

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komunitas *cosplay* di Indonesia tersebar diberbagai kota dan kabupaten mulai Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Medan, Samarinda dan lain-lain. Di wilayah Kediri penggemar *cosplay* biasanya ditandai dengan terbentuknya sejumlah komunitas *cosplay*. Salah satunya komunitas *cosplay* di Karesidenan Kediri adalah komunitas Cosplay Karesidenan Kediri atau biasa dikenal dengan sebutan CKAI. Tujuan dari adanya komunitas *cosplay* tersebut untuk menyediakan tempat bagi para *cosplayer* untuk saling mendukung, berinteraksi satu sama lain, dan berbagi pengalaman terakait dunia *cosplay*. Keunikan yang dapat dilihat pada saat berlangsungnya acara *cosplay* adalah para *cosplayer* akan mendalami peran sebagaimana karakter yang sedang mereka perankan, mereka akan berinteraksi bersama pengunjung acara atau sesama *cosplayer*, dan bertindak seperti karakter yang sedang perankan tanpa malu-malu. Melihat fenomena interaksi antara *cosplayer* dan penonton pada saat mengikuti acara *cosplay* merupakan fenomena yang cukup menarik untuk dilihat secara simbolik. Interaksi simbolik tersebut berkaitan dengan gerak tubuh, antara lain suara atau vokal, gerakan fisik, ekspresi tubuh, yang semuanya itu mempunyai maksud dan disebut sebagai simbol. Dalam interaksionisme simbolik juga melihat bagaimana masyarakat atau penonton acara *cosplay* merespon apa yang dilakukan oleh *cosplayer* dengan landasan norma yang ada di dalam masyarakat.

Cosplay merupakan fenomena budaya populer yang tumbuh dari lingkungan budaya Jepang, dimana munculnya fenomena ini terinspirasi oleh antusiasme para penggemar terhadap karya-karya *manga*, *anime*, serta permainan video (*game*). Penggemar tersebut mengekspresikan ketertarikan mereka dengan mengenakan kostum yang menggambarkan karakter yang mereka kagumi, yang diwadahi dalam acara-acara *cosplay*.¹ Aktivitas *cosplay* sendiri mengacu pada kegiatan mengenakan pakaian, berias, dan melengkapi diri dengan aksesoris yang menyerupai karakter-karakter dari *anime*, *manga*, atau permainan video (*game*). Orang yang terlibat dalam kegiatan ini biasa disebut sebagai *cosplayer*. Umumnya, para *cosplayer* mengalokasikan sumber daya finansial dan waktu untuk membuat maupun membeli kostum, mempelajari pose dan dialog karakter yang mereka perankan, serta berpartisipasi dalam acara-acara khusus *cosplay*. Selama mereka mengenakan kostum, mereka berubah dari identitas dalam kehidupan nyata ke karakter fiksi yang mereka pilih. Sebagian besar *cosplayer* berupaya untuk mempertahankan karakter tersebut selama mereka mengenakan kostum, menunjukkan keseriusan mereka dalam menjiwai karakter baik dalam aspek kepribadian maupun penampilan.² Di Indonesia, kegiatan *cosplay* diselenggarakan dalam berbagai acara yang dapat dijumpai dalam acara-acara yang mewadahi *cosplayer* untuk mengekspresikan minat serta bakat mereka. Ragam acara tersebut meliputi *anime Song*, di mana para peserta menyanyikan lagu-lagu Jepang, *cosplay street*, yang melibatkan berjalan dan berpose mirip model sambil menampilkan karakter dari anime dan *cosplay kabaret*,

¹ Khairul Syafuddin, “*Cosplay* Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas *Cosplayer* di Dunia Virtual)” *MEDIASI - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi Vol. 1 No. 3*, 2020, hal. 159.

