

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "buddhayah", yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu. Koentjaraningrat (2009, 181).

Kebudayaan atau budaya identik akan ikon atau simbol dari sebuah negara. Setiap negara pun pasti memiliki sebuah budaya dan itu merupakan menjadi sebuah daya tarik bagi negara itu sendiri. Dari budaya lah negara itu terkenal atau dikenal oleh orang-orang masyarakat luar negara. Yang ingin mengetahui budaya tersebut bahkan mempelajari budaya itu tersebut.

Budaya tersebut memiliki beberapa bagian atau komponen di dalamnya seperti menurut Hawkins (2012, 24) mengatakan bahwa budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat. Kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang manapun dan tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan.

Karena budaya gampang sekali diterima oleh masyarakat luar untuk mengetahui budaya tersebut. Apalagi dengan budaya populer, sangat mudah sekali diterima oleh masyarakat terutama dikalangan anak muda. Pada akhir dekade, budaya pop yang telah tumbuh sepenuhnya akhirnya terwujud, didukung oleh gabungan dari media, teknologi, dan bisnis. Dan menurut Kundera dalam Danesi (2012, 6) budaya populer adalah sesuatu yang menarik untuk kita secara instintif karena tidak masalah seberapa banyak kita merendahnya, tapi ini adalah sebuah bagian integral dari kondisi manusia.

Budaya populer tersebut meliputi bisa saja dari segi musik, tarian, film, *game* dan *fashion*. Seperti di Indonesia yang akhir-akhir ini mulai mengikuti budaya populer dari luar negeri. Contohnya budaya populer Jepang, sangat digemari oleh banyak kalangan anak muda di Indonesia. Budaya populer Jepang di Indonesia sering sekali dijumpai dimanapun, seperti *event* atau festival Jepang dan itu pastinya banyak budaya didalamnya. Budaya tradisional dan budaya populer disatukan dan sering diputar dalam *event* tersebut berupa beberapa musik dari band-band atau *idol-idol* Jepang maupun dari Indonesia.

Menurut Craig (2007, 4), budaya populer Jepang dapat dikatakan unsur-unsur budaya yang mengacu pada modern Jepang. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang terkenal di seluruh dunia mencakup *anime*, *cosplay*, gaya busana *harajuku-kei*, *manga*, kesenian Jepang, *fashion* Jepang, dan sebagainya. Di seluruh dunia baik anak-anak, remaja, dan dewasa telah

terpesona dengan budaya populer Jepang ini. Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang hanya di negaranya tetapi juga telah menarik simpati dari luar negeri yang memberikan pujian terhadap dampak budaya Jepang baru di dunia. Animasi dan komik Jepang telah membangun hubungan global yang sangat besar.

Budaya populer Jepang sekarang ada dimana-mana, hangat diperbincangkan dan semakin berpengaruh ke negara lain. Jepang memberikan kontribusi bukan hanya untuk kehidupan materi saja tetapi untuk kehidupan kebudayaan juga. Terdapat mengatakan satu aspek yang membuat budaya populer Jepang hangat diperbincangkan karena memiliki kemampuan seni yang tinggi dan memiliki keterampilan. Di festival Jepang pastinya yang familiar atau diketahui bukannya hanya makanan saja, ataupun musik-musiknya, tetapi diketahui akan banyak *cosplayer* atau *cosplay* yang datang untuk meramaikan *event* tersebut. Banyak sekali para *cosplay* yang datang ikut meramaikan, tidak hanya mengikuti lomba di *event* tersebut, mereka hanya menyalurkan hobi mereka di *event* tersebut.

Cosplay dalam bahasa Jepang yaitu *kosupure*, adalah kombinasi dari kata "*Costume*" (コス) dan "*Play*" (プレイ). *Cosplay* adalah kata modern digunakan untuk menggambarkan kostum *fandom* yang didefinisikan sebagai penggemar. *Cosplay* adalah jenis seni pertunjukan di mana seorang individu memakai kostum sebagai karakter fiksi. Biasanya dari novel grafis, komik, media *anime*, kartun, *video game*, atau fiksi ilmiah dan fantasi (Winge, 2006). Di Indonesia banyak sekali para *cosplayer*, *cosplayer* adalah

sebutan dari orang-orang yang memakai kostum dari karakter-karakter yang penulis sebutkan sebelumnya. Dan seperti menurut Widiatmoko (2013, 4) menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan Singkatan dari "*costume play*", yaitu jenis tipe seni *performance* atau pertunjukan dimana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Istilah *cosplayer* sendiri merupakan sebutan untuk orang-orang yang melakukan aktivitas *cosplay*. Sumber utama kostum atau karakter yang diadopsi dalam *cosplay* berasal dari karakter Jepang, *manga*, *film*, *game*, *anime*, *film* Amerika (Hollywood), bahkan karakter fiksi ilmiah.

