

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

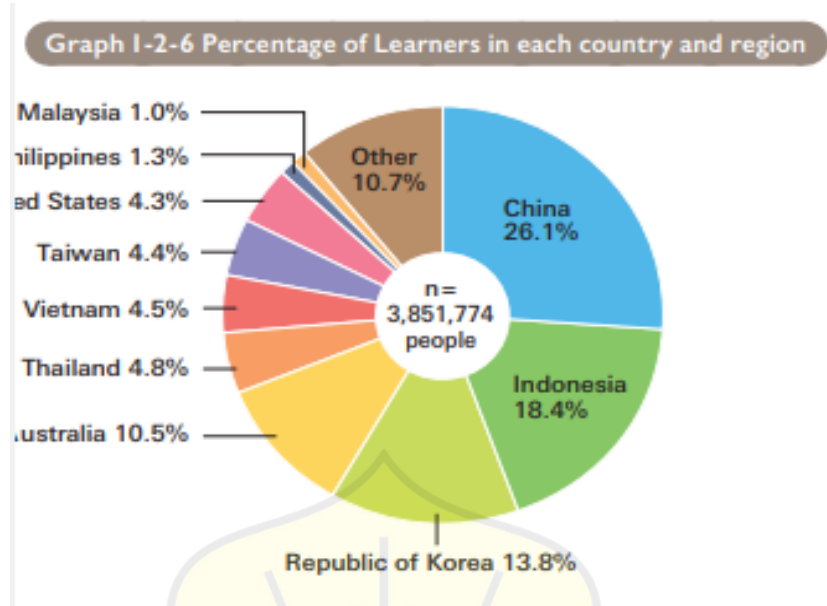
Jepang merupakan negara yang memiliki kebudayaan yang unik yang telah berkembang dari zaman dahulu hingga sekarang. Hal ini dipengaruhi oleh negara lainnya seperti Asia, Eropa, dan Amerika. Budaya Jepang pun sangat terkenal di dunia baik budaya modern maupun tradisionalnya. Hal ini didukung juga oleh perkembangan zaman yang semakin maju membuat orang di dunia dengan mudahnya mencari informasi.

Di Indonesia sendiri budaya Jepang juga cukup berkembang, ini bisa dilihat dengan banyaknya budaya Jepang di Indonesia seperti *Manga*, *Anime*, *dorama*, *event matsuri*, film Jepang. Selain itu didukung juga dengan adanya masyarakat Jepang seperti di sekolah baik itu dari ekstrakurikuler maupun di perguruan tinggi. Ini bisa dilihat berdasarkan survey yang diadakan oleh *Japan foundation* pada tahun 2018 di laman <https://www.jpj.go.jp>, dimana Indonesia berada di peringkat 2 di dunia dengan 18.4%, dimana 709.409 orang mempelajari Bahasa Jepang. Ditambah dengan perkembangan teknologi seperti internet dan televisi ditambah lagi dengan adanya YouTubers dari Jepang maupun orang Indonesia yang tinggal di Jepang seperti *Nihongo Mantappu* atau *Kimono Mom*. Sehingga akses untuk mengetahui tentang budaya Jepang menjadi tidak terbatas.

Table 1-2-2 Number of learners/number of institutions/number of teachers in each country and region (Ranked by the number of learners in 2018)

