

**KONSEP DIRI PECINTA JAPANESE POP CULTURE DI KOTA PEKANBARU
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS SEIKATSU COSPLAY)**

Oleh: Afril Wahyudi

E-Mail: Afrilwahyudi8@gmail.com

Dosen Pembimbing: Drs. Yoskar Kadarisman, M.Si

E-Mail: yoskar.kadarisman@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Cosplay atau *Cosplayer* merupakan kegiatan berpakaian dan berperilaku layaknya sebuah karakter dalam animasi Jepang atau yang disebut dengan *Anime* fenomena yang berasal dari Negara Jepang ini menyebar luas melalui penggunaan media sosial dan mendapatkan banyak perhatian bagi pengguna sosial media di seluruh dunia. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Pekanbaru dengan meneliti salah satu komunitas *Cosplay* yang terkenal di Pekanbaru yakni Seikatsu. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana konsep diri para *Cosplayer* dan bagaimana faktor lingkungan yang menjadi pembentuk konsep diri, dalam penelitian ini teknik pengambilan subyek menggunakan *Purposive sampling* yang telah ditentukan kriterianya dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini *The Self and Socialization* George Herbert Mead.

Hasil dari penelitian adalah faktor-faktor yang menjadi penyebab pembentukan konsep diri seorang *Cosplayer*. Hal pertama yang menjadi faktor pembentuk konsep diri *Cosplayer* adalah Teman, berawal dari seorang teman yang memperkenalkan yang memperkenalkan dengan budaya populer Jepang para sehingga para *Cosplayer* yang tidak tahu apa-apa mengenai budaya populer Jepang mulai memiliki ketertarikan terhadap budaya yang berasal dari Jepang tersebut. Kedua adalah lingkungan, lingkungan banyak memperkenalkan budaya budaya baru seperti halnya *Cosplay*. *Cosplay* banyak dipertunjukkan saat hari-hari besar seperti Tahun Baru, Halloween, Imlek, bahkan saat hari kemerdekaan 17 Agustus, tak jarang juga Mall dan juga Hotel membuat Event khusus seperti pertunjukan budaya Jepang atau disebut dengan Bunkasai sehingga menarik perhatian masyarakat, dari event tersebut membuat penontonnya menikmati dan menyukai yang mereka saksikan tersebut. Dan yang ketiga adalah media, media berperan besar terhadap menyebarnya budaya populer diseluruh dunia, *Cosplay* yang merupakan budaya populer Jepang menjadi salah satunya banyak penggemar dari animasi Jepang atau yang disebut dengan *Anime*.

Kata kunci : Cosplay, Budaya Populer Jepang, Konsep Diri.

**THE SELF CONCEPT JAPANESE POP CULTURE LOVERS IN PEKANBARU
CITY
(A CASE STUDY ON THE SEIKATSU COSPLAY COMMUNITY)**

By: Afril Wahyudi
E-Mail: Afrilwahyudi8@gmail.com
Supervisor: Drs. Yoskar Kadarisman, M.Si
E-Mail: yoskar.kadarisman@lecturer.unri.ac.id

*Department of Sociology
Faculty of Social and Political Sciences,
Riau University
Bina Widya Campus, Jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru 28293
Telp/Fax. 0761-63277*

ABSTRACT

Cosplay or Cosplayer is an activity of dressing and behaving like a character in Japanese Animation or called Anime, this phenomom originating from Japan is widespread through the use of social media and gets a lot of attention for social media users around the world. Reseached one the famous Cosplay Communities in Pekanbaru namely Seikatsu. The purpose of this study was to find out how the Cosplayers' self-concept and how the environmental factors formed the self-concept in this study, the subyek taking technique used purposive sampling which had determined the criteria in this study. The theory used in the reasech is The Looking Glass Self of Charles Horton Cooley.

The results of the study are the factors that cause the formation of a Cosplayer's Self-concept is a friend, starting from a friend who introduces him to Japanese popular culture, so that Cosplayers who don't know anything about Japanese Popular Culture began to have an interest in the culture originating from Japan. The Second is that the environment introduces many new cultures such as Cosplay. Cosplay is often shown during big holidays such as New Year, Halloween, Chinese New Year, even on Independence Day 17 August, not infrequently Mall and Hotel also make special event such as Japanese Cultural performance or called Bunkasai so that it attracts people's attention, from the event the audience enjoys and likes what they see. And the third is the media, media plays a major role in the development of popular culture throughout the world. Cosplay which is Japanese popular culture is one of the many fans of Japanese Animation or called Anime

Keywords: Cosplay, Popular Japanese Culture, Self-concept.

A. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay merupakan salah satu budaya atau kebiasaan yang sangat populer di Negara Jepang, Cosplay merupakan budaya Jepang atau popculture yang sangat digemari anak muda di berbagai Negara salah satunya di Indonesia. Pengguna Cosplay atau yang biasa disebut Cosplayer pada awalnya merupakan adalah penyuka Anime, Manga, dan Game karena kecintaannya pada sosok tersebut yang mereka anggap sempurna mungkin dalam bentuk fisik maupun sifatnya sehingga mereka ingin terlihat seperti karakter tersebut.

