

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kebudayaan Jepang merupakan salah satu dari banyaknya budaya yang masuk dan berkembang di Indonesia, beberapa bentuk kebudayaan Jepang yang cukup terkenal dan berkembang di Indonesia terdiri dari makanan, minuman, musik, kerajinan, pakaian dan masih banyak lagi. Selain itu, terdapat budaya modern dikenal dengan sebutan “*Japanese pop culture*” atau disingkat sebagai “*J-Pop*” yang juga cukup digemari oleh masyarakat Indonesia seperti serial drama, animasi, komik, film, musik, permainan video dan masih banyak lagi. Berbagai kebudayaan tersebut cukup disambut baik oleh kalangan remaja Indonesia dibuktikan lewat survei yang dilakukan oleh *Aun Consulting* pada 2021 yang menyebutkan bahwa 87,7% masyarakat Indonesia menyukai Jepang. Pada survei tersebut Indonesia menjadi negara di posisi ke-6 yang memiliki kesukaan pada negara Jepang, diatas Indonesia ada negara-negara lain seperti Taiwan, Hong Kong, Australia, Amerika Serikat, dan Thailand (Agustina, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Venus dan Helmi (2010) Dari berbagai budaya populer modern Jepang yang disebutkan, terdapat tiga jenis kebudayaan yang paling diminati yaitu *anime*, *manga*, dan *fashion* atau gaya berpakaian. Menurut orang Jepang, kata *anime* digunakan sebagai kata untuk menyebut film animasi secara keseluruhan tanpa memandang negara asal film animasi tersebut, Sedangkan, orang luar Jepang termasuk orang Indonesia menggunakan kata *anime* untuk menyebut film animasi yang diproduksi dan dipopulerkan di Jepang (Nugroho, 2016). Walau sebatas acara animasi yang ditayangkan di televisi, nyatanya *anime* dapat memberikan berbagai dampak positif bagi kehidupan penggemarnya. Dampak yang dimaksud adalah motivasi hidup dan perkembangan pola pikir penonton *anime*, dibuktikan pada saat penggemar *anime* yang mayoritas berkepribadian *introvert* akan lebih terbuka

bahkan cenderung menjadi *extrovert* ketika bertemu dan berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki satu pemikiran dengan mereka, dalam konteks ini adalah *anime* (Rachmah, 2018).

Manga (漫画) diartikan sebagai “komik” dan secara harfiah dalam bahasa Indonesia berarti gambar aneh dan sketsa spontan. Manga merupakan gambar komik yang dibuat menggunakan bahasa Jepang (Venus & Helmi, 2010). Manga pada umumnya diterbitkan dalam bentuk majalah kemudian dicetak dalam satu buku lebih kecil atau disebut sebagai “*volume*” dan akhirnya akan dijual secara bebas. Beberapa contoh manga yang terkenal di Indonesia adalah *One Piece*, *Naruto*, *Dragon Ball*, dan masih banyak lagi. *Cosplay* merupakan istilah bahasa Inggris yang berasal dari penggabungan dua kata yaitu “*Costume*” yang berarti kostum dan “*Play*” yang berarti bermain. Sehingga, *cosplay* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain dengan atau menggunakan kostum yang merujuk pada karakter atau tokoh baik fiksi maupun nyata. Sedangkan, individu yang melakukan kegiatan *cosplay* disebut dengan nama *cosplayer*. Menurut Mitamura dalam (Yoseftiawan, 2015) menjelaskan kegiatan *cosplay* sebagai kegiatan merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan terlepas dari kesamaan profesi dan kemampuan dirinya yang berhubungan dengan peran yang memang didambakannya atau tidak.

