

COSPLAY SEBAGAI SARANA REKREASI BAGI COSPLAYER KOMUNITAS COSURA YANG TELAH MENIKAH

Naufal Alif Prabowo

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286

E-mail : nonkysama@gmail.com

Abstrak

Cosplay adalah sebuah fenomena yang terjadi pada lingkungan penggemar budaya Jepang di sekitar kita. Banyak event menyertakan *cosplay* sebagai bagian dari acara mereka, untuk menarik minat pengunjung. Di Surabaya, ada sebuah komunitas *cosplay* bernama COSURA. Komunitas ini memiliki anggota dengan beragam latar belakang, mulai dari siswa SMP hingga orang yang telah menikah. Semua memiliki motif dan tujuan mengapa mereka *bercosplay*. Untuk mereka yang telah menikah, kenapa mereka masih *bercosplay* hingga sekarang adalah tema dari penelitian ini. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian, madalah bahwa para *cosplayer* yang telah menikah membutuhkan *cosplay* sebagai sarana rekreasi untuk pelepasan stress. Namun selain itu, ternyata beberapa *cosplayer* yang telah menikah melakukan *cosplay* karena ingin menunjukkan superioritas mereka dan juga sebagai sarana membangun channel bisnis.

Kata kunci: Cosplay, praktik sosial, Pierre Bourdieu

Abstraks

Cosplay has been a phenomenon in our japanese culture fans society. Many events are including cosplay as a part of their show, to attract audiences. In Surabaya, there's a community for cosplayers called COSURA. This community consists of cosplayers from many backgrounds, from middle schoolers to married people. They all have their own motives and purposes as to why they're doing cosplay. For those who are married, what purpose they have so they still cosplay even until now is what this research is about. This is a descriptive qualitative research. This research found is that the majority of married cosplayer is still continuing their cosplay activities to release their stress. But on the other side, there are also some married cosplayers who seek to show their cosplay superiority and business network.

Keyword: Cosplay, social practice, Pierre Bourdieu

1. Pendahuluan

Cosplay, yang merupakan abreviasi dari kata *costume* dan *play*, yang secara literal dapat diartikan sebagai *costume play* atau *bermain kostum* adalah budaya populer Jepang yang mulai digandrungi oleh kalangan

penggemar kejepangan di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Animonster, 2008:86). Banyaknya penggemar *cosplay* di Indonesia membuat Indonesia tak luput dari prestasi dalam lomba *cosplay* tingkat Internasional, seperti yang diraih oleh tim Indonesia di World Cosplay

Summit¹ 2012 di Nagoya, Jepang. Saat itu, tim Indonesia yang diwakili oleh Yesaya Marito dan Rizki Karismana berhasil menyabet juara 3 dengan *cosplay* “Patlabor” mereka (yokosonews.com). Pada Anime Festival Asia Singapore 2013 yang diadakan pada 8 sampai 10 November 2013, salah satu juri tamu untuk lomba *cosplay* yang diundang adalah Richfield, seorang *cosplayer* dari Indonesia (animefestival.asia/afa13), yang kemudian lomba *cosplay*nya dimenangkan oleh pasangan Rian Cahyadi dan Wijaya yang juga dari Indonesia dengan *cosplay* Raiden dan Samuel dari game “Metal Gear Rising” (www.tnp.sg).

Fenomena *cosplay* juga akhirnya menyebar ke Surabaya. Event *cosplay* sangat sering diadakan oleh berbagai pihak di Surabaya. Hampir setiap minggu ada event *cosplay* yang diadakan. Event terbaru yang melibatkan *cosplay* ketika penelitian ini ditulis adalah “Sunday Market: Tokyo Rising” yang diadakan di Surabaya Town Square pada 22 Desember 2013, yang menyertakan parade *cosplay* pada susunan acara yang disajikan.

