BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti akan menguraikan dan menganalisis data dari hasil penelitian yang dilakukan tentang Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik Mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk.

Pembahasan analisis hasil penelitian ini dimulai dari data informan penelitian, analisis hasil penelitian, dan pembahasan.

Data Informan

Dalam pelaksanaannya, peneliti mencari calon informan yang *concern* terhadap *cosplay* itu sendiri. Peneliti mendatangi beberapa kantor ataupun komunitas tempat dimana informan yang dituju berkumpul. Untuk mendapatkan calon informan yang tepat, peneliti menanyakan beberapa orang yang nantinya akan membentuk suatu jaringan.

Dalam masa pencarian tokoh budayawan, peneliti mendatangi komunitas tempat dimana budayawan dan seniman berkumpul, seperti Balai Pengelolaan Taman Budaya, Dago Tea House (Jl. Bukit Dago Selatan) dan Disbudpar (Jl. Riau). Kemudian peneliti mencatat beberapa nama, seperti ; Ibu Dewi Ike Sartika (Kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya atau BPTB) dan Iyong Amarasinta.

Dari kalangan seniman, peneliti mendapat beberapa nama, seperti ; Sakti Yudha Pratama (perancang kostum *cosplay*), Ignatius Aditya Wisnuwardana (cosplayer senior), Agung Jek (pelukis), Lina Sintia Dewi (anggota teater STSI), Rahmat Jabarin (Pujangga Senior), serta informan utama yaitu: Aliftya Ferina (cosplayer), Fauzia Astari Nurliana (cosplayer), Fadilla Novelita (cosplayer), Inez Sarinastiti (cosplayer), Riordan Immanuel Siregar (cosplayer). Setelah itu, peneliti memakai teknik sosiometrik, yaitu analisis jaringan. Dari semua nama, maka diambil yang paling sering muncul yaitu Ignatius Aditya Wisnuwardana yang dalam penelitian ini merupakan informan kunci (*key informan*).

Untuk perwakilan dari dosen, peneliti mendatangi Saori Kaeda (Dosen Sastra Jepang Unikom sekaligus Berkebangsaan Jepang), Fumiko Moriyama (Dosen Sastra Jepang STBA dan Berkebangsaan Jepang).

Untuk perwakilan dari pers atau jurnalis, peneliti mendatangi kameko atau fotografer *cosplay* untuk melakukan wawancara dengan Sandy Noir dan Iwan Hadiawan yang juga merupakan informan tambahan. Informan dalam penelitian dapat dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1

Informan Penelitian

No.	Nama	Pekerjaan	Lama bercosplay
1	Dewi Ike Sartika	Kepala BPTB	43 Tahun

2	Iyong Amarasinta	Staff BPTB	34 Tahun
3	Sakti Yudha Pratama	Perancang Kostum *Cosplay*	23 Tahun
4	Ignatius Adytia Wisnuwardana	Manager operasional Rascal Airsoft	28 Tahun
5	Agung Jek	Pelukis	26 Tahun
7	Lina Sintia Dewi	Anggota Teater STSI	27 Tahun
8	Rahmat Jabarin	Pujangga Senior	46 Tahun
9	Saori Kaeda	Dosen Sastra Jepang Unikom	32 Tahun
10	Fumiko Moriyama	Dosen Sastra Jepang STBA	31 Tahun
11	Aliftya Ferina	Mahasiswa ITENAS/DKV	20 Tahun
12	Dhio Yudistira	Mahasiswa UNPAD/Sejarah	20 Tahun
13	Fauzia Astari Nurliana	Mahasiswi UNIKOM	20 Tahun
14	Fadilla Novelita	Mahasiswa UNPAD	22 Tahun
15	Inez Sarinastiti	Mahasiswa UPI/Seni Rupa	21 Tahun
16	Riordan Immanuel Siregar	Mahasiswa UNIKOM/HI	18 Tahun

(Sumber : Peneliti, 2011)

Melalui tabel data informan di atas, karena peneliti menggunakan teknik sosiometrik maka di sini dicarilah informan yang *concern* terhadap *cosplay* itu sendiri. Peneliti mendatangi beberapa kantor ataupun komunitas tempat dimana informan yang dituju berkumpul. Untuk mendapatkan calon informan yang tepat, peneliti menanyakan beberapa orang yang nantinya akan membentuk suatu jaringan.

Salah satu informan yang peneliti cari adalah dari tokoh budayawan yang concern mengenai *cosplay* yang dapat memberikan informasi penting mengenai penelitian *cosplay* ini. Peneliti mendatangi komunitas tempat dimana budayawan

dan seniman berkumpul, seperti Balai Pengelolaan Taman Budaya, Dago Tea House (Jl. Bukit Dago Selatan) dan Disbudpar (Jl. Riau). Kemudian peneliti mencatat beberapa nama, seperti ; Ibu Dewi Ike Sartika (Kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya atau BPTB) dan Iyong Amarasinta.

Tabel 4.2

Informan dari Tokoh Budayawan

Informan	Keterangan
Dewi Ike Sartika	**Peneliti langsung menunjuk beliau**
Iyong Amarasinta	Menunjuk Dewi Ike Sartika

Sumber: Peneliti, 2011.

1. Dewi Ike Sartika

Gambar 4.1

Informan dari Tokoh Budayawan



sumber: hasil penelitian, 2011.

Dewi Ike Sartika merupakan informan yang juga menjabat sebagai kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya (BPTB) Bandung yang terletak di Dago Tea House atau Jl. Ir. Djuanda Bandung. Ibu Dewi Ike Sartika adalah seorang pemerhati budaya yang berpandangan terbuka terhadap berbagai kemungkinan komunitas seni dan budaya yang bermunculan di Bandung.

Ibu Dewi Ike Sartika, walaupun tidak begitu mengetahui tentang *cosplay* namun beliau memberikan dukungan terhadap perkembangan *cosplay* di Bandung. Asalkan hal tersebut membawa dampak positif terhadap pemuda-pemudi Bandung, kegiatan seperti ini haruslah ditingkatkan namun tetap tidak melupakan budaya asli Bandung.

Peneliti memilih ibu Dewi Ike Sartika sebagai informan karena beliau merupakan tokoh budayawan Jawa Barat yang juga menjabat sebagai kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat. Kemudian ibu Dewi Ike menunjuk Iyong Amarasinta sebagai orang yang dapat memberikan informasi lebih mengenai cosplay di Bandung.

Setelah peneliti mendapatkan informan dari tokoh budayawan, kemudian peneliti mencari informan dari tokoh seniman atau orang-orang yang bergerak dan berkecimpung di dunia *cosplay* itu sendiri. Peneliti menunjuk sendiri seorang informan yang peneliti yakini akan menjadi informan kunci dalam penelitian ini. Ignatius Aditya Wisnuwardana merupakan cosplayer yang peneliti tunjuk sendiri dikarenakan beliau merupakan cosplayer senior yang sudah memulai debutnya dari tahun dua ribu, dimana pada tahun tersebut Cosplay Bandung mulai dibentuk.

Dari kalangan seniman, peneliti mendapat beberapa nama, seperti ; Sakti Yudha Pratama (perancang kostum *cosplay*), Agung Jek (pelukis), Lina Sintia Dewi (anggota teater STSI), Rahmat Jabarin (Pujangga Senior), serta informan utama yaitu: Aliftya Ferina (cosplayer), Fauzia Astari Nurliana (cosplayer), Fadilla Novelita (cosplayer), Inez Sarinastiti (cosplayer), Riordan Immanuel Siregar (cosplayer). Setelah itu, peneliti memakai teknik sosiometrik, yaitu analisis jaringan. Dari semua nama, maka diambil yang paling sering muncul yaitu Ignatius Aditya Wisnuwardana yang dalam penelitian ini merupakan informan kunci (*key informan*).

Tabel 4.3

Informan dari pihak Seniman (Cospayer)

Informan	Keterangan
Ignatius Aditya Wisnuwardana	**Peneliti langsung menunjuk beliau**
Agung Jek	Menunjuk Ignatius Aditya Wisnuwardana
Rahmat Jabarin	Menunjuk Ignatius Aditya Wisnuwardana
Aliftya Ferina	Ignatius Aditya Wisnuwardana
Dhio Yudistira	Fadilla Novelita
Fauzia Astari Nurliana	**Peneliti langsung menunjuk beliau**
Fadilla Novelita	Ignatius Aditya Wisnuwardana
Inez Sarinastiti	Ignatius Aditya Wisnuwardana

Riordan Immanuel Siregar	**Peneliti langsung menunjuk beliau**

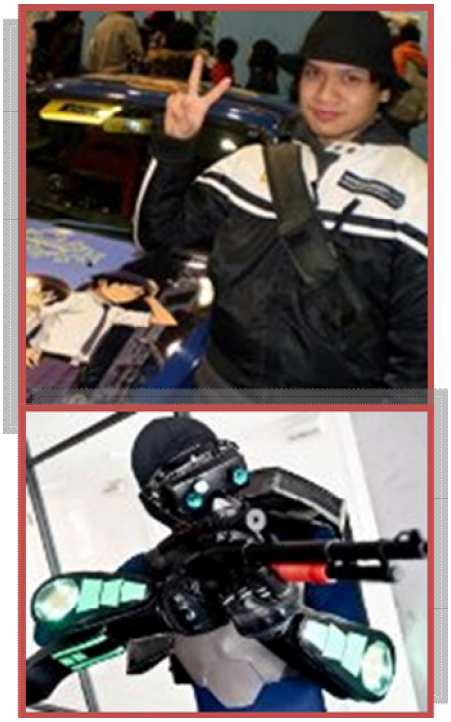
Sumber: Peneliti, 2011.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa informan-informan yang peneliti tunjuk merupakan informan yang ditunjuk juga oleh informan-informan yang lain. Dalam arti informan yang lainpun menganggap bahwa Ignatius Aditya Wisnuwardana adalah informan yang kapabel dan tepat untuk dijadikan sebagai informan kunci dalam penelitian ini.

2. Ignatius Aditya Wisnuwardana

Gambar 4.2

Informan Kunci (Cospayer Senior Bandung)



sumber: hasil penelitian, 2011.

Ignatius Aditya Wisnuwardana merupakan seorang cosplayer senior dan sekarang bekerja sebagai Manager operasional Rascal Airsoft di Bandung. Ignatius yang biasa dipanggil Adit telah berkecimpung di dunia *cosplay* selama hampir sebelas tahun.

