

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai Perilaku Modeling Pada *Cosplayer* dilaksanakan selama bulan Agustus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, observasi non-partisipatif dan dokumentasi. Penulis menggunakan *handphone* sebagai alat untuk mengumpulkan data berupa suara dan gambar. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua orang yang masih aktif menjadi *cosplayer*.

Informan pertama dalam penelitian ini adalah YCN, seorang admin sekaligus pembentuk Komunitas Dunia Naruto Indonesia (DNI). Informan kedua dalam penelitian ini berinisial MZ yang juga seorang admin di Komunitas *Cosplay* Surabaya (COSURA) dan ketua di Komunitas *New Image Cosplay* (NIC).

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian Informan 1 (YCN) dilaksanakan di dua tempat, yaitu di Indomaret Point, Dinoyo dan *Convention Hall*, Tunjungan Plaza. Lokasi Indomaret Point dipilih sebagai tempat pengambilan data berdasarkan usulan dari YCN karena terletak di daerah yang cukup strategis, sedangkan lokasi *Convention Hall* Tunjungan Plaza menjadi lokasi untuk observasi selama YCN mengikuti acara *cosplay*.

Tempat pelaksanaan wawancara pertama adalah di Indomaret Point. Indomaret Point mempunyai dua ruangan, yaitu minimarket di lantai dasar dan tempat bersantai bagi para pengunjung di lantai dua. Ruangan di lantai dua dibagi lagi menjadi dua bagian yang dipisahkan oleh pintu kaca, yaitu bagian dalam ruangan (*indoor*) yang dilengkapi dengan fasilitas meja-kursi besi, *stop contact* serta AC, dan bagian luar ruangan (*outdoor*) dengan fasilitas sama kecuali AC. Suasana di tempat tersebut sedikit ramai oleh suara kendaraan, namun tidak sampai mengganggu proses wawancara dengan YCN. Lokasi kedua berada di *Convention Hall*, Tunjungan Plaza yang berada lantai enam. Terdapat lorong panjang dengan sekat kaca setelah melewati pintu masuk Aula. Aula tersebut dipenuhi dengan beberapa stand yang didirikan di pinggir aula, panggung, ruang ganti *cosplayer* dan kursi penonton yang berjumlah sekitar 100 kursi. Penulis juga menemukan stand Komunitas DNI yang didirikan di sebelah kanan panggung.

Pelaksanaan penelitian Informan 2 (MZ) dilaksanakan di tiga tempat, *Wifi Id Corner*, *Basecamp* Komunitas NIC dan *Convention Hall*, Tunjungan Plaza. Lokasi *Wifi Id Corner* juga dipilih oleh MZ sebagai tempat dilaksanakannya wawancara, karena menjadi tempat favorit MZ untuk bersantai dan kebetulan terletak dekat dengan rumah MZ. Lokasi *Basecamp* Komunitas NIC dan *Convention Hall*, Tunjungan Plaza dipilih sebagai tempat observasi.

Terdapat beberapa tempat di *Wifi Id Corner* yang biasa digunakan oleh para pengunjung, yaitu tempat dengan bangku dan meja panjang yang bisa memuat sekitar lima orang, tempat meja dan kursi terpisah dan tempat tanpa kursi. Ketiga-tiganya berada di halaman Kantor *Wifi Id Corner*. Suasana di tempat tersebut cukup dingin dan bising karena bersebelahan langsung dengan jalan raya. Lokasi kedua adalah basecamp komunitas NIC di salah satu rumah anggota Komunitas NIC. Lokasi tersebut digunakan MZ sebagai tempat latihan dan tempat membuat kostum. Selain itu, MZ juga menggunakan *basecamp* sebagai tempat berkumpul dan rapat untuk mempersiapkan pertunjukan *cosplay*. Tempat ketiga adalah *Convention Hall*, Tunjungan Plaza yang menjadi tempat berlangsungnya acara *cosplay* di bulan Agustus. Aula tersebut dapat menampung pengunjung dalam jumlah banyak dan beberapa *stand* yang didirikan di pinggir, panggung, ruang ganti *cosplayer* dan kursi penonton yang berjumlah sekitar 100 kursi. Terdapat lorong panjang dengan batas kaca yang digunakan sebagai *basecamp* oleh beberapa komunitas *cosplayer*.

2. Profil Subjek Penelitian

a. Profil YCN

YCN adalah seorang *cosplayer* berjenis kelamin laki-laki yang menjadi informan pertama dalam penelitian ini. YCN memiliki tinggi tubuh sekitar 174 cm dan memiliki berat badan ideal meskipun cenderung kurus, memiliki kulit berwarna sawo mentah, mata lebar

dan rambut berwarna hitam lebat. Selama di Surabaya YCN tinggal bersama tantenya di daerah Wonokromo, sedangkan kedua orang tua YCN tinggal di kota Kertosono. YCN bekerja sebagai karyawan swasta di salah satu pabrik cat di Surabaya. Selama wawancara, YCN berbicara menggunakan bahasa Indonesia tidak resmi dan terkadang menggunakan bahasa Jawa. Selain menjadi *cosplayer*, YCN juga menjadi admin sekaligus pembentuk (*founder*) Komunitas Dunia Naruto Indonesia. Selama menjadi *cosplayer*, YCN cukup sering memerankan tokoh-tokoh yang berasal dari *anime* setiap ada acara *cosplay* di Surabaya. Banyak penghargaan maupun piala yang didapatkan YCN saat mengikuti kompetisi *cosplay*, baik *cosplay* individu maupun *cosplay* komunitas DNI dan kompetisi di luar kota maupun propinsi. Selain menjadi *cosplayer*, YCN juga pembuat kostum (*maker*) tokoh *anime* maupun *tokusatsu*. Saat wawancara, YCN mengatakan bahwa dirinya tengah menyelesaikan kostum Rubah Ekor Enam dari serial *anime* Naruto.

b. Profil MZ

MZ adalah informan kedua yang sudah cukup lama menjadi *cosplayer* dan admin di salah satu *Fanspage Facebook Community Cosplay Surabaya (COSURA)*. MZ memiliki tinggi sekitar 164 cm dengan postur tubuh sedikit gemuk, berkulit sawo matang, mempunyai mata lebar dan rambut hitam lurus. MZ bekerja menjadi pegawai

tenaga ahli (*dafter*) dan tinggal satu rumah dengan ibu dan saudara kandung. Selama menjadi *cosplayer* sekitar hampir dua tahun, banyak pengalaman yang didapatkan MZ, mulai dari membuat kostum dan mengikuti lomba *cosplay* baik individu maupun tim. Dalam hal pembuatan kostum maupun properti kostum, MZ cukup sering menggunakan bahan dasar yang murah agar tidak menghabiskan banyak biaya dalam pembuatan suatu kostum. MZ juga aktif dalam mengikuti kegiatan komunitas seperti *project team* dengan memerankan semua tokoh dalam suatu anime, *gathering* di Taman Bungkul setiap dua minggu sekali dan bakti sosial.

B. Hasil Penelitian

Penelitian Perilaku Modeling Pada *Cosplayer* menggunakan dua subjek dengan dua kali wawancara dan satu kali observasi pada masing-masing subjek. Data yang diperoleh dari subjek akan diproses hingga koding, sedangkan data observasi digunakan untuk memperkaya data utama.

Dari keseluruhan proses pengambian data, penulis mendapatkan hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut:

a. Subjek YCN

Wawancara dengan YCN dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Agustus 2016 menghasilkan 367 baris transkrip dan pada hari 17 Agustus menghasilkan 265 baris transkrip yang dikoding dan dianalisa. Proses wawancara memakan waktu sekitar kurang lebih satu jam. Selama proses

wawancara, YCN menjawab dengan tenang, santai dan jelas, kadang-kadang juga diselingi dengan bercanda. YCN juga tidak menyentuh *handphone* meskipun cukup sering terdengar bunyi pesan masuk. YCN datang ke lokasi sepuluh menit lebih lambat dari waktu yang telah disepakati karena YCN baru pulang dari gereja. Saat datang, YCN mengenakan jaket biru muda, kaos putih dan celana jeans, namun saat wawancara, YCN melepas jaketnya. YCN juga membawa ransel hitam yang berisi busa hati, *softlens* bercorak dan *armour* kecil berbentuk boneka yang ditunjukkan kepada penulis. Selama proses wawancara, YCN tampak terdiam sambil sedikit menunduk saat mengingat sesuatu sebelum menjawab. Dalam menjawab pertanyaan, YCN lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia tidak resmi, namun terkadang YCN menjawab dengan Bahasa Jawa dengan aksen *medhok*. YCN juga menunjukkan reaksi nonverbal, seperti menggerakkan tangan saat menjawab atau mencontohkan gerakan tokoh, mengangguk saat memahami pertanyaan dan membenarkan kesimpulan dari penulis. Terkadang YCN juga sedikit meninggikan suaranya saat menegaskan suatu jawaban.

YCN mengetahui *cosplay* pada tahun 2013. Sejak YCN menyukai *anime* *Naruto* dan *One Piece*, YCN kemudian melihat gambar-gambar *cosplayer* yang mengenakan kostum *Naruto*, dari situlah YCN mengetahui kalau itu adalah *cosplay*. YCN kemudian melihat televisi dan video di *Youtube* tentang *cosplay* dan mulai mendatangi acara-acara *cosplay* di

Surabaya. Pada tahun 2014 awal, YCN memulai debutnya menjadi *cosplayer* hingga saat ini.

