REPRESENTASI KARAKTERISTIK MILITER PADA MASYARAKAT SIPIL DI SURABAYA

Diaz Ortega, Andrian Dektisa H., Bernadette Dian Arini M.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Kota Surabaya.
Email: gochtune@gmail.com

Abstrak

Masyarakat Surabaya yang berpakaian seperti karakter militer dalam aktivitas keseharian banyak ditemukan belakangan ini. Salah satunya pada komunitas airsofter Surabaya. Selain sebagai kostum bermain airsoft, ternyata karakteristik militer tersebut menjadi bentuk 'fashion' dan bagian dari identitas sosial yang sengaja diciptakan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana bentuk karakteristik militer yang dikenakan oleh komunitas airsofter Surabaya serta memaknai penggunaan karakteristik militer tersebut di dalam aktivitas keseharian mereka. Data didapat menggunakan cara wawancara terhadap anggota kelompok airsofter Surabaya, dan diolah menggunakan metode analisa deskriptif berdasarkan teori semiologi Barthes. Teori Fashion milik Malcolm Barnard juga dipakai untuk mendukung pemaknaan tahap konotatif dalam struktur semiologi Barthesian. Penelitian ini untuk membuktikan dugaan bahwa karakteristik militer yang digunakan anggota komunitas airsoft Surabaya sebagai pemenuhan rasa aman, dan upaya psikologis untuk meningkatkan status ekonomi.

Kata kunci: karakteristik militer, fashion, Semiotika

Abstract

Title: The Representation of Military Characteristics by People of Surabaya.

Recently, people of Surabaya, particularly Surabaya airsofters were seen dressed up as military characters in their daily activities. These clothes had military characteristics and used as costume during an airsoft game. In addition of being used as costumes, these military characteristics costume has become fashion and a part of a purposefully engineered social identity. The objective of this research is to find out on what form of military characteristics that are being used by Surabaya airsoft community and to find out why they are using military characteristics in their daily activities. Data will be obtained from interviews of Surabaya airsoft community member and will be analyzed using descriptive analysis method based on Barthes semiology theory. Fashion theory by Malcolm Barnard will also be used to support the interpretation of connotative phase in Barthesian semiology structure. This research will prove a conjecture that military characteristics were used by Surabaya airsoft community member to fulfill their desire for safety which also includes their psychological attempt to raise their economy status in public.

Keyword: *military characteristics, fashion, semiotics.*

Pendahuluan

Dewasa ini banyak pakaian replika militer yang beredar secara luas di masyarakat. Tak hanya pakaian, berbagai atribut militer yang seharusnya tidak dimiliki oleh masyarakat sipil juga kerap kali digunakan oleh masyarakat sipil. Sering nampak stiker militer, jaket, pakaian doreng, hingga baret yang mudah dijumpai di berbagai kalangan masyarakat Surabaya. Pakaian militer yang dulunya eksklusif milik angkatan bersenjata resmi menjadi dengan mudah dimiliki oleh berbagai kalangan masyarakat. Kemunculan atribut militer otentik dalam 'fashion' masyarakat Surabaya juga tak lepas dari berbagai faktor. Faktor yang pertama ialah masuknya kegiatan *airsoft* di Indonesia. Dengan semakin berkembangnya komunitas hobi ini, maka kebutuhan untuk memiliki atribut militer otentik semakin besar. Pakaian militer tersebut memiliki berbagai fungsi, dan karena cukup fleksibel pakaian tersebut dapat digunakan dalam berbagai aktivitas serta populer di berbagai kalangan, baik kalangan

biker, pendaki gunung maupun *airsoft* sendiri. Faktor lainnya dapat berupa berkembangnya media sosial sebagai alat untuk mempopulerkan fashion dan kegiatan yang bersangkutan kepada masyarakat umum. Tak hanya itu, pengaruh media terhadap masyarakat terutama dalam rupa drama Korea juga mempopulerkan penggunaan atribut militer otentik seperti drama *Descendants of the Sun* yang menampilkan seragam varian *Desert MARPAT*. Sering terlihat masyarakat terutama pecinta kegiatan ini menggunakan atribut militer dalam kegiatan sehari-hari mereka, baik seragam lengkap atau hanya sebagian saja. Penggunaan hal yang berbau militer tersebut bervariasi, mulai dari pakaian hingga atribut lengkap sampai dengan kaos atau celana saja. Tak hanya itu, sering halnya para penggelut hobi ini menunjukkan identitas diri mereka dengan berbagai hal yang berhubungan dengan militer, mulai dari pakaian, stiker klub yang ditempelkan di kendaraan pribadi, hingga cara berbicara dan berperilaku. Kemunculan atribut militer di berbagai kalangan masyarakat Surabaya merupakan fenomena yang menarik untuk diteliti karena banyaknya masyarakat sipil yang seharusnya tidak memiliki hubungan dengan organisasi militer namun menggunakan atribut militer dalam aktivitas mereka. Tak hanya itu, mereka bahkan mengekspresikan diri mereka dengan menggunakan atribut militer yang berbeda dan unik jika dibandingkan dengan 'fashion' masyarakat Surabaya pada umumnya dalam kegiatan sehari-hari. Peneliti ingin mengungkapkan antusiasme masyarakat dalam mengekspresikan identitas diri mereka menggunakan berbagai cara berpakaian yang dipakai sebagai alat komunikasi visual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa penggelut hobi diatas berusaha menunjukkan eksistensi diri dan mempertontonkan karakteristik militer melalui berbagai cara diluar kegiatan *airsoft*.

Metode Penelitian

Metode Analisis Data

Berdasarkan rumusan tujuan sebelumnya, metode penelitian yang digunakan penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu suatu metode penelitian dengan mengungkapkan masalah yang ada di masyarakat, mengolah data, menganalisis, meneliti dan menginterprestasikan serta membuat kesimpulan dan memberi saran yang kemudian disusun pembahasannya secara sistematis. Menurut Sugiono (2009: 29) "Metode Deskriptif adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum." Analisa data dilakukan dengan metode deskriptif analitis untuk menggambarkan atau mendeskripsikan kumpulan data atau hasil pengamatan yang telah dilakukan. Metode ini sesuai karena dibutuhkan analisa kepada berbagai informasi dari berbagai narasumber yang merupakan *airsofter* di Surabaya. Untuk membantu analisa data hasil riset, maka digunakan teori Semiotika yang berdasar teori Semiotika Barthes. Semiotika adalah ilmu yang berkaitan dengan relasi tanda dengan objeknya, relasi tanda dengan tanda lain, serta relasi tanda dengan interpretannya. Barthes menguraikan analisis tanda menjadi konotatif, denotatif dan mitos. Tataran denotatif adalah menganalisis pakaian yang digunakan oleh para *airsofter* dalam kegiatan sehari-hari. Sedangkan tataran konotatif adalah menganalisis fenomena ini dengan teori Fashion dari Malcolm Barnard. Level mitos dipakai untuk memaparkan argumen sebagai kesimpulan pemaknaan atas fenomena. Semiotika digunakan karena fashion militer yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari oleh masyarakat Surabaya tersebut dimaknai sebagai bentuk tanda. Semiotika dapat digunakan sebagai metode untuk menganalisa fenomena 'fashion' yang terjadi di masyarakat karena semiotika adalah ilmu yang berkaitan dengan relasi tanda dengan objeknya, relasi tanda dengan tanda lain, serta relasi tanda dengan interpretannya. Barthes menguraikan analisis tanda menjadi konotatif, denotatif dan mitos. Barnard beranggapan bahwa denotatif dan konotatif merupakan konsep analitis, yang digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan pengalaman, dan bukannya menemukan pengalaman didalamnya. Struktur dari teori semiotika Barthes akan digunakan sebagai alat untuk menganalisa fenomena ini. Peran teori Fashion Barnard ialah untuk menganalisa fenomena pakaian militer yang digunakan oleh *airsofter* di Surabaya. Analisa tersebut merupakan tahap konotatif dari penelitian ini. Tahap mitos memaknai kesimpulan atas fenomena tersebut.

Populasi dan Sampel

Populasi yang diteliti ialah para *airsofter* yang berada di Surabaya dan menggunakan BDU/PDL/seragam militer otentik. Dalam hal ini, populasi diteliti ketika tidak sedang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan *airsoft* dan akan diteliti kegiatan mereka sehari-hari.

Metode *sampling* yang digunakan ialah *purposive sampling* dimana dalam hal ini merupakan *airsofter* yang memiliki latar belakang dan kelas ekonomi yang berbeda. *Purposive Sampling* digunakan untuk mendapatkan sampel yang memiiki aspek yang sesuai untuk diteliti. Perbedaan latar belakang yang dimaksud ialah dimana sampel yang diteliti memiliki relasi dengan TNI atau tidak. Dalam hal ini, relasi yang dimaksud cukup luas, dimana relasi

dapat berupa hubungan keluarga hingga hanya sekedar memiliki teman yang merupakan anggota TNI. Tujuan pengambilan sampel dengan latar belakang dan kelas ekonomi yang berbeda ialah untuk mengetahui perbedaan pendapat, pandangan, budaya serta motivasi sampel dalam menggunakan pakaian militer otentik diluar kegiatan *airsoft.*

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif berupa wawancara kepada masyarakat Surabaya yang merupakan *airsofter* di Surabaya. Data visual akan didapatkan dengan mendokumentasi masyarakat Surabaya yang menggunakan pakaian militer tersebut. Untuk memperkuat data, maka akan dilakukan wawancara terhadap narasumber serta dikumpulkan berbagai referensi dari buku dan artikel *online.*

Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data, maka diperlukan berbagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data tersebut. Diperlukan tiga instrumen penting dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Menggunakan kamera SLR dan kamera *smartphone* sebagai instrumen pengumpulan data visual.
2. Menggunakan *smartphone* sebagai alat rekam untuk wawancara terhadap narasumber.
3. Menggunakan buku dan berbagai artikel *online* sebagai sumber referensi teori dan bacaan yang relevan terhadap penelitian untuk digunakan dalam kajian penelitian.

Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan dari variabel-variabel yang sudah diidentifikasi. Berikut ini ialah definisi operasional dari variabel yang akan digunakan dalam penelitian :

- *Airsoft* adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut *airsoft gun*.
- *Fashion* adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. Menurut Malcolm
  Barnard, etimologi kata *fashion* terkait dengan bahasa Latin, *factio* artinya "membuat". Karena itu, arti asli fashion adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang. Sekarang, terjadi penyempitan makna dari fashion. Fashion sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang, khususnya pakaian beserta aksesorinya. Menurut Barnard, tak semua fashion adalah pakaian karena fashion dapat datang dalam bentuk selain pakaian seperti tato atau *make up.*
- *Pakaian* adalah bahan tekstil dan serat yang digunakan sebagai penutup dan pelindung tubuh. Pakaian dibutuhkan untuk melindungi dan menutup diri manusia.
- *Karakteristik* adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.
- *Seragam* merupakan seperangkat pakaian standar yang dikenakan oleh anggota suatu organisasi sewaktu berpartisipasi dalam aktivitas organisasi tersebut. Pelaksana kegiatan keagamaan telah menggunakan kostum standar sejak dulu. Contoh lain penggunaan seragam yang pertama adalah pakaian tentara Kekaisaran Romawi dan peradaban-peradaban lainnya. Seragam modern dikenakan oleh angkatan bersenjata dan organisasi paramiliter seperti polisi, layanan darurat, satpam, di beberapa tempat kerja, sekolah, dan penghuni penjara.
- *Kostum* adalah kostum adalah pakaian khusus (termasuk militer) bagi perseorangan, regu olahraga, rombongan, kesatuan, dan sebagainya dalam upacara, pertunjukan, dan sebagainya. Menurut Cambridge English Dictionary, kostum adalah "a set of clothes worn in order to look like someone or something else, especially for a party or as part of an entertainment." Secara definisi, kostum militer berarti pakaian khusus yang bertemakan militer yang digunakan oleh suatu individu atau kelompok agar terlihat sebagai orang lain dalam rangka dari berbagai kegiatan terutama hiburan.
- *Masyarakat* : Menurut Paul B. Horton, pengertian masyarakat adalah sekumpulan manusia yang relatif mandiri dengan hidup bersama dalam jangka waktu cukup lama, mendiami suatu wilayah tertentu dengan memiliki kebudayaan yang sama, dan sebagian besar kegiatan dalam kelompok itu.

Secara definisi, proposal ini akan meriset karakteristik militer yang berupa benda yang melekat maupun tidak terhadap individu, baik pakaian atau *sticker* atau *patch* pada masyarakat Surabaya yang dalam hal ini merupakan *airsofter*.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi dalam tiga tahap. Tahap-tahap tersebut ialah:

1. Tahap Denotatif:
   - Mengidentifikasi masyarakat Surabaya yang menggunakan pakaian militer dan apakah dalam rangka kegiatan *airsoft.*
   - Mengklasifikasikan pakaian militer yang digunakan oleh masyarakat Surabaya yang telah diidentifikasi untuk mengetahui apakah pakaian militer tersebut termasuk

pakaian militer otentik atau tidak. Klasifikasi dapat berdasarkan warna pakaian, pola kamuflase pakaian, bahan pakaian dan penggunaannya.
    - Memperkuat hasil klasifikasi pakaian militer otentik dengan mencocokkan data hasil klasifikasi dengan wawancara dan berbagai sumber buku serta internet untuk memberikan penegasan data dan argumen bahwa pakaian militer tersebut sedang/pernah digunakan oleh suatu angkatan bersenjata.
2. Tahap Konotatif:
    - Analisis apakah teori Fashion Malcolm Barnard dapat diaplikasikan dalam fenomena pakaian militer yang digunakan oleh *airsofter* Surabaya sebagai 'fashion' dalam aktivitas mereka.
    - Melakukan wawancara terhadap berbagai narasumber untuk mengetahui pendapat, pandangan dan motif para *airsofter* Surabaya dalam menggunakan pakaian militer dalam aktivitas mereka.
    - Menganalisa bagaimana teori Fashion Malcolm Barnard beroperasi didalam fenomena pakaian militer yang digunakan oleh *airsofter* dan Surabaya sebagai 'fashion' dalam aktivitas mereka.
3. Tahap Mitos
    - Memaknai kesimpulan atas fenomena penggunaan pakaian militer diluar kegiatan *airsoft* oleh masyarakat Surabaya.
    - Memberikan argumen mengapa masyarakat Surabaya menggunakan pakaian militer diluar kegiatan *airsoft.* Argumen berupa hasil riset dan wawancara terhadap para *airsofter* yang menegaskan kesimpulan.

Pembahasan

Identifikasi dan Klasifikasi.
Terdapat berbagai jenis pakaian dan atribut militer yang digunakan oleh tentara maupun *airsofter*. Berikut adalah jenis pakaian dan atribut yang digunakan oleh *airsofter* dalam kegiatan sehari-hari.

Battledress/Seragam.
Battledress merupakan tipe seragam militer yang digunakan sebagai seragam kerja tentara. Beda dengan *Full Dress Uniform*, *battledress* digunakan untuk kegiatan sehari-hari ketentaraan dan pada umumnya memiliki pola kamuflase atau setidaknya memiliki warna tan, khaki atau hijau, yang merupakan warna yang paling sering muncul di alam. Di TNI, *Battledress* sinonim dengan Pakaian Dinas Lapangan, sedangkan *Full Dress Uniform* sinonim dengan Pakaian Dinas Upacara. *Battledress* terdiri dari dua bagian, yaitu baju dan celana. Pada masa modern, *Battledress* umumnya memiliki bahan campuran katun ripstop, katun nylon atau twill, serta memiliki *velcro* di bagian kantung. *Battledress* memiliki berbagai tanda kepangkatan sebagai atribut, meskipun tanda kepangkatan dibuat dengan warna yang serupa dengan *battledress* agar tidak mudah dibedakan dengan tentara lain. *Battledress* merupakan seragam tentara di medan perang ataupun dalam kegiatan *outdoor* lainnya, seperti latihan/simulasi tempur, pengendalian bencana alam, parade militer, dan penjagaan pangkalan. *Battledress* memiliki tata aturan berpakaian agar profesionalisme suatu angkatan bersenjata nampak dan tidak tercoreng oleh pemakaian *battledress* yang sembarangan. Pada praktiknya, tiap angkatan bersenjata memiliki lebih dari satu *battledress*. Hal ini disebabkan karena militer beroperasi dalam berbagai medan, sehingga dibutuhkan berbagai pola kamuflase berbeda sesuai kebutuhan militer tersebut. Oleh karena itu, *battledress* memiliki banyak varian dan derivatif, mulai dari *battledress* khusus untuk medan salju, padang pasir, perkotaan, hutan tropis, hingga untuk operasi malam hari. Dalam kegiatan *airsoft*, *battledress* membantu menyembunyikan pengguna dalam permainan, serta menjadi ajang identitas dan kekompakkan suatu komunitas *airsoft.*

MARPAT
MARPAT (*Marine Pattern)* merupakan kamuflase digital yang digunakan oleh Marinir Amerika Serikat sejak tahun 2002. MARPAT diciptakan untuk menggantikan BDU *U.S. Woodland* yang sudah digunakan oleh Marinir A.S. sejak tahun 80an. MARPAT hanya digunakan eksklusif oleh Marinir A.S. dan hal tersebut menjadi kebanggaan Marinir A.S. dimana MARPAT memberikan kamuflase bagi pengguna namun sekaligus membedakan mereka dengan musuhnya. Kamuflase MARPAT menggunakan metode kamuflase digital yang bertujuan untuk menciptakan ilusi *noise* dan mencegah mata mengidentifikasi suatu bentuk manusia dengan memanfaatkan acaknya pola digital yang dicetak pada kain. Tak hanya itu, MARPAT juga lebih sulit dideteksi menggunakan kacamata *Infra Red*. Secara teori, pola digital dinilai lebih efektif dari pola disruptif karena pola digital mampu mereplika pola tajam dan kontras yang muncul di alam tanpa peduli jarak antara pengamat dan kamuflase. Kamuflase *U.S. Woodland* hanya efektif pada jarak jauh dan tidak memiliki pola tajam yang muncul di alam, sehingga pada jarak dekat sangat mudah terlihat. MARPAT memiliki tiga varian, yaitu *Woodland*, *Desert* dan *Winter* namun pada akhirnya Pola *Woodland* dan *Desert* diadopsi secara resmi oleh Marinir A.S. karena kesesuaian dengan medan operasi dimana Marinir A.S. sering diterjunkan yang dalam hal ini merupakan daerah tropis dan hutan hujan basah serta tempat pendaratan pantai. Mengingat

kebutuhan operasional Marinir A.S. yang bertempur di Afghanistan dan berbagai zona konflik di Timur Tengah, maka marinir A.S menggunakan MARPAT *Desert*. MARPAT *Winter* hanya diadopsi secara terbatas dan tidak resmi, dan hanya digunakan oleh anggota Marinir A.S. yang akan beroperasi di medan salju. MARPAT *Woodland* memiliki fitur unik dimana jika BDU terkena air, maka kontras warna akan berubah menjadi lebih gelap dan menyatu dengan warna lain dalam corak tersebut, sehingga sangat cocok untuk Marinir yang beroperasi dalam pendaratan air. Pemerintah Amerika Serikat telah mematenkan MARPAT untuk mencegah penggunaan oleh angkatan bersenjata lain. Sayangnya banyak replika muncul dan replika MARPAT tersebut digunakan oleh berbagai angkatan bersenjata dan organisasi kemiliteran lain.

