

MOTIF OTAKU NGE-COSPLAY PADA KOMUNITAS COSURA SURABAYA

Widya Ayunita Sari

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Widyasari16040564011@mhs.unesa.ac.id

Arief Sudrajat, S.Ant., M.Si.

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Ariefsudrajat@unesa.ac.id

Abstrak

Otaku merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan seseorang yang terobsesi dengan sub kultur Jepang yang menjadikannya sebagai hobi. Dalam artian hobi yang sangat digemari atau terobsesi dengan budaya populer Jepang seperti *anime, manga, games. Robot, action figure, cosplay* dan lain sebagainya. Tentunya banyak motif yang mempengaruhi *otaku* melakukan tindakan tersebut. Motif merupakan sebuah dorongan yang berada didalam diri manusia ketika untuk berbuat sesuatu. Dimana setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki motif yang berbeda-beda, tidak semua orang memiliki motif yang sama. Kegiatan *cosplay* ini merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh banyak kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Semakin maraknya kegiatan *cosplay* ini semakin banyak pula komunitas yang bermunculan diberbagai kota Besar, diantaranya di daerah Surabaya pada Komunitas Cosura Surabaya. Banyak hal yang mempengaruhi mengapa mereka melakukan tindakan tersebut, dan tentunya peneliti ingin mengetahui motif apa yang membuat *otaku* ngecosplay yang terjadi pada Komunitas Cosura Surabaya. Metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Fenomenologi Alfred Shutz digunakan untuk mengkaji suatu fenomena yang didasari oleh motif tindakan yang dilakukan oleh anggota Komunitas Cosura Surabaya ketika nge-cosplay. Motif menurut Alfred Schutz dibagi menjadi dua yaitu *because of motive* (motif sebab/penyebab) dan *in order to motive* (motif tujuan). Hasil dalam penelitian ini motif *otaku* ngecosplay adalah karena didasari oleh pengalaman-pengalaman pernah dialaminya *because of motive* 1. Hobi, dimana *cosplay* merupakan kegiatan yang digemarinya - 2. Mengikuti event, karena mengikuti event juga terdapat nilai dan harapan yang ingin dicapai dimasa yang akan datang. Sedangkan *in order to motive* yaitu 1. Ingin menyalurkan kreatifitas 2. Sebagai bentuk prestasi 3. Menjalin silahturahmi.

Kata kunci : motif, otaku, cosplay

Abstract

Otaku represents a term used to mention a person obsessed with Japanese subculture who makes it a hobby. In that sense hobbies that are deeply loved or obsessed with Japanese popular culture such as anime, manga, games. Robots, action figures, cosplay and others so on. Surely many motives affect otaku performing such acts. Motives are an impulse that lies within humans when it comes to doing things. Where every act performed by someone is bound to have different motives, not everyone has the same motives. This cosplay activity is an activity that many circles are excited about from children to adults. The more rampant this cosplay activity is, the more communities are emerging in the various cities of Besar, among them in the Surabaya area of the Surabaya Cosura Community. A lot of things affect why they do those actions, and of course researchers want to know what motive makes otaku necosplay happen to the Surabaya Cosura Community. The method used uses a qualitative method by using Alfred Schutz's phenomenological approach. Alfred Shutz's phenomenology was used to examine a phenomenon based on the motive for the actions performed by members of the Cosura Surabaya Community when playing. The motive according to Alfred Schutz is divided into two which are cause of motive (motive cause/cause) and in order to motive (destination motive). The result in this study is that the motive for otaku necosplay is because it is based on experiences that have been experienced because of motion 1. Hobbies, where cosplay is an activity he is looking for 2. Following the event, because attending the event also has values and expectations that will be achieved in the future. Whereas in order to motion is 1. Want to channel creativity 2. As a form of achievement 3. Establish silahturahmi

Keyword : Motive, Otaku, Cosplay

PENDAHULUAN

Otaku dalam bahasa Jepang disebut オタク merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan seseorang yang benar-benar menekuni hobi. Hobi tersebut dalam artian yang sangat menggemari atau terobsesi dengan budaya populer Jepang *anime, manga, games. Robot, action figure*, dan lain sebagainya. Menurut Uliviana dan Helmy (2017: 5) bahwa *Otaku* memiliki ketekunan menggali informasi mengenai *anime* yang mereka sukai, ditambah mereka suka mengoleksi barang-barang seperti *action figure*, komik/*manga*, poster, dan lain sebagainya. Oleh karena itu mereka sering mengoleksi beberapa barang yang terkait dengan *anime* yang disukainya.

Otaku dipahami sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan lebih pada sebuah *animasi* kartun Jepang atau *anime*. Adapun istilah lain yang dapat digunakan untuk menyebut *otaku* yaitu dengan istilah *Japan Freak, Japan Mania, Japan Holic*, dan tentunya masih banyak lagi untuk mendefinisikan kefanatikan mereka terhadap suatu hal dalam tingkat tinggi. Hal tersebut dikarenakan gaya hidup mereka yang tidak bisa lepas dari hal yang berhubungan dengan sub kultur Jepang seperti *anime* dan *manga*. Oleh karena itu diperkuat oleh gagasan dari Patrick W. Galbraith (2019) yang mendefinisikan *otaku* sebagai *hardcore fans* (penggemar fanatik)

“Given its origin, Otaku is often associated with a young, media savvy generation of otaku, or

hardcore fans of anime, manga and video game”.

Artinya *otaku* merupakan seorang penggemar fanatik atau yang diebut dengan (*hardcore fans*) yang paham akan media sehingga menjadi seorang penggemar berat *anime, manga, dan videogame*.

Otaku adalah seseorang yang cenderung menutup diri dari dunia luar masyarakat karena lebih menyukai menyendiri didalam kamar untuk menonton serial *anime*, membaca *manga/komik* kesukaan mereka dibanding bersosialisasi dengan yang lain. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk mendownload atau melakukan streaming secara online melalui situs-situs web yang menyediakan serial *anime* secara gratis. Dengan subtitle berbahasa Indonesia mampu memudahkan mereka para *Otaku* menonton serial *anime* dan membaca *manga*. Bahkan *otaku* seringkali mendapat stigma-stigma yang negatif seperti orang yang tertutup sejak munculnya dalam kasus Miyazaki yang dikutip dalam jurnal Cecillia B-Ikeguchi (2018) yang mengatakan :

“Case of 1989 when police finally caught up with Tsutomu Miyazaki, they found the 27thn living in two realities. By day he was a sullen apprentice at local print shop. By night he lived out the fantasies he had internalized from avidly watching his collection of more than 6000 slasher videos and pornographic manga-Japanese comic books that police found in this room. Miyazaki was found to have molested and killer fours girls”

Semenjak peristiwa tersebut banyak orang yang mengkonotasikan *Otaku* sebagai seseorang yang introvert. Tetapi sebagai makhluk sosial manusia mempunyai kebutuhan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lainnya. Dengan tujuan yang berbagai macam mulai dari bertukar informasi satu sama lain, berbagi pengalaman, atau membuat relasi di kehidupan sosial.

Dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya contoh budaya populer Jepang yang sudah paling banyak diminati di Indonesia adalah budaya populer *anime dan manga* dan *ngecosplay*. Hal tersebut dapat dilihat dari maraknya penikmat serial *anime* diberbagai negara berdasarkan data dari *epicdope.com* dalam bentuk tabel di bulan Oktober 2020.

Tabel 1. Jumlah 10 Negara dengan penonton *Anime* terbanyak

No	Negara	Populasi	Jumlah
1	China	1.439.323.776	81%
2	India	1.384.148.310	73%
3	Indonesia	273.523.615	65%
4	Brazil	212.559.417	58%
5	Rusia	145.934.462	63%
6	Amerika Serikat	331.002.651	23%
7	Philippine s	109.581.078	59%
8	Mexico	128.932.753	45%
9	Jepang	126.476.461	33%
10	Spanyol	46.754.778	38%

Dapat dilihat negara Indonesia berada di urutan nomor tiga setelah negara China dan negara India yang memiliki jumlah penonton *anime* terbanyak menurut data *epicdope.com*. Dari data tersebut negara Indonesia yang memiliki jumlah populasi sekitar 273.523.615 dengan jumlah orang yang menonton tayangan *anime* sekitar 65%. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa budaya populer *anime* mampu memberikan dampak di dalam negara Indonesia. Dalam berkembangnya *Anime* yang begitu pesat terdapat juga peran *manga* atau komik yang merupakan cerita awal sebelum menjadi *anime*. Hal tersebut kemudian ditandai dengan kemunculan *cosplay* yang dilakukan oleh *Otaku*.

