BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya populer adalah budaya yang bersifat produksi, artistik dan komersial, diciptakan sebagai konsumsi massa dapat diproduksi kembali serta dapat digunaan untuk mengekspresikan juga memahami selera masyarakat luas. Budaya populer Jepang sangat beragam, ia merepresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Beberapa elemen dari budaya pop Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk fashion, film, televisi, musik, *manga*, dan *anime*[1]. (Sugimoto: 2003).

Dalam konsumsi budaya populer seperti yang disebutkan di atas, seringkali cenderung terbentuk kelompok atau komunitas penggemar, atau yang disebut dengan *fandom. Fandom* (*fan*-, kependekan dari *fanatic* dan akhiran *–dom* seperti dalam *kingdom* atau *freedom*.) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Para penggemar biasanya tertarik bahkan dengan hal-hal rinci yang berhubungan dengan objek kegemarannya dan menghabiskan sebagian besar waktu dan energi dalam keterlibatan mereka dalam satu *fandom.* Mereka seringkali tergabung dalam jaringan sosial dengan praktek – praktek *fandom* tertentu. Subjek minat penggemar dapat didefinisikan secara sempit terfokus pada hal-hal seperti

[1] Manga dan Anime adalah komik dan film animasi Jepang

selebritis, hobi, *genre* atau mode. Dengan kata lain *fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama.

Selain bentuk–bentuk tradisional dari budaya partisipatif, banyak penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik *fandom anime* dan manga, yang disebut dengan cosplay. Cosplay adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang *(wasei-eigo)* yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, manhwa, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, *manhwa*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku cosplay disebut *cosplayer*, Di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*.

Sejak tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti Star Trek. Budaya Amerika Serikat sejak dulu mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquerade*) seperti dalam perayaan Haloween dan Paskah.

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Di Jepang, peragaan "cosplay" pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di

Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani menghadiri Nihon SF Taikai sambil ber-cosplay. Direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda memakai kostum tokoh Star Wars.

Sebelum istilah cosplay digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan cosplay. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat *mami no RADI-karu communication* yang disiarkan antara lain oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes cosplay. Dari tahun 1989 hingga 1995, di TV Asahi ditayangkan ranking kostum cosplay yang sedang populer dalam acara *Hanakin Data Land*.

Sekitar tahun 1985, hobi cosplay semakin meluas di Jepang karena cosplay telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh *Kapten Tsubasa* sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa "ber-cosplay". Kegiatan cosplay dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan cosplay.

Cosplayer anime dan manga bisa dari berbagai umur dan jenis kelamin, Mereka mempunyai latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang

berbeda beda. Pada dasarnya hampir semua orang bisa menjadi *cosplayer* anime dan manga, mereka adalah orang-orang yang mengekspresikan kesukaan dan hobi mereka dengan berpenampilan serupa dengan tokoh idola mereka.

Seorang *cosplayer* biasanya melakukan penelitian terlebih dahulu mengenai tokoh karakter favoritnya, sebelum memutuskan untuk membuat karakter cosplay tersebut. Biasanya penelitian itu termasuk membaca komik atau menonton *anime* yang terdapat tokoh tersebut didalamnya.

Para *cosplayer* ini biasanya tampil dalam berbagai acara yang dia ingin datangi. Mereka datang pada suatu acara tertentu memakai pakaian lengkap yang sudah dipersiapkan sebelumnya, mulai dari *wig* hingga sepatu untuk sekedar bersosialisasi atau menciptakan sebuah *image* yang nantinya akan berpengaruh pada eksistensi mereka, seperti yang diutarakan oleh **Aoyama** dan **Cahill** "cosplay adalah sebuah kegiatan sosial yang terjadi di tempat-tempat yang spesifik seperti konvensi *manga* dan *anime*, tempat karaoke dan pertemuan klub". Disini tertera jelas, para *cosplayer* ini ingin menunjukan eksistensi mereka dengan tampil di tempat-tempat umum, mereka merasa dengan tampil didepan orang banyak, eksistensi mereka akan diakui dan mereka puas dengan hal itu, seperti yang dikatakan oleh

> Sedangkan menurut **Zaenal Abidin** (2002:16)
>
> "Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu 'menjadi' atau 'mengada'. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni exsistere, yang artinya keluar dari, 'melampaui' atau 'mengatasi'. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran,

> tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya".