MultiCam

MultiCam merupakan pola kamuflase yang diciptakan oleh Crye Precision dan pertama kali muncul tahun 2002. MultiCam merupakan jawaban Crye Precision atas program *U.S. Army Universal Camouflage Trial* yang disponsori Angkatan Darat Amerika Serikat untuk mencari satu pola kamuflase *universal* baru yang dapat berfungsi di segala medan sehingga mengurangi jumlah seragam tempur yang perlu digunakan Angkatan Darat Amerika Serikat. Kamuflase ini ditujukan untuk menggantikan *Battle Dress Uniform* dengan pola *U.S. Woodland* dan *Desert Battle Dress Uniform* dengan pola *Six Color Desert Pattern* milik angkatan bersenjata Amerika Serikat. Pada seleksi pemilihan seragam untuk Angkatan Darat A.S., MultiCam kalah bersaing dengan *Universal Combat Pattern* sehingga UCP menjadi seragam utama Angkatan Darat A.S. UCP yang tidak populer dengan para serdadu menyebabkan UCP harus diganti. MultiCam terpilih menjadi pengganti dan sangat efektif di berbagai medan, sehingga berbagai angkatan bersenjata mengadopsinya. MultiCam bertujuan untuk menyembunyikan pengguna dari berbagai kondisi geografis, lingkungan, musim, dan kondisi penerangan. MultiCam memiliki empat varian utama yang dikembangkan dari pola MultiCam. Pola tersebut ialah MultiCam Arid, MultiCam Black, MultiCam Tropic, dan MultiCam Alpine. Angkatan bersenjata lain mengadopsi pola MultiCam dan menghasilkan beberapa derivatif seperti *British Multi Terrain Pattern* (MTP), *U.S. Operational Camouflage Pattern/Scorpion W2*, *Polish Suez* dan *Australian MultiCam Camouflage Uniform* (AMCU). MultiCam merupakan pola kamuflase segala medan yang menggunakan tujuh warna. Lain halnya dengan U.S. Woodland yang menggunakan kamuflase disruptif sebagai dasarnya, MultiCam memanfaatkan campuran berbagai pola dengan berbagai ukuran dan dengan warna yang tidak kontras, sehingga memberikan kesan blending antara pengguna dan lingkungan disekitarnya. Pola kamuflase disruptif hanya akan memecahkan siluet manusia dan bentuk agar sulit untuk diidentifikasi oleh mata, sedangkan MultiCam yang mampu memberikan kesan *blending* terhadap medan memiliki kemampuan menyamarkan pengguna yang jauh lebih baik dibandingkan *U.S. Woodland* yang menggunakan pola disruptif.

Doreng Kopaska

Doreng Kopaska (Komando Pasukan Katak) merupakan *battledress* yang diadopsi oleh Kopaska sejak 2013, namun tidak sepenuhnya menggantikan doreng Malvinas yang merupakan corak seragam resmi TNI di Indonesia. Diciptakan oleh P.T. Sritex, doreng Kopaska merupakan perkembangan dari doreng Malvinas lama. Doreng Kopaska memiliki motif dan bahan anti nyamuk dalam pembuatannya, serta memiliki tingkat kenyamanan yang lebih baik jika dibandingkan Malvinas yang lama. Lain halnya dengan doreng Malvinas yang memanfaatkan pola disruptif dan warna corak yang kontras sebagai kamuflasenya, doreng Kopaska menggunakan campuran warna dengan kontras rendah, sehingga menciptakan efek *blending* dengan lingkungan, sama halnya dengan MultiCam. Doreng Kopaska memiliki ciri khas khusus yaitu terdapat lambang "Katak Trisula" yang tersamarkan pada dorengnya. "Katak Trisula" merupakan lambang Kopaska dan setiap pakaian asli doreng Kopaska memiliki lambang tersebut. Memanfaatkan metode kamuflase digital yang telah diadopsi berbagai angkatan bersenjata di dunia, doreng Kopaska mengikuti tren perkembangan seragam militer terkini sebagai salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan keefektifan prajurit di lapangan serta untuk mengimbangi perkembangan teknologi militer dengan perkembangan jaman.

Tropentarn

Kamuflase *Tropentarn* merupakan varian tropis dari kamuflase *Flecktarn* yang dikembangkan oleh angkatan bersenjata Jerman. *Tropentarn* berasal dari dua kata yaitu *tropen* yang berarti tropis dan *tarnung* yang berarti kamuflase. Nama resmi *tropentarn* ialah *drei Farben Tarndruck der Bundeswehr* yang berarti kamuflase tiga warna angkatan bersenjata Jerman. *Tropentarn* merupakan jawaban atas kebutuhan angkatan bersenjata Jerman akan kamuflase di daerah tropis, tandus atau padang gurun. *Tropentarn* merupakan salah satu wujud perubahan prioritas angkatan bersenjata Jerman dari pertahanan negara dari ancaman luar menjadi pertahanan negara dan asetnya di seluruh dunia, sehingga mengharuskan angkatan bersenjata Jerman untuk bertempur diluar perbatasan Jerman. *Tropentarn* digunakan oleh angkatan bersenjata Jerman saat beroperasi di Afghanistan tahun 2011 hingga selesai. *Tropentarn* juga digunakan dalam

Military Intervention Against ISIL serta berbagai misi perdamaian seperti *United Nations Interim Force in Lebanon* (UNIFIL), *United Nations–African Union Mission in Darfur* (UNAMID), dan *United Nations Mission in South Sudan* (UNMISS). Dalam praktiknya, *tropentarn* memberikan kamuflase yang efektif bagi serdadu Jerman yang beroperasi di padang gurun, terutama Afghanistan dimana serdadu Jerman bertempur melawan *mujahideen*. *Tropentarn* menggunakan tiga warna utama untuk membentuk pola kamuflase. Ketiga warna tersebut ialah warna khaki tan sebagai warna dasar, lalu ditaburi dengan titik berwarna *medium brown* dan titik hijau gelap. Meskipun tren kamuflase sedang mengarah ke kamuflase digital dan bahkan beberapa angkatan bersenjata sudah mengadopsinya, *tropentarn* sebagai varian dari *flecktarn* masih menjadi kamuflase padang gurun/tropis utama angkatan bersenjata Jerman dan tidak ada rencana dari angkatan bersenjata Jerman untuk beralih dari pola *flecktarn* dan variannya ke kamuflase digital.

UCP

Universal Camouflage Pattern (UCP) merupakan pola kamuflase digital yang dikembangkan dan digunakan oleh Angkatan Darat Amerika Serikat dari 2004 hingga kini. Pola kamuflase ini penuh dengan kontroversi, mulai dari pembuatan hingga penggunaannya dan keefektifan kamuflasenya di medan tempur, sehingga pada 2014 *Universal Camouflage Pattern* mulai digantikan oleh pola kamuflase derivatif *MultiCam* yang bernama *Scorpion W2*. *Universal Camouflage Pattern* merupakan kamuflase digital yang memiliki tiga warna yaitu warna tan, abu-abu dan hijau pudar. UCP di desain sebagai kamuflase universal yang mampu beroperasi pada berbagai medan baik salju, tropis, gurun, perkotaan maupun hutan. Warna hitam juga turut digunakan pada purwarupa UCP, namun akhirnya disingkirkan karena warna hitam bukan merupakan warna yang umum ditemukan di alam, serta menciptakan kontras hitam yang mudah terlihat oleh *night vision goggles.* Riset dan penggunaan kamuflase universal merupakan gerakan yang dilakukan untuk mengurangi beban logistik pada Angkatan Darat A.S. Pada praktiknya, UCP sangat mudah terlihat pada medan gurun seperti Irak dan Afghanistan, dimana Angkatan Darat A.S. beroperasi. UCP juga mudah terlihat pada medan lain, seperti salju maupun hutan. Berbagai pasukan khusus segera menolak penggunakan UCP sebagai seragam dan memilih menggunakan *MultiCam* sebagai seragam utama mereka. UCP hanya efektif pada bebatuan dan gunung di Afghanistan, dan medan tersebut cukup terbatas sehingga konsep kamuflase universal tidak dapat diaplikasikan pada UCP. Karena ketidak populeran UCP, maka berbagai angkatan bersenjata menjauhi UCP sehingga hanya Angkatan Darat A.S. yang menggunakan UCP. Komplain dari serdadu A.S. yang telah bertempur dengan menggunakan UCP membulatkan keputusan Angkatan Darat A.S. untuk mengganti UCP secepat mungkin. Pengganti UCP merupakan kamuflase yang merupakan derivatif dari *MultiCam* yang bernama *Scorpion W2*. UCP tetap akan digunakan hingga September 2019 dan hingga stok seragam UCP di inventaris Angkatan Darat A.S. habis, meskipun perlahan *MultiCam* telah menggantikan UCP pada beberapa satuan tempur Angkatan Darat A.S. di Irak dan Afghanistan.

Seragam Kopaska

Kopaska memiliki seragam yang berbeda dari kesatuan yang lain. Seragam ini digunakan untuk berbagai kegiatan Kopaska, terutama kegiatan latihan. Kaos biru merupakan seragam resmi, dan dikombinasikan oleh doreng Malvinas untuk kegiatan di darat, atau dikombinasikan oleh celana pendek hitam di laut/untuk menyelam. Seragam ini juga memiliki topi biru yang dinamakan topi Samudera, dan hanya dimiliki oleh anggota Kopaska. Kombinasi pakaian digunakan tergantung pada kebutuhan di lapangan.

Seragam dan Kostum Militer.

Barnard berpendapat bahwa seragam "dimaksudkan untuk mengurangi individualitas guna memaksakan identitas kolektif.". Seragam militer digunakan oleh anggota dari suatu organisasi militer, memiliki corak dan pola kamuflase yang seragam dengan anggota lainnya untuk dan memiliki salah satu fungsi untuk menunjukkan kepada masyarakat atau orang lain bahwa pengguna seragam militer merupakan anggota dari suatu angkatan bersenjata.

