

**PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN
COSPLAY DI INDONESIA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Pada Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas Darma Persada

Disusun Oleh :

NAMA : FERRY ANGRIAWAN

NIM : 2011110011



**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTASSASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2015

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana berjudul:

PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN COSPLAY DI INDONESIA

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Irawati Agustine, SS, selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Purwani Purawiardi, M,Si selaku pembimbing II. Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, dan isi seluruhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri sebagai penulis. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, pada tanggal ... Agustus 2015.

Jakarta, ... Agustus 2015

Yang Membuat Pernyataan

(Ferry Angriawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada Senin, 31 Agustus 2015

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari :

Pembimbing : Irawati Agustine, S.S (.....)

Pembaca : Dra. Purwani Purawiardi, M,Si (.....)

Ketua Penguji : Syamsul Bachri, S.S., M.Si (.....)

Disahkan pada Kamis, tanggal 31 Agustus 2015

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra




Harga Saptaji, S.S., M.A.




Syamsul Bachri, S.S., M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "*Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan Cosplay di Indonesia*". Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

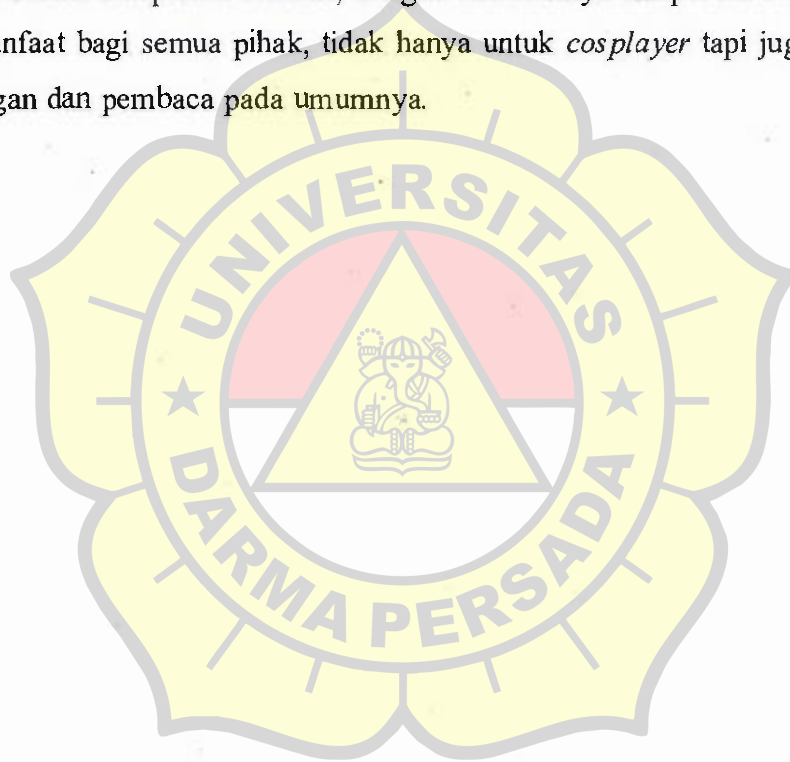
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini mengalami banyak kendala namun berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Irawati Agustine, SS, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Purwani Purawiardi, M.Si selaku dosen pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa, dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Hermansyah Djaya, SS., MA selaku dosen pembimbing akademik.
4. Bapak Hargo Saptaji, SS., MA selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang.
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra yang dengan sabar telah memberikan arahan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Staf Sekretariat Fakultas Sastra dan Staf Perpustakaan Universitas Darma Persada yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi dan pengurusan akademik.
8. Untuk keluarga yang penulis cintai yang telah memberikan dukungan moril maupun materil dan juga memberikan nasihat dan saran yang berguna.
9. Untuk teman –teman kelas malam Unsada angkatan 2011 epoy, kiki, ruswan, sugeng, nur, kori, bang imam, indah, dan fanny. Terima kasih atas waktu yang telah kita lewati dan kebersamaannya selama 4 tahun kuliah di

Unsada. Terima kasih atas dukungannya selama ini. Minna-san arigatou gozaimasu.