“Hm... Kira-kira sekitar tahun 2013/2014-an mbak.”
(YCN1308IP/4)

“Iya, awal sampai sekarang. Jadi ya dua tahun setengah.”
(YCN1308IP/8)

“Saya tahu *cosplay* semenjak suka kayak anime *Naruto* gitu ya, contohnya *Naruto* atau *One Piece*. Nah, itu saya tahunya dari internet, ‘Woh... Ini kok ada orang meranin gini? Apa ini namanya? Ow, *cosplay*.’ Terus tahap kedua, saya lihat di acara televisi atau nggak video-video di Youtube. ‘Ow, *cosplay* kayak gini.’ Terus yang tahap tiga saya mulai mengenal event-event di Surabaya, saya datang langsung dan secara langsung saya bisa ketemu saya *cosplayer*, foto sama *cosplay* itu. Jadi itu saya pertama tahunya dari internet, sama dari foto-foto. ‘Ow keren-keren.’ (YCN1308IP/43)

Ketika penulis bertanya mengenai alasan YCN menjadi *cosplayer* dan mengikuti acara *cosplay*

Ya... Saya ingin merasakan sih gimana rasanya jadi karakter itu. Terus ingin mewujudkan untuk meng-*cosplay* karakter anime *Naruto* sampai lengkap. (YCN1308IP/50)

Alasan YCN mengikuti *cosplay* adalah ingin merasakan bagaimana menjadi suatu karakter *anime*. Adanya perasaan ingin memerankan ini secara tidak langsung ingin mengetahui bagaimana menjadi tokoh dalam *anime* yang disukainya. Selain ingin merasakan menjadi karakter dalam *anime*, YCN juga ingin memerankan karakter dari *anime* *Naruto* sampai lengkap. Jawaban ini diperkuat dengan keinginan YCN untuk melengkapi kostum tokoh-tokoh dari *anime* *Naruto* dan tantangan untuk membuat kostum yang sulit.

“Karena saya ingin mengeksplore karakter-karakter lain yang saya gemari dan saya ingin cosplaykan. Ada yang nggak, saya nggak terlalu gemar banget tapi aku tertantang untuk bikin costumnya ini gitu. Jadi kayak tingkat kesulitan apa, aku selalu tertarik hal-hal yang semakin sulit. Jadi ingin aku merealisasikan hal itu.” (YCN1708IP/21)

“.....terus sama aku ada pandangan baru lagi kayak mengisi suatu tim yang kostumnya belum tak punyai. Jadi misal aku mau diajak project, ‘Ow oke aku sudah ada kok kostumnya dari tim, misal. Mereka kan pasti ngerandom kan, nah aku selalu sedia, selalu jadi. Kalau dari golongan Hokage, aku udah ada Minato, golongan Akatsuki aku udah tiga itu. jadi, itulah. Kalau ini yang terbaru golongan Jinchuriki, aku makannya bikin ekor enam.” (YCN1708IP/27)

YCN juga menjelaskan kepada penulis mengenai pengertian dari *cosplay*. Menurut YCN, *cosplay* adalah suatu hobi dalam memerankan suatu karakter yang disukai dari game, fim maupun anime.

“Cosplay itu adalah sebuah hobi dimana kita memerankan suatu karakter entah itu dari game, movie atau manga, anime, itu kita suka apa, terus kita peranin. Jadi kita mulai dari kostum, aksesoris, wig, hal sekecil pun seperti kayak softlens itu kita harus... apa ya... menyamakan, mencoba mengenakan seperti asli.” (YCN1308IP/10)

“Sebenarnya itu harus sama. Karena cosplay nggak totalitas itu ya percuma. Seperti contoh saya sendiri, saya kalaupun belom total, nggak lengkap, saya nggak berani mengeluarkan karakter itu meskipun progresnya 90%. Misal, ‘Haduh masih kurang softlens ni,’ Itu hal kecil kan? Iya itu... kadang nggak pede ngeluarin. Jadi lebih totalitas dulu baru keluar. Itu yang namanya cosplay itu, memerankan karakter yang kita sukai.” (YCN1308IP/15)

Selama menjadi *cosplayer*, YCN sudah banyak memerankan tokoh-tokoh dari *anime*, seperti Naruto dan Kuroshitsuji, tokusatsu seperti Kamen Rider dan animasi dari Hollywood seperti Zootopia.

“Hm... Banyak sih hehehe... sebentar ya mbak. Yang pertama tadi Minato... Minato yang Hokage, trus Sai... Neji... Madara yang versi pakai jubah putih, terus yang dari Akatsuki itu Pain, Itachi, Sasori... itu ada 2 versi, versi yang Akatsuki sama yang versi pupet. Terus ada Tobi, Sasuke yang kemarin yang versi Gaiden, Obito. Hm... sudah mbak itu saja hehehe.” (YCN1308IP/53)

“Kalau karakter lain itu kayak Sebastian Michaelis. Itu dari anime Kuroshitsuji, Kamen Rider, Visual Kei, Nick Wilde dari Zootopia yang kemarin pernah aku cosplay-in yang pakai telinga serigala. Hm.... kayaknya itu saja deh.” (YCN1308IP/62)

YCN juga menyebutkan karakteristik beberapa tokoh yang ditirunya. Karakteristik dari tokoh Minato (Hokage) adalah jenius, cerdas karena banyak menciptakan jurus-jurus ninja dan bijak.

“Hm... Dia jenius, cerdas... juga bijak. Dia dijuluki jenius dan cerdas itu soalnya dia banyak menciptakan jurus-jurus ninja, berprestasi dalam peperangan. Hanya saja dia jadi dibenci sama penduduk desa gara-gara ada insiden kyuubi.” (YCN1308IP/70)

Karakteristik tokoh Sasori adalah jenius, misterius, selalu bersembunyi di balik boneka dan tidak mengumbar identitas. Keahliannya adalah dapat menciptakan karya berupa boneka kayu, dapat mengembangkannya dan dapat menemukan hal baru, yaitu membuat boneka dari jasad manusia hingga tubuhnya sendiri diubah menjadi boneka.

“Dia jenius. Jadi dia kayak bisa ngembangin suatu hal dan menciptakan atau menemukan hal yang baru, gitu. Jadi suatu hal yang ia ketahui secara umum, terus dia bisa mengembangkan lagi.” (YCN1308IP/99)

“Contoh di adegan anime-nya ya? Di anime-nya itu yang dia tahu cuma Koogutsu, itu boneka dari kayu. Dia bisa mengembangkan bikin boneka dari manusia walaupun agak terlarang. Tapi tubuh manusia itu bisa dijadikan boneka, dan keuntungannya

kekuatannya si yang dijadikan boneka itu tetep bisa digunakan. Sama dikasih apa ya... racun.” (YCN1308IP/103)

“Ya... Karena latar belakang keluarganya juga pembuat Koogutsu. Jadi, namanya Koogutsu itu teknik boneka, kan, jadi dia sekedar tahu itu tapi dia bisa menggunakan itu. Makannya dia disebut pasir merah dari Tsunagakure.” (YCN1308IP/108)

“Terus tak lihat, Ow Sasori gini, dia misterius soalnya bersembunyi di balik boneka yang bungkuk itu kan, aku ‘keren, ow dia bersembunyi.’ Pertama dia itu low profile, jadi nggak umbar-umbar identitas atau apa, makannya musuhnya sulit mengetahui, kalau dia bertarung itu, dia nggak kesusahan atau kerepotan, soale dia bersembunyi di balik ini, di balik ini....” (YCN1308IP/120)

“Ya itu, dia jadi kayak mata-matanya juga ada dimana-mana. Dia itu orangnya penuh persiapan.” (YCN1308IP/131)

“Lawan Sakura sama Shizu. Jadi, semua senjatanya itu sudah habis, semua bonekanya sudah dihancurkan, akhirnya dia pakai tubuhnya sendiri. Iya yang di gua, tapi setelah guanya hancur kena tadi. Kan yang senjata pamungkasnya Kazekage ketiga yang pasir besi itu kan sudah hancur, akhirnya dia pakai tubuhnya sendiri.” (YCN1308IP/167)

Karakteristik Sebastian dari *anime* Kuroshitsuji adalah pendiam, tidak banyak bicara tapi banyak berbuat dan pintar.

“Ya... Apa ya... Stay cool, nggak banyak komen, nggak banyak ngomong tapi banyak menghasilkan, gitu, banyak berbuat dan smart lah...” (YCN1308IP/187)

Karakteristik tokoh Naruto adalah mempunyai tekad yang kuat.

“Ya jadi itu, namanya Naruto saya suka tekadnya yang pantang menyerah.” (YCN1308IP/302)

Alasan YCN memilih tokoh-tokoh tersebut adalah karena YCN menyukai karakter, tekad dan kepribadian tokoh serta kostum yang dikenakan tokoh. Selain itu YCN juga mengatakan kalau dirinya memiliki

kesamaan dengan tokoh, mulai dari fisik, kepribadian, hobi, keahlian dan latar belakang keluarga.

*“Ya... Awalnya kepengen aja sih. Selain itu aku juga suka sama karakter Hokage, jadinya pengen tak cosplay-in.”
(YCN1308IP/67)*

*“Dia menginspirasi. Dia dulunya nggak bisa apa-apa. Karena juga emang terlahir di keluarga seni pembuat boneka di desanya. Jadi dia kayak tekun, dari kecil dia sudah buat boneka, dan berkembang sampai dia di ceritanya itu pembuat boneka terbaik di dunia Naruto itu. Sampai dia melakukan teknik terlarang, manusia yang sudah mati dijadiin boneka semuanya sama dia, gitu.”
(YCN1308IP/88)*

*“Ow, iya! Saya suka hal-hal yang berbau seni, yang buat-buat sesuatu gitu, jadi dari kecil dari SD saya suka. Kebetulan ayah saya itu kerjanya membuat kerajinan kayu kayak boneka, kaligrafi, gambar-gambar naga gitu. Ya jadi kebetulan gitu....”
(YCN1308IP/94)*

*“Pasti fisiknya sama, tak cocokin sama aku juga. Yang pertama pasti fisiknya terus sama atribut-atributnya, udah sih itu aja.”
(YCN1308IP/180)*

“Kepribadiannya itu... Pertama sesuai agar aku cosplay-nya juga mudah menjiwai, sesuai sama aku. Kalau nggak, misal beda 180 derajat nih, aku ya tertantang untuk mencoba jadi ala dia cosplay-nya. Jadi nggak masalah sih dari kepribadian. Bisa fleksibel, menyesuaikan.” (YCN1308IP/183)

“Hm... ya karena itu buat motivasi saya juga sih. walaupun cuma sekedar dari anime.” (YCN1308IP/305)

*“Iya pastinya hehe. Naruto juga, One Piece juga.”
(YCN1708IP/35)*

Alasan lain memilih tokoh Sasori *Puppet* adalah adanya keinginan untuk menjadi orang pertama di Indonesia yang memerankan atau yang menjadi tokoh tersebut.