Ada beberapa penghargaan yang diperoleh oleh Ignatius seperti pernah menjuarai lomba *cosplay* kabaret di Animoster Sound tahun 2006, Juara *cosplay* kabaret Lyto Festival, Juara lomba kabaret Animonster Aishiteru 2007, Lomba *Cosplay* individual *Nihon No Matsuri* 1 tahun 2008, hasil-hasil kejuaraan tersebut tidaklah membuat Ignatius menjadi orang yang merasa dirinya sebagai senior tetapi semakin memperkuat karakter dia yang humoris dan "*open*" kepada semua orang. Hal tersebut dapat dilihat dari ketika peneliti mewawancarai beliau dan perhatian beliau yang sangat besar kepada *Cosplay* Bandung dengan setiap hari menyapa dan mengamati perkembangan *Cosplay Bandung* dari grup facebook maupun ketika bertemu dalam setiap *event cosplay.*

Pemuda yang dilahirkan pada 28 tahun silam ini membuat sendiri kostum armornya, namun untuk kostum dari kain biasanya dia memesan dari *on line shop* ataupun dari toko langganan pribadinya. Untuk masalah make up biasanya dia meminta tolong kepada teman yang lebih ahli dalam urusan ber-*make up*.

Dalam urusan pendalaman karakter, Ignatius meluangkan waktunya untuk mengikuti kursus bahasa Jepang, bahkan selama 2,5 tahun dia belajar bahasa Jepang langsung dari Negari yang terkenal dengan sebutan negeri sakura itu. Dia juga pernah bermain menjadi tokoh antagonis, dan pernah pula sebagain kecil

karakter antagonis tersebut terbawa ke dalam kehidupan sehari-harinya. Namun ketika sadar, dengan cepat dia mengurangi karakter antagonis tersebut hingga hilang dengan sendirinya. Di sini dapat terlihat bahwa sebuah karakter anime yang pernah dimainkan seorang cosplayer dapat berdampak ke dalam kehidupan pribadi atau juga dapat berpengaruh terhadap kehidupan *back stage* seorang pemain karakter kartun Jepang.

Ignatius juga pernah mendapatkan tanggapan miring dari teman-teman di lingkungan luar *cosplay*, tanggapan tersebut berupa dianggap seperti anak kecil atau orang aneh yang terjebak dalam dunianya sendiri. Namun hal tersebut tidak diindahkannya dan langsung dia acuhkan saja, karena menurut dia, ini merupakan perkara *hobby* dan tidak merugikan siapapun.

Di samping itu, dampak positif yang dia dapat dalam lingkungan keseharian setelah dia bermain *cosplay* adalah banyak mendapat teman dan makin mencintai lalu mempelajari Budaya Jepang.

3. Riordan Imanuel Siregar

Gambar 4.3

Informan Dari Pihak Seniman (Cosplayer1)



Sumber: hasil penelitian, 2011

Seorang mahasiswa Universitas Komputer Indonesia yang mengambil jurusan Hubungan Internasional. Tempat asal dari Medan dan sekarang berusia 18 tahun. Iyo panggilan akrabnya, telah bermain *cosplay* semenjak tiga tahun yang lalu yaitu ketika dia masih SMA. Rio sangat menyukai *cosplay* namun tidak sering mengikuti *event* tersebut dikarenakan kesibukannya yang sekarang telah menginjak masa-masa kuliah di tahun pertama.

Rio memiliki tiga kostum, namun kostum tersebut lebih cenderung kearah *harajuku style* atau *mix and match fashion costume* yang menurut dia bisa lebih praktis untuk di *mix* dengan kostum yang lain karena sifatnya yang lebih kasual tidak seperti kebanyakan kostum *cosplay* yang lain yang menyerupai kostum sebuah karakter manga atau kartun Jepang.

Namun terhadap pernak-pernik dan *make up* Rio pun sering memakainya dalam *back stage* atau panggung belakang ketika ada acara seperti berjalan-jalan ke mall ataupun ke acara *party* teman. Rio menambahkan wig, *softlense, eye liner, face spading*, dan bedak untuk menunjukan jati dirinya sebagai penyuka *cosplay* walaupun tidak sedang dalam *front stage*, dia malahan sering memakai alat-alat tersebut ketika ada sesi berfoto bersama sang pacar.

Sekarang Rio tidak terlalu aktif bercosplay karena biasanya dalam *cosplay* menurut dia ada tanggapan senioritas. Dalam arti, kakak senior kadang menanyakan dan mengejek kostum milik kita. Namun Rio beranggapan bahwa

dalam bermain *cosplay*, jangan hanya bilang suka tetapi *skill* atau kemampuan tidak ada.

Kostum yang dia miliki biasanya didapat dari memesan lewat *on line shop*. Karena kostum tersebut import dan langsung didatangkan dari Jepang. Biasanya harga kostum tersebut terbilang mahal dan harga aksesorisnya pun terpisah. Di sini interaksi simbolik yang ditampilkan dari kostum dan aksesoris yang Rio kenakan dan Rio miliki sangat kental terasa, hal tersebut menunjukan bahwa Rio perfeksionis dengan penampilan dan hal tersebut berpengaruh terhadap pandangan atau estetika sesorang.

4. Fauzia Astari Nurliana

Gambar 4.4

Informan Dari Pihak Cosplayer 2



sumber: hasil penelitian, 2011.

Fauzia merupakan mahasiswi Unikom yang mengambil jurusan Sastra Jepang, Chia adalah panggilan akrabnya. Gadis berusia 20 tahun ini telah

berkecimpung dalam dunia *cosplay* selama 5 tahun. Chia asli Bandung dan sekarang beralamat di Jalan Mawar Mekar, Kopo.

Chia melakukan *cosplay* semula untuk menghilangkan kepenatan dan sekarang berlanjut menjadi hobi. Jika ada *event cosplay* biasanya Chia aktif bercosplay dan merancang kostum yang dia kehendaki. Chia memiliki dua pasang kostum yang dia buat sendiri dan memesannya dari *on line shop* atau dibuatkan oleh temannya yang sekarang telah berjumlah sepuluh pasang kostum.

Menurut chia, *make up* dalam bercosplay sangatlah penting karena hal tersebut dapat mendukung karakter kartun yang dimainkan oleh cosplayer. Chia berpendapat bahwa wig juga dapat menunjukan sifat orang tersebut. Chia pernah memerankan karakter anak kecil, seorang madam, bangsawan, dokter, dan juga seorang *princess*.

Chia pernah mengikuti lomba dalam *cosplay* dan juga lomba foto cosplayer. Dengan bercosplay ataupun mengikuti lomba, chia dapat memperoleh kepercayaan diri, lebih bisa mengerti karakter orang lain, *open minded*, disiplin. mengenal banyak orang, dan hobi dia tersalurkan.

Namun dampak negatifnya adalah boros dalam masalah uang karena *budget* untuk membuat kostum *cosplay* sangatlah mahal dan hal tersebut haruslah direncanakan terlebih dahulu dari enam bulan sebelumnya. Namun dia selalu berdiskusi dengan teman untuk masalah kostum yang akan dia kenakan.

Tabel 4.4

Informan dari pihak Dosen

Informan	Keterangan
Saori Kaeda	**Menunjuk Fauzia Astari Nurliana**
Fumiko Moriyama	Menunjuk Saori Kaeda

Sumber: Peneliti, 2011.

5. Saori Kaeda

Gambar 4.5

Informan dari Pihak Dosen



sumber: hasil penelitian, 2011

Saori Kaeda merupakan salah satu dosen Sastra Jepang di Unikom yang telah menetap di Indonesia selama satu tahun lebih. Saori kaeda berasal dari Suita-Shi, Osaka, Jepang. Dosen yang memiliki kedekatan dengan mahasiswanya ini merupakan dosen yang ramah dan sangat perhatian terhadap orang yang sudah beliau anggap teman atau saudara.

Saori Kaeda sekarang Bekerja Sebagai Pengajar Bahasa Jepang Di salah satu sekolah perawat di Jepang. Dosen yang sekarang telah kembali ke kampung halamannya ini sangat menyukai *cosplay* walaupun tidak pernah bermain *cosplay*. Beliau berpendapat bahwa dengan menyenangi sesuatu dan membuatnya menjadi hobi, hal tersebut dapat membantu pengembangan karakter personal manusia pada umumnya. Apalagi beliau sangat menghargai orang-orang Indonesia yang juga menyenangi salah satu ”produk” Jepang ini. Saori Kaeda merasa kagum terhadap orang-orang Indonesia yang walaupun memiliki kebudayaan yang sangat beragam tetapi juga masih mau belajar mengenai kebudayaan bangsa lain terutama kebudayaan Jepang.

Seperti yang beliau katakan dalam wawancara penelitian, “Cosplay merupakan budaya jepang yang modern. kalau banyak orang di dunia menjadi suka cosplay, mungkin bisa menjadi suka (buat fans) Jepang juga. jadi, menyambut baik event cosplay ini dimanapun.”[1]

Dosen yang senang memasak dan menikmati masakan Indonesia ini berujar bahwa *cosplay* di Jepang menjadi salah satu kegiatan aktif anak remaja yang menampilkan berbagai macam karakter dari film kartun Jepang terutama manga. Namun di Indonesia hal tersebut dapat menjadi lebih kreatif karena diimprovisasi dengan ditampilkanya cosplay berjenis kabaret. Para pemainnya pun lebih ekspresif dan tidak ragu-ragu membuat kedekatan dengan sesama pemain yang lain, dalam kata lain tidak canggung. Sedangkan di Jepang, karena

[1] Pendapat saori kaeda, salah satu informan dari pihak dosen. 6 juli 2011.

sangat memperhatikan sebuah tingkatan atau jabatan, maka kalau posisi kita sebagai junior, layaknya tidak etis kalau bersikap sangat bersahabat, karena harus memperhatikan kedudukan sosial kemasyarakatan yang ada. Jadi terkesan lebih kaku.

Tabel 4.5

Informan dari pihak Kameko

Informan	Keterangan
Sandy Erlangga	**Freelancer/Fotografer**
Iwan Hadiawan	Freelancer/Fotografer

Sumber: Peneliti, 2011.

6. Sandy Erlangga

Gambar 4.6

Informan Dari Pihak Kameko



Sumber: hasil penelitian, 2011.

Sandy Erlangga merupakan seorang jurnalis serta *freelancer* desain yang juga merupakan seorang kameko (fotografer *cosplay*) dan telah menekuni profesi tersebut selama dua tahun. Sandy pernah masuk menjadi 5 besar kameko pada kejuaraan kameko di Anime Festival tahun lalu.

