BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Banyak remaja yang melakukan experimen untuk mencari jati diri atau menemukan identitas dirinya. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *Cosplay* yang termasuk dalam budaya populer Jepang. *Cosplay* yang berasal dari penggabungan dua kata bahasa Inggris *costume* dan *Play* aadalh sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut kegiatan anak muda yang memakai kostum ala karaktaer dalam *manga* atau komik Jepang dan *anime* atau kartun Jepang. Dari istilah *cosplay* lahirlah istilah *cosplayer* (pelaku *cosplay*) atau yang diesbut juga layer yang berarti orang yang melakukan *cosplay*. Dalam melakukan *cosplay*, karakter-karakter dalam *manga*, *anime*, *game* dan artis Jepang pun menjadi refrensi untuk membangun identitas pelaku *cosplay*.

Banyak kalangan remaja yang mudah terpengaruh oleh budaya-budaya populer yang dimiliki oleh bangsa asing. Berbagai cara dilakukan oleh bangsa asing untuk membuat budaya populer mereka menjadi budaya *transnasional* keluar batas negaranya. Yang paling gencar menjadi jalur masuk adalah dengan menggunakan teknologi media yang telah menjadi kebutuhan sehari-hari sebagian besar penduduk belahan bumi. Salah satunya adalah Jepang, yang menggunakan serial *anime* sebagai media mereka untuk melancarkan serangan budaya populer.

Anime mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1990-an. Pada pertengahan dasawarsa 1990-an ada beberapa festival yang bertemakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jepang, menampilkan beberapa budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay*. *Anime* sendiri merupakan bentuk audiovisual yang diangkat dari komik Jepang. *Anime* telah menjadi pelopor kebudayaan populer Jepang dimana munculah istilah *Otaku* (Komunitas pecinta *anime*) dan *Cosplay* (komunitas pecinta kostum tokoh *anime)*[1].

Pada awal kemunculannya di Indonesia *anime* sudah mulai mendominasi layar kaca Indonesia. Beberapa *anime* seperti Ninja Hattori, Dragon Ball, Doraemon mulai menjadi tokoh-tokoh idola anak-anak. *Anime* bahkan jauh lebih mendominasi dari serial-serial animasi yang lebih dulu ada seperti The Simsons, Tom and Jerry, Mickey Mouse dari Walp Disney. Dari sini pula menjadi titik awal pudarnya dominasi budaya Amerika Serikat dan berangsur-angsur digantikan oleh budaya populer Jepang.

Di Indonesia, dalam beberapa kasus budaya populer Jepang mendominasi gaya hidup remaja masa kini. Namun sebaliknya, budaya populer Indonesia kurang bisa menembus pasar Jepang (Mulyadi.2008). Padahal, budaya populer merupakan produk *soft power* Jepang untuk menyebarkan pengaruh ke negara lain, termasuk Indonesia. Dari segi hubungan internasional, kondisi tersebut mencerminkan betapa posisi

[1]Ranny Rastati.Journal :Media dan identitas: *cultural imperialism* Jepang melalui *cosplay*. Universitas Indonesia.Jakarta.2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tawar Jepang jauh lebih kuat dibanding Indonesia, dan betapa asimetrisnya pola hubungan bilateral antara kedua negara[2].

Budaya populer Jepang yang masuk ke indonesia merupakan salah satu *soft power* yang dilakukan Jepang untuk menyebarkan budayanya ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Konsep *soft power* pertama kali diperkenalkan oleh Joseph S. Nye. Ia mengemukakan bahwa *soft power* adalah kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan daya tarik daripada paksaan dan pembayaran. Salah satu bentuk daya tarik itu adalah daya tarik dari budaya tersebut (Nye, 2004, h,x). Menurut Nye, Jepang memiliki sumber-sumber *soft power* yang lebih potensial dibanding negara-negara lain di Asia[3]. Salah satu contoh *soft power* Jepang adalah *anime* dan *manga*. Apalagi menurut Japan Information Network, 60 % kartun diseluruh dunia berasal dari Jepang (Mac William, 2008, h.14). Mantan Menteri Ekonomi dan Kebijakan Fisikal Jepang, Heizo Takenaka pun berpendapat bahwa *soft power* merupakan kekuatan yang sangat kuat dan akan menjadi kepemimpinan politik yang besar (Beech, 2008)[4].