Di Surabaya, *cosplay* juga memiliki popularitas yang cukup besar, dibuktikan dengan adanya komunitas *cosplay* COSURA (Cosplay Surabaya) yang jumlah anggotanya hingga tahun 2013 ini mencapai 90 orang (Hotgame, 2013:41). Dari 90 orang anggota tersebut terdiri dari

berbagai macam usia, yaitu mulai dari 12 hingga 30 tahun. Mulai yang masih aktif sebagai siswa SMP, SMA, kuliah, dan bahkan ada yang sudah bekerja dan sudah menikah. Semua golongan yang masuk dalam COSURA ini turut serta aktif dalam meramaikan event-event *cosplay* di Surabaya dengan *cosplay-cosplay* mereka.

Selain *cosplayer* yang memang masih tengah menempuh pendidikan formal, ada pula *cosplayer* yang sudah menikah, namun masih aktif dalam *bercosplay* di tengah tanggung jawab mereka untuk menghidupi kebutuhan keluarga mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai alasan dan tujuan mereka hingga masih aktif *bercosplay* hingga sekarang. Diharapkan dengan penelitian ini kita bisa mengetahui apa yang membuat para *cosplayer* tetap antusias melanjutkan *cosplay* mereka walaupun mereka telah menikah sekalipun.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang menekankan penelitian pada metode observasi lapangan, dan hasilnya kemudian akan bersifat deskriptif, yaitu berupa kata-kata tertulis dan lisan dari perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2005:4). Hasil dari penelitian ini adalah penjabaran tentang tujuan dari para *cosplayer* Surabaya hingga mereka aktif dalam *bercosplay* hingga sekarang.

¹ World Cosplay Summit adalah kompetisi *cosplay* internasional yang diadakan tiap tahun di Nagoya, Jepang. (diambil dari: <http://www.tv-aichi.co.jp>)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi terhadap bermacam-macam kegiatan COSURA, tinjauan pustaka, dan wawancara terhadap anggota-anggota cosura yang kriteria pemilihan informannya sudah ditentukan. Wawancara akan dilakukan pada anggota COSURA yang telah menikah. Menurut pengamatan, di dalam COSURA saat ini terdapat lima orang anggota aktif yang telah menikah. Kelima orang yang menjadi informan dalam penelitian ini. Mereka adalah Peno, Rio, Farid, Bobie, dan Wincen. Nama kelima informan tersebut adalah nama samaran, untuk melindungi hak dan privasi mereka.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebagai landasan teori, untuk menganalisa penelitian ini peneliti memakai teori Pratik menurut Pierre Boudieu. Teori praktik adalah teori yang menganalisa tindakan seseorang (praktik) melalui faktor-faktor antara lain *habitus*, *arena*, dan *kapital*. Menurut Bourdieu (1984:102), makhluk sosial dalam kehidupannya akan berusaha untuk membangun dan merubah dunia di mana mereka tinggal.

- **Habitus**

Habitus merujuk pada gaya hidup, nilai-nilai, watak, dan harapan dari sebuah kelompok sosial ataupun individu yang diperoleh dari pengalaman dan kegiatan sehari-harinya. Dengan kata lain, *habitus* bisa diartikan sebagai struktur mental yang karakternya dibentuk oleh

skema psikologis, perasaan, watak, dan selera (Scott, John & Marshall, Gordon, 2009:315).

Dalam artian yang sederhana, *habitus* bisa juga didefinisikan sebagai kebiasaan-kebiasaan, tetapi Bourdieu (1984:169) menyatakan *habitus* merupakan keterampilan yang menjadi tindakan praktis (tidak harus selalu disadari) yang kemudian diterjemahkannya menjadi suatu kemampuan yang kelihatannya alamiah dan berkembang dalam sebuah lingkungan sosial.

