

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Indonesia merupakan salah satu negara di Asia yang menjadi penikmat dari budaya kartun animasi Jepang (untuk selanjutnya disebut dengan *anime*). Beragam *anime* telah masuk ke Indonesia dan menjadi konsumsi bagi anak-anak, remaja dan orang tua sekalipun. Beragam acara televisi yang menayangkan mengenai *anime* Jepang atau beragam tumpukan buku bergambar (komik/*manga*) yang tersusun di lemari buku rumah ataupun di toko buku. Hal ini menunjukkan bahwa budaya Jepang dinikmati, disenangi, bahkan diikuti oleh masyarakat Indonesia.

Anime merupakan film animasi Jepang yang menggambarkan tokoh-tokoh kartun Jepang. *Anime* sendiri sangat populer dikalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa saat ini, Penyebarannya pun tidak hanya meliputi wilayah Jepang dan sekitarnya saja melainkan juga telah merambah keseluruhan Asia bahkan dunia.

Anime itu sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan Non-Jepang. *Anime* merupakan turunan dari *manga* (komik Jepang). Biasanya *Anime* banyak menyerap cerita dari *manga*, bukan hanya cerita tetapi gambar dari tokoh-tokoh cerita juga diserap dari *manga*.

Penyebaran *anime* ini telah berdampak besar terhadap penyebaran kebudayaan serta gaya hidup orang Jepang keseluruh penjuru dunia. Hal ini disebabkan karena isi dari *anime-anime* tersebut juga memuat gambaran kebudayaan dan gaya hidup orang Jepang baik di masa lampau maupun modern seperti saat ini, secara tidak langsung *anime* merupakan media promosi bahkan sebuah bentuk propaganda kebudayaan dan pariwisata Jepang kepada dunia.

Dampak tersebut juga tidak hanya dirasakan oleh negara Jepang sendiri, negara-negara yang berada di sekitar Jepang khususnya wilayah Asia merasakan

dampak yang tak kalah besarnya. *Anime* sendiri juga memuat unsur-unsur negara lain di sekitar Jepang seperti Cina dan Korea, hal tersebut dapat digambarkan dengan beberapa karakter tokohnya yang memiliki kesamaan dengan karakter orang-orang dari negara tersebut, seperti pada *anime Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, dan lain sebagainya. Penggemar *anime* di Indonesia sangat beragam dari mulai anak-anak, remaja, bahkan orang tua sekalipun tidak sedikit yang menyukai *anime*, para penggemar biasanya menonton *anime* di televisi atau juga mereka mencari *anime* kesukaannya di internet.

Selain bentuk-bentuk tradisional dari budaya partisipatif, banyak penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik fandom anime dan manga yang disebut cosplay. Cosplay atau cospre merupakan semacam kegiatan para penggemar anime dan manga yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari anime dan atau manga (atau game komputer, literatur, idol grup, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemetretan. Orang yang melakukan cosplay disebut cosplayer.

Cosplay merupakan fenomena yang sangat menarik dan tidak dapat diabaikan. Karena tidak hanya memakai kostum dan berdandan seperti karakter tertentu, *Cosplayer* menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas “ Dunia yang sebenarnya “ menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih atau dengan tata lain, mengadopsi identitas baru (Aisyah : 2012 : 3).

Cosplay bukanlah hobi yang biasa dilakukan semua orang. Butuh perjuangan, ketekunan, modal, dan proses di dalamnya. Karena kostum yang akan digunakan tidak hadir begitu saja di depan mata. Apalagi untuk *cosplayer* yang berdiri di atas panggung, biasanya para *cosplayer* tergabung dalam sebuah komunitas-komunitas *cosplay* dan sesekali mereka mengadakan event untuk tampil di depan publik ataupun panggung. Para *cosplayer* harus berjuang dari mengumpulkan uang untuk membeli bahan ataupun membeli kostum jadi, tekun dalam membuat kostum (bila kostum dibuat sendiri), membuat *background music*,

membuat *property*, berlatih koreografi, dan tekun dalam hal lain yang menunjang *cosplay*nya..

Salah satu komunitas *cosplay* yang akan menjadi bahan penelitian dalam skripsi ini adalah komunitas *cosura* yang merupakan komunitas *cosplay* pertama yang berdiri di Surabaya. *Cosura* mulai berdiri pada tahun 2007 dengan jumlah anggota 7 (tujuh) orang. Waktu itu *cosplay* di Surabaya belum banyak diminati di kalangan masyarakat. *Cosura* terus melakukan ekspansi dengan mengikuti berbagai kegiatan di acara kebudayaan Jepang. Meski awalnya *Cosura* merupakan komunitas untuk pecinta *cosplay* Jepang, seiring perkembangannya, anggotanya kini meluas sampai karakter wayang Indonesia. Dengan tidak membatasi usia, status sosial, pekerjaan, dan hal lainnya, *cosura* menjadi komunitas *cosplay* Surabaya yang terus bertahan sampai hari ini. Anggotanya pun tidak terbatas untuk yang berdomisili di Surabaya, jadi benar-benar terbuka untuk siapa pun yang mencintai seni *cosplay* ini.

