

Aplikasi Peranti Analitikal “Cultural Diamond” dalam Analisis Pembentukan Komuniti Sub-budaya Cosplay Jepun di Malaysia

Application of “Cultural Diamond” in the Analysis of Japanese Cosplay Sub-culture in Malaysia

ROHAYATI PAIDI, MD NASRUDIN MD AKHIR & ASMADI HASSAN

ABSTRAK

Ketiadaan sebarang bentuk sempadan yang mengelilingi kehidupan sosial masyarakat kontemporari membolehkan mereka untuk mengakses kepada trait sub-budaya dari pelbagai sumber lantas membentuk komuniti sub-budaya asing di lokasi tempatan. Artikel ini membincangkan komuniti sub-budaya cosplay Jepun dalam merangka penjelasan tentang bagaimana sebuah sub-budaya yang berasal dari luar negara iaitu Jepun boleh wujud sebagai sub-budaya di Malaysia. Kajian ini menggunakan pendekatan peranti analitikal ‘cultural diamond’ yang disarankan oleh Griswold sebagai skema menyusun atur penilaian dan penyelidikan. Analisis data mendapati bahawa wujudnya tiga bentuk hubungan antara elemen-elemen yang terlibat dalam proses pembentukan sesuatu bentuk (sub)budaya iaitu ‘dunia sosial meningkatkan objek budaya’, ‘pencipta dan penerima mengakses objek budaya’, dan ‘dunia sosial menyokong pencipta dan penerima’. Pada dasarnya, dunia sosial yang wujud pada ketika ini dikelilingi oleh proses globalisasi, kemajuan teknologi, perkembangan industri budaya, peningkatan tahap autonomi individu serta pengaruh media yang telah mempelbagaikan pilihan dari segi gaya hidup yang boleh diterajui oleh masyarakat tempatan. Ini kerana masyarakat tempatan tidak kira sama ada pengguna, peminat, pemuja, penggiat ataupun pengeluar berpeluang untuk mengakses kepada trait sub-budaya asing yang ditransmisikan. Aksesibiliti ke atas trait pengetahuan, komoditi, identiti dan ruang membolehkan peserta tempatan mempraktikkan sesuatu bentuk sub-budaya asing sepertimana yang dilakukan oleh para peserta di negara asalnya.

Katakunci: Cosplay; sub-budaya; peminat; globalisasi; transmisi budaya

ABSTRACT

The absence of any borders surrounding the social life of contemporary society allows them access to the traits of sub-cultures from various sources thus forming communities of foreign sub-cultures in a local area. This study focuses on Japanese cosplay subculture communities in Malaysia in explaining how a subculture that originated from Japan can exist as a subculture in Malaysia. This research applies Griswold’s ‘cultural diamond’ analytical tool to organize the evaluation and research. The findings indicate that there exist three forms of relationship between the elements involved in the process of formation of (sub) culture namely ‘increase of cultural objects due to social world’, ‘creators’ and recipients’ access to cultural objects’, and ‘the social world support towards creators and recipients’. It is obvious that the current social world surrounded by entities such as the process of globalization, technological advancement, development of culture industry, increased levels of individual autonomy and the influence of media greatly increase the number of options in terms of lifestyle choices available to local communities. This is because the local society be it consumers, fans, cultists, enthusiasts and producers alike has the opportunity to access foreign sub-cultures’ traits that have been transmitted. Accessibility to traits such as knowledge, commodities, identity and space allows local players to practice any form of foreign sub-cultures as was done by the participants in their home country.

Keywords: Cosplay; subculture; fans; globalization; cultural transmission

PENDAHULUAN

Kebanjiran pelbagai bentuk budaya yang lazimnya berlainan daripada budaya tempatan memberikan masyarakat tempatan pilihan untuk berpisah sementara dari gaya hidup yang diwujudkan melalui norma-norma setempat, lantas melibatkan diri dalam apa yang dikenali sebagai sub-budaya. Sub-budaya pada dasarnya berkenaan dengan tingkah laku kumpulan sosial yang berlainan namun masih terikat dengan budaya dominan. Atas nilai kelainan yang terkandung dalam sub-budaya, konsep tersebut sering diaplikasikan dalam menjelaskan tentang kewujudan kumpulan yang memiliki corak tingkah laku serta nilai yang berbeza daripada arus perdana dan bertindak mengikut penyelesaian budaya mereka sendiri (Blackman 2005: 2).

Kajian ini memfokus kepada salah satu daripada kumpulan tersebut iaitu komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia. Dikalangan pelbagai bentuk sub-budaya yang terdapat di Jepun, mengapakah *cosplay* lebih berjaya mendapat tempat di Malaysia? Persoalan yang cuba dirungkai menerusi kajian ini adalah berkait dengan kewujudan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di kalangan masyarakat tempatan. Reka bentuk bagi kajian ini adalah berdasarkan kepada format kajian kes di mana Komuniti *Comic Fiesta* dipilih sebagai sasaran kajian. Pemilihan Komuniti *Comic Fiesta* sebagai kes kajian adalah berdasarkan kepada pertimbangan bahawa komuniti tersebut telah memainkan peranan signifikan dalam pembentukan dan perkembangan sub-budaya *cosplay* Jepun di negara ini. Sejak penganjuran acara *Comic Fiesta* yang pertama pada tahun 2002, Komuniti *Comic Fiesta* telah berjaya menarik sehingga 49,000 orang rakyat Malaysia untuk menjadi sebahagian daripada ahli komuniti mereka (Yamato 2016).

Pemerhatian komprehensif secara dalaman yang dilaksanakan ke atas komuniti tersebut bermatlamat menjelaskan bagaimana sebuah budaya yang begitu asing kini boleh wujud sebagai sub-budaya tempatan dan mempengaruhi kehidupan sebilangan masyarakat Malaysia. Bagi mencapai matlamat tersebut, kajian ini menggariskan 2 objektif iaitu (i) menyenaraikan elemen yang terlibat dalam proses pembentukan sub-budaya, dan (ii) menganalisis sifat serta perkaitan antara elemen berkenaan yang menyumbang kepada pembentukan sesebuah komuniti sub-budaya.

Kajian ini penting bagi membuktikan bahawa *fandom* atau komuniti peminat merupakan satu fenomena sosial yang tidak boleh diabaikan. Komuniti peminat adalah sekumpulan individu yang berpengaruh dalam menentukan perkembangan sub-budaya kerana wujudnya perkaitan yang rapat antara sesuatu teks media, pengeluar teks tersebut serta peminat teks itu sendiri. Apatah lagi, komuniti peminat yang dikaji ini melibatkan lapisan individu dari golongan remaja Malaysia yang menjadi penentu corak masa hadapan negara, serta pilihan teks media mereka adalah melibatkan *anime*, *manga* dan permainan video yang penuh dengan fantasi. Malahan, aktiviti *cosplay* itu sendiri masih berhadapan dengan isu percanggahan antara dua persepsi; positif dan negatif.

Corak hidup masyarakat yang berorientasikan prestasi, kemajuan, persaingan dan pencapaian umumnya telah mendedahkan remaja kepada pelbagai keinginan dan tuntutan, baik dari segi material mahupun bukan material (Rokiah 2004: 105). Dalam memenuhi keinginan atau tuntutan tersebut, seseorang individu itu boleh menggunakan cara yang sah iaitu yang diperakui oleh norma masyarakat, dan dalam masa yang sama dia juga boleh menjadi inovator, yakni pencipta sesuatu yang baharu termasuklah sesuatu yang bersifat devian (Azlina 2010: 5). Dari satu sudut, aktiviti *cosplay* menjadikan seseorang berasa lebih yakin tentang diri mereka tidak kira siapa pun mereka atau berapa banyakkah masa dan wang yang telah dilaburkan (Lome 2016) dalam mencapai tuntutan masyarakat kontemporari iaitu meningkatkan modal (sub)budaya. Namun dari satu sudut lain, perlakuan memperagakan diri sendiri dalam gaya penampilan yang pelbagai dan sesetengahnya agak menjolok mata boleh dinilai sebagai bersifat negatif. Sehubungan itu, kajian ini diharap dapat menarik perhatian umum tentang kewujudan sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia seterusnya menyampaikan maklumat komprehensif berkenaan sub-budaya import yang semakin menular di kalangan masyarakat tempatan di Malaysia.

