

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepanjang lebih dari 2 ratus tahun pada masa Edo, Jepang secara berturut-turut terletak di dasar kepemimpinan keluarga Tokugawa. Pada periode ini pula Jepang melaksanakan Politik *Sakoku* ataupun isolasi. Politik *sakoku* merupakan sesuatu kebijakan politik yang menutup diri dari intervensi asing dalam seluruh bidang. Zaman Edo sendiri berlangsung dari 1603- 1866, serta politik isolasi mulai diberlakukan pada tahun 1633 ialah pada masa kepemimpinan *Tokugawa Iemitsu* (Shogun ke- 3). Dalam ketetapanannya Jepang dilarang buat berhubungan dengan Dunia luar kecuali buat orang dagang Tiongkok serta Belanda lewat pelabuhannya di Nagasaki serta Dezima. Pada Dikala menempuh masa politik isolasi ini masalah-masalah ikatan luar negara tidak Dicermati oleh Jepang, tetapi lebih dahulu kontak-kontak berarti Antara Jepang dengan Dunia luar terjalin buat awal kali pada Alex ke 7 serta 9 Antara tahun 607-838, yakni Kala pemerintahan Jepang melaksanakan upaya-upaya Ambisius buat Menekuni serta Mempraktikkan bermacam bidang ilmu dari Negeri Tiongkok yang pada Dikala itu ialah salah satu Negeri yang sudah hadapi kemajuan dalam bidang Kebudayaan serta pengetahuan terlebih Dahulu. (Widarahesty, dkk; 2011)

Jepang mempunyai banyak sekali budaya yang lahir dari Negeri tersebut. Dikala ini budaya Jepang ialah salah satu budaya yang diketahui diberbagai belahan dunia melalu internet serta media massa yang lain. Kebudayaan Jepang mempunyai keunikan serta nilai estetis yang besar sehingga sanggup menarik atensi ribuan pasang mata di dunia buat dapat dengan langsung menyaksikannya, sehingga menimbulkan para pecintanya berdatangan ke negeri tersebut. Budaya Jepang mempunyai keunikan serta nilai estetis yang besar hingga sanggup membuat energi tarik warga Negeri asing buat tiba ke Jepang. Budaya jepang hingga saat ini masih menempel pada

warga dalam aktivitas tiap hari. Misalnya *kimono* dulu *Kimono* dikenakan tiap hari oleh warga Jepang, serta saat ini *Kimono* masih digunakan buat acara- acara berarti yang cuma dipakai dikala terdapat upacara perkawinan, upacara kematian serta kegiatan yang lebih special. Jepang pula mempunyai pakaian yang sama semacam *Kimono* tetapi cuma dapat digunakan dikala masa panas ialah *Yukata*. *Yukata* sendiri sama semacam *Kimono* cuma saja bahan yang digunakan tidak sangat tebal sehingga cuma dapat dipakai dikala masa panas, *Yukata* pula tidak sangat mahal semacam *Kimono* sehingga siapapun dapat memilikinya. Selain pakaian, Jepang juga terkenal dengan *J-Pop*, *dorama*, *game*, dan juga *anime*. Salah satu yang menjadi daya tariknya adalah *Anime*, *manga*, serta *fashion*. Menurut survei yang dilakukan *Japan Foundation* pada tahun 2018 sebagian besar masyarakat asing memilih belajar bahasa jepang karena mereka tertarik dengan *Anime*, *manga*, serta *fashion* yaitu sebagai 80%, sebagian lainnya memilih alasan untuk bekerja, mempelajari sejarah serta politik di Jepang.

Jepang terkenal dengan style *fashion*nya yang unik dan berbeda. *Fashion* Jepang yang paling banyak diketahui dan terkenal adalah *Harajuku Style*, padahal *fashion* Jepang tidak hanya *Harajuku Style* saja, ada *Shibuya Style*, *Lolita Style*, dan lain-lain. Salah satu yang diminati oleh orang asing adalah *Lolita Style*. *Lolita style* merupakan busana yang memiliki ciri khas gaun yang dihiasi oleh kerut atau renda untuk mengekspresikan busana anak perempuan yang penuh dengan dekorasi. *Lolita style* juga mempunyai arti sebagai pakaian anak kecil yang digunakan oleh wanita dewasa. *Lolita style* terinspirasi dari gaya berpakaian wanita pada era *Victoria* dan *Edwardian*. *Fashion* ini berkembang di Jepang pada tahun 1990an sebagai *fashion* jalanan lalu, pada tahun 2000an mempunyai subkultur sendiri.