Kalangan Remaja surabaya tidak luput pula ikut terpengaruh budaya populer Jepang. Paling sedikitnya satu kali dalam sebulan, para remaja mengadakan Festival Budaya Jepang (Bunkasai) yang oleh komunitas-komunitas pecinta *anime* dan *cosplay* Surabaya. Permasalahan yang

---

[2] Wike Dita Herlinda. Journal : Pengaruh kapabilitas information communication technology Jepang terhadap dominasi budaya populer Jepang diindonesia. Universitas Airlangga. Surabaya.2009.

[3]Ranny Rastati.Journal : Media dan identitas: *cultural imperialism* Jepang melalui *cosplay*. Universitas Indonesia.Jakarta.2012.

[4]*Ibid, hlm 96*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hendak dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana dominasi *anime* Jepang sebagai media *Japanese Culture Imperialism* Surabaya dikomunitas *Forever For Friend (FFF)* Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian *Japanese Culture Imperialism* Surabaya (Study Kasus Dominasi Media *Anime* Bagi Komunitas *Forever For Friend (FFF)* Surabaya) peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dominasi media *anime* Jepang yang dikembangkan sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya ?
2. Bagaimana peran media *anime* Jepang dalam membentuk identitas diri pelaku *Cosplay* Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian *Japanese Culture Imperialism* Surabaya (Study Kasus Dominasi Media *Anime* Bagi Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya) ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi dominasi media *anime* Jepang yang dikembangkan sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya.
2. Mendiskripsikan peran media *anime* Jepang dalam proses pembentukan identitas diri pelaku *cosplay* di komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a. Memperkaya referensi tentang hasil penelitian
b. Pengembangan keilmuan komunikasi dalam bidang media dan artikulasi identitas diri.
c. Memperkaya referensi hasil penelitian tentang dominasi media dan peran media *anime* dalam membentuk identitas diri.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berilkut :

a. Dapat digunakan mahasiswa khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi sebaagai pedoman dalam penelitian di bidang media dan *Culture Imperialism*.
b. Dapat digunakan oleh pelaku *cosplay* sebagai pedoman tentang artikulasi identitas diri melalui media *anime* Jepang.
c. Bagi para pembaca, khususnya bagi pelaku *Cosplay* yang ingin mengetahui bagaimana dominasi media *anime* Jepang sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mencapai hasil yang semaksimal mungkin dalam proses penelitian "*Japanese Culture Imperialism* Surabaya Study Kasus Dominasi Media *Anime* Bagi Komunitas *Forever For Friend* (FFF)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya", penulis mengambil refrensi dari penelitian terdahulu yang sekiranya relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Skripsi karya Wike Dita Herlinda, Mahasiwa Universitas Airlangga Surabaya 2008 dengan judul Pengaruh Kapabilitas *Information Communication Technology* Jepang terhadap Dominasi Budaya Populer Jepang di Indonesia. Dimana dalam skripsi tersebut lebih memperhatikan kasus kerjasama ICT : *Information Communication Technology* antara Indonesia dengan Jepang. Skripsi tersebut lebih memfokuskan terhadap penelitian *Japanese Imperialism* yang memanfaatkan kerjasama perangkat lunak antara Indonesia dengan Jepang. Penulis juga mengulas secara detail tentang kebijakan-kebijakan negara Jepang sebagai syarat bentuk kerjasama. Salah satu kasus yang menjadi acuan peneliti adalah salah satu program bantuan Jepang dalam kerangka "Rencana Lima Tahun Pembangunan dan Implementasi ICT di Indonesia"[5].

   Jika pada penelitan Wike Dita Herlinda tentang analisis pengaruh kapabilitas *Information Communication Technology* Jepang terhadap dominasi budaya popular Jepang di Indonesia diatas lebih melihat bagaimana bentuk kerjasama antara Jepang dan Indonesia dalam bidang ICT sebagai proses transnasionalisasi budaya popular Jepang di Indonesia. Namun pada penelitian ini, peneliti meneliti sejauh mana

[5] Wike Dita Herlinda. Skripsi : Pengaruh kapabilitas information communication technology Jepang terhadap dominasi budaya populer Jepang diindonesia. Universitas Airlangga. Surabaya.2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dominasi media *anime* bagi komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya.

