

Pola Komunikasi Komunitas Cosplay Di Yogyakarta

Annisa Rachmi Kusumadewi¹

Universitas Negeri Yogyakarta

annisa0644fis2015@student.uny.ac.id

Chatia Hastasari²

Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan; 1) pola komunikasi *cosplayer* pada komunitas Anoman dan Gamabunta dengan model pola komunikasi Wood; 2) interaksi antar *cosplayer* pada komunitas Anoman dan Gamabunta. Penelitian yang dilaksanakan di Kota Yogyakarta ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memperoleh informan dengan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang yaitu: tiga *cosplayer* anggota komunitas Anoman, dan tiga *cosplayer* anggota komunitas Gamabunta. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Lalu untuk teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan: 1) pola komunikasi yang dilakukan oleh komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta cenderung lebih menggunakan pola komunikasi interaktif dan transaksional, dan jarang menggunakan model pola komunikasi linear; serta 2) interaksi komunikasi kelompok *cosplayer* kedua komunitas belum berjalan secara efektif namun dengan kondisi yang berbeda-beda. Anoman mengalami penurunan jumlah anggota lama yang tidak setara dengan jumlah masuknya anggota baru, serta tidak aktif berkegiatan lagi karena kendala biaya sehingga *cosplayer* Anoman bergabung dengan tim *cosplay* lain. Sedangkan Gamabunta memiliki kendala dalam menghadapi kesenjangan antar anggota karena banyaknya anggota yang terus masuk dan kurangnya kegiatan rutin untuk meningkatkan kualitas hubungan antar anggota kelompok. Kini *cosplayer* Gamabunta memilih untuk melakukan hobinya secara personal saja.

Kata kunci: *pola komunikasi, komunikasi kelompok, komunitas cosplay Yogyakarta*

Abstract

The purpose of this research is to describe; 1) cosplayer communication patterns in the Anoman and Gamabunta communities with Wood's communication pattern model; 2) interaction between cosplayers in the Anoman and Gamabunta communities. The research which was conducted in Yogyakarta City used descriptive research with a qualitative approach. In practice, this study obtained informants with a purposive sampling technique. There are six informants in this study, namely: three cosplayers who are members of the Anoman community, and three cosplayers who are members of the Gamabunta community. Data collection techniques in this study were interviews and documentation. Data analysis using data reduction analysis, data presentation, and conclusions. Then for data validity techniques using source triangulation. The results showed: 1) the communication patterns

carried out by the cosplayer community Anoman and Gamabunta tended to use interactive and transactional communication patterns, and rarely used linear communication pattern models; and 2) the communication interaction between the cosplayer groups of the two communities has not been effective yet but under different conditions. Anoman experienced a decrease in the number of old members who did not equal the number of new members, and was no longer active in activities due to financial constraints, so cosplayer Anoman joined another cosplay team. Meanwhile, Gamabunta has obstacles in dealing with gaps between members due to the large number of members who keep entering and the lack of routine activities to improve the quality of relationships between group members. Now Gamabunta cosplayers choose to do their hobby personally.

Keywords: *communication patterns, group communication, Yogyakarta cosplay community*

Pendahuluan

Hidup berkelompok dan bersosialisasi merupakan sebuah naluri manusia sejak ia dilahirkan. Naluri ini yang selalu mendorongnya untuk selalu menyatukan hidupnya dengan orang lain dalam kelompoknya. Naluri berkelompok itu juga yang mendorong manusia menyatu dengan alam fisiknya. Maka untuk memenuhi naluri ini, setiap manusia melakukan proses keterlibatannya dengan orang lain dan lingkungannya, yang selanjutnya disebut dengan proses adaptasi. Adaptasi dengan kedua lingkungan ini (manusia lain dan alam sekitarnya) melahirkan struktur sosial baru yang disebut kelompok sosial (Bungin, 2013: 43). Untuk saling berinteraksi maka penting adanya komunikasi kelompok didalam kelompok sosial. Dari interaksi antara manusia itu selanjutnya melahirkan keinginan, kepentingan, perasaan, kesan, penilaian dan sebagainya. Dalam sistem hidup tersebut, muncul lah budaya yang mengikat antara satu manusia dengan lainnya (Bungin, 2013: 29). Ikatan tersebut ada dari kelompok manusia yang memiliki kesamaan perasaan dan kepentingan sehingga dapat membentuk komunitasnya sendiri. Kesamaan ini bisa juga berupa kesamaan wilayah tempat tinggal, pandangan, dan juga kegemaran. Menurut Wenger (2002: 4) dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi kebutuhan, risiko, kegemaran dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Kehadiran komunitas yang terbentuk atas dasar kesamaan kegemaran atau hobi, memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses sosialisasi antar individu didalamnya. Variasi kegiatan untuk mengisi waktu senggang ini kemudian mulai bermacam-macam bersamaan dengan masuknya era globalisasi dan juga perkembangan teknologi. Seperti hobi yang muncul dari budaya populer dari Jepang yakni *cosplay*.

Bermula dari kehadiran *anime*, *manga*, dan *game* asal Jepang, budaya populer ini menjamur di dunia pertelevisian Indonesia sekitar tahun 1990-an. Menurut Craig (2007:4), budaya populer Jepang dapat dikatakan merupakan unsur-unsur budaya yang mengacu pada budaya modern Jepang. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang yang terkenal di seluruh dunia meliputi *anime*, gaya busana *harajuku*, *manga*, kesenian Jepang, *fashion*, serta *cosplay*.

Menurut data Pusat Kebudayaan Jepang tahun 2015, lebih dari 870.000 masyarakat Indonesia mempelajari Bahasa Jepang dan kebudayaan Jepang. Hal itu menjadi salah satu faktor yang melatarbelakangi lahirnya komunitas penggemar budaya Jepang (penggemar *jejepangan*) di Indonesia. Hadirnya komunitas ini memunculkan acara-acara khusus seperti bunkasai atau festival Jepang yang berisikan berbagai

kegiatan yang identik dengan budaya Jepang. Kegiatan *cosplay* merupakan salah satu kegiatan *jejepangan* yang menonjol.

Cosplay ialah akronim dari kata *costume* dan *play* dari Bahasa Inggris, yang berarti permainan kostum. Kostum yang dikenakan biasanya diambil dari salah satu karakter atau tokoh dari *anime*, *manga*, dan gim. Orang-orang yang memakai kostum ini kemudian disebut *cosplayer* atau *coser*. Atensi penggemar *jejepangan* terutama dalam hal *cosplay* semakin meningkat hingga terbentuklah acara *jejepangan* berskala nasional bertajuk Indonesian Cosplay Grand Prix (ICGP). Yogyakarta menjadi salah satu regional terpilih sebagai tempat terselenggarakannya acara tersebut. Terlebih Yogyakarta sendiri pernah mengadakan festival akulturasi yang diadakan oleh Pemerintah Daerah dengan Japan Foundation bertajuk Jogja Japan Week untuk memperingati 30 tahun terjalinnya hubungan kerjasama bersama dengan kota Kyoto sebagai *sister city* semenjak tahun 1985.