Pada dasarnya, seragam militer merupakan sebuah pakaian yang mewakili identitas suatu angkatan bersenjata. Terdapat berbagai sejarah dan konsekuensi yang melekat dibalik tampilan visual seragam, dan tentu saja nama baik angkatan bersenjata yang dibawa oleh individu yang menggunakan seragam tersebut dimanapun ia berada. Hanya serdadu dari kesatuan yang berhubungan dengan seragam tersebut yang diijinkan untuk mengenakan seragam militer dan penggunaan seragam militer telah diperkuat oleh hukum berupa UU Kemiliteran. Seragam militer digunakan oleh berbagai angkatan bersenjata sebagai pakaian kerja anggotanya. Seragam militer tidak ada langsung begitu angkatan bersenjata terbentuk, melainkan seragam militer adalah sebuah proses yang menyertai pembentukan angkatan bersenjata. Salah satu contoh yaitu awal dari seragam militer angkatan bersenjata Indonesia di perang kemerdekaan yang terbentuk dari pengaruh angkatan bersenjata Jepang dan Belanda. Seragam militer menjadi bagian dari sejarah suatu angkatan bersenjata, serta memiliki atribut tertentu yang memberikan identitas unik dari suatu angkatan

bersenjata. Angkatan bersenjata juga memiliki lebih dari satu jenis dan pola seragam militer tergantung dari kegiatan dan acara yang diikuti oleh anggota angkatan bersenjata tersebut. Umumnya, berdasarkan penggunaannya seragam militer terbagi menjadi dua yaitu Pakaian Dinas Upacara atau *Full Dress Uniform* dan Pakaian Dinas Harian atau *Battle Dress Uniform.* Pakaian Dinas Upacara digunakan dalam berbagai acara resmi kemiliteran maupun sipil, seperti pertemuan dengan kepala negara, perwakilan dari negara asing, acara kenegaraan dan sebagainya. Pakaian Dinas Harian digunakan dalam berbagai kegiatan sehari-hari kemiliteran, dan merupakan pakaian yang digunakan oleh militer dalam peperangan. Penelitian ini hanya akan membahas mengenai Pakaian Dinas Harian sebagai seragam militer. Secara umum seragam militer terdiri dari dua bagian, yaitu baju dan celana. Pakaian Dinas Harian modern umumnya memiliki bahan campuran katun ripstop, katun nylon atau twill, serta memiliki *velcro* di bagian kantung lengan dan dada. *Velcro* digunakan untuk memasang atribut kepangkatan dan identifikasi, seperti nama, divisi, serta pangkat dari suatu anggota. Karena seragam militer digunakan dalam berbagai kegiatan, maka bahan dan kualitas yang digunakan memastikan agar seragam militer memiliki ketahanan dan kualitas yang baik, serta kenyamanan dalam berbagai kondisi. Seragam militer memiliki berbagai tanda pangkat untuk identifikasi kesatuan dan lain-lain menjadi bagian dari seragam militer. Tanda kepangkatan dan identifikasi dibuat dengan warna yang serupa dengan *battledress* agar tidak mudah dibedakan dengan tentara lain sehingga di medan pertempuran, tentara dengan pangkat lebih tinggi tidak jadi incaran oleh musuh. Seragam militer merupakan seragam tentara di medan perang ataupun dalam kegiatan *outdoor* lainnya, seperti latihan/simulasi tempur, pengendalian bencana alam, parade militer, dan penjagaan pangkalan. Penggunaan seragam militer berdasarkan kebijakan yang berlaku sehingga memiliki tata aturan berpakaian agar profesionalisme suatu angkatan bersenjata nampak dan tidak tercoreng oleh pemakaian seragam militer yang sembarangan. Pada praktiknya, tiap angkatan bersenjata memiliki lebih dari satu seragam militer. Hal ini disebabkan karena militer beroperasi dalam berbagai medan, sehingga dibutuhkan berbagai pola kamuflase berbeda dan bahan pembuatan seragam sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, seragam militer memiliki banyak varian dan derivatif, mulai dari seragam militer khusus untuk medan salju, padang pasir, perkotaan, hutan tropis, hingga untuk operasi malam hari. Seragam militer menjadi suatu bentuk identitas kolektif untuk membedakan militer dengan masyarakat yang dilindunginya. Seragam militer hanya diberikan kepada anggota militer yang telah melewati berbagai latihan dan ujian tersebut sehingga seragam militer selain menjadi identitas namun juga kebanggaan dari anggota militer. Seragam militer yang hanya bisa didapatkan oleh anggota militer memberikan nilai sentimental bagi para anggota, dimana pengguna seragam tersebut berarti memiliki hak dan kewajiban untuk mempertanggungjawabkan kehormatan seragam militer tersebut. Seragam militer mewakili keberadaan dan prestise suatu angkatan bersenjata yang dalam hal ini adalah militer sehingga anggota angkatan bersenjata yang menggunakan pakaian tersebut harus berperilaku baik di masyarakat dan di daerah tugasnya, serta menjunjung tinggi martabat dan visi misi militer di mana pun ia berada. Secara definisi, kostum militer berarti pakaian khusus yang bertemakan militer yang digunakan oleh suatu individu atau kelompok agar terlihat sebagai orang lain dalam rangka dari berbagai kegiatan terutama hiburan. Dalam kegiatan *airsoft*, simulasi pertempuran merupakan tujuan utama dalam permainan. Karena merupakan simulasi, *airsofter* menggunakan berbagai alat dan kostum untuk mendalami peran mereka di dalam permainan. Selain untuk membantu *airsofter* dalam permainan, kostum militer digunakan untuk mengakomodir dan memenuhi hasrat psikologis *airsofter* untuk meniru ‘militer’ dalam perang sehingga *airsofter* dapat merasakan menjadi militer dalam perang meskipun hanya dalam permainan. Meningkatnya permintaan pasar sipil akan pakaian bertemakan militer menciptakan kesempatan bagi produsen pakaian untuk menanggapi permintaan tersebut. Mahalnya seragam militer otentik serta seragam loreng Malvinas yang dilarang untuk dijual dan dimiliki oleh masyarakat membuat produsen pakaian mencari cara untuk memenuhi permintaan tersebut. Untuk menjawab permintaan masyarakat, maka diciptakanlah replika pakaian berkarakteristik militer untuk berbagai kegiatan sipil. Dalam menciptakan replika produsen pakaian memiliki kebebasan untuk membuat berbagai model dan warna replika pakaian militer dari berbagai bahan sesuai dengan kebutuhan sipil. Namun, mengenali keinginan masyarakat akan replika pakaian militer yang semirip mungkin maka produsen pakaian menciptakan replika pakaian militer serupa dengan seragam militer. Replika tersebut disebut dengan ‘kostum’ militer karena digunakan bukan sebagai seragam militer asli dan bagian dari kebijakan, melainkan karena kebutuhan permainan dan aktivitas sipil lainnya. Dalam perkembangannya di dunia sipil, produsen pakaian *outdoor* seringkali mendapati pakaiannya digunakan oleh berbagai anggota eks militer dan penegak hukum saat latihan. Mengidentifikasi adanya kebutuhan akan pakaian dengan material seperti dan bahkan melebihi seragam jatah militer di masyarakat, maka tercipta kelas pakaian baru dalam ‘fashion’ di masyarakat yang disebut kostum militer. Salah satu contoh adalah produsen seragam

dan kostum militer 5.11 *Tactical*. Awalnya, 5.11 merupakan produsen pakaian untuk kegiatan *outdoor* yang berasal dari Amerika Serikat. Pendiri 5.11, Royal Robbins menyadari bahwa celana yang digunakan untuk mendaki gunung ternyata memiliki fungsi dan daya tahan yang kurang baik. Robbins lalu menciptakan dan menjual celana yang di desain khusus untuk kegiatan *outdoor* dengan fungsi, kenyamanan dan daya tahan yang jauh lebih baik terutama di bagian jahitan dan kantung celana. Karena fiturnya, celana tersebut dilirik oleh FBI dan digunakan sebagai celana latihan di Akademi Latihan FBI dari 1992 hingga kini. Pada 1999, 5.11 dibeli oleh Dan Costa dan mulai mengembangkan produk 5.11 yang awalnya hanya terfokus pada kegiatan *outdoor* kearah seragam dan kostum militer untuk memenuhi berbagai permintaan anggota penegak hukum. 5.11 merubah namanya menjadi 5.11 *Tactical* dan hingga kini menjadi produsen pakaian dan kostum militer untuk memenuhi permintaan sipil. Seiring dengan berkembangnya jaman, seragam militer memiliki variasi pola kamuflase yang semakin beragam. Salah satu contoh yang menunjukkan keberagaman seragam militer Angkatan Bersenjata A.S. yang terdiri dari ACU, NWU, MARPAT, dan *MultiCam* serta *U.S. Woodland* itu sendiri. Pola kamuflase digital yang unik yang memunculkan berbagai derivatifnya memberikan variasi dari pola doreng yang muncul pada umumnya, sehingga meningkatkan ketertarikan masyarakat akan variasi pola kamuflase yang semakin beragam. Bertambahnya variasi pola kamuflase, model seragam dan metode pembuatan pakaian seiring dengan berkembangnya jaman, diperkuat dengan UU Kemiliteran yang hanya menegaskan pelanggaran penggunaan doreng Malvinas oleh non-militer maka produsen pakaian menciptakan replika seragam militer yang dapat digunakan oleh masyarakat dengan harga terjangkau, meskipun dengan kualitas yang bervariasi. Meskipun terbuat dari kain yang sama, bahan yang sama, jahitan yang sama, memiliki daya tahan yang sama, dan pola kamuflase yang sama, atau bahkan merupakan surplus seragam otentik yang diberikan atau dibeli oleh masyarakat sipil, kostum militer tidak dapat disamakan dengan seragam militer karena kostum militer digunakan oleh masyarakat sipil dalam berbagai keperluan dan kepentingannya. Karena keserupaannya, kostum militer yang dikenakan *airsofter* seolah-olah memberi kesan bahwa *airsofter* merupakan anggota atau identik dengan 'militer'. Kostum yang berkarakteristik militer digunakan oleh sipil di dalam maupun di luar kegiatan *airsoft.* Dalam kegiatan *airsoft,* kostum militer melibatkan karakteristik yang lain seperti replika seragam militer, replika senjata api, replika peralatan militer, dan lain-lain. Di luar kegiatan *airsoft,* kostum militer terbatas hanya pada pakaian yang melekat pada kulit seperti kaos, celana, topi, sepatu dan jaket. Artefak berupa seragam dan kostum militer digunakan oleh *airsofter* sebagai 'fashion'. 'Fashion' digemari oleh sekelompok masyarakat karena melihat berbagai kelebihan dari suatu pakaian, sehingga mengadopsi pakaian tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan kostum militer dalam kehidupan sehari-hari oleh *airsofter* disebabkan karena fitur kostum militer dibandingkan dengan pakaian sipil seperti desain, bahan, warna dan model.