2. Skripsi karya Mukhsin Maghfiroh, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012 dengan judul Konsep Diri Dan Identitas Pelaku *Cosplay* (Studi Fenomenologi Pelaku *Cosplay* di Komunitas *Visual Shock Community* (*VOC)* Surakarta). Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses internalisasi terbentuknya konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* di komunitas *Visual Shock Community* (VOC) Surakarta.

   Penelitian yang dilakukan oleh penulis dan penelitian milik Mukhsin Magfiroh memiliki kesamaan pada artikulasi Identitas subyek penelitian, namun pada penelitian milik Mukhsin Magfiroh, dibagi menjadi dua fokus. Yakni pada konsep diri dan identitas pelaku *cosplay*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, mengambil obyek penelitian tentang bagaimana dominasi media *anime* sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya dan peran media terhadap pembentukan identitas diri pelaku *Cosplay*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Definisi Konsep

Konsep yang dipakai untuk menggambarkan secara konkrit tentang pola hubungan konsep-konsep yang diturunkan dari suatu teori. Dalam penelitian ini konseptualisasi akan dipaparkan sebagai berikut :

1. *Japanese Culture Imperialism*

   Japanese Culture Imperialism yang menjadi obyek penelitian disini tentang bagaimana mendominasinya budaya populer Jepang di kalangan remaja Indonesia.

   Budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia merupakan salah satu *soft power* yang dilakukan Jepang untuk menyebarkan budayanya ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Konsep *soft power* pertama kali diperkenalkan oleh Joseph S. Nye. Ia mengemukakan bahwa *soft power* adalah kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan daya tarik daripada paksaan dan pembayaran. Salah satu bentuk daya tarik itu adalah daya tarik dari budaya tersebut (Nye, 2004, h,x). Menurut Nye, Jepang memiliki sumber-sumber *soft power* yang lebih potensial dibanding negara-negara lain di Asia[6]. Salah satu contoh *soft power* Jepang adalah *anime* dan *manga*. Apalagi menurut Japan Information Network, 60 % kartun diseluruh dunia berasal dari Jepang (Mac William, 2008, h.14). Mantan Menteri Ekonomi dan Kebijakan Fisikal Jepang, Heizo Takenaka pun

[6]Ranny Rastati.Journal : Media dan identitas: *cultural imperialism* Jepang melalui *cosplay*. Universitas Indonesia.Jakarta.2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpendapat bahwa *soft power* merupakan kekuatan yang sangat kuat dan akan menjadi kepemimpinan politik yang besar (Beech, 2008)[7].

Soft power Jepang untuk menyebarkan pengaruh ke negara lain, termasuk Indonesia. Ikon *soft power* milik Jepang adalah *anime* dan *manga*. Dua ikon itu sendiri telah banyak melahirkan budaya-budaya popular di Jepang, salah satunya adalah budaya *cosplay*[8].

2. *Anime* Jepang

Anime merupakan serial animasi asal Jepang yang sebagian besar jalan ceritanya diangkat dari *manga* (komik) Jepang. *Anime* Jepang dianggap berbeda dengan serial animasi lainnya karena berbagai faktor, seperti jalan cerita yang lebih menarik berbeda dengan animasi Amerika yang selalu menceritakan soal pahlawan, dan penggambaran karakter yang lebih menarik juga, sehingga *anime* Jepang lebih disenangi oleh para remaja saat ini.

Anime ini merupakan salah satu aset terbesar yang dimiliki oleh Negara Jepang[9]. *Anime* ini merupakan salah satu *soft power* Jepang untuk menyebarkan pengaruhnya di negara lain[10]. Sehingga pada dasarnya *anime* merupakan media bagi negara Jepang untuk membuat budaya-budaya popular mereka sebagai produk budaya *transnasional*

[7] *Ibid, hlm 96*
[8] Craig, Timothy J. 2000. Japan pop ! ; inside the world o Japanese popular culture. New York : M.E Sharpe.
[9] www.wikipedia.ac.id
[10] Japanese visual culture. New York : M.E Sharpe

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ke luar batas negaranya dan yang menjadi budaya populer mereka tersebut salah satunya adalah *cosplay*.

