

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Perkembangan Cosplay di Yogyakarta

Berbicara tentang *cosplay*, mungkin banyak orang yang masih belum tahu apa itu *cosplay*. *Cosplay* sendiri adalah singkatan dari kata bahasa Inggris, yaitu *Costume* (Kostum) dan *Play* (Bermain). Dimana *Cosplay* adalah kegiatan seseorang memakai kostum sesuai dengan karakter atau tokoh yang diinginkan, dan *Play* (bermain) sebagai karakter atau tokoh tersebut. Di kota Yogyakarta sendiri, fenomena *cosplay* juga sudah mulai terkenal dikalangan para remaja-remaja kota Yogyakarta, khusus nya mereka yang memang suka dengan produk hiburan Jepang, pasti tahu apa itu *cosplay*. Karena apabila mereka yang menyukai produk hiburan dari Jepang, terutama Budaya Pop nya (*Pop Culture*) walaupun mereka bukan pelaku *cosplay* (*cosplayer*), tetapi mereka pasti sebagian besar adalah penikmat *cosplay*.

Di kota Yogyakarta ini, perkembangan *cosplay* terbilang sangat cepat, dimana hanya dalam beberapa tahun saja, sudah banyak sekali *cosplayer – cosplayer* yang menunjukkan identitas diri mereka di acara-acara yang diselenggarakan di Yogyakarta. Sebenarnya, *cosplay* di Yogyakarta, sudah dikenal oleh mereka para penggemar budaya pop Jepang sejak sekitar tahun 2004-an. Namun, kegiatan *cosplay* baru dimulai sekitar awal tahun 2005 – 2006-an, dimana ditahun tersebut, mulai banyak muncul perkumpulan anak-anak muda yang hobi ber-*cosplay* berkumpul. Puncak

ke-populeran *cosplay* di Yogyakarta, dimulai sekitar tahun 2009-an, dimana mulai banyak acara-acara atau festival budaya Jepang yang diselenggarakan di kota Yogyakarta. Walaupun saat itu event khusus *cosplay* belum ada, para cosplayer mulai berdatangan sebagai pengunjung acara atau festival tersebut. Mulai dari sinilah, cikal bakal perkembangan *cosplay* di kota Yogyakarta.

Di mulai sejak tahun 2009, muncul *event* atau festival yang bertemakan Jepang, di Yogyakarta. Festival ini, menjadi festival pertama bagi para penikmat atau fans budaya Jepang. Perkembangan *cosplay* di kota Yogyakarta ini, juga tidak terlepas dari kota Yogyakarta yang menjadi kota budaya dan pelajar di pulau Jawa. Dimana banyak sekali orang berdatangan dari seluruh Indonesia untuk belajar dan menuntut ilmu di kota Yogyakarta. Didukung oleh banyak sekolah dan universitas yang cukup, tidak heran banyak orang dari luar Yogyakarta, ingin menuntut ilmu di kota pelajar ini. Dengan adanya, masyarakat yang beragam pula, kota Yogyakarta menjadi kota budaya, dimana sekarang ini, kota Yogyakarta menjadi mempunyai banyak budaya di dalamnya, tidak hanya budaya Jawa, tetapi budaya dari pulau lain juga ada disini.

Dari banyaknya kecukupan fasilitas dan biaya hidup yang terjangkau, kota Yogyakarta menjadi diminati oleh para kaum muda yang ingin melanjutkan pendidikan di kota Yogyakarta. Dengan banyaknya kaum muda – mudi di sini, membuat kota Yogyakarta menjadi lebih kreatif, dimana industri kreatif di kota Yogyakarta ini juga menjadi lebih berkembang di sini. Dengan banyaknya, anak-anak muda di kota Yogyakarta, munculah beberapa komunitas atau perkumpulan yang

didirikan oleh mereka sendiri, sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Biasanya, perkumpulan atau komunitas yang ada ini, dibuat berdasarkan pandangan, ideologi, minat, atau hobi yang sama. Termasuk komunitas *Cosplay* yang menjadi bagian dari kegiatan kaum muda – mudi di kota Yogyakarta sekarang ini.



