COSPLAY

Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya

Ainun Zebtiany Mardiharto

zebthiany23@gmail.com

Departement Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga

Abstract

Popular culture is a culture mass created for community groups consumptions. In consumption of popular culture, often tend to formed a group, one of them is cosplay. This research discusses community cosplay in surabaya , named cosura. The object is to explain the functions of cosura for the cosplayers who joined the community.

In this research, the theory of Malinowski's functionalism is used, which is explained the functions of community which is formed in the abstraction levels.

The method used is qualitative descriptive, by doing observation on cosura, interviews with the founder of the community and the member of cosura.

The result of the analysis shows the function of cosura as a container for the Japanese culture lovers, especially cosplay in Surabaya. Can be concluded that cosura as a container for them, the cosplayer, to develop their hobby. Moreover, community has a function to show the self-existence for the member, add a relation, and information-sharing.

Key words: *popular culture, cosplay, community, cosura*

Abstrak

Budaya populer merupakan budaya massa yang diciptakan untuk konsumsi kelompok masyarakat. Dalam konsumsi budaya populer seringkali cenderung terbentuk kelompok, salah satunya adalah cosplay. Penelitian ini membahas mengenai komunitas cosplay yang ada di Surabaya, yaitu cosura. Tujuannya adalah untuk menjelaskan fungsi dari komunitas cosura bagi para cosplayer yang tergabung dengan komunitas tersebut.

Dalam penelitian ini, menggunakan teori fungsionalisme dari Malinowski, yang menjelaskan tentang fungsi dari komunitas yang dirumuskan dalam tingkatan abstraksinya.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan melakukan observasi pada komunitas cosura, melakukan wawancara dengan pendiri dari komunitas dan anggota dari komunitas cosura.

Hasil dari analisanya menunjukkan fungsi komunitas cosura dalam mewadahi para pecinta budaya Jepang, terutama cosplay, yang ada di kota Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa Adanya komunitas cosura merupakan wadah bagi mereka, para cosplayer, untuk mengembangkan kegemaran mereka. Selain itu komunitas juga memiliki fungsi untuk menunjukkan eksistensi diri bagi masing-masing anggotanya, menambah relasi dan berbagi informasi.

Kata kunci: budaya populer, cosplay, komunitas, cosura

Pendahuluan

Di era yang sudah modern saat ini segala informasi mudah didapatkan, karena perkembangan informasi sangatlah cepat, begitu pula dengan jenis produk budaya. Jenis produk budaya tersebut sebagai penunjang manusia untuk merubah gaya hidup, mengubah cita rasa serta alam bawah sadar mereka, sehingga memunculkan suatu bentuk kebudayaan baru yaitu yang disebut dengan budaya populer atau *pop culture*. Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki ragam budaya pop, mereka memiliki cara untuk mempresentasikan cara hidupnya agar dapat dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Budaya populer Jepang meliputi *anime, manga, film animasi, game, j-pop* dan beberapa budaya pop lainnya.

Jepang masuk menjadi salah satu negara yang dijadikan *trendsetter* terutama oleh para remaja dalam *style*, yaitu seperti *harajuku style*, *gyaru, lolita, kawaii-decora, male hosts, visual kei* hingga *cosplay*. Ketika membahas *style* dari negara ini, yang pertama kali akan muncul adalah *harajuku*. *Cosplay* dan *harajuku style* ini kemunculannya dianggap sebagai bagian dari adanya bentuk pemberontakan oleh para remaja di Jepang untuk keluar dari batasan-batasan normal yang berlaku di masyarakat terutama batasan pada gaya dan busana.

Dalam konsumsi budaya populer seperti yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya, seringkali cenderung terbentuk kelompok atau membentuk suatu komunitas atau yang biasa disebut dengan *fandom*[1]. *Fandom* adalah istilah yang digunakan untuk sebuah subkultur yang terdiri dari penggemar dengan ditandai adanya rasa empati dan persahabatan dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Penggemar biasanya tertarik dengan hal-hal yang rinci atau detail mengenai obyek kegemarannya, mereka juga akan menghabiskan sebagian besar energi dan waktu untuk terlibat di dalam suatu *fandom*.

