

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

## Daftar isi

Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku ( <i>Shoseki</i> )	01-13
Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada	14-20
Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga <i>Kocchi Muite!</i> Miiko Karya Ono Eriko	21-28
<i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto	29-43
Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita	44-56
Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga <i>Asahi Nagu</i>	57-67
Analisis Penggunaan <i>Kandoushi Odoroki</i> Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik)	68-82
Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta	83-90
Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi	91-98
Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop	99-108
Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang	109-115
Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama	116-126
Analisis Penggunaan <i>Shuujoshi No</i> dan <i>Yo</i> Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i>	127-137
Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika	138-149
Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha	150-157
Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato	158-168
Analisis Representasi Konsep <i>Ikigai</i> dalam Album Jepang <i>BTS THE BEST</i> oleh BTS (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes)	169-180
Fenomena <i>Ganguro</i> dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya <i>Ganguro</i> dalam Menanggapi Stereotip	181-195
Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa	196-205
Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020)	206-216



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

## Tim Editor



Editor : Ari Artadi, Ph.D.  
Wakil Editor : Hari Setiawan, M.A.  
Dewan Penasihat : Ir. Danny Faturachman, M.T.  
Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA  
C. Dewi Hartati, M.Si.  
Reviewer : Dr. Hermansyah Djaya, M.A.  
Andi Irma Sarjani, M.A.  
Hargo Saptaji, M.A.  
Juariah, M.A.

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada  
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,  
Indonesia

E-mail : [hari\\_setiawan@fs.unsada.ac.id](mailto:hari_setiawan@fs.unsada.ac.id)

Website : [jepang.unsada.ac.id](http://jepang.unsada.ac.id)

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

## Daftar isi

Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku ( <i>Shoseki</i> ) Muhammad Dhafa, Andi Irma Sarjani, Riri Hendriati	01-13
Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Annisa Tasya Alfiani, Herlina Sunarti, Bertha Nursari	14-20
Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga Kocchi Muite! Miiko Karya Ono Eriko Tamara Adzara Hendra, Tia Martia, Zainur Fitri, Metty Suwandany	21-28
<i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto Dahlia Erviana, Tia Martia, Zainur Fitri	29-43
Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita Eva Putri Sari, Indun Roosiani, Tia Martia	44-56
Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga Asahi Nagu Ryan Firmansyah, Indun Roosiani, Rima Novita Sari	57-67
Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik) Kayla Putri Maharani, Ari Artadi, Hari Setiawan	68-82
Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta Zistia Iswandari, Herlina Sunarti, Hermansyah Djaya	83-90
Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi Auliya Putri Indraswari Widyaningrum, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	91-98
Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop Alifa Zanuba, Riri Hendriati, Hari Setiawan	99-108

Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang Alma Nuriedha, Ari Artadi, Yessy Harun	109-115
Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama Anjasmara Arry Pratama, Robihim, Hermansyah Djaya	116-126
Analisis Penggunaan Shuuji No dan Yo Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i> Fahmi Sutan Syarief Budiman, Ari Artadi, Hargo Saptaji	127-137
Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika Franstito Arya Sultanto, Robihim, Herlina Sunarti	138-149
Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha Nanda Annisa Rizky, Ari Artadi, Robihim	150-157
Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato Nita Taqiyah Hafizhah, Juariah, Kun M. Permatasari	158-168
Analisis Representasi Konsep Ikigai dalam Album Jepang <i>BTS THE BEST</i> oleh BTS (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes) Rindi Faidah, Ari Artadi, Hargo Saptaji	169-180
Fenomena <i>Ganguro</i> dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya <i>Ganguro</i> dalam Menanggapi Stereotip Marsha Agustine Latumahina, Hermansyah Djaya, Zainur Fitri	181-195
Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa Viona Amandhea Putri, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	196-205
Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020) Hanri Wicaksono Ibrahim, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	206-216

# Fenomena *Ganguro* dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya *Ganguro* dalam Menanggapi Stereotip

Marsha Agustine Latumahina<sup>1</sup>  
Hermansyah Djaya<sup>2</sup>  
Zainur Fitri<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada  
<sup>2</sup> Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada  
<sup>3</sup> Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada, Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa,  
Jakarta Timur 13450

E-mail: [marshaaagustine17@gmail.com](mailto:marshaaagustine17@gmail.com)

## Abstrak

*Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap Fenomena Ganguro dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya Ganguro dalam Menanggapi Stereotip. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui awal mula Fenomena Ganguro terjadi di kalangan remaja putri Jepang dan sisi positif yang ditimbulkan oleh Fenomena Ganguro dalam menanggapi stereotip yang ada di masyarakat Jepang terhadap Ganguro. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Penelitian ini menggunakan data berupa jurnal dan sumber dari internet yang dikumpulkan dengan metode kepustakaan. Dari hasil analisis didapatkan bahwa Fenomena Ganguro merupakan salah satu gaya mode yang diminati remaja putri Jepang yang muncul pada akhir tahun 1990-an dan mengalami puncak popularitas pada tahun 2000-an. Penampilan Ganguro mengadopsi beberapa budaya Barat yang memiliki ciri khas kulit yang dihitamkan, rambut berwarna pirang, kuku yang dihias, pakaian yang mencolok serta memakai aksesoris yang beragam. Remaja putri Jepang mengalami kehidupan yang tertekan di lingkungan sekolah, masyarakat, bahkan keluarga yang tidak hidup dengan bebas. Ganguro merupakan bentuk balas dendam dan aksi pemberontakan remaja putri Jepang terhadap standar kecantikan dan aturan sosial yang berlaku umum di masyarakat Jepang. Stereotip negatif masyarakat terhadap Ganguro sangat sulit dihilangkan, seperti terlibat dengan kencan berbayar atau Enjo Kosai, tidak memikirkan karir, berkata kasar, dan lainnya. Ganguro berusaha menghilangkan citra negatif dan menanggapi dengan sebuah karya dan aktivitas positif. Beberapa Ganguro membuktikan bahwa kelompoknya memiliki karir yang baik, mempunyai kegiatan yang positif dan memiliki kreativitas yang tinggi.*

**Kata kunci :** *Ganguro; Stereotip; Fenomena; Kreativitas*

## I. PENDAHULUAN

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 Conflic* (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.

