

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pernahkah anda melihat seseorang menggunakan suatu kostum ketika datang ke suatu tempat? Atau anda pernah melihat sekelompok orang beramai-ramai berfoto dengan kostum mereka? Jika anda pernah melihatnya, maka anda sedang melihat seseorang atau sekelompok orang yang sedang melakukan *cosplay*. Apabila anda cermati kembali, anda mungkin tidak sadar bahwa *cosplay* sebenarnya dekat dengan anda, mungkin anda pernah melihat aksi *cosplay* melalui perayaan Halloween di televisi atau Instagram, *event* Comiccon di Indonesia, atau bahkan anda tidak sadar sedang melakukannya ketika melakukan pesta kostum dengan teman anda. Jadi *cosplay* ini apa sebenarnya?

Cosplay merupakan sebuah frasa yang disingkat dari kata ‘*costume*’ dan ‘*play*’ (Lamerichs, 2015) atau adapula yang mengatakan *cosplay* merupakan singkatan dari kata ‘*costume*’ dan ‘*role-play*’ (Lome, 2016). Menurut Theresa Winge, *cosplay* juga merujuk pada aktivitas seperti pesta topeng, karaoke, dan berpose untuk foto dengan otaku lainnya yang memiliki hubungan dengan berpakaian dan berperilaku seperti karakter *anime*, *manga*, atau *video games* (Winge, 2006a). Pendapat lain mengatakan bahwa *cosplay* juga bisa dilihat sebagai kegiatan yang diadakan oleh penggemar *manga* atau *anime* yang dilakukan secara individu atau kelompok dengan membuat dan memakai kostum atau meniru dandanan karakter tertentu yang berasal dari *manga* ataupun *anime* dengan tujuan untuk melakukan pemotretan atau menampilkannya di depan publik (Wardana et al., 2015).

Frasa *cosplay* pertama kali dipopulerkan oleh Takahashi Nobuyuki, seorang pendiri studio Hard Deluxe Inc, sebuah perusahaan penerbit *anime*. Kata *cosplay* atau *kosupure* dalam bahasa Jepang, pertama kali muncul pada sebuah artikel yang ditulis Takahashi di *My Anime* edisi Juni 1983, sementara sumber lain

menyebutkan jika Takahashi mulai menggunakan kata *kosupure* di sejumlah majalah Jepang setelah ia pulang dari Los Angeles WorldCon (*World Science Fiction Convention*) tahun 1984 (Rahman et al., 2012).

Meskipun terdengar sederhana, mendefinisikan *cosplay* tidak segampang kedengarannya. Kirkpatrick dalam (Kirkpatrick, 2015) mengatakan *cosplay* didefinisikan secara cukup sempit dalam hal kostum (termasuk berbagai praktik dan budaya yang terkait dengan kostum ini) yang hanya berhubungan dengan *manga* Jepang, *anime*, dan *video games*. Tetapi yang lain melihat bahwa semua bentuk kostum di fiksi ilmiah dan konvensi fantasi seperti berdandan sebagai karakter dari buku komik Barat dan film Hollywood merupakan bentuk *cosplay*.

Di Indonesia, banyak *cosplayer* yang mengambil inspirasi dari *manga* dan *anime* Jepang. Alasannya adalah karena *manga* dan *anime* Jepang ini sangat populer di Indonesia. Tidak hanya di Indonesia, kepopuleran *manga* dan *anime* bahkan terkenal hingga ke penjuru dunia. Perlu diketahui, *manga* dan *anime* seringkali disamakan padahal keduanya memiliki bentuk yang berbeda. *Manga* merupakan novel dan komik bergambar, sedangkan *anime* merupakan animasi bergambar. Seringkali *manga* menjadi fondasi dalam pembuatan *anime* baik dari segi cerita, plot, dan karakter di dalamnya (Chambers, 2012). *Manga* dan *anime* juga memiliki banyak genre seperti action, slice of life, horror, comedy, dan lain-lain yang menjadikan *manga* dan *anime* dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. MacWilliam dalam (Nugroho & Hendrarastomo, 2017) menyebutkan bahwa *anime* merupakan kunci dari budaya populer visual. *Anime* berperan penting dalam mediascape global, baik cetak maupun elektronik.

Secara langsung ataupun tidak, kepopuleran *manga* dan *anime* yang kemudian dikonsumsi oleh *cosplayer* menginspirasi mereka untuk melakukan *cosplay* sebagai perpanjangan dari kesukaan mereka terhadap *manga* dan *anime*. Dalam KBBI, populer memiliki arti (1) dikenal dan disukai orang banyak (umum) (2) sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya; mudah dipahami orang banyak (3) disukai dan dikagumi orang banyak. Raymond Williams dalam (Storey, 2009) menyebutkan beberapa pengertian dari istilah “populer”: disukai banyak

orang, karya yang dianggap inferior, karya yang dibuat untuk disukai orang, bentuk budaya yang dibuat orang untuk diri mereka sendiri.

Salah satu pendapat mengenai budaya populer dikemukakan oleh John Storey. Storey (2003) dalam (Grindstaff, 2008) menyebutkan bahwa budaya populer merupakan budaya rakyat, budaya massa, “bagian berbeda” dari budaya tinggi, sebagai arena hegemoni, sebagai dasar pembentukan jati diri baik individu atau kolektif. Ariel Heryanto dalam (Heryanto, 2008) mengemukakan bahwa budaya populer merupakan produk masyarakat industri, yang pemaknaan dan produk budayanya diproduksi dalam jumlah yang besar dibantu dengan teknologi produksi, distribusi, dan duplikasi massal sehingga mudah diakses oleh masyarakat.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul, Peneliti, dan Tipe Penelitian	Permasalahan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Judul: IDENTITAS DIRI PELAKU <i>COSPLAY</i> (STUDI FENOMENOLOGI <i>COSPLAYER</i> DI KOMUNITAS <i>COSPLAY</i> BANDUNG) Peneliti: Sheilla Rizqia Ardhani, Roro Retno Wulan, Ruth Mei, Ulina Malau pada tahun 2017 Tipe Penelitian: Artikel Jurnal	Bagaimana identitas diri ditampilkan pada saat <i>cosplay</i>	Penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi menggunakan paradigma konstruktivis melalui pendekatan dramaturgi erving goffman dan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplanatif	Penelitian ini membahas tentang bagaimana seorang <i>cosplayer</i> bernama Dimas dan timnya, Saigo Jigen mempersiapkan peran yang akan mereka tampilkan pada acara Clas:H, sebuah kompetisi <i>cosplay</i> yang mengharuskan pesertanya membawakan cerita dari seri yang dipilih oleh <i>cosplayer</i> sendiri. Dengan menggunakan pendekatan dramaturgi, peneliti dkk berusaha untuk melihat apa yang terjadi pada back stage sebelum Dimas tampil pada acara Clas:H seperti pemilihan karakter, pembuatan kostum, serta pembuatan properti dan front stage ketika Dimas menampilkan karakternya di acara Clas:H. Identitas yang ditampilkan Dimas saat melakukan <i>cosplay</i> juga berbeda dengan identitasnya sehari-hari. Pada kesehariannya, Dimas merupakan seorang mahasiswa jurusan DKV yang kalem dan

