

PERKEMBANGAN *STREET FASHION* JEPANG DI JAKARTA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



Disusun oleh :

Muhamad Agung Setiawan

09110080

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2013

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2013

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari :

Pembimbing : Syamsul Bachri, M.Si



Pembaca : Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd



Ketua Sidang : Dra. Yuliasih Ibrahim



Disahkan pada hari Jumat, 26 Juli 2013

Ketua Program Studi,

Dekan



Hari Setiawan, MA.



Syamsul Bachri, M.Si

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan *Street Fashion* Jepang di Jakarta”. Skripsi ini penulis susun guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 Sastra.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu ijinkanlah penulis pada kesempatan yang baik ini mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Syamsul Bachri, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku dosen pembaca skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa, memberikan banyak saran dan pengarahan yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi sampai terwujudnya skripsi ini.
3. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang S1, Universitas Darma Persada.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama hampir 4 tahun penulis menuntut ilmu, serta semua karyawan Sekretariat Fakultas Sastra, Laboratorium Fakultas Sastra, Perpustakaan, Keuangan, dan semua karyawan Universitas Darma Persada yang sangat membantu penulis selama masa perkuliahan.
5. Yang tercinta keluargaku Papa, Mama, adik perempuanku, serta semua keluarga besar yang selalu mendoakan tiada henti serta memberikan perhatian dan bantuan baik moril maupun materil.

6. Teman – teman seperjuangan angkatan 2009 program studi bahasa dan sastra Jepang Universitas Darma Persada.
7. Untuk para wanita hebat, Vina Hardiana dan Indriana Systifiani yang telah memberikan banyak motivasi, dukungan, saran serta doa kepada penulis sampai penulisan skripsi ini selesai.
8. Kepada seluruh rekan – rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu, atas bantuan, kritik dan saran yang telah diberikan kepada penulis, penulis ucapkan terima kasih banyak.

Skripsi yang telah tersusun ini penulis rasakan masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Namun, semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi yang baru atau dapat juga menjadi referensi skripsi untuk mahasiswa jurusan bahasa dan sastra Jepang angkatan selanjutnya, dan semoga suatu saat kelak, ada yang berminat untuk menyempurnakan skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, 18 Juli 2013

Muhamad Agung Setiawan

ABSTRAK

Nama : Muhamad Agung Setiawan
Program Studi : Sastra Jepang S1
Judul : Perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta

Penelitian ini dilakukan di wilayah Jakarta untuk mengetahui perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta. Objek dari penelitian ini adalah anak muda Jakarta yang menyukai *street fashion* Jepang dengan jumlah sampel 50 orang. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dan observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar angket. Berdasarkan data angket maka diperoleh hasil 56% memilih setuju, 28% memilih kurang setuju dan sebanyak 16% memilih sangat setuju. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa *street fashion* Jepang berkembang di Jakarta.

概要

- 名前 : ムハマド アグン セチアワン
- 学課 : 文学学部日本語学科
- タイトル : ジャカルタに日本のストリートファッションの発展。

この研究はジャカルタの地域で行われて、ジャカルタに日本のストリートファッションの発展を知るためです。研究の対象では、日本のストリートファッションを好きな青年です。サンプルは50人です。この研究は文学や観測的を利用する。収入データはアンケートを配布されます。ファッションリストのアンケート調査結果によると、大賛成は 16%、賛成は 56%、不賛成は 28%である。それに対して、日本のファッションリストがジャカルタに発展されていると決定することになる。

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
概要	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Landasan Teori	7
1. Kebudayaan	8
2. Globalisasi	10
3. Fashion	11