Cosplay merupakan sebuah budaya Jepang yang telah mencapai ranah Internasional atau disebut J-pop. Istilah *Cosplay* (コスプレ/*kosupure*) merupakan gabungan dari "*costume*" dan "*play*" yang artinya bermain dengan kostum. *Cosplay* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan secara individu atau kelompok mulai dari membuat kostum, memakai kostum dan berdandan menggunakan make up (merias wajah) dengan tujuan untuk meniru karakter tersebut. Tidak hanya sekedar menggunakan kostum saja mereka para *otaku* juga mempelajari pose-pose beserta dialog yang sering digunakan oleh karakter yang diperankan. Tidak hanya berhenti disitu saja mereka para *otaku* rela mengeluarkan uang dengan jumlah yang tidak sedikit, waktu, tenaga, dan pikiran untuk membuat kostum dari karakter yang akan diperankan. Penjelasan tersebut diperkuat oleh kutipan dari Ainun Zebtiany yang mengatakan:

"Cosplay tidak hanya berdandan dan menggunakan kostum saja para cosplayer juga rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit, selain uang mereka juga menghabiskan waktu yang tidak singkat untuk proses pembuatan kostum begitupun juga dengan tenaga. Selain proses pembuatan kostum mereka juga mempelajari pose-pose dan dialog yang menjadi ciri khas karakter yang akan diperankannya"

Karakter tokoh yang biasa di *cosplay* kan mulai dari karakter *anime*, *manga*, karakter dalam *game*, tokoh cerita fiksi/legenda/dongeng, idol grup, dan masih banyak lagi.

Dijepang *cosplay* sudah menjadi sebuah fenomena yang membudaya karena dari sanalah *cosplay* berkembang dan menjadi populer seperti saat ini. Namun *cosplay* pertama kali muncul dan dilakukan di negara Amerika sebagai bentuk perayaan pesta halloween disetiap akhir bulan Oktober dan disusul oleh acara konfeksi fiksi di Amerika. Pernyataan tersebut diperkuat oleh kutipan dari Jurnal Ilmiah Ranny Rastanti yang mengatakan:

"Kemunculan cosplay pertama kali di Amerika. Namun ditandai dengan diselenggarakannya science fiction convention di New York tahun 1939. Kemudian orang pertama kali yang melakukan cosplay pada waktu itu adalah Forrest J. Ackerman dan Myrtle R. Jonas dengan memakai kostum dari film fiksi yang berjudul Things to Come (1939)".

Seperti pada paragraf sebelumnya di Jepang budaya *cosplay* pertama kali muncul sekitar pada dekade 1970-an dalam wujud cara peragaan (*costume show*). Namun *cosplay* pertama kali dilangsungkan atau diselenggarakan pada tahun 1978 di Ashinoko prefektur Kanagawa dengan peragaan busana pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Dalam acara tersebut juga turut dihadiri oleh seorang kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani dengan mengenakan kostum seperti dalam sampul Film *A Fighting Man of Mars* yang merupakan sebuah karya dari Edgar Rice Burroughs. Namun tidak hanya Mari Kotani saja yang menghadiri acara tersebut, terdapat seorang direktur perusahaan animasi Gainax yang bernama Yasuhiro Takeda yang tampil menggunakan menggunakan kostum dalam Film *Star Wars*.

Dapat disimpulkan bahwa kedua orang tersebutlah merupakan tokoh penting dalam sejarah berkembangnya budaya *cosplay* di Jepang. Sehingga pada waktu itu media massa sering menulis kostum yang dikenakan oleh Mari Kotani sebagai kostum *cosplay* pertama yang digunakan di Jepang. Hingga sekarang *cosplay* sudah menjadi budaya populer yang terkenal diberbagai negara hingga mencapai go-internasional. Berkat ketenarannya yang sudah mencapai ranah go-internasional negara Indonesia pun ikut terkena dampak dari adanya budaya populer tersebut. Terutama di daerah Surabaya juga ikut terkena dampak dari adanya budaya tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu tidak jarang juga mereka para *otaku* telah membentuk sebuah komunitas seperti pada komunitas Cosura Surabaya. Sejak awal berdirinya komunitas tersebut atas dasar minat mereka terhadap

budaya Jepang *nge-anime*, komik atau *manga* dan *nge-cosplay*.

Dengan adanya sebuah komunitas tersebut dapat membuat para *Otaku* merasa senang dan berguna. Mereka dapat berinteraksi satu sama lain tanpa merasakan rasa canggung, atau takut akan kesalah pahaman dan juga merasa nyaman dilingkungan sekitarnya. Karena telah di kelilingi oleh orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap budaya Jepang. Komunitas Cosura Surabaya ini bertujuan untuk sebagai wadah mereka untuk menyalurkan hobi, mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki, memperluas relasi antar sesama *otaku*, dan saling memberikan informasi mengenai event-event *cosplay*.

Fokus penelitian ini membahas mengenai masalah sosial *cosplay*. Pada umumnya *cosplay* merupakan sebuah budaya populer yang berada di negara Jepang namun sekarang *cosplay* dijadikan sebagai hobi oleh para *otaku* di Surabaya. Hal tersebut membuat penelitian ini menarik dari pada penelitian sebelumnya dan telah dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti memiliki ketertarikan untuk mengambil judul “Motif *Otaku Nge-Cosplay* pada Komunitas Cosura Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui latar belakang subyek penelitian, untuk mengetahui motif *otaku nge-cosplay* dan menganalisis subjek penelitian yang menjadikan *otaku* sebagai hobi mereka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti akan mencari pemahaman, dan makna yang terkandung dalam suatu fenomena di dalam kehidupana

manusia dengan subjek penelitian. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu ingin mengetahui secara mendalam dan menyeluruh dari beberapa informan yang sudah terpilih. Pendekatan yang dipilih oleh peneliti untuk mengkaji rumusan masalah tersebut menggunakan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz (Sadewo, 2016). Studi fenomenologi Schutz sebelum adanya motif untuk melakukan suatu tindakan terdapat sebuah alasan atau yang disebut Schutz dengan "*because*" yang berasal dari pengalaman masa lampau sang aktor. Alasan ini kemudian membangun kesadaran dalam pemikiran sang aktor yang akan melakukan suatu tindakan. Hal tersebut di sebut dengan "*in order to motive*" tindakan yang dilakukan oleh sang aktor untuk meraih sebuah tujuan yang hendak dicapai.

Lokasi dalam penelitian ini tepatnya dilakukan di Food Junction Surabaya, Kota Surabaya. Karena pada lokasi tersebut diadakannya sebuah event *Cosplay* atau Japan Matsuri yang dihadiri oleh semua *otaku* termasuk *Otaku* pada Komunitas Cosura Surabaya.

Subjek dalam penelitian ini dapat disebut Informan. Karena informan memiliki peranan yang fundamental dalam memberikan sebuah informasi atau data kepada peneliti untuk menjawab semua rumusan masalah pada penelitian ini dan tentunya informan lebih memahami tentang permasalahan tersebut dibanding peneliti.