			ceria sedangkan pada saat melakukan <i>cosplay</i> karakter Seltas X dari serial Monster Hunter, Dimas berperan menjadi seorang pemburu monster yang gagah dan berkarisma.
Judul: PENGELOLAAN KESAN “CROSSDRESSER <i>COSPLAY</i> ” PRIA DI KOTA BANDUNG (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan “Crossdresser <i>Cosplay</i> ” Pria di Komunitas <i>Cosplay</i> Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan pasangan) Peneliti: Muhammad Yusup pada tahun 2019. Tipe Penelitian: Artikel Jurnal	Bagaimana back stage, middle stage, dan front stage serta pengelolaan kesan ditampilkan oleh crossdresser <i>cosplay</i> pria dari komunitas <i>cosplay</i> bandung	Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis melalui pendekatan dramaturgi dan menggunakan metode penelitian kualitatif	Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara terhadap tiga orang pelaku crossdresser <i>cosplay</i> dan empat orang lain termasuk tiga diantaranya adalah pasangan dari pelaku crossdresser <i>cosplay</i> . Dalam melakukan crossdress <i>cosplay</i> , pelaku berubah identitas menjadi wanita bahkan sampai menirukan gerak jalan, tingkah laku, dan cara berbicara. Hal inilah yang membuat pasangan pelaku crossdress <i>cosplay</i> belum seutuhnya menerima pasangan mereka ketika melakukan hal ini, melainkan hanya memaklumi apa yang disukai oleh pasangan mereka dan menginginkan pasangannya untuk berhenti melakukan crossdress <i>cosplay</i> . Dalam hubungannya dengan pendekatan dramaturgi, pada front stage memang pelaku <i>cosplay</i> menampilkan identitas dari gender yang berbeda dengan gender asli namun pada back stage pelaku crossdress <i>cosplay</i> bersikap sesuai dengan gender asli mereka meskipun efek melakukan crossdress <i>cosplay</i> membuat diri mereka lebih feminim karena mencukur bulu kaki dan alis agar karakter yang diperankan lebih sempurna.
Judul: Akulturasi Budaya Populer Jepang pada <i>Cosplayer</i> di Komunitas <i>Cosplay</i> Medan dalam	Bagaimana akulturasi budaya populer jepang terjadi pada	Penelitian ini menggunakan sudut pandang	Melalui wawancara dengan 5 informan, peneliti mendapatkan data bahwa akulturasi ini terjadi melalui proses interaksi dengan

Perspektif Komunikasi Antarbudaya Peneliti: Sita Istia Andini pada tahun 2018. Tipe Penelitian: Skripsi	<i>cosplayer</i> di komunitas <i>cosplay</i> medan	komunikasi antar budaya	keluarga dan melalui media massa seperti tv dan internet. Proses akulturasi ini terjadi tanpa hambatan karena para informan juga menyukai produk-produk budaya pop jepang dan bukan dipaksa atau secara terpaksa menyukai hal ini. Proses akulturasi yang terjadi lebih dijelaskan pada masalah nilai dan bahasa. Para <i>cosplayer</i> mengakulturasi nilai-nilai seperti tepat waktu dan etos kerja masyarakat jepang serta mengakulturasi kosakata-kosakata percakapan bahasa jepang yang ditunjukkan mereka pada interaksi sehari-hari dengan teman mereka dan pada saat mengunggah sesuatu di media sosial.
Judul: PENGELOLAAN KESAN PEMAIN KOSTUM KARTUN JEPANG DALAM <i>EVENT</i> "SECOND ANNIVERSARY <i>COSPLAY</i> BANDUNG" DI BRAGA CITYWALK. (Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik Mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam <i>Event</i> "Second Anniversary <i>Cosplay</i> Bandung" Di Braga CityWalk) Peneliti: Maria Mawati Puspa pada tahun 2011. Tipe Penelitian: Skripsi	Bagaimana pengelolaan kesan <i>cosplayer</i> pada saat berada di back stage, middle stage, dan front stage	Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis melalui pendekatan dramaturgi dan menggunakan metode penelitian kualitatif	Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk pengelolaan kesan adalah dengan melakukan dialog dan dubbing karakter tertentu sehingga penonton akan menganggap bahwa <i>cosplayer</i> telah menyiapkan karakter yang diperankan dengan sebaik-baiknya. Selain itu, <i>cosplayer</i> juga bisa melakukan improvisasi pada gerakan khas karakter untuk menambah pengelolaan kesan kepada penonton. Back stage yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah kegiatan seperti menulis naskah cerita, latihan dan rekaman dubbing, pembuatan kostum, serta latihan memerankan karakter. Middle stage yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah kegiatan persiapan sebelum memulai <i>cosplay</i> seperti memakai make up dan kostum dan mengecek kelengkapan properti. Front stage yang ditunjukkan pada penelitian ini