Dari beberapa budaya pop Jepang yang telah disebutkan pada paragraf-paragraf sebelumnya, yang akan difokuskan disini adalah *cosplay*, sebagai budaya pop yang mulai diminati oleh penggemar jejepangan dunia, termasuk Indonesia.

[1] *Fandom* merupakan kependekan dari kata *fanatic* (fan) *kingdom* atau *freedom* (dom). *Fandom* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar yang didasari rasa simpati serta kesamaan pada apa yang menjadi kegemaran individu-individu tersebut (Aisya; 2012).

Cosplay atau *cospre* merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum serta berdandan meniru karakter tertentu dengan tujuan untuk tampil didepan publik dan melakukan pemotretan (Jiwon; 2008,55). Dikutip dari Jurnal Mechademia, jurnal ilmiah anime dan manga, Theresa Winge mengatakan bahwa:

> "tidak hanya seperti berdandan dan mengenakan kostum seperti dalam pesta kostum atau *Hallowen* 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. Selama dalam mengenakan kostum mereka akan tetap berada dalam karakter tersebut, merubah diri mereka menjadi karakter yang mereka pilih."

Jadi, cosplayer tidak hanya sebatas berdandan meniru karakter anime atau manga secara fisik saja, namun juga menirukannya secara keseluruhan.

Sebagian besar dari mereka para pelaku *cosplay* membentuk satu kelompok atau komunitas yang di dalamnya adalah orang-orang yang memiliki rasa ketertarikan pada hal yang sama, seperti komunitas cosplay yang ada di Surabaya, yaitu cosura (*cosplay* Surabaya).

Pada penelitian ini membahas bagaimana fungsi dari komunitas cosura dalam mewadahi para pecinta budaya Jepang, terutama cosplay,yang ada di kota Surabaya. Tujuannya adalah menjelaskan apa yang dimaksud *cosplay*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan fungsi dari komunitas cosura bagi para pelaku cosplay atau yang bias disebut dengan cosplayer, yang tergabung dalam komunitas tersebut.

Landasan teori yang digunakan adalah komunitas, fungsionalisme. Secara umum definisi dari komunitas merupakan sekumpulan atau beberapa orang yang bertemu, yang kemudian membentuk suatu organisasi yang dimana di dalamnya terdapat kepentingan yang sama. Komunitas merupakan istilah yang digunakan dalam percakapan sehari-hari untuk menyebut suatu perkumpulan. Koentjaraningrat (2002; 160-161) menyatakan bahwa komunitas lebih menekankan pada aspek lokasi hidup serta wilayah, dalam komunitas juga terdapat syarat yang mengikat kesatuan seperti adanya pusat orientasi, memiliki persamaan ciri, memiliki perasaan untuk

dapat saling berinteraksi, bersifat kontinuitas, terdapat adat istiadat dan sistem norma, memiliki identitas sosial, adanya lokasi dan kesadaran wilayah, memiliki organisasi adat, termasuk dalam organisasi buatan, serta memiliki sistem pemimpin.

Rulli (2012; 138) menjelaskan bahwa dari berbagai banyak definisi yang telah menjelaskan tentang arti dari komunitas, ada yang mendekati, bahkan menjadi inti dari terbentuknya suatu komunitas, yaitu terbentuknya komunitas terdiri dari sekelompok orang, saling berinteraksi antara anggota kelompok, berdasar pada adanya kesamaan baik kebutuhan maupun tujuan yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok, serta terdapat wilayah-wilayah individu yang terbuka bagi anggota kelompok yang lain, seperti waktu.

Adanya komunitas pada dasarnya berdiri terbentuk dengan sendirinya, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, karena terbangunnya komunitas dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu yang ada dalam kelompok tersebut. Biasanya, suatu komunitas terbentuk karena adanya kesamaan hobi pada beberapa individu, bertempat tinggal yang sama, atau pun memiliki ketertarikan yang sama dalam beberapa hal. Komunitas terbentuk dari adanya identifikasi dan interaksi sosial yang berasal dari berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Malinowski memberikan tingkatan abstraksi mengenai fungsi dan latar dari aspek kebudayaan, yaitu:

- Saling adanya keterkaitan secara otomatis, pengaruh dan efeknya terhadap aspek lainnya
- Konsep oleh masyarakat yang bersangkutan
- Terdapat adanya unsur-unsur dalam kehidupan sosial masyarakat yang terintegrasi secara fungsional
- Esensi atau inti dari kegiatan atau aktifitas tersebut tak lain adalah berfungsi untuk pemenuhan kebutuhan dasar “biologis” manusia.