Para Cosplayer saat melakukan Cosplay mereka tidak sekedar menirukan pakaian dari sosok tokoh dari Anime yang mereka tirukan melainkan mereka melakukan Roleplaying atau memainkan penuh dari sosok tersebut seperti cara berbicara, dan bergerak semirip mungkin dari tokoh sedang mereka mainkan.

Konsep diri adalah suatu aspek yang merupakan didalam dalam diri seseorang, karena konsep diri adalah sebuah kerangka yang menjadi sebuah acuan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Konsep diri juga berpengaruh kuat dalam tingkah laku seseorang, dengan mengetahui konsep diri seseorang, maka akan lebih mudah meramalkan dan memahami tingkah laku orang tersebut karena merupakan sebuah penilaian.

Para pelaku Cosplay terus berupaya untuk dipusatkan pada tokoh dan karakter idola masing-masing sehingga tanpa sadar terus berupaya menjadi tokoh ideal tersebut. Di dalam

dunia *Cosplay* para *Cosplayers* saat memerankan sebuah karakter dapat melupakan hal-hal tentang dirinya seperti umur, kelas sosial, bahkan jenis kelamin dan hanya berfokus menjadi karakter yang tengah dia perankan agar dirinya beserta orang yang melihat terbawa seolah dia itu benar-benar merupakan sosok karakter yang tengah ia tirukan.

Karakteristik fisik, penampilan (kostum beserta aksesorisnya) dan hobi para Cosplayer ini membuatnya berbeda dengan individu lainnya serta memiliki keunikan tersendiri selain itu karena budaya yang mereka perkenalkan sangat bertolak belakang dengan budaya yang ada di Indonesia yang dimata masyarakat tidak sesuai dengan budaya yang ada di Indonesia seperti dari pakaian Indonesia dikenal sebagai negara yang mayoritas penduduknya adalah muslim dengan pakaian yang tertutup sedangkan para cosplayer pakaiannya terkesan terbuka karena kostum yang mereka kenakan banyak yang menggunakan rok pendek serta mengenakan wig yang sangat asing bagi masyarakat Indonesia hal itulah yang membuat mereka sering mendapatkan kritikan di lingkungan mereka. Karena itulah peneliti merasa tertarik untuk meneliti pecinta budaya populer Jepang yaitu Cosplayer Bagaimana Konsep diri Cosplayer ditengah tangan masyarakat yang banyak memberikan judge buruk pada mereka dan apa yang menjadi pembentuk konsep diri mereka. Dengan alasan inilah peneliti merasa perlu dan tertarik untuk meneliti kajian ini dengan judul “Konsep Diri Pecinta Japanese Pop Culture di Kota Pekanbaru (Studi kasus pada komunitas Seikatsu Cosplay)”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Konsep diri Cosplayer Komunitas Seikatsu Pekanbaru?
2. Bagaimana Peran Interaksi Teman Bermain dan lingkungan dalam Pembentukan Konsep Diri dan Pengaruh Pegalaman pribadi Media dan hobi dalam membentuk Konsep diri seorang Cosplayer?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Konsep Diri Seorang Cosplayer Dalam Memaknai Dirinya Pada Cosplayer Komunitas Seikatsu Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui keterlibatan lingkungan sosial terhadap proses pembentukan Konsep Diri Cosplayer.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi ilmiah pada mata kuliah sosiologi modern yang melihat atau mengkaji perilaku masyarakat moderen.
2. Sebagai Referensi ilmiah mata kuliah Antropologi sosial yang melihat
3. Sebagai referensi untuk mempelajari Budaya Populer Jepang
4. Sebagai referensi bagi yang ingin meneliti tentang konsep diri di kalangan Cosplayer.

B. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Budaya Populer Jepang

Budaya *populer* Jepang terdiri dari berbagai jenis seperti Animasi Jepang atau yang disebut *Anime*, *komik jepang yang disebut Manga*, *Game*, Drama televise Jepang atau yang di sebut *Dorama*, Kesenian Jalanan Jepang atau

PUNK khas Jepang yang disebut dengan *Harajuku* dan Musik Jepang atau yang disebut *J-Pop*. Dari semua jenis budaya populer Jepang *Manga* dan *Anime* lah yang menjadi paling terkenal dan berkembang sangat pesat. Perkembangan ini tidak hanya terbatas di tengah masyarakat Jepang itu sendiri akan tetapi telah berkembang di dunia. Tingginya animo masyarakat di dunia terhadap budaya populer Jepang sangat terlihat dalam acara *World Cosplay Summit* yang banyak diikuti oleh berbagai Negara yang selenggarakan setiap tahunnya.

2.2 Konsep Diri Cosplay

Konsep diri adalah gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri baik persepsi terhadap diri sesungguhnya maupun penilaian berdasarkan diri yang mencakup aspek fisik, psikis, sosial dan moral.

Konsep diri terbentuk atas dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Berarti pengetahuan individu tentang keadaan dirinya. Komponen kognitif adalah penjelasan dari “siapa saya” dan akan memberi sebuah gambaran mengenainya diri, dan hal itu nantinya akan membentuk sebuah citra diri (*Self Image*). Dan Komponen afektif merupakan sebuah penilaian individu terhadap dirinya, serta harga diri seseorang.