Gambar 2.1

Cosplay Freeday di Sindu Kusuma Park Yogyakarta

Disamping itu, kota Yogyakarta ternyata juga menjalin kerjasama dengan kota Kyoto, Jepang dalam hal kerjasama pertukaran pendidikan, ekonomi, dan budaya. Namun, yang sangat terlihat dari kegiatan kerjasama ini adalah unsur pertukaran dalam hal kebudayaan, antara kota Yogyakarta dan Kyoto. Dimana kota Kyoto, juga mempunyai kesamaan dengan kota Yogyakarta yakni, sama-sama kota yang dijuluki sebagai kota budaya, karena di Kyoto lah kebudayaan Jepang masih terlihat jelas, dengan banyaknya musium dan tempat peninggalan-peninggalan dari zaman

sengoku (perang) dan zaman Edo. Begitu juga dengan Yogyakarta dimana kita masih bisa menemukan budaya-budaya Jawa yang masih lengkap, dan museum-museum bersejarah nya.

Dengan adanya jalinan kerjasama tersebut, terbentuklah sebuah festival untuk memperingati hari kerjasama antara kota Yogyakarta dan Kyoto, yang diadakan 2 tahun sekali di kota Yogyakarta, yaitu adalah Jogja Japan Week. Dimana di acara ini, kita akan disuguhkan dengan banyak kegiatan-kegiatan dan workshop atau seminar, dengan tema budaya Jawa dan Jepang. Acara-acara nya juga mencampurkan kedua kebudayaan seperti ada lomba nembang, nyinden, atau karaoke lagu jawa, tarian adat jawa, dan masih banyak lagi. Selain itu juga pasti ada penampilan budaya Jepang nya, mulai dari budaya tradisional sampe budaya populer nya.

Karena banyaknya acara-acara jepang yang ada di kota Yogyakarta, secara tidak langsung, komunitas *cosplay* sudah terbantu memperkenalkan *cosplay* di masyarakat Yogyakarta. Tidak lama setelah booming nya *cosplay*, sekitar tahun 2009-an, munculah beberapa komunitas *cosplay* yang mulai menunjukkan eksistensinya dengan mengikuti berbagai macam perlombaan dan event atau festival yang ada. Seiring berjalannya waktu, *cosplay* semakin dikenal dan penggemar *cosplay* terus meningkat. Sampai sekarang, sudah banyak komunitas *cosplay* yang ada di kota gudeg ini. Ada beberapa komunitas *cosplay* di kota Yogyakarta, namun hanya beberapa saja komunitas yang sudah mempunyai jam terbang tinggi dan banyak mengikuti perlombaan kompetisi *cosplay*, maupun *cosplay showcase*. Dimana dengan mengikuti kegiatan tersebut, komunitas mereka menjadi lebih dikenal dan mempunyai prestasi yang layak kita acungi jempol.

Beberapa komunitas itu diantaranya ada, *Albatross Force Yogyakarta*, *Genk Sweg*, *Anoman Yogyakarta*, *Amanogawa J-Community*, *Hikari Kazoku*, *Guntaku Cosplay*, *Atsuki J-Freak*. Ketujuh nama tersebut adalah beberapa komunitas yang paling terkenal di kota Yogyakarta. Selain mempunyai anggota yang banyak, mereka juga seringkali mengikuti beberapa kompetisi, mulai dari kompetisi lokal, nasional, sampai International, sehingga mereka mempunyai portofolio yang meyakinkan, dan membuat para *cosplayer* individu lainnya, ingin bergabung bersama komunitas mereka.

