

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay merupakan singkatan dari kata *Costume* dan *Play* artinya bermain-main dengan kostum. Lewat kata ini dapat dimengerti bahwa *Cosplay* merupakan seni menata rias, baik pakaian, wajah ataupun rambut. *Cosplay* merupakan seni memerankan atau memperagakan dan atau menirukan suatu karakter atau tokoh semirip-mirip mungkin dengan merias seluruh bagian tubuh sesuai karakter tersebut. Karakter tokoh yang biasa di *cosplay*kan adalah *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi, dan musisi idola, *games* dan masih banyak lagi. Orang-orang yang sedang *bercosplay* disebut sebagai *Cosplayer* atau *Layer*. Semakin mirip dengan karakter yang *dicosplay*kan, semakin bagus juga *cosplay* tersebut.

Banyaknya penggemar *anime* ataupun *manga* membuat mereka tertarik untuk menirukan karakter yang mereka sukai. Sehingga *cosplay* mulai diminati oleh setiap penggemar *anime*. Dengan banyaknya penggemar *anime* di Dunia membuat setiap individu ataupun kelompok membuat sebuah komunitas yang dapat menampung para pencinta *anime*, dan dapat menyalurkan bakat mereka.

Di Jepang, hobi *cosplay* sudah menjadi sebuah fenomena yang telah membudaya, karena dari sanalah *cosplay* mulai berkembang. Munculnya *Cosplay* pertama kali adalah di Negara Amerika Serikat, dan berkembang di Negara Jepang. Di hampir setiap sudut Kota di Jepang terdapat komunitas *Cosplay*, dan di Jepang komunitas *Cosplay* ini merupakan tempat untuk mendapatkan pengakuan

di lingkungan masyarakat. Karena orang yang bergabung di komunitas merupakan orang-orang yang terkucilkan di lingkungannya. Karena komunitas menerima anggota apa adanya tanpa persyaratan apapun. Akan tetapi bukan berarti para *cosplayer* merupakan orang-orang yang tidak memiliki keluarga ataupun kerabat.

Komunitas *cosplay* di Indonesia saat ini sedang berkembang pesat, bahkan hampir di setiap acara bertema Jepang, diadakan pula lomba *cosplay* sebagai salah satu acaranya. Dalam lomba tersebut para *cosplayer* berkesempatan untuk unjuk gigi kreativitas mereka dalam kostum yang dikenakan dan keahlian mereka dalam membawakan karakter yang diperankan semirip mungkin. Banyak karakter yang diperankan, akan tetapi kebanyakan berasal dari *anime* (film animasi) atau *manga* (komik Jepang).

Kita sering melihat acara-acara yang berbau Jepang, baik itu festival budaya, *cosplay*, atau sekedar bertemu sesama fans. Setiap harinya pun, penggemar hal-hal yang “berbau” Jepang turut bertambah. Penggemar tersebut tidak terbatas hanya pada *anime* atau *manga*, bahkan tidak sedikit pula yang menggemari musik, film, bahkan budaya Jepang itu sendiri.

Di kehidupan sehari-hari, *cosplay* merupakan hal yang termasuk jarang dan susah untuk ditemukan, kita hanya akan menemukan *cosplay* pada promosi di MALL ataupun *event-event anime*, itupun hanya dilakukan pada hari-hari tertentu saja. Biasanya *event* yang menayangkan *cosplay* sebagai hiburan dapat ditemukan pada akhir tahun. Dalam mengadakan *event anime* banyak hal dilakukan, yakni menayangkan *action figure*, *cosplay*, *manga*, CD *anime*, dan masih banyak lainnya, dan tentunya *event* ini memiliki banyak pengunjung.

Cosplay menjadi fenomena yang sudah mendunia, terutama untuk penggemar Jepang dan *anime/manga*. Sebenarnya *cosplay* tidak hanya terbatas pada *anime*, *manga* dan lainnya sebagainya, kita juga bisa *bercosplay* dengan mengikuti karakter tokoh di luar Jepang. Seperti *Superman*, *Batman*, dan lain sebagainya. Akan tetapi karena *cosplay* muncul di Amerika Serikat dan berkembang di Jepang dan dikenal oleh orang-orang berasal dari Jepang, sehingga ketika mendengar kata *Cosplay* yang muncul di benak kita adalah *cosplay anime*, karena yang banyak *dicosplaykan* adalah *Anime* atau yang berbau Jepang. Tiap tahunpun rutin diadakan “*World Cosplay Summit*” atau lomba *cosplay* tingkat dunia.