Dari adanya tingkatan abstraksi tersebut, Malinowski kemudian mempertegas inti dari teorinya dengan memberikan asumsinya bahwa segala kegiatan atau aktifitas manusia dalam unsur-unsur kebudayaan itu bermaksud memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berhubungan dengan seluruh kehidupannya. Sebagai contohnya adalah kelompok sosial atau organisasi yang dimana hal tersebut

merupakan kebutuhan manusia yang suka berkumpul dan berinteraksi, perilaku ini berkembang dalam bentuk yang lebih solid dalam artian perkumpulan tersebut dilembagakan melalui rekayasa manusia.

Kajian fungsionalisme ini mencobba untuk mengungkapkan kondisi-kondisi yang mendukung suatu gejala sosial budaya yang ada didalam masyarakat. Oleh karena itu, penelitian fungsionalisme lebih menekankan pada kapaduan fungsi dari suatu budaya bagi masyarakat pendukungnya. Hubungan sebab akibat antara suatu kondisi sosial tertentu dengan gejala sosial lainnya tidak sederhana.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2005:4) metode penelitian kualitatif adalah metode yang menekankan pada observasi lapangan yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku yang diamati. Hasil dari penelitian ini merupakan penjabaran tetantang pemanfaatan komunitas *cosplay* yaitu cosura bagi para *cosplayer*. Lokasi penelitian di Surabaya dengan objek penelitian adalah komunitas *cosplay* yang ada di Surabaya yaitu cosura. Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, kota yang padat penduduk serta memiliki penduduk yang beraneka ragam. Sebagai kota metropolitan, Surabaya memiliki perkembangan informasi yang cukup pesat, karena merupakan kota besar kota ini memiliki kapasitas yang cukup memadai untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Penelitian ini dilakukan secara langsung, dengan mengamati dan melakukan wawancara secara langsung pada obyek yang dipilih, yaitu komunitas cosura. Dengan melakukan pengamatan langsung pada obyek penelitian, peneliti dapat dengan mudah mendapatkan serta menggali data secara lengkap. Teknik pengumpulan data merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, selain itu juga merupakan cara yang strategis dalam penelitian (Sugiono, 2013; 224).

Observasi merupakan teknik dimana peneliti mengamati segala aktivitas dari objek yang sedang diteliti secara langsung. Namun, tidak sekedar mengamati saja, peneliti juga mencatat hal-hal penting dari objek yang sedang diamati. Mengamati segala bentuk kegiatan yang dilakukan objek penelitian seperti kegiatan yang dilakukan para anggota komunitas cosura. Pengamatan

yang dilakukan ini bertujuan agar peneliti dapat menyimpulkan sebuah gagasan mengenai para *cosplayer* ketika melakuikan kegiatannya, tanggapan mereka mengenai manfaat dan artian komunitas cosura bagi mereka.

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan secara one on one atau dua pihak, yakni pewawancara dan yang diwawancarai. Wawancara dalam penelitian ini bersifat wawancara mendalam (*in depth interview*). Licoln dan Guba dalam Moleong (2005) menegaskan bahwa maksud dari adanya wawancara adalah mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, serta kepedulian. *In depth interview* memiliki keuntungan tersendiri, yaitu peneliti mendapatkan pengalaman-pengalaman yang diungkap dalam narasi-narasi detail para informan.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa orang informan yang dapat menunjang data, adalah sebagai berikut:

- Salah seorang pendiri komunitas cosura yaitu Okky Pradana Bhakti (Okay). Okay merupakan salah satu pendiri dan pernah mnjadi ketua dalam komunitas tersebut selama 4 tahun.
- Anggota lama dan mantan ketua komunitas cosura yaitu Ade Josafat (Joca). Joca merupakan mantan ketua dikomunitas yaitu ketua yang ketiga.
- Empat orang anggota komunitas cosura.

