

“Pola Interaksi Antar *Cosplayer* Dalam Menjaga Eksistensinya di Yogyakarta (Kajian Deskriptif di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY Yogyakarta)”

Oleh:

Abadi Akbar dan Puji Lestari

Pendidikan Sosiologi

12413244016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola interaksi antar *cosplayer* dalam menjaga eksistensinya di komunitas *Rinjin-Bu* UNY serta dampak apa saja yang dirasakan oleh *cosplayer* di komunitas *Rinjin-Bu* UNY dari interaksi yang terjalin dengan lingkungan sekitar mereka seperti keluarga, teman, dan orang kenalan mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Proses analisis data menggunakan analisis menurut Miles dan Huberman proses analisis data dilakukan melalui 4 tahap kegiatan yang terjadi secara bersama-sama yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pola interaksi antar individu *cosplayer* Komunitas *Rinjin-Bu* UNY bersifat *vertical* dan *horizontal*. Pola interaksi yang bersifat *horizontal* merupakan hubungan yang terjalin luwes karena adanya simpati dan intensitas frekuensi interaksi, sedangkan pola interaksi yang bersifat *vertical* merupakan keterbatasan interaksi didasarkan oleh status dan peran sosial. Pada pola interaksi antar *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* terdapat pola interaksi berpola lingkaran dan X yang menunjukkan bentuk interaksi asosiatif, interaksi yang bersifat terbuka, dan interaksi berdasar minat yang sama, dan keterbatasan interaksi didasarkan wewenang ketua dan wewenang ketua divisi *cosplayer*. Interaksi berpola lingkaran dan X memunculkan eksistensi dilandaskan oleh kebersamaan yang memberikan keleluasaan untuk menampilkan jati diri bagi tiap individu *cosplayer*, sehingga menumbuhkan bentuk tindakan menjaga eksistensinya seperti; kesadaran menjadi seorang *cosplayer* dan kebebasan serta tanggung jawab. Kebebasan dan tanggung jawab *cosplayer* menumbuhkan pengakuan dari lingkungan sekitar seperti; penggemar budaya populer Jepang, *cosplayer*, dan pihak lain untuk mendapatkan pengakuan eksistensi sebagai *cosplayer*. Dampak menjadi seorang *cosplayer* terbagi menjadi dampak negatif yaitu mendapatkan komentar negatif oleh lingkungan sekitar mereka, seperti teman dan keluarga. Dampak positifnya meliputi menumbuhkan kreativitas dan apresiasi terhadap *cosplayer*.

Kata Kunci: Pola Interaksi Sosial, Eksistensi, *Cosplayer*

"Interaction Pattern Between Cosplayers In Keeping Their Existence in Yogyakarta (Descriptive Study in YSU Yogyakarta Rinjin-Bu Community)"

By:

Abadi Akbar and Puji Lestari
Sociology Education Program
12413244016
ABSTRACT

This research aims to determine interaction pattern among cosplayers in keeping their existence in the YSU Rinjin-Bu community and the impact that been felt by cosplayers in the YSU Rinjin-Bu community of interaction that exists with the environment around them like family, friends, and acquaintances. This research uses descriptive qualitative method with case study approach. Informants in this research were selected using purposive sampling technique. The validity of the data in this research using source triangulation and method triangulation. Data collected by interview, observation, documentation, and literatures. The process of the analyzing data using analysis by Miles and Huberman, data analysis process was done through 4 stages of activities going on simultaneously, data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results of this research showed a pattern of interaction between individuals cosplayer in the YSU Rinjin-Bu community are vertical and horizontal. A horizontal interaction patterns are the relationship flexible for their sympathy and intensity of the interactions frequency, while the vertical interactions pattern are limited interaction grounded by status and social roles. On the pattern of interaction between cosplayers in Rinjin-Bu Community are patterned interaction of a circular and X that show associative interaction forms, opened interaction, and interaction based on shared interests, and limited interaction based authority chairman and cosplayer division chairman. interaction patterned circle and X gave rise underpinned by the existence of togetherness that provides flexibility for displaying an identity for each individual cosplayers, that foster the kind of action to maintain its existence as; the awareness of being a cosplayer and the freedom and responsibility. Freedom and responsibility cosplayers growing recognition of the surrounding environment such as; Japanese popular culture fans, cosplayers, and others to get the recognition of the cosplay existence. The impact of being a cosplayer is divided into the negative effects that get negative comments by the environment around them, such as friends and family. The positive effect includes foster creativity and appreciation of cosplayers.

