BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepang (日本 dibaca *Nihon* atau *Nippon*) merupakan negara kepulauan yang sering dikenal sebagai negeri sakura atau negeri matahari terbit yang terletak di Asia Timur dan memiliki sistem pemerintahan dalam bentuk kekaisaran. Tepatnya pada tahun 1639 – 1854, Shogun Tokugawa menjalankan kebijakan *Sakoku* atau "negara tertutup" yang berlangsung selama dua stengah abad, membuat Jepang terisolasi dari dunia luar, tetapi setelah perpindahan kekuasaan dari *Shogun* yaitu jendral yang kemudian berpindah ke *Mikado* atau yang biasa dikenal dengan sebutan kaisar pada tahun 1845 negara Jepang mulai berkembang yaitu dengan adanya perjanjian bahwa Jepang memperbolehkan perdagangan asing masuk ke negara tersebut maka banyak pengaruh dari barat yang masuk ke dalam negara Jepang. Sejak saat itu, kesadaran masyarakan Jepang akan ketertinggalannya dengan bangsa – bangsa dari barat membuat masyarakat Jepang memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari berbagai macam hal yang masuk ke dalam negara Jepang sehingga membuat negara Jepang melaju pesat setelah datangnya pengaruh dari barat.

Mengenai negara Jepang maka banyak sekali kebudayaan yang lahir dari negara tersebut. Budaya Jepang telah berkembang selama ribuan tahun, mulai dari zaman prasejarah yang kemudian menjadi kebudayaan tradisional Jepang hingga budaya modern yang mendapatkan dampak pengaruh dari Asia, Eropa, dan Amerika. Pengaruh budaya dari Cina yang masih terlihat sangat kuat melekat pada kebudayaan Jepang tradisional karena negara Cina merupakan negara dengan kekuatan regional sehingga menyebabkan negara Jepang banyak menyerap elemen budaya Cina. Ciri khas budaya Cina yang masuk ke Jepang adalah dengan adanya tulisan *kanji* yang secara harfiah memiliki arti "aksara dari Han" yang dapat diartikan juga sebagai aksara Cina yang digunakan dalam penulisan bahasa Jepang. Saat ini, budaya Jepang merupakan salah satu budaya

yang banyak dikenal di seluruh dunia, terutama karena budaya modern yang semakin marak beredar luas di internet dan media massa.

Beberapa kebudayaan Jepang masih sangat melekat dalam kehidupan sehari – hari masyarakat Jepang. Beberapa di antaranya yaitu, *kimono* yang merupakan pakaian tradisional khas Jepang, bahkan saat ini telah mengalami perubahan dengan berbagai motif ataupun bahan yang digunakan dalam pembuatannya, *chadou* yaitu upacara minum teh yang telah menjadi kebiasaan untuk orang Jepang dan bahkan bisa terbilang sulit untuk pembuatan teh yang baik dan benar, *matsuri* atau yang biasa dikenal dengan sebutan festival atau hari raya ini biasanya dilakukan untuk mendoakan hasil panen, dan *onsen* yaitu pemandian air panas. Negara Jepang juga memiliki beberapa budaya tradisional lainnya yang dapat terbilang unik disebut dengan (道 dibaca *dou/do*) yang memiliki arti "jalan", seperti *kado* yang artinya "jalan bunga" memiliki makna "seni merangkai bunga", *shodou* merupakan kaligrafi Jepang yang memperlihatkan keindahan huruf yang dibuat menggunakan kuas dan tinta, dan juga *kyudo* seni memanah yang termasuk dalam cabang olahraga.

Negara Jepang terkenal dengan budaya *modern* yang dimiliki oleh negara tersebut. Budaya Jepang *modern* biasa dikenal dengan budaya popular Jepang (*Japanese pop culture*) ini, diakui, dinikmati, dan disebarluaskan kepada masyarakat umum di Jepang. Pada akhir tahun 1970-an budaya popular Jepang telah berkembang diluar Jepang khususnya di negara bagian Asia Timur dan Asia Tenggara. Faktanya dengan adanya teknologi informasi khususnya seperti internet dan media massa memiliki pengaruh besar terhadap pemasaran maupun menyebarluaskan budaya popular Jepang ke seluruh dunia.

