

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makassar, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, telah mengalami perkembangan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Sejak awal 2000-an, kota ini mulai dikenal sebagai pusat kegiatan budaya populer, termasuk budaya cosplay. Cosplay merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, gabungan dari kata *costume* yang berarti "kostum" dan *play* yang berarti "bermain". Secara harfiah, cosplay berarti "bermain kostum". Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang jurnalis asal Jepang, Nobuyuki Takahashi, pada tahun 1984, setelah ia menghadiri acara *World Science Fiction Convention* di Los Angeles dan melihat para tamu mengenakan kostum karakter fiksi yang terinspirasi dari karya Jules Verne (Takahashi, 1984). Dari pengalamannya tersebut, Nobuyuki menciptakan istilah "cosplay" untuk menggambarkan fenomena tersebut. Istilah ini kemudian populer di Jepang dan menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia.

Cosplay sendiri merupakan kegiatan mengenakan kostum dan memerankan karakter favorit dari berbagai media fiksi seperti anime, manga, film, atau permainan video (*game*). Di Indonesia, budaya cosplay mulai dikenal pada pertengahan tahun 1990-an, seiring dengan maraknya penayangan serial anime seperti *Doraemon*, *Inuyasha*, *Samurai X*, serta serial *Tokusatsu* di stasiun televisi swasta maupun TVRI. Selain itu, semakin populernya manga atau komik Jepang turut mendorong tumbuhnya komunitas pencinta budaya Jepang (Jejepangan), yang pada akhirnya memperkuat minat masyarakat terhadap budaya cosplay (Kumparan.com).

Dengan kata lain, cosplay secara langsung merujuk pada budaya berpakaian dengan mengacu pada karakter dari animasi (film dan game) serta komik yang umumnya bersifat fiksi. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut sebagai *cosplayer*. Aktivitas cosplay biasanya dilakukan dalam acara-acara yang berkaitan dengan budaya Jepang, yang awalnya diadakan sekitar sebulan sekali. Namun, seiring berjalannya waktu, budaya Jepang semakin populer di Makassar, sehingga acara-acara seperti ini kini lebih sering diselenggarakan pada akhir pekan. Para *cosplayer* mengenakan kostum yang menggambarkan karakter favorit mereka sambil berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, seperti berjalan-jalan di sekitar lokasi acara, menghadiri konvensi, pemutaran perdana film, atau pertemuan komunitas penggemar lainnya. Untuk menunjang kemiripan dengan karakter yang mereka perankan, para *cosplayer* juga sering menggunakan rambut palsu (*wig*), riasan khusus, serta properti tambahan yang sesuai dengan karakter tersebut, termasuk menampilkan kepribadian mereka perankan.



kegiatan cosplay pertama kali muncul pada awal tahun 2000-an di Universitas Indonesia (UI) menggelar sebuah acara bernama "*Gelaran*" yang menghadirkan aktivitas cosplay. Meskipun pada masa itu

peminatnya masih terbatas, acara tersebut menjadi titik awal berkembangnya budaya cosplay di Indonesia. Setelah acara di Universitas Indonesia tersebut, beberapa komunitas remaja di Bandung mulai memperkenalkan gaya berpakaian khas Jepang lainnya, seperti gaya *Harajuku*. Sejak saat itu, hampir setiap bulan mulai diselenggarakan pameran atau pertunjukan cosplay di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Pada awal kemunculannya, budaya cosplay di Indonesia masih bersifat sentris, dalam arti kostum yang dikenakan umumnya merujuk pada karakter dari komik Jepang. Meski demikian, terdapat pula beberapa *cosplayer* yang mengangkat ide dan karakter dari luar Asia, meskipun jumlahnya relatif sedikit (Setiawan, Haryaono, & Burhan, 2013).

Penulis yang melihat perkembangan budaya cosplay di Makassar yang mulai berkembang sekitar tahun 2010-an ikut terlibat kedalam kegiatan cosplay yang diselenggarakan di Makassar. Pada masa awal kemunculannya kegiatan cosplay yang pernah diadakan itu mengcosplaykan karakter dari salah satu game populer yaitu *mobile legends* yang diselenggarakan di pantai Losari pada tahun 2018. Kemudian adanya kegiatan yang memadukan budaya Jepang dan Korea pada tahun 2019 di mall GTC, dan mulai bermunculan beberapa acara bertemakan Jepang diselenggarakan di tahun tersebut. Hal ini dapat disimpulkan kalau mulai berkembangnya peminat budaya Jepang pada masa tersebut.

Antusiasme mereka terhadap budaya Jepang membuat mereka ingin mencari lebih dalam lagi terhadap kegiatan budaya cosplay di Makassar. Meskipun pada saat itu kebanyakan dari mereka yang mengenakan kostum itu dari pengalaman mereka dalam membuat kostum yang dimana komunitasnya lebih berpusat di Jakarta yang lebih menyediakan kebutuhan bagi mereka peminat cosplay. Sebagai orang yang pernah terlibat kegiatan cosplay di Makassar, di kota itu sendiri dalam membuat kostum cosplay itu masih terbilang rumit, dari segi mencari jasa membuat kostum maupun dari jasa rental yang masih belum tersedia pada saat itu. Apalagi desain dari kostum karakter yang ingin dibuat kebanyakan membutuhkan perlengkapan aksesoris yang rumit. Namun hal ini tidak menyurutkan semangat para penggemar cosplay untuk mengekspresikan diri mereka. Bahkan, ketika seseorang berhasil menampilkan karakter favoritnya dengan baik, hal tersebut dapat menginspirasi orang lain, khususnya anak muda, untuk ikut terlibat dalam dunia cosplay. Mereka pun terdorong untuk menjadi karakter idola mereka baik dari buku, game, maupun film melalui aktivitas ber-cosplay.