Subjek pada penelitian ini ditujukan kepada seseorang *otaku* yang melakukan *cosplay* pada komunitas Cosura Surabaya. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan

dokumentasi. Teknik pengumpulan data Observasi sangat berguna bagi peneliti untuk menggambarkan keadaan, suasana dan rasa antusiasme subjek penelitian yang dicantumkan ke dalam catatan lapangan. Teknik pengumpulan data selanjutnya berupa Wawancara yang memiliki peran penting dan sangat vital karena langsung berinteraksi dengan iforman guna untuk mendapatkan berbagai informasi dan data-data yang valid.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara terstruktur dengan berpedoman terhadap instrumen penelitian. Karena peneliti menjaga sebuah kevalidan data yang diperoleh dilapangan. Wawancara yang dilakukan oleh penlitit secara mendalam (*indepth interview*) yang memiliki tujuan untuk menggali seluruh informasi yang diberikan melalui pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk Instrumen Wawancara. Kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara kondisional mengingat saat ini kondisi sedang tidak baik dikarenakan pandemi *covid-19*. Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara langung (tatap muka) atau tidak langsung (online). Ketika melakukan wawancara secara langsung dilakukan dengan cara memperhatikan protokol kesehatan dengan menggunakan masker dan menjaga jarak. Berbeda dengan cara yang tidak langsung atau secara online atau daring yaitu wawancara yang dilakukan dengan cara *calling*, *video-call*, dan *chating*.

Kemudian untuk teknik pengumpulan data yang ketiga ini berupa dokumentasi. Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang tidak kalah penting dengan yang lainnya. Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data berupa

bukti-bukti kevalidan sebuah data penelitian yang dilakukan menggunakan handphone untuk menghasil sebuah foto atau gambar, merekam suara dan melalui surat kabar atau majalah, dan lain sebagainya. Data tersebut dapat dicantumkan dalam catatan lapangan maupun lampiran.

Teknik analisis data memiliki peranan penting yang fundamental guna untuk mendapatkan informasi dan data yang baik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model Interaktif dari Miles dan Huberman (salim. 2006: 22). Dalam teknik tersebut meliputi beberapa tahap diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan sebagai bentuk rangkuman atau memfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting dan membuang hal-hal yang tidak penting. Reduksi data dilakukan dengan Abstraksi. Abstraksi merupakan rangkuman dari semua inti pertanyaan yang ada dalam penelitian tersebut. Penyajian data menurut Miles dan Huberman adalah sekumpulan informasi yang sudah tersusun dan kemudian dilakukannya penarikan kesimpulan. Dalam tahap ini dilakukan untuk dapat melihat keseluruhan dari gambaran penelitian ini tanpa mengurangi isi dalam pembahasan tersebut. Tahap selanjutnya adalah tahap kesimpulan yang dapat diartikan sebagai tahap akhir setelah proses analisis data. Pada tahap ini peneliti wajib menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh dengan tujuan untuk mencari makna dan isi data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

Kajian Pustaka

A. Motif

Motif erat hubungannya dengan motivasi dan tidak dapat dipisahkan. Istilah tersebut beradal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang berada didalam individu, yang kemudian menyebabkan individu melakukan sesuatu melalui tindakan atau tingkah laku. Motif memiliki peran penting dalam setiap tindakan dan perbuatan yang dilakuka oleh manusia yang dapat diartikan sebagai latar belakang dari tingkah laku manusia itu sendiri. Motif merupakan suatu keadaan tertentu pada diri manusia yang berakibat manusia itu sendiri bertingkah laku untuk memperoleh tujuan.

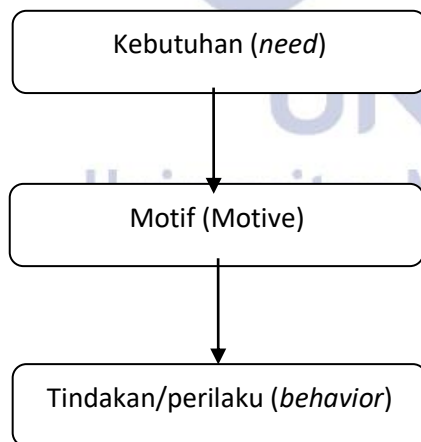
Motif merupakan sebuah dorongan tingkah laku dalam diri manusia yang menyebabkan manusia itu sendiri berbuat sesuatu. Seperti yang dikutip menurut Himmatul Azizah (2014 :39) yang mengatakan :

“Motif merupakan sebuah bentuk dorongan yang menyebabkan timbul sebuah kekuatan semacam agar orang tersebut bertindak sesuai dengan perkataan dari dalam pikiran baik dengan perkataan atau dalam bentuk tingkah laku. Tingkah laku sering kali dilatar belakangi oleh motif yang menjadi “tingkah laku bermotivasi”

Motivasi dapat dartikan sebagai kondisi individu yang terjadi pada saat motif tersebut berhubungan dengan adanya sebuah keinginan atau harapan yang menimbulkan

tindakan tersebut sebagai alat untuk meraih tujuan yang ingin dicapai. Motivasi timbul dari adanya tingkah laku individu yang giat dan terarah untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan motifnya sejak awal. Sebagai contoh seorang siswa belajar dengan giat dan tekun maka ia memiliki sebuah keinginan untuk mendapatkan ranking pertama disekolahnya atau memperoleh hasil belajar yang bagus supaya mendapatkan sebuah piagam.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motif timbul karena adanya sebuah keinginan untuk memenuhi kebutuhan yang ingin dicapai. Motif timbul karena sebuah keinginan (need) dan kebutuhan ini dipandang sebagai adanya sesuatu kekurangan dan segera menuntut untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



Adapula Motif menurut Woodwoth dalam buku Dakir, 1993: 102-104 yang

menjelaskan bahwa motif memiliki beberapa klasifikasi sesuai kebutuhan diantaranya sebagai berikut :

1. Motif Darurat (emergency motive)

Motif dalam tahap ini timbul karena ada kebutuhan yang harus dipenuhi, namun tergantung pada keadaan lingkungan

2. Kebutuhan Organisme (organic need)

Motif dalam tahap ini adalah kebutuhan-kebutuhan vital yang dibutuhkan demi kelangsungan hidup manusia. Sebagai contoh kalau manusia lapar ya harus makan, kalau haus ya minum, manusia bernafas ya harus menghirup udara.

3. Motif objektif dan ketertarikan

Motif dalam tahap ini mendorong seseorang untuk berhubungan dengan pihak lain dengan lingkungan sekitar. Sehingga di istilahkan dengan "the will to life". Sehingga setiap pihak yang ingin memiliki hubungan baik atau buruk dipengaruhi oleh motif ini.

B. Otaku

Otaku オタク merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebutkan seseorang yang

benar-benar menekuni suatu hobi. *Otaku* dikenal diluar negara Jepang sekitar pada tahun 1990-an, istilah *otaku* diluar Jepang disebutkan untuk seseorang yang menggilai sub kultur Jepang seperti *anime*, dan *manga*. Berdasarkan pertanyaan tersebut diperkuat oleh gagasan dari Hiroki Azuma dalam bukunya yang berjudul "*Otaku Japan's Database Animals*" yang mengatakan:

"otaku it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to video games, anime, science fiction, computers, special effect films, anime figurines and so on".

Artinya *otaku* merupakan sebuah istilah yang digunakan orang Jepang untuk memanggil seseorang yang sangat menyukai *fiki ilmiah anime, video game, komputer*, dan lain sebagainya.

Definisi *Otaku* dinegara Jepang dan di Indonesia pada dasarnya sama yaitu untuk menyebutkan seseorang yang benar-benar menyukai subkultur Jepang dan menekuninya sebagai Hobi. Namun *Otaku* dianggap sebagai suatu kelompok yang memiliki pengetahuan secara mendalam terhadap suatu barang dan menjadikannya sebagai hobi. Mereka para *otaku* rela menghabiskan sejumlah uang dan waktunya untuk memuaskan hobinya (Dibtyanto, 2012: 13).

Pertama kali *otaku* diperkenalkan oleh *Nakamori Akio* didalam artikel yang berjudul "*Otaku no Kenkyo*" yang

artinya "penelitian tentang *otaku*". Artikel tersebut pertama kali dimuat dimajalah "*manga buriko*" secara bersambung dari bulan Juni hingga bulan Desember pada tahun 1983. *Nakamori Akio* menjelaskan bahwa mereka bersembunyi didalam bayangan yang terobsesi dengan tokoh fiksi. Dengan gaya rambut yang acak-acakan dengan model bowl cut.