KAJIAN TERDAHULU

Sub-budaya *cosplay* Jepun mula muncul sebagai satu bentuk sub-budaya di Malaysia selepas pelbagai acara berkaitan animasi, komik dan permainan video (selepas ini dirujuk sebagai ACG) yang melibatkan *cosplay* mula dianjurkan secara

aktif sejak penghujung tahun 2002 (Rohayati, Md Nasrudin & Lee Poh Ping 2014: 169). Mencecah tempoh hampir 15 tahun, sub-budaya tersebut terus berkembang di mana kini terdapat sekitar 40 acara berkaitan *cosplay* dianjurkan di seluruh Malaysia. Namun demikian, didapati penyelidikan dan penerbitan artikel tentang fenomena sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia tidak pernah dilakukan secara ilmiah.

Berbanding usia sub-budaya tersebut yang hampir mencecah 4 dekad serta keluasan pengaruh sub-budaya tersebut di dunia, fenomena unik sub-budaya *cosplay* Jepun hanya berjaya menarik perhatian para pengkaji sains sosial sejak 10 tahun kebelakangan ini. Walau bagaimanapun, kebanyakan kajian tersebut lebih bersifat penerokaan yang mana para penyelidik sekadar menjelaskan takrifan *cosplay* dan mengenalpasti motif penglibatan seseorang dalam sub-budaya *cosplay* Jepun. Para penyelidik terdahulu lebih berminat untuk mengkaji struktur dalaman sub-budaya *cosplay* Jepun dengan menerokai konsep-konsep yang terkandung di dalam sub-budaya tersebut yang dianggap mampu memberikan intipati serta pengertian kepada setiap pesertanya. Berdasarkan hasil kajian-kajian terdahulu, konsep-konsep seperti 'modal sub-budaya', 'hasil karya', 'identiti', 'feminisme', 'kreatif', 'aktif', 'interaktif', 'seronok' dan 'ruang selamat' didapati merupakan antara konsep-konsep utama yang menyokong nilai sub-budaya *cosplay* Jepun (Winge 2006; Napier 2007; Sugiura 2008; Tanaka 2009).

Sebaliknya, kajian ini memfokus kepada struktur luaran sub-budaya *cosplay* Jepun di mana pengkaji berminat menganalisis bagaimana sub-budaya *cosplay* Jepun berdiri sebagai salah satu entiti sub-budaya yang wujud di kalangan pelbagai bentuk sub-budaya lain di dunia. Jika penilaian ke atas struktur dalaman mendapati bahawa faktor utama penyertaan peserta dalam sub-budaya *cosplay* Jepun adalah disebabkan ia menawarkan sesuatu ganjaran yang mampu memberikan kesan mendalam ke atas kehidupan mereka, penilaian ke atas struktur luaran pula mempertimbangkan segala bentuk struktur sosioekonomi yang membolehkan seseorang individu berpeluang melibatkan diri dalam sub-budaya *cosplay* Jepun.

Norris dan Bainbridge (2009) mencadangkan bahawa sub-budaya *cosplay* Jepun tidak wujud secara semulajadi atau istilah yang mereka gunakan 'organik', sebaliknya melibatkan penyertaan daripada pihak industri yang boleh

dibahagikan kepada tiga kategori iaitu *mainstream retailer* (syarikat-syarikat pembekal pakaian yang mengikut trend semasa), *niche industry* (syarikat-syarikat pembekal barangan yang berkaitan dengan ACG Jepun) dan *cottage industry* (aktiviti *do-it-yourself* atau ringkasnya DIY oleh para *cosplayer* itu sendiri). Kajian Hjorth (2009) ke atas 15 orang *cosplayer* wanita dari genre permainan video di Australia pula membuktikan bahawa, dengan adanya kemudahan teknologi seperti Web 2.0, golongan wanita yang dahulunya terikat dalam lingkungan peminat pasif kini mampu menjangkau sempadan yang mengelilingi mereka dan turut sama menyumbang kepada penyebaran elemen sub-budaya yang diminati.

KERANGKA ANALITIKAL

Kajian ini menggunakan pendekatan induktif dalam merangka penjelasan. Bagi memahami ontologi pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia, pengkaji terlebih dahulu menyenaraikan setiap elemen yang dijangka terlibat dalam proses pembentukan komuniti tersebut sepertimana yang ditunjukkan dalam Jadual 1. Seterusnya, pengkaji menganalisis sifat serta perkaitan antara setiap elemen berkenaan.

Pengkaji mengaplikasikan peranti analitikal '*cultural diamond*' yang disarankan oleh Griswold (1994) sebagai skema menyusun atur penilaian dan penyelidikan yang dilaksanakan. Menurut Griswold, terdapat empat elemen terlibat dalam proses pembentukan sesuatu budaya iaitu 'objek budaya', 'pencipta', 'penerima' dan 'dunia sosial' yang menjadi konteks kepada sub-budaya tersebut. Griswold (1994: 18) mentafsirkan objek budaya sebagai "... *those smaller parts of the interrelated larger system which have shared significance and have been given a meaning shared by members of the culture.*" Menurut Griswold, "*a cultural object is a socially meaningful expression that is audible, or visible, or tangible, or can be articulated* (1994: 11)." Bagi memudahkan pemahaman tentang sifat objek budaya, pengkaji berpegang kepada konsep bahawa objek budaya boleh wujud dalam apa jua bentuk seperti benda, idea, amalan, perkataan, malahan gerakan badan. Pengkaji mengguna pakai istilah 'trait sub-budaya *cosplay* Jepun' bagi merujuk kepada objek budaya yang menyokong pembentukan sub-budaya *cosplay* Jepun sebagai sebuah budaya.

JADUAL 1. Kerangka Analitikal

elemen-elemen yang terlibat dalam proses pembentukan komuniti sub-budaya cosplay Jepun	objek budaya (trait sub-budaya cosplay Jepun)	pengetahuan	idea dan informasi tentang cosplay pengetahuan tentang ACG Jepun
		komoditi	kostum lain-lain barangan keperluan
		identiti	kreativiti, DIY penghayatan watak ketepatan berbanding karakter ACG Jepun
		ruang	acara ACG Jepun pertandingan cosplay laman sosial
	pencipta & penerima	pengeluar penggiat pemuja peminat pengguna	
	dunia sosial	globalisasi kemajuan teknologi perkembangan industri budaya peningkatan tahap autonomi individu	

Empat sub-elemen yang tergolong sebagai trait sub-budaya *cosplay* Jepun dipertimbangkan dalam kajian ini iaitu ‘pengetahuan’, ‘komoditi’, ‘identiti’ dan ‘ruang’. Terdapat tiga penjelasan penting berkaitan trait tersebut iaitu pertama, ia bukan unit terkecil dalam sub-budaya yang dikaji. Bermakna, dalam setiap trait tersebut terangkum pelbagai elemen lebih kecil yang menyokong pembentukan sub-budaya berkenaan. Walau bagaimanapun, kajian ini menerima pakai saranan Gatewood (2000: 300) bahawa, “*there is no “atomic level” for culture, no periodic chart of mutually exclusive entities with stable properties from which cultural compounds are formed*”. Kedua, trait tersebut tidak dikategorikan secara stabil. Menurut Gatewood, “*traits are clumpings of culture content, not well-bounded entities* (2000: 299).” Oleh itu, elemen-elemen kecil dalam setiap trait boleh juga dikategorikan dalam trait yang lain. Ketiga, trait tersebut serta elemen-elemen di dalamnya tidak sentiasa direplikasi. Gatewood berhujah bahawa, “*variability exists not only with respect to the overt expressions of culture, but also with respects to the underlying and internalized knowledge* (2000: 300).” Ini bermakna, walaupun mempunyai akses kepada trait serta elemen yang sama, namun setiap individu berbeza dari segi penerimaan dan integrasi terhadap trait serta elemen berkenaan.

Kajian ini memperincikan trait sub-budaya *cosplay* Jepun kepada beberapa elemen yang lebih kecil. Trait pertama iaitu pengetahuan merangkumi segala idea dan informasi tentang *cosplay* seperti definisi, asal usul, cara-cara melakukan, acara-acara yang dianjurkan, peraturan serta larangan, serta pengetahuan tentang ACG Jepun seperti judul-judul *anime*, nama-nama karakter dalam *manga* dan lain-lain informasi berguna sebelum melakukan *cosplay*. Trait kedua iaitu komoditi pula terdiri daripada kostum yang menyerupai karakter-karakter *anime*, rambut palsu, kanta lekap berwarna, alatan seperti pedang, dan lain-lain barangan keperluan bagi memastikan pelaku kelihatan serupa dengan karakter yang dipilih. Trait ketiga pula merangkumi nilai yang menjadi identiti sub-budaya *cosplay* Jepun dan boleh membezakan *cosplay* dengan lain-lain bentuk sub-budaya. Nilai tersebut adalah seperti kreativiti, DIY, penghayatan watak dan ketepatan berbanding karakter ACG Jepun. Manakala trait keempat merangkumi sebarang bentuk ruang bagi para *cosplayer* mempamerkan minat mereka seperti acara ACG Jepun, pertandingan *cosplay*, dan laman sosial yang boleh dimuatnaik koleksi foto *cosplay*.