			adalah ketika <i>cosplayer</i> masuk ke atas panggung dan menampilkan sosok dari karakter yang sudah dipilih dan dilatih sebelumnya.
Judul: ANALISIS BUDAYA KOSUPURE (<i>COSPLAY</i>) SEBAGAI BAGIAN DARI BUDAYA POPULER JEPANG Peneliti: Hesti Nurhayati pada tahun 2010. Tipe Penelitian: Tesis	Bagaimana <i>cosplay</i> yang diadopsi dari budaya <i>costume</i> roleplay Barat bisa dipopulerkan oleh anak muda jepang pada 1980an dan terus berkembang hingga dikenal sebagai budaya populer jepang	Penelitian ini menggunakan teori budaya populer dari John Storey dan teori tiga kategori budaya populer jepang dari Yoshio Sugamoto	Dijabarkan oleh peneliti, ada 4 faktor yang mendorong kepopuleran budaya <i>cosplay</i> : 1) anak muda urban jepang pada dasarnya senang mengeksplorasi hobi melalui street fashion dan street performance; 2) media massa yang mendukung aktivitas street fashion dan street performance; 3) keseriusan pemerintah jepang dalam mendukung industri kreatif termasuk <i>manga</i> , <i>anime</i> , <i>video games</i> , dan fashion; 4) karakteristik <i>cosplay</i> yang tidak menunjukkan adanya unsur pemberontakan pada nilai-nilai umum di masyarakat dan dukungan kekuatan produk-produk industri budaya massa seperti <i>manga</i> , <i>anime</i> , <i>video games</i> , dan fashion.
Judul: Konsep Diri Anggota Hijab Costum Player (Hijab <i>Cosplay</i>) Islamic Otaku Community Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman Peneliti: Nurfitriani pada tahun 2016 Tipe Penelitian: Skripsi	Bagaimana anggota IOC membangun konsep diri berdasarkan pada penilaian diri sendiri, orang lain, dan kelompok merujuk pada konsep diri William D. Brooks serta bagaimana anggota IOC mempertahankan identitas keislaman berdasarkan konsep identitas agama Penney Upton	Penelitian ini menggunakan teori konsep diri William D. Brooks dan konsep identitas agama Penney Upton serta menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Hijab <i>cosplayer</i> mendapatkan stigma negatif karena dianggap merusak penampilan karakter asli. Selain stigma negatif, hijab <i>cosplayer</i> ini juga mendapatkan stigma positif dan dukungan dari para <i>cosplayer</i> lain karena berupaya memodifikasi penampilan karakter yang diperankan dengan hal yang merupakan identitas keagamaan sebagai bagian dari menjaga syariat agama dari sisi berpakaian. Dalam mempertahankan ajaran berpakaian dalam agama mereka, IOC atau Islamic Otaku Community memiliki kriteria-kriteria dalam memilih karakter yang akan diperankan sehingga tidak menyimpang

			dari keyakinan beragama para anggota IOC.
--	--	--	---

Sebagian besar penggemar dan masyarakat umum bisa jadi hanya melihat *cosplayer* ketika mereka sudah berada di *event cosplay* dengan memakai kostum dari suatu karakter tertentu. Meski begitu, sebenarnya terdapat aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* dalam mempersiapkan *cosplay* dan untuk menampilkan *cosplay*. *Cosplayer* harus memilih karakter mana yang akan ia tampilkan, apakah ia akan menampilkan karakter dari *anime*, film, atau *video games*. *Cosplayer* juga perlu melakukan riset terhadap karakter tersebut untuk mengetahui bagaimana karakter tersebut ditampilkan pada serialnya. Kemudian baru setelah itu *cosplayer* mempersiapkan kostum yang akan mereka pakai.

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* tidak selesai sampai disitu, melainkan mereka harus menampilkan karakter yang telah mereka pilih dan riset sembari mengenakan kostum. Pada saat inilah *cosplayer* datang menuju ke *event cosplay* yang diselenggarakan lalu melakukan kegiatan-kegiatan seperti berbincang dan berfoto dengan sesama *cosplayer* atau dengan penggemar yang datang ke *event*. *Cosplayer* juga bisa mengikuti kompetisi-kompetisi yang ada di *event* untuk menunjukkan kostum mereka sambil melakukan permainan peran saat melakukannya. Selain itu, *cosplayer* juga melakukan dokumentasi untuk mengabadikan momen *cosplay* mereka baik secara kasual maupun profesional yang hasilnya akan disimpan menjadi portofolio atau diunggah ke media sosial pribadi mereka.

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* ketika mereka mempersiapkan dan menampilkan *cosplay* penting untuk diteliti dalam rangka mencari tahu bagaimana *cosplayer* melakukan aktivitas-aktivitas tersebut melalui sudut pandang pelaku karena setiap *cosplayer* memiliki caranya sendiri dalam melakukan aktivitas-aktivitas tersebut serta untuk mencari pengalaman-pengalaman yang terkait dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan.

Untuk mendapatkan pemahaman tentang apa saja persiapan yang dilakukan oleh *cosplayer* dalam mempersiapkan *cosplay* dan bagaimana mereka menampilkan karakter yang mereka pilih di *event cosplay*, penggunaan perspektif etnografi menjadi penting dalam hal ini. Dalam penelitian ini, etnografi digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* ketika mereka mempersiapkan *cosplay* dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada saat mereka menampilkan *cosplay*. Hal ini sesuai dengan definisi etnografi sebagai sebuah produk dimana etnografi merupakan suatu tulisan untuk menggambarkan suatu suku bangsa atau masyarakat tertentu.

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memahami dan mendeskripsikan aktivitas para *cosplayer* dalam mempersiapkan *cosplay* dan aktivitas yang mereka lakukan ketika menampilkan *cosplay* melalui perspektif etnografi. Dengan menggunakan etnografi, peneliti juga mendapatkan pemahaman dan pengalaman menyeluruh mengenai aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* ketika mempersiapkan *cosplay* dan aktivitas pada saat menampilkan *cosplay*.

1.2 Rumusan Masalah

Cosplay bukanlah suatu kegiatan yang terjadi secara spontan dan natural. Terdapat aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *cosplayer* ketika mempersiapkan *cosplay* dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan ketika mereka menampilkan *cosplay*. Dalam melakukan aktivitas-aktivitas ini, setiap *cosplayer* memiliki caranya sendiri untuk melakukannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, kemudian dirumuskanlah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja aktivitas dalam *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini nantinya adalah untuk mendeskripsikan dan memperoleh gambaran umum mengenai aktivitas-aktivitas *cosplay* melalui perspektif etnografi yang dilakukan oleh *cosplayer* individu yang berada di Surabaya. Selain itu, tujuan rinci penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan aktivitas *cosplay* yang dilakukan oleh para *cosplayer* secara menyeluruh mulai dari persiapan hingga penampilan *cosplay* dari domain karakter, kostum, *event*, dokumentasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, detailnya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemanfaatan secara teoritis sebagai bahan referensi ilmiah dalam bidang kajian Antropologi khususnya terkait aktivitas-aktivitas *cosplayer* dalam mempersiapkan dan menampilkan *cosplay* terhadap insan akademis maupun non akademis. Dalam hal ini kajian tentang *cosplay* memang sudah cukup banyak yang meneliti. Namun yang memilih fokus pada aktivitas-aktivitas *cosplay* melalui perspektif etnografi dapat dikatakan masih sedikit. Oleh karena itu, adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terbaru dalam kajian mengenai aktivitas-aktivitas *cosplayer*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan masyarakat umum khususnya pada penggemar *cosplayer* terkait aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam mempersiapkan dan menampilkan *cosplay*. Serta memberikan deskripsi kepada para *cosplayer* tentang aktivitas-aktivitas yang mereka lakukan dalam mempersiapkan dan menampilkan *cosplay*. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat dipahami oleh berbagai golongan masyarakat terkait aktivitas-aktivitas *cosplayer*.