Cosura memperkenalkan gaya Harajuku dengan hadirnya *cosplayer* pertama. Berlanjut hingga sekarang, hampir setiap bulannya selalu ada event *cosplay* di Surabaya dan di Mall-mall besar di Surabaya. Masyarakat Surabaya mulai banyak menikmati penampilan dari para *cosplayer* dan tidak sedikit dari mereka pun akhirnya bergabung dengan komunitas ini. Sekarang anggota *cosura* sudah lebih dari 100 anggota. Komunitas *Cosura* Surabaya atau *Cosura* Surabaya merupakan komunitas *cosplay* terbesar di Surabaya. Komunitas ini telah berdiri selama kurang lebih tujuh tahun dan telah menerima berbagai penghargaan baik regional maupun nasional. Komunitas *Cosura* juga mewakili Surabaya sebagai finalis CLAS:H yaitu kompetisi *cosplay* nasional yang diadakan di Jakarta dan mendapatkan penghargaan best performance pada tahun 2013. (<https://Rizky-adititiyaw.blogspot.co.id/cosura-comunitas-cosplay-surabaya-htm>)

Pengeemar anime berkecimpungan dalam komunitas *cosura* dikarenakan kesenangan menonton kartun (anime) dan ingin memerankan seperti tokoh kartun yang ditonton. *Cosplayer* cenderung memahami identitas dan karakter dirinya melalui tokoh-tokoh yang di perankannya. *Cosplayer* sudah memahami karakternya, biasanya *cosplayer* secara tidak sadar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kerangka Teori Interaksi sosial Gillin dan Gilin, (dalam Soekanto, 2006:67) membuat pengertian interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam proses interaksi sosial terhadap simbol-simbol yang hanya dapat di pahami oleh kelompok tertentu. Pada komunitas *cosura* tentunya ada interaksi sosial di antara individu yang membentuk kedekatan dan kebersamaan. Ketika para cosplayer menampilkan karakter kartun maupun mereka melakukan interaksi sosial secara simbolis. Dalam ilmu sosiologi istilah ini disebut interaksi simbolis.

Goffman (dalam Haryono, 2013:35) juga menyatakan bahwa perilaku orang di tampilkan seperti saat bermain sandiwara ada sisi *frontstage* (panggung depan) dan *backstage* (panggung belakang) yang masing-masing menampilkan performance yang berbeda. Dalam pernyataan ini akan terlihat bagaimana perilaku atau performance cosplayer saat di panggung dan juga saat di belakang panggung akan terlihat.

Komunitas *cosura* mempunyai misi untuk mengenalkan dan menyebarkan tren *cosplay* lebih luas lagi di Surabaya. Komunitas *cosura* bermaksud untuk mengenalkan dan menyebarkan *cosplay* kepada masyarakat sebagai tren yang positif. Karena dengan *cosplay* selain bisa mengekspresikan kecintaan terhadap tokoh *anime* dan *manga*, *cosplay* dapat menjadi ajang menambah kreatifitas dan tentunya juga prestasi, *cosura* menjadi sumber informasi bagi masyarakat untuk lebih mengenal *cosplay*

Kian merebaknya produk anime Jepang bahkan telah menjadi sebuah trend gaya hidup baru bagi generasi muda Indonesia, membuat peneliti tertarik untuk mengangkatnya sebagai sebuah judul dalam sebuah skripsi.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana pembentukan identitas diri cosplayer pada komunitas *cosura* di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pembentukan identitas diri cosplayer pada komunitas *cosura* di Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti

Sebagai proses pembelajaran bagi peneliti dan memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang membutuhkan informasi tentang pembentukan identitas diri cosplayer pada komunitas cosura di surabaya.

b. Bagi pembaca

Memberikan informasi kepada pembaca tentang pembentukan identitas diri cosplayer pada komunitas cosura di surabaya, sehingga pembaca mendapat pengetahuan dalam proposal ini.

1.5. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam rangka mengembangkan ilmu sosiologi khususnya pada kajian komunitas cosura terhadap pembentukan identitas diri cosplayer. Disamping itu juga di harapkan dapat mendorong peneliti lain untuk melanjutkan sekaligus mengembangkan penelitian serupa.