Menurut Sandy, keterkaitan kameko dengan cosplay merupakan keterkaitan sebuah patner yang saling membutuhkan dan saling menguntungkan. Sandy berharap bahwa dengan adanya kesinambungan peran kameko dan cosplayer,maka dapat terjalin kerjasama yang baik dan pertemanan yang awet, hingga cosplayer Indonesia bisa maju ke wilayah Internasional.

Sandy yang hobi dengan aksesoris ini biasanya menyiapkan peralatan, dan alat komunikasi terlebih dahulu jika dia akan pergi memotret pada acara *cosplay*. Sandy meluangkan waktu tertentu untuk memotret acara *cosplay* sampai kegiatan tersebut selesai.

Sejauh ini sandy tidak pernah mendapatkan tanggapan miring dari teman-teman di lingkungan luar karena menjadi kameko. karena menurut dia, hobi fotografi lebih dimaklumi daripada menjadi cosplayer yang kadang dikatakan *freak* oleh orang-orang awam atau masyarakat awam. Namun terhadap permasalahan cosplayer yang dianggap *freak* oleh sebagian masyarakat, Sandy hanya menanggapinya dengan santai dan berfikir setiap orang mempunyai hobi masing-masing asalkan membawa dampak positif untuk para pelakunya. Dan dampak positif tersebut juga dirasakan oleh Sandy sendiri yakni saat ini relasi dan teman-temannya lebih banyak, terutama dia merasa dalam hal pergaulan dia memiliki teman sehobi dan menurutnya hal tersebut sangatlah menyenangkan.

4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk. Dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 6

Hasil Penelitian

Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Cosplayer Jepang Dalam *Second Anniversary Cosplay* Bandung Di Braga CityWalk		
Pengelolaan Kesan (Sikap, Penampilan, Situasi, Jarak Peran Antar Pemain, Jarak Sosial Kepada Penonton)		
Panggung Belakang *(Back Stage)*	**Panggung Tengah *(Middle Stage)***	**Panggung Depan *(Front Stage)***
• **Menulis Naskah Cerita Ragnarok Online** • **Pelatihan *dubbing*** • **Pelaksanaan *dubbing*** • **Merancang** Kostum Kartun Jepang • **Menyiapkan Make Up Yang biasa dipakai Geisha Jepang** • **Menyediakan Properti** • **Latihan Intensif**	➢ Latihan Ingatan Emosi ➢ Latihan Ingatan Peristiwa ➢ Latihan Adegan Tungal ➢ Latihan Adegan Berpasangan ➢ Latihan Adegan Kelompok ➢ Berfoto ➢ Mengobrol	✓ **Musik** ✓ **Kabaret** ✓ ***Dance*** ✓ ***Walk Street Cosplay***

Sumber: Peneliti, 2011.

4.1.1 Panggung Belakang (*Back Stage*)

Di area panggung inilah semua cosplayer mempersiapkan berbagai jenis keperluan yang akan mereka gunakan pada saat di panggung depan (*front stage*). Sebelum benar-benar terjun dan melaksanakan kegiatan yang berada di *front stage* para cosplayer terlebih dahulu mengalami fase ini.

Cosplayer memikirkan dan mendiskusikan konsep seperti apa yang akan mereka buat untuk aksi dalam panggung depan dan didapatkan konsep Ragnarok Online, lalu mereka menuangkannya ke dalam sebuah cerita, dan terciptalah gambar cerita yang masih mentah, dan belum teratur. Lalu juga cosplayer mempersiapkan rancangan kostum untuk tokoh Shurra, Assasincros, Stalker, female super novice, GM novice, soulinker dll yang kesemuanya itu waktu pembuatan kostumnya berbeda-beda tergantung rumit tidaknya kostum tersebut dibuat. Cosplayer juga mempersiapkan alat *make up* seperti lipstik berwarna warni, Spons make-up dipakai untuk meratakan foundation di daerah seputar wajah, Kuas bedak, eye shadow dll dan yang menjadi pembeda adalah Sikat alis dan bulu mata yang mereka gunakan disesuaikan dengan warna wig yang mereka kenakan.

Cosplayer juga mempersiapkan properti yang akan digunakan, serta rancangan dekorasi dan tata lampu yang akan menambah dramatis dan menambah “gereget” *acting* mereka. Pada panggung belakang para

cosplayer bekerja sama meluangkan waktu mereka untuk melaksanakan latihan intensif guna memperlancar *event* yang akan mereka ikuti.

4.1.2 Panggung Tengah (*Middle Stage*)

Panggung tengah merupakan sebuah panggung diantara panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang yang menjadi tempat persinggahan para cosplayer namun tetap mendukung kelancaran pelaksanaan panggung depan.

Ketika hari H dimulai dan setiap cosplayer akan memulai aksinya, terlebih dahulu mereka melewati wilayah panggung tengah dengan melakukan berbagai kegiatan seperti berdandan dengan memakai *make up* dan kostum yang telah disediakan sebelumnya di toilet ataupun di tempat yang telah disediakan panitia, mengecek perlengkapan dan properti, melakukan pemanasan seperti menghafal dialog dan atau latihan pendalaman karakter.

Hal yang tidak pernah terlewat dari keberadaan panggung tengah yaitu sesi foto yang memang terlihat menarik karena cosplayer dapat mengabadikan gaya mereka dengan bantuan kamera yang biasanya memiliki *kameko* (fotografer cosplay) tersendiri. Hal tersebut akan menambah kehangatan dan kepercayaan diri cosplayer sebelum pentas pada *front stage*.

4.1.3 Panggung Depan (*Front Stage*)

Merupakan suatu panggung dimana cosplayer beraksi dan memainkan cerita yang sebelumnya telah dipikirkan dan dirancang pada panggung belakang (*back stage*). Di panggung inilah cosplayer membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya, mereka memainkan berbagai karakter yang sebelumnya juga telah dipersiapkan pada panggung belakang dan panggung tengah.

Kegiatan pertama yaitu dimulai pada pukul 10.00 yang merupakan daftar ulang peserta. Daftar ulang diwakili oleh setiap *team leader* ataupun perseorangan. Semuanya menyerahkan materi seperti kaset dan disediakan tempat khusus sebagai ruangan untuk berganti kostum.

Beberapa penampilan band-band yang beraliran Jepang membuka acara dengan penampilan cukup meriah dan membuat para penonton ikut berdendang walaupun lagu mereka berlirik bahasa Jepang, penampilan para personil band yang nyentrik pun sedikit terlihat berbeda karena berdandan ala karakter komik Jepang. Band seperti Aogora, Go Ichigo, dan Rhesis Negative menghentak penonton walau diselingi dengan petikan gitar akustik dari Aogora, lalu di sisipi sebuah *dance* yang bernuansa gadis-gadis imut dari salah satu SMU di Bandung.

Satu persatu dari karakter tersebut menunjukan aksinya masing-masing selama dua menit. Ada yang menyanyikan sebuah lagu dengan gaya *lipsing*, ada yang beraksi sebagai jagoan, ada yang berlenggak-lenggok dengan centil menirukan karakter Sakura, ada juga yang menampilkan berbagai *property* senjata andalan seperti pedang, samurai, senjata, ataupun tongkat. Namun menurut peneliti hal tersebut kurang seru jika dibandingkan dengan aksi cosplayer kabaret ataupun cosplayer tim.

4.1.4 Dramaturgis Cosplayer Jepang dalam *Event Second Anniversary Cosplay* Bandung

Tujuan dari mengetahui pengetahuan teknik bermain adalah setidaknya cosplayer akan bermain secara baik. Yang lebih penting lagi adalah cosplayer harus benar-benar mampu menghayati pemeranan yang diserahkan padanya oleh instruktur atau sutradara.

Dengan begitu, sekarang kita sepakati bahwa seorang cosplayer haruslah memiliki pengetahuan akan teknik main drama "Dramaturgi", yaitu suatu ajaran tentang masalah hukum dan konvensi itu sendiri. Cosplayer akan lemah untuk melaksanakan ekspresinya di atas panggung, sehingga dapat dikatakan, ketidakmampuan cosplayer di atas panggung dikarenakan kurangnya persiapan yang matang dan pengetahuan akan dramaturgi.

4.2 Pembahasan

Event Second Anniversary Cosplay yang diselenggarakan di Braga CityWalk ini merupakan tahun ke-2 bagi *cosplay* Bandung dan untuk kedua kalinya juga mengadakan acara disini. Acara ulang tahun pertama tahun sebelumnya cukup mengesankan dengan agenda *full cosplay* dari awal acara sampai akhir acara.

Kali ini panggungnya jauh lebih kecil dari tahun kemarin. Cukup kaget juga, karena dengan *Image* ulang tahun yang ke-2 peneliti pikir akan sangat meriah. Mungkin panitia memunyai pertimbangan tersendiri.

Gambar 4.7

Area Panggung *Event Second Anniversary Cosplay* Bandung



Sumber: Peneliti, 2011.

Begitu acara di mulai, peneliti mendengar *sound* yang ada dalam *event* ini sangatlah mengecewakan, *sound*nya terus berdengung tidak karuan dan memekakan telinga.

Gambar 4.8

Opening Act



Sumber: Peneliti, 2011.

Braga sebenarnya adalah tempat yang bagus untuk acara *cosplay*. Untuk fotografi juga bagus karena bisa mengambil *environment* klasik di luar mallnya. Tapi entah *event* kemarin rasanya penuh sesak sampai peneliti mau mengambil gambarpun merasa sangat pusing. Dikarenakan banyak sekali cosplayer yang melakukan *street cosplay* atau berjalan-jalan memparadekan kostum mereka, mereka menumpuk di tempat-tempat tertentu, khususnya di *foodcourt* dan di bawah eskalator yang tersedia.

Gambar 4.9

Area Penonton



Sumber: Peneliti, 2011.

