

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Globalisasi dapat masuk dengan cepat ke masyarakat luar karena adanya perkembangan pada suatu negara. Teknologi dan media informasi berkembang pesat menjadi salah satu faktor yang mempermudahnya globalisasi masuk ke masyarakat.¹ Kehadiran globalisasi dapat berpengaruh pada gaya hidup yang bisa berdampak positif atau negatif tergantung bagaimana cara mengatasinya. Dengan perkembangan teknologi dan media, masyarakat terlebihnya anak muda akan mengenal budaya luar yang masuk ke Indonesia yang yang biasa disebut sebagai budaya populer

Budaya populer hadir dalam kehidupan masyarakat di kondisi tertentu dimana bisa melihat atau menggambarkan gaya hidup kehidupan yang dialami. Budaya populer yang dijelaskan oleh Joke Hermes dijelaskan penerimaan masyarakat sangat bervariasi, bahwa mengonsumsi budaya populer hanya salah satu bentuk pelarian dari aktivitas rutin, karena keinginannya tidak memiliki kaitannya dengan kekuatan yang menguasai budaya yang ditakutkan itu. Budaya populer sama seperti kesenian umum, orang cenderung memilih bentuk dan tipe *genre* yang disukai dari suatu budaya populer. Selama budaya populer yang dipilih dapat memelihara imajinasi penyukanya, maka budaya populer itu akan terus

¹ Alfina Hidayah, "Global Pop Culture : Sebuah Proses Globalisasi Atau Hegemoni Sosial Budaya," DetikNews, 2010, <https://news.detik.com/opini/d-1277001/global-pop-culture-sebuah-proses-globalisasi-atau-hegemoni-sosial-budaya->.

dikonsumsi tanpa adanya rasa bosan.² Budaya populer menjadi sebuah hiburan karena digemari kebanyakan masyarakat umum khususnya anak muda karena dapat menciptakan suatu kelompok tertentu.

Jepang menjadi salah satu negara di Asia yang terkenal dengan budaya tradisional maupun modern yang sangat kental didalam masyarakatnya, budaya tersebut juga berkembang dan tersebar juga populer di berbagai negara.³ Negara Jepang sendiri memiliki gaya hidup yang benar-benar berbeda dimana terdapat beberapa budaya. Pertama budaya kerja yang mana masyarakat Jepang bekerja untuk perusahaan dengan mengikuti jabatan yang sangat ketat dan mayoritas bekerja di kota-kota besar dengan mengambil pekerjaan kantoran. Kedua budaya makanan dimana memfokuskan makanan utama untuk para turis yang banyak dibicarakan orang jika ke Jepang yaitu sushi yang segar dan enak untuk dikonsumsi, lalu ada makanan dengan menggunakan nasi sebagai makanan pokok, goreng-gorengan, dan manis-manis untuk makanan penutup. Terakhir ada kegemaran yang populer dimana ada salah satu tempat untuk para masyarakat yang merasa jenuh dan bisa bermain di pusat permainan *arcade*, *anime* juga menjadi hobi yang populer untuk seluruh generasi, selain *anime manga* juga masih merupakan kegiatan yang populer di Jepang.⁴

² Rachmah Ida, *Budaya Populer Indonesia, Budaya Populer Indonesia*, vol. 1, 2017. Hal 4-5.

³ Latifah Gusri, Ernita Arif, and Rahmi Surya Dewi, "Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi Pada Media Sosial)," *Mediakita* 5, no. 1 (2021): 1–9, <https://doi.org/10.30762/mediakita.v5i1.3584>.

⁴ Dinda Aulia Ramadhanty, "Menelusuri Gaya Hidup Masyarakat Jepang Dari Berbagai Aspek," *Bisnis.com*, 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://m.bisnis.com/amp/read/20211015/19/1454947/menelusuri-gaya-hidup-masyarakat-jepang-dari-berbagai->

Terdapat salah satu budaya populer yang banyak digemari generasi Z atau anak muda yaitu budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang sendiri merujuk pada berbagai aspek budaya yang populer di dalam dan luar Jepang, termasuk *anime* (animasi dari Jepang), *manga* (komik dari Jepang), musik J-pop, film, permainan video, *cosplay*, makanan, *fashion*, dan banyak lagi. Budaya populer Jepang yang sangat diminati yaitu *anime*, *manga* dan *cosplay*. *Anime* atau kartun khas Jepang merupakan sebuah animasi khas Jepang yang berisikan melalui gambar-gambar berwarna dan bergerak dengan menampilkan sebuah tokoh-tokoh fiksi dan lokasi dengan sebuah jalan cerita yang diambil dari kisah novel dan *manga*. *Manga* merupakan karya yang berupa komik atau kartun buatan Jepang yang dicetak dalam warna hitam putih ataupun berbentuk warna, yang mana jika cerita tersebut populer maka akan diadaptasi ke dalam bentuk *anime*.