Menurut Spradley (1997: 61-70) untuk menentukan seorang yang dapat dijadikan informan, maka perlu melalui beberapa pertimbangan yaitu, enkulturasi penuh, keterlibatan langsung, suasana budaya yang tidak dikenal, waktu yang cukup.

Pada penulisan ini membahas tentang fungsi komunitas, yaitu cosura sebagai wadah bagi para *cosplayer* di Surabaya. Untuk itu peneliti menggunakan strategi analisis kualitatif. Strategi ini dimaksudkan bahwa analisis bertolak dari data dan bermuara pada simpulan-simpulan umum.

Hasil dan Pembahasan

Di Indonesia, sejarah mengenai awal mula *cosplay* berkembang, masih sulit ditemukan. Menurut informasi dari berbagai situs dan blog, munculnya *cosplay* di Indonesia pada tahun 2000 berawal dari event yang diselenggarakan oleh Universitas Indonesia yang berada di Jakarta, event yang

diselenggarakan oleh Gelar Jepang UI ini bertajuk festival budaya Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan *bunkasai*. Dalam tulisan Nauval Prabowo (2014), untuk kali pertamanya *cosplay* di Indonesia di adakan pada bulan April 2004 dalam acara Animoster sound, namun pada event tersebut tidak menggunakan istilah *cosplay* melainkan "lomba kostum". Sedangkan event *cosplay* selanjutnya adalah yang di adakan oleh Gelar Jepang UI pada bulan Juni 2004, dan barulah pada event tersebut istilah *cosplay* pertama kali digunakan, pihak penyelenggara menggunakan istilah "lomba *cosplay*". istilah *cosplay* dan kegiatannya pada saat itu belum menjadi suatu hal yang populer di masyarakat Indonesia.

Setelah event Animoster Sound dan Bunkasai di UI, kegiatan *cosplay* mulai dikenal oleh pemuda pemudi Bandung, yang kemuidan mereka sering mengadakan kegiatan *cosplay* yang secara bebas tanpa adanya event besar. Berawal dari situ pula beberapa event yang melibatkan *cosplay*, penyelenggara event sengaja mengundang *cosplayer* untuk menarik masyarakat didalam event tersebut. Selanjutnya *cosplay* pun tidak hanya dikenal oleh pemuda pemudi Bandung saja, melainkan sudah mulai menyebar dibeberapa kota di Indonesia termasuk di Surabaya.

Pada tahun 2006, fenomena *cosplay* mulai merambat ke masyarakat Surabaya. Kemunculan fenomena *cosplay* bermula dari komunitas Jepang yang ada di Surabaya, komunitas tersebut bernama *Ko-J-Tsu* (dibaca kojitsu). Komunitas tersebut membuat event yang kemudian menjadi event tahunan hingga saat ini, event tersebut bernama *Japan Overdrive Panic*. Pada event itulah Kojitsu mulai mengenalkan *cosplay* kepada masyarakat Surabaya, melalui team *cosplay* SHW. Tim yang beranggotakan 5 orang tersebut, yang juga merupakan anggota dari Kojitsu, mengisi acara yang disebut Cabaret *Cosplay* Performance[2]. Tim SHW *cosplay* dengan berbagi karakter dari anime yang berbeda.

Kegiatan *cosplay* sendiri sudah ada di Surabaya tahun 2004. Pada tahun tersebut kegiatan *cosplay* dilakukan atas inisiatif dari sebuah band yang bernama Atsui, personil

[2] Cabaret *Cosplay* Performance adalah sebutan yang digunakan untuk penampilan teatrikal yang mengandung sebuah plot cerita yang dilakukan oleh beberapa *cosplayer*. Plot tersebut bisa yang serius atau pun yang komedi, dan dalam teatrikal tersebut plot yang sedang dimainkan boleh sama dengan aslinya boleh juga ditambahkan sedikit adegan lucu yang dapat menghibur penontonnya.

