

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu kebutuhan manusia untuk saling berinteraksi. Komunikasi memiliki bermacam dampak bagi komunikan ataupun komunikator. Dalam berbagai situasi interaksi memiliki peran yang sangat penting dalam pencitraan makna dan persepsi untuk menciptakan suatu kegiatan yang menimbulkan efek dan sebuah hasil. Interaksi itu pula yang menciptakan peradaban suatu bangsa terutama dalam menjalin komunikasi dengan sesama warga negara yang berbeda suku, budaya dan bahasa.

Komunikasi dan budaya tak dapat dipisahkan dengan adanya berbagai pengembangan ilmu pengetahuan hingga terciptalah suatu kajian tentang komunikasi antarbudaya. Komunikasi antarbudaya terjadi ketika dua atau lebih orang dengan latar belakang budaya yang berbeda berinteraksi. Proses ini jarang berjalan dengan lancar dan tanpa masalah. Dalam kebanyakan situasi, para pelaku interaksi antarbudaya tidak menggunakan bahasa yang sama, tetapi bahasa dapat dipelajari dan masalah komunikasi yang lebih besar terjadi dalam area baik verbal maupun nonverbal. Khususnya komunikasi nonverbal sangat rumit, multidimensional, dan biasanya merupakan proses yang spontan. Orang-orang tidak sadar akan sebagian besar perilaku nonverbalnya sendiri, yang dilakukan tanpa berpikir, spontan, dan tidak sadar. Individu biasanya tidak menyadari perilakunya sendiri, maka sangat sulit untuk menandai dan menguasai baik perilaku verbal maupun perilaku nonverbal dalam budaya lain.

Kadang-kadang individu merasa tidak nyaman dalam budaya lain karena merasa bahwa ada sesuatu yang salah. Khususnya, perilaku nonverbal jarang menjadi fenomena yang disadari, dapat sangat sulit bagi tiap individu untuk mengetahui dengan pasti penyebab ketidaknyamanannya.

Dalam bidang kebudayaan interaksi merupakan suatu elemen utama yang membentuk terjadinya suatu kebudayaan, baik kebudayaan baru maupun penyebaran budaya yang sudah ada. Kebudayaan adalah suatu ciri khas yang menjadi identitas suatu bangsa serta menjadi bukti keberadaan suatu peradaban dari suatu bangsa. Kebudayaan merupakan salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan dan selalu melekat pada perkembangan manusia, dan juga terus berevolusi mengikuti perkembangan peradaban manusia, baik dari zaman prasejarah hingga era globalisasi.

Kebudayaan merupakan suatu hal dalam adat istiadat yang menjadi kebiasaan turun temurun yang erat hubungannya dengan masyarakat di setiap negara. Dengan adanya keanekaragaman kebudayaan di setiap negara inilah menjadikan manusia tertarik untuk memahami dan bahkan mengagumi kebudayaan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan adalah suatu hal yang harus dipelajari untuk bisa berhubungan sosial dengan negara yang berbeda kebudayaan dengan menyesuaikan perbedaan-perbedaan yang ada. Hal ini yang bisa memberikan nilai positif ketertarikan negara lain untuk mengetahui lebih jauh akan negara yang dimaksud.

Penggunaan istilah kebudayaan yang banyak dipakai sekarang ini yaitu mengenai perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika individu, kelompok atau masyarakat. Kemudian kebudayaan menangkap sejumlah

aktivitas intelektual dan artistik serta produk-produknya seperti film, kesenian, dan teater sehingga kebudayaan sering diartikan dengan kesenian. Istilah kebudayaan juga mengenai seluruh cara hidup, aktivitas, kepercayaan, dan kebiasaan seseorang, kelompok, atau masyarakat.¹

Banyak negara yang memperkenalkan kebudayaannya masuk ke Indonesia seperti kebudayaan Barat, China, Korea, dan Jepang. Salah satu kebudayaan yang penulis ingin dibahas lebih dalam lagi yakni kebudayaan Jepang. Kebudayaan Jepang memiliki ciri khas yang mempengaruhi negara ini maju di Asia dan berkembang sangat pesat dengan teknologi dan perindustriannya. Tata cara kehidupan yang serba modern disamping tetap tertanam beragamnya budaya tradisional yang kental.