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.

## II. 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* yang ditulis oleh Xuexin Liu.

## III. HASIL PENELITIAN

### 3.1. Awal Mula *Ganguro* di Kalangan Remaja Putri Jepang

*Ganguro* menjadi fenomena dalam dunia fashion yang unik di Jepang kemudian populer dan menyebar di kalangan beberapa remaja putri Jepang. *Ganguro* bermaksud untuk menghasilkan penampilan gadis pantai California yang kecokelatan dan berambut pirang atau ingin seperti orang kulit hitam Amerika. Mereka ingin menjadi pengikut *Ganguro* dengan meniru aksi dan gaya hip-hop Afrika-Amerika yang mereka kagumi dan meniru artis populer seperti Lauryn Hill dan TLC.

Pada pertengahan 1990-an, fenomena ini dimulai oleh penyanyi Jepang yang sangat populer yang berasal dari Okinawa bernama Amuro Namie. Amuro Namie memiliki kulit yang kecokelatan alami Okinawa, rambut coklat muda, memakai lipstik putih, memakai sepatu bot

dengan sol tebal, dan atasan warnawarni. Gaya Amuro Namie ini kemudian menjadi populer di kalangan remaja putri Jepang.

*Kogyaru* ini menjadi julukan awal bagi remaja putri Jepang yang mengikuti gaya tersebut. Julukan *Kogyaru* sebelumnya dikenal sebagai “*Girlfriends of Chiima*” atau terlibat dalam lingkaran *Chiima*. *Chiima* biasa disebut sebagai “*Teamers*” yaitu julukan bagi remaja Jepang dari sekolah swasta terkenal. Sebagian besar dari mereka berasal dari latar belakang keluarga ekonomi kelas atas namun menghabiskan uang dengan mengadakan pesta maupun pergi ke

klub malam dengan berpakaian lebih tua dari usia mereka. Penampilan *Kogyaru* dengan rambut coklat muda, rok sekolah pendek, blazer seragam desainer, syal Burberry, kardigan besar, kaus kaki putih longgar, riasan mata putih dan kulit agak kecoklatan yang menjadi tren saat itu. Penampilan *Kogyaru* tersebut juga merupakan cara mereka melawan ideologi budaya dominan tentang penampilan fisik perempuan yang ideal, memberontak terhadap norma tentang bagaimana seharusnya penampilan seorang remaja putri yang masih duduk di bangku sekolah menengah dan aturan dan standar sekolah yang ketat serta merupakan cara *kogyaru* merangkul masa muda mereka.

Pada tahun 1998, istilah *Kogyaru* berubah menjadi *Ganguro* yang berarti “Wajah hitam”. Penamaan *Ganguro* adalah nama yang bukan diberikan oleh para pengikut *Ganguro* dengan arti “Wajah gelap”, tetapi penamaan ini diberikan oleh publik dan media Jepang. Beberapa anggota *Ganguro* menyebut diri mereka *Ganguro* memiliki arti “Mereka yang berkulit cokelat” dan beberapa anggota lainnya menyebut diri mereka *Ganguro* artinya “Mereka yang berkulit cokelat palsu”.

Untuk memperoleh kulit gelap, para *Ganguro* harus mengunjungi salon khusus *tanning* yaitu proses penggelapan kulit menjadi kecoklatan dengan alat tanpa sinar matahari atau menggunakan *tanning lotion* yang dapat bertahan sampai tiga hari. Anggota *Ganguro* yang tidak sanggup membiayai fasilitas *tanning*, mereka bahkan sampai memaksakan diri untuk menghitamkan kulitnya dengan spidol coklat. Beberapa peneliti sebelumnya menyebutkan bahwa alasan remaja putri Jepang mengikuti *Ganguro* dikarenakan bentuk balas dendam dan pemberontakan para remaja putri Jepang terhadap norma dan nilai sosial konvensional masyarakat Jepang serta nilai-nilai atau standar tradisional kecantikan masyarakat Jepang, yaitu berkulit putih dan berambut hitam lurus dan pemberontakan yang menentang terhadap Konsep *Bihaku* "Putih itu indah" yang melekat di Jepang. Anggota *Ganguro* lebih memilih pendekatan hidup yang lebih riang, terbuka dan bebas.

Menurut Rauf pada skripsinya (2015:31), dilihat dari sisi psikologis para remaja putri Jepang yang ikut bergabung *Ganguro* di antaranya karena di masa-masa remaja memiliki kecenderungan untuk mencoba mencari tahu siapakah diri mereka yang sebenarnya dan sangatlah kritis. Suatu jenis mode atau tren fashion seringkali dianggap sebagai salah satu sarana komunikasi diri sekaligus salah satu ekspresi diri dan pembuktian diri terhadap orang lain. Kemudian, sejak budaya Barat semakin luas di Jepang, para remaja putri di Jepang juga semakin menunjukkan keterbukaan dan kebebasan dalam menunjukkan identitas masing-masing individu, oleh karena itu mereka akan dengan mudah terpengaruh oleh apa saja yang bagi mereka menarik atau populer.

