

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi mengakibatkan gencarnya pertukaran budaya antarnegara. Masuknya budaya asing dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang signifikan seperti perubahan sikap, pola pikir maupun pola hidup masyarakat. Salah satu negara yang giat dalam memperkenalkan budayanya adalah negara Jepang. Masuknya budaya Jepang membawa banyak pemikiran baru di antaranya *otaku*. Secara harfiah masyarakat Jepang sering menggunakan istilah *otaku* untuk menggambarkan remaja lelaki atau perempuan dengan rentang usia 15 sampai 29 tahun yang menyukai anime dan manga (Handaningtias & Agustina, 2017, p. 203).

Patrick W Galbraith, mendefinisikan *otaku* sebagai *hardcore fans* (penggemar fanatik) terhadap *anime*, *manga*, dan *game* yang mengidolakan (memuja) karakter fantasi (Galbraith, 2009, p. 11). Hal ini membuat *otaku* terobsesi dan biasanya akan terus menggali tentang idola dan hobi yang mereka sukai, tak jarang mereka rela menghabiskan sumber daya yang mereka miliki baik secara materi ataupun waktu. Menurut Saitou (Saito, 2007, p. 22), *otaku* juga memiliki karakteristik seperti memiliki ketertarikan terhadap konteks fiktional, memiliki beragam orientasi untuk menikmati objek-objek fiksi, dan juga memaksa untuk memfiksionalisasikan objek untuk bisa merasakan cinta

Para *otaku* lebih tertarik untuk berkomunikasi melalui *platform* media sosial sehingga membuat intensitas untuk berkomunikasi secara langsung menjadi berkurang. Hal ini juga disebabkan oleh berkembangnya internet yang semakin pesat. Para *otaku* menggunakan *platform* media sosial agar bisa terlibat langsung dalam pertukaran informasi mengenai hal-hal yang disukainya.

Di telusuri dalam pencarian laman internet fenomena *otaku* dapat dilihat dari maraknya *fanbase* atau perkumpulan *anime* baik dalam bentuk website atau akun *fanbase* di Twitter dan Facebook. Seperti www.iniotaku.com, akun @FamuOta di Twitter, dan Komunitas Anoshi Bekasi di halaman Facebook. *Fanbase* berdiri karena adanya kesamaan minat terhadap budaya Jepang, yang

mendorong lahirnya forum diskusi di internet yang dapat mengakomodasi segala bentuk kebutuhan *otaku*. Berdasarkan wawancara prariset yang peneliti lakukan dengan seorang *otaku* yang bernama Reinata. Dia mengatakan bahwa dengan bertemu sesama *otaku* membuat dirinya bisa mengeksplorasi hobinya tersebut, mengetahui berita terupdate mengenai komik-komik Jepang kesukaannya. Reinata juga sering mengikuti festival Jepang yang diselenggarakan oleh para *otaku*. Saat ini, banyak festival budaya Jepang atau Japan Matsuri yang diselenggarakan oleh para *otaku* (Wawancara, Reinata, 10/01/2020).

Komunitas yang terbentuk atas dasar hobi dan kegemaran terhadap *anime*, *manga* dan juga karakter fantasi Jepang di Kota Bekasi yakni Komunitas Anoshi Bekasi. Peneliti melakukan wawancara kepada Ketua Komunitas Anoshi Bekasi yaitu Syahrul dan subjek mengatakan bahwa Komunitas Anoshi Bekasi merupakan pecahan dari komunitas COSAJABEK atau *Cosplayer Japan Bekasi* yang dibentuk pada tanggal 18 April 2015 melalui *platform Facebook* yang mempunyai titik kumpul di Mutiara Gading Timur, Bekasi (Wawancara, AS 23/07/2019).

Awalnya, komunitas ini memiliki anggota 25 anggota utama yang dijadikan sebagai pengurus struktural. Kini di *platform Facebook*, komunitas ini sudah memiliki pengikut sebanyak 200 orang dengan rentang usia 17-27 tahun. Kegiatan yang dilakukan oleh para anggota komunitas Anoshi Bekasi di antaranya datang ke acara Japan Matsuri dan membahas mengenai perkembangan komunitas Anoshi itu sendiri yang biasanya dilakukan dua minggu sekali di Hutan Kota Bekasi (Wawancara, AS 23/07/2019).

