

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Cosplay* (コスプレ) atau *costume play* merupakan kegiatan yang populer dikalangan anak muda Jepang, mereka mulai berdandan, memakai kostum, dan menggunakan aksesoris yang menyerupai karakter *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *harajuku style* dan *game* yang mereka sukai. *Cosplay* merupakan seni *performance* atau pertunjukan memakai kostum yang menggambarkan suatu karakter tertentu, Widiatmoko (2013: 4). Seseorang yang melakukan *cosplay* sering kali disebut dengan *cosplayer* atau *coser*. Biasanya, *cosplayer* menggunakan kostum dan pakaian yang menyerupai karakter yang mereka pilih dan sukai, dimulai dengan penggunaan lensa kontak untuk warna mata dan model rambut atau rambut palsu (*wig*) serta aksesoris lain yang sesuai dengan karakter *cosplay*.

*Cosplay* dapat meningkatkan rasa percaya diri serta kreativitas dalam menjalankan hobi. *Cosplay* juga dapat menjadi sarana rekreasi untuk menghilangkan *stress* yang diakibatkan oleh tekanan pekerjaan, segala tanggung jawab dan tekanan pada lingkungan yang membuat tidak nyaman. Dan untuk menanggulangi hal tersebut para *cosplayer* melakukan *cosplay* sebagai *refreshing* (Prabowo 2014,74). Kegiatan ini tidak hanya

dilakukan di kalangan anak muda, anak kecil hingga orang dewasa-pun tertarik pada kegiatan budaya *cosplay* ini.

Pada tahun 1984, reporter Nobuyuki Takahasi saat menghadiri Worldcon di Los Angeles, dilansir dari The Artifice, menciptakan istilah "*cosplay*" yang berasal dari 2 suku kata gabungan "*costume*" dan "*play*", yang bisa diartikan sebagai "bermain dengan costume". Istilah ini memang berasal dari Jepang, namun aktivitas dan culture ini bukan berasal dari Jepang melainkan Amerika Serikat tepatnya New York pada tahun 1939. Awalnya Nobuyuki Takahasi menyampaikan istilah "*Masquerade*" pada penonton Jepang, namun istilah tersebut terlalu kuno untuk dipakai, sehingga menggantinya dengan istilah "*cosplay*" yang akhirnya populer hingga saat ini. Dengan berjalannya waktu *cosplay* telah menjadi budaya pop yang digemari masyarakat di seluruh dunia dan menjadi sangat populer. Di Jepang, pertunjukan *cosplay* pertama kali berlangsung pada tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur kanagawa dalam acara pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke17 (Negarawan dan doerjanto: 2017,594).

Berdasarkan laman Otaku Dafunda tahun 2018, kontes *cosplay* menjadi kegiatan rutin sejak Nihon SF Taikai ke-19 pada tahun 1980. Sejak tahun 1980, *cosplay* menjadi semakin umum di Jepang. Majalah Fanroad meliput munculnya sekelompok anak muda yang menamakan diri mereka "Tominoko-Zoku. Kelompok anak muda ini merupakan komunitas *cosplay* di distrik Harajuku dengan mengenakan kostum

gundam. *Cosplay* tidak hanya dari karakter fiksi anime, namun ada banyak kategori lain yang seperti *superhero*, kartun, idola, atau pun *game*. Banyaknya festival *cosplay* untuk menuangkan hobi para *cosplayer* demi kesenangan mereka.

Pada 12 Oktober 2003 di Hotel Rose Court Hotel, Nagoya, World *Cosplay* Summit pertama diselenggarakan. Lima *cosplayer* yang berasal dari Jerman, Italia dan Prancis tampil pada acara program TV Aichi yang bertajuk "Manga is the Common Language Of the World". Ketiga Negara ini didampingi Jepang sebagai tuan rumah berpartisipasi pada World *Cosplay* Summit pertama. *Cosplayer* melakukan kegiatan photoses (photo sesi), perkenalan serta berdiskusi dan bertukar informasi mengenai manga ataupun anime. 1 Agustus 2004, World *Cosplay* Summit diikuti oleh lima Negara, Amerika Serikat ikut berpartisipasi dalam World *Cosplay* Summit sesi dua serta diikuti oleh 100 *cosplayer*. World *Cosplay* Summit diadakan setiap tahun nya dan Indonesia mulai berpartisipasi pada WCS pada tahun 2012.

