BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Subyek, Obyek dan Lokasi Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek adalah sesuatu, orang, benda, kelompok, komunitas, lembaga atau organisasi yang sifat atau keadaannya akan diteliti. Atau dengan kata lain, sesuatu atau seseorang yang menjadi informan dalam sebuah penelitian. Subyek dari penelitian ini ditentukan berdasarkan *purposive sampling* yakni seleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peniliti berdasarkan tujuan penelitian[38].

Kriteria subyek ditentukan dari perkiraan kapasitas pengetahuan dan pengalaman subyek penelitian dalam memberikan informasi terkait dengan fokus penilitian.

Berikut data informan penelitian yakni delapan anggota aktif komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya :

Profil Informan Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

a. Nama : Informan 1

   Umur : 22

   Pekerjaan : Mahasiswa

   Komunitas : *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

[38] Rachmat Kriyantokno, Teknis Praktis Riset Komunikasi, 2007, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hlm. 69.

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

Informan satu merupakan seorang laki-laki, anak tunggal dan berdomisili di Sidorajo. Dalam satu tahun ia telah ber-cosplay 3-5 kali dan mendatangi satu Festival Budaya Jepang (*Bunkasai*) tiap bulan di Kota Surabaya. Ia baru bergabung selama dengan komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya selama dua bulan.. Informan ini merupakan mahasiswa semester 6 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (UINSA) Surabaya. Karakter yang menjadi favoritnya adalah Shiba Tatsuya dari *anime* Mahouka Koukou No Rettousei.

b. Nama : Informan 2

Umur : 22

Pekerjaan : Mahasiswa

Komunitas : *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Informan 2 merupakan seorang laki-laki, anak bungsu dari lima bersaudara. Informan lahir di Brebes Jawa Tengah dan sekarang tinggal di Surabaya. Dalam satu tahun ia telah ber-*cosplay* sebanyak 5-6 kali dan mendatangi semua festival budaya Jepang yang diadakan di Surabaya. Selama ini informan belom pernah mengikuti lomba *cosplay,* namun sudah sering melakukan *Cosplay.* Sama dengan informan satu, informan dua juga merupakan mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA). Karakter yang menjadi favoritnya adalah Sakata Gintoki, tokoh utama dalam serial *anime* Gintama.

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. Nama : Informan 3

Umur : 21

Pekerjaan : Pekerja

Komunitas : *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Informan tiga merupakan seorang laki-laki yang menyukai karakter Minato Arisato dari serial anime Personas 3. Informan merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Saat ini informan tinggal di Surabaya dan menjadi salah satu karyawan di sebuah perusahan di Surabaya. Informan juga mengikuti tiga Festival Budaya Jepang yang menjadi t4 penelitian peneliti. Dalam setahun terakhir, ia telah 5 kali melakukan *cosplay.* Namun peserta belum pernah sekali pun mengikuti lomba kostum *cosplay* resmi.

d. Nama : Informan 4

Umur : 19

Pekerjaan : Mahasiswa

Komunitas : *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Informan 4 adalah seorang laki-laki, anak pertama dari dua saudara kembar dan berdomisili di Mojokerto. Ia merupakan salah satu pendiri dari komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Informan telah mengkuti semua event *Bunkasai* yang diadakan di Surabaya. Karakter yang disukai oleh informan adalah Oikawa dari serial *anime* haikyuu. Dalam beberapa event *cosplay* yang di ikuti,

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

informan berperan sebagai karakter Oikawa. Informan merupakan mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA).

e. Nama : Informan 5

Umur : 22

Pekerjaan : Mahasiswa

Komunitas : *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Informan ke lima adalah seorang laki-laki, anak kedua dari dua bersaudara. Ia lahir di Tuban, namun saat ini berdomisili di Surabaya. Informan sering mengikuti Festival Budaya Jepang di Surabaya. Karakter yang menjadi favoritnya adalah Kirito dari serial *anime* Sword Art Online (SAO) 1, 2, dan 3. Dalam festival *Bunkasai* di Untag, ia menggunakan kostum *cosplay* sebagai Kirito.

Kelima informan yang berasal dari Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya ditetapkan berdasarkan beberapa pertimbangan oleh peneliti dan usulan dari beberapa narasumber yang terlibat. Yakni karena ke aktifan kedelapan anggota tersebut dalam beberapa event dan kegiatan yang berhubungan dengan *anime* dan *cosplay.*

Informan-informan ini juga aktif ikut dalam tiga event *Bonkasai* selama masa penlitian, yakni pada 26 April 2015 di Universitas 17 Agustus (UNTAG), 17 Mei 2015 di Institut Teknologi Sepuluh

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

November (ITS) dan 7 Juni 2015 di Convention Hall Tunjungan Plaza Surabaya.

