

STUDI IDENTIFIKASI PERMAINAN KOSTUM (COSPLAY) PADA KOMUNITAS *REVOLUTION FANTASY COSPLAY TEAM (RFCT)* DI KOTA SAMARINDA

Wahyuni¹

Abstrak

Permainan Kostum (Cosplay) merupakan peniruan budaya Jepang yang berlebihan sehingga dapat menghilangkan jati diri seseorang dan dapat mengancam kelestarian budaya lokal, salah satu komunitas permainan kostum yang ada di Samarinda adalah Refolution Fantasy Cosplay Team (RFCT) yang terkenal memiliki banyak prestasi dan terpilih menjadi perwakilan regional kalimantan timur. Berdasarkan latar belakang tersebut, Rumusan masalah bagaimana bentuk identifikasi permainan kostum (cosplay) terbentuk pada komunitas Refolution Fantasy Cosplay Team (RFCT) di Kota Samarinda. Teori yang digunakan merupakan teori inersionalisme simbolik George Herberd Mead tentang empat tahap mengidentifikasi tindakan. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif Kualitatif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan Objek apa adanya dan penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya di nyatakan dalam bentuk verbal dan di analisis tanpa menggunakan teknik statis. Data-data yang disajikan menggunakan data primer dan data skunder melalui wawancara langsung dan pengambilan data melalui internet yang berkaitan dengan penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data model interaktif milik Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbentuknya identifikasi permainan kostum (cosplay) pada komunitas Revolution Fantasy cosplay Team (RFCT) di Kota Samarinda awalnya melalui tahap Impuls yaitu anggota cosplayer bergabung dengan alasan hobi, anggota yang lain bergabung dengan alasan lain bergabung dengan alasan menambah pertemanan, mendapatkan penghasilan dan hanya ikut-ikutan, karena hobi, dapat teman dan dapat uang kemudian membuat memakai kostum, kemudian masuk ke tahap persepsi yaitu anggota komunitas cosplayer RFCT di samarinda yang bergabung mendapatkan keuntungan antara lain kepuasan karena hobinya tersalurkan, menambah kreatifitas, meningkatkan kepercayaan diri, membuat anggota pandai dalam jahit-menjahit kostum, dan pandai bereking, kemudian masuk ke tahap manipulasi yaitu setelah bergabung dalam komunitas RFCT, anggota terlibat aktif dalam membuat kostum, membeli kostum, mempelajari karakter anime dan menghafal dialog kemudian tahap terakhir yaitu konsumsi merupakan tahap pelaksanaan anggota komunitas dalam mengikuti kegiatan permainan kostum (cosplay) tidak menghilangkan jati diri anggota dalam

¹ Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: wahyunyunai@gmail.com

kehidupan sehari-hari kegiatan tersebut hanya pada saat ada event dan anggota cosplayer bergabung atas sepengetahuan orang tua. Kesimpulan bahwa identifikasi permainan kostum (cosplay) pada komunitas Refolution Fantasy Cosplay Team di dikota Samarinda bahwa peniruan perilaku permainan kostum (cosplay) hanya pada saat kegiatan event berlangsung dan tidak terpengaruh oleh kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Identifikasi, Permainan Kostum (Cosplay), Komunitas Revolution Fantasy cosplay Team (RFCT)*

Pendahuluan

Salah satu kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia adalah permainan kostum atau *cosplay*, yang merupakan produk budaya luar dari Jepang yang terkenal dengan *anime*, *mannga*, *fasion*, musik dan makanan khas Jepang yang sampai saat ini digemari masyarakat Indonesia terutama remaja. *Cosplay* atau *kosupure* dalam Bahasa Jepang yaitu berasal dari kata “*costume*” dan “*play*” sehingga bisa diartikan dalam bahasa inggris sebagai bermain dengan kostum.

Winge (2006: 76) mengatakan bahwa *cosplayer* tidak hanya berdandan namun mengenakan kostum seperti dalam pesta kostum atau halloween. *Cosplay* menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya, menyita waktu dalam membuat, membeli kostum, mempelajari pose, dan mempelajari dialog khas karakter yang akan mereka perankan. *Cosplayer* tampil di acara-acara *cosplay* dan merubah diri mereka dari identitas “*dunia sebenarnya*” menjadi karakter fiksi yang mereka pilih, karena dalam *bercosplay* berarti para *cosplayer* harus mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang digunakan oleh toko-toko dalam anime, mangga, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola dan film kartun.

Seperti halnya Jepang, *cosplay* di Indonesia mulai berkembang cukup pesat pada tahun 2004, bahkan di Indonesia acara bertemakan Jepang tersebar di berbagai kota-kota besar. Jumlah pecinta *cosplay* di indonesia tercatat pada tahun 2014 dan memiliki 7.200 anggota (hot.detik di akses tanggal 02-12-2017) sampai sekarang jumlah *cosplay* bertambah menjadi 9.894 anggota.

