sebagai Cosplayer aktif Ar biasanya datang ke acara event Jepang kalau ada panggilan saja, karena biasanya Komunitas Tokusatsu ini mengisi acara di beberapa event seperti POTT, Toys Fair, Ennichisai dan beberapa event lainnya. Karena tergabung ke dalam Komunitas Tokusatsu, Ar sering membawakan jenis Cosplay Tokusatsu seperti Kamen Raider, Baja Hitam, dan lain sebagainya pada setiap event yang dihadapinya, alasan Ar sering membawakan jenis cosplay tersebut adalah karena dirinya menyukai karakter yang dibawakannya tersebut. Sebagai cosplayer aktif menurut Ar masyarakat memiliki pandangan yang positif terhadap cosplay saat ini, karena setiap Ar tampil untuk mengisi acara ia mengatakan kalau penonton yang hadir merupakan masyarakat umum yang dari tahun ke tahun semakin banyak dan semakin ramai penontonya. Ar berpendapat bahwa perkembangan dalam dunia cosplay saat ini berkembang lumayan pesat untuk para cosplainya, karena dari tahun 2012 cosplayer masih sedikit dan jarang ditemukan di event Jepang, namun semakin kesini semakin ramai apalagi untuk karakter yang antimainstream (tidak biasa) atau karakter yang banyak disukai itu kadang kita dapat menemukan cosplayer hingga 20 orang atau lebih untuk satu karakter yang sama. Event yang diadakan menurut Ar cukup baik, karena memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang apa itu Jepang, Budaya, Makanan, dan Musiknya jadi tidak hanya cosplay saja. Kalau dahulu masyarakat hanya tau Jepang itu identik dengan orang yang suka berdan dan seperti kartu, namun kalau sekarang bisa lebih tau tradisi Jepang seperti Omikoshi.

2. Responden 2 (Rt)

Hasil wawancara yang dilakukan dengan responden ke-2 pada tanggal 1 Juli 2018 di Ennichisai, merupakan seorang cosplai aktif yang berinisial Rt

dengan nama panggung Tenchi Amakura merupakan pekerja yang berumur 23 tahun dan bergabung bersama komunitas cosplay bernama Reborn Cospla Team atau biasa dikenal dengan RCT. Rt yang mulai tertarik dengan cosplay pada tahun 2010 mengatakan bahwa menurutnya cosplay merupakan karakter yang kita sukai lalu kita juga bisa menjadi karakter tersebut.

RCT sendiri baru terbentuk pada tahun 2014 tepatnya 3 tahun yang lalu, dan untuk sementara karena komunitas ini masih baru Rt dan anggota lainnya mempertahankan agar anggotanya tetap segitu dulu saja tetapi tetap ada niatan untuk merekrut anggota baru yang masih dengan tahap seleksi, karena komunitas RCT ingin memilih anggota yang bisa meluangkan sedikit waktu, uang, dan tenaganya untuk Reborn Cosplay Team. Kemudian Rt menegaskan kembali saat ditanya tentang anggota yang mendaftar setiap tahunnya, ia mengatakan “Beberapa ada yang ingin (bergabung dengan komunitas), sekali lagi karena komunitas ini masih baru terbentuk dan kita ingin orang yang aktif jadi sedikit memilah apakah orang yang ingin bergabung memiliki antusias atau tidak (dalam ber-cosplay atau menjadi cosplayer)”.

Sejak tahun 2010 awal Rt tertarik dengan cosplay, Rt mengaku bahwa selama 3 tahun pertama Rt masih aktif dalam bercosplay, hanya saja saat ini sudah sedikit dikurangi karena beberapa kesibukan lainnya seperti bekerja dan kuliah.

Biasanya saat datang ke event jenis cosplay yang dibawakan oleh Rt yaitu masih lebih banyak membawakan jenis bahan kain seperti pada game pesona 3 dan pesona 4, namun Rt juga pernah membawakan bahan semi armor seperti Saint Seiya atau baju wanita dengan rok seperti yang ada dalam anime, game, maupun komik. Banyaknya event yang telah didatangi oleh Rt membuat Rt lebih paham akan antusias dan pandangan masyarakat terhadap cosplay dari dulu hingga saat ini, Rt berpendapat bahwa dari tahun ke tahun pandangan masyarakat semakin terbuka dan lebih bagus dari tahun - tahun sebelumnya, kalau dahulu cosplay masih dianggap tabu atau aneh maka saat ini masyarakat sudah bisa lebih menerima sehingga bisa lebih ringan untuk mengekspresikan hobi ini. Menurut Rt perkembangan yang terlihat saat ini semakin besar, kalau dahulu para cosplayer masih sedikit maka saat ini sudah dalam bentuk grup, jadi semakin luas, semakin

banyak, dan semakin ramai. Karena cosplayer dan pencinta jepang memiliki massa dengan jumlah yang banyak maka event yang diadakanpun juga semakin banyak, dan dari segi jenis cosplay sendiri saat ini sudah beranekaragam mulai dari anime, komik, game, tokusatsu dan lain lain, jika dahulu hanya ada beberapa jenis maka saat ini sudah bermacam macam.

3. Responden 3 (Ay)

Hasil wawancara responden ke-3 dilakukan dengan seorang cosplayer aktif berinisial Ay dan memiliki nama panggung Takine Yamada yang merupakan seorang ibu rumah tangga berusia 27 tahun. Pada saat ditemui di sebuah café yang berada di rawamangun, Ay yang tergabung dalam komunitas Rising Sun mengaku bahwa ia mulai tertarik dengan cosplay sejak tahun 2009. Menurut Ay cosplay merupakan *costume play* yang memiliki makna bermain dengan kostum.

Komunitas Rising Sun sendiri telah terbentuk pada tahun 2014 tepatnya pada 4 tahun yang lalu, dari awal komunitas ini terbentuk hingga saat ini Ay mengatakan bahwa anggotanya bertambah. Walaupun komunitas ini baru saja terbentuk 4 tahun yang lalu, tetapi komunitas Rising Sun ini sudah terbuka untuk umum dan komunitas Rising Sun sering mengajak masyarakat khususnya para cosplayer yang masih berdiri sendiri untuk bergabung dengan komunitasnya dan hingga saat ini anggota yang dimiliki oleh komunitas Rising Sun telah mencapai 50 orang.

Saat ditanya seberapa sering mengikuti event yang ada Ay mengaku hampir setiap event yang ada didatanginya, tetapi tetap melihat kondisi seperti event besar yang diadakan pada hari sabtu atau minggu seperti Ennichisai, AFA, dan ComiCon biasanya datang, dan jika datang ke event biasanya Ay bersama teman satu komunitasnya mengikuti lomba akan tetapi tetap melihat kondisi apakah kostum dan aksesoris pendukung lainnya untuk ikut lomba memadai atau tidak karena beberapa kostum dan aksesoris tidak bisa dibuat dengan waktu yang sebentar. Ay juga mengatakan jika datang kesuatu event ia membawakan berbagai macam jenis cosplay seperti anime dan game yang mebggunakan jenis kain dan *armor*.