Menurut George Herbert Mead tubuh belum menjadi diri dan baru akan menjadi diri apabila pikirannya telah berkembang. Konsep diri adalah kemampuan untuk menjadikan diri sendiri sebagai subjek maupun objek, yang muncul dan berkembang melalui aktivitas dan hubungan sosial di lingkungan.

Menurut Mead diri pada dasarnya adalah sebuah proses sosial yang berlangsung di dalam dua fase yang dapat dibedakan menjadi “I” dan “Me”

I dan Me merupakan sebuah tanggapan spontan terhadap orang lain. Ini adalah suatu aspek kreatif yang tak dapat diperhitungkan dan juga tak teramalkan dari diri sendiri.

“I” hanya dapat kita ketahui dalam ingatan kita. Mead sangat menekankan “I” karena empat alasan, Pertama, “I” adalah sumber utama sesuatu yang baru dalam proposal sosial. Kedua, Mead yakin, di dalam “I” itulah nilai kepentingan kita ditempatkan. Ketiga, “I” merupakan sesuatu yang kita semua cari perwujudan diri. Keempat, Mead melihat suatu proses evolusioner dalam sejarah dimana manusia dalam masyarakat primitif lebih didominasi oleh “Me”, sedangkan dalam masyarakat Modern komponen “I” nya lebih besar.

“I” memberi sistem teoritis Mead dinamisme dan kreativitas yang memang banyak dibutuhkan. “I” inilah yang memungkinkan terjadinya perubahan karena, setiap kepribadian adalah campuran dari “I” dan “Me”, maka tokoh besar dalam sejarah dipandang mempunyai proporsi “I” lebih besar ketimbang yang dipunyai kebanyakan orang lain. Tetapi dalam situasi sehari-hari, “I”-nya seseorang mungkin menegaskan dirinya dan menyebabkan perubahan dalam situasi sosial. Keunikan juga masuk dalam sistem teori Mead melalui artikulasi biografis setiap “I” dan “Me”-nya individu. Artinya, pengalaman khusus kehidupan setiap orang, memberinya keunikan campuran “I” dan “Me”.

“I” bereaksi terhadap “Me” yang mengorganisir sekumpulan sikap orang

lain yang ia ambil menjadi sikap sendiri. “Me” adalah penerimaan atas orang lain yang digeneralisir, berbeda dengan “I”, orang menyadari “Me”, “Me” meliputi kesadaran tentang tanggung jawab. Mead mengatakan “Me” adalah individu biasa, konvensional Melalui “Me” lah masyarakat menguasai individu.

Mead melihat “I” dan “Me” menurut pandangan pragmatis. “Me” memungkinkan individu hidup nyaman dalam kehidupan sosial, sedangkan “I” memungkinkan terjadinya perubahan masyarakat. Masyarakat mempunyai kemampuan menyesuaikan diri yang memungkinkannya berfungsi dan terus menerus mendapatkan masukan baru untuk mencegah terjadinya stagnasi. “I” dan “Me” adalah bagian dari keseluruhan proses sosial dan memungkinkan baik individu maupun masyarakat, berfungsi secara lebih efektif (armylasari, 2019).

Cosplayer memiliki “I” dan “Me” juga yang mana Cosplay ini membentuk identitas dirinya. Pada saat cosplayer ini berada dalam kelompok “Me” mereka kan menyesuaikan diri dengan menggunakan kostum dan perlengkapan lain seperti wig, makeup, dan juga properti seperti perisai dan pedang, yang menandakan bahwa mereka adalah seorang cosplayer

Pada saat cosplayer ini tidak berada didalam kelompoknya dan tidak dalam sebuah event atau mereka dalam individu “I” mereka bersikap biasa tanpa memakai atau membawa atribut, bersikap biasa seperti bukan seorang yang cosplayer dan hanya proses identifikasi yang menempel pada fisik mereka yang mana orang tidak akan mengetahui dirinya adalah seorang cosplayer.

Saat cosplayer ini didalam kelompoknya atau tidak berada dalam

kelompoknya mereka berbeda karena mereka menyesuaikan diri dimana mereka berada dan dengan siapa mereka saat itu dan menyesuaikan pembicaraan saat mereka dalam kelompoknya atau tidak karena saat mereka tidak didalam kelompoknya maka pembicaraan untuk berinteraksi dengan teman-teman yang lainnya juga berbeda.

2.2.1 Keterlibatan Lingkungan Sosial Terhadap Konsep Diri

Konsep diri sangat berhubungan erat dengan pengalaman sosial, konsep diri terbentuk karena adanya interaksi seseorang dengan orang-orang yang berada di sekitarnya apa yang dipersepsikan seseorang atau lingkungan tentang dirinya akan mempengaruhi diri mereka. Konsep diri dapat berbentuk konsep diri positif ataupun negatif, tergantung dari diri individu sendiri. Pada dasarnya konsep diri terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan seseorang sampai dewasa.

