

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Cosplay* adalah budaya berpakaian yang terinspirasi dari animasi film, game, dan manga (Deni, 2013). Wang (2010) menjelaskan bahwa istilah *cosplay* sendiri pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki saat mengunjungi acara Masquerade di Los Angeles Science Fiction Convention. Ada juga sumber yang menyatakan bahwa istilah *cosplay* digunakan di majalah sekitar tahun 1984, masih mengacu pada Takahashi sebagai orang pertama yang menciptakan istilah tersebut. Di Jepang sejak saat itu *cosplay* menjadi sangat menonjol saat itu. Kini bagi para penggemar dari barat dalam mengenakan kostum tidak hanya melawan karakter fiksi bergenre fantasi tetapi mereka juga mulai mengenakan kostum dari karakter fiksi Jepang.

Widiatmoko (2013) menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan singkatan dari “*costume play*”, yaitu suatu jenis seni pertunjukan atau *performance* dimana para peserta (*cosplayers*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Istilah *cosplayer* sendiri merupakan sebutan untuk orang yang melakukan kegiatan *cosplay*. Sumber utama kostum atau karakter yang diadopsi dalam

*cosplay* berasal dari karakter Jepang, *manga*, film, *game*, *anime*, film Amerika (Hollywood), dan bahkan karakter fiksi ilmiah.

Donna (2015) juga menjelaskan bahwa banyaknya penggemar *anime* atau *manga* membuat mereka tertarik untuk meniru karakter yang mereka sukai. Sehingga *cosplay* mulai diminati oleh setiap penggemar *anime*. Dengan banyaknya penggemar *anime* di dunia, setiap individu atau kelompok menciptakan komunitas yang dapat menampung para pecinta *anime*, dan dapat menyalurkan bakatnya.

*Cosplay* di Indonesia mulai dikenal sekitar tahun 1998, walaupun ada perbedaan dengan pertama kali di kenal dengansaat ini. Pada tahun 2000-an, beberapa komunitas remaja di Bandung mulai memperkenalkan gaya *Harajuku*. Berawal dari acara tersebut, hampir setiap bulan selalu ada *event cosplay*. Peluang industri pakaian sangat terbuka luas, manakala kebutuhan untuk eksistensi dan hobi terhadap *cosplay* ini semakin berkembang. Tidak saja para desainer dan perancang pakaian yang terkena keuntungan, industri pasar, industri garmen, dan industri aksesoris turut serta menikmati kehadiran *cosplay* sebagai lahan ekonomi baru (Firdaus, 2014). Pada sisi lain, invansi kebudayaan *cosplay* ini semakin mengukuhkan keberperanan fungsi-fungsi sekunder pada pakaian, yang tidak terbatas pada jenis-jenis kasual, melainkan terdapat nilai-nilai baru pakaian Deni (2013).

Dalam buku harian Winge (2006) *cosplayer* (istilah untuk individu yang melakukan *cosplay* atau dalam bahasa Jepang (コスプレイヤー) menginvestasikan uang dan energinya untuk membuat dan membeli aksesoris, mempelajari teknik run of the

mill dan mendiskusikan karakter yang akan mereka mainkan, dan muncul di beberapa kesempatan *cosplay* saat mereka mengubah diri mereka dari karakter "dunia asli" menjadi (orang fiktif) pilihan mereka. kepribadian dalam arti yang sebenarnya baik budi pekerti maupun watak serta penampilan.

Jadi, *Cosplay* sendiri adalah seni bermain peran menggunakan kostum dan memeragakan suatu tokoh atau karakter tertentu. Akan tetapi, dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan kepada pelaku *cosplayer* yang mempunyai gaya hidup konsumtif saja, karena seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya, perilaku konsumtif sering ditemukan di dalam sebuah pertunjukan *cosplay*.

Pada pertunjukan *event cosplay*, tidak sedikit para pelaku *cosplayer* yang mempunyai gaya hidup yang konsumtif. Dalam lapangan penulis menemukan bahwa *fashion* Jepang adalah hal yang menyebabkan terjadinya penyebab perilaku konsumtif. Ini dikarenakan perkembangan *fashion* Jepang saat ini sedang berkembang pesat.