Sebagai seorang cosplayer sejak 2009, Ay beranggapan bahwa dibandingkan dengan yang dahulu cosplayer saat ini lebih banyak peminatnya bahkan masyarakat juga sudah tidak awam lagi dengan cosplay sehingga banyak juga perusahaan yang menggunakan jasa seorang cosplayer sebagai SPG untuk mempromosikan produk mereka, contohnya seperti di event Ennichisai banyak booth – booth yang menggunakan cosplayer untuk mempromosikan produk mereka, hal seperti ini merupakan job bagi para cosplayer. Ay juga berpendapat bahwa dunia cosplay saat ini berkembang pesat sekali, banyak orang yang berkeinginan untuk mencoba bercosplay sehingga banyak sekali cosplayer – cosplayer yang masih baru ingin mencoba membawakan karakter yang mereka sukai dengan ber-cosplay. Saat ini sedang musim anime yang bertemakan idol seperti anime yang berjudul Love Life, karena baju yang digunakan oleh karakter yang ada didalam anime tersebut lucu dan menarik jadi banyak orang ingin mencoba memakai kostum yang sama dengan karakter yang mereka sukai khususnya para wanita. Dari segi event yang mengadakan lomba cosplay sendiri saat ini bisa terbilang banyak dan ada beberapa penambahan dalam kategori lomba.

4. Responden 4 (An)

Hasil wawancara dengan responden ke-4 yaitu seorang freelance yang memiliki nama panggung Ahmad Kurosaki dan berinisial An ini seorang cosplayer aktif berumur 28 tahun yang bergabung kedalam komunitas cosplay Cosudesu. Komunitas cosudesu sendiri telah terbentuk sekitar bulan November 2012, dan sejauh ini komunitas ini memiliki peningkatan akan anggotanya yaitu sekitar beberapa bulan yang lalu bertambah sekitar 20 orang yang awalnya hanya 15 tetapi sekarang sudah 2.100 orang. Dalam pemilihan anggotapun An mengatakan tidak ada sistem mendaftar, hanya saja cosplayer yang ingin bergabung kedalam komunitas ini diharuskan untuk bilang kepada admin grupnya dan bertemu secara langsung dan berkenalan terlebih dahulu dikarenakan grup yang memiliki sistem private (pribadi), barulah cosplayer tersebut dimasukan kedalam grup dan menjadi anggota.

An yang mengaku mulai tertarik bercosplay sejak 2013 akhir mengatakan bahwa menurutnya cosplay merupakan cara seseorang untuk mengekspresikan diri melalui memainkan karakter yang disukai, salah satunya jika menjadi karakter Naruto maka kita harus membawa spirit Naruto ke *real life*. An sering datang ke event dan bahkan hampir setiap minggu, ia mengatakan jika datang ke event biasanya mengikuti kompetisi yang ada dan An juga pernah mengisi acara hanya saja kalau mengisi acara bukan di event Jepang melainkan dipanggil dari perusahaan yang membutuhkan jasa para cosplayer. Saat menghadiri event An kerap kali membawakan jenis cosplay yang berasal dari game, terakhir kali bercosplay An membawakan karakter Wen Yang yang berasal dari game *Dynasti Warrior 8*.

Seringnya An datang ke event yang bahkan hampir setiap minggu membuat An bisa berpendapat bahwa kalau secara global antusias yang dimiliki masyarakat sangat seru, hanya saja ada beberapa masyarakat yang menilai jika cosplay itu badut karena beberapa oknum yang ber-cosplay dan meminta bayaran untuk berfoto, orang yang melakukan hal seperti ini bisa dikatakan cosplayer dan tidak karena sebenarnya cosplay bukan seperti itu. Untuk sekarang ini perkembangan cosplay juga sudah bagus karena masyarakat tidak selalu memandang negative.

Perkembangan cosplay saat ini sudah sangat maju sekali terutama pada tahun 2016 yaitu saat perwakilan cosplayer dari Indonesia yang dikirim ke Jepang untuk pergelaran event WCS (World Cosplay Summit), kebetulan saat itu perwakilan dari Indonesia menjadi juara 1 dan sejak saat itulah antusias para cosplayer meningkat sehingga cosplayer juga semakin banyak. Saat di hari pertama pada Ennichisai tahun ini mengadakan program baru untuk lomba cosplay bernama *Cosplay Freestyle*. *Cosplay Freestyle* sendiri bertema bebas dan bisa berkolaborasi dari beberapa anime atau game, misalkan ingin membawakan anime naruto maka para cosplayer bisa juga menggabungkannya dengan anime lain seperti bleach atau bisa juga dari game, program freestyle ini terdiri dari 2 kategori dan masing masing kategori terdiri dari 4 pemenang yang masing masing pemenang akan membawa uang tunai dan sertifikat.

Kemudian dihari kedua terdapat program ICGP (Indonesian Cosplay Grand Prix), program ini merupakan program yang mengirim juara satunya untuk mewakili Indonesia ke Jepang untuk event World Cosplay Summit dan akan bertanding dengan kira - kira 40 negara, kemudian dari setiap negara tersebut akan bertanding dengan beberapa kategori juara dan pada tahun ini perwakilan dari Indonesia yang dikirim ke Jepang yaitu dari team daerah Surabaya, kemudian nantinya team ini akan dikirim ke Jepang sekitar bulan Agustus atau September. Sesampainya disana mereka akan bertanding dengan negara lainnya yang tidak hanya dari segi performance tetapi juga dari segi kualitas kostumnya, dari setiap team nantinya akan mempresentasikan kostum yang mereka bawaan seperti karakter apa, material apa saja yang digunakan untuk membuat kostum, sampai cara teknik pembuatan kostumnya itu sendiri nanti akan dipresentasikan oleh masing masing team dan kemudian dinilai, penilaiannyapun cukup sangat ketat dan berat sekali karena bertanding dengan team dari seluruh dunia yang kira – kira ada 40 negara.

3.3. Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan sebelumnya, maka analisis dari ke 4 responden adalah sebagai berikut :

1. Responden 1 (Ar)

Analisis dari wawancara dengan responden pertama yaitu seorang Cosplayer aktif yang berinisial Ar dan memiliki nama Panggung Anchaasakura yaitu sejak Ar mulai tertarik dengan cosplay yaitu pada tahun 2012 hingga saat ini menunjukkan perkembangan yang pesat, jika dilihat dari segi komunitasnya Ar yaitu Komunitas Tokusatsu dapat dilihat bahwa dari segi komunitas saja kita dapat mengatakan bahwa Komunitas Tokusatsu ini merupakan komunitas yang berkembang karena dengan seringnya komunitas ini datang ke event untuk mengisi acara yang ada sehingga komunitas ini memiliki kesempatan untuk memperkenalkan tentang cosplay dan mengenalkan komunitas mereka kepada masyarakat, sehingga setiap tahunnya ada saja masyarakat yang mulai tertarik

dengan cosplay dan memutuskan untuk bersama komunitas KomuToku ini, dengan demikianlah alasan mengapa komunitas KomuToku hingga saat ini memiliki banyak anggota sampai 5000 lebih. Walaupun komunitas ini membuat grup di facebook dan siapa saja bisa bergabung, namun hal tersebut tidak membuat satu anggota tidak mengenal dengan anggota lainnya, dilain kesempatan komunitas ini berkumpul dengan anggotanya pada event tertentu.