3. *Cosplay*

Cosplay merupakan budaya populer Jepang yang muncul dari perkembangan *manga* dan *anime* di Jepang. Pada awalnya *cosplay* berkembang di Jepang sebagai sebuah hobi memamerkan kostum unik yang dilakukan oleh anak-anak muda, khususnya perempuan. *Cosplay* pertama kali dilakukan pada tahun 1964 berlokasi di Harajuku bertepatan dengan Olimpiade Musim Panas (The Essentials, 2010). Akibat kepopulerannya *Cosplay* di Harajuku, berkembanglah istilah gaya Harajuku, yang dikenal dengan dandanan dan kostum khas anak muda Jepang.

Pada mulanya *Cosplay* tidak begitu banyak dikenal di Indonesia. Sampai pada akhirnya pada pertengahan 1990-an ada beberapa acara *cosplay* yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Universitas Indonesia yang diberi nama Gelar Jepang UI yang rutin diadakan setiap tahun. Belakangan juga mulai muncul majalah-majalah yang mengupas mengenai *cosplay* dan *anime* Jepang seperti Animonster dan Nakayoshi yang turut mensponsori beberapa Festival Budaya Jepang di Indonesia. *Cosplay* dikenal dalam beberapa jenis, yaitu :

a. *Cosplay manga / anime*, yaitu *Anime* yang karakternya berasal dari *manga* dan *anime* seperti Naruto, One Piece, Doraemon dan lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Cosplay* game, yaitu *Cosplay* yang karakternya berasal dari karakter game produksi Jepang, seperti Final Fantasi, dll.

c. *Cosplay Tokusatsu*, yaitu *Cosplay* yang karakternya berasal dari film *tokusatsu* atau film-film pembela kebenaran, seperti kesatria baja hitam, *power ranger*, dll.

d. *Cosplay Gothic*, yaitu *Cosplay* yang karakternya berasal dari karakter bernuansa gelap.

e. *Cosplay lolita*, yaitu *Cosplay* yang karakternya mengikuti gaya *Rocco* yakni sebuah kostum dengan gaun besar dan pita besar Prancis.

f. *Cosplay original*, yaitu *Cosplay* yang karakternya tidak ada dalam *cosplay* jenis lainnya dan menirukan hasil kreasi dari para pelaku *cosplayer* yang sudah ternama.

g. *Cosplay schoolgirl-uniform fashion*, yaitu *Cosplay* yang menampilkan khusus seragam sekolah siswa perempuan di Jepang.

Pada Februari 2009 Kementrian Luar Negeri Jepang mengangkat tiga duta besar untuk urusan *Cosplay* yang disebut Kawaii Ambassadors yaitu Yu Kimura yang mewakili gaya *lolita*, dan Shizuka Fujioka yang mewakili gaya *fashion* seragam sekolah untuk siswa perempuan. Para duta besar *Cosplay* ini bertugas memperdalam pemahaman anak-anak muda tentang Jepang dalam bidang *fashion* dan *anime* seperti yang mereka lakukan di Japan Expo di Paris-Prancis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada Juli 2009, Kawaii Fiesta 2009 di Bangkok-Thailand, dan World *Anime* Summit 2009 di Negoya-Jepang[11].

4. Identitas

Identitas merupakan refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi. Identitas pada dasarnya merujuk pada refleksi dari diri kita sendiri dan persepsi orang lain terhadap diri kita.