2. Teknik Pengambilan Sampel	13
3. Teknik Pengumpulan Data	13
H. Manfaat Penelitian	14
I. Sistematika Penulisan	14
BAB II SEJARAH DAN PERKEMBANGAN <i>STREET FASHION</i> DI JEPANG	15
A. Fashion	15
B. Fashion di Jepang	17
1. Konsep <i>Kawaii</i>	19
2. Harajuku Style	19
a. Takenoko Zoku	21
b. Visual Kei	22
c. Lolita	23
d. Decora	24
e. Fairy Kei	25
f. Ura-Hara-Kei	26
g. Mori Kei	27
3. Shibuya Style	28
a. Kogal	30
b. Ganguro, Yamanba dan Sentaa Guy	31
c. Kigurimin	32
d. Onee Kei	32

a. Kogal	29
b. Ganguro, Yamanba dan Sentaa Guy	30
c. Kigurimin	31
d. Onee Kei	31
4. Akihabara Style	33
a. Cosplay	34
b. Uni-Cos	37
1) Meido Style	38
2) Butler Style	39
3) School Girl Style	40
c. Chara-Cos	40
d. Kigurumi/Cosplay Doller/Animegao	42
BAB III PERKEMBANGAN <i>STREET FASHION</i> JEPANG DI JAKARTA	44
A. Awal Mula Street Fashion Jepang di Indonesia	44
B. Perkembangan Street Fashion Jepang di Jakarta	47
C. Pembahasan	58
1. Populasi dan Sampel	58
2. Angket Pertanyaan	58
D. Hasil Penelitian	62

BAB IV KESIMPULAN..... 65
DAFTAR PUSTAKA..... 67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengamati perkembangan kebudayaan dewasa ini, terdapat perubahan – perubahan dalam beberapa bidang kebudayaan diantaranya adalah cara berpakaian. Yang dimaksud dengan perubahan cara berpakaian adalah perkembangan mode pakaian atau *fashion*. Pada awalnya pakaian yang dibuat oleh manusia hanya memandang segi fungsionalnya, yaitu sebagai alat untuk melindungi dan menutup bagian tubuh tertentu dari lingkungan dan cuaca, dengan bahan pembuatan pakaian yang masih terbatas dan sederhana.

Pemikiran manusia tentang kebutuhan akan pakaian juga terpengaruh sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pakaian tidak dipandang secara fungsional saja namun, mulai diarahkan pada pola pikir manusia untuk mengekspresikan dirinya secara pribadi maupun kelompok. Manusia ingin tampil beda dan terlihat lebih menarik. Tidak hanya sekedar nyaman saja, mereka juga memiliki selera yang berbeda pula, sehingga *fashion* atau mode dipandang dapat meningkatkan rasa percaya diri pemakainya. Oleh karena itu, muncul berbagai ide, produk bahan maupun aksesories yang berbeda – beda dari hasil pemikiran manusia dan dari budaya yang berbeda-beda pula yang sekarang disebut dengan istilah mode atau *fashion*.

Seiring dengan perkembangan jaman, dunia mode atau *fashion* selalu berkembang dengan pesat. Hampir setiap saat *fashion* berubah-ubah baik dari model, bahan maupun motif/coraknya yang terlihat semakin modis. *Fashion* mempunyai peranan penting bagi setiap orang karena *fashion* merupakan salah satu alat komunikasi dan dapat menunjukkan kepribadian seseorang.

Fashion dapat dibedakan menjadi *high fashion* dan *street fashion*. *High fashion* pola penyebarannya dari atas ke bawah, atau dari desainer *fashion* profesional ke media lalu ke masyarakat; sedangkan *street fashion* justru

kebalikannya, polanya dari bawah ke atas; artinya yang memperkenalkan idenya adalah orang awam (masyarakat), diangkat oleh media lalu disempurnakan idenya oleh desainer *fashion* profesional.