Persaingan yang sulit dan aturan yang ketat di sekolah Jepang membuat beberapa anak muda di Jepang mengalami stres, frustrasi, dan depresi yang tidak mampu ditahan. Di Jepang, pendidikan sangat penting untuk mendapat posisi yang lebih tinggi di dalam masyarakat Jepang. Lingkungan masyarakat yang sangat kompetitif menjadi salah satu penyebab banyaknya anak muda Jepang stres, frustrasi dan beberapa dari anak muda Jepang yang bunuh diri karena mengalami kegagalan di sekolah. Sebagian dari mereka ingin menghindari persaingan tersebut dan menjalani kehidupan tanpa beban dengan menjauhi lingkungan yang kompetitif dan hidup dengan bebas seperti moto hidup Kelompok *Ganguro*.



### 3.2. Respon terhadap Fenomena Sosial *Ganguro* dalam Kehidupan Remaja Putri Jepang

Awal kemunculan *Ganguro* mendapat sorotan publik Jepang dikarenakan memiliki gaya unik dan berbeda dari gadis Jepang lainnya yang tumbuh dalam budaya yang homogen. Respon terhadap *Ganguro* di Jepang pada saat itu sangat beragam. Selain itu, *Ganguro* juga mendapat banyak kritik dari masyarakat Jepang bahkan keluarga sendiri. Respon tersebut membuat beberapa dari *Ganguro* tertekan dalam menjalani aktivitasnya.

#### 3.2.1. Respon Keluarga *Ganguro*

Hubungan yang tidak begitu baik antara beberapa anak Jepang dan orang tuanya sering menyebabkan pengabaian atau merasa tidak dianggap dan mengalami stress pada usia dini. Kebanyakan orang tua mereka yang sibuk kerja dan harus menghabiskan lebih dari 90% jam siang mereka untuk bekerja dan tidak memiliki waktu yang cukup untuk berkomunikasi dengan anak-anak mereka untuk mempelajari dan mendengarkan masalah yang sedang dialami oleh anak-anak mereka. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang sulit tersebut kemudian menjadi stress dan merasa diabaikan. Sebagian dari mereka cenderung mencari teman di luar keluarga mereka untuk rasa memiliki (Xuexin Liu, 2009:59).

Pelarian dari permasalahan keluarga tersebut kemudian mereka bergabung dengan *Ganguro*. Menurut wawancara yang dilakukan oleh BuzzFeed News dengan tiga *Ganguro* di Channel Youtube mereka yang diunggah pada tanggal 18 September 2017, Erimokkori salah satu dari mereka yang menceritakan respon keluarganya tentang penampilannya sebagai seorang *Ganguro*. Keluarga dari Erimokkori sangat menentang penampilannya sebagai *Ganguro* dan tidak boleh keluar rumah saat ada tetangganya sedang berjalan di sekitar rumahnya hingga harus keluar dengan pintu belakang rumahnya. Pada wawancara lainnya dengan Fragments.com yang ditulis oleh Hitomi Ito pada tanggal 15 Mei 2017, Erimokkori juga menyampaikan jika pakaian *Ganguro* miliknya bahkan sering dibuang oleh orang tuanya.

Sebagian dari *Ganguro* memilih untuk keluar dari rumahnya karena mendapat tanggapan negatif dan tidak mendapat dukungan dari keluarganya. Keluarga mereka melihat penampilan *Ganguro* yang aneh dan stereotip *Ganguro* sebagai gadis nakal membuat sebagian keluarga mereka menolak dan sulit untuk menerimanya. Para *Ganguro* harus bekerja keras dan hidup mandiri dalam membiayai hidupnya dan kebutuhan untuk penampilan sebagai *Ganguro* walaupun banyak dari para *Ganguro* berasal dari keluarga kaya.

Gambar 1. Wawancara Salah Satu *Ganguro* mengenai Tanggapan Keluarganya



Sumber : Youtube Channel BuzzFeed News

#### 3.2.2. Respon Masyarakat Jepang

Kritik utama beberapa masyarakat Jepang terhadap remaja putri yang bergabung ke dalam *Ganguro* yaitu bahwa *Ganguro* dipandang menolak standar dan nilai kecantikan tradisional Jepang. Para *Ganguro* sering dikritik karena kulitnya yang kecokelatan, rambut

yang diwarnai dengan warna putih dan riasan tebal dan mencolok. Selain itu, pilihan mode dan gaya hidup mereka terlihat terlalu kebarat-baratan dan tidak sejalan dengan budaya tradisional Jepang. Kritik ini sering dikaitkan dengan gagasan bahwa remaja putri Jepang yang mengikuti *Ganguro* tidak sesuai dengan peran dan ekspektasi gender tradisional Jepang (Xuexin Liu, 2009:65).

Penampilan *Ganguro* lama-kelamaan dinilai semakin berlebihan, sehingga masyarakat Jepang melihat mereka sudah tidak lagi tampak kekinian, kemudian membuat banyak masyarakat dan beberapa media di Jepang juga tidak menyukai dengan adanya *Ganguro*. Erimokkori yang merupakan *Ganguro* juga selaku Ketua *Black Diamond* wilayah Kanto menceritakan pengalamannya yang diusir dan dimarahi saat mengunjungi salah satu kafe di Akihabara dan disarankan untuk kembali ke Shibuya dan tidak diperbolehkan untuk datang ke Akihabara karena takut menodai Akihabara, jelasnya saat diwawancarai dengan Model Press pada bulan Oktober 2015.

### 3.3. Penilaian Stereotip Masyarakat Jepang terhadap *Ganguro*

Stereotip merupakan keyakinan-keyakinan yang berdasarkan pada karakteristik seseorang meliputi ciri kepribadian, perilaku, dan nilai individu yang diterima sebagai suatu kebenaran kelompok sosial (Manstead dan Hewstone, 1996:255). Stereotip seringkali muncul dan diarahkan dari kelompok mayoritas kepada kelompok minoritas dengan mengaitkan perilaku satu dengan perilaku orang lain, emosi serta pengalaman kelompok satu dengan kelompok lain.