Selain acara tersebut, di kota Yogyakarta sudah banyak diadakan festival atau acara yang bertemakan *jejepangan*. Dengan penyelenggara acara *jejepangan* tersebut, menunjukkan bahwa *cosplayer* atau penggemar kebudayaan pop Jepang di Yogyakarta memiliki animo yang tinggi. Acara-acara ini berpengaruh untuk memfasilitasi kreasi-kreasi para penggemar *jejepangan* dalam menjalani hobinya. Acara *jejepangan* ini biasanya diadakan oleh *event organizer*, sekolah, universitas, toko, bahkan dari komunitas penggemar *jejepangan* itu sendiri. Komunitas *jejepangan* di Yogyakarta terbilang sudah cukup banyak, setidaknya ada 16 komunitas *jejepangan* yang ada di Yogyakarta:

Tabel 1.2 Daftar Komunitas *Jejepangan* di Yogyakarta

No	Nama Komunitas	Tahun Terbentuk
1	Anata	2005
2	Albatros-force	2007
3	Atsuki	2007
4	Amanogawa	2007
5	Onegai	2007
6	Egaku	2007
7	PKS (Paguyuban Kembang Seroja)	2008
8	Gamabunta	2011
9	Anoman	2012
10	FSB (Super Fantasy Boy)	2012
11	Guntaku	2013
12	Kantay	2013
13	KOY (Komunitas Otaku Yogyakarta)	2013
14	GTS (Graha Tangga Squad)	2014

15	JBJ (Japan Band Jogja)	2015
16	Inaichi	2016

Sumber: Penelitian Ernawati tahun 2018 (diolah)

Walau sudah banyak berbagai acara *jejepangan* yang cukup padat serta peminat *jejepangan* yang banyak, kegiatan *cosplay* merupakan hobi *jejepangan* yang masih dianggap aneh dan asing oleh masyarakat umum. Terlebih banyak desain kostum karakter yang minim, aneh, atau menyeramkan. Sehingga tidak sedikit *cosplayer* Yogyakarta pernah mendapatkan perlakuan yang tak menyenangkan seperti *body shaming* dan cacian. Perkataan dan perlakuan tidak menyenangkan tersebut mereka dapatkan mulai dari masyarakat umum, orang tua, bahkan dari sesama penggemar *cosplay* dan *jejepangan* lainnya.

Sehingga dari latar belakang di atas, penelitian ini kemudian ingin mengkaji lebih dalam mengenai pola komunikasi dan interaksi antar anggota komunitas *cosplayer*. Penelitian ini dilakukan di komunitas Anoman dan Gamabunta karena kedua komunitas ini merupakan komunitas pecinta *anime* paling muda terbentuk, serta memiliki banyak anggota *cosplayer* yang masih aktif.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di Kota Yogyakarta dengan pengambilan data yang dilaksanakan pada bulan Oktober hingga Desember 2019 menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun kriteria untuk menjadi sumber data primer adalah *cosplayer* anggota Komunitas Anoman dan Gamabunta yang dianggap merupakan orang yang paling tahu tentang objek/situasi sosial yang diteliti seperti ketua, pengurus, atau anggota aktif, serta masih eksis menjadi *cosplayer* dalam kurun waktu setahun terakhir. Dalam pelaksanaannya peneliti sudah menentukan 6 orang informan, yakni *cosplayer* Anoman berjumlah 3 orang berinisial VR, CZ, PND; serta *cosplayer* Gamabunta berjumlah 3 orang berinisial AN, DN, NV. Selanjutnya untuk sumber data sekunder dari penelitian ini adalah dari data dari internet, sosial media, serta dokumentasi kegiatan yang menyangkut komunitas Anoman dan Gamabunta.

Metode pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan dokumentasi. Penelitian menggunakan triangulasi sumber sebagai teknik untuk meneliti keabsahan data, sedangkan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi.

Hasil dan Diskusi

Pola Komunikasi Komunitas *Cosplayer* Anoman dan Gamabunta

Model interaktif

Dalam komunitas Anoman model ini terjadi saat diperlukan untuk menentukan keputusan. CZ menjelaskan pengurus menggelar diskusi untuk menentukan tempat *gath* selanjutnya. PND juga mengatakan jika rapat berlangsung untuk berdiskusi mengenai kumpul bulanan seperti *gath* maupun acara penting. Selain itu kegiatan voting juga dilakukan bila tidak ada titik terang. Voting ini dilakukan secara langsung dan juga melalui fitur media sosial grup Facebook Anoman. Model ini juga diterapkan dalam kegiatan kelas *cosplay*. keduanya yakni Anoman dan Gamabunta sama-sama memiliki

kegiatan ini dan menggunakan model yang sama untuk penerapannya. *Cosplayer* yang memiliki kemampuan membuat kostum atau kemampuan *make up cosplay* ditunjuk menjadi *tutor* kelas. Tutor yang terpilih bisa dari merupakan anggota Anoman sendiri, atau mengundang *cosplayer* lain yang dianggap ahli dalam topik yang diangkat. Mereka membuka dengan menyampaikan materi terlebih seperti cara-cara membuat pedang dari busa hati, kemudian ada sesi tanya jawab.

Model interaktif juga gunakan kedua komunitas ini ketika rapat. Komunikasinya lebih mengutamakan *feedback* atau pendapat anggota untuk diambil suatu keputusan bersama. Dengan begitu anggota lainnya juga dapat ikut mempertimbangkan pendapat mana yang baik dan efisien meskipun hanya dua atau tiga pendapat.