Saat ditanyakan tentang seberapa sering datang ke event dan kegiatan yang dilakukan di event, Ar mengatakan “Saya datang kalau ada panggilan saja, biasanya KomuToku sering mengisi acara di beberapa event seperti POTT, Toys Fair, Ennichisai dan ada beberapa yang lain”, walaupun tidak secara langsung mengatakan kalau ia sering datang ke acara Jepang tetapi dapat dilihat bahwa banyaknya acara yang dibawakan oleh komunitas ini, serta event Jepang yang ada di Jakarta saat ini dapat ditemui disetiap minggu bahkan sudah tersusun hingga akhir tahun nanti, jadi secara tidak langsung Ar mengatakan bahwa ia dan komunitasnya sering menghadiri event yang ada. Saat menghadiri event Ar biasanya sering membawakan jenis cosplay tokusatsu yang dalam pembuatan kostumnya sendiri tidak mudah dan tidak bisa memakan waktu yang sebentar saja.

Rutinnya Ar yang menghadiri setiap event yang ada membuat Ar lebih sering terjun ke lapangan dan lebih bisa melihat kondisi setiap event yang ada, maka saat ditanya tentang antusias dan respon masyarakat terhadap cosplay saat ini Ar berpendapat bahwa pandangan dan antusias masyarakat terhadap cosplay saat ini positif, hal ini dikarenakan setiap tahunnya semakin banyak masyarakat yang datang untuk menonton lomba cosplay yang diadakan pada sebuah event Jepang. Menurut Ar perkembangan tentang dunia cosplay saat ini dari segi cosplayer-nya berkembang sangat pesat, karena sejak tahun 2012 saat ia memulai memutuskan untuk ber-cosplay menurutnya cosplayer saat itu masih sedikit tetapi dengan berjalannya waktu, saat ini cosplayer dapat ditemui disetiap event yang ada bahkan untuk satu jenis karakter kita dapat menemukan 20 atau lebih cosplayer yang membawakan karakter yang sama. Jika dilihat dari segi event juga menurutnya telah berkembang cukup baik karena memberitahukan kepada masyarakat umum tentang budaya Jepang, makanan khas Jepang, music Jepang,

serta tradisi lainnya yang ditampilkan dalam acara tersebut contohnya seperti omikoshi dan masih banyak lagi.

2. Responden 2 (Rt)

Analisis dari wawancara dengan responden kedua yang berinisial Rt dengan nama panggungnya yaitu Tenchi Amakura, ia merupakan seorang Cosplayer aktif yang mulai tertarik dengan Cosplay sejak tahun 2010. Dari hasil wawancara yang ada dapat dilihat bahwa komunitas RCT merupakan komunitas yang baru saja terbentuk pada tahun 2014 dan karena merupakan komunitas yang baru maka Rt dan anggota lainnya memutuskan untuk mempertahankan anggota yang ada saat ini, meskipun seperti itu Rt tetap ingin merekrut anggota yang baru hanya saja masih dalam tahap seleksi karena Rt ingin anggota yang direkrutnya benar – benar bisa meluangkan sedikit waktu, uang, dan tenaganya untuk komunitas RCT dan tidak hanya itu saja Rt juga ingin lebih bisa memilih dan memilah apakah orang yang direkrutnya benar – benar ingin menjadi cosplayer atau tidak. Saat ditanya seberapa sering untuk mengikuti event, Rt mengaku tidak sesering dahulu saat tahun pertama memulai kegiatan di dunia Cosplay dikarenakan kegiatan lain seperti bekerja dan kuliah, hanya saja yang ingin penulis tekankan disini adalah bahwa Rt hanya tidak sering ikut lomba Cosplay, saat ini ia masih datang ke beberapa event tetapi tidak untuk ikut lombanya melainkan sebagai participant dan juga terkadang mengisi acara, hal tersebut ditegaskan dalam wawancaranya saat ditemui di Ennichisai, ia berkata “Kalau dahulu awal – awal tiga tahun pertama masih aktif, tetapi sekarang udah sedikit dikurangi karna pekerjaan, kuliah, dan sekarang berpartisipasi bukan ikut lomba tetapi kegiatan menjadi participant atau isi acara” (Jakarta, 1 Juli 2018).

Banyaknya jam terbang yang dimiliki oleh Rt membuat ia telah banyak membawakan berbagai macam karakter yang ada dengan berbagai jenis, walaupun ia mengatakan masih lebih sering membawakan jenis Cosplay yang berbahan kain seperti karakter wanita yang menggunakan rok didalam anime, manga, maupun game tetapi Rt juga pernah membawakan bahan *semi armor* contohnya seperti *Saint Seiya*.

Menurut Rt, saat ini antusias dan pandangan masyarakat terhadap Cosplay lebih baik dari tahun – tahun yang sebelumnya. Walaupun masih ada beberapa orang yang menganggap cosplay itu aneh karena penjiwaan karakter yang dibawakan oleh seorang cosplayer, namun saat ini masyarakat lebih banyak yang memiliki pikiran terbuka sehingga sedikit demi sedikit mulai bisa menerima para cosplayer dengan baik dan hal ini membuat para Cosplayer bisa lebih mudah untuk menyalurkan hobinya dengan membawakan jenis karakter kesukaannya. Rt juga berpendapat bahwa perkembangan perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini semakin besar dan berkembang, kalau dahulu masih sedikit orang yang mau ber-Cosplay berhubung dengan pandangan masyarakat dikala itu, tetapi saat ini bahkan sudah ada banyak yang dalam bentuk grup yaitu komunitas Cosplay dan jika kita mencari komunitas cosplay di internet kita akan dengan mudah menemukannya.

Dalam segi event, Rt berpendapat bahwa event Jepang yang ada saat ini lebih banyak karena para Cosplayer dan pencinta Jepang juga banyak, bahkan dalam hari yang sama kita dapat menemukan beberapa event hal tersebut terbukti dengan adanya event di Jakarta setiap minggunya pada bulan Juni 2018 seperti Ennichisai yang diadakan pada tanggal 30 Juni – 1 Juli 2018, kemudian ada Comic Fest yang diadakan pada tanggal 7 Juli – 8 Juli 2018, kemudian di tanggal yang sama yaitu pada tanggal 7 Juli dalam rangka ulang tahun UNSADA yang ke-32 UKM Unsada Photography Club mengadakan event yang bertajuk “Japanese Culture” dengan mengadakan lomba foto serta mengundang beberapa model seperti Tokine Yamada (Jepang), Diana Rush (Rusia), Cindy Mamesah, dan masih banyak lagi. Kemudian pada tanggal 15 Juli 2018 Institut Teknologi Indonesia mengadakan event Jepang yang bertajuk “Pekan Jepang ITI 2018” berbagai lomba diadakan dalam event tersebut seperti anisong competition yaitu berlomba untuk menyanyikan lagu – lagu anime, dan tentu saja ada lomba foto untuk para Cosplayer. Hal tersebut membuktikan bahwa perkembangan dalam segi event sangatlah besar, kemudian Rt juga mengatakan event yang dahulu dan yang sekarang jelas berbeda jika dahulu event Jepang hanya mengadakan 2 – 3

jenis Cosplay untuk lomba, maka saat ini ada beraneka macam dari Jenis untuk anime, untuk game, untuk komik, atau bahkan untuk tokusatsu.