Pada awalnya *cosplay* tidak begitu diminati, karena tidak begitu dikenal di Indonesia. Saat tahun 2000 merupakan awal mulainya berkembang para *cosplay*, meski sedikit yang mengetahuinya. Berkembangnya budaya Jepang saat ini, dan lagi budaya Jepang modern yang melalui *matsuri* atau *event cosplay* yang banyak diadakan, dari sebuah anime atau manga yang banyak disukai. Maka dari itu *cosplay* sangat diterima di Indonesia. Sekarang ini banyak sekali komunitas-komunitas Jepang atau perkumpulan para *cosplayer* dari berbagai daerah dan berbagai kalangan pelajar dan bahkan yang sudah berkeluarga.

Dari budaya tersebut pasti memiliki hubungan dengan bahasa. Budaya dan bahasa tidak bisa dipisahkan karena sudah saling melekat dan saling berhubungan. Bahasa diartikan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Seperti dikatakan Masinambouw (2012, 1)

malah menyebutkan bahwa bahasa dan kebudayaan dua sistem yang melekat pada manusia. Kebudayaan itu adalah satu sistem yang mengatur interaksi manusia di dalam masyarakat, maka kebahasaan adalah suatu sistem yang berfungsi sebagai sarana.

Bahasa juga digunakan untuk alat komunikasi antara manusia berupa tulisan maupun lisan. Perkiraan jumlah bahasa di dunia beragam antara 6.000–7.000 bahasa bahkan lebih. Menurut Abdul Chaer (2015,44) bahasa adalah sistem lambang yang berwujud bunyi, atau bunyi ujar. Sebagai lambang tentu ada yang dilambangkan. Maka, yang dilambangkan itu adalah suatu pengertian, suatu konsep, suatu ide, atau suatu pikiran yang ingin disampaikan dalam wujud bunyi itu, karena lambang-lambang tersebut mengacu pada suatu konsep, ide atau pikiran, maka dapat dikatakan bahasa itu mempunyai suatu makna.

Contohnya ialah bahasa Jepang, merupakan suatu lambang dari negara Jepang. Bahasa Jepang atau juga disebut *Nihongo* yang menjadi lambang dari sebuah negara Jepang, yang meliputi *katakana*, *hiragana* dan *kanji* (kata atau tulisan dari china), Jepang pun ada bahasa latinnya, atau yang disebut juga *romaji*. Untuk mempelajari sebuah bahasa pastinya memiliki sebuah ketertarikan dari sebuah budaya. Seperti dijelaskan diatas budaya dan bahasa memiliki hubungan yang melekat dan saling keterkaitan satu sama lain. Dari rasa ketertarikan budaya itu, membuat orang-orang yang tertarik akan mempelajari dari sebuah bahasa negara tersebut.

Dalam menguasai bahasa Jepang terdapat unsur-unsur kebahasaan salah satunya ialah Kosakata (*goi*), yang merupakan unsur penting dalam mempelajari sebuah bahasa. Sama halnya menurut Asano Yuriko dalam Sudjianto (2014, 97) yang menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (kosakata) yang memadai. Menurut Sudjianto (2004, 98) *goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu. Maka dari itu peneliti ingin meneliti sebuah komunitas *cosplay* yang merupakan tentang penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang.

Di dalam *event* atau festival Jepang pasti banyak sekali para *cosplay* yang hadir dan mengikut serta, bahkan peneliti pun ikut juga dalam *event* Jepang tersebut. Di *event* tersebut para *cosplay* dimintakan foto bareng oleh para pengunjung dari anak-anak sampai orang dewasa dan diwawancarai juga oleh artis-artis *youtubers*, salah satunya peneliti ini sering sekali melakukan hal itu. Tetapi, disaat melakukan kegiatan tersebut pasti ada saja yang selalu menanyakan kepada peneliti “bisa berbicara bahasa Jepang enggak? Atau mengerti bahasa Jepang?”. Tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, karena belum tentu ada yang bisa atau tidak para *cosplay* melakukannya. Maka dari itu peneliti ingin meneliti akan hal tersebut dan meneliti di sebuah komunitas *cosplay* yang cukup besar. Dengan pertanyaan

itu penulis terpikirkan untuk meneliti akan pertanyaan tersebut. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti yang berkaitan dengan judul “*Pengaruh Cosplay terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di Komunitas Japan Matsuri Cosplayer*”.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan akan dibahas dalam penelitian ini, adalah:

1. Apakah budaya *cosplay* sangat mempengaruhi dalam penguasaan terhadap kosakata bahasa Jepang di Komunitas *Japan Matsuri Cosplayer*?