Fenomena kegiatan *Cosplay* sendiri sudah hadir di Indonesia sejak 1998, dan mulai populer pada tahun 2000 awal. Kepopuleran tersebut dipelopori oleh kegiatan komunitas pecinta Jepang yang semakin berkembang setiap tahunnya di kota-kota besar di Indonesia (Setiawan, Haryono, & Burhan, 2013). Walau sempat terhenti dan dialihkan secara daring karena pandemi *Covid-19*, kegiatan *cosplay* di Indonesia sudah kembali berjalan secara langsung dalam bentuk festival budaya Jepang. Festival budaya Jepang dibentuk tidak hanya untuk menarik minat para pecinta kebudayaan Jepang tapi juga memberikan kesempatan bagi *cosplayer* untuk mengekspresikan diri mereka. Berikut ini beberapa contoh festival budaya Jepang yang cukup populer dan berhasil menghidupkan kembali kegiatan *cosplay* di Jakarta: *Impactnation Japan*

Festival, Animetoku, Comifuro, JKTANIMEFEST dan masih banyak lagi festival-festival yang akan diselenggarakan kedepannya.



Gambar 1.1 Kegiatan *Cosplay* pada *I Miss U, Japan Festival 2022*

Sumber: (Setiono, 2022)

Pada gambar 1.1, terlihat bahwa festival kebudayaan Jepang tidak hanya mengajak *cosplayer* untuk meramaikan acara dan menyapa penggemar saja. Pihak penyelenggara memberikan kesempatan bagi para *cosplayer* untuk saling berkompetisi satu sama lain dalam menghidupkan karakter yang dipilihnya. Dengan diadakannya kompetisi *cosplay* dalam festival budaya Jepang, dapat disinyalir bahwa kegiatan *cosplay* tidak bisa dipandang sebagai hobi atau pelarian dari dunia nyata saja. Akan tetapi, kegiatan *Cosplay* dapat menjadi hobi sekaligus pekerjaan yang menghasilkan uang bagi para peminatnya. Masih dalam konteks kompetisi *cosplay*, cukup banyak perwakilan *cosplay* asal Indonesia yang berhasil memenangkan kejuaraan *cosplay* tingkat internasional. Salah satu kemenangan yang cukup berarti bagi *cosplayer* Indonesia diraih pada ajang *World Cosplay Summit 2022*, dalam kompetisi tersebut tim Indonesia berhasil merebut Juara pertama mengalahkan 39 tim *cosplay* dari negara lain dan membawa pulang hadiah sebesar USD 30 ribu Dollar (Taroni, 2022).

Tingginya apresiasi yang diberikan kepada *cosplayer* dari pihak penyelenggara acara, atau penggemar secara tidak langsung mendorong

bermunculannya *cosplayer-cosplayer* baru yang menjadikan *cosplay* sebagai hobi atau bahkan pekerjaan. Selain dari sisi *cosplayer*, ternyata kegiatan *cosplay* di Indonesia juga menciptakan dan mendorong peluang bisnis seperti jasa sewa atau jual kostum *cosplay* dan jasa fotografer. Dalam kegiatan *cosplay*, tidak selalu harus didasarkan dari karakter budaya Jepang saja, bahkan *cosplayer* dapat menghidupkan kembali tokoh animasi dari negara barat atau bahkan tokoh dunia nyata.

Walau demikian tetap jenis kostum yang paling sering digunakan seorang *cosplayer* akan sangat beragam dan kembali pada kreatifitas dari *cosplayer* itu sendiri. Ada jenis-jenis kostum *cosplay* yang cukup sering dibawakan oleh seorang *cosplayer* menurut Rizal dalam IDN Times (2017) yakni *cosplay* karakter *anime* atau *manga* sebagai kostum yang paling populer, *cosplay* karakter permainan video, *cosplay* karakter *Tokusatsu*, *cosplay* ghotic, dan *cosplay Harajuku* yang lebih mengarah kepada jenis berpakaian, serta *cosplay* orisinal dan *cosplay* acak yang dibuat oleh *cosplayer* itu sendiri.