Hal inilah yang menjadikan munculnya budaya pop. Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang dapat diartikan sebagai banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan budaya yang dibuat untuk menyenangkan dirinya sendiri. Budaya populer muncul dari interaksi sehari-hari dari masyarakat tertentu misalnya dunia fashion.²

Budaya populer Jepang meliputi *anime*, *manga*, *cosplay*, *game*, *j-pop*, dan sebagainya. Budaya populer telah menyebar sampai ke beberapa negara, salah satunya adalah Indonesia. Budaya populer Jepang di Indonesia sudah tidak asing lagi dikalangan remaja perkotaan. Berawal dari masuknya film kartun yang ditayangkan di televisi semasyarakattr tahun 1990-an, majalah yang membahas tentang *anime*, busana gaya harajuku (*harajuku-kei*), *game*, dan sebagainya.

¹Putranto,H ,Sutrisno, M, *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius. Hal.258

²Deni. (2006). *Dampak Fenomena Enjokosai yang Ditimbulkan oleh Kogyaru*.hal.9

Indonesia salah satu negara yang mengikuti perkembangan budaya populer Jepang. Globalisasi budaya populer Jepang kini dibuktikan dengan semakin banyaknya acara-acara yang bertemakan Jepang seperti karaoke, menggambar manga, dan yang tidak pernah terlewatkan adalah *cosplay*. Demam budaya populer Jepang ini tidak hanya diminati oleh anak-anak namun diminati juga oleh para kaum remaja dan dewasa. Melihat besarnya pengaruh budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia, menjadikan penulis ingin membahas lebih dalam akan perkembangan budaya populer Jepang dengan skala yang lebih kecil yaitu di dalam *cosplay*.

Cosplay adalah gabungan dari *costume* dan *play* yang berarti mengenakan kostum, properti *cosplay*, beserta aksesoris pendukungnya untuk dapat menjadi karakter yang ada dalam *anime* ataupun *video game* yang diikuti dengan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam *anime* atau *game* seperti mimik muka, gerakan khas yang mencerminkan karakter tersebut.³

Dalam hal ini, penggemar yang berbusana seperti yang diidolaknya memiliki sejarah yang panjang. Di Amerika pada tahun 1960-an dan 1970-an para penggemar mulai menggunakan kostum dari seri film seperti *Star Trek* atau *Star Wars*. Kemudian berkembang yakni adanya akting atau memperagakan gerakan dari salah satu karakter dengan mengkombinasikan kostum dan pertunjukkan.

Istilah *cosplay* sendiri pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki ketika ia mengunjungi acara *masquerade* di Los Angeles *Science-Fiction Convention*. Ada juga sumber yang

³Rosenberg, R., Letamendi, A.. "Intencities: The Journal of Cult Media". *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear*, (2013). Hal 9

menyatakan bahwa istilah *cosplay* sudah digunakan di majalah semasyarakat tahun 1984 masih merujuk bahwa Takahashi adalah orang pertama yang membuat istilah tersebut.⁴ Di Jepang, semenjak saat itu *cosplay* menjadi sangat menonjol pada saat itu. Sekarang bagi fans dari barat dalam mengenakan kostum tidak hanya terhadap karakter fiksi pada genre fantasi melainkan mereka juga mulai mengenakan kostum dari karakter fiksi Jepang.

Masyarakat khususnya para kaum remaja di Indonesia menerima dengan baik budaya populer Jepang yang satu ini. Sekarang ini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat dengan event-event yang bertemakan Jepang pasti selalu menampilkan kompetisi *cosplay*.

Cosplay telah menjadi kegiatan yang semakin digemari, terbukti dengan menyebarnya komunitas-komunitas *cosplay* yang ada di Indonesia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas adalah perkumpulan sekelompok orang yang saling berinteraksi, memiliki minat dan ketertarikan yang sama dengan penggemar lainnya. Dalam komunitas ini seseorang dapat dengan bebas mengungkapkan kesukaannya dan merasa di terima apa adanya di sebuah komunitas tersebut karena masing-masing memiliki minat yang satu sama lainnya.

Dalam event *cosplay* mayoritas peserta dan pengunjung adalah penggemar Jepang juga sebagai tempat berkumpul para komunitas penggemar Jepang dari berbagai wilayah dan memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

⁴Wang, K. *Cosplay in China: Popular Culture and Youth Community*. Lund: (2010). Lund University. Hal 19

penelitian ini fokus pada interaksi antar individu atau kelompok yang berbeda budaya, agama dan ras yang terjadi dalam event *cosplay* di Indonesia khususnya Jawa Timur.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian tentang interaksi dalam perkembangan suatu kebudayaan ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini: Bagaimana proses komunikasi antarbudaya dalam event *cosplay*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi antarbudaya dalam event *cosplay*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan baik dalam bidang ilmu budaya, sastra maupun ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dalam cara memahami proses suatu budaya berkembang dikawasannya dan memahami pengetahuan sejarah proses munculnya budaya baru yang berakulturasi dengan budaya lokal