Pola *High fashion* yang paling menonjol yakni terdapat di negara Inggris, Perancis dan Itali. Ada pun Amerika lebih cenderung pada pola *high fashion* dan *street fashion* – nya, sedangkan di Jepang lebih familiar pada gaya *street fashion* – nya dibandingkan *high fashion* – nya, terutama gaya Harajuku atau *Harajuku style*. Hal ini bisa terjadi karena ruang publik di Jepang sudah sangat baik dan dapat memberikan kenyamanan bagi masyarakat, khususnya anak muda untuk memanfaatkan ruang publik sebagai wadah yang menampung kreatifitas mereka, jalanan pun dapat dijadikan sebagai “*catwalk*” atau “panggung” eksplorasi hobi bersama komunitas masing-masing. Ditambah lagi media yang menjamur dan berlomba-lomba untuk mengabadikan kreatifitas dan keunikan gaya mereka, maka jadilah Tokyo sebagai pusatnya *street style*, tidak hanya untuk Jepang, tapi juga untuk dunia.

Street fashion kini telah menjadi trend yang paling populer di Jepang. Hal itu tidak lepas dari peran anak-anak muda Jepang yang mengenakan berbagai pakaian aneh di daerah perkotaan seperti Harajuku, Ginza, Odaiba, Shinjuku, dan Shibuya. Beberapa contoh gaya yang populer di Jepang antara lain Lolita, Cosplay, Kogal, Ganguro, Bōsōzoku, dan Elegant Gothic Aristocrat.

Harajuku adalah nama sebuah area distrik di Tokyo, lokasinya berada di antara Shibuya, Aoyama, dan Shinjuku. Sejak tahun 1960-an, Harajuku telah menjadi pusat *fashion* di Jepang. Area tersebut terkenal akan banyaknya toko-toko yang menjual pakaian, tas, alat make-up, aksesoris dan toko-toko keren lainnya. *Harajuku Style* sangat beragam dan banyak gaya yang berbeda secara ekstrim, mulai dari gaya inosen *Lolita*, gaya *cool-casual Ura-Hara Kei* hingga penampilan *dark-punk-androgyny Visual Kei*. Harajuku menjadi lebih terkenal lagi pada era 1980-an, hal ini dikarenakan maraknya aksi *street performance* dan kostum yang menarik hasil imajinasi para anak muda Jepang yang berkumpul bersama disana

setiap hari minggu, saat jalanan dengan butik fashion dan kafe-kafe papan atas di Omotesando ditutup dari lalu lintas kendaraan. Salah satu ciri *Harajuku style* yang paling menonjol adalah merancang dan re-modifikasi pakaian sesuai karakter diri si pemakainya. Mereka bisa memodifikasi pakaian lama dengan sesuatu yang unik sehingga menjadi gaya baru, misalnya dengan menambahkan aksesoris atau mendekorasi pakaian sesuka imajinasi dan kreatifitas mereka. Dari segi dandanan, jika dibandingkan dengan Shibuya, riasan wajah anak muda di Harajuku biasanya lebih natural, *kawaii* (manis) dan tidak berkesan seksi.

Shibuya merupakan lokasi street style terkenal di Tokyo setelah Harajuku. Jika Harajuku lebih didominasi oleh remaja berusia belasan tahun, Shibuya lebih didominasi oleh wanita dan pria muda berusia 20-an. Kelompok wanita muda yang eksis di Shibuya dengan evolusi gaya dan penampilannya disebut *Gals* atau *Gyaru* sedangkan yang prianya disebut *Gyaru*. Dari zaman ke zaman para *Gyaru* berevolusi dengan gaya busana yang ekstrim berbeda. Pada 1990-an gaya *Gyaru* yang fenomenal adalah *Kogyaru* yang inosen namun seksi dengan seragam sekolahnya, namun pada 2000-an gaya *Gyaru* yang fenomenal justru adalah gaya bebas yang cenderung acak – acakan dari *Ganguro gals* yang melabrak konsep cantik di masyarakat Jepang, sedangkan untuk tahun 2013 ini gaya *Gyaru* yang sedang trend adalah *Onee Gyaru* yang terkesan dewasa dan mempesona dengan keglamorannya. Ciri khas gaya Shibuya yang paling menonjol adalah riasan wajah dan aksesoris tubuh mereka yang nyaris sempurna dari ujung rambut hingga ujung kaki, mereka tak segan menggunakan wig, bulu mata palsu, *nail arts* atau kuku palsu hias, dan alat kosmetik yang selalu lengkap di dalam tas mereka.