Kegiatan cosplay pada tahun 2010an memang terdapat beberapa yang pernah mengadakan cosplay di Makassar. Namun penyelenggara yang menyelenggarakan sebelumnya itu tidak berfokus kepada penyelenggaraan cosplay, melainkan misalnya acara yang sudah disebutkan pada paragraph a pada tahun 2018 di pantai Losari, merupakan sebuah acara untuk mempromosikan event dari game “*Mobile Legends Bang-* Tapi dari kegiatan tersebut kita dapat mengetahui gambaran mulai tertarik dengan kegiatan tersebut. Seiring dengan minat masyarakat terhadap cosplay di Makassar pada tahun beragam komunitas-komunitas yang mendukung kegiatan as-komunitas ini menjadi wadah bagi para penggemar budaya



Jepang untuk saling berbagi informasi, berdiskusi, dan menyalurkan hobi mereka, khususnya dalam bidang cosplay. Di Makassar sendiri, beberapa komunitas yang aktif dalam kegiatan ini antara lain *Comasu* (Cosplay Makassar Suki) dan *Weaboos Makassar*. Melalui komunitas tersebut, para anggotanya dapat saling bertukar informasi mengenai dunia cosplay maupun budaya Jepang secara umum. Selain komunitas, terdapat pula penyelenggara acara (*event organizer*) yang berperan penting dalam mendukung perkembangan budaya Jepang di Makassar. Salah satunya adalah VEEOOCEE yang mulai aktif menyelenggarakan event cosplay di Makassar pada tahun 2020 yang menggelar berbagai acara bertema Jepang, seperti cosplay, J-song, cerdas cermat bertema Jepang serta festival budaya lainnya. Acara-acara ini menjadi tempat bagi para *cosplayer* dan penggemar budaya Jepang untuk berkumpul, mengekspresikan kreativitas, serta menikmati berbagai aktivitas, seperti bazar, pertunjukan musik, dan lomba-lomba bertema Jepang.

Perkembangan komunitas cosplay di Makassar juga mendorong peningkatan jumlah acara bertema cosplay dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data yang dikumpulkan penulis dari pengalaman dan observasi yang pernah dilakukan penulis, data yang didapat merupakan frekuensi jumlah acara cosplay yang diselenggarakan oleh VEEOOCEE mulai dari tahun 2020 hingga 2024 yang dimana data tersebut menunjukkan tren peningkatan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data yang dikumpulkan, jumlah acara cosplay yang diselenggarakan oleh VEEOOCEE dalam lima tahun terakhir adalah sebagai berikut :

	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug	Sept	Okt	Nov	Des
2020	1	2				1	2		1			
2021		3				2	1				1	1
2022	1		1	1		2	3	1	2	2	4	3
2023	3	3	4	3	6	5	5	3	7	9	10	8
2024	4	5	4	3	4	8	6	2	6	9	6	2

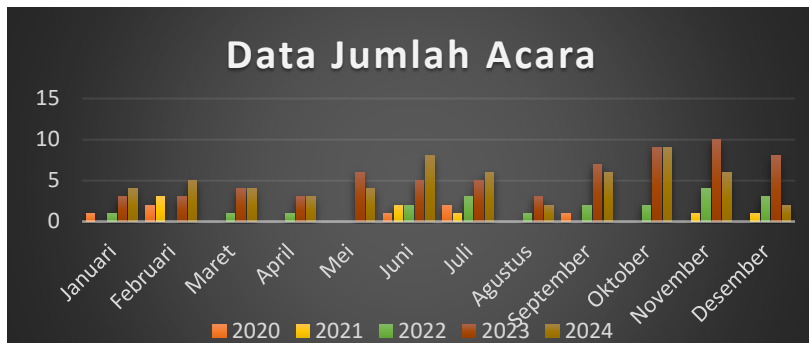
Tabel 1 Jumlah Acara yang Diselenggarakan oleh VEEOOCEE (2020-2024)

Data ini menunjukkan bahwa jumlah acara cosplay mengalami peningkatan yang cukup pesat, terutama sejak tahun 2023. Jika dibandingkan dengan awal periode penelitian pada tahun 2020, jumlah acara pada tahun 2024 mengalami signifikan, khususnya pada bulan Oktober dan November yang ah acara terbanyak. Peningkatan ini dipengaruhi oleh semakin nasyarakat terhadap budaya Jepang, seperti anime, game, lainnya. Tren tersebut juga didukung oleh data pada tahun-tahun nana VEEOOCEE secara aktif berupaya memperkenalkan kepada masyarakat Makassar, khususnya kalangan remaja. wujudkan melalui kerjasama dengan salah satu pemilik mall di



Makassar. Dijelaskan oleh salah seorang anggota inti kalau VEEOOCEE pada saat itu, mendapat tawaran untuk mengadakan sebuah photobooth bertemakan superhero selama 10 hari. Kemudian perlahan menjalin kerjasama dengan EO kuliner dengan mengadakan acara cosplay. Yang kemudian secara perlahan dari tahun ke tahun adanya peningkatan peminat budaya Jepang.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa VEEOOCEE memainkan peran penting dalam membangun komunitas cosplay di Makassar. Lonjakan jumlah acara dalam lima tahun terakhir mencerminkan meningkatnya minat masyarakat terhadap budaya cosplay, serta semakin besarnya pengaruh VEEOOCEE dalam industri hiburan berbasis budaya pop Jepang di kota ini. serta menjadi salah satu alasan peneliti memilih VEEOOCEE sebagai objek penelitian.