Terdapat perbedaan pandangan antara mengenai wilayah kehidupan sosial menurut Erfin Goffman dengan wilayah kehidupan sosial yang peneliti amati di *Event Second Anniversary Cosplay* Bandung Di Braga Citywalk. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7

Perbedaan Wilayah Sosial dalam Pendekatan Dramaturgis

Ervin Goffman	Deddy Mulyana
1. ***Front Region*** (Wilayah Depan) 2. ***Back Region*** (Wilayah Belakang)	1. *Front Stage* (Wilayah/Panggung Depan) 2. *Middle Stage* (Wilayah/Panggung Tengah) 3. *Back Stage* (Wilayah/Panggung Belakang)

Sumber: hasil penelitian, Juli 2011

Goffman membagi dua wilayah kehidupan sosial yakni *Front Region* (wilayah depan) dan *Back Region* (wilayah belakang). Dalam penelitian lapangan, peneliti menemukan satu wilayah yaitu *middle stage* (panggung tengah) yang merupakan bagian penting dalam pendekatan dramaturgis. Sehingga yang menjadi fokus peneliti yaitu pada *back stage, middle stage,* dan *front stage.*

Namun pada wilayah *middle stage* (panggung tengah) pendekatan dramaturgis dapat lebih mengeksplor keberadaannya. Dalam arti, perlu diingat, dramaturgis merupakan teori yang mempelajari proses dari perilaku dan bukan hasil dari perilaku. Dramaturgi memahami bahwa dalam interaksi antar manusia ada kesepakatan perilaku yang disetujui yang dapat mengantarkan kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial tersebut.

4.2.1 Panggung Belakang (*Back Stage*)

Di panggung inilah *cosplayer* Shinsen-gumi contohnya, memikirkan, menuliskan dan menyusun konsep yang mereka inginkan. Sebelumnya mereka melakukan diskusi yang cukup menguras waktu karena banyak faktor yang harus difikirkan termasuk faktor waktu yang mepet dan mereka hanya memiliki waktu satu minggu melakukan semua persiapannya.

Berhubung mereka memainkan Ragnarok *On Line* dan original, tim Shinsen-gumi menuangkannya ke dalam sebuah cerita, dan terciptalah

gambar cerita yang masih mentah, dan belum teratur. Ide cerita tersebut didapat dari Akuy yang juga sebagai ketua tim Shinsen Gumi.

Menulis naskah cerita merupakan kegiatan proses kreatif. Kreatifitas menyangkut tahapan pemikiran imajinatif: merasakan, menghayati, menghayalkan, dan menemukan kebenaran. Untuk mendalami proses perjalanan melihat, mendalami, dan mewujud tersebut perlu fase-fase proses dengan pola:

A. Merasakan

Di sini cosplayer melihat, mendengar, dan menyerap apa yang dibicarakan dan didiskusikan oleh tim mengenai alur cerita ragnarok online yang akan mereka pentaskan, dan segala persiapan yang akan dilakukan untuk menunjang panggung depan.

B. Menghayati

Cosplayer menghayati cerita ragnarok online yang akan dimainkan nanti, diartikan mendalami atau merasakan betul-betul temuan-temuan yang telah dilakukan pada fase merasakan. Semua cosplayer menyadari hal apa yang harus mereka lakukan dalam perannya masing-masing.

C. Menghayalkan

Cospalyer memunculkan kembali apa yang telah dirasakan, yaitu perasaan menjadi karak ter tegas ataupun karakter cengeng dan juga karakter pemarah.

D. Mengejawantahkan

Merealisasikan apa yang sebelumnya dirasakan, dikhayati, dan dikhayalkan sebelumnya. Mereka menggunakan sentuhan seni mereka seperti ketika Akuy berperan sebagai Shurra dia memasukan karakter shurra ke dalam dirinya dengan pendalaman yang lebih mengeksplor diri karena shurra merupakan pahlawan dalam cerita Ragnarok Online. mereka berperan se-*All out* mungkinagar kualitas pertunjukan menjadi lebih bernilai. Namun sentuhan seni yang dimiliki atau dipahami cosplayer memiliki kadar yang berbeda-beda.

E. Memberi Bentuk

Para cosplayer menentukan bahwa jika seseorang mengacungkan kedua jarinya di depan wajahnya dengan cara digerak-gerakan, maka itu berarti menantang. Namun jika jempol tangannya yang diacungkan, maka hal tersebut berarti telah mengerjakan sesuatu hal dengan benar.

Kreatifitas cosplayer dalam menulis naskah cerita dapat dilihat dari kemampuan cosplayer menciptakan konflik dengan *surprise* atau kejutan-kejutan, menjalin konflik-konflik tersebut, dan memberikan empati dalam penyelesaian konflik. Konflik biasanya dibangun oleh pertentangan tokoh, tokoh kesatria dengan tokoh penjahat. Tokoh Swordsman dengan tokoh Archer. Pertentangan karakter, karakter baik dengan karakter jahat. Pertentangan visi tokoh, menghancurkan dunia atau menyelamatkan dunia

Rune Midgard dari kejahatan. Pertetangan pandangan dan ideologi tokoh, lingkungan, nilai-nilai dan sebagainya.

Setelah berbagai hal yang berhubungan dengan karakter telah didiskusikan, maka sampailah pada tahap menciptakan dialog. Apalah arti hadir seorang tokoh tanpa sebilah kata. Itulah hal utama yang perlu diperhatikan dalam menampilkan dialog. Dialog yang dibawakan tokoh atau cosplayer merupakan salah satu aspek esensial yang ada dalam naskah cerita *cosplay*. Bila bentuk dialog disertai dengan lakuan akan lebih memperjelas maknanya. Muatan emosi, konsep, dan perasaan tokoh disampaikan melalui dialog.

Dialog dalam *cosplay* dihadirkan sebagai salah satu cara para cosplayer untuk melakukan pengelolaan kesan. Melalui perekaman audio atau kaset yang akan menjadi media mereka dalam menyampaikan pesan dari cerita yang akan dimainkan mereka akan memberikan kesan apik kepada penonton karena tidak akan terjadi salah dialog, lupa dialog yang akan mengakibatkan penonton memandang bahwa mereka tidak profesional.

Tim Shinsen Gumi berkumpul untuk melakukan *dubbing* (sulih suara), dengan melihat naskah, secara bergiliran mereka merekam suara mereka dengan terlebih dahulu disesuaikan dengan karakter seperti apa yang akan diperankan.

Dubbing adalah media 'pandang-dengar' (audio-visual) dimana ada sosok tokoh (visual) yang harus didubb (audio) agar karakter itu muncul sesuai penampilannya. Tokoh yang tinggi besar tentu bersuara mantab dan berwibawa, tokoh yang kecil kurus pastilah memiliki suara nyaring atau cempreng. Wajah yang cantik *Female Super Novice* pasti bersuara lembut, merdu-merayu. Raut wajah yang angker seram pasti bersuara serak, parau atau jelek dan memuakkan. Jika karakter jahat seperti *Lord Knight*, maka suaranya harus lah lebih kuat dan sedikit berteriak, apabila tertawa, maka penekanan suara dibuat lebih terdengar sinis dengan tarikan nafas mendengus. Apabila berkarakter protagonis (sebagai pahlawan), maka dengan suara bulat dan tegas akan menunjukan karakter dia berwibawa dan disegani.

Dalam hal *dubbing* suara ini, Akuy atau juga merupakan panggilan akrab dari Sanghiang Mulyana Abdul Ruiya, berujar. "*Dubbing* (sulih suara) sebenarnya sangat mudah dipelajari"[2], katanya parau. "Siapa saja mampu asalkan ada semangat, kemauan dan ketekunan."[3].

Terkesan begituh mudah memang. Namun setelah dijalani tak jarang mereka mengalami kendala karena harus mengulang beberapa kali sehingga menyita waktu dan tentunya suara mereka. Akuy pun

[2] Hasil wawancara dengan Akuy, leader tin shinsen-gumi. 29 juli 2011.

[3] [3] Hasil wawancara dengan Akuy, leader tin shinsen-gumi. 29 juli 2011.

memberikan tips agar proses mendubbing lebih mudah yakni kita hanya perlu mengetahui betul apa itu intonasi, artikulasi, emosi dan ekspresi.

Ada sebuah teknik yang Akuy ceritakan kepada peneliti. Yakni Teknik dasar Drama Radio, yang katanya ternyata mendukung dalam proses pengisian suara karakter dalam karya film atau *cosplay* dan hal ini merupakan bagian penting dari proses pengelolaan kesan yang mereka lakukan di panggung depan. Sebab pada hakekatnya *dubbing* adalah *Voice Acting* (akting suara) sebagaimana permainan pada drama radio. Terkadang timbul kesan bahwa *Voice Acting* (acting suara) lebih sulit dibanding *Body Acting* (berperan). Pada drama radio semuanya disampaikan melalui suara (kata-kata) yang mencerminkan tokoh & karakternya, situasinya, gejolak perasaannya, dan lain-lain. Pendengar bisa terbius oleh permainan karakter (*voice acting*) aktor atau aktris yang begitu sugestief dan mempesona.

Pendengar bisa terarus dalam rentetan cerita yang memikat dan membelenggu, bahkan untuk setengah jam ke depan mampu melupakan dunia sekelilingnya hanya untuk mendengarkan seru dan tegangnya drama radio yang sedang diikutinya contoh dalam Tutur Tinular, Mahkota Mayangkara, dan lain-lain. Apalagi dalam *cosplay* tidak hanya suara saja yang dapat membius penonton, tetapi juga kostum dan aksi panggung mereka yang atraktif dan kreatif.

Skill yang satu ini memang dibutuhkan bakat atau talenta. Siapapun punya talenta hanya saja dimana letak talenta tersebut, kita kadang kurang mengetahui. Untuk itulah Akuy pun menyarankan agar sebelumnya mengikuti pelatihan-pelatihan yang dapat mendukung terhadap aksi panggung mereka. Terutama dalam hal mengisi suara untuk tokoh atau karakter yang akan dimainkan dalam pertunjukan *cosplay* mereka. Karena hal tersebut dapat menambah keyakinan penonton akan kesungguhan *cosplay* dalam hal mempersembahkan pertunjukan terbaik mereka, yakni pertunjukan yang menyerupai pertunjukan karakter dan cerita aslinya.

Sementara sebagian tim meyusun naskah dan alur cerita, lalu sudah ditentukan setiap orang akan memerankan karakter kartun Jepang seperti apa, maka kemudian tim juga segera mempersiapkan rancangan kostum, make up dan wig yang akan mendukung sifat karakter peran yang akan dimainkan. Di sini, warna wig merupakan bagian yang menentukan dalam memperkuat karakter sifat peran yang akan dimainkan, contohnya, wig berwarna merah, maka karakter tersebut biasanya bersifat pemberani atau bersemangat. wig berwarna putih diidentikan mendukung karakter menjadi lebih tenang dan misterius. Wig berwarna ungu lebih membuat karakternya bersifat elegan dan berhati-hati.