Konsep diri dibentuk melalui proses internalisasi dan organisasi pengalaman-pengalaman psikologis, pengalaman-pengalaman ini merupakan hasil dari eksplorasi individu terhadap lingkungan oleh karena itu banyak sekali faktor yang mempengaruhi konsep diri seseorang diantaranya:

1. Peran orang tua
2. Peran faktor sosial
3. Proses belajar

Konsep diri seseorang sangat mudah di pengaruhi oleh lingkungan sosial, peranan pada masa kanak-kanak memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan individu tersebut untuk mengaktualisasikan diri. Dalam perkembangan konsep diri anak akan mengembangkan gambaran akan menjadi siapa atau ingin menjadi siapa

dirinya nanti, gambaran itu terbentuk karena semakin bertambahnya komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Dengan mengamati orang lain terhadap tingkah lakunya anak akan mengembangkan suatu pola gambaran dirinya dan merefleksikan terhadap tindakan dan pola perilaku sehari-hari, dan hal tersebut juga dialami seseorang sampai dewasa.

Sekarang ini berkembangnya teknologi informasi serta masuknya budaya-budaya barat saat ini secara tidak langsung akan mengubah pola hidup dan tingkahlaku masyarakat, pertumbuhan teknologi informasi di sebabkan oleh pesatnya media-media seperti televisi maupun Game Online. Dengan berkembangnya budaya-budaya tersebut otomatis akan mengganggu norma-norma yang dianut oleh masyarakat dan mengakibatkan bergesernya norma-norma serta berubahnya sikap dan gaya hidup mereka, banyak sekali dampak negatif dari pengaruh budaya-budaya barat, akan tetapi tidak semua pengaruh budaya barat memberikan dampak negatif terhadap kita.

Fenomena cosplay misalnya, Cosplay adalah permainan seni peran yang meniru tokoh serta karakter baik dari tokoh komik maupun kartun Jepang. Cosplay adalah salah satu kegiatan yang mampu mengasah kreatifitas dan imajinasi remaja. Saat ini fenomena Cosplay mulai berkembang di kalangan remaja khususnya di kota-kota besar dan banyak sekali di gemari oleh anak-anak, fenomena tersebut mulai meluas seperti di Kota Pekanbaru. Dari fenomena tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana konsep diri dan identitas para pelaku Cosplay tersebut terbentuk, bagaimana faktor-faktor terbentuknya karakter Cosplay dalam diri Cosplayer dan

bagaimana keterlibatan lingkungan sosial, oleh karena itu penulis ingin mengkaji lebih dalam tentang fenomena tersebut.

Perilaku Cosplayer Seikatsu Kota Pekanbaru pada dasarnya merupakan hobi yang bersifat individual. Para Cosplayer mengikuti suatu Event yang mana akan berkumpul berbagai orang-orang penggemar Cosplay (Cosplayer). Dengan adanya hobi yang sama maka inisiatif akan membentuk suatu komunitas Cosplay. Tujuan dibentuknya komunitas adalah untuk memberikan kemudahan komunikasi dan informasi sesama pecinta Cosplay.

Karakteristik fisik, penampilan (kostum beserta aksesorisnya) dan hobi para Cosplayer ini yang membuatnya berbeda dengan individu lainnya serta memiliki keunikan tersendiri. Hal inilah yang membuat penelitian ini berfokus pada sejauh mana hubungan antara hobi Cosplay dengan konsep diri pada anggota Komunitas Cosplay di Kota Pekanbaru. Dengan alasan inilah peneliti merasa perlu dan tertarik untuk meneliti kajian ini.

C. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Pekanbaru, yaitu pada anggota Komunitas Seikatsu Cosplay yang ada di Kota Pekanbaru.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian terdapat 2 cara untuk data yaitu data primer dan data sekunder, Data primer atau Primary atau Basic adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi maupun laporan

dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti Data Primer berisi hasil dari wawancara dan survey lapangan yang menggunakan semua metode pengumpulan data original. Peneliti ini merupakan data yang di peroleh dari responden dengan mengajukan pertanyaan. Dalam penelitian ini responden adalah Cosplayer anggota Komunitas Seikatsu.

Dan Data sekunder, data sekunder merupakan data yang diperoleh oleh peneliti secara tidak langsung dari sumber sekunder melalui media perantara, data sekunder biasanya dibuktikan dengan fakta (Ali, 2009).

Karena sesuatu dan hal lain, peneliti sukar memperoleh data dari sumber primer dan juga karena menyangkut hal – hal yang sangat pribadi. Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data – data, dokumen, dan tabel – tabel mengenai topik penelitian. Serta data sekunder ialah sebagai data penunjang kebutuhan peneliti terhadap obyek yang akan diteliti. Adapun data sekunder yang diperlukan meliputi :

- a. Dokumen data, Komunitas atau sumber terkait penelitian. Dalam penelitian ini data Cosplayer diperoleh dari Ketua Komunitas Seikatsu.
- b. Buku , jurnal, yang data nya berbentuk relevan untuk di gunakan sebagai bahan literatur.
- c. Hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan konsep Konsep Diri pada Pecinta Japanese Pop Culture di Kota Pekanbaru (Studi kasus pada komunitas Seikatsu Cosplay).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan disesuaikan dengan kebutuhan

analisis, agar penulisan ini dapat menjawab permasalahan yang akan diteliti. Untuk kebutuhan analisis penulis perlu mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan, maka peneliti akan menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data yang dimaksud, adapun teknik yang digunakan sebagai berikut :

a. Wawancara Mendalam (Depth Interview)

Wawancara mendalam, yaitu suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi maupun pendirian secara lisan dari narasumber. Dengan wawancara berhadapan muka antara pewawancara dengan responden dengan tujuan untuk memperoleh data yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan dengan menggunakan indeep interview.