Didalam bukunya *Hiroki Azuma* menjelaskan bahwa perkembangan *Otaku* terbagi menjadi empat generasi diantaranya sebagai berikut :

1. Generasi pertama muncul di tahun 1960-an ketika konsep penyuka *anime* dan *manga* belum ditemukan. Pada generasi ini *manga* dan *anime* hanya dikonsumsi oleh anak-anak karena *anime* dan *manga* pada dasarnya sebuah kartun yang masih merujuk pada anak-anak. Generasi ini disebut dengan generasi *Shinjinrui*
2. Generasi kedua muncul di tahun 1970-an. Pada tahun ini *anime space, Battleship Yamato* dan *anime Gundam* menjadi *anime* yang populer di Jepang. *Otaku* pada tahun ini mulai diterima oleh masyarakat Jepang yang dimana sebelumnya *Otaku* pernah mendapat stigma yang negatif karena sebuah masalah/insiden. Pada masa ini banyak yang menyukai *video game* dan menjadi salah satu populer di kalangan *Otaku*. Pada masa ini juga *video game* sudah

mulai terkenal di beberapa negara lainnya.

3. Generasi yang ketiga atau yang disebut dengan *Neon Genesis Evangelion* muncul ditahun 1980-an. Pada masa ini *definisi otaku* sudah sangat dekat dengan *anime* dan konsep *moe* mulai muncul dalam ruang lingkup *Otaku*. Menurut Patrick *moe* merupakan sebuah permainan kata yang memiliki arti kuncup yang berarti seperti bunga yang mekar. Namun kata *moe* ini digunakan untuk mengekspresikan terhadap karakter seorang gadis imut yang ditunjukkan pada karakter fiktif.
4. Generasi yang ke empat ini atau generasi sekarang dan masa depan. Pada masa ini banyak bermunculan slang-slang selain *moe* seperti pada contoh *echi*, *hentai*, dan lain sebagainya.

Untuk dapat melihat seseorang sebagai *otaku* atau tidak dapat dilihat dari akun sosial medianya dan apabila orang tersebut dalam akun sosial medianya banyak mengupload tentang tokoh-tokoh karakter fiksi dalam *anime*, *game* dll. Maka dapat dikatakan orang tersebut sebagai *otaku*. Ditambah lagi dengan mereka mengoleksi beberapa *action figure* atau boneka kecil karakter, kemudian selalu mengikuti event Jepang atau *japan matsuri*, memerankan tokoh karakter (menjadi *cosplayer*), menempel atau membeli poster-poster yang berkaitan dengan karakter fiksi dan masih banyak lagi.

Otaku juga memiliki berbagai macam jenis diantaranya sebagai berikut:

1. *Anime & manga Otaku*

Otaku jenis ini merupakan seseorang yang menyukai dan mendalami dunia *manga* dan *anime*. Karena semua *otaku* pada umumnya suka menonton tayangan *anime* dan membaca *manga* atau komik tetapi tidak pada *otaku* jenis ini. Karena mereka memiliki ketertarikan yang lebih terhadap *anime* dan *manga* yang disukainya. Sehingga mereka kemudian mengoleksi disetiap *series anime* yang disukainya, dan mengoleksi beberapa *komik* atau *manga* yang disukainya dari setiap chapter atau volume yang diasosiasikan menjadi jilid atau buku.

2. *Game otaku (Getaku)*

Otaku jenis ini merupakan seseorang yang mendedikasikan dirinya kepada game yang ditekuninya. Sehingga ia lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game di depan layar Komputer atau layar Handphone (Smartphone). Sebagian dari *otaku* jenis ini juga telah membentuk sebuah komunitas yang berada di dunia maya dengan bertujuan dapat bermain bersama atau yang sering disebut (*mabar*) dan berkomunikasi satu sama lain. *Otaku* jenis ini juga dapat disebut dengan *gamers* dan game yang sering dimainkannya berbasis online.

3. *Idol Otaku (wotaku)*

Otaku jenis ini dapat disebut dengan wota karena sebutan untuk seseorang yang tertarik dan terobsesi dengan Idola mereka. Terobsesi dengan seorang penyanyi, grup penyanyi, artis dll baik itu seorang perempuan atau laki-laki. Sebagai contoh pada mereka yang terobsesi dengan salah satu grup AKB48 dimana mereka akan berkumpul untuk menonton, mengumpulkan gambar-gambar atau foto yang berhubungan dengan AKB48, ditambah dengan membeli poster-poster yang terkait dengan AKB48 dan ditempelkan didalam kamar mereka atau dibawa ketika AKB48 perform.

4. *Figure Otaku (Fitaku)*

Otaku jenis ini bisa dibilang pecinta *action figure*. Mereka gemar mengoleksi boneka-boneka yang mempresentasikan karakter tokoh yang disukainya baik dalam film, *anime*, *game*, *acara tevelisi*, *artis/idola* dll dalam jumlah yang banyak. *Otaku* jenis ini dapat disebut *figure moe zaku* atau Figurine Lover Gang yang sangat mencintai Figure.

5. *Train otaku (Tetsudo Otaku)*

Otaku jenis ini merupakan seseorang yang gemar dan terobsesi dengan sebuah kereta. *Otaku* jenis ini memiliki obsesi untuk memotret kreta dan menaikinya sesering mungkin. Mereka juga bahkan tertarik mengoleksi beberapa baju dari para pegawai kereta

6. *Robot Otaku (Rotaku)*

Otaku pada jenis ini merupakan seseorang yang terobsesi dengan robot-robot yang ada di Jepang maupun dalam serial *anime*. Ditambah dinegara Jepang juga telah menciptakan sebuah robot-robot yang menyerupai *manusia*, tokoh karakter fiksi, dan lain sebagainya.

7. *Cosplay Otaku (Cotaku)*

Otaku Jenis ini kerap kali berdandan lucu dan nyentrik menyerupai karakter yang diperankannya. *Otaku* jenis ini juga kerap kali masuk dalam bagian *otaku anime dan manga*. Namun mereka tidak akan melewatkan acara-acara yang menjadi tempat berkumpulnya para *cosplayer*. *Otaku* jenis ini biasanya menghadiri acara event-event cosplay, mereka juga turut adil untuk menjadi *cosplayer* memakai kostum dan berdandan layaknya kayakter yang diparankannya. *Otaku* jenis ini juga siap untuk mengeluarkan sejumlah uang yang tidak sedikit untuk membeli sebuah kostum ketika menghadiri sebuah acara atau event *Japan-festival*. Namun untuk mereka yang memiliki low budget, mereka akan berkreatifitas semaksimal mungkin untuk membuat kostum mereka sendiri.

8. *Cutaku (Culture Otaku - Wapanese)*

Otaku jenis ini identik dengan orang yang non-Jepang dan sering kali disebut dengan Wapanese yang dalam Bahasa Inggris disebut "*Want To Be Japanese*" ingin menjadi orang

Jepang. Artinya mereka orang yang non-Jepang sangat terobsesi dalam berbagai aspek budaya negara Jepang dan Sebagian dari mereka lancer berbahasa Jepang.