Menurut Stuart Hall, identitas pada awalnya dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh yang terdapat dalam individu. Pandangan itu kemudian berubah karena identitas dilihat sebagai sesuatu yang diperoleh melalui interaksi sosial yang merupakan sebuah hasil kontruksi sosial. Individu pun dianggap tidak hanya memiliki identitas tunggal, tetapi memiliki identitas pribadi dan sosial. Giddens menggambarkan identitas sebagai proyek yaitu identitas merupakan ciptaan kita yang selalu berproses dan tersusun dari apa yang kita pikirkan tentang diri kita dari masa lalu dan masa sekarang. Identitas sendiri tergantung pada konteks kultural tertentu seperti jenis kelamin, warn kulit, status sosial, dan sebagainya. Di sini identitas pun menjadi penting karena dapat menggambarkan ciri diri dan sosial.

Gerakan sosial baik di masa lalu maupun sekarang sering kali memakai identitas sebagai suatu alat pembebasan. Gerakan yang

[11] Public relaations office-goverment of Japan, 2009, h.10-13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis gender, orientasi seksual, kelas, etnis dan identitas kemampuan semuanya mempunyai jumlah sukses dalam menantang tingkatan hierarki. Identitas juga merupakan suatu jawaban atas pertanyaan "siapakah aku?". Label-label yang ada dalam masyarakat seperti label laki-laki, ras kulit putih, heteroseksual mampu memberitahu kitatentang posisi seseorang dalam beragam hierarki. Hal tersebut penting dalam bagaimana seseorang berpikir tentang dirinya. Dengan demikian identitas memisahkan masyarakat yang kemudian membuat kita berpikir bahwa kita berbeda dari yang lain (Maliki, 2006, h.49). Identitas memerlukan perbedaan untuk menunjukan dirinya dan mengubah perbedaan tersebut menjadi suatu ciri khusus dalam rangka membentuk keberadaan dirinya (Connolly, 2002, h.64)[12].

5. Komunitas Forever For Friend (FFF) Surabaya

Forever For Friend (FFF) Surabaya merupakan sebuah komunitas yang menekuni berbagi hal yang bersangkutan dengan dunia *anime* Jepang.

Komunitas FFF sendiri, memiliki lebih dari 100 orang member yang terdiri dari berbagai lapisan masyarakat Kota Surabaya. Komunitas ini juga sering berpartisipasi dalam berabagai event festival *anime* dan festival budaya Jepang yang sering diadakan di Surabaya.

[12] Ranny Rastati.Journal :Media dan identitas: *cultural imperialism* Jepang melalui *cosplay*. Universitas Indonesia.Jakarta.2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, menurut peneliti komunitas ini tepat untuk dijadikan subyek penelitian dalam skripsi *Japanese Culture Imperialism* Surabaya studi kasus dominasi media *anime* Jepang bagi komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pemikiran adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kualitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Melalui uraian dalam kerangka berpikir, peneliti dapat menjelaskan secara komprehensif variabel-variabel apa saja yang diteliti dan dari teori apa variabel-variabel itu diturunkan, serta mengapa variabel-variabel itu saja yang diteliti. Uraian dalam kerangka berpikir harus mampu menjelaskan dan menegaskan secara komprehensif asal-usul variabel yang diteliti, sehingga variabel-variabel yang tercatum didalam rumusan masalah dan identifikasi masalah semakin jelas asal-usulnya[13].

Pada dasarnya esensi kerangka pemikiran berisi: (1) Alur jalan pikiran secara logis dalam menjawab masalah yang didasarkan pada landasan teoretik dan atau hasil penelitian yang relevan. (2) Kerangka logika yang mampu menunjukan dan menjelaskan masalah yang telah dirumuskan dalam kerangka teori. (3) Model penelitian yang dapat

[13]Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, Yogyakarta : Pustaka pelajar, 1998, hlm.35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disajikan secara skematis dalam bentuk gambar atau model matematis yang menyatakan hubungan-hubungan variabel penelitian atau merupakan rangkuman dari kerangka pemikiran yang digambarkan dalam suatu model[14]. Sehingga pada akhir kerangka pemikiran ini terbentuklah hipotesis.

Agar peneliti benar-benar dapat menyusun kerangka berpikir secara ilmiah (memadukan antara asumsi teoretis dan asumsi logika dalam memunculkan variabel) dengan benar, maka peneliti harus intens dan eksten menelurusi literatur-literarur yang relevan serta melakukan kajian terhadap hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, sehingga uraian yang dibuatnya tidak semata-mata berdasarkan pada pertimbangan logika. Untuk itu, dalam menjelaskan kerangka teoretisnya, peneliti mesti merujuk pada literatur atau referensi serta laporan-laporan penelitian terdahulu.