“Selain saya suka kepribadiannya, saya pada waktu itu mikirnya kostumnya itu simpel, cuma jubah sama wig merah. Terus saya inisiatif ingin membangun lagi. Ow, di Surabaya di Indonesia belum ada yang cosplay Sasori versi puppet itu belum ada. Saya juga bikin, terus akhirnya bisa. Tapi itu pas kostum puppet belum jadi, aku lihat di facebook, di Bandung itu sudah ada yang bikin, itu cuma selisih satu minggu sebelum kostumnya jadi. Jadi ya... wah, nggak bisa jadi yang pertama kostum Sasori.” (YCN1308IP/158)

Dalam acara *cosplay*, YCN memerankan suatu tokoh dari *anime*, movie maupun film. Ada beberapa hal yang ditirukan oleh YCN agar sesuai dengan tokoh asli, mulai dari ekspresi, kostum, gaya maupun gerakan yang biasa ditunjukkan oleh karakter asli dalam *anime* maupun film. Contohnya seperti saat YCN berperan sebagai Minato (Hokage) atau Sasori, maka YCN akan menirukan kostum mulai dari wig, kostum satu set, jubah dan properti yang dimiliki tokoh, menirukan ekspresi dan gaya Minato atau Sasori.

“Nirukan ya... Ekspresinya, dia kan murah senyum juga. Murah senyum terus apa ya... dia itu juga banyak banyol juga, bercanda, gitu. Kadang kayak guyon-guyon gitu. Terus sama gayanya kayak simpel lah. (YCN1308IP/74)”

“Wig. Kalau ada karakter yang bisa kita peranin dengan rambut kita ya nggak usah di wig. Jadi kalau rambutnya warna warni jelas beli wig hehehe. Nah itu jadi wig, kostum satu set lengkap kayak celana, baju, kalau ada jubah ya jubah. Itu dari segi kostum, sama apa... sepatu atau sandal atau apa, terus lalu properti, misal kayak ikat kepala, atau senjatanya, atau kalau ada kalung, atau rantai, atau apa-apa gitu. Jadi dari segi penampilan ya itu wig, kostum sama properti.” (YCN1308IP/78)

“Kalau jadi Sasori cuma ekspresinya saja sih, dia ekspresi dingin, santai, sama... dia nggak banyak bertingkah, lah.” (YCN1708IP/37)

Selain menirukan kostum, ekspresi gaya serta gerakan saat berada di acara *cosplay*, YCN juga menirukan tekad yang dimiliki oleh tokoh, baik tokoh yang sudah diperankan maupun belum diperankan. Tekad yang ditiru adalah tekad positif, seperti pantang menyerah. YCN juga mengatakan bahwa dirinya tetap meniru tekad positif suatu tokoh meskipun di dalam *anime* tokoh tersebut berperan sebagai tokoh yang jahat.

“Ya... contohnya dari karakter yang nggak pernah saya cosplay-in, ya Naruto itu. Dia pantang menyerah, karakter utama pasti ada.”
(YCN1308IP/295)

“Hm... tekad sama keinginan si karakter itu mbak. Jadi aku ngambil makna atau sesuatu dari karakter itu tekadnya dia. Walaupun ada karakter jahat mbak, tapi ada lho kita bisa menyontoh tekadnya, tekadnya dia untuk... misal.. contoh Orochimaru kan jahat, dia ingin mengetahui segala hal, makannya dia melakukan penelitian yang mengorbankan banyak orang, tapi kalau nggak mengorbankan banyak orang, kita nggak akan tahu apa yang terjadi. Jadi aku cuma mengambil sisi positifnya. Contoh ya, dia kan pastinya zaman-zaman dulu juga pasti melakukan kayak penelitian yang terlarang dengan mengorbankan manusia, kalau nggak gitu kan nggak tahu dunia anatomi atau apa, iya kan?”
(YCN1308IP/275)

Saat penulis bertanya sejak kapan YCN mengetahui tokoh-tokoh tersebut, YCN mengatakan bahwa dirinya menonton serial *anime* Naruto Shippuden di televisi pada tahun 2006 – 2007. Saat itu menampilkan adegan Sasori dan Deidara yang menjadi anggota Akatsuki menculik Gaara, *Kazekage* (pemimpin desa lain). Saat memperhatikan adegan tersebut, YCN merasa takjub, kaget, kagum dan tertarik dengan jurus boneka Sasori yang terbuat dari tubuh Sasori sendiri.

“Pertama kan gini, Naruto kecil tamat terus langsung lanjut ke Naruto Shippuden, lha itu saya langsung tahu karena langsung menampilkan penculikan Gaara itu kan, yang nyulik itu Sasori dan Deidara, dan itu musuh pertama yang saya lihat di Naruto Shippuden. Kirain awalnya Orochimaru atau siapa, ternyata awalnya Akatsuki sama Deidara.” (YCN1308IP/117)

“Ternyata aku exited dan kaget saat dia boneka Kazekage-nya kalah, terus dia menunjukin diri kalau dia boneka. Ya yang bikin tertarik, kok bisa, gitu.” (YCN1308IP/124).

“Iya. Kalau nggak salah... Itu mulai episode 1 sampai 28, tapi pertarungan Sasori lawan Sakuranya itu 20-27. Jadi 7 episode Sakura sama nenek Chiyo.” (YCN1308IP/130)

“Iya, kalau nggak salah itu di Indosiar pada tahun... Kalau nggak salah itu 2006-2007.” (YCN1308IP/134)

“Iya, aku lihat videonya lagi, sama download-download gambar gitu.” (YCN1308IP/148)

Selain menonton video, YCN juga melihat dan mendownload video dan gambar-gambar tokoh yang ada di internet agar YCN dapat lebih mudah mengingat gaya maupun gerakan dari tokoh. Selain itu YCN juga membayangkan bagaimana gerakan tokoh yang disiapkan saat penampilan di acara *cosplay*.

“Ya... nonton Anime nya lagi mbak... Dan juga pernah sih emang udah hafal banget karakternya. Jadi ya udah tahu gitu aja. Kalau cara ingat ya karena kalau kita mau fokus ke suatu hal, pasti kita akan melakukan dan menghafal yang berhubungan dengan hal itu.” (YCN1308IP/228)

“Ada sih, soale pertama ngosplay ya. Waktu itu gaya aku nggak terlalu mempermasalahkan, tapi ternyata pas mulai cosplay ini aku tegang, ya opo ini? Senang bercampur tegang, banyak yang ngajak foto ‘ya opo ini?’ Ya itu cuma empat sampai lima gaya aja sih, itu itu terus. Kalau yang pas masalah kostum pasti ada beli dimana, ndek mana. Ternyata aku sembari merencanakan membeli kostum, waktu di event dateng-dateng tho, pasti kenal orang....” (YCN1308IP/138)

Penulis juga menanyakan mengenai pertimbangan-pertimbangan apa saja sebelum memilih suatu tokoh yang ingin ditiru. YCN menyebutkan beberapa pertimbangan, yaitu dari segi penampilan tokoh, kepribadian tokoh dan perilaku tokoh. YCN lebih memilih tokoh dengan fisik maupun kepribadian yang sama dengan YCN agar lebih mudah dalam menjiwai karakter tokoh.

“Itu saya pertama pasti ngelihatnya dari penampilan, terus penampilan saya selidiki lagi, saya mulai menonton anime-nya terus saya lihat kepribadiannya, kayak tingkah lakunya sama karakter di anime itu kayak gimana. Nah, misalnya pertama aku sudah tertarik penampilan, tapi kalau aku nggak tertarik karakter dia di anime, yo wes jadi nggak jalan. Soal karakter lain gitu sih. Kadang ya kebalik, aku nggak sengaja lihat anime, ‘Uh, ini karakternya keren,’ terus tak explore di Google, ‘Ow kostumnya banyak versinya,’ kadang aku tinggal milih gitu. Jadi bisa dibalik, pertama lihat dari penampilan dulu baru nonton anime-nya, atau secara nggak sengaja nonton anime-nya baru explore karakternya.” (YCN1308IP/172)

Sebelum memilih tokoh yang akan ditiru YCN juga bercerita mengenai proses latihan untuk dapat menirukan tokoh dengan sempurna. Semua perilaku tersebut terbentuk melalui penjiwaan karakter, seperti latihan mengasah skill akting, ekspresi dan perasaan, latihan individu dengan menonton *anime*, mencoba-coba kostum, latihan gerakan selama tiga hari untuk gerakan biasa dan latihan terus-menerus untuk gerakan sulit yang memiliki unsur bela diri.

“Latihan individunya dari nonton anime-nya itu, coba latihan-latihan sendiri, kalau wignya sudah ada ya aku styling wig dulu sama foto-foto nanti hasilnya kayak gimana. Foto-foto setengah badan. styling sama make up.” (YCN1308IP/221)

“Ow, kalau saya pribadi sih latihan tiga hari cukup mbak. Asal nggak perform tim, kan sendiri hehehe. Emm... kalau untuk

gerakan sulit biasanya ada latihan khususnya kayak misal gerakannya itu ada unsur bela diri, jadi ya latihan terus menerus.” (YCN1308IP/234)

“Ya, belajarnya juga itu basic-nya kan, kayak teater atau drama, jadi kita harus mengasah skill acting juga, terus ekspresi, sama apa sih... Perasaan atau apa... gitu supaya sama dengan karakter itu. Kan nggak mungkin juga kita ngosplay tapi nggak tau ‘Karakternya kayak gimana?’ Nggak kan? Jadi kita ngosplay, kita tahu karakternya itu paling nggak sudah ada cerminan, ‘Ow karakternya seperti ini dan aku harus bisa seperti ini.” (YCN1308IP/215)

Saat penulis bertanya mengenai kesulitan yang dialami YCN saat memerankan tokoh, YCN menjawab bahwa kesulitannya saat ada perbedaan karakter dari tokoh dengan YCN, karena biasanya karakter asli YCN sering tidak sengaja terbawa.