C. Cosplay

Cosplay merupakan budaya Jepang atau *J-pop* yang telah mencapai rana Internasional. Cosplay dalam bahasa Jepang disebut *kosupure/コスプレ* yang merupakan sebuah gabungan kata dari *costume* dan *play* yang artinya bermain menggunakan kostum. Sebagian orang menganggap bahwa *cosplay* berasal dari Jepang namun pernyataan tersebut kurang tepat karena *cosplay* muncul pertama kali di Amerika Serikat sebagai bentuk perayaan pesta halloween. Namun *cosplay* pertama kali muncul pada tahun 1939 ditandai dengan adanya acara *science fiction convention* yang dilakukan di New York. Dan orang yang pertama kali melakukan *cosplay* pada waktu itu adalah Forrest J. Ackerman dan Myrtle R. Jonas. Pernyataan tersebut diperkuat oleh gagasan Yuda dalam artikel (duniaku.idtimes.com: 2019) yang mengatakan:

“Forrest J. Ackerman dan Myrtle R. Jona telah memakai jubah dengan celana ketat yang telah siap mengilustrasikan kostum futuristik pada perhelatan New World Convention di New York”

Budaya *cosplay* mulai berkembang di Jepang pada tahun 1970-an. Namun *cosplay* muncul di Jepang pertama kali pada tahun 1978 dalam sebuah peragaan busana di Ashinoko Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah *Nihon Science Fiction Taikai* yang ke-17. Dalam budaya tersebut tampak dihadiri oleh seorang kritikus bernama Mari Kotani yang menggunakan kostum tokoh karakter dalam sampul yang berjudul *A Fighting Man of Mars*. Tidak hanya mari kotani yang tampil diacara tersebut terlihat juga seorang direktur perusahaan *Animasi Gainax* yaitu Yasuhiro Takeda yang menggunakan kostum dalam film *star wars* (sumber = p2k.itbu.ac.id). Dapat disimpulkan bahwa mereka berdualah yang memiliki peran penting membuat *cosplay* menjadi sepopuler sekarang dan go-internasional.

Cosplay disebut sebagai seni berpakaian serta berakting. Dimana keduanya harus dilakukan secara bersamaan, karena menirukan karakter tokoh dan tentunya hal ini bukanlah sebuah kegiatan yang murah atau gratis. Diperlukannya kerja keras yang ekstra dan kemauan untuk menghasilkan kostum yang bagus beserta aksesoris lainnya yang menjadi aspek pendukung dalam karakter tersebut.

Menurut Rizma Afian *cosplay* merupakan sebuah budaya populer dalam bentuk seni berpakaian dimana mereka merepresentasikan sebuah karakter fiksi dalam bentuk yang

spesifik. Karakter yang merepresentasikan dalam bentuk karakter *anime, game, idol, dll.* Cosplay merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang akhirnya bisa menjangkau kepopuleran di tanah air Indonesia sehingga menciptakan sebuah budaya yang baru dan berkembang secara luas dan akhirnya membentuk suatu komunitas.

Cosplay dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok dengan memperagakan salah satu karakter menggunakan kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. *Cosplay* biasanya diadakan disalah satu event-event yang bertemakan Jepang atau Japan Matsuri, J-Fest dll. Baik dalam event kecil maupun event-event besar salah satu dari mereka pasti akan berpartisipasi untuk mengikuti event tersebut.

Menurut Deni Setiawan, *Cosplay* merupakan sebuah hobi dalam bentuk merubah diri mereka dengan menggunakan kostum, menggunakan aksesoris, merias wajah yang sesuai dengan tokoh karakter dalam komik atau *manga, anime, game, musisi atau idola, dll.* Secara mau tidak mau mereka mereka berkewajiban memiliki kemampuan atas peran yang dilakukannya yang sesuai dengan kostum karakter tersebut. Tidak hanya sekedar menggunakan kostum mereka juga harus menjwai peran yang diperankannya. Berdasarkan pernyataan tersebut diperkuat oleh gagasan dari M. Reno yang menjelaskan:

“Cosplay merupakan sebutan untuk seseorang yang menekuni hobi seni dan kemudian menirukannya dengan menggunakan karakter tokoh fiksi ilmiah yang diperankan mulai dari menggunakan make up (merias wajah), menggunakan aksesoris, dan menggunakan kostum. Bertujuan untuk ditampilkannya didepan publik, dan melakukan sesi pemotretan”.

Sehingga mereka benar-benar berakting menyerupai karakter fiksi tersebut dan mereka merasa senang dan puas ketika memerankannya. Orang yang melakukan *cosplay* dapat disebut dengan *cosplayer* (コスプレイヤー) atau sering diebut *coser*. *Cosplayer* lebih berfokus pada seseorang yang melakukan *cosplay*. *Cosplayer* rela melakukan apa saja demi memerankan tokoh karakter tersebut, seperti merubah warna rambut yang pada awalnya berambut hitam menjadi ungu, kemudian menggunakan kontak lens (soflent) merubah warna mata sesuai dengan karakter mulai dari berwarna coklat menjadi berwarna biru, memakai kostum yang berat dan bahkan mengeluarkan uang yang tidak sedikit jumlahnya untuk membuat sebuah kostum. Mereka juga merubah gaya bicara, bertingkah laku, identitas, dan beradegan (role model) harus sesuai dengan karakter tokoh fiksi tersebut. Mereka menginginkan peran yang dibawakannya terlihat secara

sempurna. Selain bertemakan *anime* terdapat juga cosplay yang bertemakan horor atau Seperti Halloween dengan menggunakan baju yang serba hitam, namun tidak hanya halloween saja terdapat pula yang mengcosplaykan santa clause pada saat hari natal.

Menurut deni setiawan (2013: 1) menyebutkan bahwa *cosplay* terdiri dari berbagai jenis diantaranya sebagai berikut:

1. *Cosplay anime dan manga*

Cosplay Anime dan Manga merupakan satu kategori *cosplay* yang tidak dapat dipisahkan. Pada awalnya *Anime* adalah sebuah manga yang dimana telah mendapatkan kepopuleran sehingga diangkat menjadi serial *Anime*. Jenis *cosplay* inilah yang paling banyak peminatnya karena ketenaran *anime* dan *manga* dikalangan para *cosplayer*

2. *Cosplay game*

Cosplay Game sesuai dengan namanya dimana para *cosplayer* yang terinspirasi dari sebuah video game atau juga biasanya pelaku merupakan seorang gamers. Gamers adalah sebutan untuk seseorang yang suka bermain game.

3. *Cosplay tokusatsu*

Cosplay Tokusatsu merupakan gaya kostum yang memakai karakter dari serial film *Tokusatsu* seperti *Godzilla*, *Power Rangers*, *Kamen Riders* dan sebagainya *Cosplay* yang

tidak memperlihatkan wajah melainkan menggunakan sebuah topeng seperti tokoh *Tokusatsu* pada umumnya.

4. *Cosplay ghotic*

Cosplay Ghotic merupakan gaya kostum yang memiliki ciri khas dari karakter yang bernuansa hitam atau gelap. Sehingga membuat para *cosplayer* terlihat seperti misterius dan menyeramkan dengan paduan warna yang gelap dan menggabungkannya dengan *Fashion Lolita*. *Fashion Lolita* adalah busana yang memiliki ciri khas gaun yang dihiasi dengan kerutan dan berenda-renda

5. *Coplay original*

Cosplay Original merupakan gaya kostum yang sama sekali tidak mengacu pada karakter *anime*, *tokusatsu*, dan lain-lain sehingga bisa dibilang hasil kreasi sendiri. Karakter yang belum sama sekali pernah ditampilkan

Tidak hanya bernuansa Jepang *cosplay* pun hadir dengan nuansa lokalistik nusantara seperti karakter cerita dongeng fiksi Gatotkaca, Wiro Sableng, Si Buta dari Gua Hantu, dan karakter-karakter lainnya yang terkenal di Indonesia

D. Perspektif Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Teori Fenomenologi menganut paradigma definisi sosial yang memfokuskan terhadap persoalan ilmu sosial yang menanyakan bagaimana kehidupan dimasyarakat itu terbentuk. Dalam teori

fenomenologi terdapat empat unsur pokok yaitu memusatkan perhatian terhadap aktor, memusatkan perhatian pada kenyataan yang penting, memusatkan perhatian pada masalah makro, dan memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. (Ritzer, 2013).

Menurut Schutz realitas yang tinggi itu realitas dikehidupan sehari-hari yang bersifat interubjektif yang disebut Schutz dengan "*the life world*". Dalam realitas kehidupan sehari-hari terdapat beberapa karakteristik pertama, terdapat unsur kesadaran yang mengartikan kesadaran itu seutuhnya. Karakteristik ini meletakkan kesadaran yang dimiliki kedalam naluri diri individu. Tindakan yang dilakukan secara penuh secara sadar melalui proses filterisasi yang akan membantu individu menganalisis hal-hal yang dilakukannya untuk dampak kedepannya bagaimana. Dan tentu saja karakteristik ini hanya dimiliki oleh seorang manusia yang hanya memiliki naluri cara untuk berpikir. Kedua seseorang akan percaya akan adanya eksistensi dunia. Dalam artian keberadaan dunia diyakini setiap individu sebagai faktor eksternal dalam menentukan kebutuhannya. Ketiga adanya interaksi dikehidupan manusia sehari-hari. Dimana manusia merupakan makhluk sosial disetiap harinya pasti melakukan sebuah interaksi antar sesama.