Beberapa budaya popular Jepang yang menyebar luas melalui media massa seperti adanya TV show, serial drama, musik, dan film dapat diterima dengan baik di seluruh dunia. Artis luar negeri-pun tidak sedikit juga yang mempromosikan diri mereka di negara Jepang, sehingga banyak kalangan anak remaja yang memiliki rasa ketertarikan lebih akan roman yang disajikan didalam serial drama atau beberapa acara TV lainnya. Antusias kalangan anak remaja dengan beberapa idolanya dalam acara TV maupun serial drama terlihat dari

banyaknya anak remaja yang mengikuti perkembangan para idolnya, tak jarang juga mereka mengikuti gossip tentang bintang idola Jepang yang mereka kagumi.

Salah satu contoh serial drama tv yang digemari anak remaja adalah drama dengan judul *Hana yori dango* yang mengangkat tema romantis ini bercerita tentang kehidupan 4 anak orang kaya yang salah satunya jatuh cinta dengan wanita biasa, dan masih banyak lagi. Serial drama yang ada dengan berbagai macam alur cerita menarik yang diperlihatkan membuat banyak kalangan anak remaja menonton berbagai jenis drama sehingga membuat mereka mengikuti perkembangan apa saja yang bintang idolanya lakukan seperti acara fan meeting, jadwal tur, dan gaya fashion bintang idola kesukannya. Jika berbicara tentang fashion maka anak remaja di Jepang selalu memiliki cara unik tersendiri untuk mengekspresikan gaya berpakain mereka.

Beberapa gaya fashion unik dan terkenal dikalangan anak remaja seperti Lollita, Ganguro, Visual-Kei, dan Decora, pada penelitian kali ini penulis ingin membahas lebih dalam tentang fashion yang tidak kalah unik dari yang lainnya yaitu tren fashion *Cosplay*.

Fashion *Cosplay* di Jepang sendiri sudah sanagat popular, popularitas *cosplay* di Jepang muncul karena adanya ketetarikan beberapa anak remaja terhadap *anime* dan *manga*. Respon dan antusias masyarakat di dunia (khusunya anak muda) muncul dengan adanya intenet dan media massa, terutama pada hal budaya pupuler Jepang (*Japanese pop culture*) ini mulai diakui di dunia dengat melesatnya perkembangan *anime* dan *manga*. Ketenaran *manga* dan *anime* di dunia membuat penikmatnya tidak ingin kelewatan *update-an* terbaru setiap *chapter* atau episode dari manga atau anime tersebut, bahkan penikmatnya tidak hanya dikalangan remaja saja tetapi banyak juga beberapa orang dewasa dan anak - anak yang masih menikmatinya.

漫画 (*manga*) sendiri memiliki arti “komik” dalam bahasa Indonesia, dan secara harfiah memiliki arti “gambar aneh” atau “sketsa spontan”. *Manga* merupakan komik yang dibuat oleh seorang *creator* 漫画家 (*mangaka*) atau orang yang membuat *manga* dengan menggunakan bahasa Jepang. *Manga* di Jepang awalnya muncul dalam majalah – majalah yang memiliki 200 – 850 halaman

permajalah, *manga* yang diterbitkan didalam majalah biasanya mengisi sekitar 30 – 40 halaman dalam majalah untuk satu bab atau chapter. *Manga – manga* yang sudah banyak diterbitkan dalam majalah kemudian dikumpulkan dan dicetak sehingga dijadikan buku ukuran biasa yang biasanya disebut dengan 単行本 (*tankoubon*) atau yang biasanya dikenal dengan istilah volume untuk kemudian diterbitkan kembali dalam satu buku.

Buku – buku yang telah diterbikan kembali kemudian dijual keseluruh negara diluar Jepang dan diterjemahkan dalam beberapa bahasa seperti Cina, Korea, Perancis, Italia, Malaysia, Indonesia, dan beberapa negara lainnya. Sebagian negara memiliki sebutan tersendiri untuk menyebut "*manga*" yaitu "*manhua*" untuk negara Cina, Hongkong, dan Taiwan dan "*manhwa*" untuk negara korea. Beberapa serial *manga* yang terkenal di penjuru dunia salah satunya yaitu "One Piece" yang menceritakan tentang sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh ketuanya bernama Monkey D. Luffy untuk mecari harta karun, manga garapan Eichiro Oda diterbitkan pertamakali pada tahun 1997 di majalah Shounen Jump ini sampai saat ini mampu menjual lebih dari 320 juta copy di seluruh dunia dan akan terus bertambah.