*Fashion* Jepang adalah gaya berpakaian yang menyerupai kebudayaan populer di Jepang. Seperti dijelaskan oleh Yessi (2018) melalui pakaian-pakaian yang digambar dan direfleksikan dalam tokoh-tokoh *anime, manga, dan drama* juga jenis-jenis pakaian serta dandanan populer membuat masyarakat sangat tertarik untuk meniru *style* ala *fashion* Jepang tersebut.

Selain itu perilaku atau gaya hidup konsumtif tidak akan lepas dari pecinta *fashion* Jepang khususnya para *cosplayer*. Karena pakaian merupakan simbol *non verbal* dalam

mengkomunikasikan aspek-aspek tertentu. Pakaian pun juga bukan hanya sekedar penutup tubuh saja Jusuf (2001). Ancok dalam (Haryani & Herwanto,2015) mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah kecenderungan manusia untuk melakukan konsumsi tiada batas,tidak jarang manusia mementingkan faktor emosi dibandingkan faktor rasionalnya atau lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan.

Konsumtif sering diartikan sama dengan konsumerisme, dimana konsumerisme menurut Sumartono dalam (Haryani & Herwanto,2015) adalah perilaku konsumtif yang merupakan suatu tindakan menggunakan suatu produk secara tidak tuntas. Hal ini menyebabkan seorang individu terjerat perilaku pemborosan dan rasa ingin membeli dan mengkonsumsi barang dan jasa bukan berdasarkan kebutuhan melainkan berdasarkan keinginan.

Sampai saat ini, ada banyak studi mengenai *cosplay*, misalnya: Chasan (2019) dan Windah (2021). Chasan mengarahkan penelitian tentang Keunikan Gaya Hidup Remaja Jepang di Masyarakat Arus Utama Jepang melalui *Anime* dan Gaya.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Windah (2021) Imperialisme Budaya Jepang Terhadap Budaya Indonesia pada studi kasus komunitas *anime,manga,cosplay*,dan kuliner di Makasar. Tetapi penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan kedua penelitian di atas. Perbedaan tersebut yaitu objek,data penelitian,sumber data, dan rumusan masalah yaitu terjadinya pola hidup yang konsumtif di kalangan komunitas *cosplay* di Bandung. Alasan penulis peneliti tentang penelitian ini yaitu

pada kasus yang terjadi di lapangan penulis menemukan mayoritas para pelaku *cosplayer* yang terdapat di komunitas *cosplay*

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk membuat skripsi dengan judul “Pengaruh *Cosplay* Pada Pola Hidup Konsumerisme Komunitas Bandung Terhadap *Fashion* Jepang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apa saja bentuk-bentuk konsumerisme para pelaku *cosplay* di komunitas *cosplay* di Bandung?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya pola hidup konsumerisme tersebut?
3. Bagaimana cara mengatasi pola hidup konsumerisme?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada pelaku *cosplayer* di beberapa komunitas *cosplay* di Bandung yang memiliki perilaku gaya hidup konsumerisme.

## 1.4 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bentuk-bentuk konsumerisme pelaku *cosplay* di komunitas *cosplay* di Bandung?
2. Mengetahui faktor yang mempengaruhi terjadinya pola hidup konsumerisme tersebut.
3. Mengetahui solusi mengatasi pola hidup konsumerisme.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permasalahan gaya hidup konsumerisme yang terdapat pada pelaku *cosplayer* terhadap *fashion* Jepang di kota Bandung.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada pembacanya seputar faktor penyebab gaya hidup konsumerisme yang terdapat pada pelaku *cosplayer* terhadap *fashion* Jepang di kota

Bandung. Serta solusi agar pembaca tidak terjerembab dalam gaya hidup konsumerisme.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pada bab ini penulis mendeskripsikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematikan pembahasan

BAB II : Pada bab ini penulis mendeskripsikan kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV : Pada bab ini penulis akan memaparkan deskripsi temuan penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian yang dianalisis menjadi hasil penelitian.

BAB V: Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.