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

- 1) penelitian ini memberikan pengetahuan yang berharga tentang proses komunikasi antarbudaya dalam event *cosplay*
- 2) penelitian ini diharapkan dapat menjadi tuntunan bagi masyarakat dalam berkehidupan masyarakat yang multikultural

b. Bagi Peneliti

- 1) penelitian ini berguna untuk memberi dan menambah wawasan mengenai proses komunikasi antarbudaya dalam event cosplay
- 2) penelitian ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan tentang realitas pluralisme di tengah masyarakat secara langsung sehingga dapat melatih kecakapan dalam proses komunikasi ditengah masyarakat

c. Bagi Kalangan Akademis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

E. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan peneliti mencari rujukan dengan melihat hasil penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang berjudul Perilaku Komunikasi Dalam Akulturasi antar Etnis Jawa Dan Etnis Muna Di Kabupaten Muna (Studi Komunikasi Antarbudaya di Kecamatan Kabangka, Kabupaten Muna) oleh Ade Mayana salah satu mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Hasanuddin

Fokus penelitian ini yaitu terhadap perilaku komunikasi akulturasi antar etnis pendatang Jawa dan etnis Muna di Kecamatan Kabangka dan pada proses akulturasi antar etnis Jawa dengan etnis Muna

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada subyek penelitiannya.

2. Penelitian selanjutnya berjudul Komunikasi Antarbudaya Dalam Bertetangga Masyarakat Rumah Susun Penjaringan Surabaya Pada tahun 2012 dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil temuan bahwa lingkup kehidupan bertetangga beda budaya dirumah susun penjaringan Surabaya meliputi interaksi sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat rumah susun dengan tetangga mereka, dimana mereka saling berbincang untuk yang laki-laki biasanya berkumpul di warung kopi, saat jam jaga malam, atau saat kerja bakti. Sedangkan yang ibu biasanya bertemu saat mereka pergi berbelanja, ngobrol sore diwaktu senggang dan saat pertemuan ibu-ibu PKK.

Tujuan penelitian sebelumnya yaitu mendiskripsikan komunikasi antarbudaya dalam bertentangga masyarakat rumah susun penjaringan Surabaya

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subyek yang diteliti. Dalam penelitian Moh. Rokhmadin subyeknya adalah tetangga, sedangkan dalam penelitian ini subjek lebih terfokuskan kepada beberapa keluarga yang berbeda etnis.

3. Penelitian selanjutnya oleh Vita Vitriani Komunikasi Antarbudaya Kehidupan Pesantren (Studi Pada Santri Etnis Jawa, Madura dan NTT di Pondok Pesantren Nurul Falah Surabaya) pada tahun 2013 yang menemukan hasil bahwa perilaku komunikasi antarbudaya yang terjadi di pondok pesantren menunjukkan tidak banyak adanya perbedaan atau

diskriminasi antara santri yang beretnis Jawa, Madura dan NTT di Pondok pesantren Darul Falah Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan dan memahami perilaku, pola, hambatan dan dukungan komunikasi antarbudaya yang terjadi di Pondok Pesantren Nurul Falah Surabaya.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada lokasi penelitian dan target informan. Penelitian sebelumnya, mengambil santri pondok pesantren sebagai informan, sedangkan pada penelitian ini lebih fokus kepada audiens event yang dapat berganti dalam tiap eventnya baik dari pemula ataupun yang sudah lama terjun dalam event-event sebelumnya

F. Definisi Konsep Penelitian

1. Komunikasi Antarbudaya

Komunikasi antarbudaya adalah komunikasi yang terjadi diantara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda (bisa beda ras, etnik, atau sosioekonomi), atau gabungan dari semua perbedaan ini.⁵ Menurut Stewart L. Tubbs, komunikasi antarbudaya adalah komunikasi antara orang-orang yang berbeda budaya (baik dalam arti ras, etnik, atau perbedaan-perbedaan sosio ekonomi). Kebudayaan adalah cara hidup yang berkembang dan dianut oleh sekelompok orang serta berlangsung dari generasi ke generasi.⁶

Hamid Mowlana menyebutkan komunikasi antarbudaya sebagai *human flow across national boundaries*. Sedangkan Fred E.