Mengenai *make up* cosplayer menggunakan alat-alat yang sedikit berbeda dengan make up pada umumnya mereka mencari alat make up yang biasanya Geisha Jepang kenakan untuk berdandan.

Mengenai kostum, masing-masing orang telah membuat rencana biasanya setidaknya enam bulan sebelum hari H. Mereka memperkirakan acara apa saja yang akan diikuti setiap tahunnya, lalu membuat rancangan atau pola kostum yang mereka inginkan. Jika kostum tersebut sangat detil dan membutuhkan waktu yang agak lama untuk membuatnya, maka biasanya diserahkan kepada tukang jahit. Namun jika dirasa cukup mudah, maka cosplayer menjahit dan mempersiapkannya sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Sanghiang Mulyana Abdul Ruiya selaku ketua tim Shinsen-gumi**,** "Saya membuat baju sendiri jika bajunya mudah dibuat, untuk pola yang agak susah saya memberikan bajunya kepada tukang jahit untuk dijahit."[4] lalu juga Ignatius Adtya Wisnuwardana yang berujar, "Untuk kostum dari kain saya biasanya memesan tapi untuk kostum armor biasanya saya membuat sendiri."[5]

Di sini dapat terlihat bahwa cosplayer sangat memperhatikan kostum yang akan mereka kenakan, karena dari kostum, wig, dan tata *make up* yang ada akan sangat mendukung aksi panggung, kreativitas, serta visualisasi sifat karakter yang akan mereka perankan. Dengan memakai kostum *Princess* yang penuh dengan bunga-bunga dan di dukung sebuah mahkota, maka sesorang akan bersikap lebih elegan dari yang lainnya. Namun jika kostum pejuang atau berperan sebagai prajurit,

[4] Hasil Wawancara Dengan Akuy, Leader Tim Shinsen-Gumi. 29 Mei 2011.

[5] [5] Hasil Wawancara Dengan Ignatius Adtya Wisnuwardana, cosplayer senior Bandung. 7 Juli 2011.

pakaian yang dikenakan lebih *simple*, seperti celana saja dan tidak memakai atasan, maka orang yang berperan sebagai prajurit lelaki tersebut akan lebih leluasa dalam meng-*improve* gerakannya. Baik itu akan melakukan tendangan, salto atau berguling-guling di lantai.

Persiapan yang lain yaitu menyediakan properti pendukung seperti senjata, baik itu pistol, pedang, kendaraan, alat komunikasi yang akan mereka gunakan dalam berperan. Pembuatan properti tersebut juga dilakukan secara bertahap. Sebelumnya masing-masing orang memutuskan, senjata apa saja yang akan dikenakan untuk mendukung dan menambah efek "realitas" atau mirip karakter kartun sebenarnya, untuk Shinsen-gumi yang memerankan cerita Ragnarok original dari game *online*, tidak perlu susah-susah memikirkan senjata atau properti lagi, karena sudah tersedia di *online* dan tinggal mencontoh atau mencontek gambarnya saja, lalu mereka membuat *dummy*-nya.

Semua hal di atas dilakukan untuk memperoleh pengelolaan kesan mengenai penampilan dan jarak sosial yang akan membedakan para cosplayer dengan penonton. Namun dikarenakan untuk acara ini mereka hanya mempunyai waktu satu minggu dalam mempersiapkan segalanya, maka pengelolaan kesan pada panggung belakang yang mereka lakukan tidak terlalu maksimal.

4.2.2 Panggung Tengah (*Middle Stage*)

Panggung tengah merupakan sebuah panggung diantara panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) yang menjadi tempat persinggahan para cosplayer namun tetap mendukung kelancaran pelaksanaan panggung depan.

Dalam pengamatan peneliti di lapangan, Sebelum tampil, para cosplayer memakai make up terlebih dahulu. Alat yang digunakan seperti spons make-up yang biasanya bertekstur lembut namun para cosplayer menggunakan yang bertekstur sedikit kasar dan ada bermacam-macam bentuk; lonjong, elips, segi tiga, trapesium, hal tersebut mereka gunakan untuk membentuk pola sangar pada wajah mereka, dipakai untuk meratakan foundation di daerah seputar wajah. Mereka juga menggunakan kuas bedak yang berukuran besar, dengan bulu halus. Kuas ini berfungsi untuk mencegah menggumpalnya bedak atau *blush on* pada wajah cosplayer. Mereka menggunakannya dengan cara menyapu di seluruh wajah untuk membuang sisa-sisa *make-up*. Kuas *blush on* yang berukuran lebih kecil dari kuas bedak mereka gunakan untuk pengaplikasian *blush-on*. "Memoleskan *blush on* ada trik dan tips untuk jenis-jenis dan bentuk wajah agar penampilan terlihat lebih sempurna." Kata Dwinasari sekretaris Shinsen Gumi. *spons eye shadow* mereka gunakan juga dan berguna untuk mengaplikasikan warna-warna *eye shadow* di kelopak mata mereka. Selain itu bisa digunakan untuk mengaplikasikan *higlight* di tulang alis. Sikat alis dan bulu mata adalah alat yang memiliki 2 kegunaan. Sisir yang terbuat

dari plastik di salah satu sisinya berguna untuk menyikat bulu mata untuk menghindari gumpalan maskara. Sementara sisi lainnya yang memiliki bulu-bulu sintetis bisa digunakan untuk membentuk alis. Kuas lipstik digunakan untuk mengaplikasikan lipstik pada bibir. teksturnya berbulu halus dan kecil dan ujungnya meruncing namun cosplayer memakai kuas yang lebih besar untuk membentuk riasan bibir menyerupai badut. Penjepit bulu mata ini salah satu yang wajib sekali dimiliki oleh cosplayer karena hasil jepitan bulu mata menimbulkan mata terlihat lebih hidup dan bercahaya.

Lalu cosplayer yang telah memakai make up secara penuh mereka menggali cerita terlebih dahulu, hal tersebut dapat digali dari latihan ingatan emosi dan ingatan peristiwa dimana cosplayer pernah mengalami dalam kehidupan nyata atau latihan sewaktu di *basecamp* (panggung belakang). Selanjutnya ide dasar yang diperoleh dapat dikembangkan atau bahkan diwujudkan menjadi cerita baru yang dapat ditampilkan dalam improvisasi tunggal baik dalam bentuk gerak, wicara atau penggabungan keduanya. Contohnya seorang cosplayer tiba-tiba melakukan salto saat adegan berkelahi, padahal sebelumnya tidak pernah melakukan hal tersebut, namun ide tersebut muncul sewaktu di panggung tengah, hal tersebut menunjukan pengelolaan kesan yang secara tiba-tiba dilakukan oleh cosplayer untuk menambah kesan bahwa karakter jagoan dikuasai oleh sang cosplayer tersebut.

Hal yang cosplayer lakukan saat berada di panggung tengah pada waktu penelitian lapangan berlangsung, diantaranya:

1. Ingatan Emosi

Pelatihan improvisasi dasar yang dilakukan oleh cosplayer yaitu dengan menceritakan pengalaman pribadi yang pernah dialami. Dalam cerita tersebut cosplayer melibatkan emosi amarah yang pernah mereka lakukan ketika marah dalam kehidupan sehari-hari, maka hal ini dapat dijadikan tolok ukur emosi marah tokoh peran yang akan dimainkan pada panggung depan.

2. Ingatan Peristiwa

Ketika cosplayer menyaksikan tetangganya marah dan menjadi emosi, cosplayer melihat raut wajah masam dan tidak menyenangkan pada tetangganya yang marah itu, lalu adegan marah pada peristiwa ini dilakukan kembali oleh cosplayer dihadapan tim.

Di lapangan, peneliti juga menemukan bahwa cosplayer melakukan latihan adegan berpasangan. Latihan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan aksi dan reaksi dalam berakting. Latihan-latihan dalam akting berpasangan yang dilakuka ini adalah:

1. Ganti Status

Cosplayer berpasangan, menentukan siapa menjadi apa, dimana lokasinya dan topik pembicaraannya apa. Dalam permainan ini karakter atau sifatnya harus saling kontras, misalnya cosplayer satu sebagai majikan yang suka memerintah dan pemarah, dan pemain yang lain sebagai pembantu yang selalu disuruh dan sabar. Pada saat mereka berdialog, instruktur berkata berubah, maka bersama dengan itu tanpa menghentikan adegan pemain berganti sifat. Pembantu menjadi pemarah dan bernada tinggi sementara majikan menjadi takut dan sabar. Demikian seterusnya dengan pasangan yang lain. Intinya, semua cosplayer harus pernah mencoba sifat yang kontras dalam satu adegan dialog.

2. Ganti Peran

Adegan sederhana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Mereka menentukan cerita atau permasalahan yang sangat sederhana sehingga semua cosplayer mampu memainkannya. Disaat adegan sedang berlangsung, salah seorang (instruktur) menghentikan cerita dan meminta cosplayer bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini dilakukan berulang-ulang, hingga para cosplayer bisa benar-benar saling bertukar peran. Ini merupakan satu permainan kreatif untuk mengenal, mengobservasi serta memainkan karakter dengan cepat.

3. Berdiri dan Duduk serta Rebahan

Adegan dilakukan cosplayer secara berpasangan atau lebih. Ketentuannya adalah para cosplayer membuat dan menyajikan sebuah cerita dalam adegan dengan hanya bergerak, tidak boleh mengucapkan kata atau kalimat selain hanya diperlukan saja. Inti dari adegan adalah, harus ada seorang yang berdiri, duduk di kursi dan rebahan di lantai. Masing-masing cosplayer harus berusaha untuk duduk di kursi dengan cara strateginya tersendiri. Namun adegan tetap dijalankan mulai dari awal sampai akhir sesuai tuntutan cerita yang telah ditentukan.

4. Eja Dialog

Cosplayer berpasangan dan saling berhadapan. Instruktur menginstruksikan para cosplayer untuk berdialog apa saja dan bebas. Namun dalam berdialog semua katanya harus dieja. Jadi pada akhirnya, semua akan berfikir dan berproses untuk berfikir dengan mengeja setiap kata yang terlontar baik itu bagi yang berbicara atau lawan dialognya (orang yang mendengarkan). Menurut peneliti, latihan ini sangat baik untuk melatih kesabaran, ingatan, dan kecerdasan. Kata atau kalimat yang terlontar sehari-hari akan menjadi unik dan sedikit sulit untuk diucapkan dengan dieja. Namun jika dilakukan dengan sabar dan tekun pasti bisa.