B. Perkembangan Cosplay di Indonesia

Beribacalah tentang komunitas *Cosplay* atau *costum player*, alangkah baiknya tahu terlebih dahulu apa itu *Cosplay*. *Cosplay* dalam bahasa Jepang menjadi コスプレ (Kosupure?), adalah ejaan kata bahasa Jepang yang berasal dari dua kata bahasa Inggris “*costume*” dan “*play*”. *Cosplay* adalah sebuah pertunjukan seni dalam budaya populer Jepang dimana para pesertanya akan menggunakan kostum dan aksesoris sesuai dengan karakter atau tokoh yang mereka perankan. Umumnya, *cosplay* mengacu lebih kepada karakter atau tokoh yang ada di *manga*, *video game*, *anime*, *superhero*, *idol*, dan musisi yang mereka sukai.

Istilah *cosplay* diciptakan oleh Nov Takahashi dari *studio hard* pada tahun 1984 saat menghadiri sebuah konvensi sci-fi di Los Angeles, Amerika. Lalu Takahashi terinspirasi oleh *costume masquerade* dan menulisnya dalam *sci-fi* Jepang yang kemudian menyebar dengan cepat di Jepang, dan

menjadi sebuah pertunjukan seni yang baru. Banyak orang yang masih beranggapan bahwa *cosplay* berasal dari negara Jepang, tetapi sebenarnya *cosplay* dimulai pertama kali saat Forrest J. Ackerman menginspirasi *fan-costuming* diseluruh dunia saat pertama kali menggunakan kostum *futuristic* yang dibuat oleh Myrtle R. Douglas pada konvensi dunia yang pertama dalam bidang *science fiction* pada tahun 1939 di Caravan Hall, New York (<https://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>, 21/08/2016).



Gambar 2.2

Final Fantasy 0 Cosplay

Sejak saat itulah istilah *cosplay* telah menyebar ke negara-negara di seluruh dunia. Meskipun banyak negara-negara yang sukses dengan *cosplay* nya, namun tetap negara Jepang lah yang secara keseluruhan berhasil mengubahnya kedalam bentuk kesenian dalam budaya populer secara berkualitas. Jepang, berhasil membawa *cosplay* ketingkat yang lebih tinggi dimana Jepang berhasil mengubahnya kedalam sebuah bentuk seni budaya yang menginspirasi para *cosplayer* diseluruh dunia. Oleh karena itu,

sebagian besar *cosplay* yang ada sekarang ini, kebanyakan memakai kostum dari karakter-karakter serial animasi Jepang (*Anime*), serial superhero Jepang (*Tokusatsu*), dan karakter *video game* buatan Jepang. Karena itulah tidak heran apabila masyarakat umum hanya tahu, bahwa *cosplay* berasal dari negara Jepang.

Untuk sejarah singkatnya perkembangan aktifitas *cosplay* di Indonesia sendiri, awalnya aktifitas *cosplay* memang tidak begitu dikenal di Indonesia. Pada awal tahun 2000-an, mahasiswa dan mahasiswi dari jurusan bahasa Jepang di Universitas Indonesia (UI) menggelar acara festival Jepang untuk yang pertama kali nya yaitu Gelar Jepang UI (*GJUI*). Di event tersebut, mereka mengadakan kontes *cosplay* untuk yang pertama kalinya, tetapi saat itu masih belum ada yang berminat, karena masih terlalu sedikit yang berani untuk *ber-cosplay*. Dan saat itu yang *ber-cosplay* hanyalah beberapa anggota dari EO (*Event Organizer*) yang membantu acara Gelar Jepang tersebut. Nah beranjak dari situ, beberapa anak-anak muda di Bandung, mulai berkumpul dan memperkenalkan gaya *fashion Harajuku* dan hadirnya *cosplayer* pertama yang bukan dari *event organizer* saat itu. Sampai berlanjut hingga sekarang ini, hampir setiap bulanya pasti ada event atau festival Jepang yang dibuat dari beberapa Universitas dan sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, khusus nya di daerah ibu kota Jakarta, dan di kota-kota besar lain nya yang ada di Indonesia.