> *"sebenarnya ada lebih dari 50 orang anggota FFF mas... tapi yang aktif ya kira-kira cuman ada sekitar 20 an anak, yang lainnya hanya seperti member, ya cuman gabung tapi jarang sekali mengikuti kegiatan. Kalo yang sering aktif ikut kegiatan ya kita-kita yang ada disini ini mas, ada sekitar 10 an orang ini."*[39]

2. Obyek Penelitian

Obyek yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah *Japanese Culture Imperialism* di Kota Surabaya dengan studi kasus dominasi media *anime* Jepang bagi komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Sedangkan fokus penelitian pada peran media *anime* Jepang sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya, serta peran media *anime* Jepang dalam pembentukan identitas pelaku *Cosplay* di komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya.

Japanese Culture Imperialism Surabaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara politik negara Jepang untuk menguasai (dengan paksaan) perubahan kebudayaan di Indonesia khususnya Surabaya. Namun arti kata "menguasai" disini tidak berarti merebut

[39] Wawancara dengan Informan 4 komunitas *Forever For Friend* Surabaya pada 26 April Juni 2015 pukul 12.17 WIB di *Anicult* 2015 Tunjungan Plaza

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

dengan kekuatan senjata,[40] tetapi dengan kekuatan media *soft power* yang dimiliki Jepang, yakni melalui media *anime* Jepang.

Sedangkan pembentukan identitas yang dimaksud adalam penelitian ini adalah bagaimana media *anime* Jepang memberikan akses budaya media visual yang menghasilkan berbagai model identifikasi dan citra mendasar tentang gaya, cara berpakaian, dan perilaku baru.

Menurut Katherine Hamley, saat ini pembentukan identitas anak muda didominasi oleh kontruksi media. Kondisi tersebut disebut sebagai *media saturated* yaitu media telah menguasai berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk kehidupan muda (Hamley, 2001). Akses terhadap media seperti televisis, film, majalah, komik dan internet memudahkan mereka untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan, memutuskan apa yang menyenangkan bagi mereka, dan ingin menjadi seperti apa. Makna yang diperoleh daari media kemudian dibentuk kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan pribadi untuk membentuk identitas [41].

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih untuk mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan adalah Kota Surabaya khususnya di tiga lokasi diadakannya Festival Budaya Jepang (*Bunkasai*) pada periode bulan April – Juni.

---

[40] Soebantardjo, Sari Sedjarah Jilid I: Asia - Afrika, Penerbit BOPKRI, Yogyakarta 1960, hlm 67.

[41] Rastati, Ranny, Jurnal Media dan Identitas : Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (study terhadap cosplayer yang melakukan crossdress), Jakarta 2012, hlm 98.

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

Kota Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian, karena di kawasan Jawa Timur bisa dibilang Surabaya merupakan pusat diadakannya Festival Budaya Jepang (Bunkasai). Selain itu, di Surabaya juga banyak ditemukan komunitas – komunitas yang berhubungan dengan *anime* juga dengan *Cosplay*, salah satunya adalah Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya.

Kemudian untuk dipilihnya tiga Festival Budaya Jepang (*Bunkasai)* pada periode April – Juni 2015, karena merupakan tiga festival besar yaang bahkan menarik perhatian dari komunitas-komunitas dari mancanegara. Berikut merupakan jadwal tiga event yang menjadi lokasi pencarian data dalam penelitian ini :

a. Festival Budaya Jepang (*Bunkasai*)

   T4 : Universitas 17 Agustus (UNTAG) Surabaya

   Waktu : 26 April 2015

b. Festival Budaya Jepang (*Bunkasai*)

   T4 : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

   Waktu : 17 Mei 2015

c. *Anicult* 2015

   T4 : *Convention Hall* Tunjungan Plaza Surabaya

   Waktu : 7 Juni 2015

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. Profil Data

1. Profil Umum Kota Surabaya

Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan di Indonesia memiliki luas sekitar 326,37 km² dan secara astronomis terletak di antara 07º 21’ Lintang Selatan dan 112º 36’ s/d 112º 54’ Bujur Timur. Sebagian besar wilayah Surabaya merupakan dataran rendah dengan ketinggian 3 – 6 meter di atas permukaan air laut, kecuali di sebelah Selatan dengan ketinggian 25 – 50 meter di atas permukaan air laut.Batas wilayah Kota Surabaya adalah sebelah Utara dan Timur dibatasi oleh Selat Madura, sebelah Selatan dibatasi oleh Kabupaten Sidoarjo dan sebelah barat dibatasi oleh Kabupaten Gresik.

Secara administrasi pemerintahan Kota Surabaya dikepalai oleh Walikota yang juga membawahi koordinasi atas wilayah administrasi Kecamatan yang dikepalai oleh Camat. Jumlah kecamatan yang ada di kota Surabaya sebanyak 31 Kecamatan dan jumlah Kelurahan sebanyak 160 Kelurahan dan terbagi lagi menjadi 1.405 RW (Rukun Warga) dan 9.271 RT (Rukun Tetangga). Luas wilayah antar Kecamatan sangat bervariasi, Kecamatan terluas wilayahnya adalah Kecamatan Benowo dengan luas sebesar 23,72 km² terletak diwilayah Surabaya Barat, sedangkan luas wilayah terkecil adalah kecamatan Simokerto yang luas sebesar 2,59 km² terletak di wilayah Surabaya Pusat.