Selain *Lolita Style*, *fashion* yang terkenal dari Negara Sakura adalah *Cosplay*. *Cosplay* atau *Costume Play* atau permainan kostume, dimana para penggemar *Anime*, *Manga*, serta *Game* memerankan karakter yang mereka sukai. *Cosplayer* adalah sebutan untuk mereka yang melakukan *Cosplay*. Sekitar tahun 1990 *cosplay* mulai dikenal oleh banyak orang setelah terekspos di televisi dan majalah, istilah dan

cosplay menjadi pengetahuan umum di Jepang. Pada akhir tahun 1990-an, *cosplay* menjadi fenomena *pop culture* di berbagai negara. Sejak saat itu, budaya *cosplay* makin



berkembang di berbagai negara, sejalan dengan semakin tinggi minat orang-orang terutama kaum muda dalam *anime* ataupun media hiburan lainnya.

Pada sekitar tahun 2000-an *Cosplay* mulai masuk ke Indonesia, *Cosplay* mulai masuk saat Festival Jepang di Universitas Indonesia diadakan. Awalnya banyak yang kurang tertarik dengan *Cosplay* ini. Namun, belakangan ini *Cosplay* mulai diminati oleh berbagai usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Komunitas bertema Jepang pun mulai berkembang pesat saat *Cosplay* mulai semakin dikenal oleh banyak orang. Dewasa ini, pandemi Covid melanda membuat *Cosplayer* sedikit kesusahan untuk menyalurkan hobi mereka.

Penulis memilih tema ini karena *Cosplay* banyak diminati segala usia dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. *Cosplay* adalah ajang dimana siapapun bisa mengekspresikan diri. Dimana para *Cosplayer* menjadi lebih percaya diri, tidak hanya dari pihak *Cosplayer* saja yang diuntungkan, ada banyak yang merasa diuntungkan karena fenomena *Cosplay*, dan juga *Cosplay* bisa menjadi sumber dari mata pencaharian mereka. Beberapa pekerjaan yang berasal dari *cosplay* adalah event organizer, tempat rental kostum, pembuat kostum, pembuat properti, studio, fotografer, *public figure*, *wig styler*, *cosplay make-up artist* dan masih banyak lagi. Hanya saja, biaya yang dikeluarkan untuk melakukan *Cosplay* tidaklah sedikit, banyak yang harus dibeli saat mulai melakukan *Cosplay*. Semisal saja untuk kostum, rambut palsu, serta peralatan lainnya.

Salah satu komunitas yang menyukai *Cosplay* adalah EHC (Event Hunter Community). EHC adalah sebuah komunitas yang menyukai budaya Jepang seperti *Anime*, *Game*, *Cosplay* dan lain-lain. Komunitas ini dibentuk pada bulan 18 November 2017 dan memiliki seorang ketua, karena rata-rata dari setiap Komunitas Jejepangan pasti memiliki seorang ketua. Awalnya komunitas ini beranggotakan kurang lebih dari 12 orang. Namun, semakin banyak *Event* Jepang yang dihadiri oleh komunitas ini, komunitas ini menjadi terkenal dan anggota yang masuk komunitas ini meningkat cukup pesat. *Event Hunter Community* ini cukup terkenal karena ada beberapa anggotanya adalah *Cosplayer*. Saat anggota EHC berkumpul biasanya

mereka membawa kostum masing-masing dan biasanya yang membawa kostum akan melakukan foto sesi sebagai dokumentasi. Sedangkan yang lainnya membantu merias anggota yang mau memakai kostum.

Peneliti memilih *Event Hunter Community* sebagai subjek penelitian karena peneliti juga termasuk dalam komunitas tersebut. Peneliti menemui fakta bahwa beberapa anggota *Event Hunter Community* kerap kali membahas *anime* yang sedang trending dan mulai membahas *anime* apa yang bisa digunakan project *Cosplay* di *Event Hunter Community*. Peneliti kemudian mengangkat tema ini karena peneliti juga menjadi salah satu *Cosplayer* dan sangat tertarik dengan pendapat dari narasumber lain perihal *Cosplay* ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa apresiasi cinta budaya *cosplay* sangat berpengaruh pada *Event Hunter Community*. Atas dasar hal inilah, penulis mengambil judul untuk tulisan ini adalah “Apresiasi Cinta Budaya Jepang Melalui *Cosplay* pada Remaja Komunitas *Event Hunter Community*.”