| Rank | 2015 Rank | Country and region | Learners (People) | | | Institutions (Institutions) | | | Teachers (People) | | |
|------|-----------|--------------------|-------------------|---------|----------------------------|-----------------------------|-------|----------------------------|-------------------|--------|----------------------------|
| | | | 2018 | 2015 | Increase/decrease rate (%) | 2018 | 2015 | Increase/decrease rate (%) | 2018 | 2015 | Increase/decrease rate (%) |
| 1 | 1 | China | 1,004,625 | 953,283 | 5.4 | 2,435 | 2,115 | 15.1 | 20,220 | 18,312 | 10.4 |
| 2 | 2 | Indonesia | 709,479 | 745,125 | ▲4.8 | 2,879 | 2,496 | 15.3 | 5,793 | 4,540 | 27.6 |
| 3 | 3 | Republic of Korea | 531,511 | 556,237 | ▲4.4 | 2,998 | 2,862 | 4.8 | 15,345 | 14,855 | 3.3 |
| 4 | 4 | Australia | 405,175 | 357,348 | 13.4 | 1,764 | 1,643 | 7.4 | 3,135 | 2,800 | 12.0 |
| 5 | 6 | Thailand | 184,962 | 173,817 | 6.4 | 659 | 606 | 8.7 | 2,047 | 1,911 | 7.1 |
| 6 | 8 | Vietnam | 174,521 | 64,863 | 169.1 | 818 | 219 | 273.5 | 7,030 | 1,795 | 291.6 |
| 7 | 5 | Taiwan | 170,159 | 220,045 | ▲22.7 | 846 | 851 | ▲0.6 | 4,106 | 3,877 | 5.9 |
| 8 | 7 | United States | 166,905 | 170,998 | ▲2.4 | 1,446 | 1,462 | ▲1.1 | 4,021 | 3,894 | 3.3 |
| 9 | 9 | Philippines | 51,530 | 50,038 | 3.0 | 315 | 209 | 50.7 | 1,289 | 721 | 78.8 |
| 10 | 10 | Malaysia | 39,247 | 33,224 | 18.1 | 212 | 176 | 20.5 | 485 | 430 | 12.8 |

Diagram presentasi minat belajar Bahasa Jepang berdasarkan negara di dunia
<https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>



<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

Diagram presentasi minat belajar Bahasa Jepang berdasarkan negara di dunia

Di Indonesia, perkembangan Bahasa dan Budaya Jepang sendiri paling di pengaruhi oleh *pop culture* seperti *jpop*, *anime*, *film*, maupun *game*. Ini didukung oleh beberapa anime sering ditayangkan di televisi Indonesia, seperti *anime One Piece*, *Doraemon*, *Dragon Ball* dan *Naruto*, karena Anime Jepang cukup sering diputar di televisi Indonesia ditambah sifat dan karakter anime yang unik, jadi secara tidak langsung remaja di Indonesia tertarik dan mengikuti gaya dari karakter anime tersebut atau kita biasa kenal dengan sebutan *Cosplay*.

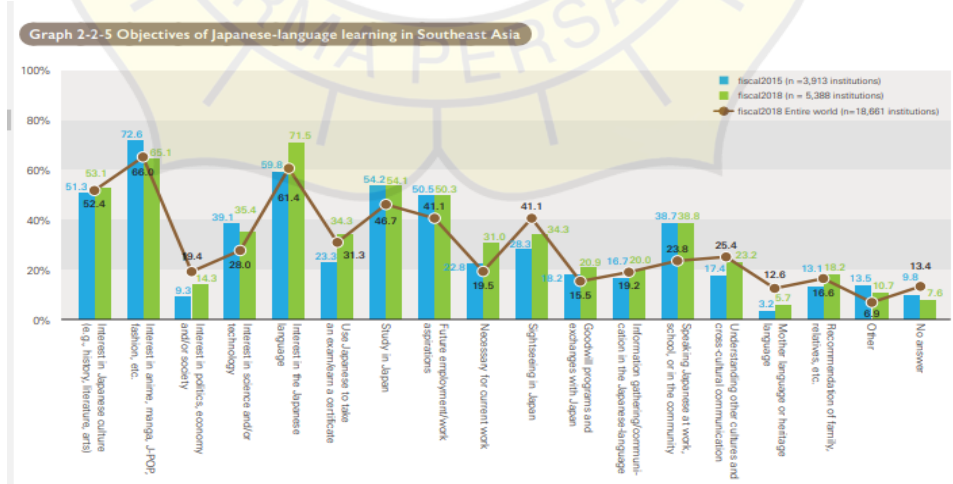


Diagram motivasi orang-orang mempelajari asyur Jepang di Asia Tenggara

<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

Fashion Cosplay pun sudah menjadi trendi tersendiri di Jepang sejak dahulu, popularnya *cosplay* di Jepang terjadi karena munculnya ketertarikan remaja Jepang terhadap *anime* dan *manga*. lalu generasi muda, menanggapi dengan antusias. Hal ini terjadi dikarenakan adanya peran dari anak muda yang menyebarkannya melalui internet.