Kegiatan *cosplay* tersebut semakin marak di Indonesia. Anak-anak muda hingga orang dewasa menjadikan kegiatan berpakaian, berdandan dan mengenakan aksesoris menyerupai karakter anime ini sebagai hobi. Biasanya mereka berkumpul dan berbagi dengan penggemar lain lewat internet atau berkumpul di suatu tempat. Para penggemar yang bertemu di internet biasanya mengadakan *gathering* untuk saling berjumpa satu sama lain.

Bahkan *cosplay* di Indonesia juga masuk sebagai kategori internasional hal ini di buktikan dengan sejumlah prestasi pada tahun 2012 adalah tahun pertama *cosplayer* dari Indonesia mengikuti *World Cosplay Summit*. *World Cosplay*

Summit di ikuti oleh ribuan peserta dari 20 negara, dan tim Indonesia yang notabene baru pertama kali mengikuti ajang bergensi ini berhasil meraih juara 3. Dua tahun setelahnya, yaitu tahun 2014, tim Indonesia berhasil meraih juara 3 di kompetisi *cosplay* dunia ini. Lalu juga di *event Anime Festival Asia (AFA)*, Indonesia berhasil menyabet juara 1 selama 3 tahun berturut-turut dari tahun 2013 hingga 2016. Karakter yang diperankan oleh *cosplayer* Indonesia tidak hanya berasal dari karakter *Anime, Manga*, atau *Game* melainkan karakter perwayangan seperti Gato Kaca, Rama, Shinta, Arjuna juga tidak kalah favorit.

Cosplay di Indonesia juga tersebar di berbagai kota-kota besar diantaranya adalah kota Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Samarinda. Khususnya, kota Samarinda yang merupakan ibu kota Kalimantan Timur yang memiliki komunitas *cosplay* yang cukup berkembang, Komunitas ini muncul di Samarinda pada tahun 2009 dan di dukung oleh pemerintah, bapak walikota Samarinda yaitu bapak H. Syahrie Ja'ang menurutnya acara tersebut dianggap menghibur terutama di kalangan anak-anak atau remaja.

Komunitas *cosplay* pun tersebar di kota Samarinda, dan memiliki 8 komunitas pecinta *cosplay* yaitu, *Japan Club East Borneo, Japanes Extreme Community Samarinda, Revolution Fantasy Cosplay Team, Nyakayo, Sora no Kazoku, yuuhi nu hikari,capt, tct.* (observasi awal penulis pada tanggal 16-02-2018).

Dalam komunitas *cosplay* di kota Samarinda terdapat event-event yang bertema jepengangan dan hanya diselenggarakan 2 kali setahun, nama acara event tersebut yaitu, *Jmoost2 (Japan modern festipal)* di selenggarakan di Gor (gedung olahraga) Segiri Samarinda pada tanggal 23-24 sebtember 2017 kemudian *event jmoost2* berlanjut pada tanggal 14-15 oktober 2017 ditempat yang sama (*facebook.com* diakses 01-12-2017) dan di tahun 2018 event AnimFest diselenggarakan pada tanggal 16 februari di Gor Segiri. Di luar acara *cosplayer* di Samarinda biasanya tampil di sekolah, Mall, hotel, Pawai pembangunan 2016, dan Kaltim Fair 2017. (observasi awal penulis pada tanggal 20-11-2017).

Kegiatan atau program yang dilakukan oleh para *cosplayer* sering mendapatkan penilaian yang negatif dari masyarakat di Indonesia yang belum mengenal baik komunitas ini, banyak yang menilai hobi dari komunitas *cosplay* ini terlalu kekanak-kanakan, tidak cinta budaya sendiri dan tingkah laku dan cara berpakaianya di anggap aneh yang terlihat jelas dari cara berpakaian dan tingkah laku dianggap berbeda dengan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Harapan masyarakat di Indonesia terutama remaja sebagai penerus bangsa lebih memperhatikan budaya lokal dibandingkan dengan budaya luar agar generasi muda lebih menghargai nilai budaya dan cinta tanah air yang dirasakan semakin kuat. Namun kenyataanya hobi *cosplay* tersebut semakin menyebar dan mengancam kelestarian budaya lokal yang ada di Indonesia terutama di kota Samarinda meskipun *cosplay* yang ada di Samarinda pernah memiliki prestasi

yang mengharuskan nama baik Samarinda, harusnya yang diangkat adalah budaya lokal bukan budaya luar agar budaya sendiri lebih di hargai.

Cosplay juga memiliki dampak positif dan negatif yang ditimbulkan setelah berperilaku *cosplay*. Dampak positif yang dirasakan para *cosplayer* di Samarinda yaitu memiliki banyak teman baru, menjadi pusat perhatian, bertambahnya rasa percaya diri, membangun kreatifitas, dan bisa dijadikan bisnis, Sedangkan dampak negatif yang dirasakan adalah buang-buang uang karena kostum *cosplay* sangatlah mahal dalam setiap satu kostum belum lagi butuh waktu lama untuk membuat kostum (hasil observasi awal peneliti pada tanggal 03-11-2017).

Cosplay yang ada di Samarinda merupakan fenomena yang sangat menarik dan merupakan masalah yang perlu untuk diteliti, *Cosplay* tidak hanya memakai kostum dan berdandan seperti karakter tertentu, *cosplayer* juga menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas dunia sebenarnya menjadi karakter fiksi yang mereka pilih, atau dengan kata lain, mengadopsi identitas baru dan mengancam kelestarian budaya lokal.

