

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya populer adalah budaya yang bersifat produksi, artistik dan komersial, diciptakan sebagai konsumsi massa dan dapat diproduksi kembali serta dapat digunakan untuk mengekspresikan dan memahami selera masyarakat luas. Budaya populer Jepang beragam, ia mempresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Beberapa elemen dari budaya pop Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk *fashion*, film, televisi, musik, manga, dan anime (Sugimoto:2003:14). Budaya dikatakan populer jika budaya itu bersifat produktif yang artinya budaya ini selalu mengalami perkembangan, artistik budaya itu bersifat menarik dan komersil dapat digunakan untuk mengekspresikan dan memahami selera masyarakat luas.

Selain bentuk-bentuk tradisional dari budaya populer tersebut, banyak penggemar yang terlibat dalam ekspresi performatif unik fandom anime dan manga yang disebut dengan *Cosplay*. Menurut Jiwon (2008:55) *Cosplay* (Costume dan player) atau *cosupuru* merupakan kegiatan para penggemar anime dan manga yang dilakukan dengan individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari anime atau manga, games komputer, literatur, idola group, film populer, atau ikon tertentu, dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan. *Cosplay* tidak harus dilakukan berkelompok, Tapi bisa juga

dilakukan secara individu. Jadi setiap individu atau kelompok yang menggemari anime atau manga, mereka meniru gaya berpakaian dari anime atau manga tersebut di depan publik dengan tujuan agar tampil unik dan melakukan pemotretan yang dinamakan *Cosplay*, sedangkan orangnya di namakan *Cosplayer*.

Sejumlah *Cosplayer* menyatakan bahwa mereka memilih karakter untuk *Cosplay* tidak hanya karena mereka menyukai karakter tersebut tetapi juga karena mereka mampu memerankan karakter tertentu lebih baik dari pada yang lain. Beberapa *Cosplayer* mengatakan bahwa mereka tidak memilih peran yang mereka mainkan, tetapi mereka diajak oleh teman mereka untuk memerankan karakter-karakter sebagian besar karena kemiripan fisik antara karakter dan *Cosplayer* (Jiwon, 2012: 23). Dalam pemilihan karakter *Cosplay* hal yang terpenting bukan didasari rasa suka terhadap karakter tokoh animasi tertentu melainkan memiliki kriteria yang hampir sama dari segi fisik dan karakter.

Budaya *Cosplay* ini sangat populer di kalangan remaja dan hampir di seluruh dunia terdapat komunitas *Cosplay* terutama di Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki komunitas *Cosplay*. Salah satunya di kota Jombang. Kota ini terdapat komunitas *Cosplay* yang bernama komunitas *Cosplay* jombang (Cosujo). Komunitas ini menarik terbukti pada setiap acara yang telah diselenggarakan seperti pada acara penggalangan dana untuk korban bencana yang di selenggarakan di alun-alun kota Jombang antusias masyarakat begitu tinggi. Gaya berpakaian mereka dianggap menarik, karena

mereka dengan menggunakan pakaian dari anime yang terkenal seperti Naruto, Sasuke, vocaloid dan superhero dan *Lolita fashion* yang jarang ditemui oleh masyarakat.

Gaya berpakaian mereka yang unik inilah yang mendasari peneliti berminat untuk mendalami kebudayaan *Cosplay* yang ada di Jombang yaitu Komunitas *Cosplay* Jombang (cosujo) terutama dalam gaya berpakaian mereka salah satunya adalah *Lolita fashion*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, adalah “Bagaimana bentuk *Lolita fashion* pada komunitas *Cosplay* Jombang (cosujo) ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan dari penelitian ini adalah “menjelaskan bagaimana bentuk *Lolita fashion* pada komunitas *Cosplay* jombang (cosujo).”

D. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pengetahuan budaya Jepang mengenai studi tentang *fashion style* anak muda Jepang terutama pada *Lolita fashion*

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberi manfaat bagi pembelajar bahasa Jepang untuk menambah pengetahuan tentang budaya *Cosplay* Jepang khususnya terhasap pada *Lolita fashion*.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam bidang ilmu budaya dan pembahasan ini hanya membahas mengenai pada *Lolita fashion* di komunitas *Cosplay* Jombang (cosujo). Batasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada studi kasus mengenai bentuk *Lolita fashion* pada komunitas *Cosplay* di Jombang “komunitas *Cosplay* Jombang (cosujo)”

F. Sistematika Proposal Tugas Akhir

BAB I Pendahuluan

Meliputi (Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian , Ruang Lingkup dan Batasan Masalah, Sistematika penulisan).

BAB II Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya (Penelitian sebelumnya, pengaruh budaya terhadap masyarakat, pengertian dan macam-macam *fashion*, komunitas *Cosplay* jombang).

BAB III Metode Penelitian

Meliputi (Jenis penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data)

BAB IV Pembahasan dan Hasil

G. Definisi Istilah

1. *Lolita fashion* : Sebuah subkultur *fashion* Jepang pada zaman Victoria. *Lolita fashion* menggambarkan image anak kecil yang polos atau *fashion* kuno yang elegan.
2. *Cosplay* : Sebuah bentuk konsumsi performatif dimana Seorang menggunakan pakaian dan tubuhnya sendiri untuk berubah menjadi sebuah karakter