Kemudian naluri ini secara alamiah memiliki peran penting

bagi individu dikehidupan sehari-hari. Keterkaitan individu melakukan interaksi bertujuan untuk tercapainya tujuan yang ingin dimiliki. Kemudian yang keempat pengalaman seseorang yang menjadikan sebagai pengalaman mereka sendiri. Dimana pengalaman masa lalu sangat berperan penting dalam melakukan langkah untuk selanjutnya. Setiap individu mampu menentukan langkah selanjutnya namun sebelum menentukan mereka merenungkan kembali pengalaman dimasa lalu. Pengalaman masa lalu historis yang dimiliki nantinya akan membentuk sebuah entitas yang menjadikan individu bertotalitas dalam berkehidupan. Kelima dunia yang memiliki sifat intersubjektif dicirikan sebagai komunikasi yang bersifat sebagai tindakan sosial. Yang keenam adanya sebuah perpektif tentang waktu dalam masyarakat yang berdampak pada tingkat itensistas dalam beradaptasi. Sebuah nilai dan norma hanya berlaku didalam masyarakat pada saat waktu tertentu saja, dan mengalami sebuah perkembangan untuk mengikuti arus modernisasi.

Schutz mengungkapkan bahwa tindakan sang aktor akan menghasilkan sebuah tindakan yang memiliki makna tertentu, namun hanya dapat dipahami oleh aktor lain. Inti dari sebuah pemikiran Schutz berada dalam konsep intersubjektivitas yaitu kesadaran yang digunakan berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memahami

sesama manusia. Terdapat proses pemaknaan dari fenomena yang dihasilkan melalui interaksi yang akan memunculkan pengelompokan makna dari fenomena tersebut. Teori fenomenologi membedakan dua objek realitas diantaranya realitas objektif dan realitas subjektif. Realitas objektif realitas ini diyakini Schutz melahirkan sebuah motif tindakan *because motive* (motif yang melatar belakangi seseorang melakukan tindakan tersebut) dan realitas subjektif atau dapat disebut *in order to motive* yaitu motif yang memiliki sebuah keinginan untuk tercapainya tujuan dimasa depan.

Konsep fenomenologi Schutz berorientasi dari makna tindakan seseorang, yang sebelumnya juga merupakan sebuah pemikiran dari Max Weber dengan konsep *verstehen*. Alfred Schutz dipengaruhi oleh pemikiran Max Weber dengan konsep *verstehennya* untuk memahami segala pemaknaan atas realitas yang terjadi bukan untuk dijelaskan namun untuk dipahami dari segala pengalaman sang aktor. Karena dalam kehidupan manusia pasti pernah merasakan dan mengalami sebuah pengalaman dalam alam kesadaran manusia itu sendiri. Karena baginya fenomenologi merupakan kajian yang tidak pernah berakhir untuk mengupas dan memberikan sebuah penjelasan yang beragam. Pemikiran Max Weber dalam konsep *verstehennya* mengartikan sebuah motif sebagai bentuk

tindakan atau perilaku. Berbeda dengan Weber pemikiran Schutz menginterpretasikan tindakan individu sebagai bentuk motif. Motif menurut Schutz terbagi menjadi dua diantaranya *because of motive* dan *in order to motive*. Menurut Schutz sebelum memasuki tahapan *in order to motive* tahapan *because of motive* yang terlebih dahulu mendahuluinya wirawan, 2012: 137.

Dalam tahapan *in order to motive* berasal dari dorongan pengalaman hidup seorang individu yang dirancang sedemikian rupa. Maksud dari pernyataan tersebut *because of motive* lah yang mendahuluinya yang merepresentasikan pengalaman dari sang aktor. Kesimpulan dalam pemikiran Schutz melihat kembali apa yang mendahului tindakan seorang individu yang dapat dilabelkan dan memiliki sebuah harapan yang ingin dicapai. Penelitian ini menggunakan Teori dari Schutz karena untuk mengetahui motif dan menganalisis motif tindakan *Otaku yang nge-cosplay*.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini *cosplay* mulai masuk di Indonesia sekitar pada tahun 2000-an yang berawal dari diselenggarakannya event Jepang atau J-fest oleh salah satu Universitas Indonesia yang berada di Depok. Keemudian disusul pada tanggal bulan April ditahun 2004 dalam acara Animoster Sound. Namun pada acara saat itu tidak menggunakan istilah *cosplay* melainkan dengan "lomba kostum". Setelah acara event Atmosfer Sound dan di Unisersitas Indonesia kegiatan *cosplay* mulai

berkembang dan dikenal oleh berbagai generasi muda baik di Depok, Jakarta, Yogyakarta, maupun di daerah Surabaya.

Kemunculan event *cosplay* di Surabaya ditandai pada tahun 2006. Kemunculan fenomena *cosplay* berawal dari sebuah komunitas di Surabaya yang bernama Kojitsu (*ko-j-tsu*). Komunitas tersebut mengenalkan *cosplay* pada masyarakat Surabaya melalui Tim SHW. Dimana pada saat itu masih beranggotakan lima orang anggota yang mengisi acara disebut *Cabaret Cosplay Performance* dan pada saat itu mereka mengcosplaykan karakter yang berbeda-beda.

Sebelumnya kegiatan *cosplay* sudah ada dilakukan sejak tahun 2004. Namun pada saat itu *Cosplay* belum begitu dikenal oleh Masyarakat Surabaya. Ditahun tersebut kegiatan *cosplay* masih dilakukan atas dasar inisiatif dari sebuah band yang bernama Atsui, dan salah satu personel band tersebut bercosplay diacara Japan pop culture yang diadakan di Unesa. Mereka personel band Atsui mengcosplaykan karakter-karakter yang ada di Naruto pada saat itu.

Sejarah Komunitas Cosura

Selepas dari acara event *Japan Ovendrive* anggota dari komunitas Kojitsu sepakat untuk mengadakan pertemuan di TP (Tunjungan Plaza) Surabaya. Setelah menyepakati pertemuan tersebut mereka bertemu dengan menggunakan kostum dan melakukan *costreet*. *Costreet* merupakan kegiatan *bercosplay* namun kegiatan tersebut tidak dilakukan di atas panggung melainkan hanya berjalan-jalan. Dari kegiatan tersebut komunitas *Cosura Surabaya* dibentuk. Dimana pada awal pembentukannya komunitas *cosplay* ini dulu bernama

Cosplay Hunter Surabaya, kemudian berganti menjadi *Coztsura*, namun berubah menjadi *Cosura Surabaya* yang memiliki singkatan *cosplay Surabaya*.

“Komunitas Cosura Surabaya berdiri sejak pada tanggal 28 Oktober 2007 di salah satu daerah TP (Tunjungan Plaza). Awal komunitas Cosura Surabaya beranggotakan sekitar delapan orang yang bernama mas Okky atau Okai, Mas iwul, mbak refka, mbak intan, mas bram, mas kyou alias Mas Abi, mas kie alias Mas Rifki, sama mbak rini alias mbak rie yang mengajak teman-teman untuk bergabung yang berkomunikasi melalui Friendster untuk *Coswalk* mengelilingi sekitar Tunjungan Plaza, dan pernah sampai diusir oleh satpam karena mengganggu ketentraman.”

Pada saat itu komunitas Cosura Surabaya hanya beranggotakan delapan orang diantaranya, Okky, iwul, refka, intan, bram, kyou, rie, dan rie. Dimana anggota tersebut yang mengawali terbentuknya komunitas Cosura Surabaya. Mereka mulai mengikuti berbagai event *cosplay*.