10. Untuk orang paling dekat Veronica Novhilda Putri yang selalu memberikan dorongan semangat dalam bentuk apapun untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih yahhh.
11. Seluruh pihak lainnya yang juga telah banyak membantu dan memberikan dukungan semangat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Skripsi yang telah tersusun ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih belum sempurna. Namun, dengan tersusunnya skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak, tidak hanya untuk *cosplayer* tapi juga di semua kalangan dan pembaca pada umumnya.



ABSTRAK

Nama : Ferry Angriawan
NIM : 2011110011
Program Studi : Sastra Jepang
Judul : Peran Media Sosial terhadap Perkembangan Cosplay di Indonesia

Skripsi ini membahas tentang peran media sosial terhadap perkembangan cosplay di Indonesia. Budaya *cosplay* Jepang tidak hanya populer di Jepang saja tetapi juga di Indonesia. Internet dengan media sosial nya sebagai sarana media yang praktis dan murah adalah salah satu penyebab *cosplay* dikenal oleh anak muda di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode kepustakaan dengan mengumpulkan buku tentang budaya populer Jepang dan menggunakan website atau situs yang dapat dipercaya sebagai sumber untuk menambah informasi tentang budaya *cosplay* Jepang.

Keyword : *Cosplay*, Media Sosial, Indonesia

概要

名前 : フェリーアングリアワン
学生番号 : 2011 110011
文学部 : 日本文学
題名 : インドネシアでコスプレの発展に対してソーシャルメディアの役割

インドネシアでコスプレの発展に対してソーシャルメディアの役割を与えていることを述べたものである。日本のコスプレ文化は日本だけでなくインドネシアでも人気だ。コスプレがインドネシアの若者の間で人気の原因の一つはインターネットやソーシャルメディアがメディアの手段として便利で安価であるからだ。この論文で使用した方法は日本の大衆文化の文献や本を使用した方法で、日本のコスプレ文化についての情報を追加するためのリソースとして信頼できるウェブサイトを使用しています。

キーワード : コスプレ、ソーシャルメディア、インドネシア

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABTSRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Landasan Teori.....	9
1.7.1 Budaya Populer.....	9
1.7.2 Media Sosial.....	11
1.7.3 Cosplay.....	12
1.8 Metode Penelitian	14
1.9 Sistematika Penulisan.....	15
 BAB 2 COSPLAY	
1. Budaya Populer Jepang.....	16

2. Cosplay.....	18
2.1 Sejarah Cosplay.....	18
2.2 Pengertian Cosplay.....	19
3.3 Jenis – jenis cosplay.....	24
a. Cosplay yang berusaha menjadi karakter tertentu....	24
b. Cosplay yang untuk diperlihatkan.....	25

BAB 3 PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN COSPLAY DI INDONESIA

1. Media Sosial.....	27
1.1 Pengertian Media Sosial.....	27
1.2 Jenis – Jenis Media Sosial.....	29
1.3 Ciri – Ciri Media Sosial.....	30
1.4 Perkembangan Media Sosial.....	31
2. Media Sosial Facebook.....	34
2.1.1 Peran Group dalam Facebook terhadap Perkembangan Cosplay.....	38
2.1.2 Peran Page dalam Facebook terhadap Perkembangan Cosplay.....	43

Bab 4 PENUTUP

1. Kesimpulan.....	47
2. Saran.....	48

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepang adalah sebuah negara maju di kawasan Asia yang berada pada tatanan negara kelas atas baik dalam pengaturan negara yang berhubungan dengan sosial masyarakat maupun dalam sistem ekonomi. Di tengah pesatnya kemajuan perekonomian dan budaya modern yang masuk ke Jepang, kemajuan negara tersebut telah menarik banyak perhatian umum yang membuat orang ingin mempelajari budayanya. Dengan banyaknya budaya modern yang masuk ke Jepang, Jepang masih memegang teguh budaya tradisionalnya. *Kabuki*, *Noh*, *Kyogen* dan *Bunraku* adalah salah satu contoh budaya tradisional Jepang yang masih berjaya hingga saat ini. Disamping itu ada juga upacara minum teh (*sado* atau *chado*) dan seni merangkai bunga Jepang (*ikebana*) yang masih sangat populer hingga saat ini.

