

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan makhluk hidup yang secara bersama-sama berhubungan dengan manusia lain dan saling membutuhkan atau ketergantungan. Keadaan tersebut menyebabkan timbulnya hubungan atau interaksi sosial. Interaksi sosial sebagai sebuah proses, tercipta karena adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kedekatan atau kesamaan ideologi dengan individu yang lain, membuat manusia cenderung untuk membentuk kelompok sosial, salah satunya dalam bentuk komunitas. Menurut Hermawan (2008), Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Setiap komunitas memiliki ciri khas masing – masing dalam mengembangkan kesamaannya. Seperti yang diutarakan Crow and Allan (dalam tonojagger) bahwa komunitas dapat terbagi atas tiga komponen, yakni berdasarkan lokalitas, minat, dan ide – ide yang mendukung komunitas itu sendiri. Dalam penelitian ini, ketiga komponen tersebut mendukung tercipta sebuah komunitas yang disebut komunitas *cosplay*.

Cosplay merupakan sub bagian dari *harajuku*. Kusuma (2013) *Harajuku* adalah sebutan populer untuk daerah di sekitar stasiun kereta api JR Harajuku,

distrik Shibuya, Tokyo yang merupakan salah satu pusat mode dunia. Awalnya tempat ini ditetapkan sebagai kawasan khusus pejalan kaki. Karena itu banyak anak muda yang berkumpul dengan dandanan aneh dan nyentrik sehingga gaya-gaya mereka itu disebut *harajuku style*. Pada umumnya mereka mengidentifikasikan diri dalam karakter *anime*, penyanyi *punk rock*, *gothic*, dan lain sebagainya. *Harajuku style* terbagi atas beberapa gaya yaitu *visual kei*, *Lolita*, *ganguro*, dan *cosplay*. Peneliti mengkhususkan untuk meneliti mengenai komunitas *cosplay*.

Kusuma juga memaparkan bahwa *cosplay* merupakan sebuah *trend* berbusana yang terinspirasi dari tokoh *anime* dan *manga* (film animasi dalam komik Jepang). *Cosplay* pertama kali diadakan di Jepang pada 1978 sebagai bentuk perayaan konvensi pertemuan fiksi ilmiah. Ann dalam Aisyah 2012 mengutarakan *cosplay* merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* atau *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* dan/ atau *manga* (atau *game* computer, literatur, *idol group*, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan. Orang yang berperan dalam kegiatan *cosplay* disebut *cosplayer* atau dalam bahasa Jepang *kosupureya*.

Cosplay sudah dikenal oleh remaja di Kota Medan telah lama, tetapi belum terbentuk dan terorganisir menjadi sebuah komunitas. Kemudian pada 2008, Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara menyelenggarakan kegiatan festival budaya Jepang (*bunkasai*) yang salah satu rangkaian acara tersebut memperkenalkan identitas

cosplay yang masih sederhana dan belum terbentuk sebuah komunitas. Berdasarkan interaksi sosial yang terjalin dan karena adanya kesamaan minat dari *cosplayer*, sehingga terbentuk sebuah kelompok sosial atau komunitas *cosplay*. Seorang pencetus terbentuknya komunitas *cosplay* di kota Medan ialah Sherry yang sekarang sedang menempuh pendidikan di Bandung. Nama komunitas tersebut adalah *nameless* (tanpa nama) yang dibentuk pada tahun 2008. Kemudian, nama komunitas tersebut berubah menjadi '*unlimited cosplay*'. Secara lambat laun, terdapat ± 10 komunitas *cosplay* yang terbentuk di kota Medan.

Cosplayer berkecimpung dalam komunitas *cosplay* dikarenakan kesenangan menonton kartun (*anime*) dan ingin memerankan seperti tokoh kartun yang ditonton. *Cosplayer* cenderung memahami identitas dan karakter dirinya melalui tokoh – tokoh yang diperankan. *Cosplayer* sudah memahami karakternya, biasanya *cosplayers* secara tidak sadar acap kali menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari. Adapun nama profil *cosplayer* yang menjadi informan yaitu, Lufi M Surya, Melani, dan Ibna Nurul Fuaddina.

Berdasarkan hal - hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai **Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas *Cosplay* sebagai Pembentuk Identitas diri Remaja di Kota Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai komunitas *cosplay* ini, maka muncul beberapa hal yang ingin diketahui oleh peneliti dalam penelitian ini yakni:

1. Profil *Cosplayers* pada Komunitas *cosplay* di Kota Medan
2. Latar belakang *cosplayers* masuk dalam komunitas *cosplay* di Kota Medan.
3. Proses pembentukan identitas diri *cosplayers* pada komunitas *cosplay* di Kota Medan.
4. Sejarah awal munculnya kebudayaan *Harajuku*.
5. Sejarah awal terbentuknya komunitas *cosplay* di Kota Medan.
6. Tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* di Kota Medan.
7. Pengaruh mengikuti komunitas *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti menganggap perlu adanya pembatasan masalah untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan terarah. Adapun pembatasan masalah yang penulis teliti yaitu **Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas *Cosplay* sebagai Pembentuk Identitas diri Remaja di Kota Medan.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka merumuskan masalah yang penulis teliti, yaitu :

1. Bagaimana sejarah awal dan tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* di Medan?
2. Bagaimana profil tiga (3) *cosplayers* di Kota Medan?
3. Apa yang melatarbelakangi *cosplayer* berkecimpung dalam kegiatan *cosplay*?
4. Bagaimana pengaruh komunitas *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri para *cosplayer* di Kota Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejarah awal dan tujuan terbentuknya komunitas *cosplay* di Medan.
2. Untuk mengetahui profil tiga (3) *cosplayers* di Kota Medan.
3. Untuk mengetahui hal – hal yang melatarbelakangi *cosplayer* berkecimpung dalam kegiatan *cosplay*.
4. Untuk mengetahui pengaruh komunitas *cosplay* terhadap pembentukan identitas diri *cosplayer* di Kota Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara Teoritis manfaat penelitian ini yaitu memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai komunitas *cosplay* di Medan.

Secara Praktis manfaat penelitian ini yaitu :

1. Menambah karya ilmiah bagi lembaga pendidikan khususnya di Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian ini lebih lanjut.
3. Memberikan sumbangan pemikiran kepada semua pihak dan dapat menambah koleksi literatur penelitian mengenai komunitas *cosplay*.

THE
Character Building
UNIVERSITY