Selain Japan Matsuri, ada banyak acara yang menggabungkan antara budaya Indonesia dengan budaya Jepang di Indonesia. Acara tersebut yang diselenggarakan di setiap tahunnya seperti Jiyuu Japan Matsuri yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Jakarta, Jak Japan Matsuri yang diselenggarakan di Jakarta, Ennichisai Blok M yang diprakarsai oleh Pemerintah Kota Jakarta Selatan dan Embassy of Japan Indonesia, dan GelarJepang UI yang diselenggarakan oleh Universitas Indonesia. Acara-acara tersebut memberikan kesempatan bagi para *otaku* untuk mengekspresikan diri atas kehobiannya. Acara

tersebut juga memberikan kesempatan para *otaku* untuk memerankan peran dari karakter favorit mereka.

Ketika datang ke acara kebudayaan, para *Otaku* di Komunitas Anoshi Bekasi biasanya menjadi *cosplayer* dan mengikuti acara kebudayaan Jepang. *Cosplay* adalah aktivitas berdandan dalam kostum sebagai karakter yang dikagumi dalam rangka mengekspresikan antusiasme dan *fandom* (Kroski, 2015, p. 1). *Cosplayer* menjadi salah satu bentuk ungkapan ekspresi yang ditunjukkan oleh para otaku terhadap masyarakat bahwa mereka mampu mewakili karakter anime ke dalam dunia nyata.

Costum player atau yang sering disebut *cosplay* dalam Bahasa Jepang disebut *kosupure* adalah seni berperan dan penampilan menggunakan suatu kostum dan aksesoris atau pernak-pernik yang terkonstruksi dari budaya populer seperti manga (komik Jepang), anime (kartun Jepang), game dan dapat juga berasal dari tokoh fiksi. *Cosplay* biasanya mengidentifikasi diri mereka dengan karakter-karakter fiksi dengan menggunakan pakaian dan penampilan yang berbeda dengan orang pada umumnya (Hasanah & Meirisyah, 2015, p. 82).

Presentasi diri seorang pelaku *cosplay* akan sangat terlihat jelas ketika sedang ber-*cosplay*. Pakaian yang digunakan oleh *cosplay* biasanya menggunakan aksesoris-aksesoris yang sama seperti tokoh yang sedang di perankan. Aksesoris yang di gunakan seperti wig (rambut palsu), senjata, topeng dan lain-lain, sesuai dengan karakter tokoh yang sedang di perankan. Para *cosplayer* juga merias wajah sesuai karakter, bertingkah laku dan beradegan sesuai dengan karakter yang sedang di perankan. Pada saat-saat seperti ini, semua orang akan memahami kalau pelaku *cosplay* sedang berperan menjadi sebuah pribadi yang lain yang sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkan. *Cosplay* mulai muncul dan di kenal di Indonesia sekitar tahun 2004 saat di adakan festival Jepang yang pertama di kenal di kota Jakarta kemudian menyebar ke beberapa kota seperti Bandung dan Surabaya (Venus & Helmi, 2010, p. 71).

Para *otaku* sangat totalitas saat memerankan suatu karakter anime, manga atau karakter video game (Venus & Helmi, 2010, p. 74). Tak jarang mereka mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk membeli aksesoris dan pakaian

karakter yang mereka sukai hanya untuk memerankan suatu karakter. Para *otaku* juga menonton berulang-ulang anime yang karekternya akan diperankan. Bahkan, ada yang menghafal dialog yang sering di ucapkan oleh karakter tersebut. Hal tersebut merupakan presentasi diri seperti yang diungkapkan oleh Goffman bahwa presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk membuat definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi sosial tersebut dapat mempengaruhi ragam interaksi yang baik dan tidak baik bagi para aktor dalam situasi yang ada (Goffman, 1959).