Keywords: Social Interaction Patterns, Existence, Cosplayer

A. PENDAHULUAN

Gagasan tentang *cosplay* muncul sekitar tahun 1960-an di Stasiun Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo yang dulunya masih dikenal sebagai *harajuku style* dan berkembang menjadi *cosplay*, walaupun *harajuku style* dan *cosplay* berbeda. *Cosplay* telah mengalami perkembangan yang luar biasa, selain sebagai produk budaya, *cosplay* juga merupakan pembentukan seni dengan misi kebudayaan dan iklan. Pakaian *cosplay* ini berkorelasi erat dengan *Harajuku style*, memberikan nuansa perdebatan wacana mengenai transformasi ide-ide berpakaian yang bersumber pada tokoh-tokoh film animasi dan manga Jepang. Ide tersebut divisualisasikan dalam wujud pakaian (kontemporer) yang bertema tokoh atau kondisi tertentu, dengan melakukan akulturasi berbagai jenis budaya, menghasilkan kostum-kostum yang ekspresif. *Cosplay* yang secara harfiah dipahami *costume* = pakaian atau kostum, dan *play* = bermain atau melakukan kegiatan mengisi waktu luang, merupakan suatu wadah yang disiapkan bagi kelompok-kelompok

yang ingin berekspresi melalui media pakaian (Jusmani, 2014: 3).

Perkembangan *cosplay* di Indonesia sangat erat dengan perkembangan *manga* Jepang dan *anime* Jepang di Indonesia. Pada tahun 1990-an tersebut, baik anak-anak dan kaum dewasa Indonesia pada umumnya telah mengenal beberapa produk unggulan *manga* Jepang seperti Mary Chan, Kono Chan, Dragon Ball, Detektif Conan. Berbagai program *anime* ditampilkan di saluran televisi-lokal dan menjadi primadona tontonan anak Indonesia untuk waktu yang sangat lama seperti: Saint Seiya, Sailor Moon, Doraemon, dan Crayon Shinchan. Beberapa keluarga Indonesia yang memiliki tingkat ekonomi yang lebih baik bahkan secara khusus berlangganan saluran *anime* secara khusus di jaringan televisi berbayar seperti Animax dan Space Toon. Perkembangan komoditas seni Jepang ini kemudian juga berkembang juga pada film-film Jepang yang segmentasinya tidak kepada anak-anak saja seperti yang cukup terkenal di Indonesia akhir

1990-an yaitu “Tokyo Love Story” serta juga didukung dengan kehadiran berbagai penyanyi pop dan rock yang dikenal dengan istilah J-Pop atau band J-Rock juga menjadi wadah efektif untuk penetrasi budaya Jepang di Indonesia (Lestari, 2011).

Yogyakarta merupakan kota pelajar dengan jumlah pemuda yang cukup tinggi, baik pendatang maupun penduduk asli. Kemajuan teknologi yang terjadi membuat arus informasi mengalir dengan cepatnya. Pengaruh budaya Jepang termasuk *cosplay* dari tahun ke tahun semakin berkembang di kota ini. Perkembangan teknologi informasi yang masuk ke Yogyakarta memberikan jalan mulus bagi budaya populer Jepang yang mendunia untuk ikut meng”invasi” Yogyakarta. Kemajuan teknologi dan media massa, seperti media televisi dengan siaran-siarannya dapat menanamkan pengaruh kepada pemirsanya, terutama ketika televisi swasta mulai menayangkan *anime* (kartun Jepang) dan acara produksi Jepang. Kemudian *anime* menjadi “pintu masuk” budaya populer Jepang sebelum produk budaya populer yang

lain seperti *manga* dan *Japanese pop music*. Ditambah serbuan informasi yang mengalir deras via internet, wajar apabila demam Jepang melanda Indonesia, tak terkecuali di Yogyakarta. Budaya populer Jepang yang mulai dikenal digemari oleh remaja di Yogyakarta berimplikasi pada terbentuknya komunitas-komunitas dan penggemar budaya populer Jepang di Yogyakarta (Wicaksono, 2007: 58).