Berdasarkan keterangan di atas maka dalam penulisan skripsi penulis tertarik mengambil judul:

“Studi Identifikasi Permainan Kostum (*Cosplay*) Pada Komunitas *Revolution fantasy cosplay team* (RFCT) Di kota Samarinda”

Kerangka Dasar Teori

Identikasi

Menurut ahli sosiologi Soerjono Soekanto (2012: 57) mengatakan bahwa identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi sifatnya lebih mendalam dari pada imitasi, karena kepribadian seseorang dapat terbentuk atas dasar proses ini. Proses identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar), maupun dengan disengaja karena seringkali seseorang memerlukan tipe-tipe ideal tertentu dalam proses kehidupannya. Menurut JP Chaplin yang diterjemahkan oleh kartini kartono (Uttoro, 2008: 8) identifikasi adalah proses pengenalan, menempatkan objek atau individu dalam suatu kelas sesuai karakteristik tertentu. Sedangkan Menurut Purwadarminto (1976: 369) adalah penentuan atau penetapan identitas seseorang.

Menurut psikologi dari Sigmund Freud, Identifikasi berarti dorongan untuk menjadi identik dengan orang lain. Identikasi dilakukan kepada seseorang yang dianggapnya ideal dalam suatu segi, untuk memperoleh system norma, sikap dan nilai yang dianggapnya ideal, dan masih kekurangan pada dirinya sehingga seseorang akan berusaha mencari jati dirinya dengan cara meniru bahkan

menjiwai sesuatu yang disukai dengan cara mempelajari dan mengenal lebih dalam terhadap apa yang akan diidentifikasi.

Dalam penelitian ini identifikasi komunitas *cosplay* merupakan suatu komunitas yang terlalu meniru budaya Jepang yang merupakan budaya luar dengan mengadopsi identitas baru yang sangat terlihat berbeda dengan budaya yang ada di Indonesia baik dari segi bahasa, perilaku, ekspresi, gaya busana, dan gaya hidup terlalu meniru budaya luar dan merupakan hal yang menyimpang identifikasi tersebut akan kehilangan identitas diri baik perilaku maupun gaya hidup yang tidak melestarikan budaya lokal yang ada di tanah kelahirannya sendiri dan masyarakat menganggap budaya tersebut tidak menghargai budaya sendiri.

Teori Interaksionalisme simbolik George Harberd Mead

Penelitian ini menggunakan sebagian dari teori Interaksionisme simbolik George Herbert Mead untuk menganalisa tentang perbuatan atau tindakan manusia melalui interaksi dan simbol dalam kehidupan masyarakat. Mead merupakan pemikir yang sangat penting dalam sejarah interaksionalisme simbolik (Joas, 2001).

Mead dalam teori interaksionisme simbolik mengatakan bahwa, pada dasarnya teori yang dimana melihat manusia bertindak berdasarkan makna atau simbol, dimana simbol tersebut terus berkembang pada saat suatu prose interaksi sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini berdasarkan teori Mead tentang pertukaran simbol bahwa ketika bercosplay atau pentas dengan menggunakan kostum para cosplayer harus memiliki kreatifitas dan kemampuan untuk meniru gaya karakter anime kemudian mengubah karakternya dari yang pendiam menjadi banyak bicara, berbeda dengan sifat aslinya maksudnya yaitu dalam menampilkan diri seorang *cosplayer* harus mengambil peran orang lain sesuai dengan karakter anime yang ditiru.

(Mead dalam buku Ritzer & Goodman, 2013: 380) mengidentifikasi empat dasar yang terkait satu sama lain dalam setiap perbuatan atau tindakan. keempat tahap tersebut mewakili suatu keseluruhan organik (dengan kata lain, secara dialektis mereka terkait satu sama lain) yaitu;

Impuls

Tahap pertama adalah *impulus*, dorongan hati yang meliputi stimulasi atau dorongan spontan yang berhubungan dengan “stimulasi indrawi langsung” dan reaksi aktor terhadap stimulasi tersebut, kebutuhan untuk berbuat sesuatu.

Persepsi

Tahap kedua perbuatan adalah persepsi, dimana aktor bereaksi terhadap rangsangan yang berhubungan dengan impuls atau dorongan hati.

Manipulasi

Tahap ketiga adalah manipulasi. Begitu impuls mewujudkan dirinya dan objek telah dipersepsi, tahap selanjutnya adalah manipulasi objek, atau lebih umum lagi, mengambil tindakan dalam kaitannya dengan objek tersebut. Bagi Mead, fase manipulasi ini menciptakan jeda temporer dalam proses tersebut. Sehingga suatu respons tidak secara langsung terwujud.

Konsumsi

Kemudian memunculkan tahap terakhir perbuatan, yaitu konsumsi/pelaksanaan, atau lebih umum lagi, mengambil tindakan yang akan memuaskan impuls awal (Ritzer & Goodman, 2013: 380-381).