<http://galleryotaku.blogspot.co.id/2014/05/cosplay-definisi-sejarah-dan-jenis.html>, 19/08/2016)



Gambar 2.3

Festival Gelar Jepang UI

Pada tahun 2012, Indonesia berhasil melangkah kedalam perlombaan cosplay berskala International yang diselenggarakan di Jepang yaitu *World Cosplay Summit (WCS)*. 2 *Cosplayer* asal kota Bandung yaitu, Rizki Karisma (*Zhuge Kamiya*), dan Yesaya Marito (*Konnichi Kurenai*), berhasil mendapatkan juara III dalam perlombaan *cosplay World Cosplay Summit 2012* di Nagoya, Jepang. Kedua pemuda ini, menggunakan kostum karakter dari serial *anime Patlabor Mobile Police*. Dan di tahun 2016 ini, akhirnya perwakilan *cosplay* dari Indonesia yaitu, Rian dan Frea (*Crusnik Team*) menjadi juara 1 di *event World Cosplay Summit 2016*, mengalahkan perwakilan dari negara Denmark yang berada di juara 2 dan perwakilan dari negara Perancis di juara 3, dengan membawakan adegan dari *game Trinity Blood*.(<http://www.gwigwi.com/bawakan-adegan-trinity-blood-tim-indonesia-sukses-juarai-world-cosplay-summit-2016-26898/>, 31/08/2016)



Gambar 2.4

Rian dan Frea Juara 1 *World Cosplay Summit* 2016 perwakilan dari Indonesia

Hal inipun pastinya membuat bangga negara Indonesia, karena bisa mendapatkan juara di ajang kompetisi *cosplay* terbesar dan berskala International tersebut. Sejak saat itulah badan – badan perusahaan Jepang yang ada di Indonesia, dan badan yang menangani persahabatan antara Indonesia – Jepang yaitu Japan Foundation Indonesia mulai mendukung penuh dengan adanya acara-acara festival Jepang yang ada di Indonesia.

C. Penelitian Terdahulu

1. Dalam penelitian Asri Wulandari tentang “Strategi Komunikasi Komunitas Klub Motor Dalam Pembentukan Citra”, penelitian ini dilakukan karena masih banyaknya masyarakat yang menganggap miring atau negatif tentang komunitas klub motor di kota Solo. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa, ternyata komunitas klub motor itu tidak selalu semuanya negatif. Ada juga komunitas klub motor yang mempunyai aktivitas yang positif, seperti contoh objek penelitian dalam penelitian ini yaitu, New Sniper Solo Ninja Performance, jika ada masalah antar individu klub, mereka lebih memilih jalan penyelesaian dengan musyawarah. Tidak hanya itu saja, klub New Sniper (Solo Ninja Performance) ini ingin bersosialisasi kepada masyarakat, dan membenarkan pemikiran masyarakat bahwa semua komunitas klub motor itu tidak sama. Klub ini hanya terdiri dari satu merek motor saja, sebab klub motor ini dibawah bendera pabrik motor yaitu Kawasaki, khususnya merek Ninja.
2. Dalam penelitian Nur Endah Puspita Dewi, Novita, “Pembentukan Citra Perpustakaan Oleh Teks Media Massa Di Wilayah Kotamadya Surakarta : Studi Kasus Pembentukan Citra Perpustakaan Oleh Teks Media Massa Solopos Periode Bulan Oktober 2009 Sampai Dengan Bulan Oktober 2010” , bisa diketahui bahwa adanya perubahan pandangan masyarakat pembaca solopos yang diwakili dengan tujuh informan mengenai perpustakaan, bahwa citra perpustakaan menurut masyarakat pembaca solopos cukup baik. Artinya, perpustakaan sudah ada dan mulai berkembang, meskipun harus banyak pembenahan. Hal ini banyak

dipengaruhi oleh program pemerintah mengenai penggalakan perpustakaan desa pada periode 2009 sampai 2010, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa teks media massa soloPOS dapat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap perpustakaan, sehingga citra perpustakaan di masyarakat pun ikut terpengaruh.