Perkara kritikal yang tidak boleh dipisahkan dengan konsep objek budaya ialah ia dikongsi oleh sebilangan individu. Sekiranya tidak dikongsi,

maka ia tidak lebih daripada sekadar sebuah objek. Sifat ini menjelaskan mengapa proses pembentukan budaya pasti melibatkan manusia yang berperanan sama ada sebagai 'pencipta' ataupun 'penerima'. Griswold (1994: 14) berhujah bahawa,

... all cultural objects have their own creators and these creators could be a single or multiple persons, who maybe the first people articulate and communicate an idea, the artists who fashion a form, the inventors of a new game or new lingo.

Pada masa yang sama, setiap objek budaya pasti mempunyai penerima yang dapat mendengar, membaca, memahami, memikirkan, melakonkan, menyertai dan mengingatinya. Seperti hujahan Griswold,

If a poet sings her odes in the wilderness with no one to hear or record, if a hermit invents a revolutionary new technology but keeps it to himself, if a radio program is broadcast but a technical malfunction prevents anyone from hearing it, then these are potential cultural objects but not actual ones. It is only when such objects become public, when they enter the circuit of human discourse, that they enter the culture and become cultural objects (1994: 14).

Walau bagaimanapun, dalam era keluasan pengaruh media baharu kini, pencipta dan penerima objek budaya boleh terdiri daripada individu yang sama (Griswold 2013: 154). Sepertimana hujahan Abercrombie dan Longhurst (1998: 72-73), *One of the effects of the intrusion of the media into everyday life is the way that formerly innocent events become turned into performances with the further result that the people involved in those events come to see themselves as performers. . . . So deeply infused into everyday life is performance that we are unaware of it in ourselves or in others. Life is a constant performance; we are audience and performer at the same time; everybody is an audience all the time..*

Justeru itu, kajian ini mengaplikasikan teori 'diffused audience' oleh Abercrombie dan Longhurst (1998) dalam menstatikkan perbezaan antara golongan pencipta dan penerima objek budaya supaya analisis berasingan dapat dilaksanakan. Menurut Abercrombie dan Longhurst, audiens boleh disusun dalam satu kontinum berdasarkan perbezaan tahap penggunaan dan pengeluaran mereka ke atas objek budaya yang dipilih. Kontinum audiens yang dicadangkan oleh Abercrombie

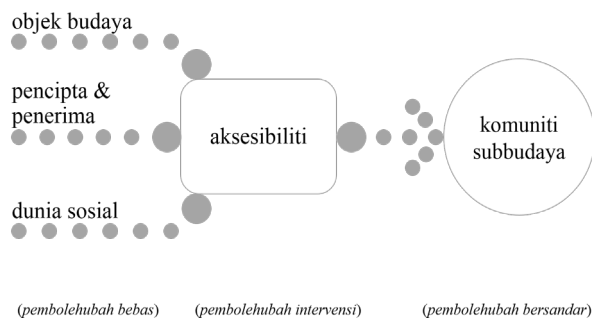
dan Longhurst terbentuk hasil gabungan lima kategori peserta iaitu 'pengeluar kecil', 'penggiat', 'pemuja', 'peminat' dan 'pengguna'. Kajian ini walau bagaimanapun tidak menghadkan peserta dari golongan 'pengeluar' hanya kepada 'pengeluar kecil' setelah mengambil kira dapatan kajian Norris dan Bainbridge (2009) tentang penyertaan pihak industri dari kalangan *mainstream retailer* dan *niche industry* dalam pembentukan sub-budaya *cosplay* Jepun di Australia.

Griswold (1994) berhujah bahawa, objek budaya serta manusia yang mencipta dan menerima objek tersebut tidak terapung bebas sebaliknya terikat dengan konteks tertentu yang disebut 'dunia sosial'. Dunia sosial terbentuk selaras dengan pola dan juga desakan ekonomi, politik, sosial dan budaya yang berlaku pada satu-satu ketika (Griswold 1994: 15). Kajian ini menetapkan hipotesis bahawa dunia sosial yang menjadi latar belakang pembentukan sub-budaya *cosplay* Jepun terbentuk berdasarkan empat pola struktur sosioekonomi kontemporari iaitu 'globalisasi', 'kemajuan teknologi', 'perkembangan industri budaya' dan 'peningkatan tahap autonomi individu'. Pada dasarnya, globalisasi diletakkan sebagai kerangka utama yang mendasari konteks pembentukan sub-budaya asing di lokasi tempatan. Namun, disebabkan globalisasi sangat berkait rapat dengan modenisasi dan industrialisasi (Mohd. Hazim 2000: 66), maka tiga bentuk struktur sosioekonomi yang berkembang seiring dengan proses modenisasi dan industrialisasi iaitu kemajuan teknologi, perkembangan industri budaya dan peningkatan tahap autonomi individu turut dipertimbangkan.

Berdasarkan peranti analitikal 'cultural diamond', keempat-empat elemen yang terlibat dalam proses pembentukan budaya iaitu objek budaya, pencipta, penerima dan dunia sosial mewakili 4 titik yang saling bersambung dalam bentuk berlian 2 dimensi dan menzahirkan 6 rangkaian yang menggambarkan kewujudan hubungan antara setiap elemen tersebut. Walau bagaimanapun, penting untuk memahami bahawa 'cultural diamond' tidak merangkumi sebarang penjelasan mengenai sifat hubungan antara elemen-elemen tersebut kerana fungsinya adalah tidak lebih daripada alat untuk memahami bentuk hubungan yang wujud. Justeru, peranan pengkaji adalah untuk mengenalpasti apakah sifat hubungan yang wujud di antara 4 titik berkenaan.

METODOLOGI KAJIAN

Dalam kajian ini, 4 elemen yang terlibat dalam proses pembentukan sesuatu budaya iaitu ‘objek budaya’, ‘pencipta’, ‘penerima’ dan ‘dunia sosial’ berperanan sebagai pembolehubah bebas yang mempengaruhi pembentukan komuniti sub-budaya. Namun demikian, kajian turut menjangkakan kewujudan pembolehubah intervensi iaitu aksesibiliti terhadap empat elemen berkenaan. Aksesibiliti dalam kajian ini merujuk kepada kebolehcapaian seseorang ke atas sebarang bentuk pengetahuan, idea, nilai, amalan, produk, perkhidmatan, persekitaran, ruang atau keadaan yang mampu memberikan modal budaya kepada dirinya. Hubungkait antara pembolehubah bebas, pembolehubah bersandar dan pembolehubah intervensi ditunjukkan dalam Rajah 1.



RAJAH 1. Hubungkait antara Pembolehubah

Pengumpulan data dalam kajian ini dilaksanakan menggunakan kaedah kajian arkib. Data dikumpulkan dari laman forum rasmi Komuniti *Comic Fiesta* yang boleh diakses melalui pautan <http://community.comicfiesta.org/>. Berdasarkan penelitian awal pengkaji yang dimulakan sejak bulan Ogos 2009, didapati data dari forum Komuniti *Comic Fiesta* tidak khusus membincangkan tentang sub-budaya *cosplay* Jepun semata-mata sebaliknya turut mengandungi perbincangan tentang genre-genre lain dalam budaya popular Jepun. Sehubungan itu, proses penapisan perlu dilakukan bagi mengasingkan antara topik yang berguna dalam kajian ini dengan yang tidak.