Mead melihat hubungan antar keempat tahap tersebut bersifat dialektis. Jhon Baldwin mengemukakan gagasan sebagai berikut: “meskipun keempat bagian perbuatan terlihat secara linear, sebenarnya mereka saling mempengaruhi untuk menciptakan satu proses organik: setiap tahap tersebut hadir sepanjang waktu sampai dengan akhir perbuatan sehingga masing-masing perbuatan saling mempengaruhi” (1986: 55-56).

Dari keempat dasar tahap identifikasi mead tentang teori interaksionalisme simbolik yang penulis hubungkan dengan penelitian maka dalam penelitian identifikasi *cosplay* ketika dia masuk ketahap awal impuls, dia melihat bahwa impuls itu dapat berupa perhatian, memiliki banyak teman dan mendapatkan uang dari bisnis kostum dibandingkan sebelum masuk *cosplay*. Kemudian ke tahap persepsi yang dimaksud ketika dia masuk ke anggota komunitas para *cosplayer*, anggota *cosplay* mendapatkan kepercayaan diri dan kepuasan hati dapat mewujudkan karakter fiksi anime yang di idolakan menjadi dunia nyata dengan cara meniru dengan wujud tampulan. Selain mendapatkan perhatian dan peluang bisnis yang besar dari masyarakat terutama bagi para remaja yang mengagumi mereka karena menganggap penampilannya keren dan unik. Para *cosplayer* membangkitkan kepercayaan dirinya, dengan cara menciptakan nilai seni seperti teater yang memunculkan kreatifitas dan menyalurkan imajinasi. Selanjutnya tahap manipulasi yang dimaksud yaitu para *cosplayer* berusaha memanipulasi objek dengan cara berusaha membuat kostum atau membeli bahkan mengoleksi banyak kostum dan tentu biayanya tidak sedikit demi memuaskan keinginannya melalui hobi budaya jepang menampilkan karakter anime yang digemari atau ditiru dengan cara mempelajari karakter anime yang akan di tampilkan agar terlihat sempurna dimata penggemarnya dengan cara mengubah diri atau karakternya sesuai dengan karakter anime yang ingin diperankan.

Kemudian tahap terakhir Konsumsi yang dimaksud bahwa terdapat pilihan atau terikat untuk masuk ke komunitas yaitu melakukan kegiatan untuk memuaskan hati dengan cara menampilkan diri dengan memakai kostum, bentuk ekspresi sehingga seorang *cosplayer* menjiwai tokoh yang digemari menjadi

konsumsi untuk kepuasan dirinya dalam berbusana, selain hasrat dan ekspresi, tetapi memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh yang ingin diperankan secara total, yang ditampilkan melalui transformasi busana anime digital ke busana pakai. Konsumsi *cosplay* tersebut akan berpengaruh terhadap kegiatan cosplayer baik dari segi pergaulan, gaya hidup dan dunia bisnis dalam komunitas *cosplay*. Namun dalam hal ini identifikasi *cosplay* yang meniru budaya Jepang dikhawatirkan akan kehilangan identitas atau jati diri mereka yang terlalu meniru dan mencintai budaya luar tanpa mengingat budaya sendiri.

Komunitas

Amitai Etzioni (1996: 129) mengatakan bahwa Komunitas memiliki dua hal yang menyertainya, pertama setiap anggota komunitas merasa memiliki keterikatan dalam sebuah skema jejaring timbal balik yang saling memengaruhi satu sama lain. Kedua, komunitas sebagai komitmen dimana saling berbagi nilai-nilai, norma, makna, dan historis.

Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa identifikasi komunitas *cosplay* terbentuk adanya kesamaan hobi atau minat yang sama meskipun berbeda-beda etnis komunitas dibuat untuk menjalin hubungan sosial yang baik memperluas pertemanan dan saling berbagi wawasan antar sesama komunitas. Kedua, konsep komunitas digambarkan dengan adanya kesamaan gaya hidup, nilai-nilai dan norma sosial terhadap suatu hubungan kerja sama antar komunitas yang memiliki tujuan yang sama dalam membangun komunitas.

Permainan kostum (Cosplay)

Menurut Mitamura (2008: 28) *cosplay* merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembanya tersebut. Dengan kata lain seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan mengenakan kostum yang menandai tersebut sehingga dia akan merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan yang dituntut oleh profesi atau peran dengan kostum yang dikenakan sedangkan *cosplayer* merupakan sebutan nama untuk para pelaku *cosplay*.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti bertujuan untuk menggambarkan serta menggali secara mendalam tentang studi identifikasi komunitas permainan kostum *Revolution fantasy cosplay team* di kota Samarinda. Melalui penelitian kualitatif, diharapkan permasalahan yang ditemui di lapangan dapat dijelaskan dan diterangkan secara rinci, agar dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang pembahasan dalam penelitian ini.