Komunitas ini dibentuk bukan tanpa alasan dan tujuan melainkan atas dasar minat mereka yang menyukai budaya Jepang, mulai dari anime, manga, video game, tetapi terutama untuk mengcosplaykan. Selain hal tersebut terdapat juga tujuan lain dibentuknya komunitas cosura ini yaitu sebagai tempat untuk saling sharing berbagai informasi seputar anime, manga, event *cosplay*, game, atau hanya sekedar kumpul-kumpul melepas stres, menambah teman juga atau relasi, menjalin silaturahmi,

berprestasi dalam bidang cosplay. Juga mengenalkan kepada masyarakat Surabaya bahwa kegiatan *bercosplay* merupakan kegiatan yang membawa arah positif dan sebagai kegiatan yang baru dalam rutinitas mereka.

Adanya komunitas *Cosura Surabaya* adalah sebagai tempat untuk menyediakan anak-anak muda Surabaya dapat bergabung dan diterima dengan tangan terbuka. Tanpa adanya syarat-syarat yang mengkhususkan seseorang dapat masuk dalam komunitas ini, karena semua orang bisa mengcosplaykan didepan publik tetapi harus didasari oleh niat. Komunitas ini juga sering melakukan pertemuan rutin di salah satu Taman Bungkul Surabaya disetiap hari Jumat sore sekitar pukul 17:00 dan kumpul-kumpul ditempat lain seperti dicafe atau Warkop. Selain kegiatan kumpul-kumpul bersama komunitas ini juga sering mengikuti acara bakti sosial seperti donor darah, membuat project kostum bersama-sama. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas *Cosura Surabaya* ini berguna untuk mempererat rasa solidaritas antar sesama anggota.

Komunitas ini merupakan komunitas terbesar yang ada di Surabaya karena sudah memiliki jumlah anggota lebih dari 200-an dan sudah dikenal diberbagai kalangan *cosplayer*. Setiap komunitas memiliki sebuah ciri khas agar dapat membedakan dengan komunitas yang lain. Anggota komunitas *Cosura* ini masing-masing memiliki sebuah id-card dan kaos sebagai tanda bahwa dirinya adalah salah satu anggota dari komunitas *Cosura*. Seperti yang sudah dijelaskan dalam wawancara dengan salah satu informan yang bernama sebagai berikut:

“Aku punya idcard tapi punyaku wes hilang mbak. Nah terus aku pake kaos sebagai bentuk aku anggota komunitas ini. Soalnya kalo kaos dapat dilihat orang bahwa oh ini anggotanya. Tapi kaos itu dipake waktu event aja. Supaya bisa tau juga semial waktu mau pergi event kemana trus ada yang ilang satu jadi gampang buat ngenalinnya.”

Fenomenologi Otaku Nge-cosplay

Perspektif fenomenologi yang menganut paradigma definisi sosial memfokuskan terhadap persoalan pokok ilmu Sosial yang menyertakan bagaimana kehidupan bermasyarakat itu terbentuk. Terdapat empat unsur pokok dalam perspektif teori Fenomenologi yaitu memusatkan perhatian pada para aktor, memusatkan perhatian yang penting dan sikap yang alamiah, memusatkan permasalahan mikro, serta memusatkan pertumbuhan, perubahan, dan tindakan. Schutz menjelaskan bahwa tindakan sang aktor menghasilkan sebuah hubungan jika tindakannya memiliki sebuah makna yang dapat dipahami. Inti dari pemikiran Schutz memusatkan intersubjektivitas pada dalam kesadaran individu atau kelompok. Schutz yang menyebutnya sebagai motif tindakan yang terdiri dari dua yaitu *because of motive* dan *in order to motive*. *because of* motif diyakini sebagai awal dari tindakan *in order to motive*. Teori yang digunakan untuk menganalisis terkait fenomena Otaku ngecosplay menggunakan teori Fenomenologi dari Alfred Schutz:

A. Motif sebab/penyebab *otaku ngecosplay* pada komunitas *Cosura Surabaya* (*because of motive*)

Motif dalam tahap ini berkaitan dengan “sebab dan penyebab” yang mengacu pada pengalaman masa lalu sang aktor sebagai sebab-sebab tindakan tersebut dilakukan. Karena informan memiliki motif yang berbeda-beda dan perbedaan tersebut disebabkan oleh perbedaan yang berkarakteristik. Hal tersebut berlaku pada para *otaku* ketika nge-cosplay melalui motif sebab mereka memberikan makna-makna pada masa lampau *otaku*. Tindakan *ngecosplay* yang dilakukan oleh *otaku* pada komunitas Cosura Surabaya yang didasari beberapa motif sebab atau berdasar pada masa lampau. Terdapat beberapa data yang diperoleh melalui informan untuk melakukan ngecosplay

1. Berdasarkan Hobi

Hobi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, seperti hobi menonton tayangan *anime*, mengoleksi *action figure*, dan memasang *poster-poster anime*. Hal tersebut telah dilakukan dan dialami oleh para anggota Komunitas Cosura Surabaya yang berdasarkan pengalaman pribadinya. Sewaktu kecil mereka sering sekali menonton tayangan *anime* disetiap hari minggu, yang pada saat itu *anime* yang ditayangkan Kamen Rider, Doraemon, One Piece, Shincan. Dengan melihat tayangan *anime* merasa terhibur. tidak hanya melihat tayangan *anime* melalui televisi, mereka juga sering sekali

mengakses situs-situs yang menyediakan *anime* gratis tanpa dipungut biaya hanya bermodalkan kuota sudah dapat mengakses segala jenis judul *anime* dengan subtitle berbahasa indonesia sehingga memudahkan mereka untuk menonton. Tayangan *Anime* juga memiliki berbagai genre yang dapat membuat mereka memilih genre seperti apa yang disukainya. Tidak hanya menonton tayangan *anime* mereka juga sering kali mengoleksi beberapa aksion figure yang dapat dipajang didalam kamar mereka atau rumah mereka. Dan menempelkan poster-poster karakter yang disukainya serta timbul sebuah keinginan dalam benak mereka untuk menirukan karakter yang disukainya.

2. Mengikuti event (memiliki visi yang sama)

Mengikuti event cosplay adalah salah satu bentuk motif sebab yang ingin dilakukan para komunitas Cosura Surabaya. Karena hal tersebut juga merupakan semua visi mereka bersama. Dengan menirukan salah satu karakter tokoh dalam serial *anime*, manga, game, tokoh legenda, dll. Mereka para anggota komunitas Cosura Surabaya merasa senang dan puas karena telah mengcosplaykan karakter tersebut dalam acara event Cosplay.

Dengan penuh kerja keras dan tekun mereka para anggota komunitas Cosura Surabaya mampu menyelesaikan pembuatan kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Tidak lupa juga mereka mempelajari pose-pose atau dialog yang sama persis dengan karakter yang diperankan sehingga menjadi ciri khas dari karakter tersebut. Dengan begitu mereka akan mendapat penjiwaan ketika memerankan karakter di depan publik. Komunitas Cosura Surabaya membutuhkan waktu sekitar satu sampai dua bulan untuk dapat menyelesaikan pembuatan kostum tersebut. Tetapi hal tersebut tergantung pada tingkat kesulitan proses pembuatan kostum tersebut. Pernyataan tersebut sesuai dengan gagasan Schutz bahwa ketertrikan manusia dalam kehidupan sehari-hari merupakan satu tindakan yang bersifat praktis dan tidak teoritis.