Jepang melakukan modernisasi tanpa mengorbankan nilai – nilai tradisi yang ada di masyarakat Jepang. Orang – orang di Jepang sangat menjunjung tinggi nilai – nilai tradisi leluhurnya yang menjadikannya suatu faktor pendorong bagi kemajuan Jepang. Jepang mengambil makna atas semua tradisi leluhur dan menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari, sehingga mereka membentuk kepribadian seperti disiplin, pemaaf dan pekerja keras.

Jepang juga memiliki beberapa budaya modern yang sangat populer di mata dunia. Budaya –budaya modern seperti *anime*, *manga*, drama televisi, musik pop dan *fashion* menyebar secara luas ke berbagai belahan dunia. Seperti di

Asia khususnya Asia Tenggara termasuk Indonesia, perkembangan *anime*, *manga* dan *fashion* Jepang sangat berkembang pesat. Penyebarluasan budaya Jepang telah maju ke tahap yang lebih lanjut. Industri media Jepang secara sistematis dan kolaboratif mempromosikan budaya Jepang sebagai konsumsi rutin bagi kalangan anak muda di Indonesia. *Manga*, *anime*, dan *cosplay* adalah sebagian dari budaya populer Jepang yang mendapat perhatian begitu besar oleh masyarakat khususnya anak muda di Indonesia. *Manga* dan *anime* sendiri memiliki banyak penggemar di Indonesia. Dan beberapa penggemar cenderung membentuk kelompok atau komunitas penggemar, atau biasa disebut sebagai *fandom* (fan- kependekan dari *fannatic* dan akhiran -dom seperti dalam *kingdom* atau *freedom*, dll). *Fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama. *Fandom anime* dan *manga* merupakan komunitas global penggemar *anime* dan *manga*. Subkultur seperti ini memberikan rasa memiliki dan menyediakan ruang untuk orang – orang supaya dapat bergabung dan diterima apa adanya. Hal ini merupakan sebuah impian bagi masyarakat modern khususnya bagi anak muda yang haus akan pengakuan dan rasa memiliki (*sense of belonging*) (Napier: 2006,47). Rasa memiliki adalah perasaan terhubung dan diterima di dalam keluarga atau komunitas seseorang. Rasa memiliki telah didefinisikan sebagai proses yang bisa mempengaruhi kesehatan seseorang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rasa memiliki terkait dengan kedua fungsi sosial dan psikologis seseorang.

Banyak juga penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik *fandom anime* dan *manga*, yang disebut dengan *cosplay*. *Cosplay* adalah semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individual atau

kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime*, *manga*, game komputer, *idol group*, dan film populer dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan (Ahn:2008, 55). *Cosplay* (コスプレ) merupakan istilah bahasa Jepang serapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). Orang yang melakukan *cosplay* biasa disebut dengan *cosplayer* atau dalam bahasa Jepang disebut *kosupureya*- (コスプレヤー).

Di Jepang sendiri *cosplay* pada era 90an masih dianggap sebagai suatu yang aneh dan liar, hanya marak di sekitar stasiun Harajuku, dan di gerbang Kuil Meiji. Kemudian pada tahun 1998, distrik Akihabara membuka *cafe - cafe cosplay*, di mana para pelayannya pun *bercosplay*. *Cosplay* makin marak karena adanya tempat-tempat yang mau mewadahi seperti *Akihabara* dan sekarang barang – barang kebutuhan *cosplay* bisa ditemukan di mana – mana di Jepang. Pada tahun 2010, *Akihabara* melegalkan diri untuk para *cosplayer* berkeliaran secara bebas di areanya, dan ini hanya terjadi di Akihabara. Di Jepang, tidak akan bisa *bercosplay* dimanapun yang kita mau. Karena bisa dianggap mengganggu ketertiban umum. Sekarang, saat ingin mengunjungi Akihabara, akan ada banyak *cosplayer* berlalu-lalang, selain pada *waitress Maid Cafe*.