1.5 Perspektif Etnografi

Etnografi berasal dari dua kata, yaitu *ethnos* yang berarti masyarakat dan *graphia* yang berarti deskripsi (Ingold, 2013). Mengacu kepada dua kata tersebut maka etnografi dapat didefinisikan sebagai deskripsi atau tulisan tentang suatu suku bangsa atau masyarakat. Amri Marzali dalam (Spradley, 2007a) menjelaskan bahwa etnografi merupakan tulisan atau laporan tentang suatu suku bangsa yang

ditulis oleh seorang antropolog berdasarkan hasil penelitian lapangan selama sekian bulan atau sekian tahun.

Sejarah etnografi dimulai pada masa antropologi awal di tahun 1800-an. Akar dari etnografi dapat ditelusuri kembali pada masa kolonisasi ‘Dunia Baru’ ketika para antropolog tertarik untuk mengeksplorasi ras dan budaya yang berada di luar Eropa. Fokus utamanya adalah untuk mempelajari masyarakat dan budaya ‘primitif’ non industri melalui deskripsi tertulis, penyimpanan catatan pribadi peneliti, dan bahkan penggunaan peralatan fotografi jadul (Sinead, 2017). Etnografi pada masa ini erat kaitannya dengan imperialisme dan pembedaan manusia – seringkali pada level dehumanisasi (Gullion, 2016). Pada masa ini, tidak ada upaya untuk mewakili *point of view* atau sudut pandang dari orang-orang yang diamati sehingga etnografi dilakukan oleh pihak luar yang memberikan pandangannya terhadap tindakan masyarakat yang diamati (Naidoo, 2012).

Etnografi kemudian semakin berkembang ketika Franz Boas merevolusi etnografi melalui penekanan pada pengumpulan data yang mendalam dan analisis induktif serta menolak teori evolusi dan metode komparatif dalam penulisan etnografi (Robben & Sluka, 2015a). Kemudian, Malinowski mengembangkan pengumpulan data yang ketat dan deskripsi yang kaya pengalaman yang dilakukan oleh Boas dengan menambahkan pentingnya kefasihan bahasa lokal dan mempelajari pandangan masyarakat lokal terhadap dunianya (Robben & Sluka, 2015b). Mempelajari pandangan masyarakat lokal terhadap dunianya merupakan tujuan seorang penulis etnografi seperti yang dikatakan Malinowski dalam (Ahimsa-Putra, 1985) “to grasp the native’s point of view, his relation to life to realize his vision of his world”.

Sebagai sebuah deskripsi atau tulisan, etnografi memiliki beberapa karakteristik yang menyertainya. Hammersley dan Atkinson menjelaskan jika karya etnografi memiliki karakteristik sebagai berikut (Hammersley & Atkinson, 2007):

1. Tindakan dan catatan masyarakat dipelajari dalam konteks sehari-hari, bukan dalam kondisi yang diciptakan oleh peneliti yang berarti penelitian dilakukan ‘di lapangan’.
2. Data dikumpulkan dari berbagai sumber, tetapi observasi partisipan dan/atau wawancara yang relatif informal adalah yang paling sering atau paling utama dilakukan.
3. Pengumpulan data sebagian besar bersifat ‘tidak terstruktur’ dalam dua pengertian. Pertama, pengumpulan data tidak melibatkan mengikuti desain penelitian yang tetap dan terperinci yang ditentukan di awal. Kedua, kategori yang digunakan untuk menginterpretasikan apa yang dikatakan atau dilakukan orang tidak disusun dalam proses pengumpulan data melalui penggunaan jadwal observasi atau kuesioner tetapi dihasilkan dari analisis data.
4. Fokus penelitian biasanya terletak pada beberapa kasus yang umumnya berskala cukup kecil, seperti pada latar tertentu atau sekelompok orang untuk memudahkan kajian mendalam.
5. Analisis data melibatkan interpretasi makna, fungsi, dan konsekuensi dari tindakan manusia dan praktik institusional serta bagaimana kaitannya dalam konteks lokal atau mungkin secara lebih luas. Apa yang dihasilkan sebagian besar adalah deskripsi, penjelasan, dan teori verbal.

Walau banyak yang mendefinisikan etnografi sebagai sebuah tulisan atau deskripsi, etnografi juga dapat dilihat sebagai teori. Teori didefinisikan sebagai analisis seperangkat fakta dalam hubungannya satu sama lain, atau prinsip-prinsip umum atau abstrak dari kumpulan fakta apa pun, yang menjadikan etnografi sebagai upaya teoretis, yang telah dan masih memiliki signifikansi makna, sebagai deskripsi dan penjelasan (Nader, 2011). Penggunaan etnografi sebagai teori atau lensa analitis memiliki tiga dimensi fundamental (Spitulnik & Peterson, 2012):

Pertama, banyak etnografer yang berasumsi bahwa budaya, komunitas, dan cara hidup diatur secara sistematis oleh logika budaya yang implisit. Penemuan

logika implisit ini (atau sistem makna asli) dan cara keduanya memotivasi dan menciptakan filter untuk pengalaman manusia adalah salah satu tujuan utama pekerjaan etnografi. Dalam hal ini, tujuan etnografi untuk merepresentasikan komunitas dan subkultur dari “sudut pandang penduduk asli” memerlukan lebih dari sekadar mendokumentasikan sudut pandang orang, yang dipahami secara harfiah sebagai keyakinan atau opini yang dinyatakan secara eksplisit. Sebaliknya, "sudut pandang" lebih baik dipahami sebagai titik pandang --atau orientasi --di (dan ke) dunia, serta sistem pengorganisasian yang lebih besar yang memberi makna dan motif pada dunia di tingkat paling umum.

Kedua, dimensi kedua etnografi sebagai lensa analitis terkait langsung dengan dimensi pertama. Etnografi sebagai lensa analitis melibatkan sifat transformatif dari kerja lapangan partisipan-pengamat (participant-observer). Lebih dari sekadar metode berinteraksi dengan orang-orang dalam konteks sehari-hari, penelitian observasi partisipan dapat menjadi sarana bagi etnografer itu sendiri untuk secara ideal belajar bagaimana bertindak, berpikir, dan menjadi seperti “penduduk asli”. Dengan penekanan akhir pada "partisipan" dari peran pengamatan peserta, pekerja lapangan (khususnya ahli etnografi orang luar) disosialisasikan kembali ke dalam rutinitas, norma, dan harapan sehari-hari dari komunitas atau subkultur yang mereka pelajari. Sejauh mereka mampu sadar dan merefleksikan resosialisasi mereka sendiri, etnografer mampu melihat dan melaporkan secara langsung budaya atau cara hidup dari dalam.