2. Fokus Masalah

Budaya *cosplay* saat ini sangat diterima oleh semua kalangan di berbagai negara, salah satunya negara Indonesia. Maka peneliti ingin meneliti, tentang apakah dengan adanya budaya *cosplay* ini sangat berpengaruh terhadap menguasai bahasa Jepang terutama dalam seberapa banyaknya kosakata yang diketahui dan seberapa mahirnya dalam bahasa Jepang. Dalam tes ini bahwa penguasaan kosakatanya

menggunakan kosakata dasar setingkat pembelajar N5, terutama di sebuah Komunitas Japan *Matsuri Cosplayer*.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007;137), Hipotesis adalah pernyataan atau tuduhan bahwa sementara masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu benar) sehingga harus diuji secara empiris.

H_0 : Tidak ada hubungan *Cosplay* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang di Komunitas Japan *Matsuri Cosplayer*.

H_a : Ada hubungan *Cosplay* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang di Komunitas Japan *Matsuri Cosplayer*.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui seberapa banyaknya kosakata dalam bahasa Jepang, pengaruhnya akan budaya *cosplay* di Komunitas *Matsuri Cosplayer*.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu dibidang budaya dan bahasa, bahwa dengan menyukai budaya bisa tertarik dengan bahasa dan mempelajari bahasa tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bagi peneliti lainnya dibidang yang sama, dalam mengetahui di dalam komunitas *cosplay* atau para *cosplayer* memiliki kemampuan berbahasa Jepang terutama dalam menguasai kosakata bahasa jepang, Bukan hanya mereka akan tertarik dengan dunia *cosplay* saja, tetapi bisa juga mereka tertarik untuk mempelajari bahasa jepangnya. Apakah mereka hanya sebatas mempelajari tingkat dasarnya saja atau lebih memperdalam bahasa Jepang juga. Maka dari itu ingin mengetahui kemampuan para *cosplayer* ini dalam menguasai bahasa jepang terutama dalam kosakata bahasa jepang.

E. Definisi Operasional

1. *Cosplay* atau *kosupure* adalah seseorang yang mengenakan pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter tokoh baik di dalam *anime*, game ataupun video game dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka untuk memberikan penampilan yang terbaik, Bonnichsen (2011, 7).
2. *Cosplayer* (sebutan untuk orang yang melakukan *cosplay* atau dalam bahasa Jepangnya (コスプレイヤー) mengeluarkan uang dan waktu dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan mereka perankan, dan tampil di acara-acara *cosplay* sebagaimana mereka merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Banyak *cosplayer* yang memilih untuk tetap didalam karakter selama periode mereka mengenakan kostum, yang menunjukkan usaha mereka dalam mewujudkan karakter mereka secara harfiah baik dalam kepribadian maupun penampilan, dalam jurnal Winge (2006, 65).
3. Kosakata adalah Kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya, Dahidi dan Sudjianto (2004, 97).

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berisikan dari kata pengantar, daftar isi dan penjelasan singkat setiap bab. Bab I yang menjelaskan secara singkat yang

akan dibahas dari latar belakang, rumusan masalah, fokus masalah, hipotesis penelitian, tujuan dan mafaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II yaitu berupa landasan teoritis yang berisikan teori-teori sesuai dengan yang dibahas, harus secara detail dan merupakan menunjang bagi penelitian. Bab III merupakan metodologi penelitian yang berisikan uraian-uraian hasil penelitian dan perhitungan hasil penelitian.

Lanjut dengan Bab IV yang merupakan analisis data, berisikan data-data yang telah diperoleh dari sebuah analisis dan hasil dari analisis tersebut. Dan terakhir Bab V yaitu kesimpulan dan saran merupakan penutup bab yang menjelaskan kesimpulan secara menyeluruh dari penelitian ini dan saran yang mengacu pada manfaat penelitian ini.