Di sisi lain ada beberapa orang yang memang terobsesi pada karakter tertentu, mereka membuat karakter ini sedetail mungkin untuk menarik perhatian banyak orang dan rela menghabiskan banyak uang untuk ini. Disamping itu semua seorang *cosplayer* memiliki dedikasi dan komitmen mereka tersendiri pada masing-masing karakter atau tokoh favoritnya, berdasarkan tujuannya masing-masing.

Melalui kegiatan ini mereka berusaha menunjukan eksistensi mereka kepada masyarakat. Mereka melakukan sesuatu untuk membuktikan bahwa mereka ada dan mampu bersosialisasi dengan cara mereka sendiri seperti, karena dengan cara itulah mereka dapat memahami eksistensi mereka dan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat kontinyu inilah para *cosplayer* ini akan menemukan jadi dirinya dan mencapai eksistensi yang sebenarnya, seperti yang dikatakan **Heidegger** pada buku Harun Hadiwijono yang berjudul Sari Sejarah Filsafat Barat yaitu :

> " Dengan ketekunan mengikuti kata hatinya itulah cara bereksistensi yang sebenarnya guna mencapai eksistensi yang sebenarnya. Di dalam ketekunan ini seluruh eksistensi akan menjadi jelas. Disini orang akan mendapatkan pengertian atau pemikiran yang benar tentang manusia dan dunia. Dari dalam kata hati itu akan muncul kegembiraan"

Para *cosplayer* ini mendapatkan kegembiraan atau kepuasan dalam diri mereka karena berhasil menyalurkan hasrat mereka untuk tampil dan membentuk sebuah eksistensi di depan publik berharap dapat menarik citra positif dari orang-orang yang melihat mereka, karena citra dapat diperoleh

dari pengalaman orang-orang yang melihat penampilan mereka, seperti yang dikatakan oleh **Philip Kotler** (2009:299) "Citra sebagai seperangkat keyakinan, ide, dan kesan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek."[2]

Para cosplay*er* ini merupakan contoh sebuah eksistensi yang lemah namun statis, walaupun di Indonesia kegiatan ini tidaklah populer mereka tetap pada jalurnya dan tidak berhenti untuk terus mengekspresikan hasrat mereka untuk melakukan kegiatan cosplay.

Cosplayer yang menganggap diri mereka unik selalu merasa tertarik untuk dapat tampil di depan umum, hal ini disebabkan oleh keinginannya untuk merasa diakui oleh orang-orang yang melihatnya tampil mengenakan perlengkapan karakter favoritnya. Berawal dari minat untuk membaca *manga* ataupun menonton *anime*, maka timbulah rasa kagum karena karakter yang mereka lihat di *manga* ataupun *anime* tersebut dianggap bagus untuk "dihidupkan" melalui kegiatan cosplay ini.

Para *cosplayer* ini menganggap eksistensi mereka di Indonesia memang terasa kurang menonjol, karena penggemar anime dan manga sendiri hanya dari kalangan tertentu. Sebuah eksistensi yang diciptakan pada setiap pengalaman saat mengikuti acara-acara yang memperbolehkan para *cosplayer* untuk tampil didalamnya, dapat melahirkan sebuah pola pikir (*mindset*) bahwa eksistensi tersebut dapat dibentuk oleh manusia itu sendiri.

[2] http://id.shvoong.com/social-sciences/communication-media-studies/2181313-definisi-atau-pengertian-citra/#ixzz2D1ewLwNK diakses 10 November 2012, 13:50

"Pola Pikir (*mindset*) adalah sekumpulan pikiran yang terjadi berkali-kali diberbagai tempat dan waktu serta diperkuat dengan keyakinan dan proyeksi sehingga menjadi kenyataan yang dapat dipastikan di setiap tempat dan waktu yang sama." (Elfiky, 2009:20)