Menurut Bourdieu, *habitus* semata-mata “mengusulkan” tentang apa yang sebaiknya dipikirkan oleh seseorang, dan apa yang sebaiknya mereka pilih untuk sebaiknya mereka lakukan, seperti halnya makan, minum, berbicara, dan melakukan hal lainnya (dalam Ritzer dan Goodman, 2003:523). Dalam persamaannya, *habitus* mendasari *arena*. Dengan kata lain, dua hal ini tidak dapat terpisahkan, karena *habitus* beroperasi di dalam *arena*.

- **Arena**

Pada dasarnya, *arena* bisa diartikan sebagai setting di mana agen (sebuah individu atau lembaga) bersama dengan posisi sosial mereka berada. Posisi tiap-tiap agen di dalam suatu *arena* sangat erat kaitannya dengan interaksi antara *habitus* dan *kapital* (sosial, ekonomi, dan budaya) yang dimiliki oleh agen tersebut. *Arena* merupakan

tempat di mana agen memiliki posisi dan peranannya masing-masing. Dalam kehidupan sosial, tindakan agen terkadang mendapatkan reaksi kontra dari agen lainnya (Bourdieu, 1984:226).

Arena didefinisikan oleh Bourdieu sebagai sebuah jaringan atau konfigurasi hubungan-hubungan objektif antar berbagai posisi (Mahar dalam Harker dkk. 2009: 10).

- **Kapital**

Dalam bukunya yang berjudul “Forms of Capital”, setidaknya ada empat jenis kapital yang ditemukan oleh Bourdieu, yaitu kapital ekonomi, kapital budaya, kapital sosial, dan kapital simbolik (1986:46-55).

Kapital ekonomi ialah kapital yang dimiliki seorang individu yang berkaitan dengan keadaan finansialnya. Pada dasarnya, kapital ekonomi adalah berapa jumlah uang yang dibutuhkan oleh seseorang agar bisa bertahan hidup ketika menghadapi *worst case scenario* dalam hidupnya (Porteous dan Tapadar, 2005:38).

Kapital budaya merupakan sebuah aset sosial yang mendorong dinamika dari status sosial sebuah individu di dalam lingkungannya melebihi faktor ekonomi (Bourdieu, 1986:47). Contoh dari kapital budaya antara lain adalah pendidikan, intelektual, gaya berbicara, cara berpakaian, atau penampilan fisik.

Kapital sosial menurut Bourdieu (1986:51) adalah total jumlah dari sumber daya yang sudah dimiliki ataupun yang potensial yang berhubungan dengan kepemilikan dari jaringan sosial yang terbentuk dari hubungan antara dua individu yang saling kenal atau bahkan hanya saling sekedar tahu. Jadi, kapital sosial bisa dilihat dari bagaimana seorang individu berinteraksi dengan individu-individu lain di lingkungannya.

Setelah seorang individu terpenuhi kebutuhan kapitalnya (ekonomi, sosial, dan budaya), maka dia akan mendapatkan sebuah kapital baru yang didapat dari hasil penggabungan tiga kapital tersebut (Bourdieu, 1986:54).

Kapital simbolik dalam bidang sosiologi dan antropologi dapat diartikan sebagai sumber daya yang berbentuk kehormatan, prestasi, dan pengakuan, yang itu semua akan diakumulasikan menjadi sebuah nilai dari sebuah individu di dalam sebuah kebudayaan (Bourdieu, 1984).

Habitus. Habitus merujuk pada gaya hidup, nilai-nilai, watak, dan harapan dari sebuah kelompok sosial ataupun individu yang diperoleh dari pengalaman dan kegiatan sehari-harinya (Scott, John & Marshall, Gordon, 1998:315). Dari kelima anggota yang menjadi informan, setidaknya ditemukan kesamaan habitus yaitu kelima anggota ini semuanya adalah penggemar serial-serial TV

Jepang seperti anime dan *tokusatsu*². Tidak hanya merupakan penggemar baru, tapi mereka sudah menggemari seri-seri tersebut sejak mereka masih kecil. Seperti yang mereka ungkapkan berikut ini:

“Ya, dulu kan sering liat anime-anime Jepang ya. Sejak kecil se, sejak SD, SMP, sampe sekarang sih. Kan emang dasarnya udah suka yang seperti itu jadi sekarang ingin jadi karakter yang saya impikan sejak kecil dulu.”