Saat ini ada banyak event *cosplay* yang tersebar di Indonesia khusus nya Jabodetabek, yang mana para *cosplayer* melakukan perannya sebagai suatu karakter yang menjadi pilihan mereka baik dari *anime*, *film*, *manga*, *tokusatsu* dan lainnya. *Cosplayer* melakukan kegiatannya dengan berfoto dengan pengunjung, melakukan wawancara dengan *content creator* ataupun *performance*, pada *performance cosplayer* melakukan

*performance* nya diatas panggung, tidak sedikit para *cosplayer* yang melakukan *performance* dengan menggunakan suara sendiri.

Pada awal kegiatan *cosplay* ini masuk ke Indonesia, *cosplay* tidak begitu diminati oleh masyarakat Indonesia. Berkembangnya Budaya Jepang pada saat ini melalui matsuri atau event Jepang yang ada di kota-kota besar seperti Jakarta, Bekasi, Bogor, Karawang, Tangerang dan lain-lain. Karena adanya kegiatan ini banyak sekali terbentuknya komunitas *cosplay* Indonesia diberbagai daerah. Pengalaman penulis yang bergabung dalam salah satu komunitas di Karawang yaitu Anime Lovers Karawang (ALKA). Dalam komunitas ini tidak hanya kegiatan *cosplay*, tetapi didalam komunitas ini ada banyak kegiatan lain, seperti Band, *Wotagei*, *Fanart* dan *Benkyoukai* (Belajar bersama).

*Benkyoukai* merupakan kegiatan belajar bersama untuk mempelajari Bahasa Jepang, kegiatan ini tidak wajib pada setiap komunitas, tetapi ada beberapa komunitas yang mengadakan kegiatan belajar bahasa Jepang sebagai kegiatan tambahan, adapun anggota dalam komunitas ALKA sudah ada yang menguasai beberapa kosakata ataupun dapat berbahasa Jepang. Dalam menguasai bahasa Jepang terdapat unsur kebahasaan yaitu kosakata (*goi*), yang merupakan unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jepang.

*Goi* (語彙) menjelaskan Kosakata atau *goi* adalah salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk mendorong kelancaran berkomunikasi dengan Bahasa Jepang. (Sudjianto dan Dahidi,



2004: 97). Tidak banyak *cosplayer* yang menguasai bahasa Jepang, beberapa *cosplayer* hanya menguasai beberapa kosakata dalam bahasa Jepang yang biasa digunakan dalam ucapan sehari-hari seperti "*arigatou*", "*Konnichiwa*", "*konbanwa*", "*Ohayou*", dan sebagainya. Dengan berkumpulnya dengan komunitas Jepang ini, kita dapat mengetahui beberapa kosakata baru yang merupakan kosakata bahasa gaul (*wakamono kotoba*). Namun ada sebagian *cosplayer* yang menganggap bahwa *cosplay* adalah sebuah hobi untuk menyenangkan diri sendiri dan tidak penting untuk mempelajari bahasa Jepang. Tidak sedikit juga *cosplayer* yang tertarik dengan bahasa Jepang dan akhirnya memperdalam bahasa Jepang. Terdapat juga *cosplayer* yang sudah mengenal bahasa Jepang terlebih dahulu sebelum mengenal budaya Jepang, bisa melalui anime ataupun musik Jepang. Dari fenomena ini dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Jepang juga dapat dilakukan dilingkungan seperti komunitas *cosplay*.

*Cosplay* sendiri dapat dibagi menjadi beberapa kategori seperti, *cosplay anime*, *cosplay game*, *cosplay tokusatsu*, *cosplay ghotic*, *cosplay original* dan *Harajuku style*. Tidak sedikit juga yang baru memulai *cosplay* dengan ajakan dari temannya yang akhirnya menjadikan *cosplay* sebagai hobi baru. Dalam pengamatan penulis untuk mempelajari suatu budaya asing, tidak masalah jika ingin mempelajari suatu bahasa dari budaya tersebut. Dengan begitu pengetahuan terhadap budaya Jepang khususnya budaya *cosplay* dan bahasa Jepang semakin bertambah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menemukan ketertarikan untuk melakukan penelitian ini, yaitu kemampuan Bahasa Jepang para *cosplayer* ketika melakukan *performance* dengan menggunakan suara sendiri dan ketika berinteraksi dengan pengunjung, “apakah berminat mempelajari Bahasa Jepang?”, atau “apakah memahami beberapa kosakata Bahasa Jepang?”. Penulis tertarik ingin mengetahui lebih jauh perkembangan minat pembelajaran bahasa Jepang melalui budaya *cosplay*, karena *cosplay* ini salah satu hobi yang menarik dan banyak digemari kalangan remaja dan di Indonesia menjadi fenomena yang tidak semua orang tahu.