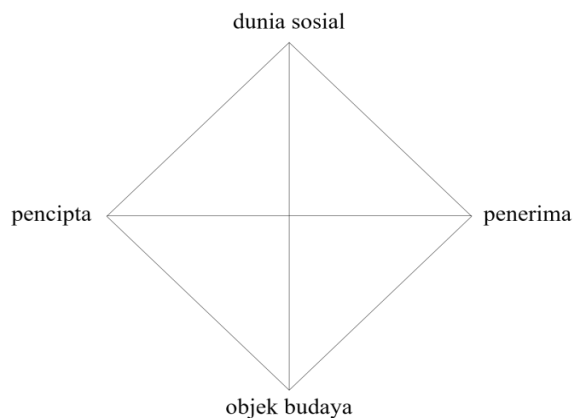
Secara keseluruhannya, terdapat 11 kategori dengan 6,334 topik tersenarai dalam forum Komuniti *Comic Fiesta* sehingga tarikh pengumpulan data dijalankan iaitu pada 16 Ogos 2011. Proses penapisan fasa pertama dilakukan dengan menyingkirkan topik-topik

yang dikategorikan sebagai tidak aktif menerusi kajian ini. Topik-topik yang tidak aktif merupakan topik-topik yang mempunyai kurang daripada 10 balasan pada saat pengumpulan data dijalankan. Dalam proses penapisan fasa pertama, kajian telah menyingkirkan sebanyak 3,453 topik menjadikan baki topik yang tinggal adalah sebanyak 2,881 topik. Selanjutnya, proses penapisan fasa kedua dilakukan dengan memilih topik-topik yang membincangkan perkara-perkara berkaitan *cosplay* secara serius dan mendalam untuk dianalisis, dan menyingkirkan topik-topik yang tidak berkaitan. Hasil penapisan fasa kedua, kajian telah menyenaraikan 273 topik yang diterima untuk dianalisis. Sebanyak 2,608 topik telah disingkirkan melalui proses tersebut.

Teknik menganalisis data yang diguna pakai dalam kajian ini berbentuk analisis kandungan dan analisis teks. Pengkaji menggunakan perisian NVivo9 bagi membantu memudahkan proses *coding*. Bagi memastikan proses menganalisis data dapat dilakukan secara lebih sistematik, pengkaji terlebih dahulu membina instrumen kajian berdasarkan pembolehubah yang terdiri daripada elemen serta hubungan antara elemen yang tersenarai dalam kerangka analitikal. Kajian menjangkakan tiga bentuk hubungan yang wujud iaitu (i) meningkatkan, (ii) mengakses dan (iii) menyokong. Bentuk hubungan yang pertama iaitu ‘meningkatkan’ adalah merujuk kepada hubungan antara dunia sosial dengan objek budaya. Secara keseluruhannya, terdapat 16 instrumen yang dibina berdasarkan bentuk hubungan yang pertama ini. Sebagai contoh, salah satu instrumen yang dibina ialah ‘globalisasi meningkatkan pengetahuan’. Bentuk hubungan yang kedua iaitu ‘mengakses’ pula merujuk kepada hubungan antara pencipta dan penerima dengan objek budaya. Sebanyak 20 instrumen telah dibina berdasarkan bentuk hubungan ini. Salah satu instrumen yang dibina ialah ‘peminat mengakses komoditi’. Manakala, bentuk hubungan yang ketiga iaitu ‘menyokong’ adalah merujuk kepada hubungan antara dunia sosial dengan pencipta dan penerima. Sebanyak 20 instrumen telah dibina berdasarkan bentuk hubungan yang ketiga ini. Di antara instrumen yang dibina ialah ‘kemajuan teknologi menyokong pengeluar’. Setiap instrumen kajian telah dibentuk sebagai *node* berasingan. Walau bagaimanapun, bagi mengekalkan praktikaliti, pengkaji turut membentuk beberapa *free node* sewaktu proses *coding* dijalankan bagi memuatkan kod-kod yang tidak termuat di dalam *node* sedia ada.

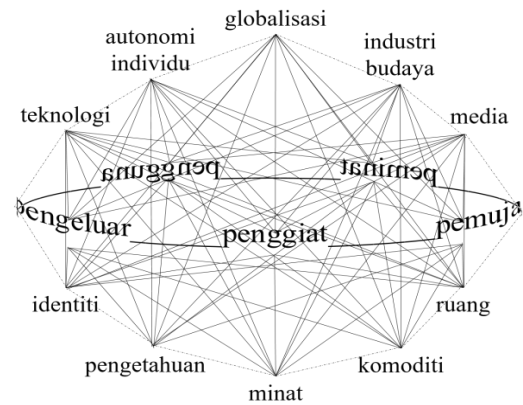
DAPATAN KAJIAN

Kerangka asal 'cultural diamond' yang disarankan oleh Griswold (1994) adalah berbentuk dua dimensi seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2. Kajian ini walau bagaimanapun mencadangkan struktur 'cultural diamond' dalam bentuk tiga dimensi seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3. Justifikasi penting bagi penyusunan elemen-elemen yang tersenarai dalam paksi pencipta-penerima dalam bentuk bulatan dan bukannya satu garisan lurus dengan dua penghujung adalah berdasarkan kepada dua hujahan. Pertama, seseorang boleh memegang beberapa status (cth: pemuja dan pengeluar) pada masa yang sama sepertimana hujahan Griswold (2013) bahawa dalam era keluasan pengaruh media baharu kini, pencipta dan penerima objek budaya boleh terdiri daripada individu yang sama. Kedua, seseorang boleh berubah status (cth: dari peminat kepada pengeluar kemudian kepada pengguna) pada bila-bila masa mengikut tahap komitmen yang diberikan ke atas aktiviti penggunaan dan pengeluaran berkaitan dengan objek budaya yang dipilih. Ini menjadikan ia tidak wajar untuk memisahkan antara pengeluar di satu hujung dengan pengguna di satu hujung yang lain.



RAJAH 2. "Cultural Diamond"
Dua Dimensi
Sumber: Griswold (1994: 14).

Rajah 3 menunjukkan elemen-elemen yang terlibat dalam proses pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia serta hubungan antara elemen-elemen tersebut. Kompleksiti rajah tersebut adalah refleks kepada kehidupan sosial masyarakat kontemporari yang heterogen. Bahagian seterusnya menghuraikan secara terperinci setiap bentuk hubungan tersebut. Jadual 2 hingga 4 pula menunjukkan skor bagi setiap instrumen yang tergolong dalam setiap bentuk hubungan.



RAJAH 3. "Cultural Diamond"
Tiga Dimensi
Sumber: Pengkaji.

HUBUNGAN ANTARA DUNIA SOSIAL DENGAN OBJEK BUDAYA

Kajian ini menjangkakan bahawa dunia sosial yang menjadi latar belakang kepada pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia terdiri daripada globalisasi, kemajuan teknologi, perkembangan industri budaya dan peningkatan tahap autonomi individu. Walau bagaimanapun, dalam proses menganalisis data, kajian telah mengenalpasti kewujudan satu lagi sub-elemen bagi elemen dunia sosial yang tidak kurang signifikan iaitu 'pengaruh media'. Kelima-lima sub-elemen dunia sosial ini berperanan meningkatkan 5 sub-elemen objek budaya yang boleh diakses oleh masyarakat iaitu (i) minat ke atas sub-budaya *cosplay* Jepun, (ii) pengetahuan tentang *cosplay*, (iii) komoditi atau material yang diperlukan untuk melakukan *cosplay*, (iv) identiti sub-budaya *cosplay*, dan (v) ruang untuk melakukan aktiviti *cosplay*. 'Minat' merupakan sub-elemen kelima yang ditemukan dalam proses menganalisis data yang mana tidak terdapat dalam jangkauan awal pengkaji. Dengan penemuan satu sub-elemen tambahan bagi elemen dunia sosial iaitu media serta satu sub-elemen tambahan bagi elemen objek budaya iaitu minat, bilangan *node* (instrumen) yang terbina berdasarkan hubungan antara dunia sosial dengan objek budaya meningkat daripada 16 menjadi 25 kesemuanya. Jadual 2 menunjukkan skor bagi 25 instrumen tersebut. Skor dalam kajian ini merujuk kepada bilangan perenggan yang telah dikodkan dalam setiap instrumen menggunakan sumber daripada 273 topik forum yang dianalisis. Perenggan-perenggan tersebut mewakili bukti yang menunjukkan perkaitan antara satu sub-elemen dengan sub-elemen yang lain.