Persamaan yang ada di dalam penelitian dengan penelitian terdahulu diatas, adalah sama-sama meneliti tentang pembentukan citra. Bedanya, penelitian yang dilakukan oleh Asri Wulandari, dia meneliti tentang pembentukan citra dari komunitas klub motor, dan penelitian yang dilakukan oleh Nur Endah Puspita Dewi, dia meneliti tentang pembentukan citra yang dilakukan oleh teks media massa di wilayah kotamadya Surakarta. Sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu meneliti tentang proses pembentukan citra yang dilakukan oleh komunitas cosplay di kota Yogyakarta.

3. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizma Afian Azhiim, yang berjudul, "Identitas Dan Subjektivitas Budaya Populer *Cosplay* Di Indonesia" , bisa diketahui bahwa, *Cultural Diplomacy* Jepang yang mengandalkan *manga* dan *anime* serta *cosplay* sebagai salah satu instrumen politik luar negeri mereka, memberikan *power* tersendiri bagi *cosplay* sebagai suatu budaya populer yang harus terus ditularkan. Dengan menggunakan diplomasi publik, pemerintahan Jepang dapat menggunakan *pop culture* untuk mempromosikan kebudayaan, tempat wisata, dan nilai-nilai masyarakat Jepang ke seluruh masyarakat dunia.

4. Dalam penelitian Antar Venus dan Lucky Helmi yang berjudul "Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung", diketahui, penelitiannya membahas tentang empat hal pokok dari anggota komunitas *Cosplay Party* Bandung yakni; Latar belakang kehidupan, konsep diri, bagaimana mereka berekspresi dalam *event cosplay* dan kehidupan keseharian, serta pengaruh nilai-nilai *cosplay* pada diri mereka.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu diatas, yaitu sama-sama meneliti tentang *cosplay*. Bedanya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Rizma Afian Azhiim, dia lebih meneliti Identitas dan Subjektifitas budaya populer *cosplay* di Indonesia. Dan penelitian yang dilakukan oleh Antar Venus dan Lucky Hilmi, mereka meneliti tentang konsep diri anggota *cosplay party* bandung, dengan pendekatan Fenomenologis. Sedangkan penelitian ini, akan meneliti tentang aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh komunitas *cosplay* di Yogyakarta. Dan metode penelitian ini menggunakan, metode deskriptif kualitatif.

Kontribusi yang diberikan dari penelitian ini untuk penelitian sejenis adalah, penelitian ini akan memberikan sebuah gambaran, bagaimana dan seperti apa sajakah, proses aktivitas komunikasi yang dilakukan dari komunitas *cosplay* di kota Yogyakarta ini, dan memberikan pengetahuan tentang proses yang mereka lakukan dalam membentuk citra mereka, dari pandangan masyarakat yang memandang aktivitas komunitas mereka itu negatif.

D. Data Komunitas Cosplay Yogyakarta

1. Albatross Force Cosplay Yogyakarta



Founder : Krisna / Adam / Zero / Y.Zack

Anggota : 60 orang (aktif dan pasif)

Misi : Meng-Albatross kan masyarakat dan Memasyarakatkan Albatross

Tentang : Komunitas *cosplay* yang berdomisili di kota Yogyakarta, yang sudah cukup lama. Terbentuk sejak tahun 2007, dibentuk dibawah pimpinan Zero, bermarkas di Albatross Office Center / AOC yang berlokasi di dekat Purawisata dan Jogjatronik. Tempat dimana mereka menghabiskan waktu untuk menuang ide dan membuat karya demi kepuasan para penikmat cosplay yang datang saat di event. Landasan asas Albatross adalah “Rasa Kebersamaan dan Persahabatan”.

Tapi, seiring berjalannya waktu, markas AOC berubah fungsi menjadi Kantor Pelangi Jiwa (yang merupakan kantor sulap

dan hipnoterapi) milik Zero, oleh karena itu, markas Albatross berpindah ke Taman Budaya (TBY) yang sekaligus menjadi tempat latihan dan juga *Do Nothing Office* (DNO) yang letaknya tidak terlalu jauh dengan AOC dan menjadi tempat yang benar-benar multifungsi untuk Albatross.