band Atsui ber*cosplay* pada saat tampil di acara Japan Pop Culture yang diadakan di Unesa. Para personil band Atsui mengenakan kostum dari karakter-karakter yang ada di anime naruto pada saat itu. Namun pada saat itu belum ada yang menyebutkan bahwa yang dilakukan oleh para personil band Atsui itu adalah kegiatan *cosplay*, tapi hanya disebut dengan berdandan ala anime. Hal tersebut dikarenakan pada saat itu *cosplay* belum begitu dikenal oleh masyarakat Surabaya. Pada event Japan Overdrive Panic on Sumer 2006 merupakan event yang *cosplay* yang pertama kali. Namun dalam event tersebut belum diadakan lomba *cosplay*, hanya menampilkan kabaret.

Sejarah komunitas cosura

Selepas dari event Japan Overdrive 8 pemuda yang masih merupakan anggota dari Kojitsu sepakat untuk mengadakan pertemuan di Tunjungan Plaza (TP) Surabaya. Pada pertemuan yang disepakati mereka bertemu dengan menggunakan kostum dan melakukan *costreet*. *Costreet* merupakan abreviasi dari kata *cosplay* dan street, merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada kegiatan *cosplay*, namun kegiatan tersebut tidak tampil di panggung, tetapi hanya berjalan-jalan dengan berdandan dan memakai kostum yang lengkap, selain itu juga ditambah dengan pendalaman karakter. Dari kegiatan *costreet* itulah awal pembentukan komunitas Cosura. Pada awal pembentukannya, komunitas *cosplay* ini bernama Coztsura yang merupakan singkatan dari *Cozplay* Tsurabaya, namun berganti menjadi Cosura yaitu singkatan dari *Cosplay* Surabaya.

> ”Cosura berdiri tgl 28 oktober 2007 di tunjungan plaza. Awal dulu ber anggotakan 8 orang. Kyou, okai, iwul, reefka, intan bram, kie, rie. Awal berkomunikasi lewat friendster untuk mengajak teman-teman (8 orng tersebut) coswalk. Mengelilingi mall TP sampai pernah diusir satpam karena alasanya mengganggu ketentraman. Akhirnya tercetuslah membuat comunitas cosplay. Yang berawal dulu nama coztsura. Yang sekarang menjelma menjadi cosura.” (Okay)

Pada saat awal berdirinya komunitas cosura, hanya terdapat 8 anggota saja yaitu Okay, Kyou, Iwul, Kie, Rie, Intan, Bram, Reefka, yang dimana ke delaman anggota tersebut adalah yang mengawali terbentuknya komunitas *cosplay* tersebut. mereka mulai mengikuti berbagi event *cosplay* yang diselenggarakan kampus seperti pada *event bunkasai*.

Komunitas cosura dibentuk bukan tanpa alasan dan tujuan. Tujuan mereka untuk

membentuk komunitas cosplay adalah sebagai wadah bagi mereka baik yang anak-anak, remaja maupun dewasa suka dengan buadaya jepang, terutama cosplay. selain itu tujuan dari dibentuknya komunitas cosplay, tujuannya agar mereka memiliki tempat untuk sharing, saling berbagi informasi, atau sekedar berkumpul membicarakan perihal anime, manga, lagu pop Jepang,, game baru, atau bahkan mengenai perkembangan idola baru mereka. Tak hanya itu adanya komunitas dibentuk juga bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat surabaya mengenai kegiatan serta hobi baru, yaitu cosplay.