Ketiga, Dalam kebanyakan kasus, lensa analitis etnografi memiliki perspektif yang berorientasi pada aktor (atau emik atau penduduk asli) dibandingkan dengan perspektif yang berorientasi pada pengamat (atau etik atau eksternal). Implikasi memegang perspektif internal dan eksternal dalam ketegangan lebih dari masalah menyeimbangkan interpretivisme dengan positivisme. Mirip dengan pendekatan grounded theory (Denzin & Lincoln, 2005), idenya adalah bahwa teori dapat muncul dari keterlibatan dengan data dan proses penemuan itu sendiri, agak sepenuhnya berada di luar dan sebelum penyelidikan tertentu yang ada (Spitulnik, 1998). Salah satu dimensi penting dari hal ini menyangkut

investigasi peran metakultur, yang dipahami sebagai tema dan bingkai berulang yang digunakan orang untuk menjelaskan tindakan budaya mereka sendiri (Peterson, 2010). Sementara kecenderungan dalam analisis etnografi adalah untuk menekankan aspek-aspek implisit atau tidak sadar dari kerangka budaya masyarakat, ada kesadaran yang berkembang bahwa kerangka budaya (atau unsur-unsurnya) seringkali berwujud dan secara eksplisit diakui oleh orang-orang dalam beberapa bentuk atau lainnya.

Dalam mencari tahu bagaimana budaya, komunitas, dan cara hidup masyarakat diatur oleh sistem makna asli, etnografer membutuhkan perspektif emik. Secara sederhana, emik mengacu kepada pandangan dari masyarakat yang dikaji (*native's viewpoint*) (Saifuddin, 2005). Persepsi masyarakat asli (*native*) tentang realitas sangat penting untuk memahami dan menggambarkan situasi dan perilaku secara akurat. Persepsi masyarakat asli mungkin tidak sesuai dengan realitas objektif, tetapi hal tersebut membantu peneliti dalam memahami mengapa anggota kelompok sosial melakukan apa yang mereka lakukan (Fetterman, 2010a).

1.6 Metode Penelitian

Spradley dalam (Spradley, 2007c) menjelaskan bahwa penelitian etnografi melibatkan aktivitas belajar mengenai dunia orang yang telah belajar melihat, mendengar, berbicara, berpikir, dan bertindak dengan cara yang berbeda. Dengan kata lain, etnografi merupakan studi yang berusaha mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan penelitian etnografi sendiri adalah untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli. Untuk mendapatkan pemahaman tersebut, peneliti menggunakan metode turun lapangan atau *fieldwork*. *Fieldwork* ini merupakan metode di mana peneliti bekerja dengan orang untuk jangka waktu yang lama di tempat natural mereka. Peneliti melakukan penelitian di lingkungan asli untuk melihat orang dan perilaku mereka dalam menghadapi kemudahan dan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari (Fetterman, 2010b).

Penelitian ini dilakukan untuk menggali data-data relevan yang terkait dengan aktivitas *cosplay* dari para *cosplayer* yang berada di Surabaya. Dalam studi

kasus ini, peneliti akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan melakukan keterlibatan secara langsung saat melakukan pengumpulan data di lapangan. Tentunya dilengkapi juga dengan observasi dan wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti kepada para informan.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Di Surabaya, *event cosplay* diselenggarakan di berbagai tempat seperti mall, lapangan, dan sentra kuliner. Dalam rentang waktu satu bulan, terdapat setidaknya dua sampai tiga acara *cosplay* yang diselenggarakan oleh berbagai *event organizer* (EO) di Surabaya. Untuk pencarian informasinya pun mudah karena dibantu oleh akun Instagram seperti @eventcosplaysurabaya yang memposting tiap acara *cosplay* yang akan diadakan di Surabaya melalui akun mereka. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan di mall-mall berikut, yaitu Royal Plaza, Marvell City, dan Grand City serta sentra kuliner Yamaha Land. Lokasi ini dipilih oleh peneliti karena bertepatan dengan penyelenggaraan *event cosplay* di mall dan sentra kuliner tersebut serta masuk ke dalam waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari bulan Juni hingga September 2022.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal pengumpulan data, peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk mendapatkan data primer dengan menggunakan teknik observasi, yang mana didukung dengan *in-depth interview* atau wawancara mendalam, serta berbagai dokumentasi dari kondisi yang ada di lapangan. Peneliti juga mendatangi *event-event cosplay* untuk mengumpulkan data pengamatan yang dimana *cosplayer* melakukan *cosplay*. Pengumpulan data melalui teknik observasi dilakukan sejak tahun 2020 dan pengamatannya diperdalam sejak Januari 2022. Observasi yang dilakukan pada tahun 2020 merupakan observasi melalui internet dengan mengamati video-video terkait *event-event cosplay*. Observasi diperdalam pada saat turun lapangan ke *event Matsuri no Kami* pada bulan Juni 2022.

Selain pengumpulan data utama tersebut, peneliti juga menggunakan data sekunder dengan studi pustaka, yang mana terdapat di buku-buku, jurnal, skripsi terdahulu, serta juga beberapa laman dari internet terkait permasalahan yang sama

dengan penelitian ini. Sebagai penjas, berikut merupakan penjelasan terkait beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti:

1.6.2.1 Observasi

Metode observasi merupakan sebuah proses pengamatan, di mana peneliti melakukan pencatatan terkait pola perilaku dari objek yang diteliti. Tentunya, dari observasi ini didapatkan terkait gambaran peristiwa, tingkah laku, atau karya yang digunakan atau dibuat oleh sang objek. Dalam penerapannya, observasi dilakukan dengan mendatangi *event-event cosplay* yang dihadiri oleh para *cosplayer* dan juga menuliskan pengamatan pertama atau *first impression* terhadap objek yang sedang diteliti.

Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi non-partisipan, artinya peneliti mengamati dan melihat aktivitas *cosplayer* sebagai pengamat. Selanjutnya, observasi yang lebih spesifik dilakukan terhadap informan terpilih yaitu *cosplayer* yang lulus kriteria pemilihan informan dari peneliti yang merujuk pada lima kriteria pemilihan informan milik James Spradley (Spradley, 2007e), yaitu; 1) Enkulturasasi Penuh; 2) Keterlibatan Langsung; 3) Suasana Budaya Yang Tidak Dikenal; 4) Cukup Waktu; 5) Non Analitik. Observasi ini bertujuan untuk melihat dan memahami *cosplay* sesuai dengan sudut pandang pelaku. Proses observasi akan ditunjang dengan beberapa peralatan seperti buku catatan, alat tulis, *handphone*, dan kamera untuk memotret dan merekam video aktivitas para penggemar dan para *cosplayer* yang datang ke *event cosplay*.