Model transaksional

Kedua komunitas menggunakan model transaksional dalam aktivitas komunikasinya yang cenderung santai serta melibatkan pemahaman komunikasi non-verbal. Salah satu anggota Gamabunta AN, memiliki pengalaman model komunikasi transaksional. Berawal dari menjadi fans seorang *cosplayer* dari Gamabunta, mereka saling berkenalan dan berbincang bersama. Dalam proses komunikasi tersebut mereka semakin dekat dengan berbagi ID media sosial dan terus berinteraksi secara online. Hal itu yang membuat AN kemudian semakin tertarik untuk bergabung ke komunitas Gamabunta. Lalu DN juga menjelaskan, proses komunikasi non-verbal lain ialah seperti saling memperhatikan sesama *cosplayer*, contohnya seperti membantu untuk membetulkan kostum mereka yang kurang sesuai. Komunikasi yang berjalan juga cenderung secara tatap muka dan seperti tanpa ada batasan. Komunitas Anoman pun tidak memiliki perbedaan yang signifikan, Anoman juga menggunakan model ini ketika berkumpul. Tanpa perlu diminta, mereka dengan sendirinya membuat *project cosplay* dan membangun grup WA untuk melanjutkannya. Mereka menghasilkan *project cosplay* hanya dari respon antusias dan rasa semangat yang terpancar diantara anggotanya.

Kegiatan timbal-balik itu dapat berupa jual beli atau sewa kostum dan atribut *cosplay* seperti wig, replika senjata, atau replika *armor* (baju zirah). CZ setelah menjadi *cosplayer* bekerja sebagai pembuat kostum terutama kostum *armor* dari busa hati. Pelanggan CZ tak lain juga dari sesama *cosplayer*. *Cosplayer* yang menggunakan jasa *maker* menurut CZ biasanya mereka yang sedang tidak memiliki banyak waktu untuk membuat kostumnya sendiri.

Model linear

Model ini digunakan pada saat pidato untuk pembukaan acara *gath* atau acara Anoman tertentu. Pembukaan ini hanya dilakukan oleh Ketua Komunitas yang bertanggung jawab dalam menjalankan acaranya. Dijelaskan oleh CZ, interaksi yang terjadi saat *gath* akan ada sesi pembukaan yang sedikit formal. Formalitas ini sekadar mendengarkan pidato atau sambutan dari ketua komunitasnya.

Interaksi Komunitas *Cosplayer* Anoman dan Gamabunta

Anoman dan Gamabunta memiliki karakternya masing-masing sehingga ada perbedaan yang cukup banyak. Namun kedua komunitas ini sama-sama terbentuk karena satu ketertarikan yang sama, yaitu budaya *jejepangan*. Interaksi komunitas terbentuk terdiri dari beberapa elemen dalam komunikasi kelompok:

Interaksi

Anoman memiliki kegiatan kopi darat yang cukup intensif. Salah satunya adalah kumpul rutin setiap malam minggu. Rutinitas ini kadang tanpa ada pemberitahuan pun

tetap banyak yang akan datang terutama anggota lama. Dengan adanya kumpul rutin ini banyak anggota-anggota yang memulai mengakrabkan diri. Kegiatan kumpul rutin maupun *gath* menjadi media interaksi untuk saling berbagi koleksi *anime* dan bertemu teman dengan minat yang sama. Seperti PND, berawal dari ajakan temannya PND kemudian menjadi nyaman bergabung komunitas ini hingga bertahun-tahun lamanya. Namun dalam kegiatan berkumpul tersebut masih ada sub-hobi lain yang terbentuk. Seperti *cosplay*, *games*, kolektor *action figures*, atau yang hanya penggemar *anime* dan *manga* saja. Pengerucutan itu yang kemudian membentuk *circle* di dalam komunitas. Salah satu *circle* tersebut kemudian dijadikan divisi, yakni divisi *cosplay*. Berawal dari *circle* itulah *cosplayer* CZ tertarik masuk ke dunia *cosplay*. Hal itu juga yang kemudian membuat CZ ikut bergabung didalam lingkaran *cosplayer* di dalam Anoman dan juga diluar Anoman.

Sedikit berbeda dengan Anoman, komunitas Gamabunta berbasis organisasi komunitas. Komunitas ini memiliki sistem kepengurusan yang berganti tiap periode selayaknya suatu organisasi, karena basis mereka di wilayah UGM. Namun Gamabunta juga terbuka untuk menerima anggota dari universitas manapun. DN berasal dari Palembang dan merantau ke Yogyakarta untuk kuliah UPN. Sebagai sesama anak rantau, NV juga memiliki keinginan yang sama untuk mencari teman sehoobi di Yogyakarta.

Untuk kumpul komunitas besar Gamabunta mengadakan *first gathering*, rapat, *copses* (*copy session*), pemilihan pengurus baru, serta merayakan hari jadi Gamabunta. *First gathering* ini dilaksanakan setelah pembukaan pendaftaran angkatan baru Gamabunta. Pada *first gathering* ini juga dilakukan pengenalan mengenai divisi-divisi yang ada di Gamabunta. Kegiatan Gamabunta lainnya yaitu *copses* atau *copy session*. *Copy session* adalah kegiatan *mini gathering* yang tujuan awalnya untuk berkumpul bersama saling tukar-menukar file *anime*. Biasanya diadakan rutin setiap 2 atau 3 bulan sekali. Selain kumpul komunitas besar, ada beberapa rapat yang rutin digelar membahas tentang berbagai perkembangan tiap divisi, atau menyusun rencana tahunan yakni menggelar *event*.

DN menyebutkan, untuk interaksi *cosplayer* Gamabunta cenderung lebih sering aktif saat di dalam acara *jejepangan*. Biasanya mereka akan berfoto bersama, jalan-jalan, atau menjaga stand komunitas. Stand komunitas ini biasanya diadakan saat acara Gelanggang Expo di UGM untuk pembukaan anggota baru atau di acara-acara *jejepangan* lainnya seperti di JJW, Mangafest, Ikimasu, Gambarimasu, Gambatteru, dan lain sebagainya.

Pada tahun 2013-an diyakini *cosplay* di Yogyakarta sudah dikenal, namun belum menjamur seperti sekarang. Sehingga ber-*cosplay* masih dianggap aneh bahkan oleh sesama teman *jejepangan*. Hal itu dialami oleh VR yang saat itu masih menyukai baju-baju *lolita*, VR pernah mendapat respon yang tidak menyenangkan dari anggota komunitasnya sendiri karena menggunakan kostum serta *make up* yang mencolok. Seiring berjalannya waktu *cosplay* di Yogyakarta semakin banyak peminatnya dan berdampak pula terhadap penggemar *jejepangan* lain untuk lebih menghargai *cosplayer*. Sesuai dengan pernyataan PND yang lebih banyak mendapatkan *support* positif dari sesama teman *jejepangan*-nya. Sama halnya dengan *cosplayer* Gamabunta, DN belum pernah mendapatkan respon yang negatif dari teman-teman *jejepangan* dari sesama komunitas. NV juga mendapat respon positif dari teman-teman sesama *cosplayer*. Respon positif itu dapat berupa dukungan saran maupun motivasi. AN menegaskan, jikalau respon negatif masih muncul, hal tersebut harus dihentikan.