Lalu ada budaya populer Jepang yang sangat diminati yaitu *cosplay*. *Cosplay* sendiri merupakan sebuah sebutan dari bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata yaitu “*Costume*” yang artinya Kostum dan “*Play*” yang artinya Bermain. *Cosplay* adalah seseorang yang memiliki hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, idol, permainan video dan lain sebagainya.⁵ *Cosplay* sendiri termasuk seni memerankan atau menirukan suatu karakter atau tokoh dengan berusaha untuk mirip dengan karakter tersebut. Orang yang melakukan *cosplay*

aspek&ved=2ahUKEwjus-feotv9AhWSxjgGHTtrBGkQFnoECA4QAQ&usg=AOvVaw1ya0XvHGQSVppcY6vDQFpy.

⁵ S. M. Akhmad Basuni., “KOMUNIKASI COSPLAYER DI RUANG PUBLIK (Studi Dramaturgi Makna Front And Back Stage Bagi Cosplayer Di Alun-Alun Kabupaten Subang),” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2019. Hal 2.

biasa disebut dengan *cosplayer* yang mana mereka berusaha untuk semakin mirip dengan karakter yang *dicosplaykan*, lalu semakin bagus mereka dalam berusaha maka makin bagus lagi *cosplay* tersebut. Biasanya mereka melakukan *cosplay* disuatu event bertema budaya populer Jepang tetapi selain di event-event jepang mereka juga memposting konten *cosplay* mereka di media sosial salah satunya yaitu Instagram dan Tiktok.

Masuknya budaya populer Jepang *anime* di Indonesia diperkenalkan melalui siaran televisi, TVRI, satu-satunya stasiun televisi Indonesia saat itu dimana menayangkan kartun Jepang atau *anime* lewat stasiun televisi swasta mulai banyak ditayangkan, dengan banyaknya penonton dan penyuka *anime* di Indonesia para stasiun televisi berlomba-lomba untuk menayangkan animasi kartun tersebut.⁶ Akibat dari hal tersebut timbul para penyuka jepengangan dikalangan anak muda yang tertarik dengan budaya-budaya Jepang. Maka dari itu yang awalnya *cosplay* masih dianggap aneh dan sulit karena harus menirukan sebuah karakter membuat hal tersebut tidak begitu dikenal di Indonesia, tetapi masih ada beberapa orang yang mulai melakukan *cosplay* sehingga menciptakan komunitas *cosplay* di Indonesia.

Dengan banyaknya muncul orang-orang yang ingin melakukan kegiatan *cosplay*, event bertema budaya populer Jepang mulai bermunculan di Indonesia. Banyaknya event atau acara yang bermunculan membuat banyak masyarakat yang ingin menjadi *cosplayer* agar dapat menuangkan hobi mereka dengan referensi dari

⁶ Ayyub Hamdan Budi Nurmanan, "Sejarah Anime : Awal Kemunculan Dan Perkembangannya Di Indonesia," Universitas Stekom, 2023, <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-Anime-Awal-Kemunculan-dan-Perkembangannya-di-Indonesia/3f3376f4682e7d6d767f89fde05e26a05e0ec96e>.

anime dan *manga* budaya Jepang, akibat dari itu banyak bermunculan *cosplayer-cosplayer* baru dengan berbagai kreativitas mereka. Event-event bertema budaya populer Jepang meningkat penyelenggaraannya dan penikmatnya pada era anak-anak muda generasi Z yang mana penyuka *cosplay*, *anime*, *manga*, permainan video yang penikmatnya yaitu anak-anak muda di kota besar, salah satunya di Jakarta.

Sebagai ibu kota Indonesia, Jakarta menjadi sebuah pusat kegiatan sosial, budaya, dan hiburan yang menarik bagi anak muda. Kota Jakarta telah menjadi tempat untuk mengadakan acara dan event yang melibatkan komunitas *cosplay*. Event-event bertema budaya populer Jepang di Jakarta telah menarik banyak penggemar dan peserta dari berbagai tempat, menciptakan kesempatan bagi mereka untuk bertemu, berinteraksi, dan berbagi informasi dengan minat yang sama. Event-event tersebut sudah berlangsung sedari lama dan banyak digemari oleh anak muda penggemar budaya populer Jepang, dimana mereka sangat menikmati event bertemakan budaya populer Jepang yang berlangsung.

Sebelum pandemi Covid-19 terjadi di Indonesia event-event bertemakan budaya populer Jepang sudah diselenggarakan dalam kurun waktu tertentu, setelah adanya berita kasus Covid-19 masuk di Indonesia, Pemerintah daerah DKI Jakarta telah resmi mengeluarkan beberapa kebijakan penting, salah satunya kebijakan yang telah resmi dikeluarkan oleh Pemerintah daerah DKI Jakarta yaitu melarang dan membatasi kegiatan-kegiatan yang berpotensi didatangi kerumunan massa

dalam jumlah besar.⁷ Hal tersebut memiliki dampak yang besar pada dunia *cosplay* karena terdapat penundaan beberapa event-event bertema budaya populer Jepang yang memiliki potensi mendatangkan kerumunan massa dalam jumlah besar.