Populasi penduduk kota Surabaya sampai tahun 2012 mencapai 3.125.576 jiwa, yang terdiri dari penduduk laki-laki

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

sejumlah 1.566.072 jiwa (50,105 %) dan penduduk perempuan sejumlah 1.559.504 jiwa (49,895 %), dengan jumlah penduduk terbanyak di Kecamatan Tambaksari sebanyak 242.735 jiwa sedangkan jumlah penduduk paling sedikit di Kecamatan Bulak sebanyak 41.742 jiwa. Secara topografi kota Surabaya merupakan dataran rendah yaitu 80,72 % (25.919,04 Ha) dengan ketinggian antara 3-6 meter diatas permukaan laut pada kemiringan kurang dari 3 persen, sebagian lagi pada sebelah barat (12,77%) dan sebagian selatan (6,52%) merupakan daerah perbukitan landau dengan ketinggian 25-50 meter di atas permukaan laut dan pada kemiringan 5 – 15 %.[42]

Kota Surabaya merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Timur, oleh karena itu secara tidak langsung merupakan kiblat dari perkembangan budaya, mode, gaya hidup dan pusat pemerintahandi daerah Provinsi Jawa Timur.

2. Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

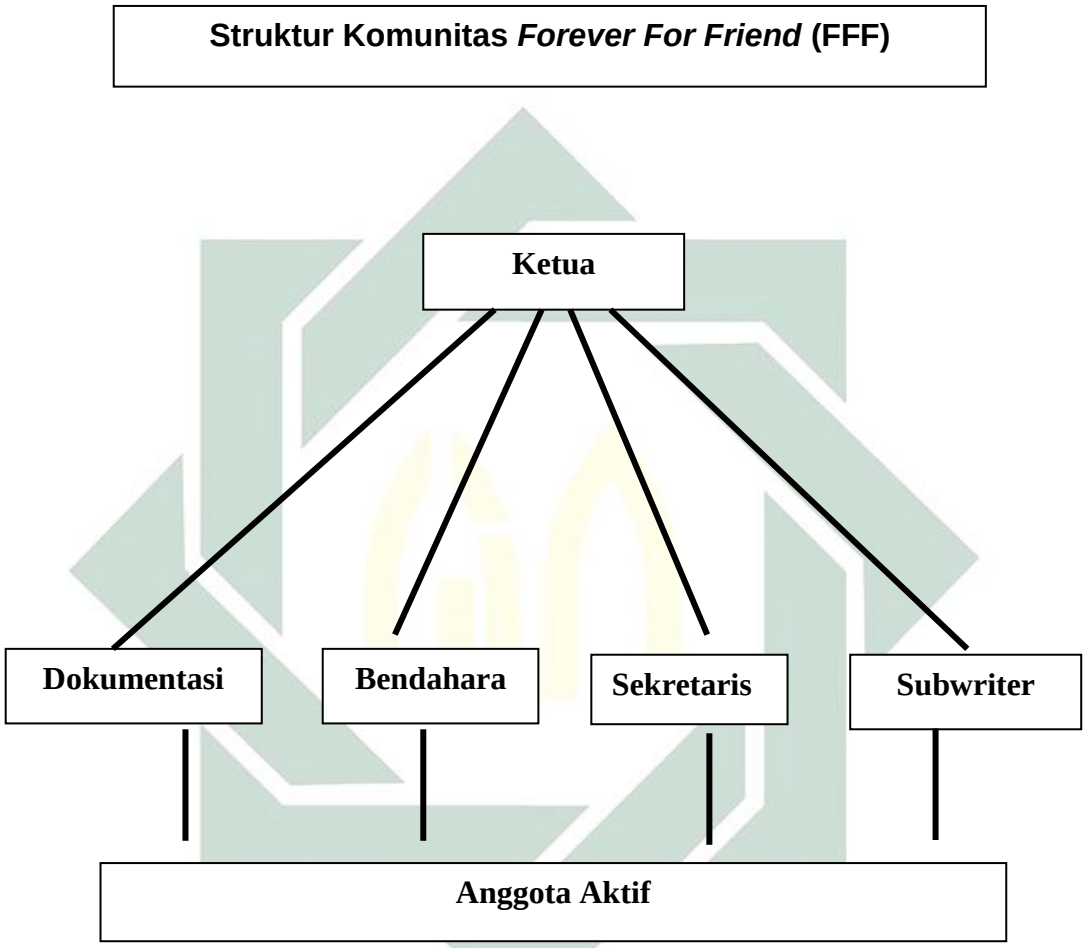
Forever For Friend (FFF) Surabaya merupakan sebuah komunitas yang menekuni berbagi hal yang bersangkutan dengan dunia *anime* Jepang.