3. Responden 3 (Ay)

Analisis dari wawancara dengan responden ketiga yang bisa dibedakan dengan responden lainnya yaitu seorang Cosplayer aktif yang unik adalah seorang ibu rumah tangga berusia 27 tahun yang berinisial Ay atau dengan nama panggungnya yaitu Takine Yamada. Ay mulai terjun ke dunia Cosplay sejak tahun 2009 yaitu saat dirinya berumur 18 tahun, setelah berdiri sendiri selama 8 tahun akhirnya Ay memutuskan untuk bergabung dengan salah satu komunitas Cosplay di Jakarta yaitu Rising Sun yang terbentuk sejak bulan maret tahun 2014 yang saat ini telah beranggotakan 50 orang, kesempatan yang dimiliki Ay dan teman – teman satu komunitasnya tidak ia lewatkan begitu saja untuk memperkenalkan dan mengajak yang lainnya untuk masuk dan bergabung ke dalam komunitas Rising Sun. Ay merupakan seorang ibu rumah tangga yang kerap kali datang ke event bahkan hampir setiap event dikunjunginya terutama event – event besar, seringnya Ay datang ke setiap event yang ada membuat Ay membawakan hampir semua jenis cosplay untuk dibawa dalam lomba ataupun mengisi suatu acara.

Menurut Ay sebagai Cosplayer yang aktif dan memulai cosplay sejak tahun 2009 membuat Ay dapat menilai bahwa pandangan dan antusias masyarakat saat ini lebih banyak peminatnya dibandingkan tahun yang sebelum - sebelumnya, masyarakat saat ini sudah lebih tahu tentang cosplay sehingga membuat keuntungan bagi beberapa cosplayer karena mendapatkan job dari beberapa perusahaan untuk mempromosikan produk mereka. Ay juga berpendapat bahwa dunia Cosplay sekarang ini berkembang pesat sekali, bahkan ia mengatakan bahwa karena banyak orang yang tertarik ingin ber-Cosplay maka saat ini banyak sekali Cosplayer newbie atau pemula karena tertarik dengan kostum yang dibawa oleh salah satu karakter yang ada di dalam anime maupun game. Dari segi eventnya pun menurut Andina sudah banyak sekali event Jepang di Jakarta

yang didalamnya terdapat lomba Cosplay dan bertambahnya kategori baik Jenis Cosplay ataupun jenis dari lombanya itu sendiri.

4. Responden 4 (An)

Analisis wawancara dengan responden keempat yaitu seorang cosplayer aktif yang mulai tertarik dengan cosplay sejak tahun 2013 memutuskan bergabung dengan komunitas cosplay Cosudesu. An dengan nama panggungnya yaitu Ahmad Kurosaki bergabung bersama komunitas Cosudesu setelah 1 tahun komunitas ini terbentuk yaitu pada tahun 2012. Jika dilihat dari anggota yang ada dalam komunitas ini maka kita dapat melihat bahwa perkembangan pada cosplayer setiap tahunnya meningkat, karena pasti ada saja para cosplayer yang bergabung dengan komunitas tersebut dikarenakan sistem penerimaan anggota baru yang terbilang cukup mudah yang awalnya hanya ada 15 orang dan saat ini telah mencapai ratusan bahkan ribuan orang yang merupakan seorang cosplayer.

An seringkali membawakan jenis cosplay game yang menggunakan jenis *armor* disetiap penampilan yang ia bawakan baik dalam kompetisi maupun mengisi sebuah acara, menurutnya ia sering membawakan cosplay jenis game dikarenakan suka dengan karakternya dan An merasa nyaman dengan karakter yang ia bawakan. Lamanya An bercosplay sejak tahun 2013 akhir membuat An banyak sekali menghadiri event Jepang yang ada dan ikut berpartisipasi dalam lomba cosplay yang mengharuskan An untuk tampil dan memperhatikan masyarakat yang menonton perlombaan cosplay tersebut membuat An lebih bisa menilai bahwa antusias masyarakat terhadap cosplay saat ini sudah lebih baik, perkembangan dari segi para cosplayerpun juga sudah bagus, hanya saja dikarenakan beberapa oknum yang menyalah gunakan cosplay mengakibatkan beberapa orang berfikir bahwa cosplay disamakan dengan badut yang bisa diajak foto dan kemudian dibayar, meskipun pada kenyataannya tidak seperti itu tetapi masyarakat saat ini sudah tidak selalu memandang buruk tentang cosplay dan para cosplayernya.

Menurut hasil wawancara yang ada maka dapat dilihat bahwa ada program baru pada lomba Cosplay tahun ini, jika pada tahun sebelumnya hanya program

Cosplay Single, Cosplay Cabaret, dan Cosplay Street maka tahun ini ada program baru yaitu Cosplay Freestyle adapun makna dari Cosplay Freestyle adalah lomba Cosplay dengan tema bebas yang memiliki keunikan bisa digabungkan dari jenis Cosplay yang satu dengan yang lainnya, program baru ini memiliki 2 kategori yaitu solo dan team. Kemudian, ada juga program ICGP (Indonesia Cosplay Grand Prix) yang memiliki tahap seleksi dari lomba Coslay yang diadakan di beberapa kota di Indonesia lalu pemenangnya akan dikirim ke final yang diadakan di Jakarta yang kemudian nantinya perwakilan dari negara Indonesia akan dikirim ke Jepang untuk bertanding dengan Cosplayer dari negara lainnya. Ahmad juga mengatakan bahwa perkembangan dunia Cosplay saat ini itu sangat maju sekali, hal ini disebabkan karena pada tahun 2016 ada perwakilan Cosplayer dari Indonesia yang menang tahap seleksi lomba Cosplay dan dikirim ke Jepang untuk bertanding dengan para Cosplayer dari sekitar 40 negara dan Cosplayer Indonesia menjadi juara Runner Up pada saat itu, hal tersebut membuat pacar Cosplayer Indonesia merasa bangga dan dampaknya hingga saat ini banyak sekali orang yang suka ber-Cosplay entah itu baru memulai atau yang sudah berpengalaman.

Tahun ini pemenang ICGP yang juga merupakan perwakilan Cosplayer dari Indonesia untuk dikirim ke Jepang yaitu perwakilan dari team kota Surabaya, karena penilaian yang sangat ketat dan berat para Cosplayer ini harus mempersiapkan karakter yang ingin dibawakan, material yang digunakan, teknik pembuatan, dan perform yang ingin dibawakan untuk kemudian dipresentasikan kepada para juri. Perwakilan team Cosplay dari Surabaya ini kemudian akan dikirim ke Jepang sekitar bulan Agustus atau September 2018.