Walaupun budaya *cosplay* sendiri identik dengan budaya Jepang, menurut laman <https://duniaku.idntimes.com>, awalnya *cosplay* berasal dari Amerika. *Cosplay* pertama kali dikenalkan oleh pasangan dari Cincinnati, Ohio, Mr. dan Mrs. William Fell. Mereka mengenakan kostum yang menggambarkan Mr. Skygack dan Miss Pickles dari sebuah komik yang diterbitkan oleh Chicago Day Book, dan mereka menghadiri pesta topeng.

Namun, Forrest J. Ackerman, yang mengenakan jubah dan celana ketat, adalah orang pertama yang *cosplay* kostum masyarakat pada New World Convention di New York pada tahun 1939. Namun, istilah “*cosplay*” mengacu pada orang yang senang mengenakan kostum yang mirip dengan karakter yang ditampilkan dalam film animasi, komik, atau video game. Pada tahun 1984, reporter Jepang Nobuyuki Takahashi menciptakan istilah ini saat menghadiri Worldcon di Los Angeles. Meskipun istilahnya berasal dari Jepang, aktivitas dan kultur ini tidak. Kata *Cosplay* berasal dari dua kata.

Dalam kehidupan sehari-hari *cosplay* merupakan sesuatu yang sulit ditemui oleh karena itu. Banyak orang biasa yang merasa aneh melihat *cosplayer*, tetapi berbeda orang yang menyukai hal yang berhubungan dengan hal yang dengan Jepang, bagi orang yang memang menyukai.

Cosplay bisa menjadi gaya hidup atau hobi bagi beberapa orang, seperti berdandan dan memakai kostum yang seperti tokoh *anime*, memakai rambut palsu yang berwarna-warni dan aksesoris pendukung lainnya dan yang paling sering di temui adalah *cosplayer anime*. Budaya modern Jepang lainnya seperti *anime*, *manga*, film, music juga sangat populer di dunia khususnya di Indonesia. Sedangkan di Indonesia *cosplay* biasa di temui di event seperti Matsuri ataupun Comicon.

Banyak orang ke acara untuk bercosplay, baik pengunjung, komunitas cosplayer maupun pengunjung yang ingin mengikuti lomba cosplay, di karenakan biasanya di event matsuri terdapat perlombaan cosplay namun ada juga cosplayer yang ke event jepang hanya untuk mencari teman dengan hobi yang sama. dikarenakan fenomena cosplay tersebut membuat penulis ingin melakukan penelitian terhadap pandangan masyarakat umum terhadap *cosplay* di Jakarta. Di karenakan belum ada penelitian yang meneliti tentang pandangan masyarakat umum, kebanyakan pada penelitian yang ada sebelumnya mengambil penelitian terhadap orang yang berhubungan dengan *cosplay*, baik orang yang suka dengan *cosplay* atau budaya Jepang maupun *cosplayer* itu sendiri.

Dikarenakan belum ada yang melakukan penelitian tentang pandangan masyarakat umum di Jakarta terhadap *cosplay* sebelumnya. Adapun judul penelitian yang mirip dengan penulis namun penelitian tersebut mengambil pandangan masyarakat umum dan berfokus pada *cosplay* hijab. Sedangkan penelitian penulis berfokus pada masyarakat Jakarta dan berfokus pada *cosplay* secara umum.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji pandangan masyarakat umum di Jakarta saat ini terhadap cosplay, karena belum ada penelitian yang meneliti pandangan masyarakat umum terhadap cosplay, *cosplay* adalah sebuah fenomena yang terkenal di kalangan anak muda di dunia. *cosplay* biasanya berasal dari *anime*, *manga*, *game*, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis merasa pentingnya pengetahuan akan pandangan masyarakat umum terhadap *cosplay* juga dibutuhkan agar dapat memahami pandangan masyarakat umum di Indonesia dengan berbagai latar belakang pekerjaan di Indonesia terhadap fenomena *cosplay*.