Waktu.

Untuk *cosplay class* Anoman memakan waktu sekitar 4 jam untuk tutoring serta praktek. Kemudian saat *gath* memerlukan waktu hingga 5 jam karena lebih banyak kegiatan terjadwal yang sudah direncanakan oleh para pengurus. Lalu kegiatan basket *class* dilakukan sekitar 2-3 jam karena perlu menyewa lapangan dahulu sehingga waktunya terbatas. Sebagai *cosplayer* Anoman, PND menjelaskan segala kegiatan komunitas dari *cosplayer* maupun non-*cosplayer* tetap aktif mengikuti kumpul rutin, *gath*, dan juga kegiatan lain. Sehingga *cosplayer* Anoman tidak melulu hanya ikut di *cosplay class* saja. Anoman memiliki kegiatan kumpul rutin malam minggu yang tidak memiliki jadwal jam berkumpul tertentu sehingga tergantung pada masing-masing anggotanya.

Sedikit berbeda dengan komunitas Gamabunta, saat kelas *cosplay* menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam. Selama itu kelas *cosplay* Gamabunta juga turut mengadakan praktek sehingga waktunya kadang menjadi lebih lama. AN menjelaskan *cosplayer* Gamabunta tidak semuanya dapat tepat waktu, sehingga bisa jadi lebih lama dari waktu kelas sebenarnya yang bisa dilaksanakan 1 sampai 2 jam. Lalu *cosplayer* NV juga menjelaskan komunitas Gamabunta bila selesai rapat atau kelas mereka tidak langsung pulang tetapi berlanjut dengan berkumpul bersama secara *casual* untuk sekedar mengobrol. *Cosplayer* komunitas Gamabunta lebih aktif berkumpul di kelas *cosplay* atau hanya berkumpul di sebuah *event* saja. *Cosplayer* DN cenderung jarang berkumpul bersama *cosplayer* lainnya diluar kegiatan Gamabunta atau diluar *event*.

Dalam wawancara lanjutan, DN tidak banyak dekat dengan *cosplayer* dari luar komunitas Gamabunta, ia lebih sering berinteraksi dan dekat dengan *cosplayer* Gamabunta saja. DN juga cenderung lebih sering berkumpul dengan teman seangkatan atau dengan angkatan bawahnya. Untuk angkatan atas DN mengaku sudah jarang yang ikut berkumpul. Hal sama dirasakan oleh NV, dalam setahun ini ia lebih sering bersama-sama dengan *cosplayer* Gamabunta saja walaupun memiliki relasi *cosplayer* dari luar komunitas juga.

Jumlah partisipan

Dari sistem penerimaan anggota serta jumlah partisipan, Anoman dan Gamabunta memiliki beberapa perbedaan. Anoman basis grup utamanya adalah melalui grup Facebook. Di grup Facebook Anoman pada tahun 2019 sudah memiliki sekitar 2.700 anggota. Namun yang mengikuti kegiatan komunitas paling banyak 100 orang dan semakin lama semakin menurun. VR mengaku ia juga sempat tidak terlalu aktif karena kendala kesibukan kuliah. Alasan lainnya adalah anggota Anoman lain banyak yang masih duduk di bangku SMA dan mulai sibuk dengan persiapan ujian. Komunitas Anoman secara tidak langsung membentuk kelompok-kelompok kecil yang terbagi atas kesamaan minat mereka. Seperti kelompok yang hobi bermain *game* maka akan lebih senang berkumpul dengan sesama penyuka *game*, atau *cosplayer* senang berkumpul dengan sesama *cosplayer*. Meskipun saling berkelompok, namun mereka tidak segan untuk berinteraksi dengan kelompok lainnya di sela kegiatan Anoman. Seperti halnya ketika sedang dalam sebuah acara, mereka akan berpencar, kemudian ada waktu untuk berkumpul mengadakan *mini gath* dan berfoto bersama. Untuk *cosplayer*, VR menjelaskan *cosplayer* Anoman yang serius mengikuti *project cosplay* Anoman setidaknya berjumlah 20 orang.

Komunitas Gamabunta sistemnya sedikit berbeda dengan Anoman, setiap tahun Gamabunta dapat menyerap hingga 50 orang lebih anggota baru. Kemudian keanggotaannya dapat dibedakan dari tahun angkatan mereka masuk. Untuk kegiatan

utama seperti *first gath* atau *copses* mencapai 70 orang. Sedangkan kegiatan per-divisinya hanya sekitar 10 hingga 20 orang yang aktif. AN menjelaskan rata-rata anggota Gamabunta lebih aktif di grup *chat* daripada aktif kedalam kegiatan Gamabunta. Lalu dalam *circle cosplayer* komunitas Gamabunta ada beberapa yang membentuk kelompok atau tim *cosplay* sendiri, namun cenderung pasif dengan anggota-anggota baru.

Tujuan

Anggota Anoman dan Gamabunta tidak semuanya merupakan *cosplayer*. Ada yang bergabung dengan komunitas masih sebagai penggemar *jejepangan* biasa. CZ sebagai salah satu pembentuk komunitas Anoman mulanya hanya ingin mencari komunitas pencinta *anime*, namun tidak ada. Akhirnya membuat komunitas sendiri di grup Facebook. Hal itu sudah tercapai dan kini tujuannya adalah menjadi *cosplayer*. Kemudian sebagai ketua Anoman yang kedua, VR merasakan adanya perbedaan tujuan dengan ketua yang sebelumnya. Tujuan awal VR masuk komunitas Anoman karena tertarik dengan hal-hal yang berbau kostum *lolita* dan itu yang membawanya untuk ingin lebih mengenal *cosplay*. Namun dalam masa jabatannya VR sempat “bentrok” dengan CZ karena perbedaan tujuan dalam mengembangkan anggotanya dalam ber-*cosplay*. Pengurus Anoman juga sudah semakin kehilangan motivasi karena masalah keuangan yang semakin defisit. Ditambah munculnya kesenjangan yang cukup besar antara anggota lama dengan anggota baru. Karena berbagai alasan itulah performa Anoman semakin tidak menurun.

Kini *cosplayer* Anoman berakhir menjadi lebih aktif berkegiatan di luar komunitas. Seperti VR yang bergabung dengan grup idol *cosplay* Love Live Equors, serta CZ dan PND yang bergabung dengan tim kabaret *cosplay* Werewolf. CZ juga mengakui hal yang sama. Ia kemudian melanjutkan untuk tetap menjadi *cosplayer* di luar komunitas karena Anoman yang kini sedang vakum. Karena belum ada tim kabaret *cosplay* di Yogyakarta, ia kemudian membuat tim *project* kabaret *cosplay* sendiri bersama *cosplayer* lain. Keanggotaan tim *cosplay* ini juga banyak yang berasal dari berbagai komunitas lain ataupun *cosplayer* independen.