Pada pertengahan tahun 2022 event-event Jepang mulai lagi diadakan mengingat keadaan Indonesia yang sudah membaik dari berakhirnya masa Covid-19 tetapi dengan catatan harus tetap mengikuti protokol kesehatan untuk menghadiri event tersebut. Dengan kembali muncul event jepangan membuat banyak bermunculan *cosplayer-cosplayer* baru dalam event-event Jepang dan memperkenalkan dirinya sebagai *cosplayer* baru. Event-event tersebut bisa dikatakan sebagai salah satu budaya populer jepang dimana terdapat anak muda yang suka, melihat dan melakukan *cosplay* atau menjadi *cosplayer* yang dianggap sebagai budaya populer yang disukai anak muda pada masa kini.

Terdapat salah satu event Jepang yang berfokus pada budaya Jepang yaitu event Midori Festival di Green Pramuka Square, Jakarta Pusat. Event Midori Festival direspon dengan positif oleh para *cosplayer*, acara tersebut merupakan acara yang menghadirkan budaya Jepang dengan konten-konten yang menaik seperti *cosplay*, lomba *cosplay*, *vocal group*, *dance performance* dan lainnya.⁸

⁷ "Pandemi Corona, Gelar Jepang UI Dan AFA ID 2020 Batal.?" *cosplayerindonesia.com*, 2020, <https://www.cosplayerindonesia.com/j-culture/pandemik-coronagelar-jepang-ui-dan-afa-id-2020-ditunda-atau-batal/>.

⁸ Danang Respati Wicaksono, "Midori Festival Berlangsung Akhir Pekan Ini Di Green Pramuka Square, Simak 4 Etika Saat Berkunjung," *hops.id*, 2023, <https://www.hops.id/hot/2949398389/midori-festival-berlangsung-akhir-pekan-ini-di-green-pramuka-square-simak-4-etika-saat-berkunjung>.

Dari latar belakang diatas, peneliti ingin menganalisis fenomena *cosplay* dan budaya populer di kota besar yaitu Green Pramuka Square Jakarta Pusat. Teori yang digunakan peneliti yaitu teori subkultur postmodern dari Jean Baudrillard dengan menggunakan konsep simulasi dan hiperrealitas. Peneliti berharap dari analisis penelitian ini dapat membuka mata masyarakat tentang fenomena *cosplay* dan budaya populer yang terjadi dapat terbentuk menjadi subkultur *cosplay* dan masalah sosiologi yang mana dari fenomena *cosplay* dan budaya populer menyebabkan permasalahan pada identitas para *cosplayer* yang digemari oleh anak muda saat ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Fenomena *Cosplay* dan Budaya Populer di Kota Besar (Studi Kasus Komunitas *Cosplay* di Green Pramuka Square Jakarta Pusat) diatas, maka ada rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa motivasi para *cosplayer* untuk terlibat dalam melakukan *cosplay*?
- b. Apakah budaya populer Jepang memiliki peran dalam pembentukan identitas sementara para *cosplayer*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian di atas, maka terdapat tujuan sebagai berikut ini :

- a. Untuk mengetahui motivasi para *cosplayer* untuk terlibat dalam melakukan *cosplay*.
- b. Untuk mengetahui peran budaya populer Jepang dalam pembentukan identitas sementara para *cosplayer*.

1.4. Kegunaan Penelitian

a) Kegunaan Teoritis

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang masalah yang diteliti yang didukung dengan teori subkultur postmodern.
2. Dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman ilmiah dalam bidang akademis yaitu sosiologi budaya mengenai fenomena *cosplay* dan budaya populer.

b) Kegunaan Praktis

Selain manfaat teoritis diatas, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi peneliti dan masyarakat, yaitu :

1. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini memberikan gambaran bagaimana fenomena *cosplay* dan budaya populer terjadi pada masa kini.
2. Bagi masyarakat, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran di lingkungan Jakarta Pusat mengenai fenomena *cosplay* dan budaya populer.

1.5. Sistematika Penelitian

Adapun dalam sistematika penulisan dari proposal ini terbagi menjadi:

1) Bagian Awal

Bagian ini berisikan halaman sampul (cover), daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, kata pengantar dan sebagainya.

2) Bagian Inti/Isi. Sebagai bagian utama laporan yang secara berurutan terdiri dari :

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini peneliti menuangkan mengenai latar belakang masalah yang dijadikan dasar dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini peneliti menuangkan kajian pustaka yang berupa penelitian terdahulu yang relevan untuk mendukung data penelitian, menuliskan kajian teori yang berfungsi untuk menganalisis permasalahan penelitian, dan kerangka pemikiran.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini peneliti menuliskan serangkaian mengenai metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, penentuan informan, penyajian data, analisis data, serta lokasi dan jadwal penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini terdiri dari dua sub bagian yang terdiri dari hasil penelitian sebagai awalan dari gambaran umum dari persoalan yang menjadi fokus penelitian. Kemudian sub bagian pembahasan yang berisikan analisis mendalam dari persoalan yang menjadi fokus dalam penelitian.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini terdiri dari sub bagian kesimpulan yang berisikan rangkuman dari penelitian yang telah dilakukan. Kemudian sub bagian saran yang berisikan masukan kepada beberapa pihak terkait pembahasan dalam penelitian.