JADUAL 2. Skor Hubungan antara Dunia Sosial dengan Objek Budaya

Meningkatkan	Minat	Pengetahuan	Komoditi	Identiti	Ruang	Jumlah
Globalisasi	43	92	58	9	22	224
Teknologi	35	170	90	1	117	413
Industri Budaya	9	0	86	31	132	258
Autonomi Individu	0	2	18	21	71	112
Media	44	29	0	22	44	139

Secara perbandingan, kemajuan teknologi didapati memainkan peranan paling besar dalam meningkatkan aksesibiliti masyarakat tempatan ke atas trait sub-budaya *cosplay* Jepun. Di antara kelima-lima trait berkenaan, kemajuan teknologi paling banyak meningkatkan pengetahuan diikuti ruang, komoditi dan minat. Di sini, hanya terdapat satu bukti yang menunjukkan hubungan antara kemajuan teknologi dengan trait identiti. Kemajuan teknologi seperti Web 2.0 memainkan peranan besar dalam membolehkan peminat-peminat ACG di seluruh dunia termasuk di Malaysia untuk berkongsi dan memperoleh modal sub-budaya dengan mudah (Yamato 2016: 15). Peserta baharu menggunakan laman sosial di Internet bagi mengutarakan pelbagai kemusykilan tentang sub-budaya yang ingin disertai tanpa perlu bertemu dengan peserta-peserta lain. Enjin gelintar Google merupakan medium utama bagi para *cosplayer* mengumpulkan rujukan tentang perincian bagi kostum yang bakal diperagakan. Laman forum di Internet juga merupakan lokasi di mana para *cosplayer* memuatnaik foto *cosplay* mereka dan mendapatkan komen atau tindak balas daripada peserta lain tentang kualiti *cosplay* yang ditampilkan. Selain itu, laman sosial di Internet juga berperanan sebagai medium bagi pihak penganjur acara menyebarkan maklumat tentang acara mereka kepada para pengunjung berpotensi. Kewujudan laman pembelian dalam talian seperti Taobao dan eBay pula didapati membantu proses kemasukan trait komoditi di mana para peserta tempatan boleh mendapatkan kostum siap pakai dengan mudah. Di samping itu, kemajuan teknologi turut meningkatkan peluang untuk masyarakat tempatan mengakses kepada *anime*, *manga* dan permainan video secara percuma menerusi Internet. Akses yang mudah ke atas *anime*, *manga* dan juga permainan video Jepun mendekatkan masyarakat tempatan kepada sub-budaya *cosplay* Jepun dan secara tidak langsung meningkatkan minat mereka terhadap sub-budaya berkenaan.

Perkembangan industri budaya pula merupakan corak dunia sosial kedua paling berperanan dalam meningkatkan aksesibiliti ke atas trait sub-budaya *cosplay* Jepun. Skor tertinggi dicatatkan oleh instrumen 'perkembangan industri budaya meningkatkan ruang', diikuti dengan komoditi, identiti dan minat. Tiada bukti yang menunjukkan bahawa perkembangan industri budaya menyumbang secara langsung kepada peningkatan tahap pengetahuan masyarakat tempatan tentang sub-budaya *cosplay* Jepun. Hasil penelitian ke atas perbincangan dalam forum *Comic Fiesta* mendapati bahawa, syarikat-syarikat telekomunikasi dan barangan ACG Jepun terutamanya berperanan dalam menyediakan ruang bagi pelaksanaan aktiviti *cosplay*. Pemain-pemain industri budaya ini giat melibatkan diri dalam penganjuran acara berkaitan *cosplay* sama ada sebagai penganjur ataupun penaja. Selain itu, pengkomersialan kostum siap pakai oleh pihak industri budaya didapati membantu para peserta memperoleh komoditi yang diperlukan untuk aktiviti *cosplay* mereka. Industri sub-budaya khususnya wujud bagi menegenahkan komoditi yang pada dasarnya dicipta hanya untuk kegunaan eksklusif kumpulan tertentu. Pakaian menyerupai karakter kartun dan rambut palsu berwarna-warni merupakan antara produk luar biasa yang dahulunya sukar didapati dari pasaran. Namun, dengan perkembangan industri budaya yang turut melahirkan industri sub-budaya, produk-produk luar biasa sedemikian kini dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Ini secara tidak langsung membantu para *cosplayer* mengukuhkan identiti *cosplay* dengan memastikan mereka mematuhi nilai seperti kreativiti, DIY dan ketepatan.

Menduduki tempat ketiga di belakang perkembangan industri budaya ialah globalisasi. Berdasarkan skor dalam Jadual 2, dapat dilihat bahawa globalisasi meningkatkan pengetahuan, komoditi, minat, ruang dan identiti para peserta sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia.

Pertembungan dengan elemen budaya luar kesan proses globalisasi menimbulkan keterujaan dalam diri masyarakat tempatan untuk melakukan perkara yang selama ini tidak dipraktikkan dalam kehidupan mereka. Sebagai contoh, idea untuk menubuhkan Malaysia Cosplay Club timbul hasil interaksi sebilangan peminat *cosplay* tempatan dengan ahli-ahli Singapore Cosplay Club. Cadangan untuk menganjurkan acara Cosplay Ball di Malaysia adalah mengambil contoh aktiviti sedemikian yang dianjurkan di Barat. Di sini, bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar global dilihat memainkan peranan signifikan dalam meningkatkan tahap aksesibiliti masyarakat tempatan ke atas sebarang bentuk pengetahuan berkait dengan sub-budaya *cosplay* Jepun. Bermula dari pengetahuan umum tentang takrifan *cosplay* sehinggalah kepada pengetahuan khusus seperti kaedah mengaplikasikan teknik solekan khas, kesemuanya dapat diakses dari sumber-sumber rujukan yang ditawarkan oleh masyarakat seluruh dunia. Contohnya, peserta sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia memperolehi inspirasi untuk melakukan *cosplay* dari Jepun tetapi lebih banyak mempelajari tentang cara-cara melakukan *cosplay* dari Barat. Situasi tersebut merupakan kesan daripada keahlian sub-budaya yang bersifat global iaitu diwakili oleh individu dari pelbagai negara.

Bagi kes sub-budaya *cosplay* Jepun, pengetahuan tentang sub-budaya tersebut ditransmisikan ke seluruh dunia seiring dengan penyebaran *anime*, *manga* dan permainan video Jepun. Kemunculan *cosplay* tidak dapat dipisahkan dari penyebaran *anime* dan *manga* kerana terdapat ramai orang yang merasakan bahawa tidak cukup hanya dengan menonton *anime* ataupun membaca *manga* sahaja, sebaliknya mereka juga ingin mencuba untuk berkelakuan sepertimana karakter yang disukainya (Wardana, Fasisaka & Kumala Dewi 2015). Pengaruh *manga* telah tersebar luas di Malaysia melalui pengimportan dan penterjemahan *manga* ke dalam bahasa Mandarin dan Inggeris sejak tahun 1980-an. *Manga* terjemahan bahasa Mandarin majoritinya diimport dari Hong Kong dan Taiwan. Walau bagaimanapun, pasaran *manga* di Malaysia pada peringkat awalnya didominasi oleh edisi cetak rompak. Hanya setelah kontrak sah bagi terbitan berlesen dimeterai sekitar pertengahan tahun 1990-an, *manga* edisi cetak rompak semakin berkurangan dan diambil alih oleh *manga* berlesen (Kumano & Masaya 2008: 61). Pemeteraian kontrak sah membuktikan peranan globalisasi dalam

proses transmisi trait sub-budaya. Dengan adanya kerjasama antara penerbit di Jepun dengan penerbit-penerbit negara lain, pengguna tempatan berpeluang mengakses kepada *manga* dengan mudah.

Seterusnya, pihak media didapati berperanan dalam meningkatkan trait minat, ruang, pengetahuan serta identiti. Pengenal siaran televisyen Animax melalui Astro telah membuatkan lebih banyak maklumat berkaitan sub-budaya *cosplay* Jepun disampaikan kepada penonton umum. Sebagai contoh, acara Animax Carnival 2012 yang diadakan pada 10 dan 11 Mac 2012 di pusat membeli belah 1 Utama, Petaling Jaya Selangor menjemput pelanggan Astro khususnya untuk bersama-sama memeriahkan karnival tersebut. Pertandingan *cosplay* serta kehadiran personaliti Animax Ani-Mate TV yang juga terkenal sebagai *cosplayer* selebriti bagi rantau Asia Tenggara iaitu Alodia Gosiengfiao dari Filipina turut diuar-uarkan sebagai acara utama. Pada 30 November 2008, rancangan terbitan TV3 iaitu Remaja menyiarkan hasil liputan mereka tentang aktiviti *cosplay* di ACF2008 (Anime Comic Fair 2008) yang berlangsung pada 15 dan 16 November 2008 di Berjaya Times Square, Kuala Lumpur. Laporan tersebut dimuatkan dalam segmen Hot, Happening & Stylo dan ke udara selama lebih kurang 4 minit. NTV7 juga telah menayangkan sebuah dokumentari tentang pertandingan *cosplay Comic Fiesta* 2011 yang dimuatkan dalam segmen Mageven. Dokumentari tersebut memuatkan hasil temubual dengan 2 orang *cosplayer* dan melaporkan persiapan mereka sebelum menyertai pertandingan *cosplay*. Selain televisyen, pengguna di Malaysia turut terdedah kepada pengetahuan tentang *cosplay* melalui majalah-majalah *infotainment* yang berada di pasaran. Majalah-majalah seperti Gempak, Utopia, Comic King dan Popcorn berperanan menyebarkan pelbagai informasi seperti karakter-karakter *anime*, acara ACG Jepun dan pertandingan *cosplay* yang mampu memberikan modal sub-budaya kepada para pembaca dan meningkatkan minat pembaca terhadap teks-teks budaya berkenaan. Manakala, akhbar harian seperti The Star, New Straits Time dan Berita Harian pula menjadi medium bagi penyebaran maklumat berkaitan sub-budaya *cosplay* Jepun kepada golongan pembaca yang lebih luas termasuk bukan peminat *anime*. Akhbar-akhbar tersebut merupakan antara akhbar yang kerap memaparkan berita tentang aktiviti-aktiviti berkaitan *cosplay* yang dianjurkan di seluruh Malaysia. Penglibatan aktif akhbar The Star

dan New Straits Times adalah rentetan daripada pendedahan luas mereka ke atas sub-budaya tersebut sejak peringkat awal pembentukannya iaitu apabila mereka telah diundang oleh MCC untuk mengikuti sesi fotografi yang diadakan pada 3 Mei 2003 di Bangsar.