Dalam menjalankan kegiatan *cosplay*nya, seorang *cosplayer* dapat mengikuti acara atau festival yang memberikan wadah bagi *cosplayer* untuk mengekspresikan diri, dan sudah dipastikan bahwa seorang *cosplayer* yang mengikuti acara secara tatap muka akan berinteraksi dengan individu lainnya. Ketika bertemu dengan individu yang memiliki kesamaan ketertarikan dan pemahaman dari segi *cosplay*, *anime*, permainan dan lainnya, seorang *cosplayer* yang dinilai *introvert* cenderung akan berubah aktif dan *extrovert* secara verbal maupun non-verbal. Sedangkan, jika seorang *cosplayer* berhadapan dengan individu yang tidak mengerti dengan *anime* atau *manga* maka seorang *cosplayer* cenderung akan menutupi kegiatan *cosplay* yang dilakukannya dan memilih untuk menutup diri (Yoseftiawan, 2015). Dengan adanya kebiasaan dalam komunikasi tersebut menjadi keuntungan bagi seorang *cosplayer* untuk bisa membentuk hubungan komunikasi yang baik dengan individu lain yang juga mengerti dengan karakter yang sedang diperankan oleh dirinya.

Pandangan tersebut digambarkan dalam proses penetrasi sosial yang dikemukakan oleh West & Turner dalam (Sadewa, 2019), yang menyebutkan bahwa pengalaman memberi dan menerima dari kedua pihak dalam berkomunikasi akan menyeimbangkan kebutuhan individu dengan kebutuhan dalam hubungan. Kebutuhan yang tercipta antara *cosplayer* dan pengunjung menjadi sangat beragam dan kembali kepada pribadi masing-masing. Akan tetapi, kecenderungan yang terjadi adalah Pihak *cosplayer* membutuhkan festival budaya Jepang sebagai sarana untuk mengungkapkan diri dan hobi mereka yakni *cosplay*. Dalam mengekspresikan diri melalui kostum dan karakter, seorang *cosplayer* akan membutuhkan apresiasi dalam bentuk pujian atau publikasi sebagai dorongan untuk mendukung keberlangsungan hobinya tersebut. Sedangkan, bagi pendatang yang memang menyukai *cosplay* atau *anime* bisa berkumpul, berinteraksi, dan merasa senang karena karakter favoritnya dihidupkan oleh *cosplayer* di festival budaya Jepang.



Gambar 1.2 Potret Pengunjung Festival Budaya Jepang Bersama *Cosplayer*
Sumber: (Foto Pribadi Peneliti, 2023)

Cosplay dan *anime* sebagai bagian kebudayaan Jepang dapat dikatakan sudah cukup lama hadir dan disaksikan oleh masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja. Tidak hanya didorong oleh gencarnya acara-acara atau festival budaya Jepang yang diadakan di kota besar, tetapi juga karena individu yang memang menyukai budaya Jepang bahkan sampai pada tingkat terobsesi mulai berani untuk menyuarakan pandangan dan mengungkapkan diri.

Sehingga, pada awal 2023 KBBI meresmikan kata “wibu” sebagai bahasa yang ditujukan bagi seseorang yang terobsesi dengan budaya dan gaya hidup dari orang Jepang (Zulkifar, 2023). Walaupun sudah berani terbuka tentang minatnya terhadap budaya Jepang, nyatanya para pecinta budaya Jepang masih mendapat stigma negatif dari masyarakat yang kerap kali menyebut para peminat dan penggemar budaya Jepang dengan sebutan “wibu bau bawang”.