Eksistensi yang dibuat para *cosplayer* ini menimbulkan dua sisi sudut pandang yaitu dilihat dari sisi positif dan sisi negatif. Melihat dari sisi positif ketika mereka berhasil menciptakan sebuah eksistensi, eksistensi tersebut dapat menambah energi antusiasme dan motivasi dalam diri. Artinya eksistensi sangat berperan bahwa dengan sikap antusias akan membawa pada pikiran, perasaan, tindakan, dan memiliki energi rasa ketertarikan dan inspirasi yang membangkitkan usaha untuk berfikir jika mereka bisa melakukannya dengan penuh rasa optimis, dengan motivasi merupakan sebuah modal awal untuk membangkitkan eksistensi kita agar eksistensi kita dapat diterima dimasyarakat karena dengan sebuah motivasi akan membangkitkan rasa percaya diri dan memiliki rasa kemampuan untuk berusaha. Melihat dari sisi negatif, gagalnya sebuah eksistensi dalam hidup itu dapat berpengaruh buruk juga karena jika eksistensi itu gagal dibuat akan menimbulkan sebuah dampak yang tidak bagus seperti menimbulkan kemarahan, kekecewaan, bahkan bisa mengganggu jiwa psikologis.

Didalam buku "Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar" **William I. Gorden** mendefinisikan komunikasi sebagai berikut : "Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan." (Mulyana, 2007:76)

Harapan peneliti mengangkat masalah ini kedalam penelitian, karena eksistensi merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia dan eksistensi adalah cara manusia berada di dalam dunia. Kegiatan yang dilakukan oleh para *cosplayer* ini semata-mata bertujuan untuk menunjukan eksistensi mereka, yang juga ada didalam kehidupan masyarakat dan ingin mendapatkan kegembiraan dengan cara mereka sendiri, lalu bagaimana citra yang dapat mereka peroleh dari kegiatan-kegiata yang mereka lakukan selama proses eksistensi ini berlangsung. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul yaitu: **Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota Bandung (Studi Deskriptif Tentang Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota Bandung)**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat menarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota Bandung ?

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Pada penelitian ini, peneliti merinci secara jelas dan tegas dari fokus pada rumusan masalah yang masih bersifat umum dengan subfokus-subfokus terpilih, yakni :

1. Bagaimana *kemampuan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?
2. Bagaimana *perkembangan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?
3. Bagaimana *pencitraan* komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung ?

1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini pun memiliki maksud dan tujuan yang menjadi bagian dari penelitian sebagai ranah kedepannya, adapun maksud dan tujuannya sebagai berikut:

1.2.2 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan lebih jelas tentang “Eksistensi Komunitas cosplay di Kota Bandung”

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui **kemampuan** komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung.

2. Untuk mengetahui **perkembangan** komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung.
3. Untuk mengetahui **pencitraan** komunitas cosplay Shinsen-gumi sebagai bentuk eksistensi diri dilingkungan masyarakat kota Bandung.

1.3 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1.2.2 Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis diharapkan berguna bagi pengembangan Ilmu Komunikasi secara umum dan konteks komunikasi kelompok secara khusus mengenai eksistensi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini secara praktis, diharapkan bisa memberikan suatu masukan atau referensi tambahan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan.

Kegunaan secara praktis pada penelitian ini, sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bahan referensi sebuah pengetahuan dan pengalaman serta penerapan ilmu yang diperoleh peneliti selama studi secara teoritis. Dalam hal ini khususnya mengenai eksistensi.

1.4.2.2 Bagi Akademik

Secara praktis penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa UNIKOM (Universitas Komputer Indonesia) secara umum, dan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi secara khusus yang dapat dijadikan sebagai literatur dan referensi tambahan terutama bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

1.4.2.3 Bagi Masyarakat dan Para *Cosplayer*

Pada kegunaan penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai berikut:

1.4.2.3.1 Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat berguna sebagai informasi tentang eksistensi dalam diri yang dipengaruhi oleh pencitraan, pengalaman dan kegiatan setiap individu.

1.4.2.3.2 Bagi Para *Cosplayer* di Kota Bandung

Diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi diri atau introspeksi diri untuk mengenal diri lebih jauh bagaimana cara dalam membentuk eksistensi karena eksistensi merupakan hal yang penting dalam kehidupan setiap manusia dan setiap manusia membutuhkan eksistensi untuk dapat hidup di dunia.