Gambar 1 Grafik Perkembangan Acara VEEOOCEE 2020-2024

VEEOOCEE yang merupakan salah satu penyelenggara acara bertema Jepang di Makassar yang berperan sebagai *event organizer* (EO) dengan fokus pada budaya pop, khususnya cosplay. Awalnya, VEEOOCEE berdiri sebagai komunitas cosplay bernama VOC.Play yang didirikan pada tahun 2016. Nama VOC sendiri merupakan singkatan dari *Visual of Cosplay*, yang kemudian berganti nama menjadi VEEOOCEE pada tahun 2022.

Pada tahun 2018, VOC.Play merupakan sebuah organisasi yang menyediakan jasa cosplay serta penyewaan kostum untuk kegiatan cosplay. Jasa yang dimaksud adalah keikutsertaan anggota mereka dalam memeriahkan suatu acara dengan mengenakan kostum karakter tertentu. Pada saat itu, kostum yang digunakan masih banyak mengambil referensi dari film-film barat yang populer di



Logo VOC.Play Tahun 2018



Gambar 3 logo VEEOOCEE Tahun 2022
Sumber : IG @veeocee

kalangan anak-anak, sehingga pengetahuan mengenai anime maupun budaya Jepang masih terbatas.

Beberapa film barat yang menjadi rujukan di antaranya adalah film superhero dari Marvel dan DC Comics, seperti *Iron Man*, *Spider-Man*, *Captain America*, *Batman*, dan *Superman*. Meskipun VOC.Play belum berfokus pada karakter-karakter bertema Jepang, mereka tetap aktif mengadakan acara cosplay yang awalnya diselenggarakan sekali dalam sebulan. Seiring berjalannya waktu, VOC.Play mulai berkembang dengan melakukan kolaborasi bersama para pengisi acara. Perkembangan ini mendorong transformasi VOC.Play menjadi VEEOOCEE, yang kemudian lebih berfokus pada penyelenggaraan acara bertema Jepang, khususnya cosplay. Perubahan fokus tersebut juga memicu antusiasme para penyelenggara acara untuk mengadakan kegiatan serupa secara rutin, terutama pada akhir pekan.

Meskipun demikian, persepsi masyarakat terhadap cosplay masih beragam. Sebagian kalangan mengapresiasi kreativitas dan dedikasi para cosplayer, sementara sebagian lainnya menganggapnya sebagai aktivitas yang aneh atau tidak serius. Namun, seiring meningkatnya jumlah acara dan kegiatan cosplay, pandangan masyarakat mulai mengalami perubahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran VEEOOCEE dalam perkembangan penyelenggaraan acara cosplay di Makassar selama periode 2020–2024. Kota Makassar sendiri telah menyelenggarakan berbagai acara cosplay yang mampu menarik antusiasme komunitas pecinta budaya pop Jepang, meskipun skalanya belum sebesar acara serupa di kota-kota besar seperti Jakarta. Salah satu acara budaya Jepang berskala besar yang sering dijadikan rujukan adalah Ennichisai, sebuah festival budaya Jepang yang menampilkan kompetisi cosplay, bazar, serta pertunjukan seni tradisional Jepang. Sementara itu, di Makassar terdapat acara tahunan seperti Minami Market yang rutin digelar setiap akhir tahun di Mall GTC.

Acara-acara ini tidak hanya menjadi ajang untuk mengekspresikan kreativitas, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk berkumpul dan mempererat solidaritas antar cosplayer serta komunitas pecinta budaya Jepang di Makassar. Fenomena ini mencerminkan perkembangan budaya pop Jepang di kota tersebut yang semakin pesat dari tahun ke tahun. Salah satu organisasi yang berperan dalam perkembangan ini adalah VEEOOCEE (sebelumnya dikenal sebagai *VOC.Play*). Awalnya, organisasi ini merupakan sebuah agensi penyewaan kostum cosplay yang juga menyediakan jasa untuk acara-acara kecil, seperti memeriahkan suatu kegiatan dengan menghadirkan cosplayer. Meskipun pada saat itu budaya anime belum terlalu populer di kalangan masyarakat Makassar, kostum-kostum yang digunakan oleh para anggotanya lebih banyak terinspirasi dari karakter superhero barat, seperti tokoh-tokoh dari DC Comics,



karakter lainnya yang termasuk dalam kategori *random cosplay*. an cosplay di Makassar menunjukkan peningkatan yang beberapa tahun terakhir. Menariknya, acara-acara bertema ng kini tidak hanya dipandang sebagai bentuk hobi, tetapi juga bisnis serta sarana untuk membangun pengaruh di dunia atu contohnya adalah munculnya bisnis penyewaan kostum ketika seseorang ingin mengenakan kostum, mereka harus

membuatnya sendiri secara mandiri. Namun kini, dengan semakin banyaknya acara dan komunitas di Makassar, para pecinta anime memiliki lebih banyak pilihan, seperti membuat kostum sendiri, menyewa, atau membeli kostum yang mulai banyak tersedia di pasaran. Perkembangan ini tidak lepas dari semakin populernya budaya anime, game, dan manga di kalangan masyarakat Makassar. Tren tersebut menjadi acuan dalam meningkatnya permintaan terhadap kostum cosplay. Beberapa referensi karakter yang populer antara lain berasal dari game *Genshin Impact*, *Mobile Legends*, anime, film, dan media populer lainnya.