Aisyah dalam skripsinya yang berjudul Rasa Memiliki (2011:5), mengatakan bahwa cosplay merupakan bagian dari sebuah anti-struktur yang ada didalam masyarakat Jepang, dan merupakan sebuah komunitas subkultur yang bertolak belakang baik dengan susunan industri maupun susunan organisasi yang saling bergantung. Cosplay termasuk dalam anti struktur yang tidak diterima oleh masyarakat. Kegiatan cosplay ini selalu mendapatkan stigma negatif dari masyarakat. Adanya stigma negatif yang diberikan masyarakat pada kegiatan cosplay ini membuat mereka merasa menjadi minoritas yang benar-benar tidak diterima di masyarakat. Hingga kebanyakan dari mereka membentuk suatu kelompok atau komunitas yang dimana seluruh anggotanya dapat menerima dan diterima apa adanya. Kelompok atau komunitas penggemar sering kali disebut dengan *fandom*, yang dimana *fandom* merupakan suatu istilah yang digunakan sebagai acuan pada sebuah sub kultur yang dibangun oleh para penggemar yang memiliki rasa ketertarikan yang sama, rasa simpati dan persahabatan dengan penggemar yang lainnya. Seperti yang dilakukan oleh para penggemar cosplay. tujuannya adalah agar para penggemar tersebut dapat merasa bisa diterima apa adanya, serta adanya rasa untuk saling memiliki satu sama lain. Dengan terlibat dalam sebuah *fandom* maka mereka, para *cosplayer* ini akan merasa memiliki tempat atau wadah untuk berkumpul, tanpa adanya stigma negatif dari lingkungannya (didalam kelompok tersebut).

Cosplay dan komunitas memliki hubungan yang saling terkait, cosplay merupakan salah satu dari budaya populer. Budaya populer seperti cosplay ini cenderung akan membentuk suatu kelompok atau komunitas (Aisyah 2012; 1). Pada saat

awal kemunculan cosplay, kegiatan ini merupakan kegiatan yang asing bagi masyarakat bahkan salah satu kegiatan yang aneh, dipandang sebelah mata. Karena pada saat itu cosplay merupakan kegiatan yang baru dan mayoritas masyarakat belum mengetahui atau mengerti apa itu cosplay. Dari sini kemudian para cosplayer membentuk komunitas cosplay dengan tujuan sebagai wadah bagi anggotanya, selain itu untuk mengenalkan kepada masyarakat apa itu cosplay. Seperti halnya di Surabaya, komunitas cosplay yang pertama ada dan merupakan satu-satunya adalah komunitas cosura. Adanya komunitas tersebut adalah sebagai wadah bagi para cosplayer untuk saling berinteraksi maupun berbagi informasi antar sesamanya.

Adanya komunitas cosura adalah untuk menyediakan ruang dimana orang-orang dapat bergabung dan diterima apa adanya serta memenuhi kebutuhan para cosplayer yang ada di Surabaya. Fungsi dari komunitas cosura adalah sebagai identitas kelompok, wadah atau sarana berbagi informasi antar cosplayer, menambah teman atau relasi sesama penggemar cosplay, serta menunjukkan jati diri atau eksistensi.

Komunitas cosura juga sering melakukan kegiatan seperti pertemuan rutin pada setiap hari Jumat sore yang bretempat di taman bungkul Surabaya, selain kegiata rutin mereka juga sering mengadakan event atau sekedar membuat project bersama. Project tersebut dapat berupa grup dance atau cosplay grup. Kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan komunitas cosura berguna untuk mempererat solidaritas antar anggotanya. Seperti yang dicontohkan Mauss dan Beuchat dalam kehidupan masyarakat eskimo, yang mana rasa solidaritas dari kelompok mereka dapat mengendor dan intensif kembali menurut musim, maka untuk mengintensifkan kembali solidaritas sosial mereka adalah dengan upacara keagamaan yang dilakukan bersama (Koentjaraningrat 1987; 105).

- Identitas kelompok

Komunitas cosura merupakan komunitas cosplay yang terbesar kedua di Indonesia. Sebagai salah satu komunitas cosplay, cosura termasuk komunitas yang sudah dikenal di kalangan cosplayer. Pada setiap komunitas tentunya memiliki ciri khas masing-masing agar dapat dibedakan antara komunitas cosplay yang satu dengan yang lainnya. Pada komunitas cosura, masing-

masing anggotanya memiliki id-card dan kaus sebagai penanda bahwa dirinya adalah salah satu dari anggota komunitas cosura.