1.2. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki Keterkaitan dalam penelitian ini. Berikut karya-karya yang relevan dengan penelitian ini:

1. Maryam Jamilah Soekarno (2016) dari Universitas Indonesia menulis tentang “*cara pandang masyarakat indonesia terhadap pengaruh budaya cosplay*”.

Penulis menganalisis cara pandang masyarakat terhadap *cosplay*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu pada objek penelitian yaitu cara pandang masyarakat terhadap *cosplay*. Perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian tersebut lebih fokus terhadap *cosplay* hijab dan pendapat masyarakat yang suka dengan hal Jepang maupun *cosplay*. Sedangkan penelitian penulis lebih fokus terhadap *cosplay* secara umum dan pendapat dari masyarakat yang minim informasi tentang budaya Jepang, Orang-orang yang tidak familiar maupun tidak suka dengan hal yang berhubungan dengan hal budaya pop Jepang atau *cosplay*.

2. Elzbeytha Diana Pricillia (2018) dari Universitas Darma Persada Menulis tentang "perkembangan budaya *cosplay* Jepang, di kalangan komunitas *cosplay* di Jakarta" Penulis menganalisis tentang cara pandang masyarakat terhadap *cosplay*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu pada landasan Teori. Perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian tersebut lebih fokus terhadap perkembangan *cosplay*. Sedangkan penelitian penulis lebih fokus terhadap pandangan masyarakat umum tentang *cosplay*.

3. Ranny Rastati (2015) dari Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan (P2KK-LIPI), menulis tentang "dari *Soft Power Jepang hingga Hijab Cosplay*". Penulis menganalisis tentang cara pandang masyarakat terhadap *cosplay*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu budaya populer Jepang di Indonesia dan perkembangan *cosplay* di Indonesia. Perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian tersebut lebih fokus terhadap perkembangan *cosplay* Hijab. Sedangkan penelitian penulis lebih fokus terhadap pandangan masyarakat umum tentang *cosplay*.

Menurut penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa di penelitian sebelumnya kebanyakan orang-orang menggunakan metode wawancara dengan mengambil sampel dari orang yang menyukai atau memahami tentang *cosplay* maupun jeJepangan dan belum ada yang melakukan penelitian tentang *cosplay* yang mengambil sudut pandang masyarakat umum khususnya di Jakarta, dimana masyarakat umum yang dimaksud penulis adalah masyarakat yang tidak tahu atau minim informasi tentang *cosplay* maupun jeJepangan. Oleh karena itu penulis

memutuskan untuk melakukan penelitian tentang "Pandangan masyarakat umum di Jakarta terhadap cosplay"

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, dalam penulisan ini, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian *cosplay* selama ini dilakukan terhadap para pemerhati keJepangan.
2. Sudut pandang masyarakat umum terhadap *cosplay* belum dipelajari secara ilmiah.
3. Penelitian yang mengangkat sudut pandang masyarakat umum mengenai *cosplay* dan budaya pop Jepang lainnya masih minim.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah persepsi masyarakat umum, terutama di Jakarta, terhadap cosplay.

1.5 Rumusan Masalah

Dengan demikian, terdapat dua permasalahan yang akan dijadikan fokus analisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pandangan masyarakat umum khususnya masyarakat di Jakarta terhadap fenomena *cosplay*?
2. Adakah dampak yang ditimbulkan dari *cosplay* dalam kehidupan sehari-hari terhadap masyarakat?