Akhir sekali, peningkatan tahap autonomi individu didapati meningkatkan trait ruang, identiti dan komoditi. Secara umumnya, para peserta sub-budaya *cosplay* Jepun tergolong dalam kategori individu yang memiliki sumber yang mencukupi untuk diperuntukkan ke arah melakukan aktiviti-aktiviti bersifat keseronokan. Majoriti *cosplayer* terdiri daripada golongan muda, berumur dalam lingkungan belasan tahun sehingga awal tiga puluhan, dan berasal daripada keluarga kelas pertengahan yang memiliki pendidikan tahap tinggi serta modal budaya tahap pertengahan (Seregina & Weijo 2017: 142). Penglibatan dalam aktiviti *cosplay* memerlukan pengorbanan dari segi masa, contohnya untuk menyediakan kostum dan alat kelengkapan, mempelajari aksi serta perwatakan karakter-karakter yang ingin dibawakan, berlatih melakonkan watak tersebut, melakukan sesi fotografi dan mengunjungi acara-acara *cosplay* yang dianjurkan di seluruh negara. Aktiviti-aktiviti sedemikian yang hanya mendatangkan pulangan dalam bentuk kepuasan peribadi ternyata sukar dilakukan oleh individu-individu yang terikat dengan tanggungjawab yang lebih penting, contohnya terhadap keluarga, pekerjaan, pelajaran malahan diri sendiri. Kemampuan mereka memilih untuk melakukan hobi bersifat mahal, bertentangan dengan norma masyarakat dan memakan masa ini membuktikan ketinggian tahap autonomi para peserta sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia.

HUBUNGAN ANTARA PENCIPTA DAN PENERIMA DENGAN OBJEK BUDAYA

Jadual 3 menunjukkan skor bagi 25 instrumen yang terbentuk berdasarkan hubungan antara lima elemen yang tergolong dalam kategori pencipta dan penerima dengan 5 elemen objek budaya. Skor tertinggi direkodkan oleh peminat di mana terdapat begitu banyak bukti yang menunjukkan bahawa mereka mengakses kepada minat, ruang, komoditi, pengetahuan dan identiti. Hal yang sedikit berbeza berlaku dalam kes pengeluar di mana mereka lebih banyak mengakses ruang, diikuti minat, komoditi, pengetahuan dan identiti. Kategori peserta yang ketiga ialah penggiat yang banyak mengakses kepada pengetahuan dan ruang, diikuti identiti, komoditi dan minat. Bagi pemuja pula, mereka lebih banyak mengakses pengetahuan sebelum mengakses kepada komoditi, minat, ruang dan identiti. Akhir sekali, golongan pengguna didapati lebih banyak mengakses kepada ruang diikuti minat, pengetahuan dan identiti. Tiada sebarang skor direkodkan oleh instrumen ‘pengguna mengakses komoditi’ dan ini mengesahkan bahawa pengguna dalam komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia bukan terdiri daripada *cosplayer*. Dapatan lain yang perlu diberi perhatian ialah skor bagi instrumen ‘penggiat mengakses identiti’ (87) yang mana ia adalah refleks kepada kecenderungan peserta dari kategori itu untuk lebih menghayati nilai yang terkandung dalam sub-budaya *cosplay* Jepun.

JADUAL 3. Skor Hubungan antara Pencipta dan Penerima dengan Objek Budaya

MENGAKSES	Minat	Pengetahuan	Komoditi	Identiti	Ruang	Jumlah
Pengeluar	155	54	137	7	181	534
Penggiat	60	121	85	87	121	474
Pemuja	60	96	72	37	59	324
Peminat	292	147	158	73	273	943
Pengguna	47	22	0	15	108	192

Abercrombie dan Longhurst (1998) berhujah bahawa golongan peminat mempunyai akses yang secara relatifnya berat dan fokus kepada program atau individu tertentu. Dari segi pengetahuan serta kemahiran teknikal pula, golongan tersebut

dianggap berada pada tahap asas. Kajian ini bagaimanapun menegaskan bahawa golongan peminat sebenarnya merupakan golongan yang cenderung untuk meletakkan minat mereka mengikut trend semasa. Justeru, program atau

individu yang menjadi fokus mereka kebiasaannya terdiri daripada program atau individu yang popular. Dalam kes sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia, golongan peminat terdiri daripada *cosplayer* yang membawakan karakter dari siri Naruto dan Vocaloid atau watak L dari siri Death Note. Ini kerana pada dasarnya golongan tersebut meminati aktiviti *cosplay* dan berkeinginan menjadi seperti *cosplayer* lain, namun tahap pengetahuan mengenai ACG Jepun yang secara relatifnya rendah menyebabkan mereka hanya mampu mengenali karakter-karakter yang popular. Di samping itu, tahap kemahiran teknikal yang rendah pula membuatkan mereka hanya mampu memilih karakter yang kostumnya banyak tersedia di pasaran seperti Naruto dan Vocaloid, ataupun karakter yang tidak memerlukan kostum khusus seperti L dari Deathnote.

Penggiat pula merupakan individu atau kumpulan yang mempunyai minat yang sangat mendalam terhadap sesuatu aktiviti sub-budaya sehingga membuatkan mereka menumpukan keseluruhan hidupnya terhadap minat tersebut bagi memastikan nilainya terus terpelihara dan sub-budaya tersebut mampu diterima masyarakat. Dari segi pengetahuan dan kemahiran, Abercrombie dan Longhurst (1998) berhujah bahawa para penggiat mempunyai pengetahuan mendalam serta mampu menghasilkan teks, atau dalam konteks sub-budaya *cosplay* Jepun, kostum mereka sendiri. Kostum yang dihasilkan bagaimanapun adalah khusus untuk kegunaan mereka, dan bukan untuk dijual kepada pihak lain. Contoh individu atau kumpulan sosial yang tergolong dalam entiti penggiat ialah pengasas serta ahli kelab-kelab *cosplay*, peserta pertandingan *cosplay* atau pun pembina laman-laman sesawang tentang kegiatan *cosplay* di Malaysia. Peranan pertama yang dimainkan oleh golongan penggiat dalam memastikan perkembangan positif sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia ialah menganjurkan acara-acara yang melibatkan aktiviti *cosplay*. Untuk merealisasikan objektif tersebut, para penggiat perlu berdiri sebagai sebuah organisasi rasmi dan di sinilah mula terbentuknya pertubuhan-pertubuhan tertentu yang bertindak sebagai penganjur acara. Terdapat dua bentuk pertubuhan yang aktif memainkan peranan tersebut di Malaysia iaitu pertama, kelab-kelab ACG Jepun di institusi pengajian tinggi swasta (IPTS) tempatan dan kedua, pertubuhan berbentuk *non-profit organization* NPO yang diketuai oleh individu-individu senior dalam sub-budaya tersebut.