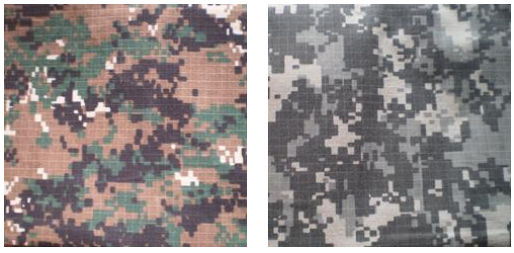
Kostum Militer

Seragam militer memiliki berbagai kelebihan jika dibandingkan dengan berbagai pakaian sipil. Kelebihan tersebut dapat dilihat dari material yang digunakan dalam pembuatan pakaian seperti kain *ripstop*, nylon, twill, dan cordura yang sangat kuat dan nyaman dikenakan. Kain twill merupakan kain yang biasanya digunakan sebagai bahan seragam militer pada era 70-90an, seperti seragam doreng Malvinas TNI. Ketebalan dan daya tahan yang baik membuat kain twill menjadi bahan utama dalam pembuatan seragam PDH TNI. Tak hanya itu, kain twill juga sulit untuk dinodai dan karena pori-pori kain yang kecil maka akan sulit bagi pasir atau debu untuk masuk ke dalam kain. Hal ini membuat kain twill cocok untuk kegiatan *outdoor*. Sayangnya, kain twill tidak memiliki sirkulasi udara yang cukup baik jika dibandingkan dengan kain berbahan katun namun mampu menjaga suhu tubuh dengan baik karena dapat memerangkap suhu panas tubuh yang terjebak di antara kain dan tubuh pengguna. Hal ini membuat kain twill cocok untuk digunakan di berpasir dan dingin. Kain twill dapat dijumpai pada surplus seragam militer era 70-90an dan berbagai replika kostum militer. Perkembangan jaman dan teknologi di bidang tekstil membuat produsen seragam militer beralih dari kain twill ke kain *ripstop.*

Gambar 4.1. Kain twill pada kostum militer DPM dan MARPAT. Perhatikan pola jahitan yang digunakan.

Didesain untuk kekuatan, kain *ripstop* merupakan kain tenun yang terbuat dari benang nilon, dan dalam proses tenunnya menggunakan teknik khusus yang membuat kain *ripstop* sulit robek. Kain *ripstop* memiliki kelebihan dalam rasio *strength to weight* sehingga kain *ripstop* tetap ringan namun kuat. Bobot kain yang ringan disebabkan karena tipisnya *ripstop* dan memiliki struktur tiga dimensi

karena benang tebal yang terjalin dengan kain tipis secara persegi untuk memperkuat struktur dan ketahanan kain terhadap air. Hal ini menyebabkan ripstop menjadi busana militer yang tangguh dalam berbagai penggunaan pada kegiatan *outdoor*. Namun *ripstop* memiliki sisi negatif yaitu kurang nyaman karena agak kasar, dan menyebabkan kulit menjadi lecet. Untuk mengatasi hal tersebut, banyak produsen seragam dan kostum militer memproduksi kain *ripstop* dengan campuran katun, nilon, sutra, poliester dan *polypropylene* untuk menambah kenyamanan penggunaan.



Gambar 4.2. Kain *ripstop* pada kostum militer MARPAT dan UCP. Perhatikan pola jahitan persegi yang digunakan untuk memperkuat kain dari sobekan.

Untuk meningkatkan kualitas kain maka seringkali produsen seragam dan kostum militer mengkombinasi kain yang ada untuk menciptakan kain dengan kualitas lebih baik. Salah satu contohnya adalah campuran *Cotton Ripstop*, yang diciptakan dengan tujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna namun tetap mempertahankan daya tahan kain. Sayangnya, warna *cotton ripstop* mudah pudar, sehingga tidak cocok untuk seragam militer yang menggunakan kamuflase, dan biasanya digunakan pada seragam militer yang tidak menggunakan pola kamuflase seperti *combat shirt.* Tak hanya itu, bahan katun juga tidak mudah kering jika terkena air, sehingga tidak cocok pada medan tropis. Contoh lain adalah kain Nyco, yang merupakan campuran antara *nylon* dan *cotton.* Kain ini memiliki ketahanan warna yang baik, serta penggunaan yang nyaman dan sirkulasi udara yang baik. Untuk memperkuat daya tahan kain, maka kain Nyco dijahit dengan metode *ripstop*. Nyco merupakan kain yang sekarang digunakan oleh seragam militer Amerika Serikat, serta cukup populer di pasar masyarakat dalam bentuk kostum militer.

Gambar 4.3. Kain *Nyco* pada seragam militer NWU dan *MultiCam*. Perhatikan pola jahitan persegi pada *MultiCam* yang digunakan untuk memperkuat kain dari sobekan.

Di dunia militer, kain *cordura* merupakan kain yang terkenal akan daya tahannya jika dibandingkan dengan kain lainnya. Kain *cordura* tidak digunakan sebagai seragam atau kostum militer, melainkan digunakan sebagai *tactical gear* seperti *backpack*, *hydration pack*, berbagai *tactical vest* mulai dari CIRAS hingga *plate carrier*. Kain *cordura* memiliki tekstur yang kasar sehingga tidak cocok untuk digunakan sebagai pakaian namun kain *cordura* memiliki daya tahan yang sangat tinggi. Daya tahan tersebut terbagi dalam tipe kain *cordura*, seperti kain Cordura 600D yang digunakan sebagai *backpack, hydration pack, atau* replika rompi taktis. Untuk rompi taktis asli, maka digunakan *Cordura 1000D*, yang memiliki daya tahan dan daya angkut yang istimewa, sesuai dengan kebutuhan militer yang mengharuskan rompi taktis mampu membawa magasin amunisi dalam jumlah besar dan plat anti peluru dengan berat total sekitar 40-60kg. Produsen seragam dan kostum militer menciptakan berbagai aksesori militer yang menggunakan bahan *cordura* untuk berbagai keperluan sipil seperti *sling bag, waist bag*, *backpack, hydration pack, pouches*, dsbnya.

Gambar 4.4. Kain *Cordura 1000D* dan aplikasinya pada kain untuk *backpack.* Perhatikan kain *Cordura 1000D* yang tahan air.

Kostum militer memiliki material yang baik menghasilkan pakaian yang kuat, awet, tahan lama serta nyaman digunakan terutama untuk aktivitas *outdoor* membuat kostum militer menjadi salah satu alternatif yang sesuai selain pakaian khusus kegiatan *outdoor* seperti pakaian *camping*. Tak hanya itu, kostum militer juga sering digunakan sebagai pakaian di rumah karena nyaman dikenakan, serta menjadi pakaian yang digunakan jika bepergian.

Semakin banyaknya permintaan akan kostum militer di masyarakat menyebabkan produsen mencari cara lain untuk menambah variasi produk yang jual agar dapat mencakup berbagai pasar yang tersedia. Dalam hal ini, produsen pakaian dan kostum militer memanfaatkan penggunaan warna

sebagai salah satu cara untuk menambah daya tarik kostum militer yang dijual di masyarakat. Berbagai kamuflase militer yang terdapat pada pakaian militer, baik yang sudah digunakan oleh tentara atau masih dalam tahap purwarupa dan dalam penggunaan terbatas diadaptasi oleh produsen pakaian untuk dijual ke masyarakat sipil. Berbagai kostum militer dengan kamuflase unik muncul, seperti kamuflase *Mandrake*, *Highlander*, *Greenzone*, dan *Typhon* milik Kryptec. Pola kamuflase yang umumnya digunakan oleh tentara juga dijual ke masyarakat sipil, seperti kamuflase *MultiCam* dan derivatifnya, serta berbagai pola kamuflase digital seperti MARPAT, CADPAT dan lainnya. Pola kamuflase sangat unik dan berbeda dalam kehidupan sipil sehingga menambah daya tarik berbagai jenis kostum militer sebagai komoditas yang dapat diperjual belikan. Pola kamuflase seperti kamuflase digital, serta kamuflase dengan pola kulit ular seperti kamuflase milik Kryptec memiliki keunikan tersendiri karena pola kamuflase tersebut memang diciptakan untuk angkatan bersenjata dan penegak hukum serta digunakan oleh angkatan bersenjata dan penegak hukum. Pola kamuflase digital dan ular juga sangat unik dan berbeda jika dibandingkan dengan 'army look' yang memiliki ciri khas berupa bercak dengan bentuk dan ukuran tidak teratur. Pola mengadopsi loreng *U.S. Woodland* yang sempat booming di era 90an, namun dengan berbagai modifikasi seperti perubahan warna yang signifikan serta perubahan ukuran dan bentuk bercak. Perubahan dan adaptasi oleh sipil membuat loreng *U.S. Woodland* menjadi loreng 'kamuflase' di masyarakat secara umum.

Dalam perkembangannya di dunia sipil, produsen pakaian dan kostum militer yang mendapat masukan dari berbagai anggota militer dan penegak hukum mengidentifikasi akan adanya kebutuhan akan pakaian yang memiliki kualitas yang sama dengan pakaian militer, namun dalam berbagai model. Kemunculan berbagai model pakaian dengan kualitas yang menyamai atau bahkan melebihi pakaian militer menciptakan kelas pakaian baru dalam fashion militer di masyarakat. Kostum militer lahir sebagai jawaban produsen pakaian akan pakaian yang mampu digunakan dalam berbagai kegiatan *outdoor*, latihan taktis penegak hukum dan penggemar olahraga menembak. Kegiatan tersebut membutuhkan pakaian yang sangat tangguh, nyaman dikenakan, mampu mengangkut beban berat seperti pistol dan *holster* dan tidak membatasi pergerakan pengguna. Kostum militer datang dalam berbagai model pakaian seperti kaos, kaos dalam, *combat shirt*, celana panjang, celana pendek, replika seragam militer, topi, *shemagh, balaclava*, dan jaket. Kostum militer sering kali muncul menggunakan pola kamuflase yang pernah atau sedang digunakan oleh angkatan bersenjata dan penegak hukum, namun juga terdapat varian dengan warna polos seperti *tan*, *olive drab*, atau hitam yang merupakan warna yang sering muncul dalam berbagai pakaian militer dan penegak hukum. Kostum militer yang mengutamakan efisiensi, fleksibilitas, kenyamanan dan daya tahan menjadikan kostum militer disukai oleh berbagai kalangan masyarakat, penegak hukum, dan anggota militer yang sedang tidak bertugas.