Komunitas FFF sendiri, memiliki lebih dari 50 orang member yang terdiri dari berbagai lapisan masyarakat Kota Surabaya. Komunitas ini juga sering berpartisipasi dalam berabagai event *anime*

[42] Sumber diolah dari LAKIP Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya 2013 (Laporan Akuntanbilitas Publik 2013Pemerintah Kota Surabaya Dinas Koperasi dan UMKM Kota 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

yang sering diadakan di Surabaya. Oleh karena itu, menurut peneliti komunitas ini tepat untuk dijadikan subyek penelitian dalam skripsi *Japanese Culture Imperialism* Surabaya.



Tabel 2. Skema Struktur Organisasi *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

Nama-Nama Pendiri Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya			
No	**Nama**	**Profesi**	**Keanggotaan**
1	Ridwan	Mahasiswa	Ketua
2	Pamz	Mahasiswa	Subwriter
3	Akbar	Mahasiwa	Dokumentasi
4	Ibnu	Pegawai	Bendahara
5	Jamson	Pegawai	Wakil Ketua
6	Nizar	Mahasiswa	Dokumentasi

Tabel 1. Daftar nama pendiri Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Gambar 3. Lambang 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

C. Deskripsi Data Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan utama mencari jawaban atas permasalahan yang diteliti dan salah satu tahap penting dalam proses penelitian adalah kegiatan pengumpulan data yang diperoleh setelah data dan fakta hasil pengamatan empiris disusun, diolah lagi kemudian ditarik makna dalam bentuk pernyataan atau kesimpulan dari permasalahan yang diteliti.

Untuk itu, peneliti harus memahami berbagai hal yang berkaitan dengan pengumpulan data, selama proses pengumpulan data yang dilakukan saat festival budaya Jepang pada 26 April 2015 di UNTAG Surabaya sampai dengan festival Budaya Jepang pada 7 Juni 2015 di Tunjungan Plaza Surabaya.

Peneliti memproses data-data yang terkumpul melalui proses wawancara mendalam dan data-data yang berhasil dikumpulkan dari observasi yang telah dilakukan peneliti.

1. Dominasi Media *Anime* Jepang yang Dikembangkan sebagai *Japanese Culture Imperialism* Surabaya

Serial *anime* Jepang memiliki daya tarik tersendiri yang mampu menarik minat para kalangan remaja di Surabaya. Alur cerita yang dibuat lebih menarik dan dibuat sedemikian rupa sesuai dengan apa yang menjadi kesukaan para remaja. Dengan banyak genre yang disediakan, remaja tidak akan bosan dengan berbagai genre yang telah terdapat dimasing-masing serial *anime* Jepang yang ada. Hal ini

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

didukung dengan pernyataan Informan yang memberikan informasi tentang apa yang menjadi daya tarik *anime* Jepang dibandingkan dengan serial kartoon. *Spot* yang lebih menarik dianggap menjadi salah satu faktor utama bagi informan untuk lebih menyukai *anime* Jepang.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa faktor ketertarikan remaja pada *anime* Jepang dan faktor mendominasinya *anime* Jepang daripada kartoon :

a. Pengaruh Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap ketertarikan remaja terhadap suatu hal yang baru. Pengaruh lingkungan yang berupa pergaulan dengan teman-teman yang menyukai *anime* akan mempengaruhi untuk ikut tertarik juga pada *anime* Jepang. Menurut dari pernyataan yang diberikan dari beberapa informan, mengatakan bahwa awal mula mengenal *anime* karena terpengaruh oleh teman bermain. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Informan 4 berikut.

> "Pas maen game online di warnet, saya lihat temen nonton Naruto di youtube. Awalnya iseng-iseng aja ikut nonton, tapi tertarik terus lihat sendiri di youtube. Dari situ saya nyari-nyari info *anime* ke temen-temen sekolah. Dari saya juga telah berhasil mempengaruhi temen-temen sekolah hehehehe...."[43]

Dari pernyataan informan 4 tersebut, dapat disimpulkan jika pengaruh lingkungan sedikit demi sedikit juga mempengaruhi

[43] Wawancara dengan Informan 4 pada 7 juni 2014 pukul 12.00

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 *anime* Jepang. Pernyataan dari informan 4, mendapat dukungan dari informan 5.