Akihabara sebenarnya dikenal sebagai daerah pusat elektronik berkelas dunia yang berada di Tokyo, Jepang. Dari barang elektronik baru hingga bekas pakai dengan kualitas yang masih baik ada di Akihabara. Namun seiring perkembangan yang berlangsung, Akihabara pun menjadi salah satu kawasan *street style* yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri yaitu berkarakter dan memberikan kesan utopia baik itu dalam kostum *Uniform-Cosplay (Uni-Cos)*, *Character Cosplay (Chara-Cos)* maupun *Cosplay Doller (Animegao)*.

Jepang pada dasarnya adalah negara yang mudah bagi seseorang untuk menciptakan suatu hal baru dan orang-orang tertentu akan mengikuti hal tersebut, terutama remaja putri Jepang yang sangat senang mengikuti atau menciptakan suatu trend mode dan bahkan suatu budaya baru sejak puluhan tahun yang lalu (Marcias,2007:7). Sebagai contoh sejak tahun 1983 terbentuk budaya yang disebut dengan *Kosupure* atau *Cosplay*, singkatan dari kata "*Costume*" dan "*Role-play*". *Cosplay* baru dikenal dunia internasional sebagai salah satu budaya populer Jepang sekitar tahun 2000-an seiring perkembangan internet dan gambar digital. *Cosplay* memang bukan nama sebuah *fashion style*, namun di dalam budaya tersebut ada kombinasi antara unsur bermain peran (penjiwaan peran sebagai karakter dari *manga/anime/video games*) dengan proses kreatifitas mendesain, menciptakan dan mengenakan sebuah kostum yang dibuat sedemikian rupa hingga menyerupai karakter yang terdapat di dunia dua dimensi tersebut.

Japanese fashion (busana/mode bergaya Jepang) merupakan perpaduan gaya tradisional Jepang dan modern. Hampir sebagian besar busana tradisional Jepang kini berevolusi menjadi *street fashion* meskipun sesekali busana tradisional asli masih dapat di jumpai di beberapa kota besar Jepang. Baju Jepang mulai menandingi tata busana gaya barat semenjak abad ke – 21 dan selanjutnya berubah menjadi apa yang disebut dengan *street fashion*. Istilah tersebut digunakan untuk mendeskripsikan mode/gaya pakaian yang dikenakan seseorang melalui perpaduan trend mode terbaru dengan gaya tradisional. Contohnya seperti baju Jepang yang dibuat sendiri dengan tetap memakai bahan dasar dari toko kain.

Beberapa jenis gaya berpakaian terkesan ekstrim dan dapat dipandang sebagai pelopor seni yang setara dengan model peragaan busana di Eropa. Rentetan fenomena naik-turunnya popularitas dari kebanyakan trend baju/pakaian tersebut telah dicatat oleh Choicer Loki sejak tahun 1997 dalam majalah mode 'FRUiTS'. Majalah ini merupakan majalah terkemuka yang telah mengenalkan *street fashion* di Jepang.

Konsep yang diusung oleh gaya *street fashion* Jepang pada umumnya, sudah mulai memberikan pengaruh yang cukup kuat pada gaya berdandan dan berbusana anak muda di Indonesia. Terbukti dengan makin menjamurnya beberapa toko aksesoris yang *kawaii* (Lucu), seperti yang terdapat di Harajuku dan Shibuya, juga toko-toko kostum bergaya Jepang seperti yang terdapat di Akihabara, di kota-kota besar di Indonesia seperti di Bandung dan Jakarta, bahkan di kota pinggiran Jakarta seperti Depok. Komunitas pecinta *street fashion* Jepang dan juga *Cosplay* pun kini tidak hanya ada di Jakarta, Bandung, atau Jogja, bahkan hampir di seluruh Indonesia, hanya saja komunitas-komunitas tersebut kurang terekspos oleh media-media lokal maupun nasional.