Istilah tersebut merupakan kata bermakna negatif yang biasa dilontarkan oleh seorang individu yang merasa tidak nyaman dengan kehadiran seorang wibu di sekitar mereka. Kata “bau bawang” merupakan metafora yang diperkenalkan pertama kali oleh Youtuber bernama Ericko Lim yang menjelaskan bahwa para wibu adalah individu yang rela tidak mandi dan terkesan tidak punya kehidupan di luar rumah, karena terlalu terobsesi dengan kebudayaan Jepang khususnya *anime*. Sehingga, para wibu akan berbau dimetaforkan selayaknya bawang yang bau (Anasta, 2022). Berikut ini adalah salah satu contoh penggunaan kata wibu bau bawang yang dilontarkan kepada seorang peminat budaya Jepang di media sosial Twitter:



Gambar 1.3 Komentar Negatif Terhadap Peminat Budaya Jepang

Sumber: (@siyounies, Twitter, 2020)

Selanjutnya, sebagai bagian dari kebudayaan Jepang yang cukup populer, ternyata kegiatan *cosplay* juga tidak terhindar dari berbagai stigma negatif dari masyarakat umum yang memandang *cosplay* sebagai kegiatan aneh dan hanya menjual sensualitas di ranah publik. Dikarenakan stigma negatif tersebut, tindakan perundungan kerap terjadi di ranah media sosial dan secara langsung dalam festival budaya Jepang. Berikut ini adalah contoh komentar di media

sosial yang memandang kegiatan *cosplay* sebagai kegiatan yang menyimpang dan merusak moral bagi generasi muda di Indonesia:



Gambar 1.4 Pandangan Buruk Terhadap Kegiatan *Cosplay*

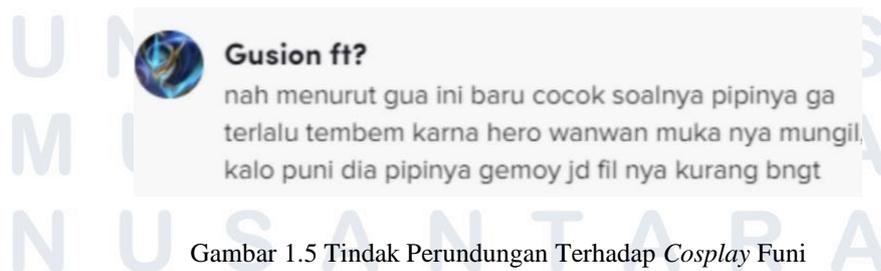
Sumber: (@keluhkesahwibu, Twitter, 2023)

Uniknya fenomena perundungan tidak selalu dilakukan oleh individu atau khalayak umum yang tidak mengerti budaya Jepang saja, ternyata perundungan juga dapat dilakukan oleh peminat budaya Jepang itu sendiri. Terdapat salah satu pengalaman perundungan yang menarik perhatian peneliti karena dialami oleh salah satu *cosplayer* terkenal yang dijuluki ratu *cosplay* Indonesia yaitu Pinky Lu Xun. Dalam akun Facebook pribadinya, Pinky menceritakan tentang pengalamannya dirinya dalam melawan perundungan yang diarahkan kepadanya sebagai *cosplayer*. Pinky menceritakan pengalaman dirinya menemukan berbagai jenis perundungan seperti perundungan di media sosial, dipermalukan di depan orang banyak, diejek karena kekurangan fisik dimuka umum, bahkan pelecehan dalam bentuk kata dan tindakan (Pinky Lu Xun, Facebook, 2016). Akibatnya, Pinky mengaku sempat mengidap insomnia, depresi dan bahkan harus melakukan opname di Rumah Sakit akibat tekanan

dari orang lain yang menyerang dirinya dalam bentuk perundungan dan pelecehan.

Dari pengakuan yang disampaikan Pinky dapat dilihat bahwa ternyata perundungan terhadap *cosplayer* walau sebatas lelucon, bisa menyebabkan resiko penyakit mental dan fisik bagi sang *cosplayer*. Motif perundungan seringkali ditujukan kepada *cosplayer* yang dinilai kurang cocok, kurang menarik atau tidak mirip dengan karakter yang diperankannya. Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa dalam memerankan seorang karakter, *cosplayer* dituntut untuk menghidupkan karakter tersebut semirip mungkin, dan jika tidak memiliki kemiripan maka *cosplayer* cenderung akan dinilai gagal dan dibanding-bandingkan dengan *cosplayer* lain yang lebih berhasil, mendapat ujaran kebencian, dan tindakan lainnya yang mengarah ke tindakan perundungan.