B. Observasi

Observasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data di lapangan dengan melihat dan mengamati secara cermat agar dapat data yang akurat dan nyata. Observasi yang digunakan data penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipan atau observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur dimaksud dilakukan tanpa menggunakan Guide observasi. Dengan demikian, pada observasi ini pengamat harus mampu secara pribadi mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek.

Adapun kriteria observasi yang akan diamati adalah sebagai berikut, seperti:

1. Kostum, adalah pakaian tertentu yang dilengkapi dengan aksesoris yang menyerupai sebuah tokoh tertentu yang memiliki ciri khasnya masing

masih sehingga saat mengenakan pakaian tersebut membuat si pengguna seperti tokoh yang ingin ditiru.

2. Penerapan Karakter.

3. Pengaruh (penilaian orang lain) terhadap konsep diri cosplayer.

4. Perbedaan sikap seorang Cosplayer saat diatas panggung dan diluar panggung.

C. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, gambar (foto), dokumen, surat-surat, dan karya-karya monumental yang semua akan memberikan informasi bagi proses penelitian (Arikunto, 2002).

Dokumentasi memiliki keunggulan yaitu sebagai alat validasi dan penguat data, terutama data-data yang tidak bisa dijelaskan secara deskriptif maupun kata-kata. Dokumentasi dalam penelitian ini diantaranya berupa gambaran yang berisikan semua data tentang Cosplayer Komunitas Seikatsu.

D. Subyek Penelitian

Subjek (informan) yang diambil dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Seikatsu yang jumlah anggotanya sebanyak 45 orang tidak semua subyek yang akan dijadikan sebagai informan maka dilakukan pengambilan sampel dengan tehnik Snowball Sampling yaitu dengan bantuan key informan, key informan membantu dalam memilih atau merekomendasikan informan yang akan diwawancara dengan menggunakan beberapa kriteria sebagai acuan, beberapa kriteria yang dijadikan subjek dalam penelitian ini yaitu :

1. Anggota aktif komunitas Seikatsu Cosplay.

2. Pernah mengikuti kontes Cosplay.
3. Sudah Menjadi Cosplayer lebih dari 2 Tahun.

Dari kriteria sampel tersebut dari 45 Anggota Seikatsu maka terpilih sebanyak 20 orang yang akan diseleksi lagi dengan menggunakan Snowball Sampling berdasarkan rekomendasi dari key informan maka terpilihlah 6 Informan yang akan diwawancarai.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer yang digunakan peneliti adalah sebaran angket penelitian pada responden penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh untuk melengkapi data primer yang di dapat seperti: laporan-laporan, literatur-literatur dan lampiran-lampiran, data-data lain yang dipublikasikan yang dapat mendukung dan menjelaskan masalah penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode kuantitatif deskriptif. Pada prinsipnya, desain dalam penelitian kuantitatif deskriptif meliputi penentuan subjek dari mana informasi atau data dapat diperoleh, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, serta prosedur pengumpulan dan pengolahan yang dapat dilakukan.

D . GAMBARAN UMUM

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), budaya Populer adalah budaya yang dikenal dan digemari kebanyakan masyarakat, relevan dengan

kebutuhan masyarakat pada saat ini dan mudah dipahami dan juga diterapkan didalam kehidupan sehari-hari sehingga memunculkan perspektif budaya pop sebagai suatu budaya yang sudah berkembang kemudian menjadickebiasaan yang digemari oleh banyak masyarakat. Budaya populer merupakan hasil kreasi masyarakat industrial yang kemudian terjadi interpretasi makna dan hasilnya diwujudkan dalam kebudayaan yang ditampilkan dominan, serta didukung dengan kemajuan teknologi produksi dan pengadaan secara massal dengan tujuan agar lebih mudah untuk diakses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa ada batasan ruang dan juga waktu. Jepang Sendiri Memiliki Budaya Populer yang sangat digemari oleh masyarakat bukan hanya disukai oleh masyarakat Jepang saja tapi seluruh dunia.

4.1 Sejarah Perkembangan Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang berkembang saat zaman Edo, ketika Shogun Tokugawa (1603-1867) memberlakukan sakoku, yaitu politik isolasi negeri dunia luar (Surajaya, 2001). Selama masa itu masyarakat Jepang diperbolehkan mengembangkan Ekonomi, Bidang Sosial Seni dan Budaya tanpa ada pihak-pihak luar yang ikut campur. Setelah Perang Dunia II Jepang mengalami banyak kerusakan didalam negaranya. Tetapi, Jepang mulai mencoba mencampurkan budaya mereka dengan budaya Eropa dan Amerika Serikat.