² Haris Wijaya, Siti Istia Andini, “Akulturasi Budaya Populer pada *Cosplay* di Komunitas *Cosplay* Medan dalam Perspektif Komunikasi Antar Budaya” 2018 <https://talenta.usu.ac.id/> Diakses pada tanggal 24 September 2023 pukul 14.15 WIB

di mana adegan-adegan pertarungan dan gaya bicara serta gerakan karakter anime dipertunjukkan, serupa dengan pertunjukan teater namun tanpa dialog langsung, menggunakan suara dan musik asli dari animenya.³

Interaksi simbolik merupakan proses komunikasi serta interaksi antar individu atau antar kelompok dengan menggunakan simbol-simbol yang dipelajari maknanya dalam proses pembelajaran. Pada konteks fenomena *cosplay* teori interaksionisme simbolik dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang fenomena *cosplay* karena fokus utamanya pada makna simbolik dalam interaksi sosial. Dalam *cosplay*, kostum adalah elemen kunci yang memungkinkan seseorang untuk memerankan karakter tertentu. Teori interaksionisme simbolik menekankan pentingnya simbol-simbol dalam interaksi sosial, dan dalam konteks *cosplay*, kostum tersebut menjadi salah satu simbol yang mempresentasikan karakter yang diwujudkan oleh pemain *cosplay*. Orang yang mengenakan kostum tertentu mengirimkan sinyal simbolik tentang karakter yang mereka perankan kepada orang lain di sekitarnya. Ketika melakukan *cosplay* individu mengadopsi peran karakter fiksi tertentu, yang dapat mempengaruhi bagaimana mereka melihat dan memahami diri mereka sendiri serta bagaimana orang lain bereaksi terhadap mereka.

Jenis penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang menitikberatkan pada usaha untuk menguraikan makna dari pengalaman hidup yang dialami oleh beberapa individu dan memahami makna di balik suatu tindakan. Pengalaman yang dimaksud pada konteks ini adalah pengalaman individu dalam melakukan *cosplay*. Usaha untuk menguraikan makna dari pengalaman *cosplayer* dengan cara membiarkan *cosplayer* untuk

³ Ibid. hal. 4.

mengungkapkan dirinya sendiri secara alami terakit realitas yang dialami melalui pertanyaan pancingan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi atau pengamatan, pada teknik ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung acara *cosplay* mengamati interaksi *cosplayer* dengan penonton atau sesama *cosplayer* dalam memainkan peran tanpa mengganggu atau memengaruhi situasi dari acara *cosplay*. Teknik wawancara, dalam pengumpulan data wawancara peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan tertulis yang diberikan kepada setiap informan yaitu *cosplayer* dan penonton yang telah memenuhi kriteria subyek penelitian. Teknik dokumentasi, pengumpulan data didapatkan melalui media tertulis yang dimiliki oleh komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI) berbentuk tulisan, gambar, sejarah, peraturan, dan kebijakan yang dapat mendukung penelitian. Subyek penelitian adalah anggota komunitas CKAI berjumlah sepuluh informan mengambil setiap perwakilan jenis *cosplay* yang pernah diperankan. Subyek penelitian juga mengambil pada penonton yang mengikuti acara *cosplay*, dengan jumlah empat informan untuk dijadikan sebagai subyek penelitian. Teknik analisis data adalah reduksi data, yaitu mengorganisir data yang telah dikumpulkan menjadi bentuk yang lebih terkelola dan dapat dianalisis. Penyajian data, bentuk penyajian data adalah narasi dalam menjelaskan temuan dan analisis data. Kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan yang jelas dan ringkas berdasarkan analisis dan data.

Batasan dalam penelitian ini adalah pada satu komunitas *cosplay* yang ada di wilayah Kediri yaitu komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI), tidak mengambil komunitas *cosplay* lainnya yang ada di wilayah Kediri. Keunikan pada komunitas CKAI sendiri selain menjadi wadah bagi para *cosplayer* untuk