Komunitas cosplay di kota ini mulai terbentuk melalui forum online dan media sosial, yang memfasilitasi pertukaran informasi dan pengalaman di antara para penggemar. Acara seperti *Comic Con* dan konvensi lainnya telah menjadipatform bagi para cosplayer untuk menunjukkan keterampilan mereka, bertemu dengan sesama penggemar, dan berbagi kecintaan terhadap karakter yang mereka sukai. Menurut Sari (2021), kehadiran acara-acara ini tidak hanya menarik perhatian penggemar lokal, tetapi juga menciptakan daya tarik bagi pengunjung dari luar daerah.

Cosplay juga memiliki dimensi budaya yang mendalam. Melalui cosplay, setiap individu dapat mengeksplorasi identitas mereka dan mengekspresikan diri dengan cara yang unik. Banyak cosplayer di Makassar yang merasa bahwa kegiatan ini memberikan kebebasan untuk menjadi siapa pun yang mereka inginkan, terlepas dari batasan sosial yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2022), yang menunjukkan bahwa cosplay dapat berfungsi sebagai bentuk pelarian dan eksperimen identitas, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda.

Penelitian ini akan meneliti peran Veeocee dalam perkembangan penyelenggara acara cosplay di Makassar 2020-2024. Sebelum tahun 2020, budaya cosplay di Makassar telah mulai menunjukkan perkembangan yang menarik, seperti munculnya komunitas cosplay. Hal ini juga dipicu oleh meningkatnya popularitas anime dan manga di Indonesia. Pada tahun-tahun sebelumnya, acara cosplay di Makassar umumnya berlangsung dalam skala kecil. Beberapa event, seperti festival anime dan komik, menyediakan panggung bagi para cosplayer untuk tampil dan berkompetisi. Event-event ini membantu meningkatkan visibilitas cosplay dan menarik perhatian masyarakat luas, meskipun belum sebesar event di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis terhadap hasil penelitian budaya populer dalam bentuk karya tulis, seperti jurnal atau skripsi, penulis menemukan beberapa pembahasan yang sejenis atau berhubungan dengan budaya cosplay. Salah satunya adalah skripsi yang dilakukan oleh Norris pada g membahas mengenai interaksi sosial dan pembentukan cosplay dalam acara konvensi. Norris menekankan bahwa kan individu ruang untuk bereksperimen dengan identitas stum danperan karakter fiksi. Proses ini memungkinkan pelaku rgekspresikan diri mereka, yang mungkin tidak dapat dilakukan sehari-hari. Kedua, skripsi yang berjudul "*Komunitas Cosplay ntuk Mengekspresikan Individualitas dan Budaya Pop Jepang*"



yang dilakukan oleh Wahyudi pada tahun 2018. Dalam penelitian tersebut, Wahyudi menjelaskan peran komunitas cosplay. Ia mengamati bahwa komunitas cosplay bukan hanya menjadi wadah untuk berekspresi, tetapi juga sebagai tempat untuk berbagi pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan tentang budaya Jepang. Komunitas ini membantu memperkuat kecintaan anggotanya terhadap budaya Jepang. Selain itu, Wahyudi juga menemukan bahwa cosplay memainkan peran penting dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat umum.

Ketiga, skripsi yang berjudul *"Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Episode UIN Jakarta dalam Mempertahankan Identitas Keislaman"* oleh Nurfitriani pada tahun 2016. Dalam penelitiannya, beliau mengamati adanya tekanan sosial yang dialami oleh anggota komunitas ini, baik dari sesama Muslim yang mungkin memandang cosplay sebagai sesuatu yang tidak sesuai dengan ajaran Islam, maupun dari komunitas cosplay yang lebih umum yang mungkin tidak memahami alasan mengapa mereka masih mengenakan hijab. Penelitian ini menegaskan bahwa Nurfitriani menciptakan ruang baru bagi dunia cosplay. Nurfitriani juga turut berpartisipasi dengan mengenakan hijab cosplay tersebut, tetap mengikuti norma-norma budaya populer serta keyakinan agama. Mereka menghadirkan karakter favorit dengan modifikasi kostum agar sesuai dengan pakaian Islami. Hal ini menunjukkan kemampuan komunitas untuk mengakomodasi dan mengakulturasikan budaya asing dengan nilai-nilai lokal dan agama.

Keempat, skripsi oleh Elzbeytha Diana Pricillia (2018) dengan judul *"Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di Kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta"*. Dalam penelitian ini, peneliti mengeksplorasi kondisi dan perkembangan budaya cosplay yang terfokus pada komunitas cosplay di Jakarta. Penelitian ini juga membahas berbagai aspek budaya cosplay, termasuk pengaruhnya terhadap industri fesyen dan desain, serta bagaimana cosplay berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri dan kreativitas dalam komunitas.