“Misal kita itu dah wataknya kayak grapyak, senang bercanda, bersenda gurau sama murah senyum atau apa, jadi susah meranin karakter kayak dingin, datar, jarang berekspresi sama cuek itu susahlah pasti. Jadi kebawa wataknya. Kadang tu kita udah, misalnya oke kita diem, dingin, cuek, tapi dua jam kemudian atau pas moment-moment tertentu, misal temen-temen ada temen yang ngelucu terus kita nggak sengaja langsung ikut ketawa gitu. Nah itu kan kadang keceplosan kayak gitu hehehe.” (YCN1308IP/240)

Saat penulis bertanya apa yang membuat YCN dapat melalui proses latihan, YCN menjawab bahwa dirinya mempunyai motivasi untuk melewati latihan selama sehari-hari. Motivasi tersebut adalah adanya keinginan untuk memerankan tokoh secara totalitas dan maksimal. YCN juga mengakui bahwa dirinya juga mendapat komentar positif, dukungan, apresiasi dari teman-teman serta penghargaan dari juri karena dapat memerankan suatu tokoh mirip dengan tokoh aslinya. YCN juga merasa

senang karena dapat mengeksklore hobi dan mengasah bakat serta mempunyai banyak teman yang mempunyai hobi yang sama.

“Kalau aku sih caranya ya telaten, tekun juga... Emang tujuannya kan ya bisa totalitas waktu menampilkan. Jadi ya motivasinya ya itu, agar bisa membawakan suatu karakter dengan maksimal, hehehe.” (YCN1308IP/333)

“Wuih iyo rek Minato tenanan, rek’ kalau sama temen deket kan soale udah kenal.” (YCN1308IP/151)

“Padahal dari temen-temen, dari senior-senior sudah banyak bilang ke aku akhirnya aku bisa mewujudkan keinginan dia yang belum terealisasi. Jadi, kayak aku ngewakili keinginan mereka juga dari senior-seniorku gitu, bisa bikin Sasori yang puppet itu, mereka kasih apresiasi, gitu awalnya.” (YCN1308IP/165)

“Kadang komentar datang dari temen lainnya kalo pas rame, ada, pasti ada.” (YCN1308IP/270)

“Terus waktu di Jakarta itu, saya pakai Sasori versi boneka itu juga menang Cosplay Idol jadi Runner Up juara 2, yang juara 1-nya dari Bali. Jadi kayak, apa ya... perwakilan Surabaya ke Jakarta gitu.” (YCN1308IP/209)

“Senang, banyak temen, bisa mengeksklore apa ya... hobi... sama mengasah itu... bakat. Ternyata saya juga bisa mbak kalau bikin-bikin properti atau apa... Dulu kiranya waduh kayak gini-gini susah ya. Terus kayak waktu itu juga pertama bikin sendiri, menghemat budget, meminimalisir pengeluaran, ya udah aku bikin. Ow... ternyata bisa. Lihat tutorial di Youtube. Aku malah jarang tanya temen-temen. Aku cuma tanyanya itu tempat belinya ini dimana, tapi aku nggak pernah tanya kayak ‘ini harus gimana?’ Aku otodidak, jadi kalau misal udah buntu aku lihat Youtube.” (YCN1308IP/337)

“Ya... dari moment itu. saat bertemu, jadi selama mulai ketemu sampai selesai kita pulang sendiri-sendiri. Misale aku sampe akhir berhasil, yowes itu berhasil.” (YCN1708IP/140)

Penulis juga bertanya dimana saja YCN menirukan perilaku tokoh. YCN menjawab bahwa dirinya meniru perilaku tokoh saat sesi foto dan saat kompetisi. YCN juga menceritakan beberapa kompetisi yang pernah

diikutinya selama menjadi *cosplayer*, baik kompetisi *cosplay* yang diadakan di kota Surabaya maupun di luar kota Surabaya.

“Pasti ditirikan kalau pas lagi foto-foto, tapi kalau lagi interaksi sama orang lain, ya nggak. Kalau pas sama temen yang dekat, ya kadang meranin kayak karakternya.” (YCN1308IP/150)

*“Ada. Itu Minato, Pain. Maksudnya dalam perform *cosplay* ya, bukan *coswalk*? Pain, Minato, Itachi, Madara, terus Obito, Tobi... udah sih, itu aja. Dari anime *Naruto* semuanya.” (YCN1308IP/198)*

*“Saya pernah perform jadi Sasori, jadi waktu itu Sasori kan lawan Sakura di tengah perform juga, lawannya *cosplay* yang jadi Sakura. Terus waktu di Jakarta itu, saya pakai Sasori versi boneka.....” (YCN1308IP/207)*

“Kalau yang puppet itu aku ngosplay mesti tak buat kompetisi atau ngisi acara, gitu. Soale ribet mbak kalau cuma tak buat mejeng di event, makeknya rugi itu wes. Satu jam itu soale, soalnya make up satu jam, pake armoure setengah jam. Jadi lebih sering yang pakai jubah Akatsuki.” (YCN1708IP/40)

YCN terkadang juga meniru perilaku tokoh saat berada di kehidupan sehari-hari, seperti saat berkumpul bersama teman. Alasan meniru tokoh adalah untuk menunjukkan ke teman, latihan penjiwaan tokoh dan meniru tanpa disengaja.

“Kalau dibawa sehari-hari, ada mbak... cuman nggak lama, mungkin pas moment-moment tertentu aja.” (YCN1308IP/252)

“Kadang Sasori, kan kayak dia mottonya itu tidak mau menunggu dan tidak suka menunggu orang lain yang buat janji. Kadang aku juga gitu, tak terapin.” (YCN1708IP/156)

*“Ow iya pas sama temen, yang sesama *cosplay* itu, atau pas dia yang sering ngosplay karakter *Naruto* itu atau apa, pas ngosplay. Jadi kadang-kadang aku diem, dingin pas nggak pake kostum, jadi biasa gini aku diem, wes sekali-kali menjiwai ini, tapi nggak lama kok. Jadi misal kayak nongkrong gini, tapi pas besoknya udah nggak.” (YCN1308IP/254)*

“Kadang ada yang ditunjukkan ke temen, kedua iseng-iseng sama latihan, trus ketiganya itu ya tanpa sadar.” (YCN1308IP/264)

Keputusan dalam memunculkan perilaku yang telah dipelajari terjadi saat YCN merasa sudah siap untuk mengeluarkan karakter tersebut di acara *cosplay* dan ingin membuat orang lain senang saat melihat karakter yang diperankan.

“Ya karena saya merasa sudah siap keluar dengan karakter itu hehehe sama pingin aja. Emmm... terus saya juga punya keinginan membuat orang senang juga sewaktu mereka lihat karakter yang saya perankan, mereka bisa ketemu cosplayer-nya lah hehehe... Ya kurang lebih begitu mbak.” (YCN1308IP/247)

Terdapat beberapa dampak yang dirasakan YCN saat meniru suatu tokoh, antara lain dapat memotivasi diri untuk tidak menyerah saat meniru tekad pantang menyerah, dapat menasehati diri sendiri, mempunyai banyak teman, pengalaman, dapat tampil di setiap kota. Dampak negatif yang dirasakan YCN adalah waktu yang terbuang, pikiran, dana, tenaga yang terkuras dan melibatkan perasaan.

“Ada. Contoh dalam hal saya membuat properti, sudah di tengah jalan atau hampir setengah jalan gitu kayak ‘oh, ini bagian sulitnya, ini gimana?’ terus akhirnya wes nggak papa lah. Jalani saja. Lek kamu berpikir kayak merasa susah, itu malah menghabiskan energimu, malah... Opo yo? Malah mensugesti dirimu untuk mundur, nggak akan jalan terus. Jadi gak po po, jalani aja. jadi kayak terus berjalan aja, pantang menyerah, gitu. Kadang aku ya gitu. Misal kayak down, tapi ada suatu sisi yaitu ngomongin diri sendiri ‘Wes ta, jalani ae. Jalani dhisik. Kalau kamu berhenti berpikir hal yang belum kamu lakukan kamu malah nggak sukses” (YCN1308IP/321)

“Ow, positifnya aja dulu ya. Positifnya saya punya makin banyak temen yang sehobi, yang sama-sama menyukai anime ini, anime itu, banyak temen. Trus yang kedua banyak dapet pengalaman juga. apalagi kalau menang lomba, bisa perform dan bisa kemana-mana

kayak ke Jakarta, Bandung. Itu seneng. Yang ketiga itu bisa menyalurkan hobi lah istilahnya. Sementara itu yang positifnya. Kalau negatifnya banyak banget hehehe. Waktu yang terkuras, waktu yang terbuang, maksudnya waktu yang berkurang karena cosplay. Yang kedua dana pasti, yang ketiga tenaga, pikiran dan perasaan hehehe, jadi ya semua hehhee.” (YCN1308IP/348)

Selain wawancara di Indomart Point, penulis juga berkesempatan mengunjungi acara *cosplay* Confess yang diselenggarakan di *Convention Hall*, Tunjungan Plaza pada tanggal 20-21 Agustus 2016. Saat itu YCN tengah mempersiapkan diri untuk menampilkan adegan di *Naruto Shippuden* bersama teman-teman komunitasnya. YCN berperan sebagai Sasuke Uchiha yang mengenakan pakaian warna abu-abu, celana hitam dan kain penutup warna biru gelap, ikat pinggang warna ungu dan pedang di tangannya. Pertunjukan tersebut memakan waktu sekitar 20 menit beserta pengenalan komunitas DNI kepada pengunjung.