2. Genk Sweg Cosplay



Ketua : Yumaki

Anggota : 20 Anggota

Tentang : Genk Sweg adalah salah satu komunitas tim *cosplay* di kota Yogyakarta yang bermarkas pusat di bantul. Genk Sweg diketuai oleh Yumaki. Dalam setiap penampilannya, genk sweg lebih berfokus ke penampilan *cabaret cosplay*. *Cabaret cosplay* adalah penampilan drama panggung *cosplay* yang ceritanya dibuat sendiri dan biasanya berbentuk parodi atau komedi *cosplay*, dan *Cabaret cosplay* bisa lebih bebas berekspresi dan tidak harus serius. Disamping itu, genk sweg juga mempunyai bisnis tempat pembuatan kostum *cosplay*.

Ya, di genk sweg ini mereka lebih sering produksi kostum sendiri untuk penampilan mereka. Selain produksi kostum, mereka juga melayani pemesanan, penyewaan dan pembuatan kostum untuk *cosplayer* yang ingin *ber-cosplay*. Ini membuktikan bahwa hobi pun sebenarnya bisa menjadi ladang bisnis bagi mereka yang mendalami nya.

3. Anoman Community Yogyakarta



Ketua : Vira

Anggota : 80 Anggota

Tentang : Anoman adalah bentuk singkatan dari anime otaku manga.

Anoman sendiri dibuat sebagai wadah untuk ber-kreasi, rekreasi, dan inspirasi buat para penyuka budaya pop Jepang di kota Yogyakarta, mulai dari *Anime, Manga, Cosplay, Tokusatsu, Dorama, J-Music, J-Fashion, Games*, dan sebagainya. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh komunitas anoman, salah satunya *Cosplay*. *Cosplay* adalah salah satu bagian dari komunitas ini, karena *cosplay* adalah wadah untuk ber-ekspresi dan mengasah kreatifitas tiap pelakunya.

Cosplay juga salah satu budaya pop yang paling digemari dan diutamakan dalam komunitas penggemar budaya pop Jepang.

4. Amanogawa J-Community Yogyakarta



Ketua : Annisa Shabrina

Anggota : 40 Anggota

Tentang : Sebuah komunitas Jepang di Yogyakarta yang beranggotakan pelajar dan alumni dari SMA N 1 Depok, Sleman, Yogyakarta, yang sering menampilkan aksi *cosplay showcase* dan *cosplay cabaret performance* di event-event budaya Jepang. Dan juga tidak terlepas dengan minat lain dan selalu mengikuti perkembangan dari pop culture Jepang seperti *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *J-music*, *dorama*, *J-Movie*, budaya, bahasa, *dance*, dan sebagainya. Amanogawa sendiri berasal dari bahasa Jepang yang artinya adalah “Galaksi Bima Sakti”, dan terbentuk sejak tahun 2006, kemudian

peresmian komunitas nya pada tanggal 1 Januari 2007. Dengan mengangkat Annisa Shabrina sebagai ketua abadi. Dan kini sudah hampir berusia 9 tahun, dengan harapan komunitas ini selalu akan solid dan menjadi satu keluarga besar untuk selamanya.

5. Hikari Kazoku Yogyakarta



Ketua : Hario G

Anggota : 15 Anggota

Tentang : Hikari Kazoku, adalah komunitas *cosplay* yang didirikan pada tanggal 12 Desember 2009 di Yogyakarta. Dimana di dalam komunitas ini, mereka mengedepankan asas kekeluargaan terhadap anggota nya. Seperti kata Kazoku yang berarti Keluarga dalam bahasa indonesia. Selain itu, mereka juga berharap dengan adanya komunitas ini, bisa memberikan cahaya terang, kepada keluarga dan semua orang yang telah bersedia menonton penampilan mereka saat

event. Seperti kata Hikari yang berarti Cahaya. Jadi, Hikari Kazoku adalah sebuah komunitas cosplay yang memberikan cahaya di dalam keluarganya.