Dalam pernyataan di atas, meskipun budaya cosplay di Makassar telah mengalami perkembangan sebelum tahun 2020, terdapat peristiwa penting yang terjadi pada tahun tersebut, yaitu munculnya virus Covid-19 yang membuat aktivitas masyarakat harus dibatasi, termasuk acara budaya cosplay. Meskipun demikian, antusiasme para pecinta anime dan budaya Jepang menjadikan peristiwa ini sebagai sebuah tantangan. Selama masa Covid-19, budaya cosplay di Makassar mengalami perubahan signifikan akibat pembatasan sosial dan protokol kesehatan. Acara-acara cosplay yang biasanya diadakan secara langsung memilih untuk beradaptasi dengan aturan-aturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Komunitas cosplay beralih dari acara langsung ke format daring,

akan kompetisi virtual seperti *Makassar Virtual Cosplay* diadakan pada tahun 2020 melalui platform seperti Zoom atau

pemaparan yang telah disampaikan di atas, peneliti melakukan analisis terkait tema yang diangkat. Peneliti menemukan seperti bagaimana peran Veeocee dalam perkembangan acara cosplay di Makassar 2020-2024. Dalam periode tersebut,



peneliti juga menemukan adanya perbedaan antara budaya cosplay sebelum pandemi dengan budaya cosplay yang ada saat ini. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan budaya cosplay.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan budaya cosplay yang ada di Makassar dan berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan budaya cosplay di Makassar

1.2.2 Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Menambah literatur mengenai perkembangan budaya populer, khususnya budaya cosplay di Indonesia, terutama di Makassar. Dengan begitu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi akademis yang tertarik mempelajari bagaimana budaya cosplay tumbuh dalam masyarakat setempat.

b. Manfaat Praktis

Bagi komunitas cosplay di Makassar, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk memahami tren dan tantangan dalam perkembangan budaya cosplay di kota Makassar. Bagi pihak penyelenggara acara, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mendukung event cosplay atau kegiatan budaya populer lainnya. Dan bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai budaya cosplay, sehingga dapat meningkatkan apresiasi terhadap budaya subkultur ini.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Budaya Populer

Menurut Raymond Williams, kata "budaya" dapat didefinisikan secara luas, tidak hanya sebagai representasi artistik atau ideologis, tetapi juga mencakup cara hidup suatu masyarakat. Menurutnya, budaya bukan sekadar seni, musik, dan sastra, melainkan juga melibatkan cara orang berpikir, hidup, bekerja, serta berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Williams mengemukakan tiga cara utama untuk mendefinisikan budaya. Pertama, ia mengartikan budaya sebagai *"a general process of intellectual, spiritual, and aesthetic development"*, yang berarti "Sebuah proses umum dari perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika." Kedua, ia mendefinisikan budaya sebagai *"a particular way of life, whether of a people, a period, or a group"*, yang berarti "Cara hidup yang khusus, baik dari suatu kelompok, periode, atau masyarakat tertentu." Ketiga, Williams menyarankan bahwa budaya merujuk pada *"the works and practices of intellectual and especially artistic activity"*, yang bermakna "Karya-karya atau praktik-praktik intelektual, dan khususnya kegiatan seni."

Kemudian, Williams mendefinisikan kata "pop" atau "popular" sebagai istilah yang memiliki makna kompleks dan sering kali terkait dengan berbagai dinamika sosial serta kekuasaan. Menurutnya, kata "pop" sendiri memiliki empat makna utama, yaitu: "banyak disukai orang", "jenis pekerjaan rendah", "karya yang dilakukan untuk dirinya sendiri", dan makna lainnya yang lebih terkait dengan konteks sosial. Dalam bukunya yang berjudul *Cultural Studies and the Study of Popular Culture* oleh John Storey, dijelaskan bahwa untuk memperoleh definisi tentang budaya pop, kita perlu menggabungkan makna dari kedua kata, yaitu "budaya" dan "pop" itu sendiri.

2.1.2 Definisi dan Sejarah Cosplay

Istilah *cosplay* berasal dari gabungan kata *costume* dan *play*, yang pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Nobuyuki Takahashi. Takahashi memperkenalkan istilah ini dalam artikel yang ditulisnya untuk majalah *MyAnime*, mengenai aktivitas peragaan kostum yang berlangsung di ajang *Worldcon* (World Science Fiction Conventions) pada tahun 1983 (Crawford & Hancock, 2019: 7). Menurut salah satu situs web Jepang, www.paradisearmy.com:



とは「コスチュームプレイ」の略で、マンガやアニメ、ゲームが身につけているのと同じような衣服を制作・着用して、なりきる行為のことです。

“Cosplay adalah singkatan dari Costume Play, yang berarti berusaha menjadi karakter dari manga, anime, atau game dengan membuat dan mengenakan kostum yang sama seperti karakter tersebut.”

Selain itu, menurut Aji (2011) dalam bukunya *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka* yang ditulis oleh Fukiko Mitamura, dijelaskan bahwa:

簡単に「ある役割」になりきることができる。求められる、役柄、なりた
い自分に早代わりできる。それがコスプレである。

“Dengan mudah, seseorang dapat menjadi ‘peran’ yang diinginkan. Mereka dapat cepat berubah menjadi karakter atau diri yang mereka inginkan, atau sesuai dengan peran yang dibutuhkan. Itulah yang disebut cosplay.”

