

PENDAHULUAN

Di dalam era informasi dewasa ini, berbagai imajinasi populer hidup subur di dalam berbagai media (televisi, video, film, internet). Imajinasi populer tentang tokoh, hero, dan bintang yang ditawarkan di dalam budaya populer (televisi, film, video) pada kenyataannya tak lebih dari imajinasi impor, yaitu imajinasi yang diadopsi, ditiru bahkan disalin dari bangsa-bangsa lain yang dianggap lebih berkembang. Menurut Yasraf bahwa keberadaan imajinasi-imajinasi populer itu dalam banyak hal bersifat kontra-produktif dalam rangka membangun imajinasi masa depan bangsa yang lebih otentik, yang terlepas dari sifat populisme (selera umum) dan imperialism kultural (Piliang, 2010:437).

Budaya populer seperti film merupakan salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern. Film (*movie*) atau disebut juga “sinema” merupakan gambar hidup yang merupakan bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, serta bisnis industri seni budaya. Dalam perkembangannya, film tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan, tetapi juga digunakan sebagai alat propaganda dan kapitalisme, terutama menyangkut tujuan budaya dan sosial.

Film dipelajari dari segi potensinya sebagai “seni”, sejarahnya yang dituturkan sebagai momen-momen dalam “tradisi yang hebat”, film-film, bintang, dan sutradara yang paling berarti, film dianalisis berdasarkan perubahan teknologi produksi film, film dikutuk sebagai industri budaya, dan film didiskusikan sebagai

situs penting bagi produksi subjektivitas individu dan identitas nasional (Storey, 2006:67).

Dampak dari film akan memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya. Dengan berbagai eksperimen dan melihat fenomena sekitar, peneliti ingin mencari tahu simbol yang disampaikan sutradara melalui film yang dibuat. Karena film tidak hanya dimaknai sebagai karya seni, akan tetapi oleh Tuner lebih dimaknai sebagai praktik sosial, serta Jowett dan Linton memaknai sebagai komunikasi massa (Eriyanto, 2003:11).

Pada era 90-an merupakan masa kejayaan film superhero dari Jepang yang tayang di Indonesia. Film spesial efek yang lebih dikenal dengan istilah *tokusatsu* mulai tayang di televisi Indonesia tahun 1994, seperti ksatria baja hitam (*Kamen Rider Black*), serial tersebut merupakan sebuah fenomena fantastis pada masanya dimana hampir tidak ada satupun anak yang pada zaman itu yang tidak mengenal tokoh ksatria baja hitam sebagai tokoh superhero. Pada masa itu persepsi anak-anak terhadap superhero lebih condong kearah timur, yaitu *henshin hero* atau pahlawan yang menggunakan kemampuan untuk berubah wujud dan menjadi sesosok ksatria dengan kekuatan super yang membasmi kejahatan.

Objek yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah film *Kamen Rider* dalam membentuk *cosplayer* (pengguna *cosplay*). *Kamen Rider* adalah pengendara bertopeng, atau juga dikenal di Indonesia sebagai ksatria baja, merupakan seri *tokusatsu* dan manga fiksi sains. Superhero adalah karakter fiktif yang mempunyai kekuatan luar biasa untuk kepentingan umum. Pahlawan super memiliki kemampuan

atau kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan.

Dalam Penelitian ini, penulis mengungkap diskursus superhero pada film *Kamen Rider* yang membentuk *cosplayer* sebagai salah satu bagian dari ekspresi perilaku, komunikasi, keinginan, dan kebutuhan manusia, selanjutnya penelitian yang berjudul “Diskursus Superhero pada film *Kamen Rider* yang membentuk *cosplayer*” ini akan dianalisis menggunakan teori diskursus Habermas.

Teori diskursus Habermas tentang wacana merupakan *grandteory* dari penelitian ini, karena sebagai teori yang sesuai dalam mengungkap wacana film *Kamen Rider* yang dikaitkan dengan terbentuknya *cosplayer*, terbentuknya *cosplayer Kamen Rider* terkait dengan *public space* dan interaksi sosial, karena menurut Habermas bahwa tindakan antar manusia atau interaksi sosial dalam masyarakat tidak terjadi secara semena-mena, melainkan pada dasarnya bersifat rasional. Sifat rasional tindakan ini tampak dalam tindakan manusia. Bagi Habermas, hal ini mengandung pelajaran bahwa para aktor atau para pelaku komunikasi dalam masyarakat mengorientasikan pada pencapaian pemahaman satu sama lain. Kata pemahaman (*verstandigung*) pada Habermas memiliki suatu spectrum arti, yang bermakna “*Vestehen*”, atau juga berarti persetujuan (*Einverständnis*) atau konsensus (Hardiman, 2008: 10).

Fenomena akan *cosplayer Kamen Rider* yang berkembang, dipengaruhi oleh film *Kamen Rider* yang tayang di Indonesia, memberikan dampak sosial dalam

kehidupan *cosplayer* dan aktifitas *cosplay* secara umum, fenomena ini akan diungkap melalui teori wacana Habermas dan dikaitkan dengan aktifitas praktik sosial dan kebiasaan (*habit*) yang didukung dengan teori praktik Pierre Bourdieu, karena teori praktik adalah teori yang menganalisa tindakan seseorang (praktik) melalui faktor-faktor yang saling terkait antara lain *habitus*, *arena*, modal dan dominasi. Menurut Bourdieu (1984:102), makhluk sosial dalam kehidupannya akan berusaha untuk membangun dan merubah dunia di mana mereka tinggal.

Cosplay sendiri merupakan seni bermain peran dengan menggunakan media busana, dengan konsep, ruang, waktu, tempat, dan tujuan tertentu. Perkembangan dan eksistensi *cosplay* teradopsi dengan sempurna, manakala keinginan bergaya dalam berbusana muncul pada salah seorang tokoh yang diidolakan. Dengan melihat cara berbusana, maka akan diketahui sejarah dan latar belakang kebudayaan yang melekat pada busana yang digunakan seseorang, Seperti *cosplay Kamen Rider* yang selalu terinspirasi dari tokoh-tokohnya.