Observasi pertama dilakukan pada tanggal 26 Juni 2022 pada *event* Matsuri no Kami yang diselenggarakan di Royal Plaza Surabaya. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana para *cosplayer* tampil dalam sebuah *event* jejepangan dan juga untuk menjalin raport dengan informan peneliti. Pada *event* ini, peneliti menemukan bahwa *event* Matsuri no Kami menjadi tempat bagi penggemar *anime* dan *cosplayer* untuk berkumpul dan bersenang-senang bersama. Cukup banyak para *cosplayer* yang hadir meramaikan *event* ini walaupun jumlah *cosplayer* masih lebih sedikit dibandingkan orang yang datang sebagai penggemar. Pada saat melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa *event* Matsuri no Kami memiliki

berbagai jenis kegiatan seperti lomba Fan Art, Coswalk, Dance Cover, dan Meet n Greet sehingga menambah tingkat keatraktifan *event* Matsuri no Kami sekaligus menyuguhkan para penggemar dengan kegiatan-kegiatan yang berbeda sehingga penggemar tidak merasa bosan.

Observasi kedua dilakukan pada tanggal 31 Juli 2022 pada *event* Costhifest yang diselenggarakan di Marvell City Surabaya. Observasi ini dilakukan untuk menjalin raport dengan informan sekaligus melihat kembali aktivitas para *cosplayer* yg datang ke *event* ini. Meskipun *event* ini diselenggarakan di mall, namun areanya kecil sehingga para pengunjung yang ingin melihat pertunjukan dan kompetisi *cosplay* berdesak-desakan. Pada *event* ini, para *cosplayer* ada yang mengikuti lomba Coswalk dan *Cosplay* Competition. Selain itu, *cosplayer* juga melakukan Meet n Greet dan berfoto bersama *cosplayer* lain serta berfoto dengan para pengunjung. Karena area *event* yang kecil, para pengunjung dan *cosplayer* juga memenuhi area pintu masuk mall Marvell City.

Observasi ketiga dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2022 pada *event* Japan Overdrive yang diselenggarakan di Grand City Surabaya. Observasi ini dilakukan dengan tujuan menjalin raport dengan informan serta berfokus untuk melihat bagaimana para *cosplayer* ketika mengikuti kompetisi Coswalk dan *Cosplay* Competition pada *event* Japan Overdrive. Pada *event* ini, *cosplayer* yang mengikuti kompetisi Coswalk berjumlah 30 orang, sementara untuk *Cosplay* Competition hanya berjumlah 8 orang. *Cosplayer* yang mengikuti Coswalk memeragakan kostum dan karakter yang cukup beragam mulai dari *anime*, game, dan kamen rider meskipun ada beberapa *cosplayer* yang memakai kostum yg sama dengan *cosplayer* lain. Pada saat *Cosplay* Competition, *cosplayer* memerankan cerita atau potongan scene yang diambil dari *anime*, game, atau film sesuai dengan karakter yang diperankan.

Observasi keempat dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2022 pada *event* Fazzio Fashion Week “*Cosplay* Festival” yang diselenggarakan di Yamaha Land Surabaya. Observasi dilakukan untuk menjalin raport dengan informan sekaligus melihat bagaimana *event* *cosplay* diselenggarakan di tempat outdoor. Perbedaan

event ini dengan *event-event* yang pernah peneliti datangi hanyalah tempatnya yang berada di area *outdoor*. Dari segi acara mirip dengan *event-event* lain karena ada penampilan band dan juga kompetisi coswalk. Selain itu, tetap ada stand-stand yang menjual makanan dan minuman agar para *cosplayer* dan pengunjung tidak kelaparan serta kehausan. Meskipun area *event* ini berada di *outdoor*, tetapi lingkup areanya terbilang kecil karena juga digabung dengan stand jualan, parkir, dan area panggung sehingga terasa pengap karena banyak pengunjung yang datang dan berfoto bersama dengan *cosplayer*.

1.6.2.2 Studi Pustaka

Studi pustaka membantu peneliti untuk menentukan langkah selanjutnya setelah mendapatkan gambaran yang diterima dari lapangan. Hal ini terkait dengan teori, dan juga pembahasan yang sangat terkait dengan rumusan masalah awal yang dibawa. Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan terhadap buku, jurnal, skripsi terdahulu, bahkan laman dari internet dengan pembahasan yang sama dengan penelitian.

1.6.2.3 Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data, di mana peneliti memberikan pertanyaan terhadap informan untuk memperoleh data terkait permasalahan yang dibawa. Tentunya, hal ini dilakukan karena peneliti tidak mengalami kejadian tersebut secara langsung. Wawancara ini didasarkan oleh sebuah pedoman, yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan permasalahan yang dibawa oleh peneliti. Di dalam penelitian kualitatif sendiri, teknik wawancara lebih ditekankan untuk dijadikan menjadi wawancara mendalam atau *in-depth interview*, agar data-data yang diperoleh semakin valid dan semakin jelas. Tentunya, proses wawancara yang terjadi tersebut pada nantinya akan didokumentasikan dengan cara direkam dengan tujuan untuk mempermudah peneliti menuliskan laporan kedepannya. Wawancara dilakukan dengan informan terpilih sesuai dengan kriteria pemilihan informan dari peneliti yang merujuk pada lima kriteria pemilihan informan milik James Spradley (Spradley, 2007e), yaitu; 1)

Enkulturasasi Penuh; 2) Keterlibatan Langsung; 3) Suasana Budaya Yang Tidak Dikenal; 4) Cukup Waktu; 5) Non Analitik. Kriteria pemilihan informan yang didapatkan oleh peneliti yaitu; 1) Informan merupakan seorang *cosplayer* aktif; dan 2) Informan memiliki banyak waktu luang dan bersedia untuk diwawancara. Wawancara dilakukan pada saat informan sedang beristirahat di sela-sela *event cosplay* dan selain itu dilakukan di lokasi tertentu sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat antara peneliti dan informan.