#### **B. Rumusan masalah dan Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh *cosplay* terhadap minat pembelajaran Bahasa Jepang dalam komunitas Anime Lovers Karawang?

#### **Batasan masalah**

Budaya *cosplay* saat ini sangat berkembang pesat di Indonesia serta sudah dapat diterima oleh semua kalangan bahwa melalui aktivitas/kegiatan *cosplay* ini, terdapat peluang besar terhadap kemungkinan pengembangan inovasi dalam metode pembelajaran bahasa asing, termasuk pada kategori bahasa Jepang yang digolongkan sebagai salah satu jenis bahasa tersulit untuk dipelajari di dunia. Sehingga dengan

adanya kegiatan-kegiatan dengan kombinasi nuansa kebudayaan serta hiburan seperti halnya *cosplay*, diharapkan bahwa kegiatan belajar bahasa asing tidak lagi dilihat sebagai suatu komponen yang menakutkan, sulit, meningkatkan stress pada kalangan pembelajar pemula, sekaligus eksklusif hanya untuk segelintir kalangan saja, melainkan semua orang juga berpeluang untuk dapat mempelajari dan menguasai bahasa asing-bahasa asing yang baru di luar sana melalui partisipasi dalam komunitas maupun kegiatan hiburan seperti *cosplay*. Penulis ingin meneliti tentang pengaruh budaya *cosplay* ini terhadap pembelajaran bahasa Jepang dalam sebuah komunitas Anime Lovers Karawang. Penulis ingin mengetahui seberapa besar minat untuk mempelajari Bahasa Jepang oleh para remaja komunitas Anime Lovers Karawang yang terpengaruh oleh budaya ini.

### **C. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2017:159), Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang dikumpulkan. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh budaya *cosplay* terhadap minat pembelajaran bahasa Jepang pada komunitas Anime Lovers Karawang.

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh antara budaya *cosplay* dengan minat belajar Bahasa Jepang

$H_1$  : Adanya pengaruh antara budaya *cosplay* dengan minat belajar Bahasa Jepang

#### D. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh *cosplay* terhadap minat pembelajaran Bahasa Jepang dalam komunitas Anime Lovers Karawang.

##### Manfaat penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Mengetahui lebih jauh tentang budaya *cosplay* dan pengaruh budaya serta pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri terhadap pembelajaran bahasa Jepang oleh masyarakat Indonesia, khususnya para remaja *cosplayer* yang terpengaruh dalam budaya *cosplay*. Dapat mengetahui atau mengenal komunitas Anime Lovers Karawang, dan dapat bergabung dengan komunitas.

###### b. Manfaat Praktis

Menumbuhkan motivasi dan semangat untuk melestarikan berbagai nilai-nilai kebudayaan maupun pembelajaran bahasa asing, termasuk pada jenis kategori bahasa Jepang, bagi para *cosplayer* maupun non-*cosplayer*.

#### E. Definisi Operasional

1. *Cosplay* ialah kegiatan yang menyerupai suatu karakter, mereka mulai berdandan, memakai kostum, dan menggunakan aksesoris seperti karakter *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *harajuku style* dan game yang



mereka sukai. *Cosplay* merupakan seni *performance* atau pertunjukan memakai kostum yang menggambarkan suatu karakter tertentu, Widiatmoko (2013: 4). Seseorang yang melakukan *cosplay* sering kali disebut dengan *cosplayer* atau *coser*

2. Minat belajar adalah suatu perasaan lebih menyukai dan memiliki rasa keterikatan pada suatu hal atau kegiatan, tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Minat belajar pada dasarnya merupakan penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau erat hubungannya maka semakin besar minatnya (Slameto,2015).
3. ALKA (Anime Lovers Karawang) adalah komunitas yang dibentuk pada tahun 2014, saat ini anggota ALKA pada sosial media Facebook 1.573 anggota dan dalam grup Whatsapp 236 anggota. Komunitas ini berkegiatan di bidang budaya Jepang, seperti Sharing video animasi Jepang (*Anime*), *Cosplay*, Game, Musik, *Wotagei* dan *Benkyoukai*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini berisi Bab I yang menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, fokus masalah, hipotesis, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berupa landasan teoritis yang sesuai dengan teori yang akan dibahas. Bab III tentang metodologi penelitian yang berisi uraian tentang hasil dan perhitungan penelitian. Analisis data pada Bab IV berisi data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tersebut. Kesimpulan dan

saran Bab V sebagai penutup yang menjelaskan kesimpulan secara menyeluruh dan saran yang mengacu pada manfaat peneliti.