b. Subjek MZ

Wawancara dengan MZ dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2016 menghasilkan 500 baris transkrip yang dikoding dan dianalisa. Proses wawancara menghabiskan waktu sekitar satu setengah jam. Selama wawancara, subjek cenderung menjawab pertanyaan dengan tegas dan kadang diselingi bercanda. MZ juga memasukkan *handphone*-nya ke saku kemejanya. MZ mengenakan kemeja berlengan pendek warna coklat muda dan celana jeans hitam dan jam tangan besar di tangan kirinya. Dalam menjawab pertanyaan, MZ terlihat sedikit kesusahan dalam menjawab

menggunakan Bahasa Indonesia resmi, namun setelah penulis memberitahu MZ untuk menggunakan bahasa sehari-hari, MZ tampak bersemangat dalam menjawab pertanyaan. MZ juga menunjukkan reaksi nonverbal seperti mengetuk-ketuk meja dengan pena, menganggukkan kepala saat menyetujui kesimpulan dari penulis dan sesekali menggerakkan salah satu kakinya. MZ juga sering meninggikan suaranya saat menegaskan jawabannya. Selain itu, MZ juga mengundang penulis ke *basecamp* yang menjadi tempat berkumpul dan tempat untuk membuat kostum, properti dan *armour* Komunitas NIC di salah satu rumah milik anggota. Selama di *basecamp* MZ menunjukkan bahan dasar untuk membuat kostum dan menceritakan cara pembuatannya. MZ juga menunjukkan beberapa *armour* maupun properti yang telah dibuat dan pernah dipakai untuk pertunjukan *cosplay*. Penulis juga berkesempatan mengunjungi acara *cosplay* Confess pada tanggal 21 Agustus 2016 dan berbaur dengan anggota Komunitas NIC yang lain. Sesampainya di acara Confess, MZ tampak akrab saat ada *cosplayer* dan teman-temannya yang menyapa. MZ sesekali menjelaskan kepada penulis tentang susahnyanya memakai kostum dan aksesoris agar dapat terlihat semirip mungkin dengan karakter yang ditiru.

MZ mengetahui *cosplay* pada tahun 2014 dari *facebook* dan mencoba untuk datang ke acara *cosplay* di Surabaya sekitar lima kali. Saat itulah mulai timbul keinginan untuk memerankan suatu tokoh. Hingga pada awal tahun 2015, MZ memulai debut menjadi *cosplayer* untuk

pertama kali pada acara *cosplay Japanese World (JW)* di Universitas Airlangga.

“Aku cosplay-nya dari tahun 2015, bulan Januari. Waktu itu di event JW Unair yang di kampus B” (MZ1908WIC/4)

“Aku pertama sih lihat di apa itu... media sosial, facebook itu lho, lha terus kok ada event. Aku iseng-iseng dateng sama temenku, lha tapi belum pernah ikut cosplay, waktu itu tahun 2014 November-Desember...” (MZ1908WIC/6)

“Aku itu ikut event itu sekitar lima, itu aku baru datengnya aja. Ikut event secara belom ngosplay ya itu lima kali lah. Pertama itu, yang awal itu acara Grand City, Ganbatte pertama. Itu aku belom ngosplay. Ganbatte pertama itu aku belom ngosplay, yang Chocodays, terus... apa itu ada banyak pokok e.” (MZ1908WIC/11)

Pengertian *cosplay* menurut MZ adalah suatu hobi dalam memerankan dan membawa karakter anime yang disukai ke dunia nyata.

“Cosplay itu.. hobi ya, hobi untuk memerankan. Untuk cosplay sendiri kan costume play, jadinya kita istilahnya meningkatkan kreatifitas untuk membuat suatu kostum yang bisa diperanin dan disukai dalam suatu karakter, atau suatu anime atau suatu gambaran lah istilahe. Bisa direalisasikan ke dunia nyata. Jadi nggak hanya ‘aku kepingin jadi Naruto’ tapi de’e nggak jadi Naruto, gitu. Mek cuma angen-angen aja, kepingin jadi Naruto, tapi ingin aja cuma nggak mau.” (MZ1908WIC/18)

Alasan MZ mengikuti *cosplay* adalah karena suka dan menganggap lucu saat melihat *cosplayer* yang ada di acara *cosplay*. Selain itu MZ juga ingin merasakan saat menjadi tokoh tersebut dalam *anime*.

*“Terus aku akhirnya ikut, kepingin-kepingin ngosu (*cosplay) ini... gitu.. kepingin untuk mengosuin karakter tersebut.” (MZ1908WIC/8)*

*“Hm... Pertama sih ikut cosplay karena suka. Ya lihat kok lucu lucu nontok i (*menonton) anak-anak cosplay hehehe. Terus selain itu pingin merasakan karakter yang diperanin juga, gitu.*

Merasakan juga, kepingin jadi si karakter tersebut di dalam anime itu gimana.” (MZ1908WIC/48)

Tokoh yang ditiru adalah tokoh dari *anime* yang berjudul *Naruto* dan *Bleach*.

“Anbu dari tokoh karakter anime yang berjudul Naruto”.
(MZ1908WIC/83)

“Selain Anbu. Selain Anbu... Tobi, terus Sasori, terus Sasori puppet, Ichigo yang Bleach itu aslinya project tim, tapi belum pernah perform, jadi masih disimpen buat perform kapan gitu, hehehe.” (MZ1908WIC/85)

Tokoh yang disukai MZ adalah Anbu, dimana tokoh tersebut digambarkan mengenakan topeng berbentuk wajah hewan untuk menyembunyikan identitas. Tugas Anbu adalah sebagai mata-mata dan pengumpul informasi. Tokoh kedua adalah Sasori, tokoh antagonis yang dingin dan mempunyai kreatifitas dan keahlian dalam membuat serta mengendalikan boneka kayu dan boneka yang terbuat dari jasad manusia.

“Dia yang memata-matai, terus terus juga suka mengumpulin informasi juga.” (MZ1908WIC/115)

“Kalau Anbu itu lebih modern. Kan ninja kan item semua kan pake itu... tapi mereka ini pakai topeng, gitu. Topengnya itu ya bermacam-macam, jadi ya keunikannya itu dari topengnya. Jadi, setiap Anbu itu mereka punya topeng tersendiri, ada yang kucing, serigala, ada yang rubah, itu banyak. Itu macem-macem.”
(MZ1908WIC/118)

“Istilahnya topengnya beda-beda itu kayak dari beda karakter, beda orang istilahnya. Biar tahu ‘ow, si A” (MZ1908WIC/123)

“Kalau di kronologinya Sasori sendiri ya, Sasori itu dalam tokoh anime naruto itu dia itu antagonis. Sebenarnya antagonis itu penjahat, dan sebenarnya Sasori ini sendiri itu yatim piatu, ditinggal orang tuanya pergi untuk melakukan misi dan nggak kembali-kembali, ntah kebunuh atau apa. Dan Sasori ini sifatnya gimana ya,,, dingin, dan Sasori ini mempunyai kreatifitas itu buat

boneka itu tadi. Ada keahliannya membuat boneka. Dan terinspirasi karena apa? Sasori membuat boneka dan Sasori ini merindukan sosok ayah dan ibunya. Akhirnya Sasori sendiri memiliki jutsu itu bisa mengendalikan boneka sampai sekarang dan sampai mengendalikan jasadnya Kazekage ketiga biar mempunyai jutsu yang handal yaitu pasir besi.” (MZ1908WIC/217)

“Makannya itu pasukan elit yang masuk ke Anbu itu mempunyai IQ yang lebih besar dibandingkan yang lain.” (MZ1908WIC/334)

MZ memilih tokoh dengan kostum simpel dan budget murah. Selain itu MZ juga tertarik dan kagum dengan karakter tokoh Anbu yang misterius dan pintar karena sosok Anbu seperti pasukan khusus ninja Jepang zaman dahulu. MZ juga meniru tokoh Sasori karena Sasori adalah sosok pria yang mempunyai bakat dan kreatifitas untuk menciptakan suatu karya dan mempunyai keunikan sendiri. Meniru tokoh Sasori puppet karena menyukai detail kostumnya yang berbentuk boneka.

“Jadinya dalam diriku ini kepinginlah salah satu aku bisa memeranin karakter ini secara... gimana ya wes gampangane iku... secara gampanglah, nggak dipersulit dulu. Secara gampang-gampangan dhisik dan juga low budget hehehe.” (MZ1908WIC/100)

“Anbu itu ya cuma topeng, nggak pake wig ya. topeng, terus apa itu... rompi, rompi yang putih itu lho, sama pedang. Kan aku dulu kan sukanya itu karena apa? Karena kayak pasukan khusus gitu lho, kayak ninja-ninja Jepang, kayak yang item-item itu lho.” (MZ1908WIC/108)

*“Wah ndelok iku (*lihat itu) kayaknya asik gitu. Akhirnya kepingin. Keinginan itu ‘wah aku ingin ngosu-in (*cosplay) karakter ini. Kok dilihat dari segi anime-nya itu wow, gitu.” (MZ1908WIC/113)*

“Akhirnya ‘owh, kok sangar ya, kayak nija-ninja jaman-jaman dahulu itu lho hehehe.” (MZ1908WIC/115)

“Iya. itu kalau jadi sasori sendiri itu juga karena keinginan, aku ingin mau jadi Sasori soalnya Sasori ini latar belakangnya kayak

gini, kayak gini. Terus bisa... keunikannya itu ada sendiri.”
(MZ1908WIC/201)

“Pertama sih yang Akatsuki ya, pertama sih, awalnya sebelum sasori itu Tobi, lha bajunya kan sama-sama Akatsuki, yang beda itu topengnya. Lha pertama itu Tobi dulu, Tobinya kan simpel, pake topeng, jubah bajunya Akatsuki, nah berhubung menghemat pengeluaran, jadinya baju Akatsuki itu tak buat untuk yang Sasori.”
(MZ1908WIC/206)

“Kalau yang puppet-nya ini lebih suka detailnya. Detail kayak sepeti boneka, gitu. Tubuhnya boneka itu aku suka karena di tangannya bisa geluarin sinar-sinar, kan?” (MZ1908WIC/210)

“Itu, sangar e dari situ, kok pinter wong wong iku. Maksudnya tu wes pinter strateginya kok. Wes sangar itu. makane aku kok ‘Wih!’ Seratobi kebunuh lho sampe’an. Kagebunshinnya tu ditusuk dari belakang kan ngilang ‘del’ kan Seratobi tu ada di grup lain.”
(MZ1908WIC/359)

Selain menyukai karakter dari masing-masing tokoh, alasan MZ memilih tokoh Anbu dan Sasori karena MZ memiliki kesamaan dengan kedua tokoh tersebut, yaitu mempunyai sifat misterius dan mempunyai keahlian dalam membuat karya seni.