Komunitas *Rinjin-Bu* merupakan sebuah komunitas non-resmi di Universitas Negeri Yogyakarta yang beranggotakan 278 mahasiswa, 100 aktif di media sosial, dan 20 orang aktif dalam kegiatan. Mayoritas anggota berasal dari mahasiswa UNY, namun ada pula dari STAN, UMY, dan UIN. Komunitas tersebut memiliki anggota *cosplayer* yang saling berinteraksi di dalam ataupun di luar aktivitas komunitas tersebut. Penelitian ini berusaha menjelaskan lebih mendalam mengenai eksistensi yang terkandung dalam proses interaksi yang terjadi antar *cosplayer*. Komunitas ini tidak resmi dikarenakan tidak adanya program

kerja untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau ditentukan oleh pihak yang berwenang (UNY) (wawancara, Fd, 11 Maret 2017). Penelitian ini berusaha menjelaskan adanya eksistensi *cosplayer* dalam proses interaksinya di Yogyakarta, tentunya penelitian ini akan menjawab hal tersebut yang akan dijabarkan dalam bab selanjutnya.

Penelitian ini menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berusaha mengeksplorasi lebih mendalam tentang adanya interaksi yang melibatkan antar *cosplayer* sehingga dapat mempertahankan eksistensinya. Dalam kegiatan interaksinya, apa saja usaha *cosplayer* di Yogyakarta dalam menunjukkan kegiatan ber-*cosplay* mereka kepada masyarakat umum sebagai bentuk kegiatan memperlihatkan salah satu kesempurnaan yang ada pada diri mereka. Eksistensi mereka ditunjukkan dan diakui melalui dirinya sendiri tanpa berpikir tentang lingkungan sekitarnya dan dibutuhkannya waktu dan menjadi seorang *cosplayer*, artinya jika

seseorang ingin menunjukkan keberadaannya, maka membutuhkan waktu untuk diakui keberadaannya dan menjadi sebuah eksisten di dalam masyarakat (Dagun, 1990). *Cosplayer* membutuhkan suatu wadah untuk saling berinteraksi guna menjaga eksistensi mereka dinilai dari kegiatan mereka menjadi seorang *cosplayer*. Usaha yang dilakukan yaitu berusaha melakukan apapun seperti halnya ber-*cosplay* di acara *japanese festival* dan di luar kegiatan tersebut agar mereka bisa terus menjadi sebuah eksisten melalui dengan pola interaksi yang terjalin.

B. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan studi kasus dan berbagai bentuk pengamatan serta wawancara dan dokumentasi. Sedangkan penulisan penelitian ini bersifat deskriptif, dimana deskriptif diartikan sebagai prosedur

pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek atau obyek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ada (Nawawi, 2007: 16).

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY. Penelitian dilaksanakan di Rektorat UNY, *Food Court UNY*, dan Indomaret Point. Waktu berjalannya penelitian ini terhitung dari bulan November 2016 hingga bulan Maret 2017.

3. Sumber Data

Sumber data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau obyek penelitian. Sumber data tersebut diperoleh secara langsung dari data pertama sekaligus menjadi kunci dari penelitian yang dilakukan. Sumber data primer pada penelitian ini adalah enam orang *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY dan observasi langsung oleh peneliti terhadap para *cosplayer*.

Sumber data sekunder adalah sumber data tidak langsung yang dapat memberikan tambahan serta penguatan terhadap penelitian. Sumber data sekunder digunakan untuk memperkuat data yang disajikan oleh sumber primer. Sumber data primer ini dapat diperoleh dari *Website*, buku, foto, artikel, jurnal, surat kabar, serta penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Karena dalam penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka instrumen yang dibutuhkan antara lain pedoman wawancara, pedoman observasi, kamera, serta alat lain yang dibutuhkan.

6. Teknik Pemilihan Informan

Penelitian ini mempunyai informan yang memungkinkan cukup untuk sumber daya data dari

objek penelitian. Peneliti sudah memiliki *link* untuk mendapatkan objek penelitian, namun belum memenuhi untuk sumber daya data, oleh karena itu peneliti menggunakan teknik *Purposive sampling* untuk pengambilan sampel dengan tujuan menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber (Moelong, 2007: 224).