Selain *manga*, *anime* (アニメ) juga merupakan salah satu faktor yang membuat kebudayaan modern Jepang berkembang sampai saat ini. *Anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan ataupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris yang memiliki ciri khas memasukan budaya Jepang kedalam alur cerita seperti adanya festival atau memberikan bento (bekal makanan) kepada orang yang special. Pembuatan *anime* sendiri dipengaruhi oleh gaya gambaran yang khas dari "*manga*". Keunikan *anime* yang dapat dikatakan berbeda dengan cartoon lainnya yaitu pada ciri khas perbedaan karakter dalam cerita, jika *cartoon* sebagian besar pada umumnya tidak menggunakan proporsi tubuh manusia maka berbeda dengan *anime* yang menggunakan prorporsi ukuran tubuh manusia , penggambaran tokoh fisik yang non-realistik dibuat sangat mirip dengan manusia asli.

Anime yang terkenal di seluruh dunia salah satunya yaitu hunter x hunter merupakan *anime* yang digarap oleh Yoshihiro Togashi berawal dari manga yang terbit di majalah Shounen yang kemudian diangkat ke televisi melalui *anime* pada tahun 1999. *Anime* ini menceritakan tentang perjalanan hidup tokoh Gon Freecss untuk mencari ayahnya yang merupakan seorang hunter dikira telah mati ternyata masih hidup, demi menemukan ayahnya Gon berusaha menjadi seorang hunter dan mengikuti ujian menjadi hunter bersama temannya yaitu Killua Zoldyck.

Seiring dengan tenarnya *anime* dan *manga* di Jepang beberapa orang yang menyukai hal tersebut mengaplikasikan tokoh yang ada di dalam *anime* dan *manga* melalui fashion *cosplay* oleh beberapa komunitas fandom. *Cosplay* merupakan istilah bahasa Inggris buatan Jepang (wasei-eigo) yang merupakan gabungan kata antara "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* sendiri dapat diartikan sebagai meirukan atau memperagakan karakter yang mirip dengan manga, anime, game maupun yang ada di dalam film.

Dalam kehidupan sehari – hari *cosplay* merupakan hal yang jarang bahkan sukar untuk ditemukan, biasanya peserta *cosplay* dapat ditemukan di acara yang menyelenggarakan event – event yang bertemakan tentang kebudayaan Jepang dan mengumpulkan sesama penggemar *cosplay* seperti Comic Market, atau menghadiri acara musik yang bergenre visual kei.

Bagi beberapa orang *cosplay* merupakan hobi, dan bagi beberapa orang lainnya *cosplay* merupakan gaya hidup. Sadar atau tidak, saat ini *cosplay* telah menjadi hal yang umum di kalangan masyarakat. Banyak waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk membuat *costum* aksesoris pendukung agar para *cosplayer* (orang yang melakukan *cosplay*) dapat berpartisipasi dalam acara yang membuat mereka bisa tampil dengan kostum tokoh favoritnya. Bagi beberapa orang yang tidak mengerti tentang *cosplay*, menurut mereka *cosplay* sama saja dengan berdandan seperti kartun, tetapi bagi para *cosplayer* melakukan *cosplay* tidak hanya sekedar berdandan namun sepenuhnya mengabdikan diri untuk menjadi karakter dan tampil di depan ratusan penggemar.

Berdandan dan berkostum unik ala tokoh – tokoh *anime*, rambut warna-warni dengan berbagai macam aksesoris merupakan ciri khas para *cosplayer* ini.

Banyaknya inpirasi yang didapat untuk para *cosplayer* melakukan aksinya, maka *cosplay* dapat dibagi kedalam beberapa jenis, jenis yang paling banyak dipilih yaitu *cosplay anime* atau *manga*, jenis *cosplay* ini merupakan jenis *cosplay* yang sangat banyak peminatnya karena ketertarikan para *cosplayer* akan *anime* dan *manga* yang disukainya, adapun cara mempraktekannya yaitu dengan mengikuti sama persis karakter tokoh yang diinginkan mulai dari baju, make-up yang membuat para *cosplayer* terlihat mirip dengan tokoh (memperdalam karakter), dan aksesoris pendukung yang membuat para cosplayer benar – benar terlihat seperti aslinya.