> "...Pengaruh dari temen sih. Jadi awalnya emang suka nonton di TV, tapi kan cuman sekedar hiburan dulunya. Lah pas masuk kerja, ketemu sama temen sekantor yang ternyata otaku. Karena sering bergaul sama dia, jadi sedikit-demi sedikit jadi kepengaruh juga ikut jadi otaku saya. Terus dari dia juga saya gabung sama komunitas FFF Surabaya ini.."[44]

Dari dua pernyataan informan di atas, dapat dipahami bahwa lingkungan memang memiliki perannya sendiri dalam proses media *anime* Jepang untuk mendominasi di kalangan remaja Surabaya.

b. Pengaruh Media

Dengan terbiasa melihat serial *anime* Jepang yang biasa ditangakan oleh stasiun televisi di setiap libur sekolah, tanpa disadari individu-individu akan tertarik dan ingin melihat serial *anime* lainnya. Disini, media sangat berpengaruh dalam perkembangan *anime* Jepang. Hal yang tertulis diatas, didukung dengan pernyataan dari para informan satu :

> " Saya sering melihat *anime* Jepang di Indosian dan RCTI waktu kecil. Itu juga menjadi salah satu faktor awal ketertarikan saya terhadap dunia *anime* Jepang ini. Tak jarang, saya masih sering melihat beberapa *anime* Jepang yang masih ditayangkan di beberapa

[44] Wawancara dengan Informan 5 pada 7 Juni 2015 pukul 13.13 WIB.

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

> stasiun televisi. Sedangkan kartoon jarang sekali terlihat di semua stasiun TV, mungkin hanya beberapa stasiun aja yang berani menayangkan,.."[45]

Pendapat dari Informan satu tersebut diperkuat oleh pernyataan dari informan dua, yang berpendapat bahwa yang menjadi faktor mendominasinya *anime* Jepang di Surabaya adalah peran media seperti media cetak dan elektronik.

> "Media ya berpengaruh besar tentunya. Sekarang media cetak maupun media elektronik banyak memberikan informasi mengenai *anime* Jepang. Misalnya saja di TV, sekarang setiap minggu saja pasti banya *anime* Jepang ditayangkan, sedangkan kartoon Amerika? jarang sekali. Sedangkan di majalah dan koran, tidak jarang saya serting juga menjumpai beberapa konten tentang perkembangan *anime* Jepang daripada kartoon. Saya lihat adik saya suka *anime* Jepang juga, soalnya dari kecil dia sudah sering nonton di TV,..."[46]

Dengan kedua pernyataan tersebut, dapat diatarik pemahaman bahwa mendominasinya *anime* Jepang di media elektronik dan media cetak turut menjadi faktor yang mempengaruhi remaja untuk lebih tertarik terhadapa *anime* Jepang daripada kartoon.

c. *Plot* / Alur Cerita

Anime juga banyak disukai dikarenakan jalan cerita yang menarik, mungkin hal ini lebih kepada ketertarikan kepada suatu

[45] Wawancara dengan Informan 1 pada 7 Juni 2015 pukul 10.00 WIB
[46] Wawancara dengan informan 2 pada 7 Juni 2015 Pukul 11.00 WIB.

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

anime, bukan secara umum. Hal tersebut didukung pula dengan berbagai genre yang terkandung dalam cerita *anime* tersebut. Menurut informan, alur cerita pada *anime* lebih kreatif sehingga hal tersebut lebih menarik perhatiaan kalangan remaja. Seperti pernyataan yang diberikan oleh informan satu berikut :

> "...ya seperti yang sudah saya katakan tadi bro, menurut pendapatku sih *anime* Jepang itu lebih menarik. Soalnya jalan cerita atau *plot*-nya itu lebih menantang. Ceritanya juga tidak membosankan, soalnya dalam satu *anime* Jepang, bisa punya lebih dari satu genre. Misalnya serial *anime* Gintama, kan bisa dilihat ada unsur komedy, action, supranatural, petualangan. Jadi dijamin bakal ketagiahan kalo udah nonton *anime*,"[47]

Pernyataan tersebut didukung dengan pernyataan dengan informan tiga, menurutnya alur cerita yang diberikan *anime* Jepang memiliki cerita yang bervariatif.

> "Kalau *anime* Jepang itu lebih bervariatif ceritanya terus tidak mudah ditebak jalan ceritanya. Cobak kalo cerita di kartun-kartun lainnya, kayak kartun dari marvel atau DC misalnya. Hampir semua ceritanya pasti tentang pahlawan yang membela kebenaran, kayak Superman, Spiderman, Hulk, Thor. Beda lagi sama *anime* Jepang, disini bisa saja penjahat yang jadi tokoh utamanyaa, ada juga yang bercerita tentang olahraga, tapi punya genre action kayak Eyeshield21. Lahh, makanya *anime* lebih mendominasi dan lebih disenangi oleh kalangan remaja di Surabaya..." [48]

[47] Wawancara dengan Informan 1 pada Minggu 7 Juni 2015 pukul 11.34 WIB
[48] Wawancara dengan Informan 3 pada Minggu 7 Juni 2015 pukul 12.41 WIB

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

Sedangkan dari pernyataan informan dua, lebih mempertegas kembali pernyataan kedua temannya sebelumnya. Menurut laki-laki kelahiran Brebes tersebut, alur cerita yang menarik dan susah ditebak menjadi salah satu ciri khas dari serial *anime* Jepang.