Di Indonesia, gaya *street fashion* Jepang paling sering ditampilkan saat ada acara-acara bertemakan budaya Jepang, seperti gaya *Lolita Gosurori*, *Visual Kei*, *Decora*, dan kostum *Cosplay*, baik *Uni-cos* maupun *Chara-cos*, sedangkan dalam kesehariannya, anak muda Indonesia kebanyakan bergaya *street fashion* Jepang yang cenderung kasual misalnya dengan memakai topi fedora, kaca mata berbingkai tebal ataupun *sunglasses*, T-shirt dipadu dengan vest atau jaket, jeans dan aksesoris yang sederhana namun tetap gaya seperti pashmina atau scarf berlogo merk-merk terkenal (Gucci, Fendi, LV, dsb) mirip dengan gaya di Ura-Harajuku atau *Ura-Hara Kei*.

Selain yang disebutkan di atas, remaja putri Indonesia juga berani berpenampilan *kawaii* dalam dandanannya sehari-hari. Mereka bisa berdandan kasual dengan paduan rok pendek mengembang atau celana pendek yang dipadukan dengan legging atau kaus kaki panjang selutut, menggunakan baju berenda atau berpita dan menghias rambut dengan bandana warna-warna pastel seperti ungu muda dan *baby pink* mirip gaya-gaya *Fairy Kei* di Harajuku.

Selain gaya *Ura-Hara Kei*, gaya *street fashion* yang berkembang di Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay* di Jepang dan di Indonesia hampir sama, namun tidak seperti di kompetisi *Cosplay* di Jepang yang membatasi karakter *cosplay* (hanya boleh dari *manga/anime/games* Jepang), di Indonesia kreatifitas *Cosplayers* lebih memiliki ruang gerak yang luas dalam berimajinasi dan mengkreasikan karakter baru yang orisinal, di dalam kompetisi *Cosplay*, kreasi ini

dimasukkan ke dalam kategori *Original Characters*. Contohnya karakter *Wayangbliz Legends* yang dikreasikan oleh komunitas Skoater Akademi, karakter imajinasi tersebut memadukan ciri khas wayang Indonesia dengan gaya robot ala Jepang; sedangkan *cosplay tokusatsu* dengan karakter *Gatot-Gundam* (paduan robot Gundam dan wayang Gatot Kaca), inilah yang membuat *cosplay* di Indonesia semakin berwarna dan dapat menjadi wadah kreatifitas anak muda Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang perkembangan *street fashion* Jepang di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa tahun belakangan *street fashion* Jepang di Indonesia semakin berkembang. Hal ini dapat diartikan bahwa Indonesia mengikuti trend fashion Jepang, diantaranya adalah trend mode *Visual Kei*, *Lolita*, *Cosplay*, dan *Decora*. Trend mode tersebut khususnya diikuti oleh anak muda Indonesia diantaranya di Jakarta, Yogyakarta, Bandung, dan Surabaya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, penulis membatasi penelitian ini pada perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Di Indonesia, gaya *street fashion* Jepang yang paling sering di tampilkan saat ada acara-acara bertemakan budaya Jepang adalah gaya *Lolita* khususnya *Gosurori*, *Visual Kei*, *Decora*, dan kostum *Cosplay*, baik *Uni-cos* maupun *Chara-cos*. Sedangkan dalam kesehariannya, anak muda Indonesia kebanyakan bergaya *street fashion* Jepang yang cenderung *casual* misalnya dengan memakai topi fedora, kaca mata berbingkai tebal ataupun sunglasses, T-shirt dipadu dengan vest

atau jaket, jeans dan aksesoris yang sederhana namun tetap memiliki *style* yang unik dan menarik mirip dengan gaya di Ura-Harajuku atau Ura-Hara Kei. Dengan makin menjamurnya beberapa toko aksesoris yang *kawaii* seperti yang terdapat di Harajuku dan Shibuya, serta toko-toko kostum bergaya Jepang seperti yang terdapat di Akihabara yang kini dapat ditemui di kota-kota besar di Indonesia seperti di Bandung, Jakarta dan Jogja, bahkan di kota pinggiran Jakarta seperti Depok dan Bekasi.