Stereotip belum tentu representasi yang berasal dari informasi yang akurat atau adil dari sekelompok orang. Stereotip dapat berbahaya dan dapat dalam jangka waktu yang panjang diskriminasi dan prasangka tersebut. Pentingnya untuk mendekati satu individu dan kelompok tersebut dengan pikiran terbuka dan tanpa prasangka berdasarkan stereotip. Berikut stereotip yang ada di tengah masyarakat Jepang terhadap Remaja Putri Jepang yang bergabung ke dalam kelompok *Ganguro*.

#### 3.3.1. Kehidupan yang Bebas dan Kelas Rendah

Banyak yang menilai *Ganguro* sebagai komunitas “Gadis Nakal”, pemberontak, bahkan mencerminkan penyakit di masyarakat serta gaya dan ucapan yang kasar karena hidup di jalanan. Karena alasan ini, masyarakat Jepang meremehkan *Ganguro* (Kinsella, 2013:118). Menurut Talarowska-Kacprzak remaja putri yang memilih gaya *Ganguro* mendapat masalah di sekolah dan akibatnya sering pindah sekolah. Keadaan seperti ini akhirnya secara alami berkonflik dengan orang tua mereka (Talarowska Kacprzak, 2001:105).

Gambar 2. Siswi yang Bergaya Kogyaru Berperilaku Bebas



Sumber : Kinsella, 2013:69

Kebiasaan *Ganguro* yang berada di jalanan Shibuya dan keinginan hidup dengan bebas dipandang bahwa *Ganguro* berasal dari latar belakang kelas bawah dan kurangnya pendidikan dipandang sebagai komunitas yang tidak terdidik. "Kelas Rendah" dalam konteks *Ganguro* merujuk pada pandangan negatif atau diskriminatif terhadap *Ganguro* oleh sebagian orang di masyarakat Jepang. Meskipun *Ganguro* lebih merupakan sebuah ekspresi individual dan pilihan gaya pribadi yang diadopsi oleh sekelompok remaja putri Jepang pada masa itu, beberapa orang mungkin menganggap *Ganguro* sebagai sesuatu yang kontroversial atau tidak konvensional.

### 3.3.2. Terlibat dengan Praktik Kencan Berbayar

Berawal dari kontroversi kencan berbayar *Enjo Kosai* yang melibatkan semua subkultur perempuan berdampak negatif. Media berita Jepang memuat bahwa remaja putri yang bergabung dengan *Kogyaru* terlibat dalam kencan berbayar tersebut, walaupun kenyataannya itu tidak benar terjadi media berita terus mengaitkan dan menjadikan mereka headline berita. Berita-berita yang diangkat oleh Media Berita Jepang membuat dampak citra buruk terhadap *Kogyaru* serta *Ganguro*.

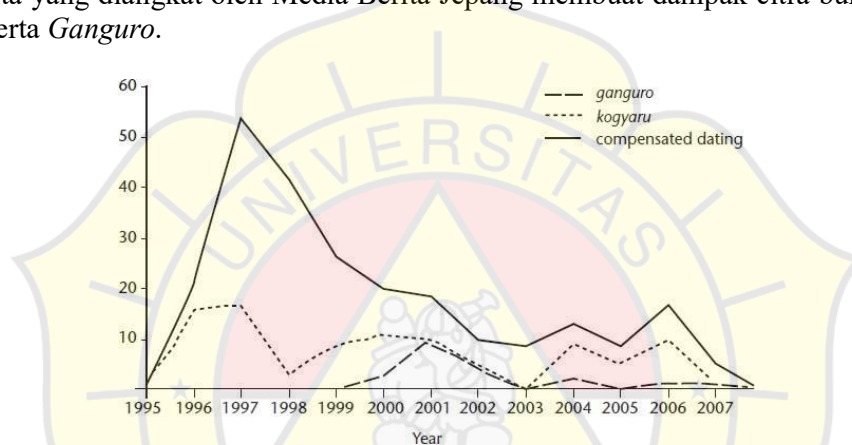


Diagram 1. Reportase Media Berita Jepang Tahun 1995-2007 (Sumber : Kinsella, 2013:11)

Diagram 1 di atas menampilkan reportase Media Berita Jepang sepanjang tahun 1995-2007. Dapat dilihat pada diagram 1 grafik tersebut menunjukkan reportase media berita Jepang tentang istilah-istilah kata kunci yang menunjukkan jumlah penggunaan istilah-istilah *Kogyaru* dan *Ganguro* dalam judul artikel dan headline berita kencan berbayar. Pada tahun 1997 merupakan puncak dari berita kencan berbayar yang kemudian *Kogyaru* juga dikaitkan sebanyak lebih dari sepuluh artikel yang mengaitkan *Kogyaru* ke dalam berita tersebut. Stereotip tersebut berlanjut hingga pergantian dari *Kogyaru* menjadi *Ganguro*. Pada tahun 2001, *Ganguro* ikut dikaitkan kembali pada berita-berita tentang kencan berbayar.

Media Jepang menjadi peran penting dalam menyebarkan dan membentuk perkembangan *Ganguro*. Namun, Media Jepang justru menggambarkan remaja putri yang bergaya *Ganguro* secara negatif. Penggambaran media Jepang terhadap remaja putri yang bergaya *Ganguro* sebagai hal yang negatif sebagai upaya untuk mencegah kaum muda Jepang mengadopsi tren tersebut. Hal ini menyebabkan beberapa masyarakat Jepang memandang *Ganguro* sebagai pengaruh negatif pada kaum muda, karena gayanya dikaitkan dengan budaya pesta dan pergaulan bebas.