(wawancara dengan informan Bobie, 10 Januari 2014)

“Namanya kenangan masa kecil ya. Waktu kecil liatnya baja hitam-baja hitam gitu. Liat cosplay itu kenangan masa kecil muter lagi, kan tertarik akhirnya...”

(wawancara dengan informan Farid, 10 Januari 2014)

“Dari kecil kan suka super hero-super hero gitu,...Saint Seiya”(wawancara dengan informan Rio, 10 Januari 2014)

“Ya awalnya emang suka super hero kaya gitu, anime-anime Jepang, gitu, kan bagus-bagus tuh...” (wawancara dengan informan Wincen, 10 Januari 2014)

“Ket TK aku wes ndelok Gavan, Sharivan, Goggle V”

(wawancara dengan informan Peno, 10 Januari 2014)

Dari beberapa pernyataan yang diungkapkan oleh para informan di atas, dapat diketahui bahwa para informan tersebut sama-sama menyatakan bahwa

mereka merupakan penggemar serial TV Jepang dari kecil, seperti Saint Seiya, Goggle V, dan Kamen Rider. Kesenangan dan khayalan masa kecil yang kemudian diteruskan dan diwujudkan dalam cosplay bagi para informan membuktikan teori Bourdieu yang menjelaskan bahwa habitus mengendalikan keterampilan seseorang yang kemudian menjadi tindakan praktis, yang kemudian itu diterjemahkan menjadi sebuah kemampuan yang kelihatannya alamiah (1984:171).

Para informan tersebut, yang banyak melihat anime dan *tokusatsu* semasa kecilnya, tertarik untuk membangkitkan kembali dan mewujudkan khayalan semasa kecil untuk menjadi super hero dan karakter-karakter anime yang mewarnai hari-hari mereka dulu. Perwujudan khayalan ini bagi mereka adalah melalui cosplay. Pola ini bukanlah hal yang sengaja mereka lakukan, tapi kecintaan terhadap tokoh-tokoh super hero dan khayalan-khayalan tentang tokoh tersebut di masa kecil mereka lah yang menjadi tumpukan pengalaman yang bertahun-tahun kemudian membangkitkan semangat mereka untuk *bercosplay*. Pola ini membuktikan teori Bourdieu (2012:16) yang menjelaskan bahwa habitus bersifat *pre-conscious*, atau pra-sadar, karena ketertarikan mereka terhadap cosplay bukanlah berasal dari sebuah pertimbangan rasional. Ketertarikan terhadap *cosplay* yang muncul di dalam diri mereka lebih merupakan spontanitas yang tidak disadari dan tidak disengaja. Tetapi juga bukan berarti itu semua dialami tanpa latar belakang sejarah sama sekali, karena salah satu sifat habitus adalah bahwa habitus menolak sikap

²Serial-serial super hero seperti Kamen Rider, Ultraman, dan Super Sentai.

mekanistik. Kegemaran mereka terhadap serial TV Jepang tersebut menjadi sebuah *embodied history* bagi mereka, sehingga latar belakang tersebut memberikan dorongan motivasi yang cukup kuat bagi mereka untuk mewujudkan keinginan mereka menjadi tokoh-tokoh idola mereka di masa kecil dulu.