Senada dengan Anoman, *cosplayer* Gamabunta memiliki tujuan untuk membuat sebuah *project* dan mencari teman *cosplayer* karena banyak anggota Gamabunta yang anak rantau. DN dan NV merupakan *cosplayer* dari luar Yogyakarta sehingga komunitas ini memudahkannya untuk memiliki teman sesama *cosplayer*. DN mengaku awal tertarik bergabung ke dalam Gamabunta karena ingin belajar bahasa Jepang. Selain itu sebagai ketua divisi *cosplay* baru, ia juga memiliki tujuan bersama seperti mengadakan kegiatan kelas *make up* dan *project cosplay*, hanya tujuan ini yang belum tercapai.

AN merupakan salah satu anggota Gamabunta yang asli dari Yogyakarta. AN memiliki tujuan untuk turut menyatukan *cosplayer-cosplayer* Yogyakarta, sehingga ia memulainya dengan *cosplayer* dalam divisi *cosplay* Gamabunta. Namun dalam pelaksanaannya meskipun berkegiatan bersama, ada tujuan dari AN yang masih belum tercapai. Salah satunya adalah membuat sebuah tim *cosplay* Gamabunta dengan *project-project series* tertentu yang dapat merangkul semua *cosplayer* anggota komunitas Gamabunta.

Pola Komunikasi Cosplayer Komunitas Anoman dan Gamabunta

Model komunikasi yang dijabarkan Wood (2013: 20) terdiri dari model linear, interaktif, dan transaksional. Dari data penelitian yang sudah dikumpulkan, *cosplayer* komunitas Gamabunta hanya menggunakan dua model komunikasi dalam kegiatannya. Sedangkan Anoman menggunakan seluruh pola atau model komunikasi Wood untuk proses komunikasi mereka. Gamabunta tidak memakai model linear karena lebih

mementingkan pendapat anggotanya sehingga interaksi dua arah sangat diutamakan. Begitu pula komunitas Anoman, meskipun menggunakan model linear namun proses komunikasi searah ini sangat jarang dilakukan. Proses interaksi dua arah lebih penting bagi kedua komunitas ini karena basis mereka adalah komunitas sosial berdasarkan kesamaan minat. Sehingga dalam hasil data penelitian, kedua komunitas ini lebih sering menggunakan model interaktif dan transaksional.

Model interaktif adalah model yang umum digunakan oleh kedua komunitas Anoman dan Gamabunta. Kedua komunitas menggunakan model ini untuk kegiatan rapat dan kelas. Baik Anoman dan Gamabunta rapat dan kelas dilakukan untuk saling berbagi informasi dan diskusi untuk meningkatkan kesepakatan. Dengan rapat misalnya, para pengurus Anoman memerlukan pendapat anggota lain untuk menentukan lokasi *gath* selanjutnya dengan membuka voting dan menerima pendapat yang masuk. Sama halnya dengan Gamabunta, model komunikasi ini juga diterapkan untuk melihat sejauh mana perkembangan serta persiapan membuat *event* komunitas. Mereka memerlukan rapat yang interaktif untuk menentukan keputusan bersama. Model interaktif ini juga memperjelas keputusan mana yang disetujui atau tidak. Hal tersebut membuktikan keyakinan Pawito (2007: 7) apabila keputusan yang diambil secara pribadi dapat menghasilkan keputusan berbeda bila diambil dari hasil diskusi kelompok. Saat itulah model interaktif terjadi dalam bentuk bertukar saran dan pendapat. Model ini menjadi model yang paling efektif untuk kedua komunitas ini untuk menyamakan kesepakatan bersama.

Kedua komunitas ini memiliki divisi *cosplay* dan membuka kelas *cosplay* secara rutin. Fasilitas kelas *cosplay* ini terbuka untuk para *cosplayer* dan anggota lain yang ingin belajar tentang *cosplay*. Kelas ini dijalankan secara *tutoring* dimana ada narasumber yang berkompeten untuk menjelaskan serta mengajari materi mengenai *cosplay*. Seorang *tutor* perlu mengetahui apa yang belum dipahami oleh peserta kelas *cosplay*-nya, sehingga proses *tutoring* ini dilakukan dengan model interaktif yang dapat membuka ruang interaksi untuk tanya jawab mengenai hal yang masih belum dimengerti para peserta. Hal ini sesuai dengan pendapat Wood (2013: 20) bahwa komunikator yang mana disini ialah tutor, menyadari jika pesan yang ia ciptakan masuk ke dalam konteks pengalaman pribadinya. Sehingga tutor *cosplay* yang terpilih harus sudah memahami peserta kelas yang belum memiliki pengalaman yang setara dengannya. Dengan begitu ilmu yang diberikan tutor didalam kelas menjadi lebih dipahami. Interaksi dalam sesi tanya jawab mempersempit peluang kesalahpahaman antara *tutor* dengan peserta. Meskipun peluang kesalahpahaman menjadi sempit, namun peluang untung mendapatkan hambatan lain masih muncul, seperti tidak semua peserta fokus mendengarkan dan memahami materi tutor karena gangguan peserta lain sehingga fokus mereka menjadi terpecah dan melebarkan kembali peluang salah paham.

Selanjutnya model transaksional anggota komunitas Anoman dan Gamabunta digunakan untuk komunikasi yang lebih banyak improvisasi dalam penyampaianya, seperti untuk mempromosikan komunitas kepada orang lain. Komunikasi yang terjadi diantara mereka kemudian membuat penggemar *jejepangan* lainnya menjadi ingin bergabung dengan Gamabunta. Selain itu proses komunikasi terjalin karena sering berkumpul secara kasual seperti karaoke, mendatangi *event* jalan-jalan bersama, atau membuat *project*. Tidak ada batasan yang berarti untuk saling berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal. Menurut Sendjaja (2002: 3.8) Hubungan ini menjawab pertanyaan bagaimana sebuah kelompok menjaga dan memelihara hubungan sosial para anggotanya. Bagaimana mereka saling berkumpul dan menghibur satu sama lainnya dengan santai. Ini berlaku untuk seluruh anggotanya termasuk para *cosplayer*.