Anime, *manga* dan lain sebagainya merupakan sebuah animasi gambar kartun Jepang. Animasi atau lebih dikenal dengan film animasi, adalah sebuah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar bergerak. Pada awalnya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-“putar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafik komputer, pembuatan film animasi ini menjadi sangat mudah dan cepat bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi (3D) daripada film animasi 2 dimensi (2D).

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga* (komik khas Jepang). Kata *anime* berasal dari istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata

tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. Meskipun pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedahkan film animasi buatan Jepang dan non/Jepang.¹

Sebuah pertunjukan *Cosplay anime* sebenarnya tidak muncul begitu saja, orang-orang yang melakukan pertunjukan tersebut berada dalam suatu kelompok atau naungan yang disebut komunitas.

Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme dari berbagai lingkungan yang umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, referensi, kebutuhan, kegemaran, dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas *cosplay* ini disebut sebagai *otaku*. *Otaku* adalah seseorang yang terobsesi dengan satu bidang khusus, dalam hal ini bidang tersebut berasal dari budaya Jepang. Banyak jenis *otaku* seperti, *otaku robot*, *otaku kereta api* dan masih banyak lagi. Akan tetapi yang lebih banyak dikenal orang adalah *otaku anime*, sehingga ketika menyebut nama *otaku* yang muncul di benak kita adalah *otaku anime*.

Untuk masuk ke dalam dunia *otaku* keberadaan internet sangat di perlukan. Karena *otaku* adalah hobi yang sangat sulit ditekuni tanpa keberadaan internet. Seseorang yang hanya tahu *anime* yang diputar di televisi swasta saja

¹ Donna. Japanese Station. (Jakarta: Bukune.2015). hal 73.

belum bisa dikatakan sebagai *otaku*. Para *otaku* setidaknya harus mengetahui judul-judul *anime* yang populer di kalangan komunitas *otaku* sehingga dia bisa ikut dalam perbincangan komunitas *otaku*.

Tanpa kita sadari, di Indonesia *cosplay* sudah ada sejak puluhan tahun yang lalu. Pada saat itu kita melihat pertunjukan wayang, ketoprak dan lainnya. Pada pertunjukan tersebut mereka menggunakan kostum atau pakaian seperti Hanuman dll. Pada zaman dahulu pertunjukan wayang dan sebagainya merupakan sebuah media tradisional yang digunakan masyarakat dahulu untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Hingga sekarangpun pertunjukan rakyat masih berfungsi sebagaimana mestinya. Jika kita samakan dengan *Cosplay* maka *cosplay* bisa dikatakan sebagai sebuah pertunjukan rakyat yang bersifat modern, dan tentunya dalam pertunjukan *cosplay* terkandung pesan-pesan yang dapat dimaknai berbeda-beda oleh setiap orang.

Pesan adalah setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis, yang dikirim dari satu orang ke orang lain. Manusia memiliki berbagai bentuk pesan yang dapat dilakukan. Pesan ada yang bersifat sederhana dan adapula yang bersifat kompleks. Pesan dapat dikirim kepada seseorang dan dapat juga dikirimkan kepada sekelompok orang atau bahkan masyarakat luas. Pesan merupakan bagian dari komunikasi, pesan bisa berupa pesan verbal (kata) dan juga pesan nonverbal (symbol atau gambar).

Beralih ke Teori Interaksional simbolik. Interaksi simbolik adalah interaksi yang dilakukan dengan simbol. Baik dengan gerakan, busana dan lain sebagainya. Setiap manusia yang menjalani hidupnya, pasti tidak dapat lepas dari

proses komunikasi yang dilakoninya. Komunikasi yang dilakukannya terdapat interaksi antar individu yang membutuhkan simbol-simbol sebagai alat untuk saling bertukar pesan. Simbol-simbol pesan tersebut dapat berbentuk verbal maupun non-verbal. Pesan-pesan tersebut tentunya mengandung makna yang dimengerti oleh individu-individu yang berinteraksi di dalam sebuah proses komunikasi tersebut.