Budaya popular Jepang seperti *anime*, *manga*, film, musik, *cosplay*, dan lain sebagainya telah menyebar ke berbagai negara dan salah satunya adalah Indonesia. Beberapa penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa faktor yang membuat munculnya berbagai macam budaya Jepang khususnya *cosplay* masuk ke Indonesia. Diambil dari laman www.republika.co.id Duta Besar Jepang untuk Indonesia *Yasuaki Tanizaki* pada hari Rabu tanggal 27 Januari dalam sambutannya pada acara penandatanganan kontak bantuan hibah pengadaan peralatan laboratorium multimedia bahasa Universitas Darma Persada di Kantor Kedutaan Besar Jepang di Jakarta mengatakan bahwa pelajar Indonesia yang belajar bahasa Jepang jumlahnya sekitar 870 ribu atau terbanyak kedua di dunia setelah Cina. Pernyataan tersebut membuat banyaknya pelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang semakin tahu akan budaya Jepang baik yang tradisional maupun yang popular. Hal ini membuat banyaknya remaja Indonesia yang mengikuti perkembangan budaya Jepang dan mendapat pengaruh akan budaya yang dipelajari. Contohnya seperti masuknya musik tradisional dan popular Jepang dikalangan remaja Indonesia, mengikuti gaya fashion yang sedang tren di Jepang, dan mengadakan event-event Jepang.

Dengan begitu kita dapat melihat semakin banyaknya event Jepang yang diselenggarakan saat ini, pada tahun 2000-an Universitas Indonesia merupakan universitas pertama yang menyelenggarakan event besar yang bernuansa budaya Jepang dengan sebutan “Gelar Jepang UI”, dan kemudian dari adanya event Jepang tersebut hingga saat ini event besar Jepang menjadi banyak diadakan di

berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Semarang, dan berbagai kota lainnya. Acara event Jepang yang biasa diadakan di Jakarta yaitu Ennichisai yang diadakan di area Little Tokyo Blok M Square, kemudian JAK-JAPAN MATSURI yang diadakan di Lapangan Wisma Adrion, Jl. Jend. Gatot Subroto, Jakarta Selatan, dan Hellofest yang pertama kali diadakan pada tahun 2004 di ruko lantai 2 tebet. Acara tersebut banyak menawarkan stand-stand yang menjual berbagai macam hal berbau Jepang seperti aksesoris anime, baju dengan motif anime, dan makanan yang berasal dari Jepang.

Tentunya pada acara seperti ini banyak sekali orang yang datang untuk bercosplay menunjukan kebolehan dalam memerankan karakter yang dimainkan, tak jarang juga pengunjung yang datang meminta foto dengan para cosplayer yang sedang berjalan-jalan disekitar area festival. Banyaknya event cosplay di Indonesia khusunya di Jakarta membuat banyak juga pencinta anime yang mengekspresikan hal yang mereka suka dengan bercosplay di acara Jepang dan mulai munculnya beberapa komunitas cosplay, hal ini membuat penulis ingin melakukan penelitian terhadap perkembangan pada cosplayer dalam komunitas cosplay yang berada di Jakarta.

Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti tentang perkembangan dan kondisi Budaya *Cosplay* dikalangan pencinta *cosplay* di Indonesia saat ini. *Cosplay* merupakan salah satu budaya dalam kehidupan masyarakat Jepang yang berkembang dikalangan anak muda di Jepang dan terinspirasi dari adanya *anime*, *manga*, game, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis merasa pentingnya pengetahuan akan fenomena *cosplay* juga dibutuhkan agar dapat memahami berbagai kebudayaan yang ada di negara Jepang.

1.2. Identifikasi Masalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, pada penulisan kali ini, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu berbagai macam tren fashion yang ada di Jepang, kemudian pengertian tentang *Cosplay* dan jenis – jenis *Cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang, dan yang terakhir yaitu tentang perkembangan serta kondisi *Cosplay* di Indonesia saat ini.

1.3. Pembatasan Masalahan

Menurut identifikasi masalah yang ada, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan budaya *Cosplay* Jepang dikalangan anak muda Indonesia khususnya di Jakarta yang memiliki minat terhadap budaya *Cosplay*.