5. Freeze and Justify

Cosplayer melakukan hal ini berpasangan, dan mereka harus menentukan siapa menjadi apa, dimana lokasinya dan topik apa yang dibicarakan. Kemudian mereka melakukan percakapan sesuai dengan topiknya. Ditengah-tengah percakapan, cosplayer lainnya (yang menonton) boleh menghentikan percakapan itu dengan meneriakkan kata "*freeze*" atau diam. cosplayer yang menghentikan percakapan ini kemudian maju ke depan, menepuk bahu salah seorang cosplayer, dan kemudian menggantikan posisinya untuk melanjutkan percakapan. Pengganti ini boleh melanjutkan atau mengubah topik percakapan. Latihan improvisasi ini sangat bagus dalam membangun dan mengembangkan cerita secara spontan. Yang menghentikan percakapan tidak hanya 1 orang tetapi boleh juga 2 orang sekaligus.

Dalam wilayah panggung tengah ini, peneliti juga menyaksikan bahwa para cosplayer ada yang sedang melakukan akting kelompok, diantaranya berupa:

1. Narrative Pantomime

Cosplayer diminta cosplayer yang lain (instruktur) untuk membentuk tubuhnya sekecil mungkin seolah-olah mereka adalah biji apel yang ditanam di bawah tanah. Selanjutnya instruktur meneruskan

narasi tersebut dengan suara yang keras dan para cosplayer melakukan aksi seperti halnya pantomim sesuai dengan narasi yang disampaikan.

Gambar 4.10

Aktivitas Panggung Tengah



Sumber: hasil penelitian, Juli 2011

Misalnya, instruktur memberi narasi : biji apel yang ditanam didalam tanah merasa kedinginan karena langit menurunkan hujan. Air itu merembes masuk ke dalam tanah dan menyentuh kulit biji apel, dingin dan beku. Semakin dingin, sepi dan sendiri biji apel tersebut. Ketika pagi menjelang, sinar mentari menyinari bumi, cahayanya menerobos kedalam lubang-lubang tanah hingga menyentuh kulit biji apel, senang dan gembira biji apel itu menerima hangat sinar mentari dan ia merasa hidup. Dengan menggeliat ia mencoba untuk pelan-pelan bangkit, menembus lubang-lubang tanah untuk menyabut sinar mentari

dan seterusnya sampai cerita tentang apel itu berhenti dan dihentikan oleh instruktur.

Ketika instruktur menyampaikan narasi ini, semua cosplayer bergerak mengikuti alur narasi yang disampaikan instruktur sampai cerita itu benar-benar selesai.

2. Dubbing

Latihan ini dilakukan oleh 4 orang, dua orang sebagai peraga dan dua orang lagi yang berdialog. Cosplayer yang sebagai peraga hanya memperagakan apa yang diucapkan oleh para cosplayer yang saling bercakap. Namun demikian, apa yang diucapkan oleh cosplayer yang berdialog dapat dipengaruhi oleh peragaan cosplayer yang bertindak sebagai peraga. Intinya keempat cosplayer ini saling mempengaruhi sehingga cerita dibangun tidak hanya oleh dua cosplayer yang bercakap tetapi juga oleh cosplayer yang sebagai peraga.

3. *Normal, Slow and Fast*

Cosplayer berpasangan, menentukan siapa menjadi pahlawan siapa menjadi musuh, *blocking* dan topik pembicaraannya apa. Di tengah percakapan, instruktur berkata *slow*, maka semua adegan harus dilakukan secara *slow motion* (semua menjadi lambat seperti *replay* dalam televise). Sampai beberapa waktu instruktur berkata normal, maka adegan kembali normal. Kemudian setelah beberapa saat instruktur berkata *fast* atau

cepat, maka adegan dipercepat, baik itu gerak ataupun cara pengucapannya. Kemudian setelah beberapa saat, instruktur kembali berkata normal, maka adegan kembali normal dan dilanjutkan sampai selesai. Demikian seterusnya dengan pasangan cosplayer yang lain.

4. Tree Ways Conversation

Permainan ini dilakukan oleh 3 orang cosplayer. Satu duduk di tengah dan yang lain duduk disamping kanan dan kiri. Cosplayer yang di tengah menjawab setiap pertanyaan cosplayer yang ada di kiri dan kanannya dengan topik yang berbeda. Jika cosplayer tengah terlalu lama berbicara dengan cosplayer sebelah kanan, maka cosplayer sebelah kiri harus berusaha dengan keras agar cosplayer tengah berbicara dengan dirinya, demikian juga sebaliknya. Dalam usaha menarik perhatian cosplayer tengah, cosplayer sebelah kanan dan kiri boleh menyentuh atau menarik tangan cosplayer yang ditengah. Setelah selesai atau dihentikan oleh instruktur maka cosplayer yang ditengah bergeser ke pinggir, cosplayer yang di pinggir gantian di tengah sementara cosplayer di sisi lain diganti oleh cosplayer baru. Demikian seterusnya sampai semua cosplayer pernah bermain, baik di tengah atau di pinggir.

5. One Word

Setiap kelompok terdiri minimal 3 orang, membuat sebuah adegan singkat namun masing-masing orang hanya boleh mengucapkan satu kata

saja. Satu kata itu diulang-ulang. Cosplayer yang lain merespon kata tersebut dengan juga mengucapkan satu kata dan diulang-ulang. Iintinya, pertunjukan dilakukan hanya dengan masing-masing cosplayer mengucapkan satu kata.

6. One Sentence

Setiap kelompok terdiri dari minimal 3 orang, membuat satu adegan singkat namun masing-masing orang hanya boleh mengucapkan satu kalimat saja. Satu kalimat itu diulang-ulang dengan irama dan ketukan yang berbeda, dengan warna suara yang berbeda. Cosplayer yang lain merespon kalimat tersebut dengan juga satu kalimat juga dan diulang-ulang. Intinya pertunjukan dilakuan hanya dengan masing-masing pemain mengucapkan satu kalimat saja namun irama, tempo, dan warna suara serta gerak para cosplayernya dapat dikembangkan dengan bebas.

7. Singing Dialogue

Pemain terdiri dari dua orang atau lebih, masing-masing menentukan siapa menjadi apa, dimana lokasinya dan topik pembicaraannya apa. Adegan waktu itu singkat dan sederhana. Instruktur kemudian meminta satu-satu pasangan atau kelompok untuk maju berdialog sampai selesai. Setelah selesai, instruktur meminta para cosplayer untuk mengulangi dialog tersebut namun semuanya dalam

bentuk nyanyian. Semua dialog (ucapan) dinyanyikan. Demikian seterusnya dengan pasangan cosplayer yang lain.

Semua latihan di atas merupakan salah satu bentuk pengelolaan kesan yang dilakukan oleh cosplayer agar cosplayer dapat dianggap menguasai karakter oleh cosplayer lainnya dan untuk memperhatikan jarak peran antar pemain. Hal ini sangat baik dalam mempelajari karakter serta kerjasama tim.

Sebagian cosplayer juga ada yang mengobrol atau berdiskusi dengan sesama cosplayer tentang kostum, tata rias ataupun penguasaan karakter masing-masing, ada juga yang berdiskusi dengan orang tua cosplayer yang sengaja datang untuk menyemangati putra-putrinya.

Menurut Akuy, sebagai perwakilan dari tim Shinsen-gumi, "Para pemeran *cosplay* yang sudah profesional biasanya berkumpul beberapa saat sebelum pentas untuk mendengarkan penuangan cerita dari yang punya cerita. Setelah itu mereka mempersiapkan diri untuk kemudian tampil secara spontan mengekspresikan cerita yang telah digariskan."[6] Bagi cosplayer pemula, teknik improvisasi ini bisa dilatih dahulu beberapa minggu bahkan beberapa bulan sebelum hari pementasan. Namun Shinsen-gumi mengaku, kali itu mereka hanya melakukan latihan satu kali saja.

[6] Hasil Wawancara dengan Akuy, *Leader* tim Shinsen-gumi. Pada tgl 29 Mei 2011.

Sebelum mereka mendapatkan giliran pentas, mereka melatih gerakan yang telah direncanakan. Latihan gerak adalah latihan yang menampilkan ekspresi cerita melalui gerak. Pada awalny penggunaan suara atau dialog secara nyata tanpa di *dubbing* tidak diperbolehkan tetapi pada kenyataannya di lapangan, suara dan dialog sering ditampilkan untuk memberi penegasan makna ekspresi tetapi masih dibatasi, tidak terlalu kencang, atau terdengar jelas oleh penonton, hanya sebagai simbol untuk menandai sebuah perintah dari *leader* tim.

Di sini juga mereka melatih ekspresi wajah dan tubuh untuk mengungkapkan makna atau cerita mereka, sedangkan beberapa (cosplayer lelaki yang berperan sebagai perempuan) ada yang terkesan berlebihan dengan menampilkan sedikit lenggokan, hal tersebut dapat dikatakan sebagai seni penampilan yang mereka tampilkan untuk menambah riuhnya penonton karena cosplayer bersikap seolah-olah genit dan biasanya nanti akan mengundang tepuk tangan penonton. Dari keterangan ini dapat dijelaskan bahwa dalam penampilan gerak, bahan dasar ekspresinya juga merupakan sebuah cerita, yang tentunya harus dipersiapkan terlebih dahulu di panggung tengah agar penonton mendapatkan kepuasan yang lebih dalam menyaksikan pertunjukannya.

Hal yang tidak pernah terlewat dari keberadaan panggung tengah yaitu sesi foto yang memang terlihat menarik karena cosplayer dapat mengabadikan gaya mereka dengan bantuan kamera yang biasanya cosplayer tersebut memiliki *kameko* (fotografer *cosplay)* tersendiri. Hal

tersebut akan menambah kehangatan dan kepercayaan diri cosplayer sebelum pentas pada *front stage*. Sesi foto ini merupakan salah satu pengelolaan kesan yang menurut cosplayer penting karena dengan jepretan yang bagus berarti mereka mengabadikan penampilan mereka dalam sebuah bingkai yang dapat ditunjukan kepada penonton atau keluarga sehingga mereka mendapatkan kesan seperti yang mereka inginkan, baik itu kesan gagah, keren, cantik, ataupun berwibawa dan artistic.