Pada pertengahan 1990-an Jepang mulai memperkenalkan budayanya ke seluruh dunia melalui beberapa acara TV seperti Super Sentai yang kemudian diadaptasi Amerika menjadi Mighty Morphin Power Ranger, lalu ada Takeshi

Castle, dan Iron Chef. Selain Anime dan Manga, Musik J-pop atau Japanese Pop pun juga mulai masuk ke pasar musik Asia.

Perdana menteri Jepang Junichiro Koizumi yakin dengan menggunakan Pop Culturenya Jepang dapat mendominasi pasar internasional. Jepang kemudian fokus pada industri-industri kreatif mereka, Lalu pada Pada tahun 2002 Turis yang berkunjung ke Jepang meningkat. Hal ini membuat Jepang melakukan pembuatan landmark untuk mendukung promosi terhadap budaya Jepang hal ini dilakukan untuk menarik wisatawan asing ke Jepang, selain untuk menarik wisatawan asing landmark ini juga menjadi icon pop culture di Jepang. Pada tahun 2007, pemerintah Jepang semakin berfokus kepada ekspor budayanya agar semakin menarik wisatawan untuk berkunjung ke Jepang. Contohnya Museum Manga Internasional di Kyoto. Pada tahun 2008 pemerintah Jepang mendirikan Japan Tourism Agency untuk lebih mempopulerkan budaya Jepang dan landmark yang telah mereka dirikan. Pada tahun 2010, Creative Industries Promotion Office didirikan dengan tujuan akan lebih meluasnya pop culture Jepang dan pada tahun yang sama Jepang membuat Visit Japan Campaign menggunakan percampuran antara popculture dan budaya tradisionalnya untuk menarik turis (Yamamura, 2016).

4.2 Awal Masuknya Budaya Populer Jepang di Indonesia

Penyebaran pop culture Jepang di Indonesia mulai masuk pada tahun 1980-an dengan menayangkan salah satu anime yang berjudul Wanpaku Omukasi Kum-Kum di salah satu stasiun televisi Indonesia yaitu TVRI sejak itu anime sempat tidak tayang lagi karena

keterbatasan stasiun TV di Indonesia hingga pada tahun 1990-an manga mulai di Produksi di Indonesia dan anime mulai ditayangkan kembali dan menjadi tayangan favorit bagi anak-anak dan juga remaja. Masuknya budaya Jepang ke Indonesia banyak yang menanggapinya positif dan banyak yang menjadikannya Hobi, kegemaran, bahkan sebagai cara mereka mengekspresikan diri mereka.

4.3 Perkembangan Budaya Populer Jepang di Pekanbaru

Pada tahun 2007 di Pekanbaru Budaya Jepang mulai dipertunjukkan yaitu dilakukan oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dengan mengadakan festival budaya Jepang atau disebut dengan Bunkasai. Dalam acara Bunkasai sebagai hal yang berhubungan dengan Jepang ada disana baik itu budaya populer Jepang seperti Cosplay, Fashion Show Kimono, aksesoris dan baju yang bertema Anime, dan juga makanan-makanan Jepang seperti sushi dan takoyaki. Karena mendapatkan antusias setiap tahunnya Universitas Riau Tepatnya Pendidikan Bahasa Jepang selalu mengadakan Bunkasai. Sejak saat itu mulai muncul Komunitas Komunitas Pecinta Budaya Populer Jepang Khususnya Cosplay seperti Shinwa, Icarus Hikarij Community, Cosper Team, Mizu Cosplay, Tsukiyo Cosplay, Kamen Reon selain itu untuk tingkat SMA juga membuat kelompok Pecinta budaya Populer Jepang miliknya sendiri, Kisetsu Kurabu dari SMAN 4 Pekanbaru, Niners Japanese Club dari SMAN 9 Pekanbaru.

Saat ini budaya populer Jepang seperti penampilan Cosplay tak hanya diselenggarakan oleh Universitas Riau saja tapi banyak pihak-pihak lain yang

mengadakannya seperti Mall, Hotel, dan juga Caffe, dalam rangka merayakan Halloween, perayaan 17 Agustus, Tahun Baru, dan juga Ilmek.

Pada tahun 2020 Pekanbaru dipilih sebagai penyelenggara event tahunan Cosplay Competition terbesar di Indonesia yaitu Indonesia Cosplay Grand Prix (ICGP) kegiatan tersebut dilakukan di 4 Kota besar di Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan Budaya Populer Jepang sangat berkembang pesat khususnya dalam Cosplay hingga diberi kepercayaan untuk menyelenggarakan event besar tersebut.