1.4. Rumusan Masalahan

Dengan demikian, maka ada 3 masalah yang akan di analisis di dalam penelitian ini, dan 3 masalah tersebut adalah :

1. Apa itu *cosplay* dalam kebudayaan Jepang?
2. Apa saja jenis - jenis *cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang?
3. Bagaimana perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di Jakarta saat ini?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan analisis permaslahan yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Apa yang dimaksud tentang *cosplay* dalam kebudayaan Jepang.
2. Jenis – Jenis *cosplay* yang ada dalam kebudayaan Jepang.
3. Perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di Jakarta saat ini.

1.6. Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teori budaya dan budaya popular, teori budaya berpakaian atau fashion, dan penulis juga akan menggunakan konsep cosplay.

A. Teori Budaya Popular

Menurut Raymond William berpendapat bahwa budaya merupakan “satu di antara dua atau tiga kata yang paling sulit untuk didefinisikan didalam bahasa Inggris”. William menyarankan tiga definisi untuk mengerti apa yang dimaksud dengan budaya, yang pertama yaitu “a general process of intellectual, spiritual,

and aesthetic development" yang memiliki arti "Sebuah konsep umum dari intelektual, spiritual, dan perkembangan estetika.", kemudian yang kedua menggunakan kata "budaya" dalam definisi "a particular way of life, whether of a people, a period or a group" yang berarti "Cara hidup yang khusus baik dari seorang manusia, suatu periode ataupun suatu kelompok.", dan yang terakhir William menyarankan budaya menunjuk kepada "the works and pratices of intellectual and especially artistic activity" yang bermakna "Mengacu pada karya – karya atau praktek – praktek intelektual dan khususnya kegiatan yang bersifat seni". Dengan menggunakan definisi ini, contohnya dapat berupa seperti puisi, novel, ballet, opera, seni rupa. Budaya popular biasanya mengarah kepada makna kedua dan ketiga dari kata "budaya". Makna kedua yaitu kebudayaan sebagai cara hidup tertentu tentang praktik – praktik seperti liburan di tepi pantai, merayakan natal, dan subkultur anak muda yang merupakan contoh dari kebudayaan. Makna yang ketiga yaitu budaya sebagai menandakan praktik seperti komedi stambul, music pop, dan komik yang merupakan contoh dari kebudayaan (John Storey, 2003 : 2-3).

Kemudian William juga mengatakan bahwa "pop" atau "popular" memiliki empat makna yaitu "banyak disukai orang", "jenis kerja rendahan", "karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang", dan "budaya yang memang dilakukan untuk dirinya sendiri". Dalam bukunya yang berjudul Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop oleh John Storey bahwa untuk mendapatkan definisi Budaya Pop maka kita harus menggabungkan makna "Budaya" dan "Pop" itu sendiri.

Williams juga menyatakan bahwa budaya pop memang merupakan budaya yang menyenangkan atau banyak disukai orang. Misalnya saja seperti lakunya penjualan buku novel, atau larisnya single R&B. Budaya pop banyak sekali ditemukan oleh apa yang disukai orang banyak, namun selain itu juga dapat ditemukan pada banyak hal yang secara teoretis tidak bisa digunakan sebagai definisi konseptual, dengan demikian maka konsep budaya harus mencakup juga dimensi kuantitatif. Popularnya budaya popular menjadi sebuah prasyarat, tetapi ada hal lain yang didalam dirinya muatan jumlah tidak lagi cukup memadai mendefinisikan budaya pop. Pengakuan ini mencakup juga pengakuan resmi akan

istilah “budaya tinggi” terutama pada penjualan buku, rekaman, dan rating audiens TV yang dinyatakan sebagai budaya “pop”. Demikian makna budaya popular yang digunakan dalam penelitian ini. B. Budaya Berpakaian atau Fashion

Irving Goffman merupakan seorang Sosiolog mengatakan “*fashion and clothing are from of non-verbal communication in that they do not use spoken or written words*.” pernyataan tesebut menyatakan bahwa presentasi diri melalui fashion, berfungsi sebagai media berekspresi. Kemudian menyatakan juga bahwa komunikasi visual melalui fashion merupakan cara pemakainya menyampaikan “lebih” debandingkan dengan komunikasi verbal (Barnard, 1996 : 26).