“Terus... soalnya kalau Anbu ini aku sukanya dari.. apa tu... dari karakternya itu kayak misteri gitu orangnya. Misterius gitu, jadi sesuai sama sifatku hehehe...” (MZ1908WIC/102)

“Karena aku suka, dia itu... gimana ya... itu kayak punya bakat sendiri, dia kan bakat buat boneka, nah aku suka kayak gitu, dia kan pembuat-pembuat bonekanya. Sama kayak aku kan, aku suka kayak buat sesuatu lah kayak seperti kemaren buat pedang dari stik, sama karton gitu hehehe... karena Sasori itu punya kreatifitas tadi. Dan kreatifitasnya itu bisa direalisasikan. Nggak hanya bisa taijutsu atau apapun, tapi bisa membuat suatu karya, istilahnya kayak gitu.” (MZ1908WIC/195)

Hal yang ditiru MZ dari suatu tokoh adalah kostum tokoh, gerakan dasar dalam mengeluarkan jurus, cara memegang dan mengeluarkan pedang dan menirukan gaya untuk menunjukkan identitas tokoh.

“Biasanya sih... gerakannya. Gerakan... terus basic dari ngeluarin jurus, gitu, yang ditirukan itu disitu. Terus cara megang pedang, ngeluarin pedang ini buat perform ya. Kalau dibuat yang realita, itu nggak bisa hehehe. Soalnya beda hehehe. Kita kan di panggung ngeluarin gerakan, ngeluarin jurus gitu, terus nggunain pedang, nyabet-nyabetin pedang, itu tadi yang ditiru.” (MZ1908WIC/140)

“Sepatu itu kayak sandal. Sandal, sandal bukan sandal kayak gini, sandal ada... sandal ninja istilahnya.” (MZ1908WIC/148)

“Selain itu nggak sih, cuma beberapa yang kayak keluar... keluar itu kayak memata-matai. Soalnya kan pertama kan... Ini bicara pas perform ya. Pas perform di panggung ya, di panggung kan kita jalan gitu ‘sreet’ itu kan kita nunjukin karakter si Anbu itu, ow, memata-matai. Nah terus itu kita pas ada musuh itu kita nyerang, nyerang itu ya pake pedang dulu atau apa, baru ngeluarin jurus. Jurus api, listrik atau apapun.” (MZ1908WIC/150)

Sebelum mengetahui Naruto, MZ tertarik dengan film Ninja Kid, kemudian setelah anime Naruto muncul MZ mengetahui tokoh Anbu dari serial anime Naruto Shippuden yang menampilkan adegan pasukan Anbu melindungi Hokage ketiga (pemimpin desa ketiga) dari pasukan musuh yang menghadang saat perjalanan pulang. dalam adegan tersebut Pasukan Anbu menggunakan taktik cerdik agar dapat menyelamatkan Hokage dari musuh. MZ pun mulai tertarik dengan strategi pintar yang digunakan pasukan Anbu dalam menyelamatkan Pemimpin Desa. Saat bercerita tentang pasukan Anbu, MZ tampak menggebu-gebu.

“Aku lihat Naruto itu kelas 2 SMP, nggak tahu tahun berapa aku tahu, lupa hehehe. Udah lama sih, karena tokoh Naruto itu sudah lama keluar, mulai dari yang kecil sampai yang Shippuden yang terakhir.” (MZ1908WIC/89)

“Aku kan pertama sebelum lihat Naruto kan nglihat kayak... apa itu.. ninja shaolin? Itu lho yang shaolin yang kecil-kecil itu, apa ya namanya lali aku yo an hehehe.” (MZ1908WIC/134)

“Iku sangar ndelok e hehehe. Lha itu dari situ. Aku lupa namanya, apalah lupa itu hehehe.” (MZ1908WIC/139)

“Pertama kali itu, aku lihat di Shippuden, di Shippuden itu yang bagiannya itu... mereka itu... wes seingetku ya, seingetku kan pas Kakashi masuk ke pasukan khusus Anbu ini. jadi si Kakashi itu gabung, terus ada pasukan khusus yang terbentuk dari Anbu itu. Kakashi itu punya temen namanya Yamato, si Kakashi dapat misi khusus untuk melindungi Hokage Seratobi yan mau... onok rapat istilah ne, rapat Hokage itu lho, jadi kan ngawal. Pas diperjalanan dipantau sama pasukan Tsunagakure atau apa gitu, Kirigakure terus di serang. Si Kakashinya itu... kan mencar nih buat dua regu, si Seratobi itu dikawal sama Yamato si Kakashi itu berperan sebagai kagebunshinnya Seratobi. Jadi yang satunya pakai jalur aman, yang satunya pakai jalur yang bahaya yang sama Kirigakure itu. jadi, pas kagebunshinnya diserang sama Kirigakure itu, mereka kan nyerang tu si Seratobi pasukan Anbu ini ngelawan istilahnya, ngelindungi istilahnya.” (MZ1908WIC/350)

“Itu, sangar e dari situ, kok pinter wong wong iku. Maksudnya tu wes pinter strateginya kok. Wes sangar itu. Makane aku kok ‘Wih!’ Seratobi kebunuh lho sampe’an. Kagebunshin-nya tu ditusuk dari belakang kan ngilang ‘del’ kan Seratobi tu ada di grup lain.” (MZ1908WIC/359)

MZ membayangkan bagaimana karakter tokoh, gerakan dan cara bertarung serta cara menyesuaikan gerakan antara tokoh dan properti pendukung agar bisa dipahami dengan menonton berkali-kali tokoh yang akan ditiru. MZ juga membayangkan cara pembuatan kostum, atribut serta properti suatu tokoh agar terlihat sama dengan tokoh.

“Saya nontonnya berkali-kali kak, terus kan biasanya tokoh tersebut nggak muncul 1 atau 2 kali, tokoh tersebut biasanya akan

muncul berkali-kali di episode lain dengan musuh yang berbeda beda, contohnya, Sasori ya, pas episode 7 Naruto Shippuden, Sasori vs Kankuro, trus pas episode 20, Sasori vs Sakura, trus ada episode sasori yang flasback itu Sasori vs Konan dan pas episode Naruto perang itu Sasori muncul lagi sama Deidara musuh anggota batalion 1. Dari situ saya tahu gerakan dan cara bertarungnya.” (MZ1908WIC/181)

“Aku berimajinasi itu ‘wah dikek i lampu iki bisa, apik ya’ gitu. Dikasih apa, dikasih apa gitu. Badan puppet memang susah, terbuat dari busa hati. Memang dipake memang agak ribet, susah gerak, tapi lama kelamaan menyesuaikan gerakan ya bisa.” (MZ1908WIC/112)

*“Ada pastinya. Milih karakter itu ya juga ada bayangan juga ya, misalnya kita nggak asal milih karakter cuma buat seneng-senang aja, nah kita ya milih karakter terus baru kita realisasikan, kita ikuti lomba, kita ada bayangan. Berarti kita harus ‘Ow, lihat videonya, kita lihat videonya itu harus memahami betul gimana si Sasori ini, gimana karakternya si Sasori ini gimana. Terus dari segi gimana dia ngeluarin jurus, terus gerakan, cara bertarungnya itu gimana, nah itu harus memahami betul. Jadinya kita nggak asal pake ini pake ini pake ini hehehe. Kan kebanyakan cosplay kan gitu pakai ini, pakai ini, pas di event ‘ded!’ pake ‘deeed’ foto ambek koncone mari, muleh hehehe (*foto sama temennya terus pulang). Ya bener kan? Hehehe” (MZ1908WIC/246)*

Saat penulis menanyakan bagaimana cara meniru tokoh dengan sempurna, MZ menjawab bahwa dirinya harus berlatih untuk menghayati gerakan, ekspresi dan kostum dengan melihat video agar sesuai. Selain itu, MZ juga mempersiapkan mental untuk kompetisi *coswalk* dengan latihan menirukan gerakan, penghayatan, waktu, tempo dan musik yang mengiringi.

“Persiapan khusus sih cuma mental kita, terus penghayatan itu juga. Mental itu kan pas kita ikut kompetisi, itu kan disuruh naik ke panggung, dilihatin orang, otomatis kan harus memiliki mental yang kuat. Sama penghayatan juga.” (MZ1908WIC/237)

*“Kalo yang individu itu kita latihan sendiri di rumah lah, dari lihat videonya. Kalau ngikuti *coswalk* sendiri, *coswalk* kan dinilai dari*

penghayatan, gerakan sama kostum. Penghayatan kita wajah nya harus, harus seperti karakter tersebut. jadi kan harus sama.”
(MZ1908WIC/241)

*“Iya ada. Dari aku sebelum jauh-jauh ke bahas pas event aja lho, pas buat si bonekanya sendiri itu kan aku ya minta bantuan temen juga. jadinya si Sasori kan nggak asal munggah panggung (*naik panggung) sendirian, dia kan ada temene si boneka tadi hehee. Kalau misalnya sendirian kan ‘ah, Sasori model opo iku? Kok dewean’ hehehe. Itu buat boneka Sasorinya itu luama, ya sekitar dua minggu baru selesai. Itu mbayanginnya dari segi kostum, kostumnya itu kan kaen, jadi kayak dijahit sendiri. Terus pakai topeng hehhee, itu ada temenku yang buat topeng Kazekage-nya, buat wig nya dy nggak beli wig tapi buat wig dari busa hati.”*
(MZ1908WIC/245)