Arena. Menurut Bourdieu, adalah sebuah setting di mana agen (Individu ataupun lembaga) bersama posisi sosial mereka berada (1984:226). Cosplay bagi beberapa anggota masyarakat umum masih merupakan kegiatan yang tidak biasa dan aneh, sehingga cosplay masih cukup sering dipandang miring oleh masyarakat. Beberapa cosplayer mengaku tidak diperbolehkan cosplay oleh orang tua mereka. Alasan umumnya adalah cosplay dipandang sebagai hal yang membuang-buang uang, membuang-buang waktu, dan tidak bermanfaat.

Namun ternyata, *cosplay* bisa memberikan banyak prestasi dan bahkan menjadi pemasukan utama bagi beberapa orang. Contoh prestasi di bidang *cosplay* yang cukup mencolok adalah juara tiga pada “World Cosplay Summit” yang didapatkan oleh dua orang putera bangsa yaitu Yesaya Marito dan Rizki Karismana di Nagoya pada tahun 2012. Begitu pula prestasi-prestasi lain seperti menjadi juri di Anime Festival Asia Singapore oleh Richfield pada tahun 2013, dan juara di kompetisi yang sama, diraih oleh Rian Cahyadi dan Wijaya.

Dua perspektif yang berbeda inilah yang memisahkan antara perspektif *cosplayer* dan perspektif masyarakat umum. Di satu sisi, masyarakat melihat

cosplay sebagai sesuatu yang tidak berguna, dan di sisi lain *cosplayer* menganggap banyak yang bisa didapatkan dari *cosplay*.

Arena para informan mencakup teman-teman mereka, terutama dari lingkungan pekerjaan. Mengenai hal ini, mereka berkomentar sebagai berikut:

“Mereka (teman-teman di pekerjaan) *seneng ndeloke. Malah ono sing njaluk diajari nggae kostum.*” (wawancara dengan informan Peno, 10 Januari 2014).

“(teman-teman di pekerjaan) *malah appreciate. “Wah kamu punya kayanya bakat seni.” Kaya gitu-gitu.*” (wawancara dengan informan Bobie, 10 Januari 2014).

“*Teman kerja juga ada yang tau sih,...waktu datang ke event gitu mereka ya malah excited, mereka “lho ada ya super hero-super hero kaya gitu.”, foto-foto bareng, kaya gitu.*” (wawancara dengan informan Wincen, 10 Januari 2014).

“*Waktu itu saya pernah cosplay Narutoan, kostumnya saya bawa ke kantor. Nah, itu ternyata temen-temen kantor malah suka itu. Pinjem-pinjem gitu, terus pose-pose, foto-foto.*” (wawancara dengan informan Farid, 10 Januari 2014).

“*Beberapa temen sama keluarga ada juga yang kasih respon positif. Kasih dukungan sama semangat buat aku bisa terus.*” (wawancara dengan informan Rio, 10 Januari 2014).

Teman-teman lingkungan kerja yang dimaksud dalam penuturan para informan di atas bukanlah orang-orang dari kalangan *cosplayer*. Penerimaan dari teman menjadi salah satu faktor pendukung bertahanannya informan dalam dunia *cosplay*.

Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi.

Bagi beberapa orang, *cosplay* merupakan media untuk melepaskan penat. Terutama bagi *cosplayer* yang telah bekerja, segala tanggung jawab dan tekanan pada lingkungan pekerjaan mereka bisa membuat mereka mengalami *stress*. Dan untuk menanggulangi *stress* tersebut, para *cosplayer* ini melakukan *refreshing* melalui *cosplay*. Para informan pada penelitian ini mengaku *bercosplay* untuk melepaskan penat mereka dari pekerjaan mereka. Berikut penuturan mereka:

“...sebagai pelarian aja sih dari kerjaan. Suntuk di kantor, jadi ada kaya *refreshing* lah. *Refreshing* istilahnya. Tapi melalui *cosplay*.” (wawancara dengan informan Bobie, 10 Januari 2014)

“Prize money itu bonusnya aja sih. Yang dicari ya sebenarnya buat *refreshing* aja. Bosen di kerjaan, *stress* gitu, pengen ngelakuin kesenangan, cari-cari kesenangan ya lewat *cosplay* gitu.” (wawancara dengan informan Wincen, 10 Januari 2014).