1.6.2.4 Dokumentasi

Penelitian ini dilengkapi dengan dokumentasi selama peneliti berada di lapangan. Dokumentasi merupakan salah satu sumber penting dalam melakukan penelitian karena dapat memperkuat data-data dengan bukti yang valid. Dokumentasi dalam penelitian ini berfokus pada si *cosplayer*, baik ketika menampilkan aksi *cosplay* dan aktivitas kesehariannya. Kemudian dokumentasi lainnya berupa hasil dari wawancara, peneliti mendapat bukti berupa rekaman suara, tangkapan gambar panggilan video dengan informan, serta foto ketika melakukan wawancara dengan informan.

1.6.3 Teknik Pemilihan Informan

Penentuan informan dilakukan dengan pemilihan yang didasarkan pada kriteria pemilihan informan milik James Spradley dengan maksud mempertimbangkan kemungkinan kemampuan informan dalam menjawab permasalahan penelitian dan sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti merujuk pada kriteria pemilihan informan Spradley karena kriteria-kriteria tersebut memberikan gambaran tentang syarat-syarat informan yang baik. Adapun kriteria tersebut antara lain (Spradley, 2007e):

1. Enkulturasasi Penuh

Tahapan pembelajaran individu terhadap budaya tertentu merupakan kunci utama agar mendapatkan informan yang baik. Dalam hal ini informan harus salah seorang individu yang menerima secara sadar tentang budaya yang mereka pilih. Secara umum seorang informan setidaknya harus mempunyai keterlibatan budaya selama satu tahun penuh. Semakin terenkulturasasi secara penuh, maka akan semakin

baik informan tersebut (Spradley, 2007b). Selain itu, *cosplay* berkembang di Indonesia sekitar tahun 1990-an di acara-acara bertema Jepang yang diperkenalkan oleh universitas-universitas yang memiliki jurusan sastra Jepang (Enggardini, 2017a) sehingga sampai saat ini *cosplay* sudah berjalan selama kurang lebih 32 tahun. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti memilih *cosplayer* dari daerah Surabaya yang semenjak kecil menonton *anime* dan sudah memiliki pengalaman minimal 5 tahun dalam melakukan *cosplay*. Pengalaman *cosplay* minimal 5 tahun akan membuat *cosplayer* terenkulturasi terhadap *cosplay* melalui aktivitas-aktivitas serta pengalaman dalam mempersiapkan dan menampilkan *cosplay*.

2. Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung informan juga perlu diperhatikan, karena mengingat informan yang sudah tidak terlibat dalam suasana budayanya akan melupakan detail suasana budaya tersebut dan hanya dapat mengingat garis besar yang umum dari berbagai aktivitas yang sudah berlangsung (Spradley, 2007d). Berkaca pada pembahasan penelitian ini yang terfokus pada aktivitas-aktivitas *cosplayer* untuk mempersiapkan dan menampilkan *cosplay*, peneliti memilih *cosplayer* yang masih aktif dalam melakukan *cosplay* yang menandakan bahwa *cosplayer* tersebut masih terlibat langsung dalam suasana budayanya.

3. Suasana Budaya yang Tidak Dikenal

Dalam hal ini peneliti menjalin komunikasi yang cukup intens dengan informan dikarenakan peneliti memiliki latar belakang yang terbatas terhadap hal-hal berbau jejepangan termasuk *cosplay*. Jalinan interaksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai aktivitas-aktivitas untuk mempersiapkan dan menampilkan *cosplay* termasuk pengalaman yang ada sehingga peneliti dapat menerima informasi tersebut dengan apa adanya dan mengabaikan hal-hal bersifat sensitif yang telah menjadi bagian dari pengalaman informan. Melalui interaksi tersebut, peneliti berusaha untuk memahami aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan untuk mempersiapkan dan menampilkan *cosplay*

serta pengalaman dari informan yang sebelumnya peneliti ketahui secara terbatas mengenai hal tersebut.

4. Cukup Waktu

Peneliti melakukan negosiasi dengan informan mengenai ketersediaannya dalam melakukan wawancara. Negosiasi tersebut berupa penentuan lokasi dan juga waktu pertemuan yang harus disepakati bersama, agar pada saat melakukan wawancara informan maupun peneliti dapat melakukan wawancara dengan nyaman, tidak terburu-buru, dan tidak merasa terganggu atas kehadiran dari salah satu pihak, dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan luwes dan terbuka.

5. Non Analitik

Pada saat memberikan pertanyaan, peneliti harus menyampaikannya secara spontan dan tidak terpaku pada pedoman pertanyaan yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat menerima jawaban yang luas dan mendalam, ditambah dengan informan juga dapat memberikan jawaban berdasarkan perspektifnya sendiri. Dengan melakukan wawancara secara spontan tanpa terpaku dengan draft yang telah dibuat peneliti, akan memicu informan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan peneliti dengan menggunakan bahasa sehari-harinya yang terkesan lebih nyaman dalam menjalankan sesi wawancara.

Berdasarkan uraian kriteria yang telah ditulis, berikut adalah kategori informan yang dibutuhkan:

1. Informan merupakan seorang *cosplayer* aktif dan sudah memiliki pengalaman minimal 5 tahun.
2. Informan memiliki banyak waktu luang dan bersedia untuk diwawancara.

Tabel 1.2. Data Informan

No	Nama	Status	Pekerjaan	Riwayat <i>Cosplay</i>
1	AL	▪ <i>Cosplayer</i>	Mahasiswa	2015-Sekarang
2	MA	▪ <i>Cosplayer</i>	Mahasiswa	2017-Sekarang
3	AF	▪ <i>Cosplayer</i>	Karyawan Swasta	2013-Sekarang
4	WH	▪ <i>Cosplayer</i>	Karyawan Swasta	2016-Sekarang

1.6.4 Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh peneliti, selanjutnya perlu dilakukan proses analisis data yang dapat dimulai dengan mempersiapkan catatan, hingga rekaman hasil wawancara mendalam untuk disusun dalam bentuk transkrip wawancara terlebih dahulu. Setelah draft transkrip wawancara tersusun, kemudian akan dikombinasikan bersama dengan hasil studi pustaka dan observasi yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk deskriptif untuk dapat dibaca secara keseluruhan oleh peneliti. Proses membaca keseluruhan hasil digunakan untuk melakukan klasifikasi guna membedakan antara data yang dibutuhkan atau tidak. Setelah memperoleh data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan interpretasi data yang dianalisis menggunakan analisis taksonomik untuk menjelaskan apa saja aktivitas *cosplay* yang dilakukan oleh para *cosplayer* dan bagaimana sistem pengetahuan yang mendasari kegiatan-kegiatan *cosplay* tersebut. Apabila hasil interpretasi data telah diperoleh selanjutnya akan melakukan pengolahan data kembali agar nantinya peneliti dapat menemukan sebuah kesimpulan.

