

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang menyimpan banyak keunikan dalam hal kebudayaan serta fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat khususnya remaja putri Jepang di antaranya *cosplay*, *otaku*, *Harajuku style* dan juga salah satunya Fenomena *Ganguro*. Fenomena sosial di Jepang yang beragam tersebut menjadi menarik untuk dipelajari. Budaya Jepang menjadi populer dan telah menyebar ke seluruh dunia dan menjadi inspirasi bagi banyak orang di berbagai negara.

Ienaga Saburo (dalam Situmorang, 2009:2-3) menjelaskan kebudayaan dalam arti luas adalah seluruh cara hidup manusia dan kebudayaan merupakan keseluruhan hal yang bukan terjadi secara alamiah sedangkan dalam arti sempit kebudayaan terdiri dari ilmu pengetahuan, sistem kepercayaan dan seni. Dari memadukan ilmu pengetahuan, sistem kepercayaan dan seni inilah yang kemudian tumbuhlah kejadian-kejadian baru di kalangan masyarakat yang disebut dengan fenomena.

Pada dasarnya, Jepang adalah negara yang mudah untuk menciptakan suatu hal baru dan orang-orang tertentu akan turut mengikuti hal tersebut, terutama remaja wanita Jepang yang pada dasarnya sangat senang mengikuti atau menciptakan suatu tren mode dan bahkan suatu budaya baru sejak puluhan tahun yang lalu (Marcias, 2007:7).

Gyaru adalah salah satu tren atau fenomena yang digemari oleh kalangan remaja putri, kebanyakan mereka menghias diri mereka dengan *make-up* yang aneh dan mengenakan pakaian yang begitu mencolok dan unik. Mereka juga menunjukkan kreativitas mereka agar gaya mereka dapat dimuat di majalah dan menjadi populer. Hal tersebut juga didukung oleh kutipan berikut :

“Salah satu alasan mengapa remaja Jepang sarat akan penampilan yang aneh dan mencolok adalah karena sebagian besar dari mereka adalah

usia remaja yang masih ingin mencari keunikan serta jati diri dan masih ingin terus mengubah penampilan.” (Matsumoto (2002:126)

Penampilan *Gyaru* selalu mengalami perubahan dan istilah seiring dengan perubahan penampilan menjadi *Ganguro* (*Gyaru-kuro*). *Ganguro* yang secara harfiah memiliki arti "Wajah Hitam" dalam Bahasa Jepang, telah muncul sebagai fenomena gaya berpakaian yang baru di kalangan beberapa wanita Jepang di kota-kota besar salah satunya di Tokyo. Mereka memakai sepatu bersol tebal setinggi lebih dari sepuluh sentimeter, rok mini ketat dengan warna cerah, rambut berwarna pirang atau putih, dan memakai *make-up* yang berkilau. Wanita *Ganguro* menghitamkan wajah mereka agar terlihat seperti wanita kulit hitam. Kulit mereka yang berwarna coklat gelap merupakan hasil dari *tanning* salon yaitu proses penggelapan warna kulit menggunakan sinar UV di salon-salon kecantikan maupun hasil dari pemakaian bedak yang berwarna gelap. Awalnya tren kulit berwarna gelap ini berasal dari Los Angeles, Amerika yang identik dengan kebiasaan berjemur di pantai yang kemudian fenomena ini berkembang pesat di kalangan remaja wanita Jepang mulai dari awal tahun 1990-an hingga tahun 2000-an yang membuat para wanita Jepang ingin terlihat seperti orang kulit hitam Amerika.

Dikutip dari jurnal Xuexin Liu yang berjudul *Ganguro in Japanese Youth Culture: Self-Identity in Cultural Conflict* (2009) dikatakan bahwa *Ganguro* awalnya adalah nama yang tidak diberikan oleh gadis Jepang dengan arti “Wajah Gelap”, melainkan diberikan oleh media dan publik Jepang yang memutuskan bahwa kelompok ini mencerminkan sebuah “Penyakit” di masyarakat (Xuexin Liu, 2009:58). Sebagian besar *Ganguro* tidak tertarik dengan sekolah dan tidak memiliki ambisi untuk kesuksesan pribadi. Karena alasan tersebut, publik Jepang meremehkan mereka. *Ganguro* membuat pilihan tersebut untuk pendekatan hidup yang senang dan terbuka serta menjauh karena mereka diabaikan di tempat tinggalnya sendiri serta lingkungan sekitar tempat tinggal dan diintimidasi atau tertekan di sekolah, dikarenakan *Ganguro* tidak sesuai atau bertentangan dengan

standar budaya perempuan Jepang. Hal tersebut juga terdapat dalam kutipan berikut dengan pernyataan bahwa :