### 3.3.3. Perilaku yang Menyimpang

Pandangan negatif lainnya terjadi saat perubahan dari *Kogyaru* menjadi *Ganguro*. Gaya *Kogyaru* yang berpenampilan sebagai anak sekolah menengah berubah menjadi *Ganguro* yang berpenampilan dan dandanan yang provokatif. Warna kulitnya juga lebih kecoklatan dari pada sebelumnya. Banyak masyarakat Jepang yang menentang karena penampilan *Ganguro* yang

terlalu mengarah ke budaya Barat. Beberapa media juga menggambarkan *Ganguro* sangat buruk, menyatakan bahwa *Ganguro* adalah orang yang tidak higienis, hidup di jalanan Shibuya dan tidak mandi berhari-hari. Perubahan penampilan ini menimbulkan berbagai pandangan terhadap *Ganguro*.

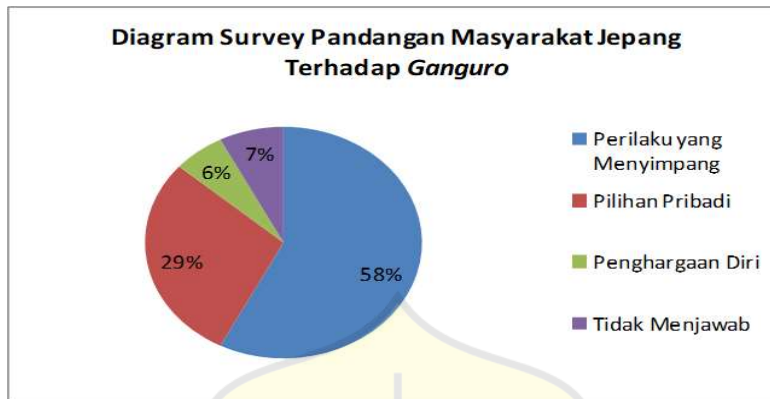


Diagram 2. Survei Pandangan Masyarakat Jepang terhadap Ganguro  
Sumber : Ganguro in Japanese Youth Culture : *Self-Identity in Cultural Conflict*

Diagram di atas merupakan hasil survei yang dilakukan oleh Xuexin Liu yang melibatkan 66 orang mahasiswa untuk mengetahui pendapat anak muda Jepang tentang Fenomena *Ganguro*, pada jurnalnya yang berjudul *Ganguro in Japanese Youth Culture : Self-Identity in Cultural Conflict*. Berdasarkan survei tersebut, sebanyak 58% berpendapat bahwa remaja putri Jepang yang bergabung atau bergaya *Ganguro* sebagai perilaku yang menyimpang, sebanyak 29% berpendapat bahwa bergabung karena pilihan pribadi, sebanyak 6% berpendapat sebagai penghargaan pribadi dan sebanyak 7% tidak menjawab. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa bahwa remaja putri Jepang yang bergabung atau bergaya *Ganguro* sebagai pribadi atau individu yang menyimpang terhadap perilaku sosial Jepang secara umum yang menimbulkan konflik antara perilaku *Ganguro* dengan perilaku yang dapat diterima secara umum pada masyarakat Jepang dan menunjukkan kurangnya pemahaman oleh sebagian masyarakat Jepang tentang *Ganguro*.

### 3.4. Sisi Positif *Ganguro* dan Karya-karyanya

Remaja putri yang bergabung dengan *Ganguro* umumnya dikenal tidak rajin belajar di sekolah dan tidak mengejar cita-cita atau karir mereka. Menjadi *Ganguro* biasanya terlihat tidak peduli akan masa depan mereka dan hanya ingin hidup dengan bebas dan membuat *Ganguro* jarang dianggap serius oleh masyarakat. Beberapa *Ganguro* membuktikan bahwa mereka mampu dan menanggapi dengan karya-karya dan kreativitas mereka yang positif serta membuat proyek-proyek demi mengangkat kembali popularitas *Ganguro*.

#### 3.4.1. Pengusaha

##### 3.4.1.1. Membuka Kafe *Ganguro*

Pada tahun 2015, *Black Diamond* yang merupakan grup unit *Ganguro* membuka *Ganguro Cafe* di Shibuya. Kafe ini bahkan populer di kalangan pengunjung dari luar negeri karena memiliki keunikan yaitu staf karyawan kafe ini semua adalah *Ganguro*. Manajer dari *Ganguro Cafe* ini bernama Erikkomori sekaligus *Leader Black Diamond*. Menurut Erikkomori selaku Manajer Kafe dalam wawancaranya dengan Ask Japanese yang diunggah di *Channel Youtube* pada tanggal 17 Maret 2018, tujuan dibuatnya kafe ini adalah karena berkurangnya populasi *Ganguro* yang kini sulit untuk ditemui di Jalanan Shibuya dan agar para pengunjung

yang masih ingin melihat *Ganguro* dapat berkunjung ke Ganguro Cafe untuk menemui *Ganguro*.

Konsep kafe ini adalah dapat bertemu dan mengobrol dengan para *Ganguro* di sana. Makanan dan minumannya pun bertema *Ganguro*. Selain makanan dan minuman yang kafe ini sajikan, Ganguro Cafe juga menampilkan tarian khas *Para-Para Dance* yang merupakan tarian yang dilakukan oleh para *Ganguro* saat berpesta. Karyawan kafe sesekali menampilkan *Para-Para Dance* di depan pengunjung kafe dan dapat menari bersama.