> "..ini memang sudah menjadi ciri khas *anime*,ceritanya yang susah ditebak bikin kita penasaran dan terkejut. Kalo sudah gitu, kita gak bisa berhenti nonton. Cobak saja lihat animasi kartoon lain, sekali episode udah abis ceritanya, terus alurnya pasti sudah bisa ketebak, cuman ceritanya aja yang dibuat beda...."[49]

Dari ketiga pernyataan dari Informan satu, informan dua, dan informan tiga tersebut, dapat dipahami bahwa dalam proses mendominasinya *anime* Jepang turut pula berkontribusi konten yang terdapat dalam media *anime* itu sendiri. Alur cerita / *Plot* yaang terkandung di *anime* Jepang, secara langsung membeerikan efek candu pada remaja, sehingga *anime* Jepang dapat mendominasi.

[49] Wawancara dengan Informan 2 pada Minggu 7 Juni 2015 pukul 12.15 WIB

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

2. Peran Media *Anime* Jepang dalam Membentuk Identitas Diri Pelaku Cosplay Komunitas *Forever* For Friend (FFF) Surabaya

a. Ekspresi Diri Informan setelah menonton Media *Anime* Jepang

Banyak sekali hal yang dapat di gunakan dalam mengekspresikan diri, baik melalui gaya berpakaian ataupun dandanan kita sehari-hari. Ekspresi diri merupakan identitas diri seseorang, identitas terlihat jelas dari cara berpakaian, perilaku, cara berbicara, potongan rambut dan sebagainya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, pelaku *cosplay* mengekspresikan diri mereka layaknya karakter-karakter yang ada di media *anime* Jepang. Hal tersebut didasari juga dengan pernyataan-pernyataan yang didapat dari para informan sebagai pelaku *cosplay*.

> "Biasanya kita-kita sering menirukan gaya bicara bahkan kata-kata yang sering ada di *anime* Jepang. Kayak kata "*nyan*" yang biar muncul efek unyu gitu... ohh iya kata "*Baka"* juga sering, kalo itu artinya bodoh kalo di Indonesia, tapi pengucapannya lebih asik aja, lebih kece lah pokoknya...[50]"

Pernyataan dari informan satu, diperkuat dengan pernyataan dari informan dua dan informan 4 yang sepakat dengan pernyataan tersebut.

[50] Hasil wawancara dengan informan 1 pada Juni 2015 di Tunjungan Plaza 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

> "Iya seringnya sih niruin gaya bicara yang lucu-lucu dari *anime* Jepang... biasanya aku niruin gaya bicaranya Luffi yang sering bicara "hahh...nanniiii..?" itu.. kalo yang ngomong lufi kan khas banget, jadi keren aja kali kalo niruin gaya-gaya bicara yang kayak mereka itu....[51]"

> "Kalo hal positif abis nonton *anime* yo gak ada..palingan juga buat motivasi diri aja kalo lagi galau apa lagi butuh hiburan.. tapi yang paling jelas itu, abis nonton *anime* aku pasti sering niruin ekspresi sama gaya bicara karakter-karakternya..kayak misalnya sering niruin gaya bicaranya Gin san pas ngomong "sumi masse..." (minta maaf), trus juga ekspresinya pas ngupil sama gerakannya makek jari kelingking buat ngupil hahaha....[52]"

Seorang fans *anime* akan suka meniru gerakan atau perkataan tokoh *anime* yang dianggapnya unik atau lucu. Misalnya ketika seorang anak yang sedang berkelahi dengan temannya dan memulainya dengan menggerakan kedua tangannya seperti ninja. Juga meniru cara bicara tokoh *anime* yang memiliki gaya bicara unik, aksen yang lucu dan menambahkan kata imbuhan di setiap akhir perkataannya. Ambil contoh karakter Nyanta dari *anime* Log Horizon yang suka menambahkan "nyan~" di akhir kalimat.

> " Biasanya soundtrack naruto sama lagu-lagu dari One Oke Rock jadi lagu favoritku. Gatau gimana caranya, tapi lagu-lagu yang ngehits dari *anime-anime* Jepang, selalu bisa bikin mood balik lagi.

[51] Hasil wawancara dengan informan 4 pada Juni 2015 di Tunjungan Plaza Surabaya

[52] Wawancara dengan Informan 2 pada Juni 2015 di Jemursari Utara, gg Modin.

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

> Paling cocok didengerin kalo mau ngerjain tugas, bisa jadi penyemangat di saat bad mood..”[53]

Dari informan dua di dapatkan bahwa pelaku *cosplay* juga mengekspresikan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang tidak hanya dari kostum atau pakaian yang mereka gunakan saja, akan tetapi hal-hal seperti musik atau lagupun mereka lebih cenderung menyukai musik atau lagu-lagu Jepang. Ini juga didukung dengan pernyataan dari informan lima.

> “Pokoknya paling enak musik Jepang, paling top emang dengerin lagu-lagu Jepang kayak yang di soundtrek-soundtrek *anime*...kalo mau tidur mancep hp sampek pagi full lagu soundtrek Jepang..[54]”

Ini diperkuat juga dengan pernyataan dari informan tiga.