3.4. Kategori Lomba Cosplay

Event Jepang selalu melekat dengan Cosplay, mulai dari booth yang menjual berbagai macam perlengkapan Cosplay hingga para Cosplayer yang dapat ditemukan disetiap sudut event. Dalam hal ini, setiap event pasti akan memiliki acara Lomba Cosplay didalam Rundown acara dengan beberapa kategori dan syarat yang diajukan oleh panitia acara dan yang menang akan mendapatkan uang. Lomba Cosplay sendiri merupakan wadah bagi para Cosplayer untuk menunjukan

bakatnya dalam memerankan karakter yang mereka bawaan kepada juri dan masyarakat. Adapun beberapa kategori yang biasa dilombakan yaitu :

3.4.1. Kategori Single Cosplay

Dalam kategori single Cosplay disini Cosplayer akan tampil seorang diri dan bebas memerankan apa saja dan membawakan jenis Cosplay apa saja, misalnya membawakan jenis Cosplay dari tokusatsu dan membawakan gaya dari ciri khas karakter tersebut seperti sedang berperang dan mengeluarkan gaya andalan ataupun memerankan salah satu karakter dari anime dan ber-acting seperti salah satu cuplikan dari episode yang ada. Biasanya para juri akan menilai dari segi kostum, karakter, dan performance. Pertama yaitu dari segi kostum biasanya para juri akan menilai seberapa rumit dan detail kostum yang dibuat oleh para Cosplayer baik dari bahan yang digunakan, teknik pembuatan, dan konsep dari kostum tersebut, biasanya jika melihat dari segi kostum maka kebanyakan yang paling rumit adalah dari Jenis Cosplay Game dan Tokusatsu karena pembuatan kostum yang kebanyakan menggunakan busa hati sehingga bisa lebih mirip dengan karakter aslinya dan aksesoris – aksesoris pendukung seperti pedang, tembakan, dan lain – lain yang dapat dibilang cukup rumit untuk dibuat sehingga jika dalam lomba Jenis Cosplaynya disatukan maka biasanya yang akan menang adalah Jenis Cosplay Tokusatsu atau Game yang lebih banyak membawakan senjata. Kemudian yang kedua yaitu dari segi karakter, penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah para Cosplayer benar – benar memahami dan mendalami karakter yang akan dipresentasikan kepada para juri. Terakhir yaitu penilaian dari segi performance atau pertunjukan yang akan ditampilkan merupakan pemahaman seorang Cosplayer akan stage performance dan acting dari masing – masing individu.

Kategori Lomba Cosplay yang diadakan biasanya terdapat jenis kategori Freestyle, Freestyle yang dimaksud dalam kategori single disini adalah Freestyle dalam hal karakter yang akan dibawakan, maksudnya adalah karakter yang akan dibawakan tidak ada didalam anime, game,

manga, atau yang lainnya. Freestyle dalam kategori lomba ini bisa juga dikatakan lomba untuk jenis Cosplay Original yang dalam penilaiannya juri akan menilai dari segi konsep karakter, kostum, dan performance yang dibawakan bertujuan untuk mengetahui apakah Cosplayer benar – benar mengerti dan paham akan karakter yang dibuat dan bagaimana penerapannya dalam wujud nyata.

3.4.2. Kategori Team Cosplay

Jika kategori Single Cosplay merupakan Individu, maka dalam kategori kali ini adalah kategori yang mengharuskan para Cosplayernya untuk mempresentasikan karakternya bersama rekan satu grup. Dalam kategori lomba ini biasanya berisi lebih dari 2 orang dan maksimal anggota ditentukan dari peraturan yang telah dibuat dari panitia, bisa saja dalam satu grup 2 sampai 5 orang atau 2 sampai 7 orang, dan sebagainya. Dalam hal penilaian memiliki kesamaan dengan kategori Single Cosplay, hanya saja yang dilihat dari segi performance yaitu kekompakan dan keserasian dengan rekan satu teamnya dalam membawakan karakter yang dimainkan.

Sama seperti kategori Single Cosplay, kategori Team Cosplay juga ada jenis kategori Freestyle hanya saja Freestyle yang dilihat dalam kategori ini yaitu lebih kepada alur cerita yang dipresentasikan. Keunikan yang dimiliki kategori team cosplay dengan jenis Freestyle yaitu para Cosplayer dapat menggabungkan dari 2 anime berbeda atau lebih menjadi satu alur cerita yang kemudian nantinya akan dipresentasikan kepada juri dan masyarakat tentunya dengan tema dan konsep yang jelas.

Dalam kategori Team Cosplay juga ada jenis Cabaret, Cabaret sendiri merupakan kategori yang mengharuskan para Cosplayer melakukan drama diatas panggung, adapun drama yang diambil biasanya dari cuplikan anime, game, maupun film. Memperhatikan acting yang dibawakan para Cosplayer, kostum yang digunakan, background music yang dimainkan, serta pemilihan cuplikan yang baik akan membuat efek drama yang dimainkan akan terlihat lebih hidup. Kemampuan acting para

Cosplayer yang mengharuskan menghafal setiap adegan melalui background music yang dimainkan membuat Cabaret lebih menarik untuk ditonton. Walaupun Cabaret sering diadakan untuk lomba, tetapi tidak jarang juga Cosplay Cabaret digunakan untuk mengisi acara.

3.5. Kesimpulan Analisis dari Hasil Wawancara

Menurut analisis dari pernyataan hasil wawancara yang telah disampaikan oleh ke-4 responden maka dapat disimpulkan bahwa cosplayer yang menjadi narasumber merupakan cosplayer yang sudah bisa dibilang lama dalam ber-cosplay, para cosplayer ini telah terjun kedalam dunia cosplay ada yang genap 5 tahun dan sisanya lebih dari 5 tahun. Keunikan yang terlihat dari para narasumber yaitu salah satu diantara para cosplayer merupakan seorang ibu rumah tangga.

Para cosplayer inipun semuanya bergabung bersama komunitas cosplay, jika mencari komunitas cosplay di Jakarta maka sudah sangat banyak dan kita bisa menemukannya dengan mudah. Masing – masing komunitaspun memiliki caranya tersendiri dalam merekrut anggotanya, ada yang sudah terbuka untuk umum karena sudah terbentuk sejak lama dan ada juga yang masih dalam tahapan seleksi karena baru saja terbentuk dan ingin konsistensi dari anggota baru untuk memajukan komunitas, tetapi hal itu tidak menjadi permasalahan dalam merekrut anggota karena ada juga komunitas cosplay yang belum lama terbentuk tetapi sudah tidak menggunakan tahap seleksi. Menurut penulis, cara yang benar untuk memilih anggota yaitu dengan menggunakan metode narasumber ke-4 yaitu cosplayer yang berinisial An, karena komunitas An mengharuskan calon anggota bertemu terlebih dahulu dengan pengurus komunitas barulah calon anggota tersebut bisa dimasukkan kedalam komunitas.

Menurut pernyataan dari ke-4 narasumber, mereka sering datang ke event Jepang untuk mengikuti lomba ataupun mengisi acara dan 3 diantaranya sering membawakan jenis Cosplay yang ber-armor atau dengan atribut senjata yaitu dari jenis Cosplay Game dan Tokusatsu, alasan mereka sering membawakan jenis Cosplay tersebut adalah karena mereka suka dengan karakter yang dibawakan. Meskipun sering membawakan jenis cosplay yang bersenjata, tetapi beberapa

diantanya juga masih membawakan jenis cosplay lain yang menggunakan bahan kain seperti dari manga dan anime.

Mengenai pandangan masyarakat dan perkembangan akan Cosplay saat ini para narasumber sepakat bahwa ternyata dunia cosplay saat ini lebih berkembang dari sebelumnya, jika sebelumnya masyarakat belum terlalu paham tentang Cosplay maka saat ini masyarakat bahkan menikmati pertunjukan lomba Cosplay yang diadakan di setiap event. Prestasi yang dibawakan oleh beberapa Cosplayer membuat masyarakat lebih bisa menerima dengan baik sehingga mempermudah para Cosplayer lainnya untuk mengekspresikan hobi mereka sehingga berdampak pada perkembangan Cosplay saat ini.