Gambar 3. Merias Wajah Ganguro & Ganguro Tour



Sumber : <https://www.nipponnews.net/features/ganguro-style/>

Selain menawarkan pengalaman berpenampilan seperti *Ganguro*, terdapat tur jalan-jalan di Shibuya dengan berpenampilan *Ganguro* dan para *Ganguro* yang menjadi pemandu wisatanya serta melakukan salah satu kebiasaan *Ganguro* yaitu *Purikura* プリクラ. Info detail pembayaran untuk tur ini tersedia pada Website <http://ganguro.jp/tours/>. Dibangunnya Kafe *Ganguro* tersebut menarik perhatian beberapa masyarakat Jepang serta mengubah pandangan sebagian pengunjung kafe yang sebelumnya memiliki stereotip negatif terhadap *Ganguro*. Kafe tersebut juga sekaligus mendorong popularitas *Ganguro* yang meredup. Selain itu, melalui Kafe *Ganguro* para *Ganguro* yang bekerja di sana dapat menyalurkan bakat dan keterampilan mereka dalam bidang menghias wajah dan menambah destinasi wisata di Shibuya. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya turis asing yang datang ke Ganguro Cafe.

#### 3.4.1.2. Seorang *Ganguro* yang Membangun Bisnis Pertanian

Pada awal tahun 2005, seorang *Gyaru* yang inspiratif bernama Fujita Shiho atau biasa dikenal dengan Sifow membangun bisnis kecil yang berawal dari hinaan kepadanya di blog miliknya yang membuat Sifow ingin memperbaiki citra negatif terhadap *Gyaru* atau *Ganguro* (Macias & Evers, 2007, hlm.102-104; Kawamura, 2006). Banyak yang meragukan akan masa depannya karena gaya, perilaku serta ucapan seorang *Ganguro*. Sifow yang pada saat itu masih berusia 19 tahun, mampu membuat bisnis kecilnya sendiri yaitu “G-Revo” singkatan dari *Girl Revolution*.

G-Revo merupakan jurnal wawancara dan kolom yang ditujukan untuk para generasi muda dan ide bisnis ini mendapat banyak tanggapan positif. Tujuan dari ide bisnis Sifow yaitu untuk membangun cita-cita dalam kehidupan *Gyaru*, tingkah laku dan perasaan tentang masyarakat ([www.generasia.com/sifow](http://www.generasia.com/sifow)). Setelah itu, Sifow memulai menjadi seorang model dan banyak mendapat perhatian. Sifow kemudian memulai debutnya menjadi seorang penyanyi dan menjadi populer berkat promosi melalui *blog* miliknya bahkan Sifow mendapat perhatian dari Avex Trax yang merupakan salah satu label terkenal di Jepang.

Karir Sifow perlahan mulai naik di bidang musik, namun pada tahun 2008 memutuskan bahwa karirnya di bidang musik diberhentikan sementara dan fokus membuka

sekolah *Gyaru* di tahun 2010. Sekolah *Gyaru* ini mengajarkan *Gyaru* tentang IT, industri musik dan industri hiburan secara umum. Pada tahun 2009, Sifow juga mendirikan Proyek *Nogyaru* atau *Farm Gyaru* yang mendorong para *Gyaru* untuk bergabung. Proyek ini dilakukan untuk mengurangi impor makanan di Jepang dan karena banyaknya lading terbenkakai di Jepang. Selain itu, Sifow juga memberikan kuliah tentang mata pelajaran pertanian kepada *Gyaru* dan *Gyaru Mama* (<https://ameblo.jp/fujitashiho/>). Sifow juga bekerja sama dengan beberapa *fashion brand* untuk menunjang penampilan para *Ganguro* yang mengikuti Proyek *Nogyaru*. Para *Ganguro* tetap berpenampilan seperti biasanya untuk mempertahankan penampilan *Ganguro* yang glamor.

Gambar 4. Sifow bersama *Gyaru* Lainnya dalam Proyek *Nogyaru*



Sumber : <https://ameblo.jp/fujitashiho/>

Awal mula terciptanya ide proyek *Nogyaru* ini yaitu Sifow menyadari bahwa banyak makanan Jepang yang diimpor dan banyak lahan terlantar di Jepang, dan Jepang harus berhenti mengandalkan impor dan mulai memproduksi makanan sendiri. Proyek *Nogyaru* ini sebagian besar merupakan pertanian padi, dan memproduksi beras mereknya sendiri yang Sifow promosikan bersama sesama *gyaru*. Nama beras tersebut adalah Shibuya *Rice* dengan kemasan bergambar Hachiko.

Gambar 5. Shibuya Rice Produksi dari Proyek *Nogyaru*



Sumber : <http://claranee.blogspot.com/2011/08/sifow-what-has-she-been-up-to.html>

Gambar 6. Sifow bersama Ganguro lainnya saat promosi Shibuya Rice



Sumber : <https://neoshinka.wordpress.com/2009/10/16/nogyaru-project-kawaii-agriculture/>

Sifow bersama *Ganguro* lainnya membagikan "Shibuya Rice" di depan Stasiun Shibuya di Tokyo sekaligus mempromosikan produknya. Fujita yang telah memimpin proyek pertanian padi di Prefektur Akita ini juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada kaum muda di Jepang mencoba kehidupan pedesaan dan bekerja di industri pertanian padi. Sifow sangat bekerja keras untuk membangun citra yang baik bagi para *Ganguro*. Dibangunnya bisnis dan proyek yang dibuat dengan melibatkan para *Ganguro* membuat lapangan kerja yang baru untuk para *Ganguro*. Pekerjaan yang sekaligus pengalaman yang baru bagi para *Ganguro* dalam bidang IT, industri hiburan, serta di bidang pertanian.

### 3.4.2. Fashion

#### 3.4.2.1. Membuka Toko Pakaian Khusus *Ganguro*

*Ganguro* sangat mengutamakan penampilan mereka dan identik dengan gaya pakaiannya yang unik dan aksesoris mencolok. Demi menunjang penampilannya para *Ganguro* memiliki kebiasaan berbelanja pakaian. Shibuya 109 menjadi ikon tempat berkumpulnya para *Ganguro* berbelanja dan mencari ide-ide *fashion Gyaru* terbaru (Klippensteen, 2000:132).