1.6.4.1. Analisis Taksonomik

Penggunaan analisis taksonomik bertujuan untuk mencari suatu kategori-kategori budaya pada masyarakat. Salah satu penelitian yang menggunakan analisis taksonomik adalah penelitian Heddy Shri Ahimsa yang berjudul Sungai dan Air Ciliwung: Sebuah Kajian Etnoekologi.

Pada penelitian ini, Heddy Shri Ahimsa mengungkapkan dan membandingkan dua sistem pengetahuan tentang air dan sungai Ciliwung serta menghubungkannya dengan perilaku pemanfaatan air dan sungai. Sistem pengetahuan yang pertama berasal dari kelompok pemerintah dan ilmuwan, sedangkan sistem pengetahuan yang kedua berasal dari penduduk area perkampungan di tepi kali Ciliwung. Pada penelitian ini, didapatkan enam kriteria yang disebut sebagai dimensi untuk mengklasifikasikan air. Dimensi-dimensi tersebut adalah dimensi: 1) sumber; 2) warna; 3) bau; 4) gerak; 5) tujuan; 6) cara memperoleh. Salah satu contoh taksonomi yang terdapat pada dimensi warna adalah (1) air bening, (2) air keruh, dan (3) air kotor.

Air bening didefinisikan penduduk ketika air sungai Ciliwung masih terlihat berwarna kehijau-hijauan dan tidak terlalu coklat. Cara penduduk untuk mengetahui apakah air sungai bening atau tidak adalah dengan menampung air di ember. Apabila ember telah diisi dengan air dan bagian dasar atau sisi dalam masih terlihat, meskipun tidak jelas, maka air tersebut masih bening. Selanjutnya, air keruh merupakan kondisi ketika air sungai Ciliwung berwarna coklat karena mengandung banyak lumpur. Air keruh merupakan ciri air sungai Ciliwung pada saat banjir. Terakhir, air kotor digunakan oleh warga untuk mendefinisikan air sungai Ciliwung yang memuat banyak sampah dan warna airnya hitam sehingga tidak bisa digunakan untuk mandi atau mencuci.

Peneliti memakai analisis taksonomik dalam penelitian ini untuk menemukan kategori-kategori terkait dunia *cosplay*. Peneliti berusaha mencari kategori jenis *cosplay*, cara mempersiapkan *cosplay*, kategori penggemar dan penyuka, dan kategori yang lain yang mungkin akan muncul pada saat wawancara dengan informan. Dalam buku Metode Etnografi karangan Spradley, dijelaskan tentang langkah-langkah dalam melakukan analisis taksonomik, yaitu sebagai berikut:

Langkah 1: peneliti memilih suatu domain. Langkah ini dimulai dengan memilih suatu domain yang informasinya paling banyak dimiliki oleh peneliti misalnya jenis-jenis kegiatan bersosialisasi *cosplayer*.

Langkah 2: peneliti mengidentifikasi kerangka substitusi yang tepat untuk analisis. Pada Langkah kedua, peneliti menganalisis dengan mengidentifikasi tiga hubungan saja di antara istilah pencakup (jenis-jenis kegiatan bersosialisasi *cosplayer*) dan istilah tercakup (kegiatan-kegiatan yang khusus). Contoh kerangka substitusinya adalah sebagai berikut:

1. Domain: jenis-jenis kegiatan bersosialisasi *cosplayer*
2. Hubungan semantik: kumpul dengan teman (adalah salah satu jenis) kegiatan bersosialisasi *cosplayer*
3. Hubungan semantik yang mendasari: X (adalah salah satu jenis) Y
4. Kerangka substitusi: (adalah salah satu jenis)

Langkah 3: peneliti mencari subset yang memungkinkan di antara beberapa istilah tercakup. Proses pencarian ini dimulai dengan kerangka substitusi. Peneliti akan melakukan pemeriksaan terhadap catatan lapangan dan hasil wawancara untuk melihat apabila ada istilah tercakup yang sesuai dengan titik-titik hubung pada kerangka substitusi. Contohnya adalah: foto dengan teman (adalah salah satu jenis) kegiatan bersosialisasi *cosplayer*

Langkah 4: peneliti mencari domain yang lebih besar, lebih inklusif, yang dapat masuk ke dalam suatu subset yang sedang dianalisis. Dengan melihat catatan lapangan dan hasil wawancara untuk mengingat data yang tidak tercatat, peneliti dapat mulai mencari domain-domain yang lebih besar dan lebih inklusif. Contohnya adalah pada domain jenis-jenis kegiatan bersosialisasi *cosplayer*, domain yang lebih besar dan inklusif adalah jenis-jenis kegiatan *cosplayer* di *event cosplay*.

Langkah 5: peneliti membuat suatu taksonomi sementara. Berikut adalah contoh taksonomi sementara tentang jenis-jenis kegiatan *cosplayer* di *event* yang terdiri dari kegiatan bersosialisasi, dokumentasi, dan tampil.

1. Bersosialisasi
 - A. Kumpul dengan teman
 - B. Foto dengan teman
 - C. Mencari teman

D. *Showcase* Kostum

2. Dokumentasi

A. *Photo session*

B. Foto-foto

3. Tampil

A. *Perform*

B. Menjadi *Master of Ceremony* (MC)

Langkah 6: peneliti memformulasikan pertanyaan struktural untuk membuktikan berbagai hubungan taksonomik dan memperoleh berbagai istilah baru. Beberapa contoh pertanyaan untuk domain jenis-jenis genre *cosplay* adalah seperti berikut:

1. Apa saja kegiatan *cosplayer* ketika datang ke *event cosplay*?
2. Apakah mengikuti kompetisi yang ada di *event* merupakan salah satu kegiatan *cosplayer*?

Langkah 7: peneliti melakukan wawancara struktural tambahan. Analisis dan taksonomi sementara harus peneliti periksakan kembali kepada informan, karena itu perlu disiapkan sejumlah pertanyaan struktural agar lebih banyak hal yang dapat dikembangkan selama wawancara. Pada tahap ini, peneliti dapat meminta kepada informan untuk memberitahukan tentang bagaimana cara mereka menggunakan istilah topik yang sedang diteliti. Contohnya adalah:

1. Apakah tepat jika mengatakan, keliling *event* adalah salah satu jenis kegiatan *cosplayer* di *event*?
2. Apakah banyak *cosplayer* mengatakan, kulineran adalah salah satu jenis kegiatan *cosplayer* di *event*?

Langkah 8: peneliti membuat suatu taksonomi yang lengkap.