Salah satu fenomena perundungan yang diarahkan kepada seorang *cosplayer* yang dinilai kurang cocok dalam memerankan suatu karakter pernah dialami oleh Fanny Cynthia atau yang kerap dikenal dengan Funi atau Puni. Funi merupakan seorang pemain profesional perempuan dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Funi pernah diminta untuk memerankan dan mengenakan kostum dari salah satu karakter yang terdapat dalam permainan tersebut untuk memeriahkan perilisan karakter tersebut. Namun, tidak disangka banyak komentar negatif dilontarkan kepada Funi yang dinilai tidak cocok dalam memerankan karakter tersebut karena postur wajahnya yang tidak sesuai dengan karakter tersebut. Terlihat pada gambar 1.5 di bawah ini, Funi juga dibandingkan dengan *cosplayer* lainnya yang juga pernah memerankan karakter tersebut dan dinilai sukses memerankannya:



Gambar 1.5 Tindak Perundungan Terhadap *Cosplay* Funi

Sumber: (Umbrella Gaming, Youtube, 2023)

Selain tindakan perundungan, kegiatan *cosplay* di Indonesia juga masih dihantui oleh tindakan pelecehan. Jenis pelecehan yang terjadi secara langsung pada saat festival berlangsung maupun lewat komentar di media sosial para *cosplayer*. Masih dalam pengalaman Pinky, dirinya mengaku pernah ditunjuk dan disebut sebagai “wanita penghibur”, Pinky juga pernah harus mengalami pelecehan dalam bentuk sentuhan terhadap daerah privat miliknya (Pinky Lu Xun, Facebook, 2016). Tidak hanya Pinky, beberapa *cosplayer* perempuan asal Indonesia lainnya seperti Ryjakio pernah mendapatkan pelecehan melalui pesan di media sosial yang menanyakan apakah dirinya menjual foto-foto sensual padahal menurut dirinya penggunaan pakaian terbuka bukanlah hal yang disengaja melainkan cara untuk membawakan karakter *anime* yang memang menggunakan pakaian demikian menjadi lebih nyata (Shafira, 2023).



Gambar 1.6 Ryjakio Saat Melakukan Aktivitas *Cosplay*

Sumber: (@ryjakio, Instagram, 2023)

Dari berbagai pengalaman pelecehan yang dialami oleh beberapa *cosplayer* perempuan, ternyata pelaku pelecehan bukanlah individu yang tidak mengerti tentang *cosplay*, melainkan penyuka *cosplay* itu sendiri atau bahkan bisa dilakukan oleh *cosplayer* lainnya. Terdapat salah satu contoh kasus penyalahgunaan informasi pribadi yang kemudian menyebabkan tindakan pelecehan yang terjadi pada 2023 dan cukup menggemparkan bagi pecinta *cosplay* tanah air. Seorang *cosplayer* sekaligus konten kreator laki-laki

bernama Dexter melakukan tindakan pelecehan seksual terhadap *cosplayer* perempuan bernama Hanazono Ai yang kerap dipanggil Ai. Tindakan pelecehan dilakukan oleh Dexter dengan memanipulasi adik sang *cosplayer* untuk mau mengambil foto sehari-hari bahkan foto tidak senonoh dari kakaknya yaitu Ai sendiri. Diketahui bahwa Dexter berhasil mendapatkan kontak adik Ai dari Ai sendiri ketika sedang bermain bersama lewat aplikasi Discord (Dian, 2023). Berikut ini adalah bukti pembicaraan yang dilakukan oleh Dexter dengan adik dari Hanazono Ai:



Gambar 1.7 Pelecehan Terhadap *Cosplayer*

Sumber: (@aihanazo, Instagram, 2023)