Kajian ini berhujah bahawa komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia mula terbentuk dan berkembang hasil usaha para penggiat yang terdiri daripada kumpulan kecil remaja ataupun pelajar. Sebagai contoh, acara pertandingan *cosplay* dalam Gempak Toys and Comics Fiesta telah dianjurkan atas usaha kerjasama antara Art Square Creation Sdn. Bhd. dengan Red Force. Red Force merupakan sebuah kumpulan penggiat *doujinshi* yang majoritinya terdiri daripada pelajar. Selain itu, kelab-kelab ACG Jepun di IPTS tempatan juga giat menganjurkan acara berkaitan *cosplay*. Antaranya ialah EmiNA Japanese Animation Club (EmiNA Melaka) dari Universiti Multimedia Melaka yang menganjurkan GACC, Sun-U Anime Club (SUAC) dari Sunway University College yang menganjurkan Animangaki dan Taylor's Anime Society (TAS) dari Taylor's University College yang menganjurkan Taylor's Asaban Festival. Dalam setiap acara tersebut, pertandingan *cosplay* merupakan tarikan utama yang ditawarkan kepada pengunjung. Selain itu, terdapat juga pertubuhan-pertubuhan NPO yang dibentuk oleh golongan belia Malaysia bagi menggalakkan perkembangan aktiviti *cosplay* di negara ini. Pertubuhan tersebut secara umumnya disertai oleh mereka yang sudah bekerja ataupun tamat pengajian di IPTS tempatan, ataupun mana-mana individu yang benar-benar mempunyai kehairahan terhadap ACG Jepun dan mahu menyumbang sesuatu kepada perkembangan sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia. Salah satunya ialah Sequential Arts Youth Society (SAYS) yang menjadi penganjur kepada acara *Comic Fiesta* setiap tahun, serta mengendalikan laman forum Komuniti *Comic Fiesta*. Keahlian SAYS adalah berdasarkan konsep sukarela, namun mereka yang berminat untuk menjadi ahli jawatankuasa penganjur perlu memenuhi beberapa syarat seperti boleh berbahasa Inggeris dengan baik dan mempunyai pengetahuan yang luas tentang ACG Jepun.

Peranan kedua yang dimainkan oleh penggiat sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia dalam memastikan nilai serta identiti sub-budaya tersebut terus terpelihara ialah mengambil bahagian dalam pertandingan *cosplay*. Tidak semua mereka yang melakukan *cosplay* mampu menyertai pertandingan kerana peraturan pertandingan memerlukan para peserta mempamerkan kostum yang dihasilkan sendiri. Di samping itu, para peserta juga dikehendaki melakukan aksi-aksi yang menjadi simbol kepada karakter yang sedang dipamerkan,

serta melakonkan sketsa pendek secara spontan di atas pentas. Oleh itu, *cosplayer* yang tidak atau kurang memiliki pengetahuan serta kemahiran sukar untuk menempatkan diri mereka sebagai peserta pertandingan.

HUBUNGAN ANTARA DUNIA SOSIAL DENGAN PENCIPTA DAN PENERIMA

Jadual 4 menunjukkan skor bagi 25 instrumen yang tergolong dalam hubungan antara 5 elemen dunia sosial dengan 5 elemen dari kategori pencipta dan penerima. Bentuk hubungan yang ketiga ini pada dasarnya mengesahkan perkaitan antara dua bentuk hubungan terdahulu. Kajian mendapati bahawa skor bagi instrumen ‘perkembangan industri budaya menyokong pengguna’, ‘peningkatan tahap autonomi individu menyokong pengguna’ dan ‘pengaruh media menyokong pengguna’ adalah sifar. Ini bermakna tiada bukti yang menunjukkan bahawa ketiga-tiga elemen dunia sosial ini menyokong pengguna dalam proses penglibatan mereka dalam sub-budaya *cosplay* Jepun. Begitu juga dengan instrumen ‘peningkatan tahap autonomi individu menyokong pengeluar’ dan ‘pengaruh media menyokong pengeluar’ yang mana menunjukkan bahawa tidak wujud perkaitan antara dua sub-elemen dunia sosial tersebut dengan peserta dari kategori pengeluar.

Skor tertinggi direkodkan oleh instrumen ‘peningkatan tahap autonomi individu menyokong peminat’ dengan skor sebanyak 225. Dapatan ini mengesahkan dapatan di atas bahawa autonomi individu lebih berperanan dalam meningkatkan aksesibiliti terhadap ruang yang mana ruang paling banyak diakses oleh golongan peminat. Begitu juga dengan instrumen ‘perkembangan industri budaya menyokong peminat’ (178) di mana industri budaya paling ketara dalam meningkatkan aksesibiliti terhadap ruang berbanding trait lain. Skor ketiga tertinggi direkodkan oleh instrumen ‘perkembangan industri budaya menyokong penggiat’ (114) di mana ia selari dengan dapatan di atas bahawa penggiat juga secara relatifnya memiliki skor yang tinggi dari segi akses terhadap ruang yang tersedia berikutan perkembangan industri budaya. Skor tertinggi seterusnya direkodkan oleh instrumen ‘kemajuan teknologi menyokong peminat’ (101) diikuti ‘kemajuan teknologi menyokong penggiat’ (98). Dapatan ini mengesahkan peranan kemajuan teknologi dalam

memastikan ruang serta pengetahuan tentang sub-budaya *cosplay* Jepun sentiasa tersedia untuk diakses oleh peminat serta penggiat khususnya.

HASIL ANALISIS

Secara umumnya, pembentukan sesuatu budaya yang bersifat bukan konvensional merupakan satu keadaan masyarakat yang di dalamnya wujud unsur pluralisme atau kepelbagaian budaya yang terhasil akibat proses pembangunan dan modenisasi (Rokiah 2004: 99). Berdasarkan pandangan interaksionis simbolik, kehidupan setiap manusia terdedah luas kepada pengaruh luar disebabkan mereka saling berinteraksi dengan individu-individu lain dalam usaha mencari hala tuju yang ingin dilalui (Griswold 2013: 56). Pembentukan sub-budaya sebagai gaya hidup alternatif merupakan salah satu contoh kesan daripada penyebaran pengaruh budaya asing. Walau bagaimanapun, kemasukan pengaruh semata-mata tanpa disertai dengan trait pentingnya menyukarkan sesebuah budaya asing untuk diintegrasikan oleh masyarakat tempatan. Trait serta elemen yang menjadi asas kepada budaya berkenaan hendaklah ditransmisikan sebelum dipraktikkan.

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, transmisi budaya berlaku secara lebih pantas dan meluas. Lima tahun dahulu, istilah *cosplay* hanya diketahui oleh sebilangan kecil masyarakat Malaysia. Walau bagaimanapun, kini *cosplay* telah berjaya membentuk komunitinya sendiri di negara ini. Keluasan pengaruh *cosplay* mencapai tahap di mana istilah tersebut mampu difahami maksudnya oleh individu-individu yang berada di luar komuniti berkenaan. Kecenderungan sambutan masyarakat Malaysia terhadap acara-acara berkaitan *cosplay* menggambarkan sub-budaya *cosplay* Jepun terus berkembang di negara ini seperti yang berlaku di Jepun dan Amerika Syarikat.

Namun demikian, berbeza dengan Jepun dan Amerika Syarikat, sub-budaya *cosplay* Jepun mula bertapak di Malaysia sebagai sub-budaya yang diimport seratus peratus. Sebelum kemasukan sub-budaya *cosplay* Jepun ke negara ini, tidak terdapat sebarang bentuk kebudayaan tempatan yang menyerupai sub-budaya *cosplay* Jepun. Perayaan Halloween yang telah bertapak lebih awal di negara ini mempunyai elemen kostum di dalam konteksnya, namun elemen ‘*play*’ atau pembawaan watak tidak dititikberatkan, sedangkan

JADUAL 4. Skor Hubungan antara Dunia Sosial dengan Pencipta dan Penerima

MENYOKONG	Pengeluar	Penggiat	Pemuja	Peminat	Pengguna	Jumlah
Globalisasi	14	48	62	65	1	190
Teknologi	17	98	85	101	2	303
Industri Budaya	4	114	95	178	0	391
Autonomi Individu	0	45	49	225	0	319
Media	0	35	28	41	0	104

ia merupakan elemen penting dalam sub-budaya *cosplay* Jepun. Oleh itu, perbandingan mudah tidak boleh dilakukan antara *cosplay* dengan Halloween, sebagaimana para pengkaji di Barat membandingkan *cosplay* dengan *masquerade*.

Dapatan kajian ini mencadangkan bahawa ruang merupakan trait paling penting dalam proses pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia. Dapatan kajian ini menyokong hujahan Rohayati, Md Nasrudin & Lee Poh Ping (2014) bahawa sub-budaya *cosplay* Jepun mula muncul sebagai satu bentuk sub-budaya di Malaysia hanya setelah pelbagai acara ACG yang melibatkan *cosplay* mula dianjurkan secara aktif sejak penghujung tahun 2002. Hasil kajian Yamato (2016) juga membuktikan fungsi acara ACG sebagai ruang untuk melakukan aktiviti *cosplay* di mana *cosplay* disenaraikan sebagai antara tujuan utama seseorang mengunjungi acara ACG selain daripada bertemu rakan dan membeli karya seni. Secara terperinci, proses pembentukan komuniti sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia mula berlaku dengan kewujudan ruang untuk mempraktikkan aktiviti sub-budaya berkenaan berikutan peranan yang dimainkan oleh kemajuan teknologi serta perkembangan industri budaya. Walau bagaimanapun, kewujudan ruang semata-mata tidak mampu menghimpunkan masyarakat tempatan untuk menyertai sesebuah sub-budaya. Keluasan autonomi individu yang dimiliki oleh masyarakat tempatan merupakan satu lagi faktor yang diperlukan dalam memastikan ruang yang tersedia dapat diakses.