Adapun fokus penelitian yaitu, bagaimana bentuk identifikasi permainan kostum pada komunitas *Revolution fantasy cosplay team* yang peneliti ambil dari sebagian teori interaksionisme simbolik dari Mead untuk mengidentifikasi empat dasar yang terkait satu sama lain dalam setiap perbuatan atau tindakan :

1. Impuls/dorongan hati yang menyebabkan anggota masuk ke komunitas, dengan indikator:
 - a) Hobi
 - b) Dapat teman
 - c) Mempelajari budaya Jepang
 - d) Ikut-ikutan
 - e) Menambah penghasilan dari penjualan kostum
2. Persepsi, Menimbulkan rangsangan yang berhubungan dengan impuls/dorongan hati anggota masuk komunitas, dengan indikator :
 - a) Kepercayaan diri
 - b) Kepuasan hati
 - c) Menyalurkan imajinasi
3. Manipulasi objek atau mengambil tindakan berkenaan dengan kegiatan komunitas, dengan indikator:
 - a) Membuat kostum
 - b) Membeli kostum
 - c) Menghafal dialog
4. Konsumsi/pelaksanaan mengambil tindakan yang memuaskan dorongan hati masuk ke komunitas, dengan indikator:
 - a) Memakai kostum
 - b) Memakai make up
 - c) Memakai rambut palsu
 - d) Menampilkan bentuk ekspresi sesuai karakter anime yang ditampilkan
 - e) Menghayati peran

Hasil Penelitian

Impuls atau Dorongan Hati yang Menyebabkan Anggota Masuk ke Komunitas

1) Hobi

Kesukaan akan tokoh-tokoh yang diperankan dapat membantu *cosplayer* ketika tampil dalam berbagai event-event. Hal ini disebabkan bahwa mereka telah mengetahui karakter dari tokoh yang diperankan. *Cosplayer* yang memang hobi akan anime tokoh tertentu dan menampilkannya dalam *cosplay* tidak akan kesulitan karena mereka akan menghayati peran tersebut dengan baik, didukung dengan latihan-latihan dan pembuatan kostum yang menarik.

Kemudian berdasarkan wawancara penelitian dapat disimpulkan bahwa alasan dibentuknya komunitas *cosplay* RFCT adalah berdasarkan hobi atau kesukaan terhadap anime Jepang. Informan menyatakan bahwa kesukaannya akan

anime Jepang karena pada waktu kecil suka menonton anime Jepang di televisi. Kesukaan akan anime Jepang membuat informan merasa perlu untuk menyalurkannya pada hal-hal yang berhubungan dengan anime antara lain kostum, potongan rambut, dan costum player (cosplay). Terbentuknya komunitas ini berdasarkan hobi atau kesukaan yang sama akan anime Jepang. Tetapi dalam perkembangannya komunitas RFCT juga menerima anggota lain karena memang dibutuhkan tim seperti kemampuan membuat properti dan mendesain kostum.

2) *Menambah Pertemanan*

Berdasarkan wawancara penelitian dapat disimpulkan bahwa alasan bergabung dengan komunitas *cosplay* salah satunya adalah untuk menambah pertemanan. Hal ini wajar karena dengan mengikuti event-event jejepangan anggota komunitas secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan berbagai pihak yang mempunyai kepentingan dengan kegiatan komunitas *cosplay*, di antaranya sponsor, penonton, pemilik tempat diselenggarakannya event, dan anggota komunitas jejepangan lainnya.

3) *Menambah Penghasilan Tambahan dari Penjualan Kostum*

Berdasarkan wawancara penelitian, informan bergabung dengan alasan yang berbeda dengan anggota lainnya, tidak berlatar belakang hobi atau kesukaan terhadap anime, manga, atau tokoh-tokoh game, film, atau sejenisnya. Informan bergabung berdasarkan kemampuan dan keterampilannya dalam mendesain dan membuat kostum dan properti. Penampilan kostum dan properti merupakan kekuatan utama para cosplayer. Tanpa kostum dan properti yang mendukung, sambutan dari penonton tentu akan kurang meriah, berbeda dengan penampilan cosplayer yang didukung kostum sesuai tokoh-tokoh yang ditampilkan. Penonton akan sangat tertarik jika cosplayer menampilkan tokoh dengan kostum yang dibuat secara detail dan ketelitian sebagaimana ditampilkan dalam anime atau film-film. Para *cosplayer* membutuhkan orang lain yang memiliki bakat/keterampilan mendesain kostum dan membuat properti. Alasan inilah yang mendorong komunitas dapat menerima anggota lain walaupun bukan berlatar belakang hobi akan anime Jepang semata. Anggota dengan bakat ini bergabung dengan alasan bukan mendapatkan pelampiasan hobi saja tetapi dengan alasan mendapatkan keuntungan dalam bentuk lain yaitu mendapatkan finansial melalui penjualan kostum dan upah setiap kali tampil memenuhi undangan tampil di berbagai event-event.

4) *Ikut-ikutan*

Berdasarkan hasil wawancara penelitian dapat penulis simpulkan bahwa latar belakang terbentuknya komunitas RFCT Samarinda berbeda-beda, ada yang karena hobi, ada yang untuk menambah pertemanan, ada yang ikut untuk

menambah penghasilan, dan ada juga yang hanya ikut-ikutan. Pendirian komunitas ini bertujuan untuk menyalurkan hobi para anggota, dengan terbentuknya komunitas ini para anggota memiliki wadah untuk menyalurkan hobi, menyalurkan ide-ide dalam pengembangan komunitas. Di komunitas RFCT para anggota melaksanakan aktifitas-aktifitas dan ide-ide kreatif melalui bertukar pikiran dan info, membuat kostum, membuat properti, dan berlatih sebelum tampil dalam event-event.