Grup *project cosplay* memunculkan peran yang berbeda, berawal hanya ingin menggunakan kostum karakter kesukaannya saja, dapat berubah untuk saling berbagi peran karakter mengikuti *project cosplay* yang dijalankan. Hal ini untuk kesenangan bersama sehingga mereka dapat memilih mengesampingkan keinginannya sendiri. Dalam kegiatan transaksi seperti jual beli kostum beserta atributnya, bentuk transaksi ini dirasakan oleh *cosplayer* anggota komunitas Anoman serta Gamabunta. Salah satu anggota Gamabunta sering saling pinjam-meminjam kostum dengan sesama teman *cosplayer*-nya. Namun bila *cosplayer* yang ingin dipinjam tidak terlalu dekat dengannya, ia kemudian menyewanya dengan harga yang disepakati. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wood (2013: 20) bahwa proses komunikasi model transaksional juga mementingkan peran seseorang yang sedang berjalan. Sebagai kenalan yang tidak terlalu dekat, *cosplayer* lebih memilih untuk menyewa kostum ke orang tersebut. Akan berbeda bila kesepakatan itu terjalin dengan kenalan atau teman yang sudah sangat dekat. Bila mereka merupakan teman dekat, peran sebagai teman dekat tersebut menjadi salah satu faktor penentu hasil kesepakatan mereka juga sehingga hasilnya bisa jadi berbeda.

Begitu pula bagi *costume maker*, dengan membuka jasa ini mau tak mau harus memenuhi menerima permintaan dari *cosplayer* lain yang belum tentu sudah saling berkenalan sebelumnya. Karena itu diperlukan komunikasi yang lebih intensif agar hasilnya sesuai dan terhindar dari kesalahpahaman.

Seluruh komunikasi yang mereka lakukan ini sesuai dengan model transaksional milik Wood (2013: 20) yang cenderung menekankan cara komunikasi yang dinamis serta mementingkan peran antara komunikator dan komunikan. Berbagi pengalaman dalam proses komunikasi juga telah dilakukan oleh kedua komunitas ini. Dalam interaksinya pun mereka saling bertukar perspektif karena bertujuan untuk saling memahami dalam waktu yang bersamaan. Hal itu juga memiliki pengaruh kenapa para anggotanya memiliki tujuan untuk mencari atau membentuk komunitas yang memiliki kesamaan hobi. Bahkan beberapa anggota yang dulunya *non-cosplayer* mulai berkeinginan menjadi *cosplayer* setelah bergabung dengan komunitas. Ini menjadi sebuah bukti bahwa pertukaran pemahaman mengenai *cosplay* dalam komunitas berhasil dan direspon yang baik.

Model linear ini adalah model terakhir yang hanya digunakan oleh komunitas Anoman untuk kepentingan formalitas saja. Seperti dalam kegiatan *gathering* atau acara *anniversary*. Karena hanya searah, model komunikasi ini dilakukan oleh ketua komunitas atau ketua panitia saja yang bertanggung jawab menjalankan acara. Sehingga model komunikasi linear hanya untuk menyampaikan sambutan atau pembukaan acara. Sesuai dengan teori Wood, penerima respon atau pendengar bersikap pasif dalam menyerap dan memberikan pesan kembali kepada si pembicara. Bentuk tanggapan pasifnya seperti tertawa, tepuk tangan, atau tersenyum. Selain itu ada juga yang masih mengajak berbicara orang lain ketika sambutan masih berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori model komunikasi linear yang dijabarkan oleh Woods (2013: 20). Model linear digambarkan layaknya proses komunikasi yang searah saja. Proses mendengarkan dan berbicara tidak berjalan bersamaan antara komunikator dan komunikannya. Tanggapan dari komunikan berupa tanggapan yang pasif. Disini *cosplayer* yang bukan merupakan pengurus hanya bertindak sebagai komunikan pasif bersama anggota lain. Selain itu kegiatan komunikasi linear ini jarang dilakukan karena model ini cenderung kaku bila sering diterapkan di kegiatan rutin.

Maka sesuai dengan pernyataan Maslow dalam Wood (2013: 14) mengenai pentingnya komunikasi dalam kebutuhan manusia dalam membangun rasa memiliki dan mendapatkan rasa nyaman. Anoman cenderung minim menjalankan model ini karena kebebasan hak untuk berpendapat dan berinteraksi antar anggota adalah kunci utama

komunitas untuk tetap solid, sifatnya yang hanya menggunakan saluran satu arah saja, model ini dapat disimpulkan meskipun dilakukan tapi sangat jarang digunakan.

Interaksi Komunitas *Cosplayer*

Komunitas Anoman dan Gamabunta didirikan atas dasar ketertarikan yang sama yakni sama-sama menyukai *anime*. Pembentukan komunitas ini sesuai dengan pernyataan Hermawan (2008: 40) yang menyebutkan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, menurutnya dalam sebuah komunitas terjadi hubungan antar pribadi yang erat dengan para anggota komunitas lain karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Komunikasi yang tercipta didalam suatu komunitas kemudian disebut sebagai komunikasi kelompok. Seperti konsep interaksi yang dijelaskan oleh Skjorten (2003: 276) bahwa interaksi merupakan timbal balik antara dua orang atau lebih terhadap satu dengan lainnya, terhadap suatu objek, atau orang ketiga.

Meskipun memerlukan kegiatan tatap muka, dengan perkembangan zaman seperti sekarang, banyak komunitas yang terlebih dahulu berinteraksi melalui internet. Awal terbentuk komunitas Anoman dan Gamabunta basis utamanya adalah dari grup media sosial, mereka terlebih dahulu menyerap anggota baru dengan menghadirkan grup media sosial ini untuk menampung anggota secara *online*. Kemudian barulah mereka mengadakan kopi darat sehingga akhirnya memiliki tujuan yang lebih berkembang lagi dengan mengadakan berbagai acara tatap muka seperti kumpul rutin, *gathering*, *mini gath*, maupun kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Brooker dalam Lunning (2006: 52) bahwa pengaruh internet memungkinkan semakin banyak penggemar untuk mengambil langkah pertama ke dunia yang lebih besar. Komunitas ini tentu menjadi wadah yang dicari terutama oleh para *cosplayer* perantauan yang studi di Yogyakarta. Melalui internet atau media sosial, jangkauan untuk mencari anggota baru menjadi semakin mudah. beberapa informan mengakui jika mereka mengetahui komunitas Anoman atau Gamabunta melalui media sosial dan internet. Sehingga hal itu menjadi salah satu faktor yang penting untuk sebuah komunitas agar turut aktif menggunakan media sosial mereka sebagai bentuk promosi dan berbagi kegiatan.