Berdasarkan analisis dari hasil wawancara yang ada, tentunya narasumber memiliki pendapat yang berbeda – namun ada juga yang sama. Dalam hal ini penulis merasa pentingnya untuk mengetahui letak perbedaan dan persamaan pendapat yang dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

Hasil Analisis	
Perbedaan	Persamaan
<ul style="list-style-type: none"> • Tahun awal mulai bercosplay pada setiap narasumber terlihat berbeda • Cara merekrut anggota yang berbeda – beda pada setiap komunitas, mulai dari yang terbuka untuk umum sampai yang masih dalam tahap seleksi • Beberapa dari narasumber lebih memfokuskan jenis cosplay yang dibawakan pada jenis armor • Pandangan yang berbeda dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendapat mengenai cosplay memiliki inti makna yang sama • Memiliki tujuan yang sama pada setiap komunitas, yaitu memperkenalkan komunitasnya kepada masyarakat umum dan menjadi komunitas terbaik • Setiap narasumber pernah membawakan berbagai jenis cosplay • Seluruh narasumber sepakat

setiap narasumber mengenai penilaian masyarakat terhadap cosplay, cosplayer, serta perkembangan dalam dunia cosplay	bahwa mulai dari pandangan dan antusias masyarakat hingga perkembangan dunia cosplay, semuanya berkembang dengan pesat
---	--

Demikian penjelasan hasil wawancara beserta analisa dari 4 responden dengan komunitas Cosplay yang berbeda – beda di Jakarta, dan juga kesimpulan analisis dari hasil wawancara. Pada bab selanjutnya penulis akan membuat kesimpulan secara keseluruhan tentang skripsi ini.

BAB IV

KESIMPULAN

Cosplay (コスプレ) dalam makna Jepang dan Barat sedikit berbeda, Cosplay dalam kebudayaan Jepang tidak hanya sekedar makna costume (kostum) dan play (bermain) yaitu bermain dengan kostum saja, tetapi juga mendalami peran yang dipilih dari salah satu tokoh manga, anime, game maupun dalam film yang kemudian direalisasikan kedalam dunia nyata dengan ber-cosplay. Orang yang bermain Cosplay disebut juga sebagai Cosplayer (コスプレイヤー), para Cosplayer ini kemudian menggunakan kostum yang persis seperti karakter dengan atribut lengkap yang menjadi ciri khas dari karakter tersebut. Kemudian, banyaknya faktor yang menginspirasi cosplay seperti anime, manga, dan sebagainya, maka cosplay terdiri dari beberapa jenis yaitu Cosplay Anime atau Manga, Cosplay Game, Cosplay Tokusatsu, Cosplay Ghotic, Cosplay Original, Cosplay Harajuku, dan Random Cosplay.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dengan mewawancarai beberapa narasumber yang seorang Cosplayer aktif dan mereka juga bergabung dengan komunitas di Jakarta, dapat disimpulkan 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 para responden yang sering terjun kelapangan (event) tentang antusias masyarakat terhadap Cosplay maupun perkembangan dalam dunia Cosplay itu sendiri. Hal tersebut diperjelas oleh beberapa narasumber yang mengatakan adanya tambahan program lomba dalam segi event, jika biasanya sebuah event hanya mengadakan program loba Cosplay dengan kategori Cosplay Single, Cosplay Cabaret, dan Cosplay Walk saja maka kali ini terdapat kategori baru yaitu Cosplay Freestyle.

Seperti yang telah dijelaskan, kita pasti dapat menemui para Cosplayer di setiap event Jepang dan baik itu dari segi Cosplay, Cosplayer, Event, atau bahkan Komunitas dapat disimpulkan bahwa dunia Cosplay di Jakarta saat ini berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Barnard, Malcolm. 1996. *Fashion as Communication*. London:Routledge.
- Miles, Steven. 1998. *Consumerism-as a way of life*. London:Sage Publication.
- Storey, John. 2003. *Teori Budaya dan Budaya Pop*. Yogyakarta:Qalam.
- White, Merry. 1993. *The Material Child Coming of Age in Japan and America*. Ney York:The Free Press.

Sumber Internet

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Jepang>, diakses pada 27 Maret 2018 .
- <http://www.perpusku.com/2016/04/pertumbuhan-perkembangan-nasionalisme-jepang.html>, diakses pada 27 Maret 2018.
- <http://sukajepang.com/macam-macam-budaya-jepang/>, diakses pada 27 Maret 2018.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>, diakses pada juli 28 Maret 2018.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>, diakses pada 28 Maret 2018.
- <http://jayapoken.blogspot.co.id>, diakses pada 28 Maret 2018.
- <https://travel.detik.com/international-destination/d-2366877/8-negara-dengan-penduduk-paling-stylish-di-dunia>, diakses pada 20 April 2018.
- <https://livejapan.com/id/article-a0000210/>, diakses pada 20 April 2018.
- <https://medium.com/@TokyoFashion/japanese-street-fashion-2017-15-things-you-need-to-know-ab06eabfca39>, diakses pada 29 April 2018.
- http://web-japan.org/trends/11_fashion/fas130819.html, diakses pada 29 April 2018.
- https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cosplay_Summit, diakses pada 30 April 2018

<http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>, diakses pada 30 April 2018.

<https://animefestival.asia/afa/>, diakses pada 1 May 2018.

<https://worldcosplay.net/en/>, diakses pada 1 May 2018.

<https://hype.idntimes.com/fun-fact/rizal/9-jenis-kostum-cosplay-yang-selalu-muncul-dalam-festival-anime-manapun/full>, diakses pada 2 May 2018.

<http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/16/01/27/o1m85x299-jumlah-orang-indonesia-belajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua-dunia>, diakses pada 2 May 2018.

LAMPIRAN

Wawancara Dengan

Nama Panggung/Kode : Anchaasakura/R1
(Responden 1)
Usia : 28 tahun
Status : Pekerja
Nama Komunitas : Komunitas Tokusatsu (KomuToku)
Tempat, Tanggal : Ennichisai, 1 Juli 2018

Isi Deskripsi Hasil Wawancara

P : Sejak kapan mulai tertarik dengan Cosplay?
R1 : Saya mulai tertarik (dengan Cosplay) dari tahun 2012, waktu pertama datang ke Ennichisai ke-2 kalau tidak salah.
P : Menurut anda (seorang Cosplayer), apa arti dari Cosplay?
R1 : Cosplay adalah ajang untuk menjadi karakter yang kita sukai, misalnya seperti suka dengan Superman, kalau dahulu bagaimana ya caranya menjadi Superman tetapi (saat ini) dengan membuat kostumnya kita menjadi merasa bisa menjadi Superman.
P : Komunitas ini ada sejak tahun berapa?
R1: Dari 2007.
P: Dari awal terbentuk, anggota yang ada bertambah atau tidak?
R1: Bertambah karna ini (komunitas) untuk umum, (anggotanya) sudah sampai 5000an lebih.
P: Setiap tahunnya ada saja tidak yang daftar untuk bergabung dengan komunitas? dan cara penerimaannya masih dalam tahap seleksi atau sudah terbuka untuk umum?
R1: Biasanya ada saja, kadang setelah event atau perform kita suka mengajak masyarakat untuk join KomuToku di grup Facebook, jadi setiap tahun pasti bertambah.
P: Sebagai Cosplayer aktif, seberapa sering menghadiri event? dan biasanya jika datang ke event jadi pengisi acara, berpartisipasi dalam lomba, atau hanya sekedar memakai kostum saja?