Gambar 4.5. Contoh *combat shirt* dengan pola *MultiCam* dan *Mandrake.*

Berbagai fitur dan kelebihan kostum militer yang melekat dalam seragam militer membuat kreativitas menciptakan replika kostum dan karakteristik militer disukai masyarakat, terutama oleh *airsofter* di Surabaya. Material pakaian yang nyaman dan kuat membuat kostum militer cocok untuk kegiatan *outdoor*, sehingga dapat menjadi alternatif bagi para pecinta kegiatan *outdoor*. Penggunaan warna berupa pola kamuflase yang juga digunakan oleh angkatan bersenjata dan penegak hukum memberikan keunikan tersendiri. Banyaknya pola kamuflase menciptakan kostum militer yang variatif dan khas serta berbeda dari pakaian masyarakat pada umumnya terutama 'army look' membuat kostum militer menjadi 'fashion' bagi masyarakat yang mencintai hal-hal yang berkarakteristik militer.

Gambar 4.6. Contoh celana pendek dengan pola *MultiCam* dan *Typhon.*

Produsen pakaian juga menciptakan kostum militer dengan berbagai model pakaian yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti kaos, kaos dalam, *combat shirt*, celana panjang, celana pendek, replika seragam militer, topi, *shemagh, balaclava*, dan jaket. Dengan menggabungkan berbagai aspek penting seperti material dan jahitan yang menghasilkan pakaian yang kuat dan nyaman,

desain yang fleksibel dan efisien, warna yang unik dan mencolok, serta berbagai model pakaian yang tersedia maka kostum militer disukai oleh berbagai kalangan terutama *airsofter*, penegak hukum, dan anggota militer. Dengan berbagai fitur tersebut, maka permintaan masyarakat akan pakaian berkarakteristik militer meningkat pesat. Kostum militer merupakan jawaban atas meningkatnya permintaan masyarakat akan seragam militer yang tidak dapat dijangkau masyarakat.

Representasi dan Kostum Militer.

Menurut Hall, representasi adalah hasil dari pemaknaan melalui bahasa. Bahasa sebagai alat komunikasi dapat bekerja jika terdapat pengertian yang sepaham, baik melalui nilai atau norma antara pembicara dan orang yang diajak bicara. Dalam konteks representasi, bahasa datang dalam berbagai bentuk yang merepresentasi apa yang berusaha disampaikan oleh komunikator. Sama halnya dengan tulisan menjadi bentuk representasi ekspresi penulis, dalam dunia fashion maka pakaian menjadi bentuk representasi ekspresi pengguna pakaian. Kostum militer menjadi alat komunikasi visual karena kostum militer mengandung representasi berupa karakteristik dari militer. Layaknya bahasa yang baru bisa bekerja jika dipahami oleh komunikan dan komunikator, maka kostum militer sebagai alat representasi visual akan militer harus dipahami oleh *airsofter* dan masyarakat Surabaya. Fashion militer dapat dipahami baik oleh *airsofter* Surabaya dan masyarakat Surabaya karena keduanya memiliki nilai dan norma yang serupa sehingga mampu memahami pesan yang terkandung baik di dalam tindakan menggunakan kostum militer dalam keseharian serta kostum militer itu sendiri. Hal ini sejalan dengan teori Semiotika Barthes dimana tanda berupa kostum militer yang digunakan dalam keseharian oleh *airsofter* juga merupakan representasi akan dianalisa dengan teori Fashion milik Malcolm Barnard yang lalu akan dipaparkan memaparkan argumen sebagai kesimpulan pemaknaan atas fenomena.

Anti Fashion dan Fashion.

Terdapat definisi berbeda atas apa yang merupakan ‘fashion’ dan apa yang bukan. Simmel menggunakan istilah ‘fashion’ kepada kebutuhan orang untuk menjadi bagian dari kelompok sosial namun disaat yang bersamaan, orang tersebut menginginkan agar dalam kelompok tersebut individualitasnya terlihat. ‘Anti Fashion’ menurut Simmel adalah dimana hilangnya salah satu impuls, baik impuls untuk menjadi bagian dari kelompok sosial atau impuls untuk menjadi berbeda. Menurut Simmel (1971), hilangnya ‘fashion’ dapat disebabkan oleh ekspresi individualitas dibatasi oleh nilai-nilai dan keyakinan masyarakat yang lebih luas, sehingga ‘fashion’ tidak akan berkembang karena “kebutuhan individu atas impresi-impresi baru ditekan begitu dalam” (dalam Barnard, 2007, p. 18). Polhemus dan Procter mengambil perspektif baru, dimana mereka mengabaikan landasan nilai dan acuan budaya dan menganalisis koneksi ‘fashion’ dengan konsep waktu, sosial budaya serta politik. Polhemus dan Procter menyatakan bahwa “Waktu adalah konsep sosio-budaya yang merefleksikan dan mengekspresikan situasi sosial ideal atau real dalam pandangan masyarakat atau pribadi”. Menurut Polhemus dan Procter, ‘fashion’ muncul atas perbedaan dari busana tradisional yang dilestarikan dengan busana modern yang senantiasa berubah. Salah satu contoh busana tradisional yang dilestarikan ialah pakaian Gaun Penobatan Ratu Elizabeth II yang dirancang sebagai simbol kontinuitas kekuasaan monarki Inggris Raya. Contoh berlawanan yang digunakan ialah busana bermerk seperti Dior, Giordano, dan Pull & Bear yang ditekankan pada ‘perubahan’ baik dari segi bahan busana hingga cara pandang masyarakat yang mengikuti perkembangan jaman. Barnard berpendapat bahwa agar ‘fashion’ dapat eksis, maka ‘fashion’ membutuhkan suatu bentuk organisasi sosial tertentu. Perlu adanya ketimpangan sosial dalam status dan kekuasaan sehingga terdapat keinginan dan hasrat untuk bergerak menaiki kelas sosial yang ada diatasnya. Barnard berpendapat bahwa pakaian yang berfungsi sebagai pemisah atau penyekat badan-badan sosial dan bersifat cukup permanen, serta jarang berubah wujudnya merupakan *anti-fashion* (Barnard, 2007, p. 19). Penggunaan pakaian militer oleh *airsofter* Surabaya sebagai ‘fashion’ merupakan fenomena yang unik karena pakaian militer sendiri, berdasarkan teori Simmel, Polhemus dan Procter, serta Barnard merupakan pakaian ‘anti fashion’. Dalam konteks pendapat Simmel, militer merupakan sebuah organisasi yang bertugas untuk menjaga keamanan dan kedaulatan negara menggunakan kekuatan dan kekerasan. Oleh sebab itu, dibutuhkan struktur komando yang jelas dan kedisiplinan tinggi dari anggotanya agar militer dapat berfungsi dengan maksimal. Untuk menggalakan rasa persahabatan, kerja sama, dan kedisiplinan maka ekspresi individu ditekan sedemikian rupa. Ekspresi individu dapat mengancam ketidakharmonisan anggota dalam satuan, dan dapat merusak kerja sama serta rasa kebersamaan dalam kesatuan. Sebagai bukti bahwa orang telah menjadi bagian dari organisasi militer, maka dia akan mendapatkan seragam militer yang serupa dengan seragam semua anggota dari organisasi militer tersebut. Hilangnya impuls untuk menjadi berbeda karena perlakuan dan doktrin dari militer membuat militer menjadi organisasi yang ‘anti fashion’, dengan bukti berupa seragam yang serupa dengan semua anggota organisasi tersebut. Dalam konteks Polhemus dan Procter, seragam

militer merupakan pakaian tradisional yang dilestarikan. Hal ini karena seragam militer lambat berubah, dan hanya berubah sesuai dengan kebutuhan angkatan bersenjata. Hal ini nampak pada seragam loreng Malvinas TNI, dimana dari tahun 1987 hingga masa kini tidak mengalami perubahan karena medan Indonesia yang merupakan hutan tropis. Dalam waktu yang sama, 'fashion' sudah berubah berkali-kali mengikuti cara pandang masyarakat dan perkembangan jaman. Pakaian militer yang mencerminkan 'anti fashion' merupakan bukti status quo militer di Indonesia. Namun, seragam militer yang notabene adalah bagian dari identitas visual kelas sosial berupa 'militer' pada masyarakat digunakan oleh *airsofter* dalam aktivitas kesehariannya. Karena penggunaannya oleh *airsofter* (yang merupakan masyarakat sipil) serta penggunaan yang tidak mengikuti dengan aturan 'militer' maka seragam tersebut kehilangan makna dan tujuan pemakaian yang sesungguhnya. Dalam hal ini dimaknai sebagai bentuk dekonstruksi atas seragam militer sebagai identitas visual 'militer' yang 'anti fashion' karena penggunaan seragam militer sudah tidak sesuai dengan tata cara militer. Seragam militer yang digunakan sipil menjadi bukan 'seragam militer' lagi karena telah terjadi perubahan dari 'anti fashion' menjadi 'fashion'.

Kostum Militer dan Identitas Bagi Rasa Aman.

Pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh manusia. Dengan dipenuhinya pakaian sebagai kebutuhan primer, maka pakaian memiliki nilai lebih bagi penggunanya yaitu sebagai alat untuk mengekspresikan dirinya di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pakaian memiliki fungsi lebih yaitu sebagai alat untuk menyampaikan pesan non verbal, pernyataan status dan kelas sosial, dan pembentukan identitas kolektif berupa penggunaan busana yang seragam dengan anggota kelompok. Karena pakaian yang merupakan alat komunikasi visual non verbal, maka diperlukan konteks tentang bagaimana pakaian beroperasi sebagai alat komunikasi visual. Dalam konteks Semiotika Barnard, pakaian militer yang digunakan sebagai fashion oleh *airsofter* Surabaya merupakan 'tanda' yang digunakan oleh *airsofter* Surabaya untuk melakukan komunikasi dengan mengekspresikan diri mereka di masyarakat. Pakaian militer tidak lagi digunakan sebagai seragam militer layaknya 'militer', melainkan digunakan sebagai kostum militer dalam kehidupan keseharian sebagai 'fashion' oleh *airsofter* Surabaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *airsofter* memaknai kostum militer lebih dari sekedar pakaian, melainkan sebagai alat untuk mengekspresikan diri. Kostum militer merupakan replika dari seragam militer yang digunakan oleh berbagai anggota militer di dunia, mulai dari tentara biasa hingga pasukan khusus yang diterjunkan dalam berbagai misi berbahaya. Karakteristik militer yang menonjolkan kekuatan, kejantanan, keberanian, ketangguhan, dan kehormatan mampu memproyeksikan rasa hormat dan takut pada masyarakat. Karakteristik tersebut tidak dirasakan oleh *airsofter* dalam keseharian mereka, sehingga karakteristik tersebut didambakan oleh *airsofter*. Dalam kehidupan sosial, seperti pekerjaan, interaksi dengan teman dan keluarga serta dalam kehidupan bermasyarakat para *airsofter* seringkali diremehkan dan tidak dihormati. Rasa remeh dan tidak hormat dapat disebabkan oleh berbagai aspek, terutama pekerjaan, kelas sosial, status sosial, kelas ekonomi, dan cara *airsofter* berinteraksi di dalam kelompok sosialnya. Dalam konteks interaksi sosial, beberapa *airsofter* mengalami kesulitan dalam berinteraksi di dalam kelompok sosial. Kesulitan tersebut menyebabkan *airsofter* merasa diasingkan dan terkucil sehingga *airsofter* cenderung menarik diri dan meminimalisir kontak sosial dengan kelompok sosialnya. Kontak sosial yang minim menyebabkan *airsofter* tidak mampu dengan mudah beradaptasi terhadap berbagai situasi yang muncul dalam interaksi sosial, sehingga *airsofter* terkesan canggung dan tidak pandai berbicara. Dalam konteks pekerjaan dan kelas ekonomi, *airsofter* yang memiliki pekerjaan dengan upah rendah sering diremehkan dalam interaksi dan kelompok sosial mereka. Tak hanya itu, *airsofter* yang berada di kelas ekonomi menengah bawah merasa tidak memiliki hal yang pantas untuk dibanggakan dan ditunjukkan kepada kelompok sosialnya. Kegiatan *airsoft* dan kostum militer menjadi cara bagi *airsofter* untuk menutupi kekurangan yang dimiliki dengan mendapatkan karakteristik yang didambakan. Untuk mendapatkan karakteristik tersebut, maka *airsofter* menggunakan kostum militer sebagai 'fashion' untuk mengasosiasikan diri mereka dengan militer dengan cara menggunakan kostum militer yang berdasarkan seragam kesatuan tersebut di luar kegiatan *airsoft*. Dengan menggunakan kostum militer, *airsofter* ingin dimaknai sebagai seseorang yang telah merasakan pengalaman militer (meskipun melalui kegiatan *airsoft*) atau memiliki relasi dengan anggota militer sehingga pantas mendapat rasa hormat dan pengakuan dari masyarakat. Tak hanya itu, asosiasi *airsoft* dengan kemiliteran memberikan rasa aman bagi para *airsofter* dalam berbagai aktivitas sehari-hari, karena kostum militer yang digunakan serupa dengan pakaian militer yang digunakan oleh anggota angkatan bersenjata sehingga mampu memberikan rasa aman bagi dirinya sendiri. Kegiatan *airsoft* yang mensimulasi pertempuran menggunakan replika senjata api merupakan satu-satunya kegiatan yang memiliki kemiripan dengan operasi militer sesungguhnya. Kemiripan tersebut memberikan kesempatan bagi *airsofter* untuk menjadi tokoh yang mereka

dambakan serta menutup rasa inferioritas yang menghantui hidup sosial mereka. Hal ini nampak dari beberapa *airsofter* yang telah diwawancara yang menunjukkan keinginan untuk menjadi tokoh dalam film laga bertema militer seperti John Rambo dalam film Rambo atau para pemeran GRS dalam film 13 Hours. Terdapat sebuah kecenderungan dimana *airsofter* yang sudah berumur ingin tampil baik secara visual maupun perilaku layaknya aktor-aktor film laga era 70-90an seperti Sylvester Stallone, James Bond, Dolph Lundgren, Chuck Norris, dan Arnold Schwarzenegger dimana film laga tersebut masih menjunjung tinggi maskulinitas dan individualitas karakter yang nampak dari tokoh pahlawan yang penyendiri, eksentrik, digandrungi wanita namun tak terkalahkan. Secara visual, *airsofter* yang sudah berumur tampil layaknya tokoh film laga tersebut seperti dalam The Expendables atau seperti film laga di masa itu. *Airsofter* yang cenderung muda lebih terekspos pada film laga bertema militer seperti Black Hawk Down, 13 Hours, Saving Private Ryan, dan American Sniper yang lebih mengutamakan nilai kerjasama dan pengorbanan, serta menekan heroisme individu dan menjunjung tinggi heroisme kelompok. Secara visual, *airsofter* yang muda cenderung ingin tampil menggunakan kostum militer dengan kamuflasi terkini atau yang digunakan dalam film laga bertema militer terkini. Meskipun sama-sama menjunjung tinggi maskulinitas, perbedaan pengaruh dari film laga nampak pada penekanan maskulinitas dan individualitas di film laga bertema militer di era 90-2000an. Hal ini nampak dalam perilaku *airsofter*, dimana *airsofter* yang berumur cenderung individual sedangkan *airsofter* yang lebih muda cenderung mengedepankan kepentingan kolektif.

Kegiatan *airsoft* tak hanya sekedar menjadi sebuah hobi dan pelepas stres, namun telah menjadi suatu gaya hidup dari *airsofter* Surabaya. Untuk memenuhi tuntutan gaya hidup, *airsofter* berani mengeluarkan uang lebih untuk membeli berbagai kostum militer beserta aksesorinya, serta menggunakannya dalam keseharian mereka. Tak hanya itu, *airsofter* merasa bahwa kegiatan *airsoft* telah membantu pertumbuhan karakter mereka dan memberikan rasa percaya diri terutama dalam interaksi sosial. *Airsofter* bahkan melakukan berbagai olahraga untuk mendapatkan bentuk tubuh seperti sosok yang diinginkan untuk mendukung *image* diri *airsofter* yang maskulin sehingga pantas untuk dihormati. Hal ini menunjukkan pentingnya tubuh beserta ekstensinya sebagai instrumen dalam gaya hidup. Karena kegiatan airsoft yang menggunakan replika senjata api dan melakukan hal-hal yang berhubungan dengan kemiliteran, maka airsofter merasa bahwa hobi mereka lebih tinggi dari hobi lainnya. Dari segi ekonomi, *airsoft* merupakan kegiatan yang cukup menghabiskan biaya. *Airsoft* sebagai kegiatan yang cukup mahal menjadi ajang bagi para *airsofter* untuk membeli berbagai kostum dan aksesori militer untuk digunakan baik dalam kegiatan maupun dalam keseharian mereka. Kostum militer menjadi salah satu cara bagi *airsofter* untuk mengungkapkan bahwa *airsoft* merupakan kegiatan mahal yang diikutinya dan kegiatan *airsoft* berbeda dengan hobi lain yang tidak setingkat pengeluaran biayanya dengan kegiatan *airsoft.* Kegiatan *airsoft* dan asosiasi *airsofter* dalam kegiatan tersebut merupakan cara bagi *airsofter* untuk membuktikan kepada masyarakat akan kemampuan ekonomi *airsofter* agar dapat menaiki tangga sosial dari segi ekonomi. Fenomena menggunakan kostum militer oleh *airsofter* Surabaya dapat diasosiasikan dengan aspek psikologis dengan menggunakan kostum militer di masyarakat. Terdapat aspek psikologis yang muncul dalam fenomena ini, dimana aspek psikologis tersebut menjadi motif yang menggerakan *airsofter* Surabaya untuk menggunakan kostum militer diluar kegiatan *airsoft*. Kostum militer memberikan kesempatan bagi *airsofter* Surabaya untuk menjadi seseorang yang berbeda dalam kehidupannya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat ‘dunia paralel’ dalam kostum militer antara realitas *airsofter* dengan realitas keseharian. Kostum militer menjadi bentuk perwujudan hasrat akan realitas di dalam ‘dunia paralel’ *airsofter* karena di dalamnya *airsofter* dapat menjadi sosok yang mereka inginkan. Selanjutnya kostum militer yang mencolok menarik perhatian masyarakat, dan memberikan kesempatan bagi airsofter untuk menjadi pusat perhatian. Dengan menjadi pusat perhatian, maka airsofter mampu menunjukkan identitas mereka kepada masyarakat dengan maksimal.

Kesimpulan

Penggunaan kostum militer oleh *airsofter* Surabaya dalam keseharian mereka sebagai ‘fashion’ dapat ditemukan dalam berbagai bentuk. Bentuk tersebut nampak dalam model pakaian yang digunakan sebagai ‘fashion’ oleh *airsofter* Surabaya. Pakaian tersebut bukan merupakan sembarang model pakaian sebab juga digunakan sebagai kostum militer yang digunakan juga pada aktivitas *airsoft*. Kostum militer merupakan bagian dari replika pakaian militer yang digunakan oleh *airsofter* Surabaya untuk mendalami peran mereka dalam simulasi perang yang merupakan kegiatan *airsoft.* Dalam aktivitas *airsoft*, kostum militer juga disertai replika karakteristik yang lain seperti replika tanda-tanda pengenal kesatuan, tanda pangkat, replika senjata api, replika peralatan militer, dan lain-lain. Di luar kegiatan *airsoft*, kostum militer terbatas hanya pada pakaian yang melekat pada kulit seperti kaos, celana, topi, sepatu dan jaket. Penelitian ini hanya akan terfokus pada kostum militer yang