“Nah kesulitan dari gerakannya Sasori itu kita menyesuaikan si bonekanya. Jadi kan kita... bonekanya kan ikut nyerang. Kita tuh harus bonekanya itu maju terus nyerang. Nah kan menyesuaikan, kalau nggak sesuai dilihat penonton itu ‘Sasori ngene, bonekane ngene’ kan nggak gelem maju hehehe. Kan kita bermain, istilahnya kayak bermain pinokio lah. Istilahe kan bermain jari. Itu tadi main jari, terus si bonekanya pas perform itu harus sesuai dengan gerakannya itu. makannya kita itu latihan berapa lamanya karena itu kita kan menyesuaikan satu sama lain. Si Black Man, si bonekanya sama propertinya. Pas tempo kan kayak buka pas ngeluarin Black Man itu kan butuh Black Man juga, kayak bersih-bersih. Nggerakannya ada tiga sih, si Black man, boneka sama ular, jadi pas bentuk pasir besi itu Black mannya yang jalan, pas nyerang ada senjatanya sih si boneka ada senjatanya sendiri, itu bonekanya ngeluarin itu harus bisa pas temponya itu harus bisa. Jurinya kan tahu, fokusnya kan nggak ke aku, ke jari.”
(MZ1908WIC/276)

“Selain Sasori itu Tobi. Tobi itu pas event Kaza, cuma coswalk aja, belum perform. Aku kalau cosplay competition itu belum pernah, cuma coswalk aja.” (MZ1908WIC/391)

“Kalau coswalk sih langsung, inisiatif sendiri. Kan kita ‘ow, jadi ini’ wes diambil intinya saja. Ya soalnya kan kita nggak bisa memperkirakan, moro-moro kenek lagu beat, gerakane direncanakan slow kan nggak nganu.” (MZ1908WIC/404)

“Ya kita niruin gerakan, terus penghayatan juga, penghayatan dari si karakter tersebut. sama kita timing. Kan istilahnya pertama kita muncul nih, muncul terus pas muncul itu kita ngapain, pertama. Pas kedua itu kita melakukan gerakan apa. Kalau samurai ya kedua ‘tek, tek, tek’ terus ngeluarin samurai.”

Ngeluarin samurai ya harus pas, sama tempo lagunya. Kalau lagunya ngebeat, pas gerakan ngebeat itu ada yang... kita inisiatif itu ngikutin tempo pas ada musiknya. Pas ada lagunya ngebeat pas ngeluarin samurai gerakannya harus cepet. Ada sinkron lah satu sama lain, lagu sama gerakan.” (MZ1908WIC/394)

MZ juga menceritakan hal-hal yang harus dipertimbangkan sebelum memilih tokoh. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih tokoh antara lain pertimbangan dari lamanya latihan untuk pertunjukan, pertimbangan fisik dari tokoh yang akan diperankan, pertimbangan kesulitan dalam pembuatan kostum, kenyamanan saat dikenakan maupun resiko kerusakan kostum.

“Pertimbangan itu dari sisi... gimana ya, dari sisi resiko. Kalau resiko kan gimana caranya kalau properti kita pas perform itu nggak rusak. Jadi gimana mengantisipasinya itu kan ada yang cepot ada yang.. terus kita kan harus siap-siap bawa lem, bawa gunting. Biar pas perform itu bagus gitu lho. Jadi nggak ada cacat.” (MZ1908WIC/373)

“Selain dari resiko, kita pertimbangan dari.. lama latihannya. Kan ada target tersendiri. Nah itu tadi, target-target itu kan istilahnya kita harus buat schedule lah. Jadi istilahnya minggu pertama ini apa, minggu kedua ini apa, minggu ketiga ini apa. Kalau nggak ada target, mungkin ya performnya bisa lama, nggak jalan-jalan. Itu pertimbangan dari segi perform.” (MZ1908WIC/378)

“Biasanya itu ya fisik juga, pasti fisik itu. terus dari segi kesulitannya. Kesulitan dari pembuatannya itu juga, kayak Sasori puppet itu lho, Sasori puppet kan harus nyesuaiin nyamannya kita gerak, terus nyamannya kita pas naik ke panggung terus perform, digerakin itu nyaman apa nggak. Ya itu tadi.” (MZ1908WIC/382)

Keputusan dalam memunculkan perilaku yang telah dipelajari adalah saat adanya pertimbangan waktu dan tempat untuk memunculkan perilaku tersebut karena menurut MZ ada dampak positif dan negatif dari

menerapkan perilaku dari suatu tokoh. Selain itu, MZ juga memilih untuk menampilkan tokoh yang ditiru di acara *cosplay* murni.

“Aku sih sifat ya nggak. Kita sih boleh untuk bermain cosplay kayak gini. Coplay kan boleh lah menghayati tapi tetep jadi diri sendiri di luar cosplay itu. Jangan sampai kamu meniru sifatnya. Kalau sifatnya antagonis, jadi kamu sifatnya harus marah-marah. Terus di luar cosplay kamu harus marah-marah, kan nggak uenak hehehe. Kalau meniru sifat yang baik kayak tolong menolong sih nggak pa-pa.” (MZ1908WIC/224)

“Kalau aku sih jarang, istilahnya jarang ikut sih karena lihat dari segi kompetisinya soale. Kan kebanyakan kompetisi sekarang kan ada yang cuma bukan event jepang, Cuma disangkut-sangkutin Jepang, kayak event Honda, kemaren kan ada event Honda, itu kan Cuma cosplay tapi cosplay, kan bukan unsur jepang Cuma bukan kayak yang khusus gitu lho. Kadang-kadang event-event itu menyangkutpautkan pada cosplay. Soalnya kita milih yang murni Jepangnya, jadi jaranglah istilahnya.....” (MZ1908WIC/224)

“..... Kita memilih bukannya kita itu,... biar kita itu nggak dianggap rendah gitu. Dari segi kreatifitas seni itu mahal, kalau dilihat dari segi... dari sisi nilainya itu mahal memang, makane kan itu harus tahulah istilahnya, tahu mana yang event jepang murni, mana yang event-event yang menyangkutpautkan tentang cosplay dll.” (MZ1908WIC/315)

*“Soalnya kalau kita menirukan sifat atau karakter di terapkan sehari hari ada dampak positif dan negatifnya, soalnya karakter yang aku peranin nggak satu karakter aja kak. Contoh ni, kalau kita meniru atau menerapkan sifat dari char (*karakter) anime yang kita peranin, iya kita meniru char yang baik, kayak suka menolong, dan lain-lain itu nggak papa. Nah, kalau kita memeranin char yang sifatnya jahat, yang kayak membunuh, psikopat, mencuri, terus apa.. gitu yang jahat-jahat, itu kan nggak bisa diterapin di kehidupan sehari hari. Jadi intinya kalau meniru tokoh secara sifat dan di terapkan ke kehidupan sehari hari nggak bisa kak. Jadi kita pas di dunia nyata atau di kehidupan real-nya menjadi diri kita sendiri.” (MZ1908WIC/417)*

Saat penulis bertanya tentang motivasi yang dimiliki MZ dalam menjalani proses latihan, MZ menjawab bahwa dirinya ingin menampilkan

suatu tokoh semaksimal mungkin dan mempunyai target untuk dapat mengikuti kompetisi yang diselenggarakan di acara *cosplay*. MZ juga berulang kali meninggikan suaranya saat MZ bercerita tentang prestasi, penghargaan maupun suatu karya seni yang diterima dari kompetisi *cosplay*.

“Ada kak, yaitu target kompetisi, trus sama ingin menampilkan semaksimal mungkin.” (MZ1908WIC/431)

“Jadinya mereka itu sulit-sulit buat kostum itu ada hasilnya lah, gitu, maupun piala, sertifikat atau penghargaan itu ada pasti.” (MZ1908WIC/30)

“Cosplay itu wes ada wadahe gitu lah, bisa berprestasi di luar sekolah atau berprestasi sama sekali, bisa dia ikut cosplay, bisa berprestasi di dalam bidang cosplay ini.” (MZ1908WIC/39)

“Jadi kita buat kostum itu, ada karyanya, bisa dinilai dengan juri. Jadine biar tahu ‘Oh, ini ta? Kostum ini terbuat dari apa? Bahan dari apa’. Jadine mereka bisa tahu dan hasil karya mereka itu bisa dihargai dengan piala atau sertifikasi itu tadi.” (MZ1908WIC/65)

“Kita memilih bukannya kita itu,... biar kita itu nggak dianggap rendah gitu. Dari segi kreatifitas seni itu mahal, kalau dilihat dari segi... dari sisi nilainya itu mahal memang...” (MZ1908WIC/316)

“...apalagi kita meranin suatu karakter kostum buat sendiri, acc buat sendiri, bisa naik ke panggung, berhasil dapat penghargaan, terus menang lah istilahnya, itu bahagia banget. Dadine wes terbayarlah istilahnya.” (MZ1908WIC/453)

“Jadi istilahnya mereka itu, seninya mereka itu nggak mati. Karya seninya mereka nggak mati karena dipake orang. Abis dipake, dijual lagi, pindah ke tangan lain. Sampe kostum itu berjalan dari mana ke mana.” (MZ1908WIC/464)

“Iya, soalnya seni itu mahal istilahnya. Seninya itu nggak mati, makannya itu.” (MZ1908WIC/467)

MZ juga sering mendapat komentar dari pengunjung saat dirinya tengah memerankan suatu tokoh. Selain itu MZ merasa nyaman dan seru saat bertemu atau berkumpul bersama dengan teman-teman di komunitas yang memiliki hobi dan tujuan yang sama. MZ merasa puas dan senang setelah berhasil memerankan karakter, terlebih saat memenangkan suatu kompetisi.