Para *cosplayer* rela menghabiskan uang yang tidak terhitung jumlahnya dan waktu untuk membuat dan membeli kostum. Mereka juga mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, dan tampil di event –event *cosplay*, sebagaimana mereka mengubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Banyak *cosplayer* yang

memilih tetap dalam karakter nya selama periode mereka mengenakan kostum, ini menunjukkan usaha mereka dalam mewujudkan karakter mereka secara harafiah baik dalam kepribadian maupun penampilan, bergerak di antara identitas sehari – hari mereka dan versi yang tampaknya ideal bagi mereka. Rata –rata *cosplayer* dalam memulai *cosplay* karena untuk berteman (make friends) atau untuk mengikuti langkah teman – teman mereka agar memiliki tempat dalam komunitas *cosplay*. (Ahn: 2008,65).

Budaya *Cosplay* juga sangat pesat berkembang di Indonesia. Awalnya *cosplay* tidak begitu banyak dikenal di Indonesia. Tapi beberapa event seperti Gelar Jepang UI mengadakan Event *Cosplay*, walau pada saat itu belum ada yang berminat, *cosplay* pertama saat itu hanyalah EO (Event Organizer) dari acara Gelar Jepang UI tersebut. Beranjak dari Event Jepang, beberapa remaja di Bandung membentuk komunitas kemudian memperkenalkan gaya harajuku dan hadirnya *cosplayer* pertama yang bukan merupakan EO (Event Organizer) saat itu. Karena pengaruh budaya *Cosplay* yang sangat tinggi hingga saat ini, hampir setiap bulan selalu ada event *cosplay* di Jakarta, dan di kota-kota besar di Indonesia. Beberapa event yang sering hadir adalah:

1. Gelar Jepang. Biasanya ada di Universitas
2. Bunkasai. Biasanya ada di Universitas.
3. Hellofest.
4. Animonster event. Beberapa event yang disponsori oleh animonster termasuk event *cosplay* di dalamnya.
5. Extravaganza, *Cosplayer* berdialog kocak, *cosplay* kartun Nickelodeon dan *anime* Jepang dijadikan satu dalam Extravaganza

6. *Anime Festival Asia Indonesia*

7. *Ennichisai*

Cosplay telah dilombakan di berbagai tempat, contohnya seperti AFA (*Anime Festival Asia*) yaitu gelaran festival *Anime* dan *Manga* se asia, dan belum lama ini digelar di indonesia, tepatnya di JCC (*Jakarta Convention Center*). Di sana para *cosplayer* unjuk gigi mengadu kreatifitas mereka dalam melakukan *cosplay*. Di AFA (*Anime Festival Asia*), tidak hanya ada para *cosplayer*, di sana juga ada beberapa kreator *manga* dan *anime* terkenal, mereka di sana menyapa para fans dan memberikan tanda tangan sebagai kenang kenangan.

Cosplay merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar budaya Jepang maupun para penggemar *anime* dan *manga*. Tiap tahun rutin diadakan WCS (*World Cosplay Summit*) atau lomba *cosplay* dunia. 4 Agustus 2012 lalu, *cosplayer* dari Indonesia memenangkan kompetisi *cosplay* internasional, *World Cosplay Summit* 2012 yang digelar di Nagoya, Jepang. Tampil dengan kostum robot dari animasi *Patlabor*, mereka menggaet juara 3 mengalahkan 20 negara lain, seperti Amerika, Malaysia, dan Rusia. *World Cosplay Summit* merupakan ajang kompetisi *cosplay* yang diikuti seluruh peserta dari berbagai negara di dunia dan tidak semua negara bisa berpartisipasi dalam kompetisi ini. Pada tahun 2012, setelah penantian panjang, Indonesia akhirnya dapat lolos menjadi peserta pertama kalinya sama seperti Inggris dan Rusia. Baru saja ikut dalam acara besar tersebut dan sudah meraih juara, merupakan sebuah prestasi hebat yang jarang dapat dilakukan oleh semua orang. Ini membuktikan bahwa *cosplay* bukanlah sekedar hobi yang sia – sia. Tetapi juga merupakan suatu

ajang untuk menyalurkan kreatifitas yang dapat menghasilkan sesuatu yang membanggakan.