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh Simmel bahwa fashion bergantung kepada konflik diantara adaptasi kepada masyarakat dan individu berangkat dari kehidupannya. Menurut Simmel, simbol simbol yang digunakan oleh remaja untuk mengungkapkan jati dirinya sebagai remaja yang fashionable dan modern, erat kaitannya dengan fashion. Dengan mengonsumsi fashion, remaja tidak hanya sedang memenuhi kebutuhannya akan sandang, namun mereka mengonsumsi fashion, karena disana ada simbol-simbol yang mempunyai makna tertentu yang disediakan oleh industry budaya. Fashion sebagai alat pengekspresian diri dan melalui fashion seorang remaja merasa terpenuhi kebutuhan sosialnya (Miles, 1998 :93).

Dari penjelasan diatas tentang Budaya Berpakaian atau Fashion yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa Fashion atau gaya berpakaian seseorang merupakan cara mengekspresikan diri untuk memperlihatkan jati dirinya sebagai seseorang yang fashionable dan modern, dan dengan menjadi seseorang yang fashionable orang tersebut lebih bisa percaya diri. C. Cosplay

Menurut salah stau website Jepang www.paradisearmy.com :

「コスプレ」とは「コスチュームプレイ」の略で、マンガやアニメ、ゲームなどのキャラが身につけているのと同じような衣服を制作・着用して、そのキャラになりきる行為のことです。

> "Cosplay adalah singkatan dari Costume Play, dan berusaha untuk menjadi karakter yang ada didalam manga, anime, dan game dengan membuat dan memakai kostum yang sama seperti karakter tersebut ."

Kemudian menurut Aji (2011) dalam buku yang berjudul *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka* oleh Fukiko Mitamura, mengatakan :

> 簡単に「ある役割」になりきることができる。求められる、役柄、なりたい自分に早代わりできる。それがコスプレである。
>
> "Dapat dengan mudah menjadi "peran". Dapat dengan cepat menjadi apa yang diri sendiri inginkan, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Itulah yang disebut *cosplay*."

Dari pernyataan yang ada di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Cosplay adalah usaha seseorang dalam memainkan peran untuk menjadi tokoh atau karakter yang ada didalam manga, anime, maupun game dengan membuat kostum yang sama seperti karakter yang diinginkan. (sumber: http://jayapoken.blogspot.co.id)

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah bagi penulis dapat mengetahui lebih dalam tentang *cosplay* serta perkembangannya di Indonesia dalam pembelajaran kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada, kemudian menambah wawasan bagi para pembaca untuk mengetahui perkembangan *cosplay* di Indonesia dalam kebudayaan Jepang dan untuk menambah referensi bagi penulis lainnya dalam penelitian yang serupa.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian interview yaitu mengumpulkan data dengan menyusun pertanyaan yang kemudian pertanyaan – pertanyaan tersebut akan diberikan kepada 4 responden dengan cara mewawancarai sekelompok populasi yaitu para Cosplayer aktif yang bergabung bersama komunitas Cosplay sebagai narasumber yang telah lama berpengalaman dalam bidang cosplay sebagai pengumpulan data, serta dengan melalui studi kepustakaan yang berasal dari buku-buku yang diperoleh dari perpustakaan

Universitas Darma Persada dan perpustakaan umum lainnya, serta pengumpulan data melalui berbagai jurnal, dan data penunjang dari situs internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I adalah dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, permasalahan dalam penelitian, teori yang digunakan dalam penelitian,manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II adalah dimana dalam bab ini berisi gambaran umum tentang *tren* Fashion di Jepang yang didalamnya terdapat *Cosplay*, penjelasan lebih rinci tentang *Cosplay* dan Jenis – Jenis *Cosplay*.

Bab III adalah dimana dalam bab ini berisi tentang uraian dari hasil wawancara mengenai Budaya *Cosplay* Jepang dikalangan komunitas *Cosplay* di Jakarta saat ini.

Bab IV merupakan kesimpulan dari hasil analisis penulis terhadap objek penelitian yang didalam penulisan kali ini mengenai Budaya *Cosplay* Jepang dikalangan komunitas *Cosplay* di Jakarta saat ini.

UNIVERSITAS
DARMA PERSADA