“*Ganguro* memiliki bahasa lisan dan tulisan mereka yang secara unik berbeda dari standar Bahasa Jepang sebagai tanda identitas dari kelompok independen, meskipun mendapat kritikan dari media.” (Miller, 2004:54)

Beberapa pengamat melihat bahwa sebagian besar kelompok *Ganguro* tidak mencoba untuk "Terlihat Hitam", melainkan hanya bereksperimen dengan sinkretisme unik dari mode yang berbeda (Miller, 2004:229). Namun, ada pula yang percaya bahwa gaya berpakaian baru seperti itu adalah sebuah gerakan balas dendam generasi muda terhadap nilai-nilai tradisional masyarakat Jepang. Norma dan nilai sosial konvensional masyarakat Jepang serta nilai-nilai atau standar tradisional kecantikan masyarakat Jepang umumnya, yaitu berkulit putih dan berambut hitam lurus dan pemberontakan yang menentang terhadap Konsep *Bihaku* "Putih itu indah" yang melekat di Jepang. Yang lain percaya bahwa karena gaya berpakaian baru ini berbeda dari tradisi dan penampilan *Ganguro* yang bermaksud mengubah posisi perempuan pinggiran dalam masyarakat Jepang.

Di sisi lain, *Ganguro* memiliki kegiatan yang sangat positif yaitu semangat untuk berkarya dan mengembangkan kreativitas mereka. Sebagai contohnya, salah satu kelompok *Ganguro* yang bernama “*Black Diamond*” mengelola kafe *Ganguro* di Daerah Shibuya dan masih banyak contoh yang akan penulis bahas. Sebagian *Ganguro* melakukannya demi menghilangkan stereotip negatif terhadap *Ganguro* dan membuktikan bahwa *Ganguro* memiliki kegiatan yang positif serta membangkitkan kembali popularitas *Ganguro*. Melalui karya-karya yang dilakukan membuktikan bahwa *Ganguro* masih ada dan aktif walaupun jumlah *Ganguro* mengalami penurunan.

Gambar 1.1 Black Diamond Salah Satu Unit *Ganguro*



Sumber : <http://www.ganguro.jp>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok *Ganguro* memang masih dipandang rendah dengan stereotip remaja wanita Jepang yang umumnya berkulit putih, berambut lurus, dan tidak memakai riasan yang tebal atau mencolok. Walaupun begitu, para *Ganguro* tetap memiliki semangat kreativitas dan kegiatan yang positif. Ketertarikan penulis terhadap *Ganguro* dengan berbagai perbedaan dan keunikan tersebut yang menjadi hal yang menarik untuk dibahas dalam penelitian ini.

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan, penulis melakukan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana Fenomena *Ganguro* terjadi di Jepang, mengenai sisi positif dari banyaknya penilaian stereotip terhadap remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro* serta bagaimana remaja putri Jepang yang menggemari gaya *Ganguro* menyikapi penilaian stereotip terhadap komunitas mereka dengan berkarya.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai Fenomena *Ganguro* dan sisi positif remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro* dalam menanggapi stereotip. Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Julyanti Susilowati dari Universitas Darma Persada, pada skripsi yang berjudul *Ganguro* sebagai Refleksi Budaya *Hip-Hop* di Jepang, 2008. Penelitian ini menganalisis tren *Ganguro*