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa cosplay adalah usaha seseorang untuk memainkan peran dan menjadi tokoh atau karakter yang ada dalam manga, anime, maupun game, dengan cara membuat dan mengenakan kostum yang sesuai dengan karakter tersebut. (Sumber: <http://jayapoken.blogspot.co.id>)

Menurut Lunning (2012), Cosplay merupakan praktik berpakaian dan berakting sebagai karakter dari anime, manga, game, atau media populer lainnya. Di Jepang, cosplay telah menjadi bagian penting dari subkultur otaku, yang melibatkan penggemar media Jepang seperti anime dan Manga (Eng, 2016). *Cosplay* di Indonesia, mulai dikenal sekitar tahun 1998, namun tidak seramai pada akhir-akhir ini, di mana dalam satu kegiatan dihadiri ribuan orang dengan kostum aneka ragam sesuai imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing. Pada tahun 2012 beberapa *cosplayer* asal Indonesia berhasil menjadi juara 3 WCS (*World Cosplay Summit*) yang diadakan di Nagoya, Jepang, dan kembali meraih juara ke 3 pada WCS di tahun 2014 (tvOnenewss.com, 2023). Secara global, fenomena cosplay telah mengalami perkembangan yang pesat, terutama karena pengaruh globalisasi dan internet (Bainbridge dan Norris, 2013). Di Indonesia, budaya cosplay mulai dikenal pada awal tahun 2000an, seiring meningkatnya popularitas anime dan manga di kalangan remaja. Penelitian oleh Heryanto (2008) menunjukkan bahwa penetrasi media Jepang ke Indonesia memegang peranan penting dalam menyebarkan budaya otaku dan cosplay.

2.1.3 Cosplay Sebagai Subkultur

Cosplay merupakan bagian dari subkultur pop Jepang yang berkembang secara luas di berbagai negara, termasuk Indonesia. Hebdige (1979) menjelaskan bahwa subkultur terbentuk sebagai respons terhadap budaya dominan dan menyediakan ruang bagi individu untuk mengekspresikan identitas



konteks cosplay, para pelaku cosplay (*cosplayer*) membentuk ikat oleh ketertarikan yang sama pada karakter dan cerita dari *ienza*, 2015).

ellekson dan Busse (2016) mengidentifikasi bahwa dalam selain aspek estetika dan performa, terdapat juga dimensi identitas, di mana *cosplayer* berbagi pengalaman, keterampilan, itu sama lain dalam komunitas. Identitas sebagai *cosplayer*

membentuk bagian dari identitas sosial mereka yang berkembang melalui interaksi di konvensi, acara cosplay, dan platform digital.

Cosplay tidak hanya sekedar menggunakan kostum dan wig seperti karakter anime, tapi dibaliknya ada proses memainkan karakter dan persiapan dalam melakukan *cosplay* (Teresa Yulia Suwono, 2023), kata salah satu cosplayer. Diterangkannya, *cosplay* dapat melatih akting di atas panggung saat mendalami karakter tokoh tertentu. Seorang *cosplayer* tidak hanya sekedar berusaha meniru karakter, tapi harus terlibat dalam proses pembuatan kostum, aksesoris, hingga mendalami karakternya, sehingga dapat memberikan penampilan yang maksimal dan enak dilihat (tvOnenewss.com, 2023).

2.1.4 Perkembangan Cosplay Di Indonesia

Budaya cosplay mulai tumbuh di Indonesia sejak awal 2000-an dengan diadakannya berbagai acara bertema anime, seperti Anime Festival Asia (AFA) dan Comic Frontier (Comifuro). Menurut penelitian Sugiarto (2019), kehadiran cosplay di Indonesia mulai berkembang di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Makassar. Faktor penting dalam perkembangan ini adalah adanya akses mudah terhadap media Jepang melalui internet serta terbentuknya komunitas-komunitas otaku yang mendukung perkembangan cosplay sebagai bentuk ekspresi seni dan identitas sosial. Sementara, di Jepang, setiap tahunnya digelar ajang tahunan bagi *cosplayer* dari seluruh Indonesia, yaitu World Cosplay Summit (WCS). Dulunya, ajang ini merupakan acara kecil yang diadakan oleh TV Aichi Jepang. Namun, sejak tahun 2015, event ini menjadi ajang perebutan gelar *cosplay* terbaik diseluruh negeri. (tvOnenewss.com, 2023)

Di Makassar sendiri, perkembangan cosplay menunjukkan kemajuan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian Andayani (2021) mencatat bahwa sejak tahun 2020, seperti pada tahun 2017 terdapat sebuah acara MLGJ(Mobile Legend Goyang Jempol). Seperti namanya acara ini melibatkan salah satu game terkenal pada saat itu yaitu "*Mobile Legends*" pada tanggal 25-26 November yang digelar di Pantai Losari dan Monumen Mandala. Selain acara cosplay, acara ini sekaligus mempromosikan game tersebut dengan datang ke beberapa kota besar termasuk Makassar. Dalam acara tersebut, cosplayer terkenal seperti KameAam dan Azulachan turut berpartisipasi dengan mengenakan salah satu karakter yang ada dalam game Mobile Legends tersebut (Mobile Legends: Bang Bang Indonesia). Acara acara seperti ini membuat adanya peningkatan jumlah event cosplay lokal serta partisipasi cosplayer dalam acara-acara internasional yang diselenggarakan secara daring maupun luring. Media sosial memainkan peranan penting dalam memperluas jangkauan komunitas cosplay di Makassar yang membantu mempertemukan cosplayer dari latar