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul “Apresiasi Cinta Budaya Jepang Melalui *Cosplay* Pada Komunitas *Event Hunter Community*.” Belum pernah diteliti sebelumnya, akan tetapi ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan dengan *Cosplay*, adapun penelitian-penelitian tersebut yaitu :

1. Hasil penelitian Dyah Ayu K.(2016) dari Universitas Telkom dengan skripsi yang berjudul “*Cosplay* Sebagai Identitas Budaya Populer” hasil penelitiannya menyatakan bahwa *cosplay* yang mulai dikenal luas oleh pemuda pemudi Indonesia khususnya di kota besar, para penggemar ini lantas membuat sebuah wadah yang diharapkan dapat menampung kesamaan hobi mereka dalam sebuah komunitas *cosplay*. Dalam komunitas *cosplay* ini tentunya terdapat banyak interaksi-interaksi antar sesama anggota yang kebanyakan adalah penggemar budaya *pop cosplay*. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang *Cosplay* yang menjadi

budaya populer. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu K.
dengan penelitian



yang dilakukan penulis yaitu, Dyah Ayu hanya meneliti soal *Cosplay* sebagai identitas budaya populer. Sedangkan penulis meneliti alasan anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* sebagai cara apresiasi cinta budaya Jepang.

2. Hasil Penelitian Widyawati (2017) dari Universitas Negeri Gorontalo dengan skripsi yang berjudul “*Cosplay* Sebagai Sarana Penyaluran Pesan.” *Cosplay* merupakan dunia seni yang memiliki banyak manfaat yakni: Membuat kreatif, percaya diri, mengasah kemampuan, menambah penghasilan, memperbanyak teman. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang *Cosplay*. Perbedaan penelitian yang dilakukan Widyawati dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu, Widyawati membahas *Cosplay* sebagai sarana penyaluran pesan, sedangkan penulis meneliti alasan anggota *Event Hunter Community* sebagai sarana cinta budaya Jepang.
3. Hasil penelitian Mulyanah (2018) dari Universitas Sultan Ageng Tirta Yasa Serang dengan skripsi berjudul “Pandangan Diri *Cosplayer* pada Komunitas *Japan Matsuri*.” Mereka mengikuti kegiatan *Cosplay* dan bergabung menjadi sebuah keluarga dalam *Cosplayer* Komunitas Matsuri Japan adalah karena mereka memang telah menyukai dunia anime dan kegemaran dalam menonton dan menggambar anime. Dimulai dengan mencoba coba mengikuti dunia *Cosplay*, hingga tercipta pandangan bahwa kegiatan itu akhirnya membawa kenyamanan dan kebahagiaan tersendiri bagi mereka dan mereka memiliki rasa percaya diri untuk menjadi seorang *Cosplayer* dengan menghidupkan karakter favorit mereka. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama membahas *Cosplayer* dalam suatu komunitas. Perbedaan penelitian yang dilakukan Mulyanah dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu Mulyanah membahas *Cosplay* sebagai Pandangan Diri, sedangkan penulis meneliti alasan anggota *Event Hunter Community* sebagai sarana cinta budaya Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Alasan yang mendasari Anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* untuk mengapresiasi cinta budaya Jepang.
2. Anggota *Event Hunter Community* rela mengeluarkan dana untuk membeli perlengkapan *Cosplay*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu bagaimana Anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* sebagai apresiasi cinta budaya Jepang. Penelitian ini difokuskan pada anggota yang melakukan *Cosplay* komunitas *Event Hunter Community*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Mengapa anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* untuk mengapresiasi cinta budaya Jepang?
2. Mengetahui alasan mengapa anggota *Event Hunter Community* rela mengeluarkan dana yang tidak sedikit untuk melakukan *Cosplay*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui *Cosplay* dan jenis-jenis *Cosplay*.
2. Alasan anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* untuk mengapresiasi cinta budaya Jepang.
3. Mengetahui alasan anggota *Event Hunter Community* rela mengeluarkan dana yang tidak sedikit.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Apresiasi

Apresiasi adalah menikmati, menghayati, dan merasakan suatu objek atau karya, mencermati karya dengan mengerti dan peka terhadap segi-segi estetikanya, sehingga mampu menikmati dan memaknai karya-karya tersebut dengan semestinya (SE. Effendi, 2018)

Dalam kegiatan pengapresiasian terhadap sesuatu yang dilakukan seseorang adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu (untuk memahami sesuatu), berpartisipasi di dalamnya, dan penilaian secara keseluruhannya. (Jarrett, 1991)