Gambar 7. Website Toko Baju *Ganguro* "GALEO"



Sumber : <http://galeo.jp/>

Seiring berjalannya waktu, gaya fashion *Gyaru* mulai diminati hingga ke luar Jepang. Pada tahun 2015, seorang *Ganguro* yang bernama Mizuno Haruka atau biasa dikenal sebagai Harutamu membangun *online store* khusus pakaian dan aksesoris *Ganguro* yang diberi nama GALEO. Harutamu merupakan anggota dari *Black Diamond* sekaligus mantan Ketua *Black Diamond*. Produksi pakaian merek GALEO ini ditampilkan dan model pakaiannya adalah *Black Diamond* dan LOALO. Selain menyediakan pakaian dan aksesoris *Ganguro*, *website* GALEO juga menjual majalah-majalah yang modelnya adalah para *Ganguro*. Dengan adanya *online store* GALEO ini, penggemar *Ganguro* dari luar negeri dapat mencari dan membeli pakaian dan aksesoris khas *Ganguro* dengan mudah.

### 3.4.3. Dunia Hiburan

#### 3.4.3.1. Berkarir sebagai *Idol Group*

Budaya *Idol Group* di Jepang sangat diminati oleh semua kalangan. Konsep yang biasa digunakan *Idol Group* di Jepang yaitu Konsep “*Kawaii*”. Berbeda dengan Grup *From 2000*, mereka menggunakan Konsep *Ganguro* yang memiliki kesan wanita kuat. *From 2000* merupakan proyek dari sub unit yang berasal dari *circle Ganguro* yaitu *Black Diamond*. *Member* dari Grup *From 2000* adalah staf pegawai dari *Ganguro Cafe* yang didebutkan sebagai penyanyi Grup *Idola*. Pada tahun 2018, *From 2000* memulai debutnya dengan lagu berjudul “*チヨベリグ Lucky Day*”. Produser dari grup ini juga merupakan seorang *Ganguro* yaitu *Erimokkori*. Perikaman *music video* dilakukan sepenuhnya di *Shibuya*, yaitu tempat berkumpulnya *Ganguro*. Tujuan dari *From 2000* juga dijelaskan pada film pendek ini yaitu untuk membangkitkan kembali gaya *Gyaru*.

Gambar 8. Cover “*チヨベリグ LUCKY DAY*” *Black Diamond -From 2000-*



Sumber : <http://ganguro.jp/from2000/>

Setelah *From 2000* debut, beberapa media menyoroti mereka karena keunikan dan bangkitnya *Ganguro*. *From 2000* juga melakukan promosi ke acara TV. Terbentuknya *From 2000* sebagai *Idol Group* memperlihatkan bahwa *Ganguro* memiliki keterampilan dan talenta di bidang musik dan menghibur para penggemar bahkan menjadi Grup *Idola* Jepang dengan konsep yang unik dan berbeda. Namun, pada tahun 2021 grup ini harus dibubarkan karena salah satu anggotanya memutuskan untuk lulus dari *Ganguro*.

#### 3.4.3.2. Menjadi Pemain Film

Jepang terkenal dengan produksi film dan drama yang dengan berbagai macam genre seperti romansa, detektif, horor dan masih banyak lagi. Film dan drama Jepang biasa dikembangkan berdasarkan kisah realita kehidupan yang terjadi di Jepang. Salah satunya



adalah film 黒い暴動 (*Kuroi Boudou*) yang mengangkat kisah remaja putri sekolah menengah yang menikmati hidupnya sebagai *Ganguro* di Pedesaan Ishikawa. Pada film ini beberapa Anggota *Black Diamond* kelompok unit *Ganguro* juga berpartisipasi. Film ini dirilis di Jepang pada tanggal 30 Juli 2016 di Shinjuku Cinema Qualite, Tokyo.

Gambar 9. Penayangan Perdana Film 黒い暴動 (*Kuroi Boudou*)



Sumber : <https://mdpr.jp/gal/detail/1601875>

Sutradara film 黒い暴動 (*Kuroi Boudou*) yaitu Kenichi Uganda menyatakan ketertarikannya terhadap *Ganguro* dan menunjukkan rasa hormat kepada *Ganguro* menjadi alasan dibuatnya film ini. Film dapat menyampaikan kisah perjuangan seorang *Ganguro* dalam mencapai kehidupannya di masa depan serta sisi kehidupan *Ganguro* lainnya. Penampilan *Ganguro* yang unik dan kehidupan *Ganguro* yang dijalani sesuai dengan disukainya tanpa batasan atau aturan dapat menjadi inspirasi seseorang melalui film. Di tengah masih banyak publik Jepang yang masih kurang menerima kehadiran *Ganguro*, melalui film ini publik Jepang dapat melihat kehidupan *Ganguro* yang bebas memiliki sisi kehidupan yang bekerja keras.

### 3.4.3.3. Model Majalah

Awal kemunculan *Ganguro* banyak fotografer jalanan yang memotret para *Ganguro* yang sedang jalan di jalanan Shibuya. Sejak saat itu banyak *Ganguro* yang menjadi model majalah suka rela. Kemudian munculah suatu majalah yang bernama majalah Egg yang memuat gaya fashion *Ganguro*. Banyak *Ganguro* yang saat itu menjadi model majalah tersebut. Majalah Egg saat itu mengalami puncak kejayaannya penjualan majalah mencapai 50.000 eksemplar, penjualan majalah Egg sangat tinggi dibandingkan majalah wanita lainnya.