Fungsi dari menunjukkan identitas sebagai anggota komunitas, seperti yang dilakukan pada anggota komunitas cosplay, adalah merupakan penanda sosial. Seperti yang dikatakan Naomi dan Neko dalam wawancara, sebagai berikut:

> "ada seh.. dulu ada card nya, dan kebetulan punyaku hilang. Nah terus sekarang itu pake kaus. Jadi identitas kita itu ya pake kaus. Soalnya kan kalo kaus bisa diliat orang, jadi pas ada event misalnya diluar kayak di eventnya komunitas cosuki malang gitu kalo kita pake kaus kan jadinya orang bakalan tau kalo kita dari komunitas cosura. Nah terus kalo card itu sekarang agak ngga dipake sih, jadi yang lebih diakui itu ya kaus itu. Nah terus, kalo pake kaus, kan kita pergi rombongan nih, jadi kalo kepisah kita juga bisa tau, oh mereka disana, yang ini disana. soalnya kan keliatan dari kausnya itu." (Naomi, 2016)

> "Komunitas kita punya kaos yaa.. itu buat identitas komunitas yang tulisannya cosura komunitas cosplay surabaya gitu. Biasanya kalok dievent ya dipake, sebalum ganti baju atau kostum biasanya pake itu. Itu juga biar panitia penyelenggara event tau gitu, oh iya ini peserta dari komunitas cosura kayak gitu." (Neko, 2016)

Dari penjelasan naomi dan Neko dapat diketahui bahwa dengan pemakaian atribut komunitas, seperti kaus, mereka dapat menunjukkan kepada masyarakat bahwa mereka adalah anggota dari komunitas cosplay Surabaya (cosura). Selain itu, pemakaian atribut komunitas, juga dapat membantu mengidentifikasi mereka sebagai anggota satu komunitas. Selain itu logo dari komunitas juga merupakan salah satu yang khas, yang dimana dari situ dapat dilihat bahwa komunitas tersebut memiliki ciri. Ciri tersebut berguna untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa komunitas tersebut merupakan komunitas cosplay yang ada di Surabaya dengan nama Cosura.

Dengan adanya atribut komunitas yang dipakai mereka dapat menunjukkan kepada masyarakat bahwa mereka merupakan salah satu anggota dari komunitas cosplay yang ada di Surabaya, yaitu komunitas Cosura.

- Menambah Relasi

Komunitas Cosura dapat bertahan hingga saat ini karena terdapat berbagai kndisi yang mendkung keberadaan dari komunitas tersebut. Hal ini sejalan dengan teori fungsionalisme yang dipertegas oleh Mallinowski bahwa segala kegiatan atau aktifitas manusia dalam unsur-unsur kebudayaan itu bermaksud memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berhubungan dengan seluruh kehidupannya. Sebagai contohnya

adalah kelompok sosial atau organisasi yang dimana hal tersebut merupakan kebutuhan manusia yang suka berkumpul dan berinteraksi, perilaku ini berkembang dalam bentuk yang lebih solid dalam artian perkumpulan tersebut dilembagakan melalui rekayasa manusia.

Sebagai salah satu kondisi yang mendukung komunitas cosura tetap mempertahankan eksistensinya adalah masih banyaknya penggemar anime, manga, bahkan semakin bertambahnya otaku di Indonesia. Tidak hanya demikian jumlah dari komunitas cosura yang semakin bertambah juga menjadi pendukung untuk komunitas tersebut mempertahankan eksistensinya.

Disamping itu komunitas cosura juga dimanfaatkan oleh anggotanya untuk kepentingan bisnis. Seperti yang dilakukan oleh dua anggota komunitas cosura yang dijadikan sebagai informan dalam penelitian, mereka adalah aeon dan joca. Selain sebagai menambah teman, komunitas juga digunakan untuk menambah relasi dalam berbisnis. Seperti yang dilakukan Aeon dan Joca. Aeon, menyediakan barang perlengkapan cosplay seperti wig, make up dan aksesoris lainnya. sedangkan Joca menyediakan jasa untuk membuat kostum Armor, atau yang biasa disebut dengan kostum maker.