sebagai refleksi Budaya *Hip-Hop* terhadap perubahan gaya hidup remaja Jepang.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Julyanti Susilowati ini menunjukkan bahwa Jepang telah mampu mengadopsi kebudayaan asing yang selanjutnya terjadi pembauran suatu budaya menjadi budaya setempat yang unik. Adanya budaya *Ganguro* sebagai refleksi Budaya *Hip-Hop* di kalangan remaja Jepang karena untuk mengekspresikan sikap dan gaya hidup.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat *Ganguro* sebagai fenomena yang dapat memberikan perubahan gaya hidup remaja muda di Jepang. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya mengangkat *Ganguro* sebagai refleksi Budaya *Hip-Hop* di Jepang, sedangkan penelitian ini ingin mengangkat sisi positif Fenomena *Ganguro* dalam berkarya terhadap penilaian stereotip remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Pratama dan Dr. Tatang Harini, MA. (2014) dari Universitas Gadjah Mada, pada tesis yang berjudul “Fenomena Mode *Ganguro* pada Kaum Muda Jepang dan Pengaruhnya terhadap Produk Budaya Populer Jepang”. Penelitian ini membahas tentang fenomena mode *Ganguro* yang terjadi di Jepang pada awal tahun 2000 untuk mengetahui faktor-faktor diminatinya gaya *Ganguro* serta adanya unsur posmodernisme pada mode *Ganguro* dan pengaruh *Ganguro* terhadap produk budaya populer Jepang yang lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya unsur ketidakpuasan, pemberontakan, dan perubahan dalam *Ganguro* yang terlihat melalui gaya penampilan dan gaya hidup *Ganguro* serta memiliki pengaruh yang besar terhadap produk budaya populer Jepang lainnya.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat sejarah *Ganguro*, gaya hidup *Ganguro* dan alasan anak muda Jepang tertarik pada *Ganguro*. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya membahas tentang adanya unsur posmodernisme

pada gaya penampilan dan gaya hidup *Ganguro* dan pengaruh *Ganguro* terhadap produk budaya populer Jepang lainnya, sedangkan penelitian ini membahas sisi positif Fenomena *Ganguro* dalam berkarya terhadap penilaian stereotip remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rauf Mazari (2015) dari Universitas Sumatera Utara, pada skripsi yang berjudul “Fenomena *Gyaru* dalam Kehidupan Remaja di Jepang”. Penelitian ini membahas tentang *fashion* atau busana *Gyaru* yang digemari remaja-remaja di Jepang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan masyarakat menjadi faktor yang memiliki pengaruh besar serta *fashion* menjadi identitas seseorang dalam kelompok tersebut. Budaya ini banyak digemari wanita terutama remaja yang berusia 15-20 tahun karena usia tersebut dalam tahap pencarian identitas diri.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat *Ganguro* dan *Gyaru* sebagai fenomena yang dapat memberikan perubahan gaya hidup remaja muda di Jepang. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya mengangkat *Ganguro* dan *Gyaru* dalam sudut pandang dunia *fashion* remaja di Jepang, sedangkan penelitian ini ingin mengangkat sisi positif Fenomena *Ganguro* dalam berkarya terhadap penilaian stereotip remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Fenomena *Ganguro* di Jepang merupakan konflik budaya Jepang yang terjadi di kalangan remaja wanita Jepang yang mengacu pada kehidupan yang bebas dan tidak sesuai standar tradisional Jepang.
2. Latar belakang remaja wanita Jepang mengikuti Fenomena *Ganguro* yang dihubungkan dengan unsur psikologis.

3. Fenomena *Ganguro* membuat perubahan gaya hidup yang terjadi pada remaja wanita Jepang dan membuat kreativitas mereka sendiri.
4. Fenomena *Ganguro* banyak yang tidak menerima dengan baik kehadiran mereka
5. Masyarakat Jepang dan media hanya melihat *Ganguro* dari sisi negatif dan tidak melihat sisi positif dari *Ganguro*

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang sisi positif Fenomena *Ganguro* dalam berkarya dengan penilaian stereotip terhadap remaja putri Jepang yang menggemari *Ganguro*.

1.5 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Fenomena *Ganguro* dapat terjadi di kalangan remaja putri Jepang dan bagaimana respon lingkungan sekitar terhadap *Ganguro*?
2. Apakah sisi positif yang ditimbulkan oleh Fenomena *Ganguro* bagi remaja putri Jepang yang bergabung dalam menanggapi stereotip yang ada di masyarakat Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan Fenomena *Ganguro* dapat terjadi di remaja putri Jepang dan respon lingkungan sekitar terhadap *Ganguro*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis sisi positif yang ditimbulkan oleh Fenomena *Ganguro* bagi remaja putri Jepang yang bergabung dalam menanggapi stereotip yang ada di masyarakat Jepang.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan beberapa sumber yang didapat, maka disimpulkan dengan teori-teori berikut :

1. Fenomena Sosial

Fenomena sosial merupakan kejadian atau peristiwa sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Fenomena sosial berasal dari Bahasa Yunani “*Phainomenom*” yang berarti “Apa yang terlihat”. (<https://dosensosiologi.com>). Fenomena sosial terjadi dengan sendiri tanpa adanya paksaan serta memiliki sistem sosial tertentu di dalam masyarakat.