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengaruh *street fashion* Jepang terhadap gaya berbusana remaja di Jakarta?
2. Seberapa besar minat remaja Jakarta terhadap *street fashion* Jepang?
3. Bagaimana perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman atau dasar dalam melakukan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *street fashion* Jepang terhadap gaya berbusana remaja di Jakarta.
2. Untuk mengetahui seberapa besar minat remaja Jakarta terhadap *street fashion* Jepang.
3. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta.

F. Landasan Teori

Untuk mendukung penelitian, teori yang digunakan adalah Teori Kebudayaan, dan Teori Globalisasi.

1. Kebudayaan

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari kata buddhi (budi atau akal), yang dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Dapat juga diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata culture juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia (Soelaeman, M. Munandar, **Ilmu Budaya Dasar : Suatu Pengantar**, PT.Refika Aditama, Bandung, 2001, hal 40.)

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dapat dipelajari.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism. (Koentjaraningrat, **Manusia dan Kebudayaan di Indonesia**, Djambatan, Jakarta, 1999, hal 17). Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut *superorganic*.

Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang

kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Ibid.)

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat, kebudayaan dapat diartikan sebagai:

“...seluruh total dari hasil pikiran, cipta, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya dan yang kafena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia sesudah proses belajar. Kebudayaan dalam dimensi ini mencakup hamper seluruh aktivitas manusia dalam kehidupannya...”

Kemudian pada tanggal 26 Juli hingga 6 Agustus 1982 telah diadakan *World Conference on Cultural Policies* di Mexico City yang disponsori oleh UNESCO. Konferensi ini menghasilkan suatu kesepakatan bahwa :

“... in its widest sense, culture may now be said to be the whole complex of distinctive spiritual, material, intellectual, and emotional features that characterize a society or social group. It includes not only the arts and letters, but also modes of life, the fundamental rights of the human being, value systems, traditions and beliefs; that it is culture that gives man the ability to reflect upon himself.”

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Untuk melihat bagaimana sesungguhnya kebudayaan itu, maka dapat dilihat dari unsur-unsur yang terkandung dalam kebudayaan itu sendiri. Ada beberapa pendapat para ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan, antara lain sebagai berikut:

- a. Melville J. Herskovits menyebutkan kebudayaan memiliki 4 unsur pokok, yaitu : alat-alat teknologi, sistem ekonomi, keluarga, dan kekuasaan politik.
- b. Bronislaw Malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok yang meliputi:
 - 1) Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
 - 2) Organisasi ekonomi
 - 3) Alat-alat dan lembaga-lembaga atau petugas-petugas untuk pendidikan (keluarga adalah lembaga pendidikan utama)
 - 4) Organisasi kekuatan (politik)

2. Globalisasi

Konsep akan globalisasi mengacu pada penyempitan dunia secara intensif dan peningkatan kesadaran kita akan dunia, yaitu semakin meningkatnya koneksi global dan pemahaman kita akan koneksi tersebut. Di sini penyempitan dunia dapat dipahami dalam konteks institusi modernitas dan intensifikasi kesadaran dunia dapat dipersepsikan refleksif dengan lebih baik secara budaya. Globalisasi memiliki banyak penafsiran dari berbagai sudut pandang.

Sebagian orang menafsirkan globalisasi sebagai proses pengecilan dunia atau menjadikan dunia sebagaimana layaknya sebuah perkampungan kecil. Sebagian lainnya menyebutkan bahwa globalisasi adalah upaya penyatuan masyarakat dunia dari sisi gaya hidup, orientasi, dan budaya. Pengertian lain dari globalisasi adalah bahwa globalisasi merupakan koneksi global ekonomi, sosial,

budaya dan politik yang semakin mengarah ke berbagai arah di seluruh penjuru dunia dan merasuk ke dalam kesadaran kita.