Persepsi Atau Rangsangan yang Berhubungan dengan Impuls/Dorongan Hati Masuk Komunitas Cosplay

1) Menambah Kepercayaan Diri

Hobi *cosplay* juga yang mampu mempengaruhi seseorang terhadap pembentukan identitas diri cosplayers yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri, karena ketika *cosplayers* tampil di panggung dengan berbagai kostum yang mereka gunakan secara otomatis akan memberikan dampak untuk memunculkan karakter yang diperankan dan hal itu yang membuat *cosplayers* semakin memperdalam penjiwaan pada saat pertunjukan. Dengan adanya hobi *cosplay* ini mereka dapat memilih seperti apa karakter yang diperankan serta menambah tingkat kepercayaan diri mereka.

2) Kepuasan Hati

Informan mendapatkan manfaat dalam bentuk lain yaitu kepuasan batin karena informan dapat menyalurkan hobinya dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Seseorang yang bertindak karena didorong oleh penyaluran hobinya akan mendapatkan kepuasan sendiri dan dapat tampil dengan baik karena dia akan menjiwai tokoh-tokoh yang diperankannya.

3) Dapat Menyalurkan Imajinasi

Penulis dapat menyimpulkan bahwa anggota komunitas RFCT yang bergabung dan aktif tampil dalam berbagai event-event memperoleh manfaat yang antara lain menambah kepercayaan diri, kepuasan hati, menyalurkan imajinasi, menambah kreatifitas, dan mendapatkan keterampilan dalam bidang tertentu. Manfaat lain tentu saja pendapatan dari mengikuti event-event dan penjualan kostum.

Manipulasi Objek atau Mengambil Tindakan Berkenaan dengan Kegiatan Cosplay

1) Membuat Kostum

Hingga saat ini, informan sudah mampu menjahit sendiri kostum kesukaannya. Rizky tidak asal memilih penjahit untuk membuat kostum, mereka biasanya memilih orang yang merupakan *maker cosplay* yang sudah profesional

agar detail dari kostum yang dibuat bisa mirip dengan aslinya. Pembuatan kostum agar dapat menyerupai aslinya membutuhkan waktu yang lama, ia membutuhkan waktu lebih dari satu minggu untuk menyelesaikan satu kostum karena harus memperhatikan detail kostum sampai pada bagian-bagian terkecil dari kostum.

2) Membeli Kostum

Cosplayer RFCT dengan alasan tertentu terkadang membeli kostum yang sudah jadi dan siap pakai,

“Saya tidak memiliki keterampilan membuat kostum sendiri. Jadi terpaksa harus membeli atau menyewa kostum dari orang lain. Rata-rata harga kostum di toko online berkisar antara Rp 200.000-600.000. Tetapi, ada beberapa kostum yang dijual dengan harga cukup tinggi, Rp 1-2 juta. Tergantung pada tingkat kesulitan. Rizky juga terkadang beli kostum karena ada event yang akan diikuti pemberitahuannya mepet sekali jadi untuk membuat kostum sudah tidak sempat.” (Wawancara Dedi Juliansyah, 22 Mei 2018).

Penulis menyimpulkan bahwa tidak semua kostum tokoh dibuat sendiri, terkadang dibeli atau menyewa dengan alasan event yang diikuti waktunya sudah dekat sekali dan cosplayer tidak akan sempat menyiapkan kostum tokoh jika dibuat sendiri.

3) Menghafal Dialog

Penampilan cosplay tidak hanya seperti berdandan dan mengenakan kostum seperti dalam pesta kostum atau Halloween saja, para cosplayer juga menghabiskan uang yang jumlahnya tidak sedikit. Selain uang juga waktu karena waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan kostum pun tidak sebentar. Selain pada proses pembuatan mereka pun juga mempelajari pose serta dialog yang khas dari karakter yang diperankan.

Penulis menyimpulkan bahwa menghafal dialog juga merupakan salah satu kegiatan cosplayer yang tidak bisa dianggap sepele karena merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari penampilan cosplayer pada saat tampil dalam suatu event. Menghafal dialog dilakukan secara serius dan memerlukan waktu yang tidak sedikit karena dialog dilakukan dengan cosplayer lainnya.

Konsumsi/Tindakan yang Memuaskan Dorongan Hati Masuk ke Komunitas Cosplay

1) Memakai Kostum

Memakai kostum dapat dikatakan merupakan bagian utama dari penampilan cosplayer walaupun tidak dapat dipisahkan dari dukungan properti dan dialog. Hal utama yang menarik perhatian penonton adalah kostum yang

dikenakan *cosplayer*. Dari kostumlah penonton mengetahui tokoh siapa yang diperankan *cosplayer* pada saat tampil.