> “Hp udah full musik Jepang..Kalo pulang buat hiburan kalo lagi capek.. bisa bikin semangat lagi...Tapi juga gak semua lagu sih, ada beberapa lagu yang gak enak juga, kayak di Indonesia juga, gak semua musik yang keluar enak buat didengerin..[55]”

b. Konsep Diri dan Identitas Terbentuk Melalui Proses Interaksi

Dalam pergaulan bermasyarakat kita pasti pernah menjadi salah satu dari anggota suatu komunitas. Komunitas adalah wadah dimana seseorang menyalurkan hobi dan kesenangan mereka, melalui komunitas inilah konsep diri seseorang mulai terbentuk. Komunitas *cosplay* adalah komunitas yang mana didalamnya

[53] Wawancara dengan Informan 2 pada Minggu 17 Mei 2015 pukul 14.40 WIB
[54] Wawancara dengan Informan 5 pada 7 Juni 2015 pukul 09.47 WIB
[55] Wawancara dengan Informan 3 pada 7 Juni 2015 oukul 13.00 WIB

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

adalah orang-orang yang bermain seni peran yang meniru gaya atau pakaian tokoh-tokoh *anime* Jepang, *manga* Jepang ataupun dari *game*. Dalam komunitas *cosplay* bermain seni peran sangat berpengaruh terhadap konsep diri mereka, sedikit banyak seni peran yang mereka mainkan dalam *cosplay* mempengaruhi konsep diri mereka. Dari komunitas tersebut mereka belajar melalui meniru yang juga sering disebut dengan imitasi, mereka belajar dari pengamatan, dari pengamatan tersebut mereka mengikuti sikap dan tingkah laku serta bertingkah seperti tokoh yang mereka perankan. Peniruan tersebut akan berlangsung terus dalam pergaulan mereka sehari-hari dan akan terus semakin berkembang seiring bertambahnya wawasan dan pergaulan mereka.

Sheldon Stryker dalam teori identitas menjelaskan, setiap individu memiliki penilaian atau artikulasi mengenai diri mereka sendiri yang mungkin berbeda dengan pemahaman oranag lain. Sheldon juga mengatakan, bahwa semakin banyak peran yang dimiliki oleh seseorang dalam interaksi mereka di masyarakat, maka identitas yang dimiliki seseorang semakin banyak juga.

Untuk mengetahui sejak kapan dan bagaimana konsep diri informan terbentuk berikut ini adalah beberapa kutipan pertanyaan wawancara dari ketiga informan :

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. Informan 1

Informan memiliki hobi *cosplay* sejak SMA kelas 3, tetapi informan mulai benar-benar menekuni dunia *cosplay* sendiri sejak tahun 2014 yaitu ketika bergabung dengan komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya.

> **"**Sejak kecil saya paling sering nonton kartun pas liburan sekolah, jaman itu aku nyebutnya masih kartun, belom tau bedangan dengan anime Jepang. Paling seneng aku nonton Doraemon dan Dragon ball pas kecil Kalau cosplay sebenernya pinginnya sudah lama kalau gak salah sejak kelas 3 SMA, tapi aku mulai serius cosplay ya sejak gabung di komunitas ini. " (Informan 1, wawancara 7 Juni 2015)

b. Informan 2

Pertama kali informan suka dengan komik Jepang saat mendapatkan komik pertamanya dari saudara laki-lakinya di bangku SMP. Dari suka membaca komik, akhirnya informan berkembang mulai lebih menyukai serial *anime* di bangku SMA. Namun, informan mulai menekuni dunia *cosplay* semenjak informan memasuki masa kuliah pada tahun 2011 dan akhirnya mulai mengikuti komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya pada tahun 2013.

> "Aku suka komik-komik Jepang semenjak SD terus berkembang masuk ke dunia anime di jaman SMA dulu, tapi untuk serius di dunia cosplay itu sejak kuliah. Waktu itu di ajak sama temen buat ikutan komunitas cosplay, ya dari situ aku mulai menekuni cosplay. Awalnya agak ndak

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

begitu aktif, soalnya sering kebentur sama kepentingan kuliah dikampus. Terus akhir-akhir ini udah mulai aktif lagi, soalnya kuliahnya udah mulai senggang jugak."(Informan 2, Wawancara 7 Juni 2015)

c. Informan 3

Informan menyukai budaya Jepang terutama *anime* dan *manga* Jepang sejak informan masih kecil, sedangkan untuk *cosplay* sendiri informan mulai menyukainya sejak di bangku kuliah dan bergabung di komunitas *cosplay* pada tahun 2010.