Kemudian Adler dan Rodman dalam Sendjaja (2002: 3.5) berpendapat mengenai interaksi dalam komunikasi kelompok, mereka menemukan empat elemen yang muncul dari definisi tersebut, yakni interaksi, waktu, jumlah partisipan, serta tujuan. Keempat elemen tersebut semuanya terdapat dalam interaksi *cosplayer* komunitas Anoman dan Gamabunta. Dengan adanya semua elemen ini, maka kedua komunitas ini sudah benar-benar menjalankan peran dan interaksi mereka dalam komunikasi kelompok, berikut jabarannya:

Interaksi.

Interaksi *cosplayer* di komunitas Anoman dan Gamabunta terjadi tak hanya dengan sesama *cosplayer*, namun juga dengan anggota lain yang non-*cosplayer*. Hal itu dikarenakan banyak kegiatan lain yang dilaksanakan tak hanya seputar *cosplay* saja. Komunitas Anoman dan Gamabunta merupakan komunitas yang menyatukan seluruh anggota yang menyukai semua hal yang berbau *jejepangan*. Dapat dikatakan sub-kultur dari budaya pop *jejepangan* ada banyak dan belum tentu semua sub-budaya tersebut disukai semua anggota. Misalnya seperti *cosplayer* yang juga suka menonton *anime*, namun ia tidak terlalu suka bermain *game*. Contoh lainnya ada penggemar *anime* akut yang tidak terlalu memahami dunia *cosplay*. Adanya perbedaan ini membuat komunitas Anoman dan Gamabunta memiliki *circle* atau kelompok yang terbagi menjadi beberapa

bagian. Sebagai contoh, saat komunitas Anoman sedang berkumpul, para anggotanya secara otomatis membentuk kelompok-kelompok yang berbeda, para anggota mencari teman baru yang cocok dengan mereka dan berinteraksi dengan *circle* barunya saja.

Meskipun sudah menjalani suatu hubungan di komunitas yang sama, interaksi yang tercipta tidak semuanya mulus. *Cosplayer* dari kedua komunitas ini masing-masing memiliki pengalaman yang berbeda terkait kegiatan *cosplay* komunitasnya. Salah satunya adalah *cosplayer* Anoman yang mendapatkan respon yang negatif dari sesama anggota Anoman lainnya. Hal itu dikarenakan tren *cosplay* yang sedang berkembang tidak sama dengan apa yang ia gunakan saat itu, sehingga dianggap aneh oleh beberapa anggota yang notabenehnya bukan merupakan *cosplayer*. Efek dari respon tersebut sempat membuatnya tidak nyaman untuk kembali ber-*cosplay* di sebuah *event*. Setelah semakin berkembangnya *cosplay* di Yogyakarta, respon negatif tersebut sudah tidak banyak ditemui terutama dalam komunitas Anoman. Saat ini, banyak anggota komunitas maupun sesama *cosplayer* yang justru saling mendukung dan melakukan interaksi yang positif. Terlebih lagi banyak bermunculan berbagai kompetisi *cosplay* yang menjamur di Yogyakarta, hal itu yang membuat *cosplayer* Yogyakarta memiliki tujuan yang lebih tinggi lagi untuk berprestasi melalui hobinya.

Waktu

Waktu yang dilakukan para *cosplayer* Anoman dan Gamabunta untuk berkumpul berkisar antara 3 sampai 5 jam. Komunitas Anoman mengadakan kumpul rutin setiap seminggu sekali, sedangkan Gamabunta diadakan setiap 1 sampai 2 bulan sekali. Bagi komunitas Anoman mengikuti kegiatan berkumpul secara rutin sangat berpengaruh untuk menentukan siapa anggota kelompok yang aktif dan tidak. Bila ada suatu pembahasan yang masih menarik untuk dibahas, mereka bisa berkumpul hingga lebih larut lagi. Kemudian untuk kegiatan *cosplay* dalam komunitas Anoman dan Gamabunta seperti *cosplay class* juga berjalan dengan cukup lama, yaitu sekitar 2-4 jam. Kali ini Anoman juga mengadakan *cosplay class* ini setiap minggu, dan Gamabunta mengadakan setiap 2-3 bulan sekali. Anoman juga selalu mengadakan *mini gath* saat di acara *jejepangan* agar anggota dan para *cosplayer*-nya tetap bersama saat berada dipenghujung acara selesai. Kegiatan ini justru semakin memperlihatkan solidaritas komunitas ini dengan tetap berkumpul bersama walaupun hanya sebentar saja.

Cosplayer Gamabunta lebih banyak aktif melalui media sosial. Saat berkumpul *cosplayer* Gamabunta pun lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan *cosplay class*, mengunjungi acara *jejepangan*, atau kegiatan bulanan seperti *first gathering*, dan *copses*. Berkumpul diluar itu tidak banyak, sehingga intensitas untuk saling bertemu tidak sebanyak Anoman. Salah satu faktornya adalah karena waktu atau jadwal berkumpul Gamabunta tidak seintensif Anoman. Gamabunta menjadwalkan kegiatan mereka dengan hitungan bulan. Tidak ada kegiatan dengan jadwal setiap minggu seperti Anoman. Hal itulah yang menjadikan Gamabunta sulit untuk lebih produktif lagi dalam membuat *project cosplay*. Menurut Adler dan Rodman dalam Sendjaja (2002: 3.4) mereka menganggap kelompok yang interaksinya berjalan dalam jangka waktu yang panjang akan memunculkan karakteristik atau ciri yang tidak dimiliki oleh kumpulan lain dengan waktu yang bersifat sementara. Hal ini terbukti dari kuatnya ikatan antar anggota dalam komunitas Anoman. Ikatan hubungan dalam anggota komunitas Anoman terjalin sudah seperti ikatan kekeluargaan, sehingga *project cosplay* mereka berjalan dengan baik. Sedikit berbeda dengan Gamabunta yang jadwal kegiatan yang renggang dan lebih memilih aktif melalui media sosial.

Jumlah partisipan.

Adler dan Rodman dalam Sendjaja (2002: 3.4) menyatakan bahwa jumlah partisipan tidak memiliki indikator pasti untuk mengukur jumlah anggota. hal ini disebabkan karena banyaknya pendapat untuk mengukur jumlah partisipan, maka konsep *smallness* akan cocok untuk mengukurnya dimana kuantitas tidak dipersoalkan dan lebih mementingkan kemampuan anggota kelompok untuk saling mengenali serta memberi reaksi. *Smallness* tersebut dapat berupa kelompok-kelompok kecil atau *circle* dari pengerucutan minat *jejepangan* yang ada. Seperti saat anggota komunitas Anoman sedang berkumpul, meski jumlah anggota yang datang melebihi 20 orang, mereka tergabung ke dalam masing-masing *project cosplay*. *Project cosplay* ini biasanya paling banyak sekitar 20 orang.