4.4 Profil Komunitas Seikatsu *Cosplay* Pekanbaru

Seikatsu Cosplay berdiri pada tanggal 27 September 2014 yaitu di dirikan oleh Ridho, Wahyu, Ui, Rama dan Ayha. Mereka berlima membuat Komunitas Cosplay karena merasa Antusias terhadap Cosplay di Pekanbaru semakin meningkat dan butuh tempat untuk menampung Para Pecinta Budaya Populer Jepang yang ingin mencoba untuk menjadi Cosplayer. Di dalam Komunitas Cosplay inilah para pecinta budaya Populer Jepang mendapatkan identitas dirinya sebagai salah satu anggota Komunitas Cosplay yang ada di Pekanbaru dan dapat berkumpul dengan anggota komunitas Cosplay yang lain baik itu di dalam Kota maupun Luar Kota Pekanbaru setiap komunitas Cosplay mereka selalu membagikan informasi-informasi mengenai Cosplay baik itu info mengenai event Cosplay yang akan datang, saran dalam membuat Koreografi, membuat Kostum dan Aksesorisnya dan juga cara membuat efek suara untuk mendukung penampilan.

Di dalam Komunitas Seikatsu mereka saling membantu antar para anggota seperti memakai kostum, menyiapkan efek suara melakukan makeup, dan membuat koreografi. Itu semua tidak dilakukan sendiri melainkan didukung oleh setiap anggota di dalam komunitas.

Pada awalnya komunitas ini hanya terdiri dari 10-12 tapi lama kelamaan komunitas Seikatsu terus Berkembang dan saat ini sudah memiliki 45 anggota dan menjadi Komunitas Cosplay yang memiliki anggota terbanyak dan menjadi Komunitas Cosplay teraktif di Pekanbaru. Dalam membina setiap anggota baru mereka mendukung mereka seperti memberikan masukan apa-apa saja yang harus dipersiapkan untuk tampil sebagai cosplayer dan menyediakan kustum serta alat makeup bagi yang melum memikiki kostum dan alat makeup dan membantu mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan untuk mendukung penampilan mereka selama berperan sebagai Cosplay, sebagai komunitas Seikatsu memiliki sebuah lambang, Lambang itu sendiri menjadi identitas dan alat pemersatu antar anggota komunitas.

Komunitas Seikatsu Cosplay tidak hanya berfokus pada tokoh-tokoh dari *anime* Jepang saja tetapi juga dari karakter kartoon barat dan juga karakter-karakter yang ada di dalam *game*, pada saat ini Seikatsu terus berkembang dan semakin menunjukkan eksistensinya sebagai Salah satu Komunitas Cosplay di Kota Pekanbaru. Para anggotanya dari komunitas Seikatsu ini sering diundang untuk mengisi acara Cosplay di berbagai event atau menjadi model pemotretan karakter sebagai Cosplay selain eksis di Pekanbaru Seikatsu juga sering mengikuti perlombaan di kota-kota besar lainnya seperti Duri, Medan, Batam dan Jakarta.

Dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti sebuah event para anggota Seikatsu sering melakukan gathering untuk menciptakan koreografi, penyiapan properti, backsound, dan tentunya untuk mempererat pertemanan setiap anggotanya. Untuk mendapatkan referensi komunitas Seikatsu banyak mendapatkan inspirasi dari video-video penampilan para Cosplayer luar negeri dan juga melihat bagaimana proses pembuatan kostum beserta properti dan bahan apa saja yang digunakan lalu semua itu digabungkan dengan ide-ide kreatif dari para anggota untuk menciptakan sebuah penampilan yang spektakuler. Melakukan Cosplay selain untuk menghibur diri sendiri mereka juga memanfaatkan hobi mereka untuk melakukan aksi-aksi sosial dengan cara mereka sendiri yaitu melakukan cosplay ditempat-tempat umum yang dimana disana mereka melakukan penggalangan dana yang hasilnya itu digunakan untuk disumbangkan ke panti asuhan atau diberikan kepada para korban bencana alam.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Para informan yakni Cosplayer yang bergabung di dalam komunitas Seikatsu cosplay menjadikan Cosplay sebagai tempat mereka menyalurkan kreativitas mereka walaupun tak jarang mereka mendapat kritikan dilingkungan mereka tetapi mereka tidak memperdulikan hal tersebut bahkan mereka menunjukkan bahwa hobi yang mereka lakukan tersebut bersifat positif

karna dapat menghibur orang lain dan mereka dapat mengikuti berbagai ajang kompetisi cosplay di berbagai tempat dan tak jarang mereka memenangkan kompetisi tersebut, di dalam Kehidupan sehari-hari para cosplayer tidak membawa atribut cosplay yang memperlihatkan bahwa dirinya adalah seorang cosplayer akan tetapi bila saat dirinya bersama dengan teman-temannya yang juga merupakan sesama pecinta Budaya Populer Jepang barulah dia menggunakan beberapa atribut yang mencerminkan bahwa dirinya adalah seorang cosplayer seperti menggunakan wig, softlens dan berbicara menggunakan kalimat Jepang.

2. Dalam pembentukan konsep diri ada beberapa aspek yang menjadi faktor pembentukan konsep diri yaitu faktor interaksi seperti teman dan juga lingkungan lalu ada juga faktor pengalaman seperti Media dan juga Hobi.