Apresiasi dapat dimaknai sebagai menikmati suatu pengalaman atau kesenangan (enjoyment) terhadap sesuatu. Dalam buku yang sama juga mengungkapkan “...*appreciation; that is, to understanding and enjoyment of...*”, yang mana apresiasi dapat dimaknai sebagai pemahaman (understanding) dan kesenangan (enjoyment) terhadap sesuatu. Lebih lanjut, *John Dewey* menyatakan bahwa pemanfaatan (worth) merupakan bagian yang penting dari apresiasi. Kegiatan pemanfaatan tersebut dapat berupa kegiatan pengulangan pengalaman dengan penuh makna (Dewey, 2001).

Dari beberapa landasan teori diatas, penulis menyimpulkan bahwa Apresiasi adalah menikmati suatu kesenangan, merasakan suatu objek atau karya, mencermati karya dengan mengerti dan peka terhadap segi-segi estetikanya.

1.7.2 Budaya

Budaya berfungsi sebagai perekat social yang membantu mempersatukan organisasi itu dengan memberikan standar-standar yang tepat untuk apa yang harus dikatakan dan dilakukan. Budaya berfungsi sebagai mekanisme pembuat makna dan kendali yang memandu dan membentuk sikap serta perilaku. (Gordon, 1991)

Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan kebudayaan, tindakan dan hasil karya manusia dengan cara belajar. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. (Koentjaraningrat, 2008)

Budaya dipakai untuk mengacu pada sistem pengetahuan dan kepercayaan yang disusun sebagai pedoman manusia dalam mengatur pengalaman dan persepsi mereka, menentukan tindakan dan memilih di antara alternatif yang ada. Pengertian budaya yang ada mengacu pada dunia gagasan (Goodenough, 2008).

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya adalah tindakan hasil karya manusia dengan cara belajar, budaya berfungsi sebagai mekanisme pembuat makna dan kendali yang membantu dalam membentuk sikap serta perilaku.

1.7.3 Apresiasi Budaya

Dari penataran di atas, berdasarkan penjelasan apresiasi serta budaya menurut website dari bobo.grid.id yaitu penilaian positif yang diberikan seseorang pada orang lain yang bisa juga terhadap sesuatu yang dia kerjakan dengan membuat makna serta kendali yang membantu membentuk sikap serta perilaku.

1.7.4 Komunitas

Kelompok adalah kumpulan orang-orang yang merupakan kesatuan sosial yang mengadakan interaksi yang intensif dan mempunyai tujuan bersama. (Hadi, 2017)

Sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. (Kertajaya Hermawan, 2008)

Komunitas merupakan kumpulan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, memiliki ikatan sosial, memiliki ketertarikan yang sama, memiliki

pandangan yang sama dan memiliki ras yang sama sesuai lingkungan geografis (David S Metzger, 2002).



Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa Komunitas adalah kumpulan dari orang-orang yang memiliki peminatan yang sama akan suatu hal dan memiliki tujuan bersama dengan menyatukan beberapa karakteristik yang berbeda.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif analisis, dengan menggunakan metode survei dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota *Event Hunter Community*. Dalam mengambil informasi, peneliti akan memilih anggota *Event Hunter Community* yang aktif *Cosplay* sebanyak 50 anggota. Peneliti akan dilakukan di grup media social bernama LINE untuk memenuhi data-data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data melalui survei dan obeservasi.

Peneliti juga memperoleh data dari sumber pustaka Online berupa buku elektronik (E-book), artikel, jurnal-jurnal, serta situs website yang bersangkutan dengan judul skripsi.

1.9 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Penulis
 - Dapat mengetahui tentang bagaimana anggota memilih *Cosplay* sebagai media untuk cinta pada budaya Jepang.
- 2) Bagi Pembaca
 - Dapat Mengetahui alasan anggota *Event Hunter Community* memilih *Cosplay* sebagai media berkarya.

1.10 Sistematis Penulisan Skripsi

Penelitian ini dibagi menjadi 4 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang yang berisi , penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah,



tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

- Bab II berisi pengertian *Cosplay* secara umum, penjelasan komunitas *Event Hunter Community*.
- Bab III berisi tentang faktor yang menyebabkan anggota memilih *Cosplay* sebagai sarana cinta budaya Jepang di *Event Hunter Community*,
- Bab IV berisi kesimpulan yang diambil oleh penulis dan merupakan jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini sebagaimana yang dijelaskan dan dibahas di bab-bab sebelumnya.