/EEOOCEE

nizer Cosplay (VEEOOCEE)

adalah salah satu event organizer di Makassar yang aktif agai acara bertema Jepang, seperti cosplay dan kegiatan lain engan budaya Jepang. Organisasi ini pertama kali dikenal C.Play pada tahun 2018. Pada masa awal berdirinya, VOC.Play



lebih berperan sebagai komunitas yang menerima permintaan untuk tampil di berbagai acara, seperti perayaan ulang tahun atau acara hiburan lainnya, di mana para anggotanya mengenakan kostum-kostum karakter. Meski pada saat itu, kostum-kostum yang digunakan kebanyakan berasal dari karakter superhero Marvel maupun Dc, seperti Doctor Strange, Spider-Man, Batman dan Iron Man, daripada karakter dari anime atau budaya Jepang. VEEOOCEE telah menjalin banyak kerja sama dengan berbagai EO untuk menggelar acara cosplay. Baik dengan mengadakan photobooth maupun kompetisi cosplay, yang hingga sekarang VEEOOCEE makin dikenal dengan kalangan muda sebagai penyelenggara acara cosplay di Makassar, dan berkembang hingga sekarang ini.

Seiring berjalannya waktu, organisasi ini bertransformasi dan mengembangkan kegiatan-kegiatan yang lebih berfokus pada budaya Jepang. Kini, VEEOOCEE aktif menyelenggarakan berbagai acara khas cosplay, seperti coswalk (parade kostum), cosdance (kompetisi menari dengan kostum), seiyuu competition (kompetisi mengisi suara anime), dan masih banyak lagi. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan budaya cosplay kepada masyarakat umum, tetapi juga menginspirasi banyak orang untuk bergabung dalam acara dan mencoba untuk ikut bercosplay.

Dulu, ketika seseorang ingin bercosplay, anggapan umum masyarakat adalah mereka harus membuat kostum mereka sendiri. Hal ini menuntut kreativitas serta keterampilan dalam penyesuaian detail kostum, seperti menyesuaikan warna dan model wig, atau membuat properti yang rumit seperti pedang, senjata, atau aksesoris lain agar menyerupai karakter yang mereka perankan. Namun, dengan berkembangnya komunitas dan meningkatnya popularitas cosplay, banyak orang yang mulai membuat kostum secara mandiri dan menawarkan jasa pembuatan kostum atau aksesoris untuk cosplayer lain. Selain itu, kini telah muncul berbagai penyedia jasa sewa kostum cosplay yang memungkinkan orang untuk merasakan pengalaman bercosplay tanpa harus membuat kostum sendiri. Hal ini mempermudah akses ke dunia cosplay dan memperluas partisipasi dalam acara-acara yang diadakan oleh komunitas seperti VEEOOCEE. Dengan kegiatan-kegiatan ini, VEEOOCEE berperan penting dalam memperkenalkan dan memperkuat budaya cosplay serta budaya pop Jepang di Makassar. Organisasi ini menjadi wadah bagi para pecinta budaya Jepang untuk berkumpul, berkreasi, dan berbagi minat yang sama, sekaligus berperan dalam mempermudah akses bagi mereka yang ingin bercosplay

2.1.6 Jenis-Jenis Cosplay

Adapun beberapa jenis cosplay menurut Fachroni dkk. Dalam studi Fenomena Cosplay di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam (2022), yang n cosplayer di Indonesia, diantaranya adalah cosplay anime, kusatsu, crossdress dan cosplay uniform. Sementara pada diri dijelaskan oleh Nurfitriani (2016). Untuk memahami lebih anis-jenis cosplay akan dijelaskan sebagai berikut :



- Cosplay Anime/Manga

Beberapa orang yang menyukai anime atau manga pasti hafal dengan karakter yang ada didalam anime atau manga tersebut. Jenis cosplay ini merupakan jenis cosplay yang paling banyak peminatnya karena kepopuleran anime dan manga dikalangan remaja dan dewasa. cara mempraktekkannya yaitu dengan mengikuti sama persis karakter atau tokoh yang diinginkan mulai dari baju, tatanan rambut, make-up, yang mirip dengan tokoh aslinya, untuk memperdalam tokoh atau karakter, para cosplayer juga dilengkapi beberapa aksesoris pendukung yang membuat cosplayer terlihat benar-benar seperti aslinya



Gambar 4 cosplay anime Kimetsu No Yaiba

Sumber : Dokumen Pribadi

- Cosplay Game

Adapun cosplay game, sesuai dengan namanya cosplay jenis ini mengambil inspirasi dari game yang biasanya pelakunya merupakan seorang gamer (orang yang suka bermain game). Adapun kostum yang digunakan pada jenis cosplay ini biasanya berupa tokoh robot, karakter fantasi, dan karakter yang ada pada game lainnya



Gambar 5 cosplay Hunk dari game Resident Evil 4

Sumber : Dokumen Pribadi



- Cosplay *Crossdress*

Cosplay Crossdress jenis ini merupakan cosplay dimana seorang cosplayer mengenakan kostum karakter yang berbeda dari gender asli karakter yang dibawakannya. Secara khusus, crossdress merujuk pada seseorang yang mengenakan kostum dan merias diri sebagai lawan jenis (dalam konteks cosplay) misalnya. Karakter yang dibawakan cosplayer mengambil inspirasi karakter Zoro dari anime *One Piece*. Seperti yang kita ketahui bahwa Zoro merupakan pendekar pedang dan salah satu kru dari kapal yang dipimpin oleh Luffy. Zoro disini merupakan seorang laki-laki, namun dalam hal Crossplay ada seorang cewek yang sangat menyukai karakter tersebut hingga ingin menjadi seperti Zoro padahal karakter tersebut laki-laki. Maka ia menggunakan versi dirinya yaitu Zoro sebagai perempuan dalam konteks Crossdress. Hal ini juga berlaku pada laki-laki.