- R1 : Saya sih kalau ada panggilan saja, biasanya KomuToku sering isi acara di beberapa event seperti POTT, Toys Fair, Ennichisai atau beberapa ada yang lain.
- P : Kalau datang ke event, jenis Cosplay apa yang sering dibawakan?
- R1 : Lebih ke Tokusatsu sekarang, seperti Kamen Raider,? , Baja Hitam seperti itu.
- P : Sebagai Cosplayer yang aktif datang ke event, menurut kamu bagaimana pandangan dan antusias masyarakat terhadap Cosplay saat ini?
- R1 : Menurut saya sih masyarakat reaksinya positif yah dalam Cosplay ini, karena setiap perform atau mengisi acara itu kan biasanya penontonnya masyarakat umum itu dari tahun ke tahun semakin banyak dan semakin ramai untuk penontonnya.
- P : Selama ini dari awal ber-Cosplay hingga saat ini terjun langsung ke lapangan (event), pendapat kalian sebagai seorang Cosplayer bagaimana perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini?
- R1 : Menurut saya lumayan pesat juga yah untuk para Cosplayernya, karena dari tahun 2012 kan Cosplayer masih sedikit semakin kesini semakin ramai apalagi untuk karakter yang mainstream atau banyak yang disukai itu kadang Cosplayer bisa ditemui sampai 20 orang untuk satu karakter yang sama. Eventnya menurut saya cukup baik juga yah, karena memberi pengetahuan kepada masyarakat umum tentang apa itu Jepang, Culture, Makanan, dan Musiknya juga jadi tidak hanya Cosplay saja. Kalau dahulu orang taunya Jepang itu yang suka Cosplay kartun, kalau sekarang lebih tau tradisinya seperti Omikoshi.

Wawancara Dengan

- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| Nama Panggung/Kode | : Tenchi Amakura/R2 (Responden 2) |
| Usia | : 23 tahun |
| Status | : Pekerja |
| Nama Komunitas | : Reborn Cosplay Team (RCT) |
| Tempat, Tanggal | : Ennichisai, 1 Juli 2018 |

Isi Deskripsi Hasil Wawancara

P : Sejak kapan mulai tertarik dengan Cosplay?

R2: Saya dari tahun 2010.

P: Menurut anda (sebagai seorang Cosplayer), apa arti dari Cosplay?

R2: Cosplay itu adalah karakter yang kita sukai lalu kita juga bisa menjadi karakter tersebut.

P: Komunitas ini ada sejak tahun berapa?

R2: Dari tahun 2014.

P: Dari awal terbentuk, anggota yang ada bertambah atau tidak?

R2: Untuk sementara karena (komunitas) kita masih baru, kita ingin tetap segitu dulu saja tetapi kita juga ada niatan untuk merekrut dengan memilih atau seleksi anggota, karena kita ingin benar - benar memilih untuk orang yang ingin meluangkan sedikit waktu, uang, dan tenaganya untuk RCT yaitu Reborn Cosplay Team seperti itu.

P: Setiap tahunnya ada saja tidak yang daftar untuk bergabung dengan komunitas? dan cara penerimaannya masih dalam tahap seleksi atau sudah terbuka untuk umum?

R2: Beberapa ada yang ingin (gabung bersama komunitas), sekali lagi karna komunitas ini masih baru terbentuk dan kita ingin orang yang aktif jadi sedikit memilah apakah anggota yang ingin bergabung memiliki antusias atau tidak (dalam ber-Cosplay atau menjadi Cosplayer).

P: Sebagai Cosplayer aktif, seberapa sering menghadiri event? dan biasanya jika datang ke event jadi pengisi acara, berpartisipasi dalam lomba, atau hanya sekedar memakai kostum saja?

R2: Kalau dahulu awal – awal tiga tahun pertama masih aktif, tetapi sekarang udah sedikit dikurangi karna pekerjaan, kuliah, dan sekarang berpartisipasi bukan ikut lomba tetapi kegiatan menjadi participant atau isi acara.

P: Kalau datang ke event, jenis Cosplay apa yang sering dibawakan?

- R2 : Kalau saya masih yang menggunakan bahan, pernah menjadi Persona 3, Persona 4, lalu ada semi armor yaitu Saint Seiya atau baju wanita dengan menggunakan Rok seperti dari anime, game, bahkan komik juga.
- P : Sebagai Cosplayer yang aktif datang ke event, menurut kamu bagaimana pandangan dan antusias masyarakat terhadap Cosplay saat ini?
- R2 : Dari tahun ke tahun malah semakin terbuka ya, malah lebih bagus dari dahulu, dahulu masih dianggap tabu atau aneh (tetapi) sekarang masyarakat sudah bisa mulai menerima sehingga sudah lebih ringan untuk mengekspresikan hobi ini.
- P : Selama ini dari awal ber-Cosplay hingga saat ini terjun langsung ke lapangan (event), pendapat kalian sebagai seorang Cosplayer bagaimana perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini?
- R2 : Semakin kesini semakin besar ya perkembangannya, dahulu kan masih sedikit – sedikit (perorangan) kalau sekarang sudah dalam bentuk grup seperti itu, jadi semakin luas dan semakin banyak semakin ya semakin ramai. Karena Cosplayer dan pecinta Jepang banyak jadi eventnya lebih banyak, lebih beraneka macam dari jenis untuk komik, untuk game, untuk anime, atau untuk tokusatsu jadi beranekaragam, dahulu hanya satu sekarang bermacam - macam.

Wawancara Dengan

- Nama Panggung/Kode : Takine Yamada/R3 (Responden 3)
- Usia : 27 tahun
- Status : Ibu Rumah Tangga
- Nama Komunitas : Rising Sun
- Tempat, Tanggal : Rawamangun, 3 Juli 2018

Isi Deskripsi Hasil Wawancara

- P : Sejak kapan mulai tertarik dengan Cosplay?
- R3: Saya dari tahun 2009.
- P: Menurut anda (sebagai seorang Cosplayer), apa arti dari Cosplay?
- R3: Cosplay itu Costume Play yang artinya bermain dengan kostum.

P : Komunitas ini ada sejak tahun berapa?

R3: Dari tahun 2014.

P: Dari awal terbentuk, anggota yang ada bertambah atau tidak?

R3: Bertambah sih, karena waktu saya masuk ke Rising Sun sebelumnya komunitas tersebut sudah terbentuk dan saya masuk itu tahun kemarin 2017, yang ada disitu saat itu saya lihatnya ada 30an dan mungkin bisa lebih tapi yang saya lihat saat itu ada 30an disitu karena waktu itu saya masuk lewat line disitu ada sekitar 50an tapi mungkin yang aktif sekitar 30an.

P: Setiap tahunnya ada saja tidak yang daftar untuk bergabung dengan komunitas? dan cara penerimaannya masih dalam tahap seleksi atau sudah terbuka untuk umum?

R3: Malah kita seringnya mengajak “ayo ikut gabung sama komunitas kita saja.” seperti itu, komunitas kita sih enjoy – enjoy aja ya terbuka untuk umum siapa saja boleh masuk gitu.

P: Sebagai Cosplayer aktif, seberapa sering menghadiri event? dan biasanya jika datang ke event jadi pengisi acara, berpartisipasi dalam lomba, atau hanya sekedar memakai kostum saja?