Penulis menyimpulkan bahwa memakai kostum merupakan bagian penting dari penampilan *cosplayer* karena merupakan tindakan utama dari hobi *cosplay*. *Cosplayer* merasa sangat puas jika dapat meniru tokoh sesuai karakter tokoh tersebut.

2) Memakai Make Up

Cosplayer pasti tidak hanya mengenakan kostum atau aksesoris saja untuk melengkapi penampilan, tapi juga dengan tata rias. *Cosplayer* dapat meminta orang untuk merias wajahnya, tetapi juga dapat merias sendiri. Di sini *cosplayer* dituntut untuk bisa memakai make up sesuai karakter tokoh yang diperankan. Untuk menghemat biaya *cosplayer* RFCT biasanya memakai make up sendiri menggunakan alat make up yang dimiliki. Make up itu bisa mengubah tampilan *cosplayer* secara drastis. Dengan make up *cosplayer* bisa membawa karakter 2 dimensi menjadi 3 dimensi di dunia nyata.

Penulis menyimpulkan bahwa memakai make up juga merupakan bagian penting *cosplay*, bahkan peran make up sangat diperlukan dalam memerankan tokoh-tokoh tertentu karena make up dapat membuat *cosplayer* tampil sempurna sesuai tokoh yang diperankan.

3) Memakai Rambut Palsu

Gaya rambut dari tokoh-tokoh anime, superhero ataupun game biasanya sangat unik dan tidak normal, oleh karena itu penggunaan rambut palsu atau wig adalah salah satu cara untuk para *cosplayer* dapat memiliki gaya rambut seperti tokoh tersebut, selain menggunakan wig memang lebih mudah dan tidak membuat rambut anda rusak karena terlalu sering berganti-ganti warna. Wig pada dasarnya sama seperti rambut asli, dimana harus ditata dan diubah dari bentuk normal menjadi yang diinginkan. Namun karena texture rambut wig yang lebih kuat daripada rambut asli dan juga biasanya lurus membuat wig menjadi lebih mudah diatur ketimbang rambut asli. Wig terlihat lebih halus dibandingkan rambut asli, dan tentunya wig tidak ada yang keriting, tidak ada minyak dan beberapa masalah lain yang dialami oleh rambut asli, selain itu rambut palsu ini juga biasanya lebih tebal daripada rambut asli sehingga dapat lebih maksimal untuk ditata menjadi yang diinginkan.

4) Menampilkan Bentuk Ekspresi Sesuai Karakter yang ditampilkan

Pada saat pertunjukan *cosplay*, para *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* RFCT Samarinda memakai kostum, make-up, gaya rambut, sesuai dengan karakter yang dibawakan, dan juga menampilkan sifat-sifat karakter yang dibawakan melalui ekspresi wajah, gaya bicara, dan juga gerakan-gerakan khas dari karakter

tersebut. Ekspresi wajah dan intonasi suara yang juga harus sesuai dengan karakter aslinya, terlebih dahulu harus melalui proses pendalaman karakter.

Penulis menyimpulkan bahwa menampilkan bentuk ekspresi sesuai karakter yang diperankan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penampilan cosplayer. Hasil sempurna dan memuaskan dapat dicapai dengan trik memilih karakter yang tidak jauh berbeda dengan sifat cosplayer sehari-hari.

5) Menghayati Peran

Menurut Reza Fahlepi, untuk membuat sebuah pertunjukan cosplay berhasil, yang paling utama pada awalnya adalah menyukai dulu karakter yang akan ditampilkan dalam cosplay.

“Untuk bisa menghayati peran dengan baik, kita harus memilih karakter yang kita sukai. Jika sudah menyukai karakter yang akan ditampilkan, maka pendalaman karakter, pembuatan kostum dan properti akan mudah karena kita sudah menyukai karakternya, dan menyukai karakternya berarti kita sudah tahu dengan baik bagaimana karakter tersebut, sifat-sifatnya dan bagaimana pembawaannya. (Wawancara Muhammad Reza Fahlepi, 20 Mei 2018).

Bukan berarti properti dan hal lain tidak penting dalam menentukan baiknya pertunjukan *cosplay*. Ketika mampu mendalami karakter dengan baik, tentunya cosplay akan dinilai baik jika kostum, make-up, properti, dan musik latar juga dapat dibuat dengan baik dan saling mendukung untuk dapat memunculkan karakter sesuai dengan yang ada dalam anime. Sudah menjadi tanggung jawab *cosplayer* untuk dapat menjaga karakter yang dia bawakan, karena saat *cosplay*, cosplayer harus memperhatikan setiap aspek, agar tetap menampilkan karakter yang dia cosplaykan, dan tidak menampilkan sifatsifatnya sendiri saat sedang *cosplay*.