Kendati demikian, presentasi diri sebagai *cosplayer* atau bahkan sebagai *otaku* tidak dapat dilakukan ketika para anggota Komunitas Anoshi Bekasi berada dalam keseharian. Dalam kehidupan sehari-hari para *otaku* berpakaian sangat sederhana, para *otaku* cenderung cuek dengan penampilan mereka, hal ini berbanding *terbalik* dengan cara berpakaian *otaku* pada saat menjadi *costum player*.

Presentasi diri berhubungan erat dengan representasi diri karena adanya komunikasi. Representasi merupakan sebuah proses komunikasi, hal ini dapat dilihat dari adanya komunikator (seseorang yang melakukan representasi diri), pesan (identitas yang dikonstruksi) dan komunikasi (audiens) (Aisyah, Bahfiarti, & Sonni, 2018, p. 75)

Dengan banyaknya pemberitaan di internet mengenai *otaku* yang melakukan hal tak lazim terhadap karakter fantasi favoritnya menimbulkan stigma negatif di masyarakat. Salah satunya yang diberitakan oleh (Hegarty, 2019) bahwa seorang pria yang bernama Akihiko Kondo menikahi Miku yang merupakan karakter fantasi berbentuk hologram. Hal ini menimbulkan anggapan yang aneh di masyarakat sehingga stigma-stigma negatif tersebut yang akhirnya diterima oleh para *otaku*. Tak jarang para *otaku* menyembunyikan kegemarannya mengenai hal berbau Jepang tersebut di depan masyarakat umum, termasuk di lingkungan pekerjaan.

Ketua komunitas Anoshi Bekasi menyatakan perbandingan pekerja dan nonpekerja pada anggota Komunitas Anoshi Bekasi . Berdasarkan wawancara dan observasi prariset, para *otaku* akan senantiasa menyembunyikan sisi lain dari

dirinya yang menyukai hal berbau Jepang tersebut. Para *otaku* akan mengikuti arus lingkungan kerja agar tidak ada stigma yang diberikan untuk dirinya. Hal ini sangat berbeda sekali ketika para *otaku* sudah berkumpul dengan teman-teman di *fanbasenya* yang secara terus terang membicarakan anime dan manga favoritnya.

Otaku memiliki pola interaksi sosial yang mencakup pengelolaan kesan dalam presentasi diri yang berbeda sesuai dengan keadaan, kondisi, dan situasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam hal ini, Goffman juga menjelaskan bahwa individu memainkan dua panggung sekaligus yaitu, *front stage* dan *back stage* (Goffman, 1959) dimana panggung depan merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan perannya, sedangkan untuk panggung belakang merujuk pada persiapan untuk berperan di panggung depan. Seorang *otaku* layaknya seorang aktor yang berperan di atas panggung sandiwara yang menciptakan pandangan dan realitas sosial yang berbeda bagi setiap khalayak yang ditemuinya. *Otaku* ketika melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja dan ketika berada di tengah lingkungannya sedang melakukan pemisahan panggung, yakni panggung depan dan panggung belakang.

Dalam pengelolaan panggung itu, *otaku* mempresentasikan diri melalui simbol, peran, identitas atau yang berbeda antara kondisi satu dengan lainnya. Di kehidupan sehari-hari khususnya di lingkungan kerja, seorang *otaku* akan berpakaian, gaya bicara, isi pesan dan bahasa tubuhnya akan menyesuaikan selayaknya pekerja pada umumnya dalam bersosialisasi. Namun saat menjadi seorang *cosplay*, ia menampilkan sosok yang berbeda dari kehidupan di lingkungan kerja. Dalam panggung-panggung tersebut, terdapat hal-hal tertentu yang ditutupi dan sengaja tidak ditunjukkan dalam interaksi sosial.