B. Motif tujuan Otaku nge-cosplay pada komunitas Cosura Surabaya

Motif tujuan atau *in order to motive* adalah motif yang berkaitan dengan “tujuan atau harapan” dimasa yang akan datang. Dimana sang aktor berkeinginan untuk tercapainya tindakan yang telah dilakukan dan dalam tahap ini menunjukkan bahwa komunitas Cosura Surabaya terdapat

beberapa motif tujuan yang hendak dicapainya menjadi seorang cosplayer diantaranya sebagai berikut:

1. Menjalin silaturahmi

Terbentuknya sebuah komunitas tentunya memiliki jumlah anggota yang tidak sedikit hal ini diperkuat oleh penjelasan salah satu anggota yang mengatakan bahwa jumlah seluruh anggota Komunitas Cosura Surabaya lebih dari 200 orang, dengan jumlah pengikut fansbase sekitar ribuan orang. Tentunya mereka mempunyai sebuah tujuan yang ingin dicapainya yaitu menjalin silaturahmi antar sesama anggota. Dengan mempererat hubungan diantara mereka semua dapat menciptakan rasa kekeluargaan satu sama lain, membuat rasa nyaman, tenang hal tersebut sudah dibuktikan dengan awal berdirinya *cosura* mulai dari 2007 sampai dengan sekarang ditahun 2021. Berarti sudah menginjak 14 tahun Komunitas Cosura Surabaya berdiri. Ditambah dengan penjelasan yang diberikan oleh informan yang mengatakan bahwa:

“enak, anak-anaknya mbak seru jadi nggak gampang bosan. Pernah waktu aku badmood trus anak-anak ngehibur aku, bikin aku ketawa mbak jadi senang aku. Trus ada waktu buat nongkrong-nongkrong

di luar kayak di cafe atau warkop biar saling dekat satu sama lain”.

Selain bercosplay dalam komunitas ini sering mengadakan kegiatan kumpul-kumpul sebagai tujuan mempererat hubungan diantara mereka.

2. Menyalurkan kreatifitas dan berprestasi

Menyalurkan kreatifitas dan berprestasi tentunya juga menjadi motif tujuan yang ingin dicapai oleh anggota Komunitas Cosplay Surabaya ketika melakukan cosplay. Karena menurut mereka pada saat bercosplay merupakan sebagai ajang untuk berprestasi dan berkreatifitas. Berkreasi membuat kostum yang hendak dicosplaykan bukanlah pekerjaan yang mudah, dibutuhkan ketelitian terhadap detail-detail kostum mulai dari aksesoris dan lain sebagainya. Agar dapat terlihat menjadi seperti karakter yang diperankan. Mereka cenderung membuat kostum sendiri dari pada membeli karena lebih efisien. Mereka memaksimalkan membuat kostum guna untuk menjadi juara dalam event tersebut. Mereka juga tidak hanya menginginkan menjadi juara terdapat juga tujuan lain yang ingin dicapai oleh komunitas Cosura Surabaya yaitu untuk bisa go-internasional seperti yang

diucapkan oleh informan. Dari penjelasan tersebut informan menginginkan negara Indonesia bisa mencapai go-internasional ketika melakukan cosplay, tidak hanya komunitas cosura merasa senang negara Indonesia juga merasakan bangga karena telah mengharumkan nama Indonesia. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan bercosplay tidak hanya untuk sebagai bentuk senang-senang melainkan bisa mendapatkan sebuah penghargaan yang berprestasi, yang membawa kegiatan ini ke arah positif.

Simpulan

Otaku adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan seseorang yang terobsesi dengan sub kultur Jepang dan menjadikannya sebagai hobi. Hobi untuk mengali semua informasi terkait hal-hal yang disukainya, mulai dari *anime*, *manga*, *action figure*, *cosplay* dll. *Otaku* menurut Hiroki Azuma terdapat beberapa dalam perkembangan generasi diantaranya: generasi pertama pada tahun 1960-an yang penikmatnya hanya untuk anak-anak, generasi kedua pada tahun 1970-an dimana pada generasi ini *anime space*, *battleship yamato*, *gundam* merupakan salah satu *anime* yang terlaris pada masanya, ketiga generasi ini dimulai pada tahun 1980-an *otaku* jenis ini *otaku* pada tahap ini mulai erat kaitannya dengan *anime*, *anime*, *cosplay* dan muncul konsep *moe* mulai muncul untuk mengekspresikan seorang gadis imut, generasi yang keempat atau yang sekarang mulai

muncul slang-slang selain moe sehingga muncul berbagai genre yang meliputi *echi, hentai, harem, dll*. Otaku memiliki tujuh berbagai jenis diantaranya: *otaku anime dan manga, otaku game (getaku), otaku idol (wota), Figure Otaku (Fitaku), train otaku (tetsudo otaku), Otaku robot (rotaku)* dan yang terakhir adalah *otaku cosplay*.

Cosplay merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang telah mencapai rana internasional yang dapat disebut dengan *j-pop atau japan freak*. Cosplay merupakan sebuah kegiatan memakai kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Karakter yang biasanya dicosplaykan mulai dari karakter *anime, manga, video game, idol, tokoh legenda, dll*. Mereka tidak hanya berkostum *otaku* juga berdandan menggunakan make up, memakai aksesoris pendukung seperti wig, softent, pedang, topi, dll agar dapat menjadi karakter tersebut.

Cosplay juga memiliki berbagai jenis diantaranya sebagai berikut: *cosplay anime dan manga, cosplay game, cosplay ghotic, cosplay tokusatsu, dan cosplay original*. Dalam judul penelitian "Motif Otaku nge-cosplay pada komunitas Cosura Surabaya" menggunakan sebuah perspektif teori dari fenomenologi Alfred Schutz yang menjelaskan motif dibagi menjadi dua *because of motive dan in order to motive*. Motif *because of motive* merupakan motif yang berorientasi pada masa lampau sang aktor, sedangkan *in order to motive* motif tindakan yang berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai.

Motif sebab *because of motive* yang dilakukan oleh *otaku* pada komunitas *cosura surabaya* yaitu beradarkan hobi yang suka meonton serial anime, mengoleksi berbagai

poster-poster anime, mengoleksi action figure yang kemudian membuat mereka ingin melakukan cosplay. Kemudian mereka juga mengikuti event cosplay sebagai bentuk visi yang sama diantara mereka. Sedangkan untuk yang motif tujuan *in order to motive* mereka mengikuti cosplay karena mereka menginginkan sebuah hadiah yang berupa juara satu dan bisa mencapai rana go-internasional

DAFTAR PUSTAKA

- (Afian, 2013). *Identitas dan Subjektivitas Budaya Populer Cosplay di Indonesia*.
- (Azuma, n.d. 2001). *Otaku Japan's database animals*. Tokyo: Kodansha Gendai Shinsho..
- (Cecilia B-Ikeguchi, 2018). *The Otaku Culture and Its Cultural Ramifications*. Journalism and Mass Communication, 8(5), 246-259
- (Galbraith, 2021). *Otaku and the Struggle For Imagination in Japan*. United States of America: Duke University Press
- (Handaningtias & Agustina, 2017). *Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime*. Jurnal kajian Komunikasi, 5(2) 202-209.
- (Laily, 2014). *Motif Tokoh Utama Dalam Roman Traume Wohnen Uberall Karya Carolin Phillips: Kajian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Progam sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- (Mardiharto, 2017). *Cosplay Fungsi Komunitas Cosura Bagi Para Anggotanya*.
- (Pakusadewo, 2017). *Cosplay Dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri)*, (online) 1(2).
- (Rahman et al., 2012). *"Cosplay": Imaginative Self and Perfoming Identity*. 16 (3).
- (Rastati, 2015). *Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab*. 17.(17)
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Sadewo, FX Sri. 2016. *Meneliti Itu Mudah*. Surabaya: Unesa University Press
- (Setiawan, 2013). *Dialektika Cosplay, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia*. 2.(1)
- (Wilujeng, 2013). *Pemanfaatan Media Sosial Oleh Komunitas Cosura Surabaya Sebagai Informasi Masyarakat (Studi Dekriptif Kualitatif Pemanfaatan Media Sosial Facebook Oleh Komunitas Cosura Surabaya Sebagai Informasi Masyarakat)*. Surabaya: Progam sarjana Universitas Pembangunan Naional Veteran.
- Wirawan, Bagus Ida. *Teori-teori sosial dalam tiga paradigma (fakta sosial, definisi sosial, & perilaku sosial)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- (Biiznilla Yulian & Syahriar Sugandi, 2019). *Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Jepang Soshonbu Bandung*. 13.(2).

Sumber Internet

<https://elibrary.unikom.ac.id>

<http://file.upi.edu/Direktor>

<https://www.epicdope.com/>

<http://p2k.um-surabaya.ac.id/>