Identitas Diri Cosplayer

Cosplayer RFCT Samarinda jika dikategorikan aktifitas mereka termasuk dalam kategori imitasi atau identifikasi, maka semua *cosplayer* dapat dikategorikan tindakan imitasi atau hanya sekedar meniru tokoh-tokoh dalam anime atau film, tidak dibawa atau diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun dilakukan dengan penghayatan, namun apa yang dilakukan *cosplayer* tidak sampai mempengaruhi gaya hidup para *cosplayer*. Bagi mereka aktifitas ini hanya sekedar menyalurkan hasrat meniru tokoh-tokoh idola dalam anime, manga, atau film-film. Mereka menampilkan diri sesuai karakter tokoh yang mereka perankan, setelah itu tidak meniru gaya tokoh itu lagi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Setelah tampil saya kembali ke sifat semula. Jadi tidak sampai meniru tokoh yang mereka perankan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Identifikasi
Identifikasi komunitas cosplayer RFCT Samarinda dalam kehidupan sehari-hari tidak terpengaruh oleh tokoh-tokoh yang diperankan. Mereka hanya sebatas meniru tokoh-tokoh idola atau tokoh-tokoh yang ingin diperankan hanya pada saat kegiatan cosplay berlangsung.
2. Impuls
Dorongan hati yang meliputi stimulasi atau dorongan anggota komunitas bergabung sebagai cosplayer sebagian besar adalah karena hobi, tetapi hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anggota komunitas juga bergabung dengan alasan-alasan lain seperti menambah pertemanan, sebagai sarana mempelajari budaya Jepang, dan menambah penghasilan. Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa identifikasi permainan kostum (*cosplay*) terbentuk adanya kesamaan hobi atau minat yang sama meskipun berbeda-beda etnis komunitas dibuat untuk menjalin khubungan sosial yang baik memperluas pertemanan dan saling berbagi wawasan antar sesama komunitas.
3. Persepsi
Persepsi memiliki beberapa manfaat dan tanggapan cosplayer dari bercosplay antara lain menambah kepercayaan diri, kepuasan hati, dan senang dapat menyalurkan imajinasi. Ketika tampil dalam berbagai event, anggota merasa mendapatkan kepercayaan diri yang terus meningkat setiap kali tampil yang tidak diperoleh jika tidak bergabung dengan komunitas cosplay. Selain itu anggota juga mendapatkan kepuasan hati karena hobi dan minat dapat disalurkan melalui kegiatan komunitas.
4. Manipulasi
Tahap ketiga adalah manipulasi. Begitu impuls mewujudkan dirinya dan objek telah dipersepsi, tahap selanjutnya adalah manipulasi objek, atau lebih umum lagi, mengambil tindakan dalam kaitanya dengan objek tersebut. Hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa ada tiga tindakan *cosplayer* yang dikategorikan dalam proses manipulasi yaitu membuat kostum, membeli kostum, mempelajari karakter anime dan menghafal dialog.
5. Konsumsi
Konsumsi merupakan tahap terakhir perbuatan, yaitu pelaksanaan dimana hasil penelitian penulis tindakan-tindakan anggota komunitas *cosplay* yang termasuk konsumsi adalah memakai kostum, memakai make up, memakai rambut palsu, menampilkan bentuk ekspresi sesuai karakter anime yang ditampilkan, dan menghayati peran. Namun pelaksanaan hanya sebatas imitasi atau meniru, setelah selesai beraktifitas cosplay mereka kembali ke aktifitas normal sehari-hari.

Saran

1. Disarankan agar komunitas cosplay lebih sering menampilkan tokoh-tokoh dari budaya sendiri termasuk tokoh-tokoh lokal dari Kalimantan Timur seperti Panglima Batur, dan lain-lain. Dengan demikian aktifitas cosplayer lebih bermanfaat karena secara tidak langsung anggota komunitas akan mempelajari identitas tokoh dan budaya lokal.
2. Orang tua disarankan memberikan dukungan jika ada anak-anaknya memiliki hobi *cosplay* karena aktifitas cosplay terutama di RFCT Samarinda bukanlah suatu proses identifikasi tetapi hanya sebatas aktifitas imitasi, hanya meniru tokoh-tokoh anime atau tokoh-tokoh dalam film. Tidak ditemukan *cosplayer* yang berpenampilan dan bertingkah sangat jauh seperti tokoh-tokoh idolanya dalam anime atau film.
3. Sebaiknya Pemerintah Daerah lebih mendukung kegiatan-kegiatan *cosplay* yang bersifat budaya lokal sehingga dapat melestarikan kearifan budaya lokal sekaligus memperkenalkan kepada dunia luar mengenai budaya yang ada di Indonesia, khususnya kota Samarinda.

Daftar Pustaka

- Etzioni, Amitae (1996). Organisasi-organisasi Modern, terjemahan suryatim, Jakarta: UI Press dan Pustaka Bradjaguna.
- Chaplin J. P. 2008. Kamus lengkap psikologi. diterjemahkan kartini kartono oleh Uttoro. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Freud, Sigmund (2006). Pengantar umum Psikoanalisis. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Mitamura F. (2008). *Cosupure: naze nijonjin ha seifuku ga suki na soka?*. Japan: Shoudensh
- Reza, ketua Cosplay RFCT, Wawancara pribadi, Samarinda 03 november 2017
- Ritzer, George. (2013). Teori sosiologi klasik sampai perkembangan Mutakhir Postmodern. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soerjono Soekanto (2012). Sosiologi suatu pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winge, T. (2006: 65-76). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and MangaCosplay. United States: University of Minnesota Press.*