“...saya rasa *cosplay* ini tempat saya bisa menghilangkan *stress* saya, penat-penat saya di tempat kerja gitu,...*stress* gitu lah,

pulang kerja juga harus ada yang diurusin, kalo *cosplay* di sini saya bisa kaya relaksasinya lah, seneng-senengnya di sini.” (wawancara dengan informan Farid, 10 Januari 2014).

Stress, menurut Jerrold Greenberg dalam bukunya “*Comprehensive Stress Management*” (2008:2-7), adalah sebuah respon fisik normal terhadap sebuah keadaan yang membuat seorang individu merasa marah atau terancam. Respon *stress* adalah sebuah sistem pertahanan tubuh untuk melindungi seorang individu. Ketika *stress*, seringkali seorang individu justru terbantu dalam berkonsentrasi, fokus, energik, dan terus waspada. Dalam sebuah presentasi misalnya, *stress* bisa membantu untuk tetap fokus dan tidak menjawab pertanyaan dengan asal-asalan.

Namun begitu *stress* telah melampaui sebuah tingkatan tertentu, *stress* justru merusak kesehatan, mood, produktivitas, hubungan dengan orang-orang di lingkungan, bahkan kualitas hidup. Efek negatif dari *stress* antara lain termasuk pemilihan kebijakan yang buruk, rusaknya konsentrasi, dan gangguan ingatan. Dengan kata lain, *stress* yang berlebihan bisa-bisa mengancam kapital seseorang dari berbagai sisi: sosial, budaya, dan ekonomi.

Contoh pengrusakan kapital sosial oleh *stress* antara lain dikarenakan oleh kacaunya kemampuan individu yang *stress* untuk memilih pilihan tindakan yang bijak. Ketidakmampuan ini tentu akan merugikan dirinya dan juga orang

lain, sehingga hubungan antar manusianya juga akan kacau.

Pengrusakan kapital budaya oleh stress contohnya antara lain adalah dikarenakan oleh gangguan ingatan. Dengan ingatan yang terganggu, ilmu yang telah dipelajari seseorang bisa menjadi tidak berguna walau hanya dalam waktu sesaat ketika dia sedang stress. Pengrusakan kapital ekonomi oleh stress bisa dikarenakan oleh menurunnya produktivitas seseorang ketika stress, sehingga bila ini terjadi di dalam arena pekerjaan, perusahaan tempat dia bekerja bisa dirugikan secara finansial karena ketidak-produktivitasannya.

Maka dari itu, bagi *cosplayer* yang telah, pelepasan stress merupakan hal yang mereka perlukan. Masih menurut Greenberg (2008:209), salah satu metode dalam pelepasan stress adalah dengan melakukan hal yang disenangi, termasuk dengan hal-hal kecil seperti mendengarkan musik favorit, melihat foto yang disukai, mengunyah permen karet, dan lain lain. Namun para responden rupanya telah menemukan kesenangan mereka, yaitu melalui *cosplay*. Dengan *bercosplay*, pikiran mereka menjadi segar kembali. Segarnya pikiran yang mereka rasakan akhirnya mencegah segala efek negatif dari stress itu terjadi, dan dengan begitu, produktivitas mereka dalam pekerjaan pun tetap terjaga. Dengan hilangnya stress, hubungan antar-personal dari mereka pun terjaga, sehingga tidak ada kapital apapun yang dirugikan.