1. Teori Yang Digunakan

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan dua teori sekaligus, yakni Teori Hegemoni (Gramsci) dan Teori Indentitas (Sheldon Stryker).

Teori Hegemoni yang dicetuskan Gramsci adalah "sebuah pandangan hidup dan cara bepikir yang dominan, yang di dalamnya sebuah konsep tentang kenyataan disebarluaskan dalam masyarakat baik secara instituasional maupun perorangan; ideology mendiktekan

[14]*Ibid, hlm. 37.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seluruh cita rasa, kebiasaan moral, prinsip religious dan politik, serta seluruh hubungan-hubungan sosial, khususnya dalam makna intelektual dan moral"[15].

Hegemoni sendiri didefinisikan sebagai dominasi satu kelompok terhadap kelompok lainnya dengan atau tanpa ancaman kekerasan, Sehingga idea-idea yang disampaikan oleh kelompok dominan terhadap kelompok yang didominasi diterima sebagai sesuatu yang wajar. Dalam hegemoni, kelompok yang mendominasi berhasil mempengaruhi kelompok yang didominasi untuk menerima nilai-nilai moral, politik, dan budaya dari kelompok dominan.

Teori Identitas yang dicetuskan Sheldon Stryker menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang saling mempengaruhi pada setiap individu dengan susunan sosial yang lebih besar. Teori Stryker ini didapat dari hasil kombinasi antara konsep peran dan konsep diri. Dengan demikian, manusia akan memiliki penilaian atau artikulasi mengenai diri mereka sendiri yang mungkin berbeda dengan pemahaman orang lain. Semakin banyak peran yang dimiliki seseorang dalam interaksi mereka di masyarakat, maka identitas yang dimiliki seseorang semakin banyak juga.

Penggunaan kedua teori tersebut, dirasa relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dimana penggunaan teori Hegemoni digunakan untuk menganalisis bagaimana Jepang berhasil

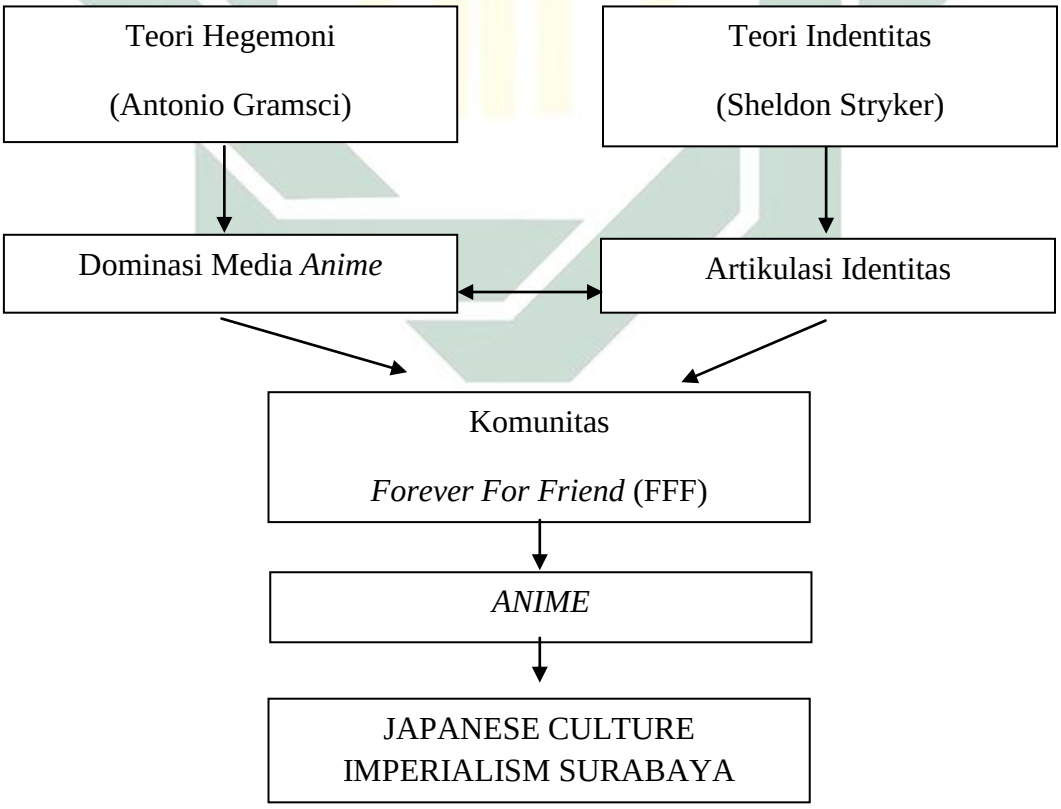
[15] Strinati, Dominic. Popular Culture, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2009, hlm : 255