1.6. Tujuan Penelitian

Dengan demikian, terdapat dua permasalahan yang akan dijadikan fokus analisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui dampak yang ditimbulkan dari *cosplay* baik dampak positif maupun negative dalam kehidupan sehari-hari.

2. Mengetahui pandangan masyarakat umum terhadap fenomena *cosplay* di Indonesia.

1.7. Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis akan memanfaatkan teori Cosplay dan budaya populer, teori fashion atau budaya berpakaian, serta konsep cosplay.

1. Pengertian Budaya Populer

Dalam buku yang berjudul "*cultural theory and popular culture*" . Menurut Raymond William budaya merupakan suatu kata yang sulit untuk di artikan. Menurut William budaya memiliki 3 pengertian yaitu intelektual, spiritual, dan perkembangan estetika adalah konsep umum yang melibatkan budaya sebagai cara hidup yang khusus bagi individu atau kelompok dalam suatu periode. Selain itu, budaya juga berhubungan dengan karya dan praktek intelektual, terutama dalam bidang seni. contohnya seperti puisi, novel, ballet, opera, seni rupa. (*cultural Theory and Popular Culture*, 2003:2-3).

Dalam karya tulisnya yang berjudul Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop, John Storey membahas mengenai fenomena budaya populer. budaya pop atau populer adalah gabungan dari 2 kata yaitu "Budaya" dan "Pop". yaitu suatu budaya yang banyak disukai orang (*cultural Theory and Popular Culture*, 2003:2-3).

Menurut website <https://dosensosiologi.com>, Budaya pop (cultural popular), berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis, yaitu kebudayaan yang berasal dari masyarakat. tetapi dilihat dari bahasa dan kebudayaan Latin, budaya populer lebih kepada pemikiran tentang evolusi budaya dari kreativitas masyarakat.

Menurut <https://p2k.stekom.ac.id> pengertian budaya populer adalah ide, pandangan, karakteristik, tren, gambaran, dan kejadian lain yang dipilih oleh masyarakat kemudian menjadi terkenal.

Berdasarkan serangkaian teori yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa Pop Culture merupakan budaya yang populer di masyarakat dan diminati oleh banyak orang.

2. Pengertian *Fashion*

Menurut Irving Goffman “*fashion and clothing are from of non-verbal communication in that they do not use spoken or written words.*” yaitu fashion merupakan bentuk komunikasi tanpa kata.(Irving Goffman, *Fashion as Communications*, 1996:26).

Sedangkan Simmel mengatakan bahwa *fashion* berasal dari symbol yang berasal dari remaja untuk mengekspresikan jati diri mereka dan untuk kehidupan sosial mereka. (Simmel, *Cities and Cultures*, 1998 :93).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai Budaya Berpakaian atau Fashion dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Fashion atau gaya berpakaian seseorang digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan diri atau menunjukkan identitasnya sebagai individu yang modis dan modern, sehingga dengan menjadi individu yang modis, seseorang akan lebih percaya diri.

3. Pengertian *Cosplay*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh channel Youtube “TAU GAK SIH” Trans7 Official, yang dilakukan pada 23 November 2018, menurut Dosen Bahasa Universitas Indonesia “Afdol Tharik” *cosplay* didefinisikan sebagai Hobi seseorang atau Kelompok bahkan masyarakat dalam meniru tradisi pakaian atau tata rias bahkan gaya di dalam *Body language* yang ada di dalam tubuhnya.

Menurut wawancara yang dilakukan oleh channel Youtube ”TALKPOD” pada 22 Januari 2022, menurut *Cosplayer* Punipun, *cosplay* merupakan gabungan dari kata *Costume and Play*. Menurut Punipun *Play* yang dimaksud disini bukan *play* dalam artian main tetapi lebih ke seni peran. jadi dalam *bercosplay* tidak hanya costumernya yang mirip dengan character yang kita perankan tetapi kita juga harus bisa memerankan character atau sifat peran yang kita *cosplaykan* dengan baik seperti character dengan sifat murung, ceria, sedih, gila, dsbnya.