Cosplay dan Ekonomi. Satu penemuan baru dalam penelitian ini didapatkan pada Rio. Tidak seperti keempat informan lain yang memiliki karir di

luar *cosplay*, bagi Rio, *cosplay* adalah bagian dari karirnya. Rio adalah seorang *costume maker*. *Costume maker* adalah sebuah karir dimana pelakunya membuat kostum pesanan orang dengan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Namun Rio sampai sekarang masih tetap sering datang dan turut serta dalam berbagai kompetisi *cosplay*. Berkaitan dengan keaktifannya menjadi peserta pada kompetisi-kompetisi *cosplay* hingga saat ini, Rio menjelaskan:

“This is marketing strategy. Gimana orang bisa tahu aku kalo aku gak sering keluar? Orang bisa ketemu aku secara langsung, gak hanya di media sosial, bisa langsung liat hasil karyaku.” (10 Januari 2014)

Jadi bukannya melakukan penghematan dan menyisihkan uang untuk *cosplay*, tapi Rio justru mendapatkan uang dari kegiatan *cosplay*nya. Keaktifannya di kompetisi *cosplay* hingga saat ini pun didasari oleh kebutuhannya untuk memenuhi kebutuhan keluarganya.

Cosplay dan Pengakuan. *Event cosplay*, yang kebanyakan diadakan dengan format kompetisi, bisa jadi membuat beberapa *cosplayer* terus aktif dalam berlomba termotivasi terus oleh hadiah uang atau prestasi yang bisa mereka dapatkan. Dalam bahasan ini, Peno merupakan salah satu *cosplayer* yang mengincar supremasi dalam kompetisi *cosplay*. Ketika ditanya soal alasan mengapa dia terus aktif *bercosplay* di tengah kesibukan dan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga, Peno menjawab:

“Aku cuma pengen jadi orang yang tak terkalahkan. Selama aku sik iso kalah nang cosplay, aku akan tetap cosplay.” (wawancara 10 Januari 2014).

Bisa kita lihat dari pernyataan Peno, bahwa dia ingin menjadi tidak terkalahkan dalam *cosplay*. Namun berkaitan dengan caranya, Peno mengaku kalau dia sendiri tidak tahu bagaimana cara membuktikan bahwa dia sudah tak bisa dikalahkan lagi. Jadi bisa dikatakan bahwa setidaknya sampai saat ini, Peno berpikir bahwa dia tidak akan pernah berhenti bercosplay. Dengan kata lain, Peno bercosplay karena ingin menunjukkan superioritas kepada *cosplayer-cosplayer* lain, dengan menjuarai berbagai kompetisi *cosplay* yang diadakan.

Menurut Bourdieu (1986:46-55) prestasi dan pengakuan dari masyarakat bisa menaikkan derajat seorang individu. Pernyataan Peno, yang mengatakan bahwa dengan *cosplay* dia bisa menjadi idola sehari, menguatkan teori Bourdieu tersebut. Menjadi idola sehari yang dimaksudkan adalah ketika *cosplay*, setidaknya dalam sehari itu akan banyak orang yang memuja hasil karya Peno, paling tidak dengan meminta Peno yang sedang mengenakan kostum untuk berfoto bersama mereka. Penghargaan yang ditunjukkan para pengunjung ini, bisa dilihat sebagai bentuk superioritas Peno dalam bercosplay. Dengan banyaknya permintaan foto misalnya, Peno sudah menunjukkan ke *cosplayer-cosplayer* lain bahwa karyanya disukai dan digemari oleh para pengunjung, yang itu juga secara tidak langsung bisa

dikatakan Peno telah berhasil membawakan karakter yang dicosplaykan, sehingga para pengunjung menyukainya dan meminta berfoto bersama. Kesenangan-kesenangan semacam inilah yang membuat Peno bertahan terus sebagai *cosplayer* hingga saat ini.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah sebagian besar *cosplayer* yang telah menikah hanya ingin bercosplay untuk melepas penat yang didapat dari pekerjaan mereka. *Cosplayer-cosplayer* ini mengaku kesibukan dan tekanan di pekerjaan mereka membuat mereka merasa membutuhkan suatu penyegaran pikiran untuk menghilangkan stress mereka. Mereka merasa bisa mendapatkan penyegaran pikiran ini melalui *cosplay*. Namun ada juga *cosplayer* yang telah menikah tapi tetap bercosplay karena mereka ingin menunjukkan superioritas mereka dalam bercosplay, atau menumbuhkan karir mereka dalam bercosplay.