Banyak sekali komunitas-komunitas *cosplay* yang ada di Indonesia dan salah satunya adalah di Kota Gorontalo. Di Gorontalo terdapat beberapa komunitas, yakni pertama, komunitas **ONE OK ROCK** atau komunitas *Musical* Jepang, yakni komunitas yang hanya belajar tentang musik atau lagu-lagu Jepang. Kedua, **TOITSU** atau komunitas khusus artis atau idol Jepang. Ketiga, Komunitas **ONE PEACE** yakni komunitas khusus penggemar film *anime One Peace*, akan tetapi komunitas ini baru muncul dan belum terlalu aktif, bahkan belum dikenal banyak orang. Ke empat, komunitas **GOJARO** atau *Japanese lovers* yakni komunitas pencinta Jepang, akan tetapi komunitas ini sudah tidak aktif lagi. Dan terakhir adalah Komunitas **KAOGA** Komunitas *Anime Otaku* Gorontalo.²

Komunitas KAOGA ini sudah berdiri sejak 15 September 2013, dan masih aktif hingga sekarang. Banyak pertunjukan-pertunjukan yang mereka lakukan dan di berbagai tempat seperti MALL, TARUNA Gorontalo, dan mengadakan berbagai macam *event* baik *event* besar yang biasa dilaksanakan di Rumah Adat Gorontalo dan di luar Daerah Gorontalo seperti Sulawesi Tengah dan Sulawesi Utara ataupun mini *event* yang dilakukan hanya dengan Jalan-jalan saja di Mall,

² Wawancara dengan ketua komunitas KAOGA pada 8 November 2016. Pukul 20.17. lokasi TK Sabilil Ilmu Gorontalo.

Taruna, Taman Kota dan tempat lainnya. Dan tentunya banyak disaksikan oleh masyarakat baik anak-anak, remaja maupun dewasa yang senang atau penggemar film *anime*. *Event* pertama KAOGA yaitu pada 25 April 2013. Anggota dalam komunitas KAOGA merupakan remaja SMA dan Mahasiswa, bahkan Mahasiswa merupakan anggota yang paling banyak berada dalam sebuah komunitas baik di Gorontalo maupun di tempat lain. Anggota atau member komunitas KAOGA dibagi ke dalam beberapa divisi atau bagian-bagian, yakni divisi musik, *game*, budaya, *anime/manga*, dan *tokusatsu*.³

Dalam hal ini peneliti memilih *Cosplay* sebagai Bahan Penelitian, karena *cosplay* merupakan hobi yang menarik dan banyak digemari orang dan sehingga menjadi fenomena budaya Pop di Jepang, dan di Indonesia sendiri menjadi sebuah fenomena yang langka, artinya Fenomena yang belum pernah didengar sebelumnya. Misalnya ketika mendengar komunitas *Skateboard* maka kita berpikir sudah biasa dan banyak dikenali orang. Tetapi ketika mendengar kata komunitas *Cosplay*, maka bagi orang awam akan bertanya-bertanya seperti apa komunitas *Cosplay* itu. Dan juga komunitas *Cosplay* merupakan komunitas yang sangat ekstrem. Ekstrem di sini adalah bukan berbahaya, tetapi unik, langka dan tak lazim.

³ Wawancara dengan Ketua dan Wakil Ketua Komunitas KAOGA. Pada 10 Oktober 2016. Pukul 11.18. Lokasi TK Sabilil Ilmi Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni :

- a. Pesan apa yang ingin disampaikan oleh komunitas KAOGA melalui pertunjukan-pertunjukan *cosplay* yang mereka adakan.
- b. Apakah dalam melakukan pertunjukan, KAOGA hanya menampilkan *cosplay anime* saja.
- c. Bagaimana penerapan setiap Divisi dalam komunitas KAOGA
- d. Istilah-istilah apa saja yang ada dalam *Cosplay*

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan satu masalah yang akan dikaji lebih dalam yakni :

Bagaimana Saluran Penyampaian Pesan Melalui Pertunjukan *Cosplay* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana proses penyampaian pesan dalam pertunjukan *cosplay*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengetahui pesan yang ingin disampaikan komunitas KAOGA dalam setiap pertunjukan *cosplay*.
- b. Dapat mengetahui atau mengenal komunitas KAOGA, bahkan dapat bergabung dengan komunitas

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Dapat mengetahui bahwa *cosplay anime* tidak hanya berada di Jepang
- b. Mengetahui nama-nama komunitas *anime* di Indonesia
- c. Bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan hal yang sama
- d. Menambah pengetahuan tentang *cosplay Anime* Di Indonesia dan juga Gorontalo