Menurut Soerjono Soekanto (2012:263) fenomena sosial merupakan masalah sosial yang terdapat ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan ataupun masyarakat yang membahayakan kehidupan suatu kelompok sosial. Suatu kejadian dapat disebut sebagai fenomena jika termasuk suatu masalah. Masalah yang menimbulkan dampak negatif, terjadi secara berulang dan dapat tersebar dengan sangat mudah. Fenomena sosial juga dapat berarti sebagai gejala atau peristiwa yang terjadi dan dapat diamati dalam kehidupan sosial.

Menurut Freddy Rangkuti (2011:36) fenomena sosial merupakan fakta atau kejadian sosial yang terjadi secara langsung, dapat dilihat dan dapat dibuktikan merupakan sebuah fenomena sosial. Fenomena sosial dapat memberikan dampak serta mampu mempengaruhi masyarakat secara luas. Fenomena sosial terjadi di semua lapisan kehidupan bermasyarakat dan terdapat kejadian-kejadian yang menarik serta berpengaruh besar yang sedang terjadi dalam bentuk positif maupun negatif.

Prof. Selo Soemardjan menjelaskan bahwa fenomena sosial merupakan perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan yang terdapat di dalam suatu masyarakat dapat memberi pengaruh terhadap sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok di dalam masyarakat. (www.repository.ut.ac.id)

Berdasarkan penjelasan di atas, fenomena sosial merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat di luar kebiasaan-kebiasaan umum yang dapat memberi pengaruh serta dampak positif maupun negatif.

2. *Self Identity* (Identitas Diri)

Menurut Erikson (1968:16) *self identity* atau identitas diri adalah mengenal serta menghayati dirinya sebagai pribadi sendiri serta tidak larut dalam peran yang dimainkan, misalnya sebagai anak, teman, pelajar maupun teman sejawat. Erikson (1968:20) juga menegaskan bahwa masa remaja adalah masa di mana krisis dalam pencarian identitas diri (*identity crisis*) yang menunjukkan bahwa pada masa ini tiap individu dihadapkan pada tugas perkembangan yang utama yaitu menemukan kejelasan identitas (*sense of identity*) dalam perkembangan selama masa remaja. (Havinghurst, dalam Papalia, 1998:37).

Menurut Hogg & Abrams (1988 dalam Fearon, 1999:59) *self identity* atau identitas diri adalah suatu konsep orang tentang siapa mereka, jenis orang seperti apa dan bagaimana mereka dalam menjalani berhubungan dengan orang lain.

Menurut Kartono & Gulo (2001:216) *self identity* atau identitas diri adalah suatu prinsip kesatuan yang membedakan diri seseorang dengan orang lain dan individu tersebut harus memutuskan siapakah dirinya sebenarnya dan bagaimanakah peranannya dalam menjalani kehidupan nanti.

Berdasarkan penjelasan di atas *self identity* merupakan proses pengenalan diri terhadap kualitas diri, penampilan maupun sifat dalam pengembangan diri. Proses yang dimulai sejak usia dini dan mulai dikembangkan di masa remaja dalam pencarian jati dirinya melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

3. Komunitas

Komunitas berasal dari Bahasa Latin "*Communitas*" yang berasal dari kata dasar "*Communis*", artinya "Masyarakat, publik, milik bersama atau banyak orang". Dalam Ilmu Sosiologi, komunitas diartikan sebagai kelompok yang saling berinteraksi di lokasi tertentu. (<https://lindungihutan.com>)

Menurut Bales (2000:72) komunitas merupakan sejumlah individu yang saling berinteraksi dengan sesamanya secara tatap muka atau melalui serangkaian pertemuan. Tiap anggota tersebut kemudian saling menerima kesan atau kesimpulan dengan anggota lain pada suatu waktu tertentu dan menimbulkan pertanyaan yang menghasilkan setiap anggota bereaksi sebagai reaksi individual.