7. Validitas Data

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

8. Teknis Analisis Data

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dari peneliti. Temuan tentang apa yang dijumpai selama penelitian merupakan bahan rencana pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi. Peneliti mencatat dan

merekam hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY. Lalu peneliti mendokumentasikan data terkait kegiatan yang dilakukan *cosplayer* di dalam komunitas. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil wawancara diolah dalam bentuk transkrip. Pengumpulan data ada yang melalui media sosial WA, dikarenakannya peneliti susah untuk bertemu dengan informan yang diinginkan.

b. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, pada penyerdahanaan, pengabstrakan, dan proses transformasi data, yaitu perubahan dari data yang bersifat “kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan menjadi data yang bersifat “halus” dan siap pakai setelah dilakukan penyelesaian, membuat transkrip penelitian, guna mempertegas, memperpendek, membuat fokus dan kemudian membuang data yang tidak diperlukan agar mudah menarik kesimpulan. Reduksi data digunakan dalam penelitian ini

menggunakan koding dalam transkrip wawancara, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk memilah data yang akan dianalisis.

c. Penyajian data

Proses penampilan data dari semua hasil penelitian dalam bentuk naratif *representative* tabular termasuk dalam format matriks, grafis dan sebagainya, yang nantinya dapat mempermudah peneliti dalam melihat gambaran hasil peneliti karena dari banyak data dan informasi tersebut penelitian ini (Usman, 2009: 85). Data-data yang diperoleh perlu disajikan dalam format yang lebih sederhana sehingga peneliti mudah dalam menganalisisnya dan membuat tindakan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari penyajian data-data tersebut.

d. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan alur sebab dan akibat atau proposisi. Tahapan ini menyangkut penggambaran makna dari data yang ditampilkan. Kesimpulan yang telah ditarik

maka kemudian diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali dan melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang tepat. Selain hal tersebut, juga dapat dengan mendiskusikanya (Usman, 2009: 87).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Profil Komunitas *Rinjin-Bu*

Komunitas ini dibentuk sebagai wadah atau tempat bagi teman-teman penggemar anime dan kebudayaan populer jepang di UNY khususnya untuk menyalurkan hobinya. Ada beberapa divisi di komunitas *Rinjin-bu*, yaitu *sketch art*, *games*, dan *cosplay* (2014).

2. Pola Interaksi *Cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

a. Pola Interaksi Antar Individu *Cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

pola interaksi yang terjalin antar individu *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY bersifat dua macam, yaitu bersifat *vertical* dan *horizontal*.

1) Interaksi antar individu *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY yang bersifat *vertical*

Interaksi *cosplayer* yang bersifat *vertical* terbentuk atas status sosial dan peran sosial. Dalam status sosial bentuk interaksinya meliputi kepemilikan kostum sebagai bisnis dan keahlian pembuatan kostum sebagai bisnis. Sedangkan peran sosialnya yaitu wewenang ketua ketika sedang rapat.

2) Interaksi antar Individu *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY yang bersifat *horizontal*

Interaksi antar *cosplayer* yang bersifat *horizontal* terbentuk atas perasaan simpati meliputi rasa kekeluargaan, sedangkan untuk intensitas frekuensi interaksi meliputi tidak adanya senioritas di dalam Komunitas *Rinjin-Bu* UNY.

b. Pola Interaksi Antar *Cosplayer* di Dalam Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

1) Pola interaksi antar *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY berpola X

Pola interaksi berpola X yang terjalin antar *cosplayer* di dalam Komunitas *Rinjin-Bu* UNY ketika waktu tertentu saja, tidak semua interaksinya berpola X. Pola interaksi berpola X merupakan pola interaksi yang terjadi pada anggota dengan ketua secara struktural di dalam sebuah organisasi. Pola ini terjadi pada Komunitas *Rinjin-Bu* ketika berjalannya rapat dan berjalannya kegiatan proyek *cosplay*.