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan *anime* sebagai media *Japanese Culture Imperialism* Surabaya di Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Sedangkan penggunaan teori Identitas menjadi landasan bagi peneliti untuk menganalisis pelaku *Cosplay* komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya yang mengartikulasikan identitas diri mereka melalui *anime*.

2. Skema

Berdasarkan sedikit penjelasan peneliti diatas, maka berikut ini merupakan ilustrasi skema kerangka pikr penelitian JAPANESE CULTURE IMPERIALISM : Studi Kasus Dominasi Media *Anime* Dan Artikulasi Identitas Remaja Kota Surabaya.



Tabel 1. Skema Kerangka Pikir Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a) Pendekatan *Culture Studies*

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan *Culture Studies* (kajian budaya). Dalam kajian media, cultural studies mendasarkan pada marxisme yang memiliki dua aksentuasi dasar, diantaranya adalah :

1) Memahami makna sebagai sebuah teks dan praktek budaya. Artinya, memahami media sebagai praktek produksi dan komsumsi yang memiliki target dan tujua tertentu. Oleh sebab itu, mengkaji media, harus juga melihat konteks bagaimana media dibentuk.
2) Mengakui bahwa media merupakan bagian dari praktik industri kapitalis yang menekankan pada aspek capital dan komodivikasi. Artinya media yang dikuasai oleh kelompok dominan yang memiliki modal. Prinsip ideology inilah yang menjadi konsep utama Cultural stadies.

b) Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, karena kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menggunakan latar alamiah. Penggunaan jenis penelitian ini dengan maksud untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada, yaitu upaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu maupun sekelompok orang[16].

Sebagaimana yang dikatakan Denzin dan Lincon, bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada[17].

Berdasarkan sifat realitas, metode kualitatif mengandung persepsi subjektif bahwa realitas (komunikasi) bersifat ganda, rumit, semu, dinamis, dikonstruksikan dan holistic, kebenaran realitas bersifat relatif[18].

2. Subyek, Obyek dan Lokasi Penelitian

a. Subyek

Subyek dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Dimana peneliti mengambil beberapa anggota aktif FFF Surabaya yang aktif dalam keikut sertaan pada Festival Budaya Jepang (*Bunkasai*).

b. Obyek

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah dominasi media *anime* Jepang bagi komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya terhadap *Japanese Culture Imperialism* Surabaya serta peran media dalam membentuk identitas pelaku *cosplay*.

---

[16]Ibid, h. 18
[17] Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 16
[18]Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), h. 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan riset di berbagai tempat sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan. Yang menjadi tujuan tempat penelitian yang utama adalah lokasi tempat berkumpulnya komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Dari hasil observai yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang menjadi temoat utama berkumpulmya komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya adalah Festival Budaya Jepang (Bunkasai) dan di event-event *anime* maupun *Cosplay* lainnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data-data yang diperlukan dalam proses penelitian , peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dirasa sesuai dengan data yang diperlukan, yaitu :

a. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan fenomena, peristiwa, yang sudah berlalu yang dikumpulkan dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang.Dokumen yang berbentuk lisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi.Sedang dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, karya seni yang berupa gambar, patung, Film, dan lain-lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan terhadap buku-buku komunikasi serta penelusuran internet yang berhubungan dengan topik penelitian.

c. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (televiewer) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007: 186)[19]. Interview (wawancara) merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian komunikasi kualitatif yang melibatkan manusia sebagai subyek (pelaku, aktor) sehubungan dengan realitas atau gejala yang dipilih untuk diteliti.

d. Observasi

Selain wawancara, observasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, obyek, kondisi atau suasana tertentu, dan

[19] Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Dalam melakukan observasi seorang peneliti harus melatih dirinya untuk melakukan pengamatan.Banyak yang dapat diamati oleh peneliti di dunia sekitar dimanapun berada. Hasil pengamatan dari masing-masing setiap individu berbeda, disinilah diperlukan sikap kepekaan calon peneliti tentang realitas yang diamati. Bisa jadi menurut orang lain realitas yang kita amati, tidak memiliki nilai dalam kegiatan penelitian, akan tetapi menurut kita hal tersebut adalah masalah yang perlu diteliti.

Ada dua cara observasi, yaitu observasi partisipasi dan non-partisipan. Observasi partisipasi dilakukan apabila peneliti ikut terlibat secara langsung, sehingga menjadi bagian dari kelompok yang diteliti. Sedangkan observasi non partisipan adalah observasi yang dilakukan dimana peneliti tidak menyatu dengan yang diteliti, dengan kata lain peneliti tidak terlibat langsung dengan obyek penelitian melainkan hanya sebagai pengamat.

4. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Sumber Data primer

Data primer merupakan jenis data yang didapatkan untuk kepentingan penelitian.Data primer sendiri di dapatkan langsung dari tempat penelitian, biasanya data primer ini didapat dari hasil pengamatan atau hasil wawancara langsung pada subyek yang diteliti.

b. Sumber data sekunder

Jenis data sekunder merupakan data tambahan atau data pelengkap yang sifatnya untuk melengkapi data yang sudah ada, seperti buku-buku referensi, koran, majalah, dan internet, ataupun situs-situs lainnya yang mendukung dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensistensiskan, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan menemukan apa yang yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Patton menjelaskan analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

uraian dasar[20]. Sedangkan Taylor[21], mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis. Jika dikaji, pada dasarnya definisi pertama lebih menitikberatkan pengorganisasian data sedangkan yang ke dua lebih menekankan maksud dan tujuan analisis data. Dengan demikian definisi tersebut dapat disintesiskan menjadi: Analisis data proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data.

Dari uraian tersebut di atas dapatlah kita menarik garis bawah analisis data bermaksud pertama- tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen, berupa laporan, biografi, artikel, dan sebagainya. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya. Pengorganisasian dan pengelolaan data tersebut bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif.

Akhirnya perlu dikemukakan bahwa analisis data itu dilakukan dalam suatu proses. Proses berarti pelaksanaannya sudah mulai

[20]Bungin, M. Burhan. 2007. Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
[21]*Ibid, hlm 76*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan sejak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakjan secara intensif, yaitu sudah meninggalkan lapangan. Pekerjaan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan perhatian dan pengerahan tenaga, pikiran peneliti. Selain menganalisis data, peneliti juga masih perlu mendalami kepustakaan guna mengkonfirmasikan teori atau untuk menjastifikasikan adanya teori baru yang barangkali ditemukan.

I. Sistematika Pembahasan

Berikut merupakan sistematika pembahasan yang digunakan saat menulis laporan riset atau penelitian ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Didalam pendahuluan memaparkan isi atau inti dari skripsi seperti, latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan jadwal penelitian.

BAB II : KAJIAN TEORITIS

Pada bab ini memaparkan kajian pustaka, serta kajian tentang Teori Hegemoni dan Teori Identitas dimana kedua teori tersebut berkaitan dengan peneilitian ini.

BAB III : PENYAJIAN DATA

Sebuah uraian yang berisikan tentang pendeskripsian sobyek, obyek penelitian, Profil data penelitian dan deskripsi data penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : INTERPRETASI HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pemaparan temuan penelitian dan pembahasan tentang dari hasil temuan penelitian dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dimana peneliti menyimpulkan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis. Selain itu juga memaparkan rekomendasi atau saran hasil dari penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id