R2: Mungkin hamipr setiap event ya, tetapi liat juga kondisinya misalkan event besar sih pasti seperti kemarin kan itu sabtu minggu Ennichisai itu kan event besar nah kita parti dateng lalu AFA dan ComiCon gitu biasanya datang, dan kita ikut lombanya tapi kalau sempat ya kadang – kadang kan “wah sudah hari H nih tetapi kostum belum kelar gimana ya? Padahal mau ikut kompetisi” gitu, nah kadang – kadang juga kita lihat kondisi kalau mau ikut kostumnya memadai atau tidak gitu.

P: Kalau datang ke event, jenis Cosplay apa yang sering dibawakan?

R3: Macam – macam sih, ada yang jenis kain, jenis armor, atau kadang juga nikmatin event aja. Kita lebih banyak ambil dari anime dan game ya, kalau game itu (kostumnya) banyaknya lebih ke armor, kalau anime lebih ke kain kaya baju idol seperti itu.

- P : Sebagai Cosplayer yang aktif datang ke event, menurut kamu bagaimana pandangan dan antusias masyarakat terhadap Cosplay saat ini?
- R3 : Dibandingkan dengan yang dahulu skarang lebih banyak peminatnya seperi itu, masyarakat juga udah tidak awam lagi dengan Cosplay, jadi bahkan untuk perusahaan – perusahaan juga seperti SPG itu mereka memakai Cosplayer seperti itu. Seperti kemarin di Ennichisai kan banyak booth – booth yang Cosplayer sebagai SPG nah itu istilahnya job untuk Cosplayer.
- P : Selama ini dari awal ber-Cosplay hingga saat ini terjun langsung ke lapangan (event), pendapat kalian sebagai seorang Cosplayer bagaimana perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini?
- R3 : Berkembang pesat sekali, malah makin banyak Cosplayer – Cosplayer yang masih baru jadi orang – orang banyak yang tertarik ingin ber-Cosplay mungkin karena menarik atau lucu juga ya dari kostum – kostumnya. Sekarang kan lagi musim idol di Cosplay seperti Love Life karena bajunya lucu – lucu jadi mungkin mereka tertarik untuk memakainya. Event lomba Cosplay saat ini banyak ya, untuk lomba Cosplay mungkin ada penambahan dalam kategori gitu.

Wawancara Dengan

Nama Asli, Nama Panggung/Kode : Ahmad Nur, Ahmad Kurosaki/R4
(Responden 4)

Usia : 28 tahun

Status : Freelance

Nama Komunitas : Cosudesu

Tempat, Tanggal : Grand Indonesia, 5 Juli 2018

Isi Deskripsi Hasil Wawancara

- P : Sejak kapan mulai tertarik dengan Cosplay?
- R4: 2013 akhir.
- P: Menurut anda (sebagai seorang Cosplayer), apa arti dari Cosplay?

R4 : Cosplay itu mengekspresikan diri melalui memainkan karakter yang kita suka, salah satunya kita menjadi Naruto jadi kita membawa spirit Naruto ke Real Life.

P : Komunitas ini ada sejak tahun berapa?

R4: Bulan November-an tahun 2012.

P: Dari awal terbentuk, anggota yang ada bertambah atau tidak?

R4: So Far sih bertambah, beberapa bulan kemarin bertambah sekitar 20 orang.

P: Setiap tahunnya ada saja tidak yang daftar untuk bergabung dengan komunitas? dan cara penerimaannya masih dalam tahap seleksi atau sudah terbuka untuk umum?

R4: Kalau mau ikut gabung kita gampang saja tidak ada daftar mendaftar, biasanya yang mau ikut gabung bilang ke salah satu adminnya nanti di invite ke grup karena grupnya di private, jadi orang – orang yang sudah bertemu langsung dan berkenalan masuk ke grup kita seperti itu.

P: Sebagai Cosplayer aktif, seberapa sering menghadiri event? dan biasanya jika datang ke event jadi pengisi acara, berpartisipasi dalam lomba, atau hanya sekedar memakai kostum saja?

R4: Sering sih, hampir setiap minggu dan kalau (datang) ke event selama ini ikut kompetisi sih kebanyakan kalau isi acara biasanya tuh bukan di event Cosplaynya tetapi ada event yang mengadakan Cosplay seperti di perusahaan - perusahaan.

P: Kalau datang ke event, jenis Cosplay apa yang sering dibawakan?

R4: Terakhir sih saya dari game Dynasti Warrior 8 karakternya Wen Yang dan kebanyakan membawa jenis Cosplay Game.

P: Sebagai Cosplayer yang aktif datang ke event, menurut kamu bagaimana pandangan dan antusias masyarakat terhadap Cosplay saat ini?

R4: Kalau secara global sih antusiasnya seru banget, cuman kalau masyarakat pada umumnya berfikir kalau Cosplay itu badut dan sebenarnya bukan seperti itu, tetapi ada beberapa oknum yang ber-Cosplay dan meminta bayaran untuk berfoto nah orang tersebut bisa dikatakan Cosplay dan juga

tidak. Dari sisi kita Cosplayer sih perkembangannya sudah bagus masyarakat juga tidak selalu negative untuk sekarang seperti itu

P : Selama ini dari awal ber-Cosplay hingga saat ini terjun langsung ke lapangan (event), pendapat kalian sebagai seorang Cosplayer bagaimana perkembangan tentang dunia Cosplay saat ini?

R4 : Perkembangan Cosplay sekarang itu sangat maju sekali terutama ketika pas tahun 2016 itu ada perwakilan (Cospayer) dari Indonesia ke Jepang WCS (World Cosplay Summit) dan kebetulan juara 1, nah dari situ antusias Cosplayer pada naik sehingga Cosplayer semakin banyak. Untuk Ennichisai tahun ini kebetulan ada program baru namanya Cosplay Free Style jadi disitu perlombaan Cosplay competition dan temanya bebas jadi bisa cross dari berbagai anime atau game, misalnya anime Naruto dan semua karakternya dari anime Naruto tidak seperti itu jadi bebas bisa Naruto atau dicampur (dengan selain Naruto), ada 2 kategori yaitu kategori team dan kategori solo dan perkategori ada 4 pemenang yang mendapatkan uang tunai dan sertifikat. Selain itu di hari kedua ada ICGP (Indonesia Cosplay Grand Prix) dan juara satunya itu akan mewakili Indonesia ke Jepang untuk event World Cosplay Summit dan kalau tidak salah dari sekitar 40 negara, disetiap negara dipertandingkan disana serta ada beberapa kategori juara dan tahun ini perwakilan dari Indonesia itu dari team Surabaya dan mereka akan terbang ke Jepang kalau tidak salah Agustus atau September, jadi nantinya disana mereka akan bertanding yang tidak hanya dari segi perform tetapi dari segi kualitas kostumnya juga dan setiap team akan mempresentasikan kostumnya dari karakter apa, material yang dipakai itu apa saja sampai teknik pembuatan kostumnya itu semuanya dipresentasikan dan itu dinilai, penilaiannya itu cukup sangat ketat dan berat sekali karena seluruh dunia kurang lebih dari 40 negara itu, dan kebetulan rezekinya Indonesia jadi juara 1 jadi mudah – mudahan tahun ini Indonesia juara 1 juga