Presentasi diri yang dilakukan ketika seseorang bertemu dengan orang lain dengan harapan dapat menumbuhkan kesan di depan orang lain terhadapnya, melalui pertunjukan yang sudah di *setting* di depan khalayak (Mulyana, 2008, p. 110). Dalam pertunjukan ini biasanya menggunakan atribut, busana, *make-up*, pernak-pernik dan alat drama lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui dan mengungkap lebih lanjut

presentasi diri dari *otaku* dengan melihat wilayah peran yang ditonjolkan dan disembunyikan oleh *otaku*. Terutama saat berada di lingkungan kerja dan juga saat menjadi seorang *cosplayer* pada acara Japan Matsuri. Peneliti memilih *otaku* pada Komunitas Anoshi Bekasi karena komunitas ini adalah salah satu komunitas *otaku* yang ada di Kota Bekasi yang secara aktif menjalankan komunitas *otaku* secara aktif. Komunitas Anoshi juga aktif mengikuti berbagai acara Japan Matsuri, sehingga penulis dapat meneliti panggung depan dan panggung belakang yang di tampilkan oleh *otaku* saat menjadi *cosplayer* dan saat di lingkungan kerja mereka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori dramaturgi milik Goffman yang menjelaskan bahwa individu memainkan dua panggung sekaligus yaitu, *front stage* dan *back stage* (Goffman, 1959). Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif di mana penulis akan mendapatkan data dari pengamatan dan wawancara mendalam kepada informan di komunitas Anoshi Bekasi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai presentasi diri pada diri *otaku* saat menjadi seorang pekerja di lingkungan pekerjaan dan saat menjadi *cosplayer* dengan judul **“Presentasi Diri Otaku Saat Di Lingkungan Kerja dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku)”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui **“Presentasi Diri Otaku Saat di Lingkungan Kerja dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku)”**.

1.3 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan, seperti:

1. Adanya perbedaan peran yang dimainkan oleh *otaku* Komunitas Anoshi saat ia berada di lingkungan kerja dan saat ia menjadi *cosplayer*.

2. Saat berada di lingkungan kerja, para *otaku* Komunitas Anoshi sebisa mungkin menyembunyikan kegemarannya tersebut untuk menghindari adanya stigma negatif untuk dirinya.
3. Saat menjadi *cosplayer*, para *otaku* Komunitas Anoshi rela berpenampilan yang *all out* untuk menciptakan dan memperkenalkan karakter yang dimainkan kepada khalayak umum.
4. Para *otaku* Komunitas Anoshi akan memunculkan bagaimana sifat dan perilaku asli mereka ketika mereka berada di Komunitas Anoshi Bekasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, peneliti mengkaji *otaku* dalam komunitas Anoshi Bekasi sebagai seorang karyawan di sebuah perusahaan dan *costume player*. Untuk itu penelitian ini mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas presentasi diri *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi di lingkungan kerja?
2. Bagaimana realitas presentasi diri *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi saat menjadi *cosplayer*?
3. Bagaimana realitas para *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi saat berada di panggung belakang saat di lingkungan kerja dan juga saat menjadi *cosplayer*?
4. Bagaimana realitas para *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi dalam merepresentasikan kegemarannya tersebut di lingkungan kerja dan saat menjadi *cosplayer*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, penulis mengajukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui realitas yang terjadi saat *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi berada di panggung belakang lingkungan kerja dan *cosplayer*.
2. Untuk mengetahui presentasi diri *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi saat berada di lingkungan kerja.
3. Untuk mengetahui presentasi diri *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi saat berada *cosplayer*.
4. Untuk mengetahui realitas *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi saat merepresentasikan kegemarannya tersebut di lingkungan kerja dan saat menjadi *cosplayer*.

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Kegunaan Teoritis

1. Menerapkan ilmu yang diterima peneliti selama menjadi mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Menambah wawasan dan pengembangan terhadap presentasi diri di lingkungan kerja para *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi .
3. Menambah wawasan dan pengembangan terhadap presentasi diri saat menjadi *cosplayer* para *otaku* Komunitas Anoshi Bekasi.
4. Menambah wawasan dan pengembangan terhadap presentasi diri di belakang panggung lingkungan kerja dan *cosplayer*.

1.6.2 Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini dapat dijadikan manfaat bagi para *otaku* untuk mempresentasikan dirinya di lingkungan kerja.
2. Penelitian ini dapat dijadikan manfaat bagi para *otaku* untuk mempresentasikan dirinya saat menjadi *cosplayer*.
3. Menambah wawasan tentang *otaku* dan juga presentasi diri dramaturgi bagi pembaca, khususnya yang menyukai hal-hal terkait budaya

Jepang.