- Berbagi Informasi dan Belajar

Komunitas cosura juga berfungsi sebagai tempat untuk saling berbagi informasi bagi para anggotanya, karena tidak semua para otaku mengidolakan karakter yang sama dan anime atau manga pun tidak hanya ada satu, melainkan banyak dari yang sudah lama hingga ter*update*. Maka dari itu menjad anggota komunitas merupakan salah satu cara agar mereka dapat mengetahui manga dan anime apa saja yang sedang update, dengan begitu mereka dapat saling berbagai informasi mengenai manga dan anime yang rilis baru. Tak hanya sebatas manga dan anime saja, mereka juga update lagu-lagu yang digunakan dalam soundtrack anime. Komunitas merupakan sebuah identifikasi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Komunitas cosura berfungsi sebagai sarana untuk saling berbagi informasi, berita, gosip, gaya hidup, menyampaikan pesan, juga sebagai tempat untuk memperkenalkan teman baru. Apapun dapat diinformasikan dalam komunitas. Selain berkomunikasi secara langsung, para anggota komunitas cosura juga

berkomunikasi melalui dunia maya. Mereka memanfaatkan akses medai sosial sebagai komunikasi mereka seperti grup chat di line dan membuat grup facebook. Hal ini mereka lakukan untuk dapat mempermudahkan mereka dalam berinteraksi. Selain saling berbagi informasi, mereka komunitas cosura juga sebagai tempat belajar, saling membantu, seperti dalam pembuatan kostum. Cosplay bermacam-macam tipe, unutk itu kostumnya pun juga bervariasi, jadi kostum yang digunakan bukan hanya dalam bentuk kain tapi juga ada yang berbahan maket.

Simpulan

Berdasarkan pada temuan data yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa para informan yang terlibat dengan kegiatan cosplay dan tergabung dengan komunitas cosura adalah karena mereka suka dengan anime sejak kecil. Mereka mengenal aneime dan tahu mengenai anime dari adanya serial TV Jepang yang kemudian juga di siarkan memalui TV lokal Indonesia. Selain itu mereka tidak hanya mengenal anime pada televisi namun mereka juga mengetahuinya dari komik, animasi dari film, game dan video. Cosplay, membuat mereka seakan menemukan kembali masa kecil mereka dengan memainkan karakter-karakter yang mereka sukai pada saat masa kecil.

Adanya komunitas cosura merupakan sebagai wadah bagi mereka, para cosplayer, untuk mengembangkan kegemaran mereka. Selain itu adanya komunitas tersebut juga digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri bagi masing-masing anggotanya, sebagai ajang menuju popularitas.

Cosplay dan komunitas cosura bukan hanya sebatas kegiatan kekanak-kanakan, bukan hanya sebtas hobi yang membuang uang, dan bukan hanya sebatas perkumpulan namun sebagai wadah untuk para cosplayer dapat saling berinteraksi. Begitu juga dengan cosplay yang juga merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan. Seperti yang dirasakan oleh Okay, Joca, Aeon. Mereka memanfaatkan hobi dan komunitas sebagai kegiatan yang menghasilkan.

Daftar Pustaka

Aisya, Karina. (2012) “Skripsi: Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay”. Jakarta: Universitas Indonesia

Jiwon, Ahn. (2008) Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, *Toward a perfect cosplay: conversations with a few Japanese cosplayers*, 62-82

Koentjaraningrat. (1987) *Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta: UI-Press

Koentjaraningrat. (2002) *Pengantar Illmu Antropologi*, Jakarta: Rieka Cipta

Moleong, Lexy J. (2005) *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Naufal, Alif Prabowo. (2014) "Skripsi: Analisis Teori Praktik Piere Bourdieu Terhadap Kegiatan Cosplay Pada Cosplayer Yang Telah Menikah (Studi Kasus Pada Cosplayer Komunitas COSURA)". Surabaya: Universitas Airlangga

Rulli, Nasrulah. (2012) *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*, Jakarta: Kencana

Soenarno.
2002 *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*. Jakarta

Spradley, James P. (1997) *Metode Etnografi*, Jakarta: Tiara Wacana Yogya

Sugiono. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan*, Penerbit:Alfabeta

Winge, Theresa. (2006) Mechademia vol 1: Emerging World of Anime and Manga. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. United States: University of Minnesota Press