Dengan sebuah prestasi yang membanggakan di tingkat dunia, para *cosplayer* Indonesia seakan mendapat pengaruh dan motivasi yang sangat besar dalam melakukan *cosplay*. Mereka berlomba –lomba menampilkan hasil karya *cosplay* terbaik mereka. Bagi *cosplayer*, *cosplay* tidak hanya menjadi ajang untuk memamerkan kostum saat event – event Jepang. Tapi juga menjadi ajang pembuktian bahwa *cosplay* adalah suatu kreatifitas yang bisa membanggakan. Hal ini terbukti dengan banyaknya komunitas *cosplay* di Indonesia yang tersebar ke berbagai wilayah dan terus berjejaring melalui teknologi informasi yang ada seperti akun facebook: <https://www.facebook.com/CosplayIndonesia>

Dengan majunya teknologi informasi sekarang ini, bermunculan media – media yang dahulu hanya ada media cetak saja sekarang berkembang menjadi media elektronik seperti media sosial yang bisa dengan mudah diakses oleh siapapun. Dengan adanya media sosial orang – orang bisa berinteraksi dengan banyak orang walau tidak bertatap muka. Para *cosplayer* memanfaatkan media sosial untuk berbagi hasil karya *cosplay* mereka kepada teman – teman mereka di media sosial. Facebook, twitter, instagram, path adalah salah satu media sosial yang terkenal di Indonesia. Dengan banyaknya pilihan media sosial yang ada, para *cosplayer* memiliki banyak pilihan untuk menyebarluaskan hasil karya mereka berupa foto – foto saat sedang melakukan *cosplay* di event –event Jepang yang ada.

1.2. Identifikasi Masalah

Cosplay adalah suatu fenomena yang tidak bisa diabaikan sekarang ini di Indonesia. Dengan bercosplay seseorang dapat mengekspresikan diri mereka didepan masyarakat umum. Memakai kostum dan berdandan seperti karakter tertentu dan menghabiskan banyak uang dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose – pose dan dialog karakter yang mereka perankan, kemudian merubah diri mereka menjadi karakter tersebut. Lalu setelah itu mereka menyebarkan hasil cosplay mereka ke masyarakat umum lainnya.

Cara penyebarannya pun beragam. Bagi cosplayer yang memiliki media sosial bisa dengan mudah memamerkan hasil karya cosplay mereka ke teman – teman mereka karena ada banyak pilihan media sosial di Indonesia. Peran media sosial sekarang ini sangat besar terhadap perkembangan cosplay di Indonesia. Banyaknya pengguna media sosial seperti facebook memungkinkan seorang cosplayer membuat komunitas mereka sendiri. Banyak juga dari mereka yang membuat fanspage yang lebih individual agar bisa memamerkan hasil karya cosplay mereka kepada teman – temannya yang ada di facebook.

1.3. Pembatasan Masalah

Cosplay dikenal masyarakat karena sekarang ini banyak event –event Jepang yang diadakan di Indonesia. Penulis ingin membatasi permasalahan yang ada dengan menganalisis peran media sosial yang begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan cosplay di Indonesia. Karena hampir sebagian besar cosplayer di Indonesia memamerkan hasil karya cosplay mereka di sosial media.

1.4. Perumusan Masalah

1. Seberapa besar peranan media sosial terhadap perkembangan cosplay di Indonesia?
2. Mengapa para cosplayer lebih memilih media sosial untuk memamerkan hasil karya cosplay mereka?
3. Apa motivasi para cosplayer saat melakukan *cosplay* tersebut?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar peranan media sosial terhadap perkembangan cosplay di Indonesia.
2. Untuk mengetahui alasan para cosplayer lebih memilih media sosial untuk memamerkan hasil karya cosplay mereka.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis motivasi para cosplayer saat mereka melakukan *cosplay*.

