RASIONALITAS MAHASISWA SURABAYA MENGIKUTI *COSPLAY*

Yossi Firdaus Dylhami
Program study S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negri Surabaya
yossidylhami@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Cospaly adalah singkatan dari costum play yang berarti seseorang yang memakai kostum dari karater anime, manga, ataupun game. Perkembangan budaya jepang yang sangat pesat membuat cosplay semakin dikenal di masyarakat. Penelitian ini berujuan untuk mengetahui motif dan bagaimana cosplay memaknai identitasnya sebagai cosplayer. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.dalam penelitian ini juga mencari informan cosplay yang bergabung dalam komunitas yang berada disurabaya. Hasil penelitian ini adalah identitas cosplay yang dinternalisasi yaitu dengan proses sosial yang di sosialisasikan dalam kelompok atau media, kemudian dilanjutkan melalui kostum dalam suatu even. Menentukan identitas tidak hanya menggunakan kostum, memamerkan kostum sendiri dilakukan oleh cosplayer ada juga yang berfoto kemudian diupload ke sosial media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa identitas cosplay adalah kostum. Cosplay memaknai identitasnya sebagai seorang pemain yang menjadikan cosplay sebuah tantangan. Cosplay juga mendatangkan suatu kepuasan dan kesengan tersendiri. Beberapa cosplayer memaknainya sebagai hobi, namun ada juga yang memaknainya sebagai profesi. pemaknaan identitas cosplay membawa pengaruh kedalam kehidupan cosplayer, seperti pengaruh karakter serta masalah keuangan. Tanggapan keluarga cosplayer terkadang juga tidak begitu baik.walaupun banayak hambatan yang dirasakana oleh cosplayer, namun tidak membuatnya berhenti dalam bercosplay.
Kata Kunci: *Cosplay, Rotif , Rasionalitas*

Abstract

Cosplay is short for costume play wich someone whomeans a person who dressed in the costumes of the characters of anime etc. The development of japanese event are rapidly making cosplay increasingly recognized by the publuic. This study aims to determine how to identity motive of cosplay and cosplayers interpret how his identity a player the method of phenomenology approch. Criteria in this study are cosplayers who are members of the community and non community cosplayers in Surabaya. The result of this study is constucted through internalisation cosplay, the externalized through costume in event. Externalizing identity does not stop with the costume, but followed wih a show. Costumes showcased during the even is done by cosplayers cosplay as well as well throught the photo uploded to social media. It can be conclude that the identity a cosplay costume. Cosplayer interpret identity as a player by making cosplay as a challenger. Cosplay also brings a satisfaction and pleasure. Some cosplayers interept cosplay as hobby, but there also interpret as a profession. In impact of the identity cosplay who used by cosplayers, such as the influence the character and financial problem. Althought many barriers perceived by cosplayers, but not stop to cosplay.
Keywords: *Cosplay, Motive, Rationality.*

PENDAHULUAN

Perkembangan budaya asing ke Indonesia semakin pesat, terutama budaya populer dari Jepang yang salah satu di antaranya adalah cosplay. Perkembangan ini diawali dengan penerimaan film genre action anak-anak pada siaran televisi. Satria Baja Hitam misalnya, telah dikenal dan diputar di Indonesia sejak tanggal 23 Oktober 1988 sampai pada tanggal 24 september 1989. Di indonesia film satria baja hitam ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI pada tahun 1994. Tokoh utamanaya yang dapat berubah menjadi satria baja hitam bernama Kotaro Minami, mengisahkan tentang para monster luar angkasa yang ingin menghancurkan bumi, dan tujuan dari kotaro minami atau yang menjadi satria baja hitam berperan untuk menumpas kejahatn dari serangan monster luar angkasa dan mengembalikan kedamain di bumi. Film dengan genre yang sama adalah Ultraman. Film ini memiliki berbagai varian, mulai dari Ultraman Taro hingga Ultraman Daia. Ceritanya kurang lebih serupa dengan Satria Baja Hitam, yaitu mengusir monster dari luar angkasa. Perkembangan lebih lanjut, film-film anime (film kartun) yang berasal dari manga (komik) juga masuk ke Indonesia dan bersaing dengan film-film dari Hollywood. Film Doraemon adalah sebuah robot yang di kirim dari masa depan menyerupai kucing yang ingin membantu temannya yaitu nobita dan Sinchan yang diperankan oleh Ony Sharial sebagai pengisi suara sangat lucu hadir bersaing dengan film kartun Hollywood, baik klasik, seperti Tom and Jerry, maupun kontemporer, seperti Jimmy Neutron yaitu seorang anak laki-laki yang sangat jenius, menciptakan banyak penemuan dalam membuat teman-temanya senang dan Spongebob sebuah spon berwarna kuning, tinggal di rumah nanas yang selalu ceria jika bertemu dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian FX Sri Sadewo,dkk (2007), setiap film kartun baik dari Jepang maupun dari Amerika Serikat memiliki muatan pesan-pesan budaya yang akan disampaikan pada pemirsanya. Perkembangan film, anime dan manga dari Jepang ini ternyata memiliki banyak penggemar. Para penggemar juga mengkoleksi anime dan manga secara lengkap. Mereka juga membaca manga dan menonton anime-nya. Mereka juga mencoba menghadirkan tokoh-tokoh dari manga dan anime ke dunia nyata, dan dikenal sebagai cosplay. Menurnut Ahn (2008: 55), cosplay didefinisikan sebagai kegiatan yang menggemari manga dan anime, baik secara individual maupun berkelompok.