mengekspresikan kreativitas mereka, anggota komunitas CKAI juga membuat dan menyewa kostum yang digunakan untuk *cosplay*, kegiatan tersebut cukup menarik karena tidak ada pada komunitas lainnya di wilayah Kediri. Selain itu CKAI merupakan komunitas *cosplay* yang masih aktif sampai sekarang. Oleh karena itu pemilihan CKAI sebagai objek penelitian menjadi penting karena komunitas tersebut dapat memberikan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola-pola interaksi *cosplayer* pada saat acara *cosplay*?
2. Bagaimana respon masyarakat pada saat acara *cosplay*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pola-pola interaksi *cosplayer* pada saat acara *cosplay*.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat pada saat acara *cosplay*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Dengan konsistensi antara temuan

penelitian dan permasalahan yang diajukan, manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimungkinkan dapat memperkaya referensi akademik dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan dalam bidang sosial dan budaya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat untuk mengetahui bagaimana analisis interaksionisme simbolik *cosplayer* pada komunitas CKAI yang ada wilayah Kediri serta mengamalkan teori-teori dalam ilmu sosial yang telah diperoleh dalam proses perkuliahan sebagai alat analisis.

- b. Bagi Pembaca

Penelitian ini dimungkinkan dapat memberikan manfaat dalam mengkaji fenomena *cosplay* pada komunitas CKAI yang ada di wilayah Kediri serta sebagai sumber informasi seputar dunia *cosplay* yang kini menjadi sebuah fenomena baru dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan anak muda.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan rujukan dari beberapa penelitian sebelumnya. Adapun telaah pustaka yang diambil adalah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tentang penelitian yang akan diteliti. Terdapat lima penelitian terdahulu, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Naufal Andhi Pramana dan Achmad Mujab Masykur tahun 2020. Dalam penelitian ini ditujukan untuk memahami dan memberikan gambaran tentang pengalaman dalam *bercosplay*. Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), yang berfokus pada pengalaman subjektif, perasaan, dan pemikiran yang dialami oleh partisipan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa alasan di balik kegiatan *cosplay* oleh *cosplayer* adalah karena hobi, sementara saat memerankan karakter, *cosplayer* merasakan rasa bangga, senang, dan dihargai. Terdapat perbedaan antara keadaan sebelum dan sesudah menjadi seorang *cosplayer*, perbedaan tersebut meliputi jumlah relasi sosial, kemampuan berinteraksi, pengetahuan dalam pembuatan kostum dan ber-cosplay, hingga hobi yang bisa dijadikan sebagai profesi. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas fenomena *cosplay* dan sama-sama menggunakan pendekatan fenomenologi. Sementara perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kriteria subyek penelitian yang dilakukan Naufal Andhi Pramana adalah *cosplayer* yang sudah memiliki pekerjaan dan berusia antara 20-35 tahun. Sementara pada penelitian yang akan dilakukan *cosplayer* tidak harus memiliki pekerjaan dan untuk kriteria usia antara 18-30 tahun dan subyek tersebut diambil dari komunitas CKAI di wilayah Kediri.⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmi Kusumadewi tahun 2020. Dalam penelitian ini menjelaskan pola interaksi *cosplayer* pada komunitas animan dan Gamabunta dengan model pola komunika Wood. Selain itu juga menjelaskan

⁴ Naufal Adhi Pramana & Achmad Mujab Masykur, "Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis" *Jurnal Empati*, Vol. 8, No. 3, 2020, hlm. 169-177. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/26508/23441> Diakses pada tanggal 04 Maret 2024 Pukul 21.42 WIB

interaksi antar *cosplater* pada komunitas Anoman dan Gamabunta. Metode penelitian yang diterapkan ialah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta cenderung lebih menekankan pada pola interaktif dan transaksional dalam komunikasi, sementara jarang menggunakan model pola komunikasi linier. Adapun interaksi komunikasi dalam kelompok *cosplayer* pada kedua komunitas masih belum terjalin secara efektif, namun demikian, terdapat perbedaan kondisi yang dihadapi oleh masing-masing komunitas. Persamaan dengan penelitian yang akan digunakan adalah sama-sama membahas fenomena *cosplay*, menggunakan jenis penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan sama-sama menggunakan *teknik purposive sampling*. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada interaksi menggunakan simbol-simbol, berkaitan dengan gerakan tubuh antara lain suara atau vokal, gerakan fisik sehingga terbentuklah sebuah makna, yang dilakukan oleh *cosplayer* komunitas CKAI wilayah Kediri pada saat mengikuti acara *cosplay* di wilayah Kediri. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rachmi Kusumadewi berfokus pada pola komunikasi yang dilakukan komunitas Komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta serta interaksi komunikasi yang terjalin oleh Komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta. Selain itu informan yang dipilih pada penelitian Annisa Rachhmi Kusumadewi diambil dari dua komunitas *cosplay* di Yogyakarta yaitu komunitas