A. Faktor Interaksi Seperti Teman dan Juga Lingkungan berperan penting dalam membentuk konsep diri seorang cosplayer karena teman lah yang memberi dukungan terhadap hobi yang dijalaninya tersebut lalu para cosplayer mendapatkan ketertarikan lebih saat dirinya berada dilingkungan yang juga menyukai hal-hal yang berbau Jepang dan tak jarang juga ada orang yang mengkritik hobi mereka karena dianggap tidak sesuai dengan budaya yang ada di Indonesia meski begitu para cosplayer tetap tidak memperdulikan atas kritikan yang dia dapat karena menurutnya yang terpenting adalah yang dia lakukan itu adalah hal yang dia suka, dapat menyalurkan kreativitasnya sekaligus bisa menghibur orang lain dan hobinya tersebut tidak merugikan siapapun .

B. Faktor Pengalaman Pribadi seperti Hobi dan Media Juga berperan Penting Para Informan Mendapatkan Kenyamanan melalui hobi yang ia jalani dan dia dipersatukan didalam sebuah komunitas dia berkumpul dan melakukan berbagai hal bersama dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama dengan dirinya selain itu saat tampil sebagai seorang cosplay dia mendapatkan perasaan senang karena bisa tampil di depan banyak orang dan bisa menghibur mereka dan karena dukungan media sosial pada saat ini para informan dapat memperkenalkan hobi yang mereka jalani saat ini tanpa perlu merasa malu di media sosial mereka juga dapat mencari informasi mengenai event-event cosplay dan juga mereka dapat menyebarkan info mengenai event tersebut agar orang-orang yang menyukai budaya Jepang dapat datang kesana dan menikmati acara tersebut lalu di media sosial mereka dapat menemukan teman-teman sesama cosplay yang berada diluar kota sehingga mereka dapat saling memberikan masukan mengenai cosplay baik itu tentang kostum, koreografi dan juga cara membuat properti pendukung untuk mereka tampil.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi para cosplayer terus semangat dalam menjalani hobi yang dijalani jangan hiraukan tanggapan-tanggapan buruk dari orang lain dan teruslah berprestasi dan memberikan inspirasi kepada generasi muda agar jangan takut untuk menyalurkan kreativitas yang

mereka miliki dan tidak takut untuk mendapatkan kritikan dari orang lain.

2. Bagi yang tidak menyukai budaya populer Jepang walaupun memiliki perbedaan pendapat mengenai hobi yang para Cosplayer jalani jangan menjudge buruk mereka hargai mereka walau tidak mendukung hobi mereka paling tidak jangan berkata buruk sehingga membuat pertikaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *Mediator Jurnal Komunikasi*, Vol. 09.
- Akhayar, Y. L. (2014). *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Al Baehakki, F. B. (2016). Hobi Costume Play (Studi Korelasional Hubungan Antara Hobi Cosplay Dengan Konsep Diri Anggota Komunitas Cosplay Medan). *Jurnal usu.ac.id*, Vol 2 (19).
- Ali, H. (2009). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Arikunto. (2002). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- armylasari, d. (2019). Korean Pop (k-pop dan ekspresi identitas diri anggota fansclub k-pop di Pekanbaru). *JOM FISIP*, VoL 6.
- Clements, J. d. (2001). *The Anime Encyclopedia : A Guide to Japanese Animation Since 1917*. California: Stone Bridge Press.
- Elbadiansyah. (2014). *Interasionisasi Simbolik: dari Era Klasik hingga Modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Fitriawati, D. (2016). Konsep Diri Cosplayer (Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung). *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*, Vol III, No.1.
- Hendrastomo, G. d. (2008). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *Journal Student uny.ac.id*, Vol.1, No. 1.
- Irma, M. R. (2016). Perilaku Komunitas Shinwa Cosplay Pekanbaru Dalam Bentuk Kohesvitas Kelompok. *JOM Fisip*, Vol.3 No.2.
- Lestari, G. F. (2017). Strategi Komunitas Japan Culture Daisuki (JCD) Malang Dalam Menyebarkan Budaya Populer Jepang di Kota Malang. *Journal umm.ac.id*, 35-39.
- Mahmuda, I. (2017). Hubungan Harga Diri Dengan Kepercayaan Diri Pada Komunitas Cosplayer Medan (COSMED). *Occupational Medicine*, Vol 53.
- Mulyanah. (2018). Pandangan diri Cosplayer pada Komunitas Japan Matsuri. *Journal untirta.ac.id*, 46-51.
- Safariani, P. (2017). PENYEBARAN POP CULTURE JEPANG OLEH ANIME FESTIVAL ASIA (AFA) DI INDONESIA TAHUN 2012-2016. *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, Volume 5 .
- Sarwono, S. W. (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surajaya, I. k. (2001). *Pengantar Sejarah Jepang II*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Susilo, R. K. (2016). *Tokoh Sosiologi Modern: Biografi para Peletak Sosiologi Modern*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Utomo, M. S. (2015). Komunikasi Antar Budaya Dalam Event Cosplay: Studi Event Cosplay di Daerah Surabaya, Malang, Yogyakarta. *digilib.uinsby.ac.id*, 2-3.
- Venus, A. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*, Vol 1.
- Wulansuci, Y. (2010). Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang. *lib.ui.ac.id*, 17.
- Yamamura, P. S. (2016). *Japanese Popular Culture and Content Tourism Introduction*. Routledge.
- Yin, R. (2015). *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.