digunakan diluar kegiatan *airsoft* saja. Sering kali terlihat bahwa di luar kegiatan *airsoft*, bentuk-bentuk karakteristik militer berupa kostum militer digunakan oleh *airsofter* Surabaya dalam keseharian mereka. Kostum militer yang menjadi ungkapan bentuk dari *airsofter* Surabaya menunjukkan bahwa terdapat berbagai kelebihan yang melekat dalam kostum berkarakteristik militer. Kelebihan tersebut dapat dilihat dari bahan yang menghasilkan kain yang kuat dan nyaman dipakai seperti twill, *ripstop, nyco dan cordura*. Dari segi warna, kostum militer memiliki berbagai pola kamuflasi militer baik yang sudah digunakan oleh militer atau masih dalam tahap purwarupa dan dalam penggunaan terbatas untuk menambah daya tarik dan keunikan. Berbagai kostum militer dengan kamuflase unik muncul, seperti kamuflase *Mandrake, Highlander, Greenzone,* dan *Typhon* milik Kryptec. Pola kamuflase yang umumnya digunakan oleh militer juga dijual ke masyarakat sipil, seperti kamuflase *MultiCam* dan derivatifnya, serta berbagai pola kamuflase digital seperti MARPAT, CADPAT dan lainnya. Banyaknya pola kamuflase menciptakan kostum militer yang variatif dan khas serta berbeda dari pakaian masyarakat pada umumnya terutama 'army look' membuat kostum militer menjadi 'fashion' bagi masyarakat yang mencintai hal-hal yang berkarakteristik militer. Kostum militer juga hadir dalam berbagai model yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti kaos, kaos dalam, *combat shirt*, celana panjang, celana pendek, replika seragam militer, topi, dan jaket. Model yang bervariasi membuat kostum militer digunakan dalam berbagai kegiatan keseharian oleh *airsofter*, seperti bercengkrama, bekerja, jalan-jalan, dan sebagainya. Dengan menggabungkan berbagai aspek penting seperti material dan jahitan yang menghasilkan pakaian yang kuat dan nyaman, desain yang fleksibel dan efisien, warna yang unik dan mencolok, serta berbagai model pakaian yang tersedia maka kostum militer disukai oleh berbagai kalangan terutama *airsofter* dan masyarakat yang menyukai karakteristik militer. Penggunaan kostum militer tak hanya dapat dipandang dari segi fungsional dan fiturnya saja. Kostum militer yang identik dengan militer memiliki karakteristik yang identik pula, seperti maskulinitas, ketangguhan, keberanian, dan kehormatan sehingga mampu memproyeksikan rasa hormat dan takut pada masyarakat. Karakteristik tersebut didambakan oleh *airsofter* dalam kehidupan sosial dan keseharian mereka. Dalam kehidupan sosialnya, *airsofter* sering dipandang remeh dan tidak dihormati oleh masyarakat. Penyebabnya dapat dihubungkan dengan status dan kelas sosial seorang *airsofter* dalam masyarakat, serta kelas ekonomi dan pekerjaannya. Dengan mengenakan kostum militer dalam kesehariannya, kostum militer menjadi representasi hasrat *airsofter*. Kemunculan hasrat *airsofter* juga tidak lepas dari aspek psikologis yang berperan sebagai motif agar *airsofter* Surabaya menggunakan kostum militer di masyarakat. *Airsofter* memanfaatkan peran mereka sebagai *airsofter* untuk menambah dan memperbaiki peran mereka sebagai 'masyarakat'. Dengan mendapatkan karakteristik yang muncul dalam kostum militer yang dikenakan, maka airsofter mengasimilasi peran *airsofter* yang berkonotasi 'militer' dan 'masyarakat' yang berkonotasi sipil. Peran yang telah terasimilasi tersebut membuat airsofter menjadi lebih percaya diri dalam kehidupan dan interaksi sosialnya. Oleh karena itu, *airsofter* menggunakan kostum militer dalam keseharian mereka sebagai bentuk asimilasi atas karakteristik militer yang muncul pada kostum. Dengan menggunakan kostum militer, *airsofter* ingin dimaknai sebagai seseorang yang telah merasakan pengalaman militer (meskipun melalui kegiatan *airsoft*) sehingga merasa berhak mendapatkan rasa hormat dan pengakuan dari masyarakat. *Airsoft* yang identik dengan militer juga memberikan rasa aman bagi *airsofter* dalam keseharian mereka, karena kostum militer yang digunakan sangat identik dengan seragam militer yang digunakan oleh militer sehingga memberikan rasa aman bagi diri terhadap ancaman dalam interaksi sosialnya. Dari segi ekonomi, kegiatan *airsoft* sebagai simulasi pertempuran cukup menghabiskan banyak uang. Dengan menggunakan kostum militer dalam kesehariannya, *airsofter* ingin mengekspresikan diri mereka sebagai penggelut hobi *airsoft* yang cukup memakan biaya serta merupakan salah satu hobi 'mahal' terlepas dari status ekonomi *airsofter* tersebut. Hal tersebut dilakukan untuk merubah persepsi masyarakat akan kelas ekonomi mereka dengan menggunakan kostum militer ingin mengsankan bahwa *airsofter* adalah termasuk kelompok orang yang mampu secara ekonomi. Dapat disimpulkan bahwa *airsofter* membutuhkan kegiatan *airsoft* sebagai pencarian eksistensi diri. Bagi para *airsofter*, menggunakan kostum militer menjadi identitas mereka sebagai *airsofter*, dan membedakan mereka dengan masyarakat serta penggelut hobi lainnya. *Airsofter* merasa bahwa kegiatan *airsoft* memberikan mereka kesempatan untuk merasakan sensasi dan fantasi menjadi militer. Penggunaan kostum militer diluar kegiatan *airsoft* menjadi ajang bagi para *airsofter* untuk memenuhi hasrat mereka menjadi tentara dalam imajinasi demi memenuhi imajinasi atas pengakuan eksistensi diri dari masyarakat dalam relasinya dengan status sosial di masyarakat.

Daftar Pustaka

Barnard, Malcolm. (2014). Fashion theory, an introduction. New York: Routledge.

Barnard, Malcolm. (2007). Fashion sebagai komunikasi. Jogjakarta: Jalasutra.

Berek, Dominikus. (n.d.). Fashion sebagai komunikasi identitas sub budaya (Kajian fenomenologis terhadap komunitas street punk semarang), 1-11. Diunduh 7 januari 2017 dari http://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/download/8207/6727/

Cheng-wen Huang. (2009). "A multimodal social semiotic approach to the analysis of manga: a metalanguage for sequential visual narratives". Diunduh 1 Desember 2016 dari http://www.academia.edu/7442536/A_multimodal_social_semiotic_approach_to_the_analysis_of_manga_a_metalanguage_for_sequential_visual_narratives.

Cramer, Guy. (2013). U.S. army camouflage improvement explained. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/camo-improvement/index.html

Cramer, Guy. (2013). U.S. army scorpion camouflage. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/scorpion/index.html

Cramer, Guy. (2013). Why not just use MARPAT?. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/coyote/

Cramer, Guy. (2013). Why US4CES?. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/US4CES-ALPHA/index.html

Cramer, Guy. (2013). Phase IV C3: camouflage, color and cost. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/c3/

Cramer, Guy. (2013). U.S. army phase IV baseline patterns, will the army have to settle with these?. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/baseline/index.html

Cramer, Guy. (2013). Night vision device comparison photos of US4CES and some of the U.S. army phase IV camouflage patterns. Diunduh 22 Maret 2017 dari http://www.hyperstealth.com/GenIII-NVG/index.html

Davis, Elizabeth. (2014). Habit de qualité: seventeenth-century french fashion prints as sources for dress history. The Journal of the Costume Society of America. Diunduh 12 Maret 2017 dari http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1179/0361211214Z.00000000028

Dektisa, Andrian. (2017). Euforia mencecap rasa militer. Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan. 200-220.

Febriani, Meina. (2015). *Semiotika menurut pandangan Roland Barthes.* Diunduh 3 Desember 2016 dari http://banggaberbahasa.blogspot.co.id/2012/09/semiotika-menurut-pandangan-roland_820.html

Hall, Stuart. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices.* Diunduh 16 juni 2017 dari https://faculty.washington.edu/pembina/all_articles/Hall1997

Hendariningrum, Retno & Susilo, E.M. (2008). Fashion dan gaya hidup: identitas dan komunikasi. Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 25-32. Diunduh 6 Januari 2017 dari , http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/38/42

Mutmainah, Arifianti. (2014). *Representasi fashion dalam kelas sosial dalam film the devil wears prada dan confessions of a shopaholic*. Diunduh 7 Januari 2017 dari http://eprints.ums.ac.id/28385/21/Naskah_Publikasi.pdf

Porter, Danielle. (2010). Fashioning a discourse of elegance and politics: the historical roots of the sapeur movement, 1884-1980. (Thesis DT3.5 2010 P678). Diunduh 12 Maret 2017 dari Cornell University, New York. https://ecommons.cornell.edu/bitstream/handle/1813/17102/Porter,%20Danielle.pdf?sequence=1

Rosenberg, Robin S. & Andrea M. Letamendi. (n.d.). Expressions of fandom: findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. Diunduh 14 Maret 2017 dari http://www.drrobinrosenberg.com/resources/Cosplay-Expressions%20of%20Fandom.pdf

Sumawijaya, Bambang. (2008). Teori-teori semiotika, sebuah pengantar. Diunduh 4 Desember 2016 dari http://bambangsukmawijaya.wordpress.com/2008/02/19/teori-teori-semiotika-sebuah-pengantar/

Saputra, Wira G.P. (2011). Nilai budaya, sistem nilai, dan orientasi nilai budaya. Diunduh 6 Januari 2017 dari https://wirasaputra.wordpress.com/2011/10/13/nilai-budaya-sistem-nilai-dan-orientasi-nilai-budaya/

Setianto, Y.P. (2009). *Budaya dan fashion system.* Diunduh 8 Januari 2017 dari

https://yearrypanji.wordpress.com/2009/01/03/budaya-dan-fashion-system/

Topor, Lauren. (2008). War & fashion: political views and how military styles influence fashion. Master's Theses and Doctoral Dissertations. Paper 168. Diunduh 10 Maret 2017 dari Eastern Michigan University. http://commons.emich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1167&context=theses

Van Leeuwen, Theo. (2005). Introducing social semiotic". Diunduh 3 Desember 2016 dari https://e-edu.nbu.bg/pluginfile.php/381086/mod_resource/content/1/Lesson_14_Leeuwen_Introducing_Social_Semiotics_extract.pdf.

Weisberger, Mindy. (2016). *Getting in character: psychology behind cosplay.* Diunduh 20 Mei 2017 dari http://www.livescience.com/56641-why-people-cosplay.html