Anoman dan Gamabunta, sementara penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada satu komunitas *cosplay* yaitu CKAI di wilayah Kediri.⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Neti Anggraeni, Firdaus W. Suhaeb, dkk, tahun 2021. Dalam penelitian ini mendeskripsikan proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi. Hasil dari penelitian ini adalah proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *Cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar yaitu berawal dari proses belajar budaya yang meliputi proses internalisasi, proses sosialisasi, dan proses enkulturasi, kemudian melalui proses perkembangan budaya yang meliputi proses culture evolution, dan proses difusi. Dari tahapan-tahapan ini, beberapa faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya hegemoni budaya termasuk sikap dan kepribadian, pengalaman dan pengamatan, motif dan kebutuhan, peran keluarga, dan dampak dari media massa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas fenomena *cosplay*, menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data yang sama yaitu teknik *purposive sampling*. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penelitian yang akan dilakukan berfokus pada interaksi simbolik *cosplayer* berkaitan dengan gerakan tubuh antara lain suara atau vokal, gerakan fisik sehingga terbentuklah sebuah makna, yang dilakukan oleh *cosplayer* komunitas CKAI pada saat mengikuti *event cosplay* di wilayah Kediri, sementara penelitian yang

⁵ Annisa Rachmi Kusumadewi & Chatia Hastasari, "Pola Komunikasi Komunitas Cosplay di Yogyakarta" *Journal of Scientific Communication*, Vol. 2, Issue 2, 2020, hlm. 85-99.
https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jsc/article/view/8277/pdf_7 Diakses pada tanggal 04 Maret 2024 Pukul 21.46 WIB

dilakukan oleh Neti Anggraeni berfokus pada proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer*. Selain itu tempat dan subyek penelitian yang diambil juga berbeda, pada penelitian yang dilakukan oleh Neti Anggraeni subyek penelitian diambil dari komunitas COMASU di Makassar, sementara pada penelitian yang akan dilakukan subyek diambil dari komunitas CKAI di wilayah Kediri.⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Primasari dan Amatullah Lutfiyah Tanjung tahun 2021. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana konsep, identitas diri dan pengaruh *anime*, *manga*, atau *game* terhadap seorang hijab *cosplayer* anime Jepang. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para *cosplayer* yang menggunakan hijab memiliki konsep diri yang kokoh dan identitas yang terdefinisi dengan baik, mampu memisahkan konsep dan identitas diri mereka saat berpartisipasi dalam *cosplay*. Tidak ada perubahan yang substansial yang dapat secara signifikan memengaruhi identitas para *cosplayer* yang menggunakan hijab, meskipun tindakan atau sikap yang dilakukan oleh karakter *anime*, *manga*, atau *game* yang mereka perankan kadang-kadang sedikit mempengaruhi kehidupan nyata, namun pengaruh tersebut tidak berlangsung lama. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas fenomena *cosplay* serta metode dan pendekatan yang digunakan yaitu sama yaitu jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sedangkan perbedaan terletak pada teori yang