Kebanyakan *cosplayer* menjadi tertarik untuk melakukan *cosplay* karena mereka adalah penggemar serial TV Jepang sejak mereka kecil. Karena telah melakukan hal ini secara terus-menerus sejak kecil, maka kegemaran terhadap serial TV Jepang menjadi sebuah sejarah yang telah mendarah-daging pada diri mereka. Ketika mereka mengenal *cosplay*, kesenangan masa kecil itu seakan-akan terbangkitkan kembali. Keinginan untuk meniru dan menjadi tokoh idola masa kecil mereka menjadi pendorong mereka untuk menjadi *cosplayer*.

Dukungan teman-teman pada lingkungan pekerjaan juga menjadi pemicu bertahannya mereka di dalam dunia percosplayan. Penerimaan dari teman dihasilkan melalui proses negosiasi. Negosiasi yang terjadi adalah proses tawar-menawar tidak langsung yang kemudian menanamkan sebuah pandangan tentang *cosplay* bagi keluarga dan teman. Misalnya seperti bahwa *cosplay* adalah tempat untuk menorehkan prestasi, *cosplay* sebagai sesuatu yang bisa menghasilkan uang, dan *cosplay* adalah ajang kreativitas yang bisa mengembangkan skill seseorang, terutama skill *crafting*.

Daftar Pustaka

Buku:

- Bourdieu, Pierre. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Bantul: Kreasi Wacana Offset, 2012.
- Bourdieu, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.
- Bourdieu, Pierre. *Forms of Capital*. Dalam J. Richardson, eds. *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. Greenwood: Greenwood Press, 1986.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mix Methods*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc., 2003.
- Greenberg, Jerrold S. *Comprehensive Stress Management*. Columbus: McGraw-Hill Publishing Company, Inc., 2008.

- Harker, Richard dan Cheleen Mahar dkk. *An Introduction to the Work of Pierre Bourdieu: The Practice of Theory*. New York City: MacMillan Publishers USA, 2009.
- Lane, Jeremy F. *Pierre Bourdieu: A Critical Introduction*. London: Pluto Press, 2000.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Porteous, Bruce dan Pradip Tapadar. *Economic Capital and Financial Risk Management for Financial Services Firms and Conglomerates (Finance and Capital Markets)*. New York City: MacMillan Publishers USA, 2005.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. *Sociological Theory*. Columbus: McGraw-Hill Publishing Company, Inc., 2003.

Majalah:

2008. "Cosplay History" dalam *Animonster*, vol.106, halaman 86,
2013. "Cosplay Communities – Gabung Yuk!" Dalam *Hotgame*, edisi 354, halaman 41.

Internet:

- Menzel, Gary. "World Cosplay Summit 2012 Championship." *Yokosonews.com*. 5 Agustus 2012. 7 Januari 2014. <yokosonews.com/entertainment/wcs-2012-championship/>
- Long, Jeremy. "Anime Festival Asia Regional Cosplay Championship 2013." *Tnp.sg*. (n.d.). 7 Januari 2014. <www.tnp.sg/backstage/content/a

nime-festival-asia-regional-
cosplay-championship-2013>
“Richfield Guest Cosplayer.” AFA:
Anime Festival Asia 2013.(n.d.).7
Januari 2014.
<www.animefestival.asia/afa13/special_guests.html#richfield>

“Beginnings of the WCS.” The Official
World Cosplay Summit | TV
Aichi. 26 Mei 2009. 7 Januari
2014.
<web.archive.org/web/200905262211339/http://www.tv-aichi.co.jp/wcs/e/what/history.html>