Namun demikian, Burgoon dan Fuffner dalam Sendjaja (2002: 3.4) menyatakan bahwa jika jumlah partisipan melebihi 20 orang maka akan menciptakan interaksi yang kurang maksimal. Hal inilah yang dialami oleh komunitas Gamabunta pada salah satu grup *cosplayer*-nya yang bernama Masamune. Anggota Masamune yang berjumlah sekitar 20 orang mengalami kesulitan untuk membaur satu sama lain dengan anggota baru. Terlebih dengan sistem keanggotaan Gamabunta yang setiap tahun membuka *open member*, tidak dapat dihindari lagi anggota baru pasti akan terus ada. Berbeda dengan sistem keanggotaan Anoman, Anoman tidak membuka pendaftaran member dalam jumlah besar. Pertumbuhan jumlah anggotanya lebih lambat terutama anggota *cosplayer* baru, sehingga grup *project cosplay* mereka hanya satu dan terbuka untuk seluruh anggota yang berminat.

Tujuan.

Setelah bergabung dengan komunitas, *cosplayer* Gamabunta menambah tujuan mereka dengan ingin membuka dan mengikuti kelas *cosplay* lebih rutin dan melakukan *project cosplay* kabaret di acara *jejepangan*. Untuk *cosplayer* Anoman sendiri sedikit berbeda dengan Gamabunta, meskipun kegiatan kelas *cosplay* berjalan dengan baik, namun ketimpangan tujuan antara anggota lama dan anggota baru menjadikan Anoman tidak produktif lagi. Jumlah anggota aktif semakin menyusut dikarenakan kesibukan di luar komunitas. Selain itu masalah keuangan juga menjadi kendala para pengurus sehingga kehilangan tujuannya untuk tetap bertahan. Dampaknya Anoman kini tidak dapat berbuat banyak untuk memfasilitasi anggotanya. Kini *cosplayer* Anoman kemudian lebih aktif atau bergabung dengan grup *cosplayer* lain diluar Anoman, seperti grup *cosplay* idol Equors dan tim *cosplay* Werewolf.

Tujuan dalam teori Adler dan Rodman ini mengandung pengertian bila anggota suatu kelompok dapat membantu individu yang sudah menjadi anggota kelompok tersebut untuk mewujudkan satu atau lebih tujuannya. Disini *cosplayer* yang masih terbantu oleh komunitas untuk mewujudkan tujuannya ialah Gamabunta. Mereka tetap bertahan dan terus mengikuti kegiatan Gamabunta karena terfasilitasi. Berbeda bila komunitas yang tidak bisa memfasilitasi tujuan dari anggotanya untuk bergabung kedalam komunitas tersebut. Anggota komunitas akan mencari wadah baru untuk menjalankan hobinya. Anoman menjadi bukti nyata bila anggotanya kehilangan tujuan untuk tetap bertahan maka anggotanya akan mencari wadah lainnya. Sehingga ini grup *cosplayer* lebih banyak ditemukan berupa *circle* atau tim gabungan *cosplayer* dari berbagai komunitas maupun dari *cosplayer* independen.

Kesimpulan

1. Pola komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta cenderung menggunakan pola komunikasi interaktif dan transaksional. Hal tersebut disebabkan karena pola komunikasi interaktif dan transaksional berjalan lebih efektif untuk menunjang tujuan komunitas dalam membangun hubungan antar anggota yang nyaman dan lebih tertata. Selain itu, dua pola komunikasi ini juga ada proses komunikasi secara timbal balik diantara anggotanya sehingga meningkatkan kesepahaman. Disisi lain kedua komunitas ini bersifat heterogen, dalam proses komunikasinya memunculkan berbagai macam respon dan perspektif dalam memandang sub-kultur *jejepangan* lainnya.
2. Interaksi komunikasi kelompok yang dilakukan oleh Komunitas *cosplayer* Anoman dan Gamabunta memiliki hasil dan pengaruh yang berbeda akibat perbedaan kondisi dari tiap elemen komunikasi kelompoknya. Komunitas Anoman memiliki banyak kegiatan yang diadakan selama seminggu sekali. Pertumbuhan jumlah kelompok yang sedikit menjadi faktor Anoman lebih mudah untuk membuat sebuah *project cosplay*. Hal tersebut dikarenakan *cosplayer* Anoman tidak terlalu banyak, sehingga *project cosplay* yang terlaksana lebih efektif. Namun lambat laun hal itu justru menjadi kelemahan Anoman, anggota *project cosplay* ini mulai berkurang karena berbagai alasan dan kondisi, selain itu tidak ada pemasukan anggota baru yang setara dengan jumlah anggota *cosplayer* yang tidak aktif. Tujuan mereka membuat *project cosplay* kemudian menjadi terhenti karena antara waktu dan jumlah anggota tidak seimbang. Kekompakan yang tadinya sudah terbangun kemudian menurun dan menjadikan Anoman tidak aktif berkegiatan lagi. Kini anggotanya lalu berpencar mencari wadah lain untuk terus ber-*cosplay*. Sedangkan untuk komunitas Gamabunta, intensitas berkumpulnya lebih renggang. Kegiatan yang tidak terlalu intensif dan jumlah anggota yang sangat banyak, membentuk kesenjangan yang cukup besar didalam Gamabunta. Hal tersebut membuat *cosplayer* Gamabunta sedikit sulit untuk membaaur dengan *cosplayer* serta anggota lain yang berbeda angkatan. Dengan *gap* itu pula sulit untuk merealisasikan tujuan untuk membuat grup *project cosplay* yang baru. Hal itulah yang membuat *cosplayer* anggota Gamabunta kini masih nyaman mewujudkan keinginan *cosplay*-nya secara personal saja dan tidak mudah terpengaruh oleh *cosplayer* lain.

Referensi

- Bungin, B. (2013). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Ernawati, S. (2018). *Negosiasi Cosplayer Dalam Mentransformasikan Diri (Studi Pada Komunitas Anoman Jogja)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Lunning, F. (2006). *Emerging Worlds of Anime and Manga. First edition*. University of Minnesota Press
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara
- Panaju, Redi. 2018. *Buku Pengantar Studi Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Rustan, Ahmad Sultra & Hakki, Nurhakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sendjaja, S.D., dkk. (2002). *Materi Pokok Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wenger, E. (2002). *Cultivating Communities of Practice*. Boston: Harvard Business School Press.

Wood, Julia T. (2013). *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. (Terjemahan Rio Dwi Setiawan). Jakarta: Salemba Humanika. (Edisi asli diterbitkan tahun 2010 oleh Cengage Learning).