⁶ Neti Anggraeni, Firdaus W Suhaeb, "Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup *Cosplayer* (Studi Sosiologi Pada Komunitas *Cosplay* Makassar *Suki* di Makassar)" *Phinisi Intergration Review*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 559-568. <https://ojs.unm.ac.id/pir/article/view/24445/12459> Diakses pada tanggal 04 Maret 2024 Pukul 21.47 WIB

digunakan sebagai analisis, teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori dramaturgi sedangkan teori yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan adalah teori interaksionisme simbolik. Kriteria subyek pada penelitian Winda Primasari adalah *cosplayer* yang memakai hijab, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan kriteria subyek tidak harus *cosplayer* yang memakai hijab.⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Agustinus Alexander Sinaga dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan tahun 2023. Dalam penelitian ini membahas terkait bagaimana setiap individu memaknai hijab *cosplay* sebagai bentuk pertunjukan *cosplay* yang autentik. Berfokus pada bentuk penerimaan dan identitas diri dalam konteks budaya populer *cosplay* dan ideologi Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian adalah meskipun *cosplayer* yang menggunakan hijab merasakan ketegangan, mereka mampu mengubahnya menjadi sebuah pertunjukan *cosplay* yang baru yang mampu mencerminkan identitas mereka sebagai perempuan muslim. Dengan melakukan beberapa modifikasi, mereka dapat menegaskan keaslian mereka sebagai bentuk baru dalam dunia *cosplay* dan meneguhkan identitas mereka sebagai bagian integral dari pertunjukan *cosplay*. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas fenomena *cosplay*, selain itu metode dan pendekatan yang digunakan juga sama yaitu jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sedangkan perbedaannya terletak pada kriteria subyek penelitian yang dilakukan oleh Agustinus Alexander Sinaga adalah *cosplayer* berhijab dan subyek penelitian tersebut

⁷ Winda Primasari & Amatullah Lutfiyah Tanjung, "Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang" *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 39-57.
<http://journal.starki.id/index.php/JIK/article/view/597> Diakses pada tanggal 04 Maret 2024 Pukul 21.58 WIB

diperoleh dari media sosial facebook dan instagram, sementara pada penelitian yang akan dilakukan subyek penelitian tidak harus *cosplayer* berhijab dan subyek penelitian diperoleh dari sebuah komunitas *cosplay* di wilayah di Kediri yaitu CKAI.⁸

Nilai kebaruan yang membedakan dengan penelitian terdahulu pada penelitian ini adalah berfokus pada interaksi simbolik *cosplayer* melibatkan penggunaan simbol atau gesture dalam sebuah interaksi sosial dan memiliki makna di dalamnya. Selain itu juga melihat respon masyarakat terhadap kegiatan *cosplay* dengan landasan norma yang ada di masyarakat. Berdasarkan fokus penelitian yang akan dilakukan belum ada penelitian terdahulu yang meneliti masalah tentang interaksi simbolik *cosplayer*, oleh karena itu fokus penelitian yang akan dilakukan menjadi nilai kebaruan dalam penelitian ini.

F. Definisi Istilah

1. *Cosplayer*

a. Definisi *cosplay*

Cosplay merujuk pada penggabungan istilah *costum* (kostum) dan *play* (bermain), yang dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *kosupure*. *Cosplay* sendiri merupakan bentuk seni pertunjukan di mana pesertanya disebut sebagai *cosplayer*, memerankan karakter-karakter dari *anime*, *manga*, dan *game*. Kegiatan *cosplay* melibatkan memperagakan, memerankan serta mencoba menyerupai karakter semirip mungkin

⁸ Agustinus Alexander Sinaga, dkk, "Kontestasi Ideologi dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia" Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) Vol. 7, No. 3, 2023, hlm 2790-2798. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/5568/4116> Diakses pada tanggal 04 Maret 2024 Pukul 22.54 WIB

dengan cara menggunakan kostum, tata rias, dan ciri khas yang merujuk pada karakter yang diperankan, dalam upaya mencapai kemiripan sebanyak mungkin.⁹ Orang-orang yang melakukan *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*. Biasanya *cosplayer* berpartisipasi saat diadakan sebuah *event cosplay*.

b. Perkembangan *cosplay* di Indonesia

Cosplay mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 1998, saat Universitas Indonesia (UI) menyelenggarakan acara Jepang pertama yang disebut Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI). Meskipun GJUI termasuk dalam kategori *event cosplay*, namun sayangnya acara tersebut tidak mendapatkan antusias yang besar dan kurang diminati oleh masyarakat, bahkan sepi peminat pada saat itu.¹⁰