"Kayaknya sejak SD aku sudah suka sama kartun Jepang, tapi kalau kepikiran buat cosplay sih waktu habis kulia. Kalau aku gabung di komunitas ini kalau gak salah pertengahan 2014 pas uda kerja, lewat akun facebook FFF Surabaya"(Informan 3, Wawancara 7 Juni 2015)

d. Informan 4

Informan menyukai *anime* sejak masih berada di bangku SMP, pengaruh dari saudara kembarnya yang juga menggemari *anime* Jepang dari teman-temannya. Dari situ Informan juga mulai bergabung di komunitas-komunitas pecinta *anime.* Meskipun tergolong masih muda, informan ini termasuk dalam salah satu pendiri komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya pada tahun 2012.

"Kalo aku sih suka anime mulai dari kelas satu SMP dulu, awalnya ngikut-ngikut kembaranku ini. Terusakhirnya jadi ikutan ketagihan jugak. Pas masih di Mojokerto uda sering

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

> *ikutan komunitas pecinta anime dan cosplay sih. Setelah hijrah kuliah di Surabaya,malah di ajakin bikin komunitas sama temen-temen dari Mojokerto yang berdomisili di Surabaya."* (Informan 4, Wawancara 23 April 2015)

e. Informan 5

Pertama kali informan menyukai *anime* sejak kecil, melihat serial *anime* Dragon Ball station TV Indosiar. Hingga SMP informan hanya sekedar menyukai dan sering menonton di TV. Namun semenjak memasuki bangku kuliah, informan menemukan teman-teman yang sesama menyukai *anime* Jepang. Dari sana informan di ajak untuk ikut bergabung dalam komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya pada akhir tahun 2013.

> *"Aku menyukai anime sejak kecil, tapi dalam sekala yang wajar-wajar aja, maksdunya hanya suka nonton di tv aja. Terus pas masuk sekolah ternyata ketemu sama temen-temen yang suka sama anime dan cosplay. Akhirnya diajak ikutan pas ada festival-festival budaya Jepang di Surabaya. Dari situ aku ikut komunitas Forever For Friend (FFF) Surabaya, terus mulai ikut cosplay niru karakter Kirito dari anime SAO."* (Informan 5, Wawancara 7 Juni 2015).

Pengaruh utama informan menekuni dunia *cosplay* dan bergabung dengan komunitas *cosplay* adalah karena hobi, pengaruh media dan ajakan teman-teman. *"Gabung ke komunitas karena di ajak teman-teman, klau cosplay sih memang udah hobi saya"*(Dedi Chandra, Wawancara 7 Juni 2015). Alasan informan tertarik dengan *cosplay* karena menurutnya *cosplay* itu keren

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

banyak sekali karakter-karakter dari *anime* Jepang yang yang membuatnya terkesan terutama baju dan karakter yang di bawakan oleh tokoh-tokoh *anime* Jepang.

> "Dari tokoh anime Jepang banyak yang aku suka, karakter, desain baju mereka keren-keren itu yang membuat aku terkesan"(Informan 1, Wawancara 7 Juni 2015)

Dari lima responden tersebut diketahui bahwa konsep diri responden terbentuk sejak mereka kecil, sejak kecil mereka sudah terinspirasi dengan karakter tokoh-tokoh *anime* Jepang dan dari kecil mereka ingin menjadi seperti tokoh kartun idola mereka, kemudian hal itu berlanjut sampai mereka remaja melalui suatu proses yang panjang. Hal ini didukung juga dengan data-data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis dalam observasinya bulan April hingga bulan Juni 2015. Dimana penulis berhasil menemukan pada beberapa remaja yang menyukai *anime* banyak yang menyamakan jati dirinya mulai dari cara berpakaian dan cara berbicara dengan karakter idolanya[56].

Disini peran komunitas adalah wadah pembentuk seseorang dalam melakukan ekspresi diri, dalam hal ini komunitas *cosplay* merupakan wadah dimana seseorang membentuk konsep diri mereka. Melalui komunitas tersebut responden mulai benar-benar serius untuk menekuni dunia *cosplay*.

[56] Hasil observasi di wilayah Wonocolo pada bulan Mei 2015.

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

Dalam komunitas mereka mulai memperluas wawasan mereka mengenai *cosplay*, dalam menentukan karakter kostum yang sesuai dengan diri mereka biasanya mereka terpengaruh dari sesama anggota komunitas, lingkungan serta pengalaman hidup, dan tidak heran kalau setiap anggota memiliki karakter kostum lebih dari satu itu semua disebabkan karena konsep diri seseorang selalu berkembang yang disebabkan karena banyaknya pengaruh lingkungan sosial.

Konsep diri berkembang menjadi dua, individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, asumsi ini menyatakan bahwa orang-orang tidak lahir dengan konsep diri, mereka belajar tentang konsep diri mereka melalui interaksi. Konsep diri memberikan motif yang penting penting untuk perilaku, dalam hal ini manusia memiliki identitas diri, mereka memiliki mekanisme untuk berinteraksi dengan dirinya sendiri. Mekanisme ini digunakan untuk menuntun perilaku dan sikap.

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