Kegiatan dilakukan dengan cara membuat serta mengenakan sebuah kostum bahkan berdandan sampai semirip mungkin dengan tokoh atau karakter tertentu dari manga (komik animasi) dan anime (yang merupakan sebuah tokoh-tokoh yang ada pada game dan film animasi garapan Jepang) yang tujuannya adalah menampilkan diri didepan publik dan melakukan pemotretan (Ahn: 2008, 55).

Cosplay merupakan singkatan dari "Costume play". Cosplay adalah kegiatan menggunakan kostum dari berbagai karakter yang di dapat di berbagai media media, terutama yang berasal dari media Jepang anime dan manga. Cosplay merupakan usaha representasi terhadap tokoh fiksi yang terdapat dalam media tersebut. Pengeluaran untuk meng-cosplay 1 karakter anime atau sebagainya, membutuhkan pemodalan yang cukup besar. Mengutip pada jurnal ilmiah anime dan manga, Mechademia, Theresa Winge (Aisyah, 2012) mengatakan bahwa kegiatan cosplay tidak sama dengan tradisi pemakaian kostum dan berdandan seperti yang dilakukan saat perayaan Halloween, para Cosplayer menghabiskan uang yang cukup banyak serta waktu yang cenderung lama untuk mempersiapkan kostum dari tokoh yang mereka inginkan. Bukan hanya itu, para Cosplayer menghabiskan cukup banyak waktu untuk mempelajari pose serta cara bicara atau kata-kata khas dari tokoh yang dicosplaykan.

Kebanyakan mahasiswa masih bergantung hidup dari uang hasil kerja orang tuanya. Sama halnya dengan para Cosplayer, banyak yang masih belum berpenghasilan sendiri tapi memilih untuk menjadi Cosplayer yang notabenenya untuk menirukan satu karakter membutuhkan sangant banyak dana. Bukan hanya itu, mahasiswa yang menjadi Cosplayer tentunya membutuhkan management waktu yang sangant bagus mengingat untuk membuat satu kostum membutuhkan sangat banyak waktu. Untuk mempelajari pose serta dialog khas dari tokoh yang ingin ditirukan juga membutuhkan sangat banyak waktu sehingga mahasiswa harus pintar-pintar memanfaatkan waktu agar kuliah tidak dinomor duakan.

METODE PENELITIAN

Fenomena cosplay merupakan fenomena sosial yang sedang menjadi hiburan sendiri dikalangan umum, baik anak-anak, Remaja, dan dewasa yang menyukainya. Agar dapat mengetahui hasil yang didapatkan individu ketika melakukan cosplay maka dilakukan penelitian berjenis kualitatif. Kualitatif menghasilkan dan menolah data untuk menerjemahkan pandangan-pandangan dasar interpretif dan fenomenologis. Cosplay bisa diartikan sebagai bermain-main dengan kostum, di manini adalah teori interaksi simbolik dan teori komunikasi kelompok.

Pola interaksi individu yang dibangun dengan masyarakat dilakukan dengan cara cosstreet, Cosstreet adalah, di mana para cosplayer menggunakan kostum hanya untuk meramaikan acara saja, sekedar berfoto bersama masyarakat, melakukan interaksi, dan bertukar pikiran/sharing.

PEMBAHASAN

Sebenarnya permainan bermain kostum pertama kali sudah diperkenalkan di benua Amerika, sekitar tahun 1960-an karena disana terdapat budaya mengenai permainan pesta topeng seperti dalam perayaan Paskah dan Haloween. Perayaan pesta topeng sendiri di Amerika Serikat menggunakan kostum yang

menyerupai tokoh fiksi ilmiah seperti Star Trek, Penyihir, Super Hero, dan lainnya.