2) Pola interaksi antar *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY berpola lingkaran

Pola interaksi yang terjalin antar *cosplayer* di komunitas *Rinjin-Bu* UNY berpola lingkaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan. Dalam pola interaksi yang berpola lingkaran tercipta interaksi asosiatif, interaksi yang bersifat terbuka, dan interaksi berdasar yang sama. Bentuk interaksi asosiatif meliputi mengerjakan proyek bersama dan *sharing*.

3. Eksistensi *Cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

a. Kesadaran Menjadi Seorang *Cosplayer*

Kesadaran itu sebagai kebebasan mengatasi obyek yang disebut *in-itslef*, maka manusia dapat mengatur dan memilih serta memberikan makna alam kepadatan, dan memberikan bentuk tertentu sebagai dunia yang cocok bagi dirinya (Muzairi, 2002). Hal yang mempengaruhi kesadaran seseorang menjadi seorang *cosplayer* adalah motivasi. Motivasi adalah sesuatu yang dapat merubah manusia menjadi lebih berani dalam melakukan tindakannya. Motivasi ingin menjadi terkenal merupakan salah satu alasan para informan menjadi seorang *cosplayer*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan saudari Me-Chan. "...Ingin mendapatkan banyak teman, dikenal masyarakat..." (wawancara, Me-Chan, 27 November 2016).

b. Kebebasan dan Tanggung Jawab

Kebebasan seseorang dalam bertindak dan dalam memilih apa

yang diputuskan selalu melibatkan tanggung jawab. Dengan kebebasannya sebagai manusia bereksistensi, maka diperkenankan memilih bentuk kemungkinan-kemungkinan bagi realisasi diri. Tuntutan yang terpokok adalah memberikan makna eksistensi manusia otentik di balik kedok kemanusiaan. Dengan demikian, kemanusiaan dimaksudkan sebagai proyek bagi dirinya yang sekaligus dihayati berlaku untuk semua manusia. Menurut Sarte untuk merealisasi tuntutan pokok kebebasan dan tanggung jawab melalui jalan kemanusiaan, yaitu: manusia selalu keluar dari diri sendiri, mengatasi diri sendiri, mengakui kebebasan sendiri, menentukan diri sendiri dan membuat nilai moral sendiri (Tafsir, 2003: 153). Realisasi *cosplayer* terhadap lingkungan sekitar mereka merupakan kebebasan dan tanggung jawab mereka menjadi seorang *cosplayer* untuk mengenalkan diri mereka terhadap lingkungan sekitar mereka melalui usaha-usaha yang ada. Usaha-usaha yang dimaksudkan

adalah: interaksi antara *cosplayer* dan penggemar budaya Jepang, interaksi yang terjalin antar *cosplayer*, serta usaha-usaha untuk mengeksistensikan *cosplayer* melalui usaha dengan pihak lain.

c. Korelasi pola interaksi dan eksistensi *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

1) Korelasi interaksi berpola X dan eksistensi *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

Pola interaksi berpola X di dalam Komunitas *Rinjin-Bu* yaitu berbentuk wewenang ketua divisi *cosplay* dalam mengarahkan teman-teman anggota *cosplayer Rinjin-Bu* untuk mencapai tujuan yang sudah disepakati. Sesuai dengan kajian pustaka, eksistensi memang diperlukannya untuk tumbuh secara individual, namun diperlukannya tumbuh untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial yang berada disekitarnya. Kebersamaan para *cosplayer* di *event* Jepang melalui kewewenangan ketua divisi *cosplay Rinjin-Bu* memang diperlukan untuk mengatur agar sesuai dengan yang tujuan yang mereka inginkan melalui rapat proyek *cosplay*.

Dengan begitu kebersamaan *cosplayer* akan tercipta dengan sendirinya, karena kebersamaan yang tidak mengingkari setiap anggota dan bersedia diatur merupakan kebersamaan yang kondusif bagi terealisasikan diri sebagai seorang *cosplayer* secara individual maupun kelompok (Lathief, 2010).