Gambar 10. *Ganguro* yang menjadi Model Majalah LOALO



Sumber : <https://mi-glamu.com/loalo>

Gambar 11. Model LOALO di *Variety Show* NHK らふしるべ



Sumber : <https://twitter.com/loalojp/status/1673575572331692032>

Setelah tahun 2014 majalah Egg berhenti terbit, di pertengahan tahun 2022 majalah LOALO muncul. Majalah ini berfokus pada budaya *tanning* dan model dari majalah tersebut merupakan para *Ganguro* yang populer. Tujuan diterbitkannya majalah tersebut yaitu untuk menampilkan banyak wanita menarik dengan kulit kecokelatan. Majalah LOALO diterbitkan empat kali setahun. Para *Ganguro* yang menjadi model majalah Egg tersebut di awal kemunculan menarik perhatian publik dan media Jepang. Salah satu *variety show* televisi Jepang di *channel* NHK bernama らふしるべ mengundang mereka sebagai bintang tamu pada tanggal 27 Juni 2023.

#### IV. SIMPULAN

Awal munculnya Fenomena *Ganguro* di kalangan remaja putri Jepang sulit untuk dijelaskan karena tidak ada bukti konkret dan banyaknya spekulasi yang muncul. Menurut sebagian besar peneliti, munculnya Fenomena *Ganguro* merupakan bentuk protes dan balas dendam remaja putri Jepang terhadap standar kecantikan tradisional dan aturan sosial Jepang dan beberapa juga ada yang meneliti bahwa *Ganguro* merupakan meniru budaya berjemur wanita Amerika yang berkulit kecokelatan.

Penampilan *Ganguro* yang provokatif dan sangat berbeda dengan standar kecantikan wanita Jepang yaitu kulit putih dan rambut lurus membuat banyak kritikan dan diskriminasi dari media dan lingkungan masyarakat bahkan keluarga sendiri. Stereotip negatif yang telah melekat kepada *Ganguro* membuat banyak *Ganguro* mengalami kesulitan. Remaja putri Jepang yang berpenampilan *Ganguro* karena ingin diperhatikan dan bukan diabaikan. Sebagian remaja putri yang bergabung dengan *Ganguro* memiliki masalah dengan keluarga, persaingan ketat di bidang pendidikan, aturan sekolah dan standar kecantikan Jepang. *Ganguro* yang bertentangan dengan standar sosial yang diterima secara umum di masyarakat Jepang, mengedepankan kehidupan yang bebas tanpa dibatasi.

*Ganguro* berusaha membuat citra positif di tengah stereotip negatif di tengah masyarakat Jepang yang ditujukan kepada *Ganguro*. *Ganguro* menanggapi dengan karya-karya dan kreativitas positif. Beberapa *Ganguro* membuktikan keahliannya dan mengangkat kembali popularitas *Ganguro* yang mulai redup. Karya dan kreativitas yang dilakukan oleh *Ganguro* memperlihatkan bahwa *Ganguro* tidak seperti pandangan negatif yang masyarakat Jepang berikan kepada *Ganguro*.

#### V. REFERENSI

- Arai, Yusuke (2009), *Gyaru to Gyaru-o no Bunka Jinrui-gaku [The Cultural Anthropology of Gyaru and Gyaru-o]*, Tokyo: Shinchosha.
- Angelaka, Evdokia. 2013. *Disciplining The Japanese Body: Gender, Power, and Skin Color in Japan*. (MA Thesis, Department of Asian Studies, Lund University, Lund). Diakses

- pada 28 Mei 2023 pukul 14.27 WIB dari <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/3990921>.
- Imron, Ilmawati dan Kukuh Aka. (2018). *Fenomena Sosial*. LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Kawamura, Y. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. New York: Berg.
- Kinsella, S. (2005). *Black Faces, Witches, and Racism Against Girls*. New York: Routledge.
- Kinsella, S. (2014). *Schoolgirls, Money and Rebellion in Japan*. In L. Miller & J. Bardsley, eds. *Bad Girls of Japan*. 143-158. New York: Palgrave Macmillan.
- Koizumi, Y. (2010). *Going Ganguro in Japan : Meanings of Blackness in Girls' Culture Context in Japan*. *Worlds.Beats.Life:The Global Journal of Hip-Hop Culture*, 4(3), 50-57.
- Liu, X. (2005). *The Hip-Hop Impact on Japanese Youth Culture*. *Southeast Review of Asian Studies*, XVII. Diakses pada 2 Mei pukul 13.01 WIB dari <https://www.thefreelibrary.com/The+hip+hop+impact+on+Japanese+youth+culture.-a0165781145>.
- Liu, X. (2009). *Ganguro in Japanese Youth Culture: Self-Identity in Cultural Conflict*. *Japanese Studies Review*, XXII, 51-70. Diakses pada 2 Mei pukul 13.18 WIB dari <https://asian.fiu.edu/projects-and-grants/japan-studies-review/journalarchive/volume-xiii-2009/liu-ganguro-in-japanese-youth-culture.pdf>.
- Mazari, Rauf. (2015). *Fenomena Gyaru dalam Kehidupan Remaja di Jepang*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara. Medan). Diakses pada 1 Mei 2023 pukul 12.11 WIB dari <https://123dok.com/document/4zpvdvze-fenomena-gyaru-dalam-kehidupan-remaja-dijepang.html>.
- Susilowati, Juliyanti. (2008). *Ganguro sebagai Refleksi Budaya Hip-Hop di Jepang*. (Skripsi, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada. Jakarta). Diakses pada 30 April 2023 pukul 15.14 WIB dari <https://repository.unsada.ac.id>.
- Yata, Y. (2001). *Kogyaru Style : A Japanese Teenage Girls' Fashion from The Mid 1990s to The Early 2000s*. (Thesis, Department of Museum Studies, State University of New York Fashion Institute of Technology. New York). Diakses pada 23 Mei 2023 pukul 22.19 WIB dari <https://institutionalrepository.fitnyc.edu/item/1772>.