Menurut salah satu website www.bbc.co.uk : seorang penulis (*Author*) dan ahli budaya Fan (*Fan Culture*) bernama Lauren Orsini menjelaskan: “*cosplayers don't simply dress up as a character, they take efforts to become that character*”. Menurutny *cosplayer* tidak hanya berdandan sebagai character, tetapi mereka

butuh usaha yang keras untuk menjadi character tersebut, termasuk meniru gaya, kalimat, dan interaksi dengan *cosplayer* lainnya yang membuat kita benar-benar menjadi karakter tersebut.

Dalam bukunya yang berjudul *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, Widiatmoko (2013:4) menjelaskan bahwa cosplay adalah bentuk pertunjukan di mana *cosplayer* mengenakan kostum dan aksesoris untuk meniru karakter tertentu.

Menurut Jiwon (2008:5) dalam bukunya yang berjudul *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries*, cosplay adalah aktivitas yang dilakukan oleh penggemar anime dan manga. Mereka mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter-karakter tertentu dengan tujuan untuk tampil di hadapan orang banyak.

Winge (2006:65) dalam jurnal *Mechademia Vol 1: Emerging World of Anime and Manga. Costuming the Imagination: Origin of Anime and Manga Cosplay*, University of Minnesota Press, United States. mengatakan cosplay adalah kegiatan menyamakan diri menjadi tokoh tertentu baik pose dan sifatnya dengan mengorbankan waktu, uang dan tenaga.

Menurut hasil penjelasan di atas kita dapat kesimpulan bahwa cosplay adalah suatu upaya untuk meniru karakter dari manga, anime, atau game dengan menciptakan kostum dan berperilaku persis seperti karakter yang dimainkan.

1.8. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat praktis dari penelitian ini

- a. Bagi penulis dapat menambah wawasan tentang cara pandang masyarakat umum tentang *cosplay*.
 - b. Menambah sudut pandang penelitian mengenai budaya *cosplay* di Indonesia
- Manfaat teoritis
- a. Dapat menjadi rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang Analisis cara pandang masyarakat umum tentang *cosplay*.
 - b. Dapat menjadi sudut pandang baru dalam penelitian mengenai budaya asing

(Jepang) di dalam masyarakat Indonesia.

1.9. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Dengan 100 responden dari berbagai latar belakang pekerjaan seperti mahasiswa, tenaga pendidik, dan remaja dengan rentang usia 11-25 tahun akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun. Populasi yang diteliti adalah masyarakat yang minim informasi tentang budaya Jepang dan cosplay. Narasumber pengumpulan data adalah orang-orang yang tidak mengetahui tentang cosplay atau budaya Jepang. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif, dengan studi kepustakaan dari buku-buku yang diperoleh dari perpustakaan Universitas Darma Persada dan perpustakaan umum lainnya, serta pengumpulan data dari berbagai jurnal dan situs internet.

1.10. Sistematika Penulisan

Bab I dalam bab ini terdapat bahasan tentang latar belakang, permasalahan yang terdapat dalam penelitian, alasan penulis mengambil penelitian ini, teori yang di pakai, manfaat dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian penulis.

Bab II dimana dalam bab ini berisi gambaran umum tentang bagaimana perkembangan cosplay di negara asalnya yaitu Jepang, bagaimana budaya Jepang bisa masuk dan berkembang di Indonesia, dan penjelasan lebih rinci tentang perkembangan *Cosplay* di Indonesia.

Bab III dimana dalam bab ini terdapat pemaparan hasil dari angket yang dilakukan penulis mengenai pandangan masyarakat umum Jakarta terhadap *cosplay* saat ini.

Bab IV merupakan hasil dari kesimpulan dari hasil analisis penulis terhadap objek penelitian yang sebelumnya di jelaskan dalam Bab III yang

didalam penulisan kali ini mengenai pandangan masyarakat umum jakarta terhadap *cosplay*.