2) Korelasi interaksi berpola lingkaran dan eksistensi *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY

Kebersamaan antar *cosplayer* atau hidup berinteraksi dengan sesama *cosplayer* di dalam sebuah kelompok sosial tidak semata-mata sebuah kebetulan atau sebuah realitas saja, melainkan merupakan sesuatu yang menjadi suatu keharusan *cosplayer* bereksistensi. Kebersamaan para *cosplayer* berlangsung dalam suatu interaksi yang jauh lebih kompleks, komunikasi penuh kebermanaan, dan makna orang lain juga ditentukan oleh hubungan sesama. Manusia mempunyai dunia, begitu pula dengan *cosplayer*. Sebab dunia mencakup struktur makna yang

dipolakan oleh hubungan manusia. Pola hubungan seperti ini menonjolkan pola obyek, atau antara diri dan obyek. Sebab esensi dari kebersamaan adalah perjumpaan, kedua pribadi diubah. Kebersamaan selalu melibatkan kesadaran timbal balik, dan ini selalu terjadi dalam suatu perjumpaan. Kebersamaan yang tidak mengingkari setiap anggota sebagai konstituennya merupakan kebersamaan yang kondusif bagi terealisasinya jati diri, demikianlah kebersamaan yang bertahan karena masing-masing anggota yang terlibat di dalam sebuah kelompok sosialnya merasa berada dalam suasana saling meleluaskannya atau sangat menguntungkan. Untuk tampil dan berada sebagai jati diri sebagai seorang *cosplayer* dalam kebersamaanya (Lathief, 2010). Sehingga kebersamaan yang didasari dengan pola interaksi berpola lingkaran menyebabkan eksistensi mereka ada, ada maksudnya dijelaskan pada mereka *bercosplay* di dalam *event-event* Jepang di Yogyakarta mereka

menampilkannya secara bersama-sama dalam satu kelompok. Dari hal tersebut eksistensi yang di dasari oleh pola interaksi akan terlihat dengan sendirinya.

4. Dampak Menjadi Seorang *Cosplayer* Komunitas *Rinjin-Bu* UNY di Lingkungan Sekitar Mereka

a. Dampak Negatif

Dampak negatif merupakan dampak yang dapat merugikan suatu pihak atau kelompok. Dalam hal ini subjek yang dirugikan adalah *cosplayer*.

1) Komentar negatif menjadi seorang *cosplayer* di komunitas *Rinjin-Bu* oleh lingkungan sekitar

Cosplayer dalam kehidupan sosialnya berinteraksi dengan masyarakat di luar kehidupan kelompoknya. Seiring berjalannya *cosplayer* berinteraksi dengan masyarakat, *cosplay* dianggap sebagai kegiatan yang kurang efektif bagi kalangan masyarakat yang awam dengan istilah *cosplay*, dan tidak dapat mengambil nilai yang terkandung di dalamnya. Komentar negatif tersebut berasal

dari keluarga, teman, dan orang kenalan mereka (*cosplayer*).

b. Dampak Positif

Dampak positif merupakan hasil dari tindakan yang menguntungkan individu atau kelompok. Dalam hal ini pihak yang diuntungkan adalah *cosplayer*.

1) Menumbuhkan kreativitas

Kreativitas seorang *cosplayer* tidak diuji kebenarannya, karena hal itu telah disebutkan dengan hasil wawancara di atas. Pernyataan dari saudara Rb “Seperti seorang *cosplayer* dari thailand yang ber-*cosplay* dengan alat dan bahan seadanya banget, seperti menggunakan lakban untuk menutupi muka agar terlihat seperti tokoh yang sedang ditirunya” merupakan sebuah bentuk apresiasi saudara Rb sebagai seorang *cosplayer* menghargai bentuk kreativitas yang dimiliki oleh warga Thailand tersebut. Hal tersebut menjelaskan bahwa apresiasi yang ditunjukkan merupakan sebuah pengakuan keberadaan *cosplayer*.

2) Apresiasi

Apresiasi terhadap diri sendiri merupakan bentuk dari dampak

yang dirasakan oleh seorang *cosplayer* pula. Apresiasi yang dimaksud peneliti adalah rasa kepuasan terhadap diri sendiri. hal tersebut sesuai dengan pernyataan saudara Dsd “...Rasa keinginan bertemu dengan *cosplayer* membuat saya terbayar dengan menjadi seorang *cosplayer*”.

Bentuk apresiasi terhadap diri sendiri yang lain Menurut peneliti adalah bisa menjadikan sebuah bisnis. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh saudari Me-Chan. Dalam proses wawancara saudari Me-Chan mengungkapkan “Menambah kemampuan kreasi kita tentang pembuatan *propety*, kostum, dan lainnya jadi bisa buat sampingan menambah uang bulanan.”

Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari saudari L-Chan. Dalam proses wawancara saudari L-Chan menyatakan.

saya dapat menyewakan kostum *cosplay*, jadi saya menyalurkan hobi saya tidak meminta dana dari orang tua. Karena dulu saya hanya bisa makan seadanya sekarang alhamdulillah bisa ganti-ganti

menu makan(wawancara, L-Chan, 27 November 2016).

C. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pola interaksi antar individu *cosplayer* di Komunitas *Rinjin-Bu* UNY bersifat *horizontal* dan *vertical*, yang menyebabkan pola interaksi antar *cosplayer* di dalam Komunitas *Rinjin-Bu* UNY tersebut berbentuk pola lingkaran dan pola X. Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi dari setiap anggota *cosplayer* di komunitas tersebut memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan anggota manapun di dalamnya, namun juga memiliki keterbatasan interaksi yang didasarkan atas status dan peran sosial pihak tertentu di dalam komunitas tersebut. Kedua, terdapat bentuk interaksi asosiatif/kerjasama antar *cosplayer*. Ketiga, terdapat nilai nilai eksistensi dalam kehidupan antar *cosplayer* dan dengan masyarakat sekitar, yang meliputi sikap apresiasi, pengakuan, dan adanya kerjasama antar *cosplayer*. Secara umum dampak yang terjadi dikarenakan terjalinnya interaksi dengan masyarakat. Kegiatan-

kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan adanya bentuk asosiatif antar *cosplayer*. Sikap kerjasama terlihat ketika kegiatan-kegiatan pembuatan proyek *cosplay* dilakukan hal ini tentu menunjukkan adanya kesadaran antar *cosplayer* dalam menjaga kekompakan di dalam komunitas *Rinjin-Bu* UNY. Dalam bentuk asosiatif tersebut menumbuhkan bentuk apresiasi terhadap *cosplayer* yang diakui oleh masyarakat sebagai sebuah eksisten.

2. Saran

a. Bagi *Cosplayer*

Dapat mengajak dan memberikan wadah untuk para generasi *cosplayer* di Universitas Negeri Yogyakarta, dapat menemukan inovasi baru agar penonton dari masyarakat awam dapat menikmatinya, dapat mengenalkan nilai-nilai kebudayaan asing yang bermanfaat, tetap menjaga sikap dan profesional ketika sedang ber-*cosplay*, tetap menjaga eksistensi *cosplayer* di komunitas *injin-Bu* UNY dan wilayah Yogyakarta dengan konsisten menjalankan semua usaha-usaha seperti mengadakan *event* Jepang, *no*

bullying, motivasi, produktif, dan menciptakan inovasi baru.

b. Bagi Masyarakat

Sebaiknya kita menghargai kreativitas para *cosplayer* dan hendaknya lebih obyektif dalam menilai *cosplayer*.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pola interaksi dalam menjaga eksistensi *cosplayer* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Jusmani, D. S. (2014). *Pakaian Cosplay Yogyakarta: Bentuk Fantasi dan Ekspresi Desain Masa Kini*. Jurnal Panggung, Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya, Volume 4 Nomor 1.

Lestari, Indah, *Cosplay: Postmodernism and Japanese Popular Culture in Indonesia*, Terms Paper: Readings in Literary Theory & Criticism, Jawaharlal Nehru University, New Delhi, India, 2011.

Wicaksono, D. (2007). *Adopsi Identitas dan Gaya Hidup "Jepang-Jepangan" Pada Remaja Anggota Komunitas Penggemar Budaya Populer Jepang di Yogyakarta*. Skripsi S1. Tidak diterbitkan. UGM: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

Dagun, S. M. (1990). *Filsafat Eksistensialisme*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Nawawi, H. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Moelong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Usman, H. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Muzairi. (2002). *Eksistensialisme Jean Paul Sartre, Sumur Tanpa Dasar Kebebasan Manusia*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Tafsir, A. (2003). *Filsafat Umum Akal dan Hati Sejak Thales Sampai Capra*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lathief, S. I. (2010). *Psikologi Fenomenologi Eksistensialisme*. Lamongan: PUSTAKA puJAngga.