1.6. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mahasiswa/i tentang *cosplay* dan mengetahui sejauh mana perkembangan *cosplay* di Indonesia itu sendiri.

Selain itu juga untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas Darma Persada dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.

1.7. Landasan Teori

1.7.1. Budaya Populer

Definisi budaya populer menurut Stoery (2003:10) adalah sebagai berikut:

1. Budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan dan disukai banyak orang.
2. Budaya populer adalah budaya sub standar yang mengakomodasi praktek budaya yang tidak memenuhi persyaratan budaya tinggi. Budaya tinggi merupakan hasil kreasi individu, berkualitas, bernilai luhur, terhormat dan dimiliki oleh golongan elit, seperti para seniman, kaum intelektual dan kritikus yang menilai tinggi fendasnya karya budaya. Sedangkan budaya populer adalah budaya komersial (memiliki nilai jual) dampak dari produksi massal.
3. Budaya populer merupakan budaya massa, yaitu budaya yang diproduksi oleh massa untuk dikonsumsi massa. Budaya ini dikonsumsi tanpa pertimbangan apakah budaya tersebut dapat diterima di dalam masyarakat atau tidak.
4. Budaya populer berasal dari pemikiran postmodernisme. Hal ini berarti pemikiran tersebut tidak lagi mengakui adanya perbedaan antara budaya

tinggi dan budaya populer dan menegaskan bahwa semua budaya adalah budaya komersial.

Sekarang ini teknologi informasi memegang peranan penting dalam penyebaran budaya melalui televisi dan internet memungkinkan orang-orang mengambil konten-konten dari luar negeri ke dirinya sendiri.

Menurut Ishii (2013:2) faktor-faktor penyebaran budaya populer adalah:

1. Faktor budaya dan faktor psikologi, contohnya negara penyebar budaya memegang peranan penting, tingkat kekaguman negara penerima ke negara pemberi budaya tersebut.
2. Standar sebuah budaya populer di negara tersebut seperti apa baik penerima dan pengirim kebudayaannya.
3. Teknologi informasi.
4. Kebijakan dan peraturan pendidikan terhadap pembelajaran kebudayaan asing.

Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang tertentu seperti mega bintang, kendaraan pribadi, fashion, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya. Menurut Ben Agger Sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (Burhan Bungin, 2009: 100).

Budaya populer berkembang melalui media massa dan media informasi. Karena perkembangan jaman yang sudah sangat pesat, pemakaian media

informasi seperti internet menjadi salah satu faktor budaya populer berkembang dengan cepat seperti di Indonesia.

1.7.2. Media Sosial

Media sosial lahir berkat adanya media massa. Sebelum media sosial ada, media cetaklah yang memegang peranan penting dalam penyebaran informasi. Tetapi dengan seiring perkembangan zaman media sosial menjadi suatu media yang sangat dibutuhkan dibanding media cetak.

Menurut Professor J.A Barnes Pada tahun 1954, Media sosial merupakan sebuah sistem struktur sosial yang terdiri dari elemen – elemen individu atau organisasi. Media sosial ini akan membuat mereka yang memiliki kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang telah dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga bisa saling berhubungan.

Lalu menurut Andreas Kaplan dan Michael media sosial adalah seperangkat aplikasi yang berjalan dalam jaringan internet dan memiliki tujuan dasar ideologi serta penggunaan teknologi web 2.0 yang dapat berfungsi untuk saling tukar menukar konten.

Media sosial adalah suatu tempat dimana orang – orang bisa berinteraksi dengan yang lainnya tanpa harus bertatap muka berkat teknologi yang maju seperti sekarang ini. Dengan hanya bermodalkan aplikasi yang ada bisa dengan mudah saling bertukar informasi.