6. Guntaku Cosplay



Ketua : Tiko

Anggota : 35 Anggota

Tentang : Awalnya komunitas Guntaku, berdiri dan didirikan di Wonosari daerah Gunung Kidul Yogyakarta. Dimana saat itu masih belum ada komunitas *pop culture* Jepang, atau komunitas cosplay disana. Komunitas ini didirikan dan dibuat oleh Naru, dan bulan demi bulan, anggota Guntaku semakin bertambah banyak. Namun, setelah pindah kerja, Naru harus meninggalkan komunitas yang sudah didirikannya ke Bogor, untuk mulai bekerja disana. Dan Naru menurunkan Jabatannya dan menyerahkan komunitasnya ke salah satu anggota yang bernama Tiko, untuk mengurus sekaligus menjadi ketua di Guntaku Cosplay. Walaupun komunitas ini berasal dari daerah Wonosari, Gunung Kidul,

tapi aktivitas mereka kebanyakan berada di kota Yogyakarta, dikarenakan banyak anggota yang berkuliah di kota Yogyakarta.

7. Atsuki J-Freak Community



Ketua : Aryo Hari Wanjoyo (Kira)

Anggota : 20 Anggota

Misi : Memberikan wadah ke semua penggemar budaya Jepang di Yogyakarta

Tentang : Atsuki dalam bahasa Jepang, memiliki arti yang “Membara”

Komunitas ini berdiri pada tanggal 22 September 2005 di Yogyakarta. Awalnya, komunitas Atsuki beraktivitas di Radio Kampus MMTTC (Multi Media Teknik Centre) Yogyakarta. Disini, Atsuki mengusung program radio yang berjudul J-Freak, yang memutarakan lagu-lagu Jepang, *soundtrack-soundtrack anime*, dan berbagai berita hiburan dari Jepang. Oleh karena itu, Atsuki lebih dikenal dengan

nama Atsuki J-Freak. Pada tahun 2007, Atsuki terus berkembang dan menggali potensi masing-masing anggota dengan berbagai macam kegiatan. Ketika Atsuki berulang tahun yang ke 2, Atsuki sukses mengadakan acara festival Jepang (*J-Band* dan *Cosplay*) yang bertempat di Purawisata. Dan pada tahun 2009, aktivitas Atsuki berpindah di sayap selatan Taman Budaya Yogyakarta. (Jl. Sri Werdani no. 1 Yogyakarta). Sekretariat Atsuki berada di Yayasan Royal Silk, JL. KH. Ahmad Dahlan No. 73, Yogyakarta.

E. Daftar Logo Komunitas Cosplay di Yogyakarta



Gambar 2.5

Amanogawa J-Community Yogyakarta



Gambar 2.6

Atsuki J-Freak Community



Gambar 2.7
Guntaku Cosplay



Gambar 2.8
Genk Sweg



Gambar 2.9

Anoman Community Yogyakarta



Gambar 2.10

Hikari Kazoku Yogyakarta

F. Macam dan Jenis Kostum Cosplay

1. Kostum Cosplay Karakter Anime atau Animasi



Gambar 2.11

Ryuko Matoi (Kill La Kill)



Gambar 2.12

Sakura (Naruto)

2. Kostum Cosplay Karakter Tokusatsu atau Superhero



Gambar 2.13

Super Sentai Series



Gambar 2.14

Kamen Rider Ryuki

3. Kostum Cosplay Karakter Game



Gambar 2.15

Sora (Kingdom Heart)



Gambar 2.16

Tidus dan Yuna (Final Fantasy X)

4. Kostum Cosplay J-Fashion



Gambar 2.17

Sailor School Seifuku (Seragam Sekolah Perempuan)



Gambar 2.18

Gakuran Seifuku (Seragam Sekolah Pria)