Seiring berjalannya waktu, masyarakat mulai mengenal *anime*, *manga*, dan juga pengaruh budaya populer Jepang menjadi semakin merata di masyarakat. Dengan perkembangan tersebut, terjadi peningkatan popularitas *cosplay*, dan saat ini, kegiatan besar terkait *cosplay* dapat ditemukan di berbagai kota besar di Indonesia, seperti Bandung, Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Medan, dan beberapa kota lainnya. Jenis-jenis *cosplay* yang umum dijumpai dalam *event cosplay*

⁹ Deni Setiawan & Timbul Haryono “Dialektika Cosplay, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia” *Corak Jurnal Seni Kriya Vol. 1, No. 2*, 2013. Hal 61-62.

¹⁰ https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1541/7/Unikom_Muhammad%20Yusup_BAB%20I.pdf Diakses pada tanggal 20 November 2023 pukul 23.03 WIB

diantaranya *Cosplay Anime Manga*, *Cosplay Game*, dan *Cosplay Tokusatsu*.¹¹

Kegiatan *cosplay* di Indonesia sebagian besar dimulai melalui komunitas dan kelompok kecil yang memiliki minat dan hobi yang sama. Beberapa komunitas ini berasal dari lingkungan kampus, terutama yang memiliki Jurusan Sastra Jepang atau jurusan-jurusan terkait dengan studi tentang negara Jepang. Komunitas *cosplay* di Indonesia seringkali mengadakan kegiatan-kegiatan dalam skala nasional, dan komunitas *cosplay* juga merangkap menjadi *Event Organizer* (EO) yang mengelola dan menyelenggarakan berbagai *event cosplay*.¹²

c. Jenis-jenis *cosplay* yang ada di Indonesia

Ada beberapa jenis *cosplay* yang sering ditemui di *event-event cosplay* yang ada di Indonesia, antara lain :

1. *Cosplay Anime*

Jenis *cosplay* ini merupakan yang paling diminati karena popularitas anime dan manga yang tinggi di kalangan remaja. Praktik *cosplay anime* ini melibatkan upaya untuk meniru dengan semirip mungkin penampilan karakter tokoh yang diinginkan, mencakup pemilihan pakaian yang identik, penataan rambut yang serupa, penggunaan *make-up* yang mirip dengan karakter asli untuk mempertajam kesamaan dengan tokoh aslinya, dan pemakaian aksesoris

¹¹ Ibid

¹² <http://repository.unsada.ac.id/4503/3/BAB%202.pdf> Diakses pada tanggal 20 November 2023 pukul 22.35 WIB

pendukung yang mendukung citra keseluruhan untuk memperdalam karakter. Para *cosplayer* berkomitmen untuk menampilkan tingkat ketelitian yang tinggi dalam memilih pakaian dan make-up yang terbilang sulit, semuanya demi menunjukkan kemiripan mereka dengan karakter atau tokoh yang sedang diperankan kepada orang lain.

2. *Cosplay Game*

Cospaly game adalah *cosplay* yang menirukan karakter dari sebuah permainan (*game*), biasanya dilakukan oleh *cosplayer* yang memiliki dualitas sebagai *cosplayer* dan *gamer*. Hal ini disebabkan adanya keinginan para *cosplayer* yang juga *gamer* untuk menghidupkan karakter favorit mereka dalam dunia nyata. Pada umumnya *cosplay* dengan mengambil karakter dari sebuah *game* memerlukan anggaran yang cukup besar. Hal ini disebabkan kebutuhan akan berbagai aksesoris yang melekat pada kostum karakter *game* yang sedang diperankan, termasuk senjata sebagai aksesoris pelengkap yang cukup mahal untuk seorang *cosplayer* yang masih berstatus sebagai pelajar, hal ini menjadi suatu tantangan bagi *cosplayer* yang ingin memerankan dari karakter *game*.