Gambar 6 cosplay crossdress dari anime Kimetsu No Yaiba
Sumber : ig@kitsunee

4. Cosplay Tokusatsu (特撮)

Jenis Cosplay Tokusatsu sendiri merupakan singkatan istilah yang diambil dari bahasa Jepang (特殊撮影 dibaca *tokushu satsuei*) yang memiliki arti special photography (special effect) atau dalam bahasa Indonesia yaitu efek khusus. Istilah tokusatsu sendiri tujuannya digunakan untuk menyebut produksi film yang menggunakan efek khusus di Jepang, beberapa jenis film tokusatsu yaitu seperti Kamen Raider, Goban, Godzilla, dan masih banyak lagi. Namun ciri khas yang didapat dari jenis cosplay ini yaitu para cosplayer tidak memperlihatkan wajahnya atau biasa menggunakan topeng seperti tokoh tokusatsu pada umumnya.

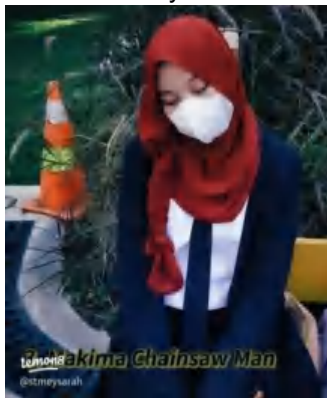




Gambar 7 cosplay tokusatsu dari Kamen Rider Build Rabbit Tank
 Sumber : ig@Isman94

5. Cosplay Hijab

Hijab Cosplay baru muncul di Indonesia dimulai sekitar tahun 2012. Cosplay hijab merupakan modifikasi dari cosplay konvensional yang sudah umum ada. Namun, pada hijab cosplay pakaian dari karakter fiksi yang mereka kenakan mengalami modifikasi dari segi penggunaan wig yang diganti dengan hijab dan modifikasi pada kostum lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan para cosplayer dalam menutup aurat dan tetap pada etika berbusana dalam Islam. Cara yang dilakukan oleh hijab cosplayer untuk menutup aurat saat bercosplay bermacam-macam. Salah satunya ialah dengan memanjangkan kostum yang seharusnya pendek tanpa menghilangkan sifat karakter aslinya



Gambar 8 cosplay hijab dari anime Chainsaw Man
 Sumber : ezcospay.com



lay (Uni-Cos)

cosplay juga terdapat beberapa istilah yang unik yaitu UniCos (play). Uniform Cosplay merupakan cosplay unik dengan

kostume seragam sebagai ciri khas cosplay ini. Misalnya seperti, anak sekolah, pelayan, dokter, dan lain sebagainya. Uniform Cosplay sendiri juga memiliki jenis permainan kostum yang menonjol dalam tipe cosplay ini yaitu Maid-Style yaitu kostum seragam untuk pelayan wanita yang biasanya identik dengan warna hitam putih dengan renda dan rok menggelembung, Butler style merupakan kostum seragam untuk pria yang identik dengan kemeja putih yang diakhiri dengan celana, dasi yang bernuansa hitam, dan yang terakhir yaitu School Girl-Style yang merupakan seragam anak sekolah pada umumnya, biasanya seragam yang digunakan situ seragam untuk anak SMP atau SMA di Jepang



Gambar 9 Cosplay Uniform dari anime Lycoris Recoil

Sumber : ezcospay.com

2.1.7 Faktor Perkembangan Cosplay Di Makassar

Dalam perkembangan budaya cosplay di Makassar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan budaya populer tersebut. Namun penulis melihat dari jurnal yang dilakukan oleh Purnamasari, Pradadimara, dan Astuti (2024) dari Universitas Hasanuddin dalam jurnal NAWA: *Journal of Japanese Studies* perkembangan komunitas cosplay di Makassar dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial, ekonomi, dan budaya. Namun faktor-faktor utama yang mendorong perkembangan cosplay di Makassar yaitu :

1. Peluang Ekonomi : Cosplay dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan melalui jasa pemotretan, pembuatan kostum, konten digital, serta partisipasi dalam kompetisi.
 2. Ekspresi Kreativitas dan Identitas Diri : Cosplayer mengekspresikan karakter favorit dan identitas personal melalui kostum, peran, dan performa yang mereka tampilkan.
 3. Dukungan Komunitas : Komunitas lokal yang bermunculan seiring populernya budaya cosplay di Makassar seperti COMASU menjadi wadah aktif, dan membangun solidaritas antar anggotanya.
- Dukungan Event Organizer : Keikutsertaan dalam berbagai festival internasional, atau event pop culture memberi ruang tampil dan dikenal



budaya Jepang : Paparan budaya Jepang melalui anime, manga, dan game menjadi pintu masuk utama ketertarikan pada dunia cosplay.

6. Budaya DIY (Do it Yourself), Pembuatan kostum secara mandiri memupuk kemampuan teknis, inovasi, dan kemandirian para cosplayer. Serta memotivasi bagi para peminat budaya cosplay untuk ikut mencoba membuat kostum sendiri dengan bertanya secara langsung kepada cosplayer untuk memperoleh informasi.