Menurut McMillan dan Chavis (1986:97) komunitas adalah kumpulan yang anggotanya memiliki perasaan saling memiliki, terikat antara satu sama lain dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi melalui komitmen mereka untuk terus bersama.

Menurut *Webster's New World Dictionary* (1998:47) komunitas adalah sekelompok orang yang tinggal bersama sebagai suatu unit sosial yang memiliki ketertarikan antara satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan di atas komunitas merupakan hubungan interaksi satu individu dengan individu lainnya menjadi terikat satu sama lain yang terbentuk menjadi sebuah kelompok. Kelompok tersebut memiliki suatu komitmen dalam menjalankannya.

4. *Gyaru* (ギャル)

Miller (2004:225) menyatakan bahwa *Gyaru* merupakan kata serapan dalam Bahasa Jepang untuk *Gal*, *slang* untuk *Girl* yang berarti “Gadis atau Anak Perempuan” dalam Bahasa Inggris. Istilah *Gyaru* dipakai untuk gadis-gadis muda berusia 10- 20 tahun yang *fashionable*, rambut dicat warna putih atau coklat keemasan, tata rias wajah yang unik dan pemilihan busana *mix and match* yang kontroversial dan pada umumnya mereka berperilaku kasar dan suka melawan, mengenakan *style* berpakaian yang berbeda, maupun melakukan hal lainnya untuk menunjukkan bahwa mereka menolak budaya masyarakat. Definisi mengenai *Gyaru* terdapat pada kutipan berikut :

不遜ふそんで不従順ふじゆうじゆんな若い女性わか じよせいは、日本にほんのメディアで総称そうしやうしてギャルとして識別しきべつされており、過去三十年かこさんじゆうねんにわたって多くおおの都市神話とししんわや創造そうぞうてき的な制作せいさくの中心ちゆうしん。

Terjemahan :

Wanita muda yang tidak sopan dan tidak patuh telah secara kolektif diidentifikasi sebagai *Gyaru* di media Jepang dan telah menjadi pusat dari banyak mitos urban dan produksi kreatif selama tiga dekade terakhir. (Kinsella, 2013:130)

Namba Koji (2006:128) dalam Marx (2013:43) menyatakan bahwa Kelompok *Gyaru* adalah orang-orang yang hanya mengutamakan penampilan, pakaian, sikap yang berani dan kebahagiaan dan mereka tidak peduli dengan latar belakang keluarga kaya ataupun baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa manusia di usia remaja, khususnya remaja wanita memiliki kecenderungan untuk usaha mencari tahu siapakah diri mereka yang sesungguhnya, sangat kritis dan memiliki kepastian mengenai siapa saja yang akan mereka pilih untuk dijadikan teman. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi mereka untuk berpenampilan sedemikian rupa agar dapat berteman dengan orang-orang tertentu yang mereka senangi. Selain itu, kemunculan *Gyaru* juga membawa dampak perubahan bagi remaja Jepang.

5. *Ganguro* (ガングロ)

Secara harafiah *Ganguro* memiliki arti “Muka hitam” dan memang gadis remaja Jepang yang mengikuti tren ini sengaja menghitamkan kulitnya dengan berjemur di bawah matahari atau ke salon khusus *tanning* dan bisa juga dengan mengenakan *make-up* khusus. Para pengikut tren ini rata-rata adalah remaja wanita Jepang yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut juga terdapat pada kutipan berikut :

“1998^{ねん}年、ガングロが渋谷^{しぶや}に突如^{とつじょ}現れ、様々^{さまさま}なメディアで取り^と上げられました。平均^{へいきん}して、東京^{とうきょう}、千葉^{ちば}、埼玉^{さいたま}、神奈川^{かながわ}などに住^すむ15^{さい}歳から18^{さい}歳の^{こうこうせい}高校生です。彼の髪^{かれ}は茶色^{かみ}か白^{ちやいろ}で、顔^{かお}は黒^{くろ}です”。

Terjemahan :

“Pada tahun 1998, *Ganguro* tiba-tiba muncul di Shibuya dan diberitakan oleh berbagai media. Rata-rata mereka adalah Siswa Sekolah Menengah Atas berusia antara 15 dan 18 tahun yang tinggal di Tokyo, Chiba, Saitama, Kanagawa, dan lain-lain. Rambutnya berwarna coklat atau putih. Dan berwajah hitam.” (www.shibukei.com , 2002).