3. *Cosplay Takusatsu*

Cosplay dalam kategori *tokusatsu* umumnya didominasi oleh *cosplayer* pria. Salah satu ciri khas yang paling mencolok dalam *cosplay tokusatsu* identik dengan kostum-kostum bertema superhero yang menggunakan kostum *full armor*. Hal ini menjadikan *cosplayer*

tokusatsu mudah dikenali karena kostumnya yang unik dan khas yang membedakannya dari jenis *cosplay* lainnya. Beberapa contoh film tokusatsu terkenal termasuk Kamen Rider, Super Sentai (Goban), Godzilla, dan masih banyak lagi. Ciri khas lainnya dalam jenis *cosplay* ini adalah para *cosplayer* tidak menampilkan wajah mereka atau sering kali menggunakan topeng, sesuai dengan karakteristik tokoh tokusatsu pada umumnya.

4. *Cosplay Gothic*

Cosplay gothic merupakan *cosplay* yang ditandai dengan penggunaan pakaian didominasi warna gelap, khususnya warna hitam, menciptakan tampilan yang misterius dan menyeramkan bagi para pemakainya. Meskipun terkadang terdapat perpaduan warna yang mendukung ciri khas *cosplay* ini, nuansa gelap tetap menjadi elemen yang menonjol. Jenis *cosplay* ini umumnya melibatkan peran sebagai karakter-karakter seperti vampir, malaikat pencabut nyawa, dan tokoh-tokoh lainnya.

5. *Cosplay Original*

Cosplay original adalah jenis *cosplay* yang sepenuhnya tidak terkait dengan karakter dari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, atau sebagainya. Istilah "*original*" dalam konteks ini menunjukkan bahwa karakter yang dijadikan *cosplay* tidak memiliki keterkaitan dengan karya-karya seperti *anime* atau *manga* tertentu. *Cosplay original* melibatkan kreasi dari pikiran seseorang yang kemudian diwujudkan

menjadi kostum yang digunakan pada acara-acara *cosplay* atau sejenisnya.¹³

2. Komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI)

Cosplay Karesidenan Kediri atau biasa dikenal dengan sebutan CKAI merupakan salah satu komunitas *cosplay* di wilayah Kediri yang berdiri sejak tahun 2016. Sejarah singkat berdirinya komunitas CKAI adalah melihat di wilayah Kediri masih belum ada komunitas *cosplay* aktif yang dapat menjadi wadah bagi para *cosplayer* untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Melihat hal tersebut *cosplayer* baru yang berada di wilayah Kediri mempunyai inisiatif untuk membentuk sebuah komunitas *cosplay* yang dapat mewadahi para *cosplayer* dalam menyalurkan hobi sehingga terbentuklah komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI) sebagai tempat berbagi pengetahuan serta pengalaman dalam dunia *cosplay* pada wilayah Karesidenan Kediri.

Tujuan didirikan komunitas ini untuk menyediakan tempat bagi para *cosplayer* khususnya pada wilayah Kediri untuk saling mendukung dan berinteraksi satu sama lain. Mereka para anggota komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI) biasanya berbagi pengalaman, dan pengetahuan tentang berdandan, membuat/menyewa kostum, dan mengikuti *event cosplay* yang ada di wilayah Kediri ataupun di luar Kediri.

Untuk proses penerimaan anggota komunitas Cosplay Karesidenan Kediri tidak ada syarat-syarat khusus, hal yang menjadi penting ketika menjadi anggota komunitas ini adalah aktif dalam mengikuti project dan kegiatan.

¹³ Elzbeytha Diana Pricillia, "Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta" SKRIPSI, 2018, hal. 33-38

Contohnya seperti mengikuti *gathering* yang diadakan sebulan dua kali dan turut mengikuti acara-acara lain yang diselenggarakan oleh komunitas Cosplay Karesidenan Kediri (CKAI) untuk memeriahkan acara tersebut. Pada saat ini komunitas CKAI memiliki anggota sekitar 40 yang berusia sekitar 18 sampai 30 tahun, anggota tersebut ada yang masih sekolah, kuliah bahkan ada yang sudah bekerja.