Setelah wujudnya ruang untuk mempraktikkan aktiviti sub-budaya yang diminati, muncul pula keperluan untuk lebih memahami segala selok belok tentang sub-budaya berkenaan. Di sini, kemajuan teknologi sekali lagi memainkan peranan dalam memastikan pengetahuan tentang sub-budaya *cosplay* Jepun dapat diakses oleh peserta tempatan. Semakin peserta tempatan khususnya golongan peminat serta penggiat mendalami pengetahuan tentang sub-budaya *cosplay* Jepun,

semakin meningkat keperluan untuk mereka mengakses kepada komoditi dan identiti berkaitan sub-budaya berkenaan. Sekali lagi industri budaya memainkan peranannya dalam memastikan trait berkenaan tersedia untuk diakses oleh mereka.

KESIMPULAN

Dalam konteks kehidupan masyarakat kontemporari, peluang untuk seseorang individu menerokai kepelbagaian gaya hidup terbuka luas berikutan kewujudan 5 faktor utama. Pertama, pilihan gaya hidup yang dimiliki tidak terhad dari dalam negara, tetapi merangkumi seluruh negara di dunia berikutan perkembangan globalisasi yang membawa kepada lebih banyak proses difusi budaya. Kedua, pengetahuan tentang gaya hidup alternatif yang ingin diterajui mudah diperolehi berikutan kemajuan teknologi serta peranan aktif pihak media yang membolehkan maklumat ditransmisikan secara efektif. Ketiga, komoditi yang menjadi simbol kepada gaya hidup yang ingin diterajui mudah diperolehi berikutan perkembangan industri budaya serta sub-budaya yang mentransmisikan lebih banyak produk-produk budaya di pasaran. Keempat, ciri masyarakat pasca moden yang lebih bersifat autonomi memudahkan proses integrasi budaya dilaksanakan berikutan kurangnya kekangan yang menghalang proses tersebut. Terakhir, peluang untuk masyarakat kontemporari mempraktikkan gaya hidup alternatif yang dipilih terbuka luas berikutan peningkatan tahap aksesibiliti individu ke atas ruang-ruang berkaitan kesan kewujudan faktor-faktor di atas.

Kajian ini menegaskan bahawa sub-budaya dalam era globalisasi terbentuk hasil tindakan aktif masyarakat tempatan mengakses kepada pelbagai trait budaya asing. Keinginan yang wujud dalam diri masyarakat kontemporari untuk melakukan perkara lain daripada yang lain membuatkan mereka mendekati elemen kebudayaan yang didatangkan dari luar. Kesannya, pembentukan sub-budaya di

dalam sesebuah negara tidak hanya melibatkan faktor dalaman, tetapi juga faktor luaran. Oleh itu, teori sub-budaya kontemporari haruslah mampu menjelaskan fenomena pembentukan sub-budaya dari konteks global, dan tidak terhad kepada penjelasan tentang satu kelompok kecil manusia yang terpinggir daripada masyarakat. Ahli sosiologi tradisional sewaktu era 1950-an di Amerika Syarikat dan era 1970-an di Britain secara umumnya mempunyai kecenderungan untuk meletakkan sub-budaya sebagai bertentangan dengan kebudayaan yang lebih luas dan dominan. Bertentangan dengan ini, ahli teori sub-budaya kontemporari sedang berusaha membuktikan bahawa sub-budaya bukanlah wujud sebagai satu bentuk penentangan tetapi sekadar kelainan budaya yang terdapat di kalangan sesebuah budaya.

RUJUKAN

- Abercrombie, N. & Longhurst, B. 1998. *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage Publications.
- Azlina Abdullah. 2010. Tema dan isu penyelidikan mengenai gejala sosial pada dekad pertama abad 21 di Malaysia. *Akademika* 78(1): 3-14.
- Blackman, S. 2005. Youth subcultural theory: A critical engagement with the concept, its origins and politics, from the Chicago School to postmodernism. *Journal of Youth Studies* 8(1): 1-20.
- Gatewood, J. 2000. Distributional instability and the units of culture. *Ethnology* 39(4): 293-303.
- Griswold, W. 1994. *Cultures and Societies in a Changing World*. California: Pine Forge Press.
- Griswold, W. 2013. *Cultures and Societies in a Changing World*. California: SAGE Publications.
- Hjorth, L. 2009. Game girl: Re-imagining Japanese gender and gaming via Melbourne female cosplayers. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific* 20. <http://intersections.anu.edu.au/issue20/hjorth.htm> Dicapai pada: 1 Ogos 2011.
- Kumano, N. & Masaya, H. 2008. An examination of "anime & manga": Regional information overseas and Japanese-language materials (「アニメ・マンガ」調査研究—地域事情と日本語教材—). *Bulletin of the Japan Foundation Japanese-Language Education* 4: 55-69.
- Lome, J. K. 2016. The creative empowerment of body positivity in the cosplay community. *Transformative Works and Cultures* 22. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/712/645>. Dicapai pada: 14 Ogos 2017.
- Mohd. Hazim Shah. 2000. Globalisation: Its philosophical and sociological presuppositions. *Akademika* 56(1): 65-83.
- Napier, S. 2007. *From Impressionism to Anime*. New York: Palgrave MacMillan.
- Norris, C. & Bainbridge, J. 2009. Selling otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian cosplay scene. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific* Issue 20. http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm Dicapai pada: 1 Ogos 2011.
- Rohayati Paidi, Md Nasrudin Md Akhir & Lee Poh Ping. 2014. Reviewing the concept of subculture: Japanese cosplay in Malaysia. *Universitas: Monthly Review of Philosophy and Culture* 41(6): 163-180.
- Rokiah Ismail. 2004. Sub-budaya muzik rock bawah tanah di kalangan remaja bandar. *Akademika* 64(1): 97-131.
- Seregina, A. & Weijo H. A. 2017. Play at any cost: How cosplayers produce and sustain their ludic communal consumption experiences. *Journal of Consumer Research* 44(1): 139-159. https://courses.helsinki.fi/sites/default/files/course-material/4482583/27.3_Ansku%20JCR.pdf Dicapai pada: 17 Ogos 2017.
- Sugiura, Y. 2008. *Cosplay Joshi no Jidai (The Era of Cosplay Women)*. Tokyo: Best Shinsho.
- Tanaka, T. 2009. Cosplay to iu bunka: Shouhi demo ari seisan demo ari (Cosplay culture: Consumption and production). Dlm. *Cosplay Suru Syakai: Subculture no Shintai Bunka (The Cosplay Society: Subculture and Body Culture)*, disunting oleh Hiroshi Narumi, 24-55. Tokyo: Serika Shobo.
- Wardana, I., Fasisaka, I., & Kumala Dewi, P. 2015. Penggunaan budaya populer dalam diplomasi budaya Jepang melalui World Cosplay Summit. *Jurnal Hubungan Internasional* 1(3): . <https://ojs.unud.ac.id/index.php/hi/article/view/13475> Dicapai pada: 16 Ogos 2017.
- Winge, T. 2006. Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia* 1: 65-76.
- Yamato, E. 2016. Construction of discursive fandom and structural fandom through anime comics and game fan conventions

in Malaysia. *European Journal of Cultural Studies*. 1-17. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1367549416682964> Dicapai pada: 15 Ogos 2017.

Rohayati Paidi (corresponding author)
Jabatan Pengajian Asia Timur
Fakulti Sastera dan Sains Sosial
Universiti Malaya
50603 Kuala Lumpur
Malaysia
E-mail: rohayatipaidi@um.edu.my

Md Nasrudin Md Akhir
Jabatan Pengajian Asia Timur
Fakulti Sastera dan Sains Sosial
Universiti Malaya
50603 Kuala Lumpur
Malaysia
E-mail: mnasrudi@um.edu.my

Asmadi Hassan
Jabatan Pengajian Asia Timur
Fakulti Sastera dan Sains Sosial
Universiti Malaya
50603 Kuala Lumpur
Malaysia
E-mail: madisan@um.edu.my

Received: 4 April 2017
Accepted: 13 December 2017