Meskipun kata “*Ganguro*” berarti “Muka hitam”, pengikut *Ganguro* ada yang menyatakan bahwa kata *Ganguro* merupakan kependekan dari kata “*Ganganguro*” yang memiliki arti “Amat sangat hitam”. Klippensteen (2000:5) mengatakan bahwa pusat dari tren *Ganguro* ini adalah di daerah Shibuya dan Ikebukuro di Tokyo.

Rata-rata ciri khas dari penampilan *Ganguro* adalah kulit yang digelapkan dan sampai benar-benar berwarna coklat, tingkat ketebalan *make-up* yang sangat tinggi ini juga disebut sebagai *panda make-up*, karena saking gelapnya kulit mereka. Hal tersebut juga terdapat pada kutipan berikut :

“Untuk memperoleh kulit gelap yang diinginkan, mereka harus mengunjungi salon khusus *tanning* atau mengenakan *tanning lotion* yang dapat bertahan sampai tiga hari. Bagi mereka yang tidak sanggup dengan biaya fasilitas *tanning*, mereka bahkan sampai memaksakan diri untuk menghitamkan kulitnya dengan spidol coklat”. (Kinsella, 2005:143).

Untuk memenuhi kebutuhan penampilan, *Ganguro* harus sering berbelanja dan kebiasaan itu menjadi kegemaran mereka. Menemukan barang yang dibutuhkan *Ganguro* yaitu berada di Shibuya 109 yang terletak di Shibuya, salah satu daerah tempat berkumpulnya Kelompok *Ganguro*. Pendapat Klippensteen (2000:132) mengenai kebiasaan belanja *Ganguro* dinyatakan pada kutipan berikut :

“Shibuya 109 merupakan suatu gedung pusat perbelanjaan yang sangat digemari oleh para remaja putri Jepang karena di dalamnya terdapat banyak merek pakaian yang sesuai dengan selera mereka. Bagi pengikut tren *Ganguro*, merek Egoist, Alba Rosa, Cecil Mcbee, Pinky Girls, Sneep Deep, maupun Love Pets merupakan beberapa di antara sekian banyak merek pakaian terkenal yang sangat diminati oleh para gadis *Ganguro* karena menjual berbagai macam pakaian, sepatu dan aksesoris mencolok yang mendukung penampilan gadis *Ganguro*”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Fenomena *Ganguro* yang kebanyakan dari kalangan remaja wanita Jepang ini sangat

menyukai penampilan yang unik, selain itu mereka juga dapat menyalurkan kegemaran mereka melalui tren *fashion Ganguro*.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode kepustakaan. Data-data dalam penelitian ini diambil oleh penulis dari beberapa sumber sekunder di antaranya melalui jurnal, wawancara yang dilakukan oleh *Youtube*, artikel, internet maupun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini kemudian dari data-data tersebut penulis kumpulkan, dipilah dan dijadikan sumber data dalam penelitian ini. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal yang berjudul *Ganguro in Japanese Youth Culture: Self-Identity in Cultural Conflict* karangan Xuexin Liu.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan fenomena subkultur Jepang yaitu *Ganguro* menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan mengetahui sisi positif dari sebuah Fenomena *Ganguro* dan stereotip terhadap remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro*.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca dan menambah wawasan untuk pembaca mengenai sisi positif Fenomena *Ganguro* dan stereotip terhadap remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, sistematika penyusunan skripsi disusun sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : *Ganguro* sebagai *Lifestyle* dan Fenomena di Masyarakat Jepang

Berisi tentang definisi Konsep *Ganguro*, sejarah perkembangan *Ganguro* dan awal mula Fenomena *Ganguro* terjadi di kalangan remaja putri Jepang serta faktor-faktor penyebabnya dan respon masyarakat terhadap Fenomena *Ganguro*.

Bab III : Stereotip dan Sisi Positif Fenomena *Ganguro* dalam Kehidupan Remaja Putri Jepang

Berisi tentang penilaian stereotip masyarakat Jepang terhadap remaja putri Jepang yang bergaya *Ganguro* dan sisi positif Fenomena Sosial *Ganguro* serta karya-karya dan kreativitas yang dibuat oleh Kelompok *Ganguro*.

Bab IV : Kesimpulan

Berisi penutup yang berupa kesimpulan dari hasil analisis yang telah dijelaskan oleh penulis.