Globalisasi merupakan proses dimana berbagai peristiwa, keputusan dan kegiatan di belahan dunia yang satu dapat membawa konsekuensi penting bagi berbagai individu dan masyarakat di belahan dunia yang lain. Proses perkembangan globalisasi pada awalnya ditandai kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang tersebut merupakan penggerak globalisasi. Dari kemajuan bidang ini kemudian mempengaruhi sektor-sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan lain-lain.

3. *Fashion*

Mode atau fesyen (Inggris: *fashion*) adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. Secara umum, fesyen termasuk dalam masakan, bahasa, seni, dan arsitektur.

Banyak orang berbicara tentang *fashion*, namun tak banyak yang mengerti apa makna *fashion* itu sebenarnya. Apakah sama dengan busana? Ataukah gaya rambut? Ternyata semuanya benar. Tidak semua *fashion* adalah pakaian atau busana. Beberapa *fashion* dapat terkait dengan perubahan warna dan bentuk tubuh, misalnya penggunaan tato atau tindik. Namun yang pasti semua *fashion* adalah “dandanan”. (Barnard, 1996)

Fashion merupakan suatu fenomena kolektif yang tidak bisa dihasilkan oleh seorang desainer saja, dan tidak bisa diinterpretasikan secara lepas dari sosial konteksnya. Menurut Polhemus dan Proctor yang merupakan sarjana *fashion* kontemporer, di dalam masyarakat Barat kontemporer, kata “*fashion*” juga disinonimkan dengan “dandanan” [*adornment*], “gaya” [*style*], dan “busana” [*dress*] (Kawamura, 2004: 4 & 6).

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode kepustakaan dan metode observasi. Metode kepustakaan berdasarkan buku, artikel, berita, maupun internet. Observasi berupa penelitian lapangan dengan menyebarkan angket melalui media elektronik berupa internet, *Facebook* dan *Twitter*.

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007: 80).

Populasi dari penelitian ini adalah 50 orang anak muda yang berada di wilayah Jakarta yang berusia 15 hingga 25 tahun yang menyukai serta menggunakan *street fashion* Jepang sebagai gaya berbusana mereka.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel diambil dari populasi yang harus representatif (mewakili) dari suatu penelitian (Sugiyono, 2007: 81).

Sampel dalam penelitian ini adalah 50 orang anak muda Jakarta yang berusia 15 hingga 25 tahun yang menyukai serta menggunakan *street fashion* Jepang sebagai gaya berbusana mereka

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel yang ditentukan yaitu anak muda Jakarta yang suka dan menggunakan *street fashion* Jepang sebagai gaya berbusana mereka.

Teknik ini Juga digunakan karena dianggap homogen yaitu anak muda yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah anak muda yang suka dan menggunakan *street fashion* Jepang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan observasi. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2007: 142).

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara ataupun kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala – gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak terlalu banyak dan besar (Sugiyono, 2007: 145).

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi participant observation (observasi berperan serta) dan non participant observation (observasi tanpa peran serta), dan dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi berperan serta (participant observation).

H. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi kepada para pembaca tentang perkembangan *street fashion* Jepang di Jakarta.
2. Dapat dijadikan data untuk bahan penulisan selanjutnya tentang *street fashion* Jepang di Jakarta.
3. Memenuhi salah satu syarat menjadi sarjana sastra di Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

I. Sistematika Penulisan

Bab I, Bab ini menguraikan secara singkat mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II, Bab ini berisi penjelasan tentang *street fashion* dan jenis-jenis *street fashion* yang ada di Jepang serta perkembangan *street fashion* Jepang di Indonesia berdasarkan penelaahan teoritis yang merupakan hasil dari penelaahan kepustakaan terhadap literature dan bahan-bahan bacaan lainnya yang diperoleh penulis.

Bab III, Bab ini berisi penjelasan tentang *street fashion* Jepang yang sedang berkembang di Jakarta dan menjelaskan tentang metodologi penelitian secara lengkap, pengukuran variable, alat analisis yang digunakan, metode pengujian hipotesis, serta penjelasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab IV, Penutup.