Berbagai fenomena perundungan dan pelecehan mengindikasikan bahwa kegiatan *cosplay* kurang aman terutama bagi *cosplayer* baru dan *cosplayer* perempuan untuk mengekspresikan hobi mereka. Padahal *cosplay* sendiri merupakan salah kegiatan yang memberikan ruang bagi para peminat kebudayaan Jepang untuk bebas berekspresi. Di sisi lain, walaupun kegiatan *cosplay* mengharuskan seorang *cosplayer* tampil di depan umum menggunakan berbagai perlengkapan sebagai cara untuk menghidupkan karakter yang diperankannya. Segala perlengkapan tersebut hanya digunakan pada saat *cosplayer* datang ke festival budaya Jepang atau membuat konten saja dan tidak digunakan sebagai atribut sehari-hari diluar kegiatan *cosplay*. Sehingga,

berdasarkan pemaparan latar belakang mengenai fenomena *cosplay*, dan penerimaan terhadap aktivitas *cosplay* di Indonesia, peneliti tertarik untuk meneliti cara *cosplayer* khususnya yang memerankan karakter *anime* mempresentasikan diri saat menjalankan aktivitas *cosplay* dalam festival budaya Jepang sebagai upaya untuk memenuhi harapan pengunjung festival.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah bahwa dalam melakukan kegiatan *cosplay* dalam festival budaya Jepang, seorang *cosplayer* akan berusaha menghidupkan karakter yang diperankannya. Dalam aktivitas memerankan karakter tersebut, seorang *cosplayer* dituntut untuk berhasil menghidupkan karakter semirip mungkin dengan aslinya yang juga sesuai dengan harapan pengunjung. Dikarenakan, ketika seorang *cosplayer* gagal atau tidak berhasil memerankan karakternya, terdapat sanksi sosial yang dihadapi oleh *cosplayer* berupa ejekan, hingga perundungan. Oleh karena itu untuk menemukan jawaban atas permasalahan tersebut, peneliti berusaha menggali informasi dan menjelaskan presentasi diri *cosplayer* karakter *anime* ketika menjalani kegiatan *cosplay* dalam festival budaya Jepang sebagai upaya untuk memenuhi harapan pengunjung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dirumuskan, berikut ini adalah pertanyaan penelitian yang terdapat dalam penelitian ini: Bagaimana cara seorang *cosplayer* karakter *anime* melakukan presentasi diri ketika menjalani kegiatan *cosplay* dalam festival budaya Jepang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Mengetahui presentasi diri *cosplayer* karakter *anime* ketika menjalani kegiatan *cosplay* dalam festival budaya Jepang.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan penelitian mengenai teori dramaturgi dan presentasi diri dari sudut pandang komunikasi, dan secara khusus dalam melihat fenomena *cosplay* atau *cosplayer* di Indonesia sebagai salah satu cara seorang individu mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan individu lainnya.

1.5.2 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam bagi individu yang menyukai budaya Jepang khususnya *cosplay* dan *anime* terhadap cara seorang *cosplayer* dalam melakukan presentasi diri sebagai upaya menghidupkan karakter *anime* yang mereka perankan semirip mungkin dan sesuai dengan harapan para peminat *cosplay* dalam festival budaya Jepang.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini yakni pemilihan partisipan pada penelitian ini berfokus pada *cosplayer* yang berdomisili di daerah Jabodetabek dan aktif berkegiatan di daerah Jakarta saja. Selain itu, kriteria Informan yang dipilih adalah *cosplayer* yang memiliki pengalaman *cosplay* lebih dari enam bulan dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang cara mereka mempresentasikan diri ketika melakukan aktivitas *cosplay* di festival budaya Jepang. Dengan keterbatasan tersebut, pembahasan dari penelitian ini juga akan berfokus pada jawaban dan tindakan dari para informan tersebut. Sehingga, sulit untuk dipastikan bahwa setiap *cosplayer* akan memiliki cara yang sama dalam mempresentasikan diri dengan para informan dalam penelitian ini.