Aktivitas berkreasi dengan cahaya tersebut tentunya sangat berhubungan dengan pelakunya (subjek) dan objek yang akan direkam. Setiap pemotret *cosplay* atau *kameko* mempunyai cara pandang yang berbeda tentang kondisi cuaca, pemandangan alam, tumbuhan, kehidupan hewan serta aktivitas manusia ketika melihatnya di balik lensa kamera. Cara memandang atau persepsi inilah yang kemudian direfleksikan lewat bidikan kamera *kameko*. Hasilnya sebuah karya foto yang merupakan hasil ide atau konsep dari si pembuat foto.

Sandy Erlangga (*kameko*) pernah menyatakan kepada peneliti bahwa "Kamera hanyalah sebuah alat untuk menghasilkan karya seni"[7]. Nilai lebih dari karya seni itu dapat tergantung dari orang yang mengoperasikan kamera tersebut.

[7] Hasil Wawancara dengan Sandy Erlangga, *kameko*. Pada tgl 29 Mei 2011.

Gambar 4.11

Aktivitas Memfoto



Sumber: hasil penelitian, Juli 2011

Tampaknya ungkapan Sandy Erlangga ada benarnya. Bila kamera diumpamakan sebagai gitar, tentunya setiap orang bisa memetik dawai gitar tersebut. Tapi belum tentu mampu memainkan lagu yang indah dan enak didengar. Begitu halnya dengan kamera, setiap orang dapat saja menjeprat-jepret dengan kamera untuk menghasilkan sebuah objek foto. Tapi tidak semua orang yang mampu memotret itu menghasilkan karya imaji yang mengesankan. Sebuah foto yang sarat akan nilai di balik guratan warna dan komposisi gambarnya. Apalagi jika guratan tersebut diabadikan untuk berbagai ekspresi para cosplayer, Sandy merasa hal tersebut sangat bermakna bagi dirinya. “Mengabadikan guratan cerita dan

aksi kreatif dari para cosplayer membuat saya menjadi bersemangat, dan bahagia."[8]

Bila sebuah karya foto adalah hasil kreativitas dari si pemotret, tentu saja ada respon dari orang yang memandangnya. Almarhum Kartono Ryadi, fotografer kawakan di negeri ini pernah berkomentar, bahwa foto yang bagus adalah foto yang mempunyai daya kejut dari yang lain. Pandangan tentang bagaimana nilai foto yang bagus itu juga dikemukakan oleh seorang fotografer *kameko*, Sandy Erlangga. "Foto yang bagus adalah foto yang informatif yang mencakup konteks, *content*, dan komposisi (tata letak dan pencahayaan)." [9]

Maksud dia, konteks berarti ada hal yang ingin divisualkan dengan jelas, misalnya tentang pemandangan. Di sisi lain, istilah *content* maksudnya apa yang ingin ditampilkan untuk memenuhi konteks gambar tersebut.

Satu sisi terlihat perilaku para cosplayer yang berbeda ketika ia berbicara dalam panggung depan. Perilaku berbeda terlihat ketika para cosplayer sedang melakukan sesi foto. Ia akan berakting sebagaimana mungkin untuk memperlihatkan ia benar-benar mengikuti apa yang diminta penonton. Kadang para cosplayer seperti telihat sedang *show up* kepada penonton agar para cosplayer terlihat sempurna di depan sang

[8] Hasil Wawancara dengan Sandy Erlangga, *kameko*. Pada tgl 29 Mei 2011.

[9] Hasil Wawancara dengan Sandy Erlangga, *kameko*. Pada tgl 29 Mei 2011.

penonton. Namun, bila penonton menyebalkan, terlalu lama ingin berfoto, maka mereka akan "ngedumel" atau membicarakan kekesalan mereka dengan tim yang lain.

Gambar 4.12

Berfoto Bersama Penonton



Sumber: hasil penelitian, Juli 2011

Contohnya seperti yang diungkapkan oleh Akuy bahwa teman-temannya termasuk dia yang sudah cape mempersiapkan segalanya dari mulai berkostum, memakai tata rias, membawa *property* seperti senjata dan lain-lain, bermain adegan, lalu setelah itu diminta berfoto oleh penonton yang tidak hanya satu orang penonton, tetapi mereka harus melayani dengan ramah para penggemar yang ingin berfoto dengan mereka. Maka mereka pernah merasa kesal, "*Gila, sapopoe urang cape, yeuh, brad, enggeuslah*"[10], ungkap salah satu anggota tim Shinsen-gumi yang dicontohkan oleh Akuy kepada peneliti dengan nada bercanda.

[10] Hasil Wawancara dengan Akuy, *Leader* tim Shinsen-gumi. Pada tgl 29 Mei 2011.

Sebagian cosplayer juga ada yang mengobrol atau berdiskusi dengan sesama cosplayer tentang kostum, tata rias mereka ataupun penguasaan karakter masing-masing, ada juga yang berdiskusi dengan orang tua cosplayer yang sengaja datang untuk menyemangati putra-putrinya.

4.2.3 Panggung Depan (*Front Stage*)

Di panggung inilah cosplayer membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya, mereka memainkan berbagai karakter yang sebelumnya juga telah dipersiapkan pada panggung belakang.

Ragnarok *online* adalah MPOCG (Multi Player Online Community Game) yang dibuat berdasarkan cerita dan latar belakang yang sama dari komik terkenal berjudul ‘Ragnarok’ yang ditulis oleh Lee Myoung-Jin. Komik ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah game *online* yang memfokuskan fitur komunitas antar pemainnya.

Cerita Ragnarok *Online* dimulai pada saat peperangan yang panjang dan sangat melelahkan terjadi selama bertahun-tahun. Peperangan yang panjang antara dewa, manusia dan iblis ini mengakibatkan kehancuran setiap makhluk dan terjadi kerusakan dimana-mana. Akhirnya mereka mengadakan gencatan senjata dan perang pun berakhir.

Keadaan damai ini berlangsung selama beberapa tahun. Setelah keadaan menjadi damai dan aman, di dunia Midgard (dunia tempat manusia-manusia dalam cerita ini tinggal dan menetap), manusia akhirnya mulai dapat melupakan kesulitan dan kesakitan pada waktu perang. Namun lama kelamaan mereka menjadi angkuh dan egois dan melupakan pengalaman mereka sewaktu perang di masa lalu.

Kejadian yang aneh mulai terjadi dan mengacaukan keadaan yang tadinya damai di beberapa tempat di Midgard. Monster-monster liar tiba-tiba muncul dan menyerang manusia, terjadi serangan bersamaan dengan gempa bumi dan air pasang yang menggulung, melanda sebagian besar Midgard. Daerah-daerah yang tadinya damai mulai mengalami kerusakan.

Di suasana kacau itu, muncul cerita legenda tentang munculnya iblis yang misterius, yang diceritakan dengan berbagai macam petualangan yang menarik, juga cerita tentang Ymir, kepingan yang dapat menjaga kedamaian.

Petualangan yang menarik dimulai dengan mencari kepingan-kepingan tersebut. Ada yang mencarinya untuk kekayaan, atau yang lainnya untuk ketenaran namanya sendiri dan beberapa lagi untuk tujuan pribadinya. Pencarian dimulai tanpa ada seorangpun yang tahu kebenaran utama dari kepingan-kepingan Ymir

Dalam pementasan *cosplay* ini, bahan dasar ekspresi adalah kerangka cerita secara besarannya saja, sedangkan detailnya dikembangkan oleh cosplayer ketika pementasan. Sang pembuat cerita menuangkan cerita Ragnarok Online secara lisan kepada para pemeran yang lain, kemudian pemeran mengembangkan dan mengekspresikan cerita tersebut secara improvisasi. Dialog mereka ciptakan secara spontan pada saat itu juga.

Untuk menghidupkan cerita, para cosplayer saling mengisi dan saling memahami antara satu dengan yang lain. Karena tidak berdasarkan pada naskah lakon, maka dialog mereka kembangkan sedemikian rupa menurut kemampuan si cosplayer. Memang sebelumnya telah di *dubbing*, jadi walaupun tidak hafal maka dapat tertolong oleh suara mereka yang telah direkam, akan tetapi mereka dapat melakukan improvisasi "cuap-cuap" dengan gaya lucu agar terkesan tidak amatir.

Aspek pengelolaan kesan pada dramaturgi di *front stage* ini adalah aktor sering mencoba menyampaikan kesan bahwa mereka lebih akrab dengan audiens ketimbang dalam keadaan yang sebenarnya. Cosplayer mencoba menimbulkan kesan bahwa pertunjukan di mana mereka terlibat di saat itu adalah satu-satunya pertunjukan mereka, atau sekurang-kurangnya merupakan pertunjukan mereka yang penting. Untuk melakukan ini, cosplayer merasa yakin bahwa audiens mereka dipisahkan sedemikian rupa sehingga kepalsuan pertunjukan tidak ditemukan inilah

yang dimaksud jarak sosial kepada penonton. Di fase ini harusnya karakter sebenarnya dari cosplayer benar-benar ditutupi dan yang terlihat hanyalah karakter dari tokoh yang diperankan namun pada kenyataannya karakter asli cosplayer masih terbawa ke dalam panggung depan.

Audiens sendiri mungkin mencoba mengatasi kepalsuan itu agar citra ideal mereka tentang aktor tidak hancur. Ini mengungkap ciri interaksional pertunjukan. Keberhasilan pertunjukan tergantung pada ketertiban semua kelompok. Contoh lain pengelolaan kesan ini adalah upaya seorang cosplayer untuk menyampaikan gagasan bahwa ada keunikan dalam pertunjukan ini dan keunikan hubungan aktor dengan audiens. Audiens pun ingin merasakan menerima sebuah pertunjukan yang unik.

Cosplayer mencoba meyakinkan bahwa seluruh bagian pertunjukan tertentu saling bercampur menjadi satu. Dalam kasus tertentu, satu aspek yang tidak harmonis dapat mengacaukan pertunjukan. Terlewatkannya suatu upacara suci oleh seorang cosplayer yang berperan sebagai kesatria yang menjadi pemeran utama dalam Ragnarok *Online* contohnya, akan sangat mengacaukan, tetapi jika seorang White Smith sahabat Chaos (tokoh utama dalam Ragnarok) yang berperan melakukan sekali kesalahan salah *blocking* saat melakukan aksi perang, hal itu tak akan terlalu merusak keseluruhan pertunjukan karena dia bukan aktor utama.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti, lebih jauh, cosplayer secara berkelanjutan terlibat dalam usaha penyesuaian diri dengan lingkungannya yang merasa bosan dengan kegiatan keseharian dan memilih untuk memasuki komunitas-komunitas unik dan tidak pernah ada sebelumnya. Sehingga cosplayer mengalami perubahan yang signifikan, melihat pikiran manusia sebagai sesuatu yang muncul dalam proses evolusi alamiah. Dari pemunculannya itulah memungkinkan manusia untuk menyesuaikan diri secara lebih efektif dengan alam. Tetapi juga masih ada faktor lainnya, yaitu lingkungan. Di mana lingkungan atau komunitas yang kita masuki terus melakukan perubahan, maka mau tidak mau cosplayer akan membentuk dan mengarahkan dirinya untuk mengikuti perubahan yang dilakukan lingkungannya.