"Cosplay" sendiri pertama kali diadakan di Jepang pada tahun 1978 di Ashinoko dalam perayaan pesta topeng konvensi fiksi ilmiah.

Gambar 4.1
Komunitas Cosplay di Surabaya

Anggota komunitas cosplay merupakan hal yang sering didengar di Surabaya, sudah banyak kegiatan mereka yang dilakukan di mall-mall besar dan beberapa perguruan tinggi. Mall yang sering digunakan diantaranya adalah Tunjungan Plaza, Marvell City, Kaza dan BG Junction. Sedangkan kampus yang rutin melakukan kegiatan cosplay dalam setiap tahunnya adalah UNESA dan UNAIR yang di dalamnya terdapat program studi Bahasa dan Sastra Jepang. mereka dapat mendalami wawasan dan pengetahuan tentang ke-cosplay-an melalui komunikasi media sosial. Sebab, tidak sedikit pula informasi yang didapat dari media sosial, blog dan website yang berorientasi dalam bidang jejepangan.

Daerah atau lokasi tersebut yang menjadi tempat-tempat berkumpulnya subyek penelitian yakni Cosplayer. Dan juga tempat rutin yang berkumpulnya komunitas yang menjadikan cosplay atau Cosplayer sebagai identitas dan bagian komunitas.

Gambar 4.2

Dalam penelitian ini, peneliti memilih dalam acara even cosplay di mall yang merupakan tempat ajang unjuk diri sebagai coplay. Karena disitu komunitas komunitas sering berkumpul dan turu ikut serta dalam mengikuti Ketika seorang pelaku cosplay benar benar mengikuti karakter yang mereka sukai. Ketertarikan tersebut menjadikan para penggemar ingin meniru salah satu tokoh anime yang kemudian diimplikasikan menjadi pemain cosplay.

PENUTUP

Simpulan

Pengertian Cosplay sendiri yaitu kegiatan menggunakan kostum dari berbagai karakter yang di dapat dari berbagai sumber media informasi, terutama dari media informasi Jepang yaitu anime dan manga. Cosplay sendiri merupakan singkatan dari "Costume Play" jika di artikan menjadi bermain kostum, oleh karena itu cosplay dimainkan dengan menirukan berbagai karakter, khususnya karakter yang ada

pada anime dan manga. Subjek yang melakukan kegiatan cosplay disebut dengan Cosplayer dengan singkatan yang tidak jauh beda yaitu "Costume Player".

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan terkait hasil penelitian diantaranya :

1. Bagi mahasiswa yang mengikuti cosplay sebaiknya dapat mebagi waktunya dengan baik antara tugas kuliahnya dan kegiatan cosplay.
2. Dapat memberikan respon positif pada saat mengikuti acara atau even yang sedang digelar.
3. Jika memakai kostum anime yang terlau vulgar sebaiknya dirombak dikitlah, kususnya bagi para cewek.

DAFTAR PUSTAKA

Lamerichs, Nicolle. 2013. The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. (Online). (http://www.participations.orgVolume 2010 Issue 201/10 20Lameric2010.1.pdf Diunduh 30 Juli 2015).

Littlejohn, Stephen W. 2009. Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika.

Muzir, Inyiak R. 2012. Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern. Bantul: Kreasi Wacana. Spawnist. 2011. Apa Itu Anime, Manga, J-Music, Tokosatsu & Cosplay. Diunduh 28 Juli 2015.

Mulyana, Dedi. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Penghantar. Bandung: Remaja Rosda Karya

Pawito. 2008. Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara

Peter Ray Allison. Tue 13 May 2014 10.25 BST First published on Tue 13 May 201410.25.BSThttps://www.theguardian.co m/lifeandstyle 2014 may 13 cosplay sci-fi weekender dressing up fantasy characters

Ritzer, George. 1992. Sosologi Ilmu Pngetahuan Berparadigma Ganda. Jakarta. Rajawali.

Rosenberg, Robin S. & Letamendi, Andrea M. 2010. Cosplay Expressions of Fandom. Diunduh 29 Juli 2015

Sofiana, Elia. 2012. Konsep Diri Cosplayer Anggota Komunitas Cosplay "Cosura. Paramedia.

Sifa Fauziah Ganda Sari. 2016. Gali ide dari hijab.http://koran sindo.com page news 2016-05-14/0/14/Gali Ide Dari Hijab Cosplay. Diunduh pada 12 juli 2018
.