1.7.3. *Cosplay*

Cosplay baru dikenal dunia internasional sebagai salah satu budaya populer Jepang sekitar tahun 2000an seiring perkembangan internet dan gambar digital. Sekarang ini *cosplay* sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia termasuk Indonesia dan diakui sebagai budaya populer Jepang, kata *cosplay* diambil dari bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*. Menurut Wang (2010:18) kata *costume* diartikan bahwa seseorang memerlukan pakaian dan aksesoris untuk bisa menjadi karakter tertentu dan kata *play* diartikan sebagai salah satu jenis kegiatan melakukan suatu hal.

Jadi pengertian *cosplay* atau *kosupure* adalah seseorang yang mengenakan pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter tokoh baik di dalam *anime*, game, ataupun video game dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka untuk memberikan penampilan yang terbaik (Bonnichsen, 2011:7)

Ahn (2008:55) menjelaskan bahwa *cosplay* bisa berubah atau menjadi identitas yang berbeda dari kehidupan sehari – harinya. Ada pula yang mengikuti *cosplay* karena kecintaan atau kesukaan terhadap salah satu karakter *anime*-nya. Dengan kostum, mereka bisa merubah dirinya menjadi identitas karakter yang dipilih dan diinginkan. Beberapa *cosplayer* melakukan *cosplay* karena terobsesi terhadap karakter dalam sebuah *anime* yang kemudian mereka ingin merealisasikannya ke dalam bentuk tiga dimensi.

Lebih lanjut, Ahn (200:65) menyatakan ada beberapa *cosplayer* yang tidak memilih karakter yang dimainkan atau diperankan karena menyukai karakter

tersebut, namun *cosplayer* bisa saja diajak oleh temannya untuk memerankan karakter – karakter lain yang sebagian besar karena *cosplayer* tersebut memiliki kemiripan fisik antara karakter dengan *cosplayer*.

Menurut Wang (2010:21) tujuan berperan dalam *cosplay* pun bervariasi tetapi hal utama yang diinginkan para *cosplayer* adalah menjadi karakter yang disukai dan mencari perhatian dari penonton karena mereka berpenampilan menjadi sosok yang berbeda dari biasanya. Dalam pertunjukan *cosplay*, terdapat pertunjukan berupa penampilan di atas panggung seperti pameran busana. Hal ini juga menjadi salah satu cara *cosplayer* untuk melakukan *cosplay* karena mereka menampilkan gaya busana yang unik dan dapat berpose untuk pengambilan foto di atas panggung.

Selanjutnya Wang (2010:35) juga menjelaskan bahwa dalam kegiatan *cosplay*, pasti terdapat sebuah komunitas sebagai tempat untuk berbagi pengalaman seputar *cosplay*, berkumpul, mengerti cara menikmati gaya hidup, serta mengurangi tekanan dari masyarakat biasa dan mengurangi emosi negatif dalam dirinya. Di dalam komunitas, para *cosplayer* dapat berkomunikasi bersama dengan teman yang memiliki minat yang sama.

Cosplay bisa membuat seseorang menjadi terobsesi untuk tampil beda di depan umum dengan mengenakan kostum yang mereka pilih ataupun yang mereka sukai. Pengaruh dari sekitar seperti dari teman dan juga media informasi berupa internet juga turut andil besar dalam perkembangan *cosplay* itu sendiri. Hal itu menjadikan budaya populer Jepang khususnya *cosplay* berkembang dengan sangat pesat di Indonesia.

1.8. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kepustakaan. Metode kepustakaan dilakukan dengan menggunakan berbagai bahan bacaan, buku dan jurnal yang menjadi referensi skripsi. Bahan –bahan nya berasal dari buku – buku di perpustakaan, internet serta koleksi pribadi.



1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas latar belakang penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, dan metode penelitian.

Bab II *Cosplay*

Pada bab ini diuraikan tentang definisi dan sejarah *cosplay* Jepang.

Bab III Peran media sosial terhadap perkembangan *cosplay* di Indonesia

Pada bab ini menguraikan dan mendefinisikan peran media sosial seperti facebook terhadap perkembangan budaya *cosplay* Jepang di Indonesia.

Bab IV Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian tentang peran media sosial terhadap perkembangan *cosplay* di Indonesia yang sudah dilakukan selama ini dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.