Ketika mereka berada di panggung depan, harusnya mereka dapat menghilangkan karakter asli mereka. Namun hasil di lapangan menunjukan bahwa, ketika acara semakin menjadi ramai, semakin memanas, konflik pun dipertontonkan, kadang terdapat cosplayer yang memunculkan sifat aslinya. Tiba-tiba dia berubah menjadi jenaka dan menimbulkan unsur humor dalam adegan tersebut. Namun hal itu terjadi dalam cosplay kabaret yang memang bersifat kreatif dan fleksibel. Dalam arti, disesuaikan dengan aturan yang telah ditentukan panitia sebelumnya. tetapi, walaupun sifat ceritanya formal atau *action* biasanya selalu "dibumbui" tindakan "nyeleneh" dalam arti tindakan yang menimbulkan

gelak tawa penonton. Artinya, jati diri sebelumnya masih tetap terbawa apapun kondisinya, walaupun *event* tersebut juga merupakan sebuah lomba yang memperebutkan piala . Karena mereka bermain cosplay untuk kesenangan dan hobi.

Seperti yang diungkapkan oleh Akuy, "Saya dan tim saya tidak mengenal juara, tapi lebih gembira mendengar tepuk tangan dan senyuman audiens. Juara menurut kami hanyalah bonus. Mau juara bersyukur, dan kalaupun tidak, tidak menjadi masalah."[11]

Hasil penelitian juga menunjukan bahwa terdapat pertukaran makna antara cosplayer-cosplayer disebabkan pada tuntutan pada apa yang para penonton harapkan dari para cosplayer untuk cosplayer tersebut mainkan atau lakukan. Dalam arti, ketika karakter kartun Jepang tersebut sedang *in* atau banyak dibahas, disukai dan dikagumi para penonton, maka cosplayer mengambil keputusan untuk melakukan pertunjukan tersebut di hadapan khalayak, bukan hanya pada permintaan seorang individu. Artinya bukan dirinya lagi yang memaknai identitasnya, tetapi bergantung pada orang lain. Di sinilah terdapat simbol dari semangat keinginan khalayak yang dipenuhi oleh cosplayer dalam panggung pertunjukan. Untuk menunjukan adanya semangat tersebut, tim Shinsen-gumi meneriakkan kalimat "Shinsen-gumi…. God speed", yang berarti mereka

[11] Hasil Wawancara dengan Akuy, *Leader* tim Shinsen-gumi. Pada tgl 29 Mei 2011.

akan memulai sesuatu (pergerakan dalam berperang) dengan semangat yang diberikan dari tuhan.

Dalam *Second Anniversary Cosplay* Bandung ini pun terdapat penampilan musik namun masih masuk ke dalam teatrikal, sering disebut dengan sandiwara musikal kabaret *cosplay* yang menampilkan cerita melalui ekspresi musik. Untuk mendukung tujuan tersebut biasanya gerak atau tarian ditampilkan dan para cosplayer melakukan dialognya dalam lagu. Meskipun ada beberapa kalimat yang diucapkan seperti wicara tetapi basis ekspresi ucapan cosplayer adalah nyanyian dan musik. Semacam opera, namun dalam opera terkadang hanya ditampilkan orkestra dan penyanyi tanpa elemen pendukung yang lain. Cerita secara utuh disajikan dalam bentuk lagu (nyanyian) dan musik. Sedangkan dalam *cosplay*, gerak-gerik, *property* dan perlengkapan pun menambah menarik penampilan mereka.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, sebenarnya peneliti agak kecewa dengan *event* kali ini. Mungkin ekspektasi peneliti terlalu besar ketika mendengar nama Cosplay Bandung akan mengadakan *event* Jepang untuk ulang tahun ke-2 dan publikasinya pun sangat bagus sekali. Entah mengapa tidak terasa selebrasi ulang tahunnya, selain penutupan potong kue jam delapan malam.

"*Event* kali ini juga terasa lebih banyak Band yang mendominasi acara dibandingkan acara *cosplay* itu sendiri. Padahal saya sendiri mengharapkan lebih banyak *cosplay*nya sama seperti tahun kemarin."[12]

Namun satu hal yang diungkapkan oleh Ignatius Aditya Wisnuwardana, selaku cosplayer senior kepada peneliti saat wawancara yaitu, "Yang perlu diingat dalam bercosplay adalah jangan takut salah karena kesalahan dalam seni dapat menjadi motif baru yang dapat dikembangkan. Jangan berfikir hasil karya tersebut berkualitas baik atau buruk, yang penting adalah semua terlibat untuk berkarya. Jangan ragu-ragu karena kebersamaan dan kerja bersama akan menghilangkan segala keraguan, mulailah segalanya dengan rasa suka."[13]

Gambar 4.13

Piala Berupa Action Figure Yang Kreatif



Sumber: Peneliti, 2011.

[12] Hasil Wawancara dengan Santi, Salah Satu Pengunjung *Event Second Anniversary Cosplay* Bandung. Pada tgl 29 Mei 2011.

[13] Hasil Wawancara dengan Ignatius, Salah Satu cosplayer senior Bandung. Pada tgl 29 Mei 2011.

4.2.4 Dramaturgis Cosplayer Jepang Dalam *Event Second Anniversary Cosplay* Bandung

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada hasil dramaturgi di atas bahwa seorang cosplayer haruslah memiliki pengetahuan akan teknik main drama "Dramaturgi", yaitu suatu ajaran tentang masalah hukum dan konvensi itu sendiri. Cosplayer akan lemah untuk melaksanakan pengelolaan kesan berupa ekspresi di atas panggung, sehingga dapat dikatakan, ketidakmampuan cosplayer di atas panggung dikarenakan kurangnya persiapan yang matang dan pengetahuan akan dramaturgi. Peneliti fikir memang itu salah satu penyebab yang vital dalam hal ini.

Dramaturgi yang dimaksudkan adalah ketentuan yang berlaku dalam bermain drama secara konvensional. Maka, drama konvensional berjalan sesuai dengan teknik, tuntutan hukum drama. Dalam pemunculan motivasi dan perwatakan cosplayer di dalam pementasan Ragnarok On line ini terdapat pemunculan simbol-simbol atau kode-kode, alurnya terbina, menggoda penonton untuk bertanya-tanya kelanjutan cerita sebagai akibat yang sudah ada atau yang sedang terjadi.

Pembinaan alur perlu adanya kisah awal yang berkembang (*development*) menuju konflik-konflik. Sehingga bisa menguasai perhatian dan minat. Kesimpulannya, konflik manusia merupakan sumber pokok drama, dari adanya konflik cerita Ragnarok Online yang juga dirasakan oleh penonton atau pun antar pemain, di sini dapat dilihat bahwa

pengelolaan kesan yang dilakukan oleh tim Shinsen Gumi berhasil dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ignatius Aditya Wisnuwardana, "konflik drama adalah sumber utama drama, menyuguhkan kualitas manusia, situasi perhatian, ketegangan (*exciting*) bagi penonton."[14]

Kembali Ignatius Adtya Wisnuwardana mengemukakan pendapatnya, “Pertama, cosplayer harus menghidupkan pernyataan kehendak manusia menghadapi dua kekuatan yang saling beroposisi.”[15] Maksudnya, Secara teknik tersebut kisah dari protagonis (pahlawan) yang menginginkan sesuatu, dari antagonis (monster) yang menentang. Pengaktualan konflik itu, nampak jelas pada naskah-naskah drama yang ada pada tim Shinsen-gumi. Pembinaan alur pun ada dalam naskah mereka.

Untuk mencapai pengembangan konflik yang dibangun, tentunya seorang pemain *cosplay*, haruslah melakukan proses latihan rutin, memahami seni peran itu sendiri, hukum-hukum drama, masalah pemain dan sejarah drama, komposisi pentas, istilah akting (motivasi, over-akting, *gesture*, ekspresi, simbol-simbol dan lain-lain).

---

[14] Hasil Wawancara Dengan Ignatius Aditya Wisnuwardana, Cosplayer Senior Bandung. Tgl 8 Juli 2011.

[15] Hasil Wawancara Dengan Ignatius Aditya Wisnuwardana, Cosplayer Senior Bandung. Tgl 8 Juli 2011.

"Jika seorang cosplayer mampu membawakan pemeranannya secara detil, itulah yang dinamakan penguasa teknik."[16] Demikian ujar Ignatius Aditya Wisnuwardana. Kemampuan dan keberhasilan inilah yang dicita-citakan setiap aktor sebagai harapan di atas panggung. Namun, akan mendapat 'balasan' atau 'pukulan' jika kebalikannya.

Berdasarkan pengamatan di lapangan proses dramaturgi (secara individual, bukan tim) yang terjadi yaitu masih banyaknya ruang kosong dimana seolah-olah para cosplayer hanya memerankan peran saja tanpa mengetahui secara spesifik simbol-simbolnya. Hal tersebut dikarenakan porsi latihan yang kurang karena masing-masing cosplayer mempunyai kesibukan yang berbeda hingga kesepakatan kode atau simbol pada saat interaksi kurang terimplementasi dengan baik. Sehingga tidak adanya kesepakatan simbol-simbol tertentu dalam interaksinya, dan tidak diimplementasikan dengan baik di panggung depan. Hanya ada kalimat "*Kaman…. Na? borongan yeuh*"[17], yang dilemparkan oleh ketua tim sebagai tokoh utama yang berperan menjadi Shurra, kalimat tersebut bermaksud mengejek segerombolan cosplayer yang berperan sebagai monster dalam pementasan tersebut.

[16] Hasil Wawancara Dengan Ignatius Aditya Wisnuwardana, Cosplayer Senior Bandung. Tgl 8 Juli 2011.

[17] Contoh interaksi simbolik (verbal) yang diucapkan oleh ketua tim Shinsen-Gumi saat berada di panggung depan. 29 juli 2011.