“Kebanyakan si orang-orang itu ya pa ya hehehe. Ngelihatnya itu bukan Anbu ‘ih, lucu’ gitu hehehe, karena apa ‘eh, kayak kucing’ gitu hehehe. Kalau yang tahu paling ‘ow, mas Anbu’ gitu. Kalau yang nggak tahu ‘mama, minta foto, ada kucing ma, gitu hehehe. Yo wes lah hehehe. Kalau ngenalin secara, itu kan pandangan orang kan beda-beda. Ada yang tahu ada yang nggak. Yang tahu itu orang yang pernah lihat filmnya, anime-nya, itu baru tahu mereka, ow ini karakter dari Anbu.” (MZ1908WIC/160)

“Kalau sampai sekarang sih karena aku kan dulu... aslinya sih sempet ‘wah cosplay mboseni’ karena sekarang kan aku mbuat komunitas yang bikin semangat itu anak-anak komunitas itu. anak-anak komunitas kan jadi nggak kerja sendiri, gitu. Yang buat nyaman itu mereka. yang buat nyaman ho jadi di event nggak hanya fokus ke lomba aja, bisa ke saling mempererat satu sama lain memberinya, mbuat keseruan sendiri di event, gitu. Ada buat gregetnya sendiri.” (MZ1908WIC/435)

“Ada kepuasan tersendiri sih. kalau bangga sih nggak. Kita kan Cuma ngosplay-in. ‘ah aku ngosplay in naruto! Bangga? Nggak. Sing ngosplay Naruto banyak soale hehehe. Intinya kalau bangga sih nggak. Ada kepuasan tersendiri habis meranin karakter itu. ‘wah, ow ngene ta rasane’ jadi ‘wah berhasil!’ apalagi kita meranin suatu karakter kostum buat sendiri, acc buat sendiri, bisa naik ke panggung, berhasil dapat penghargaan, terus menang lah istilaha, itu bahagia banget. Dadine wes terbayarlah istilahne. Kalao nggak menang atau nganu ya kita puas dengan ‘wah, inilah kenang-kenanganku selama cosplay’. Buat kostum sendiri. Aku jadinya ada histori sendiri lah istilahnya. ‘wih aku ini lho buat kostum sendiri hampir tiga hari tiga amalam nggak tidur’ nah seperti itu. ‘iki lho kena iki, mari ngecat diidek-idek ma kucing. Ada lho yang kayak gitu. Makannya ada history sendiri. Makannya kadang itu kita ada perasaan mangkel, ‘aduh, wes soro-soro ngecat rek diidek-idek’ hehehe. Akhire di cat ulang maneh. Meskipun wes dadi, meskipun nggak menang ada kepuasan

tersendiri. Wes soro soro, dadi onok hasile. Meskipun diuangkan, istilahnya cosplay sekarang wes bosen, itu nggak dibuang atau dibakar, bisa diuangkan dengan cara dijual. Jadi istilahnya mereka itu, seninya mereka itu nggak mati. Karya seninya mereka nggak mati karena dipake orang. Abis dipake, dijual lagi, pindah ke tangan lain. Sampe kostum itu berjalan dari mana ke mana.” (MZ1908WIC/449)

Dampak positif meniru yang dirasakan MZ adalah MZ bisa mengembangkan kreatifitas dan skill, belajar bagaimana kesulitan yang dirasakan dalam membuat kostum. Selain dampak positif, MZ juga menyebutkan dampak negatifnya, yaitu besarnya biaya pengeluaran untuk membuat suatu kostum yang sempurna, meskipun MZ sudah memperkirakan biaya awal untuk suatu kostum.

“Antara dampak positif atau negatif sih ada. Positifnya ini, dicosplay ini aku bisa berkembang secara kreatifitas dan skill. Jadi, kalau kreatifitas kan yang dulunya kita awam, nggak tahu cosplay, nggak tahu perjuangan cosplay itu kayak gimana, susahnyanya membuat kostum yang besar-besar kayak transformers, kayak kamen rider, itu sulitnya kayak gimana. Dampak positifnya saya belajar, sama-sama belajar. Sekarang kan kita kayak newbie dan belum tinggi seperti para pendahulu-pendahulu cosplay yang sudah lama cosplay. Kan di sini belajar. Kan kreatifitas itu bisa diterapin anak cucu kita hehhe.. kan misalnya kalau di sekolah ada pelajaran seni rupa atau seni apa itu, pasti kan buat-buat sesuatu hal yang belum ada...” (MZ1908WIC/469)

“Kalau aku sendiri yang cosplay Sasori, dampaknya itu uang, uangku entek hehehe.” (MZ1908WIC/479)

“Iya, dana minimum. Ya pernah, planningku ada. Sampe bawa buku planning sendiri. Karena kita kan punya planning cosplay, ow, tahun depan aku punya ini, pengen jadi ini. tapi, dilihat dari dana ‘kok minim yo pengeluaranku seng ditabung segini. Tapi ada pengeluaran yang belum aku catet, pengeluaran dadakan itu lho, mau nggak mau ya kita ngeluarin pengeluaran yang dadakan itu. soalnya kan ya butuh itu tadi.” (MZ1908WIC/482)

B. Pembahasan

Berdasarkan data yang didapatkan selama wawancara, akan dijelaskan pada subbab berikut. Latarbelakang subjek mengetahui tentang *cosplay* dari media sosial dan internet, selain itu subjek juga mengunjungi acara *cosplay* di Surabaya, dimana subjek dapat bertemu dan berinteraksi langsung dengan *cosplayer* di acara *cosplay* tersebut. Subjek kemudian tertarik untuk menjadi *cosplayer* karena ingin merasakan menjadi *cosplayer* dan ingin memerankan tokoh yang disukai.

Cosplay adalah suatu hobi memerankan tokoh yang disukai dengan mengenakan kostum sesuai dengan tokoh tersebut. Dalam memerankan suatu tokoh yang disukai, subjek memilih tokoh yang berasal dari anime Naruto, yaitu Sasori, Minato dan Anbu. Tokoh yang disukai dan diperankan adalah tokoh yang memiliki karakteristik jenius, misterius, dingin dan berprestasi.

Alasan subjek memilih tokoh tersebut adalah karena suka dan kagum terhadap tokoh. Subjek juga memilih tokoh karena memiliki kesamaan dengan tokoh dalam segi fisik, kepribadian dan keahlian dalam membuat suatu kreatifitas. Hal itu dibuktikan saat subjek berhasil membuat properti maupun kostum yang detail. Selain memiliki kesamaan dengan tokoh, subjek juga memilih tokoh yang mengenakan kostum simpel dan subjek memiliki keinginan untuk menampilkan tokoh dengan totalitas.

Adanya alasan tersebut menunjukkan bahwa faktor karakteristik model dan perilaku juga mempengaruhi terbentuknya peniruan. Individu cenderung memilih perilaku yang memiliki kesamaan dengan dirinya dan mudah untuk ditiru. Adanya faktor ekspektasi hasil, seperti keinginan dalam memerankan suatu tokoh

dengan totalitas juga menjadi faktor terbentuknya modeling, karena subjek akan menirukan suatu tokoh yang memiliki hasil yang positif.

Dalam memerankan suatu tokoh, subjek menargetkan untuk dapat tampil dengan totalitas di depan pengunjung acara cosplay. Beberapa upaya yang dilakukan subjek untuk mencapai totalitas antara lain membeli atau membuat kostum tokoh meskipun dengan harga mahal, berlatih menghayati gaya, gerakan dan ekspresi tokoh dengan menonton video atau gambar, mencoba-coba kostum tokoh, mempersiapkan properti pendukung, seperti properti tokoh, musik maupun latar, memperkecil resiko kerusakan kostum. Dalam membuat suatu kostum, subjek menghabiskan waktu berminggu-minggu dan biaya yang tidak sedikit untuk dapat membuat atau membeli suatu kostum agar dapat menyerupai tokoh. Selain kostum, subjek juga berlatih menirukan ekspresi, gaya dan gerakan tokoh dengan melihat film dan gambar agar dapat menjiwai tokoh yang diperankan.

Saat menjadi *cosplayer*, subjek akan meniru tokoh yang diperankan agar terlihat seperti tokoh asli. Aktivitas peniruan tersebut antara lain menirukan gerakan, termasuk dasar mengeluarkan jurus, cara memegang dan menggunakan senjata saat di panggung, menirukan kostum, berupa topeng, baju, rompi, sandal ninja dan aksesoris tokoh, menirukan gaya tokoh untuk menunjukkan identitas tokoh, menirukan ekspresi tokoh. Upaya yang dilakukan subjek saat acara *cosplay* adalah upaya untuk memerankan tokoh dengan totalitas. Selain menirukan tokoh saat acara *cosplay*, subjek juga menirukan tokoh di kehidupan sehari-hari, seperti menirukan dan menunjukkan tokoh yang diperankan saat berkumpul bersama teman di luar acara cosplay dan menerapkan tekad positif. Tekad positif yang

ditiru adalah pantang menyerah. Saat subjek merasa terhambat dalam membuat kostum tokoh, subjek menerapkan tekad tersebut untuk memotivasi dirinya.

Individu juga berperan penting dalam memutuskan perilaku mana yang akan dimunculkan saat acara *cosplay* seperti menirukan tokoh di acara *cosplay* saat sesi foto dan kompetisi dan menirukan tokoh yang diperankan dan menunjukkannya ke teman dengan tujuan untuk menjiwai tokoh. Saat perilaku yang telah dipelajari dimunculkan pada waktu yang tepat dan mendapatkan penguatan, maka perilaku tersebut akan terus muncul. Beberapa penguatan yang didapatkan subjek, antara lain perasaan senang dan puas saat berhasil memerankan tokoh yang disukai, mendapatkan apresiasi, dukungan dan komentar positif dan perasaan nyaman saat bertemu dengan teman-teman yang memiliki hobi yang sama. Penguatan tersebut berguna untuk memperkuat individu untuk terus memunculkan perilaku yang telah dipelajarinya pada tempat dan waktu yang tepat.

Terdapat beberapa dampak positif dan dampak negatif yang dari perilaku modeling. Dampak positif dari meniru adalah dapat meningkatkan kreatifitas, memotivasi diri saat menirukan tekad pantang menyerah pada tokoh, mempunyai teman dan pengalaman baru. Dampak negatif dari meniru adalah terkurasnya waktu, pikiran, dana dan tenaga, karena untuk menirukan suatu tokoh dengan sempurna, baik dari segi penampilan maupun gerakan, subjek harus berusaha membuat kostum tokoh dan berlatih gerakan agar dapat memerankan tokoh dengan maksimal.