⁵ Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss. *Human Communication* :Konteks-konteks Komunikasi. 1996. Bandung. Remaja Rosdakarya. Hal. 236-238

⁶ ibid

Jandt mengartikan komunikasi antarbudaya sebagai interaksi tatap muka di antara orang-orang yang berbeda budayanya. *Intercultural communication generally refers to face-to-face interaction among people of diverse culture.*⁷

a. Hakikat Komunikasi Antarbudaya

1) Enkulturasi

Enkulturasi mengacu pada proses kultur (budaya) yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Masyarakat mempelajari kultur, bukan mewarisinya. Kultur ditransmisikan melalui proses belajar, bukan melalui gen. Orang tua, kelompok, teman, sekolah, lembaga keagamaan, dan lembaga pemerintahan merupakan guru-guru utama dibidang kultur. Enkulturasi terjadi melalui mereka.⁸

2) Akulturasi

Mengacu pada proses dimana kultur seseorang dimodifikasi melalui kontak atau pemaparan langsung dengan kultur lain.⁹

2. Event Cosplay

Cosplay sebetulnya berasal dari kata “*costum*” dan “*play*”. Seorang reporter asal Jepang kemudian menggabungkan dua kata tersebut dan mempopulerkannya sebagai “Kosupure” (orang Jepang membaca cosplay dengan pengucapan kosupure).

⁷Fred E. Jandt. *Intercultural Communication, An Introduction*. 1998. London. Sage Publication. Hal. 36

⁸Joseph A. Devito. *Komunikasi Antarmanusia*. Kuliah Dasar. Jakarta. Professional Books. Hal. 479-488

⁹ ibid

Cosplay dikenal sebagai bagian dari *Japan pop culture* yang sangat populer di dunia, bahkan Indonesia. Idenya dengan berpenampilan semirip mungkin dengan tokoh anime, manga, game atau film. Meskipun identik dengan Jepang, nyatanya cosplay bukan lahir di negeri sakura tersebut.

Bisa dibilang sejarah cosplay dimulai sejak tahun 1960-an, di Amerika Serikat. Pada era itu, penggemar cerita fiksi ilmiah di Amerika sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi yang datang berpenampilan seperti tokoh film-film fiksi ilmiah, contohnya Star Trek. Baru pada tahun 1978, peragaan cosplay pertama kali diadakan di Jepang, di daerah Ashinoko, Prefektur Kanagawa. Lalu, kontes cosplay akhirnya dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980.

Liputan pertama yang berhubungan dengan cosplay dilakukan oleh majalah Fanroad edisi perdana bulan Agustus tahun 1980. Memuat berita khusus tentang “Tominoko-zoku”, yaitu sekelompok anak muda yang ber-cosplay Gundam di kawasan Harajuku. Artikel tersebut berhasil menjadikan cosplay sebagai istilah umum di kalangan penggemar anime. Kegiatan cosplay mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu juga mulai bermunculan fotografer amatir (*kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan cosplay.

Awalnya cosplay tidak begitu banyak dikenal di Indonesia. Awal 2000-an, diadakan beberapa *event* cosplay yang bersifat

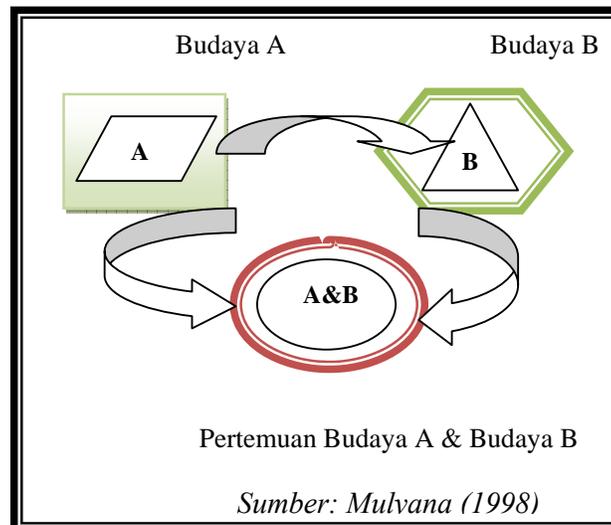
lokal, seperti Gelar Jepang UI yang diadakan oleh mahasiswa jurusan Sastra Jepang UI. Tetapi saat itu belum ada yang berminat untuk ber-cosplay.

Beranjak dari *event* Jepang tersebut, beberapa remaja di Bandung memperkenalkan gaya Harajuku dan hadirnya cosplayer pertama saat itu. Sekarang ini cosplay sudah dikenal masyarakat luas dan hampir setiap bulannya selalu ada *event* cosplay di Jakarta atau di kota-kota besar Indonesia lainnya. Bahkan Indonesia juga sudah memiliki komunitas bagi sesama penggemar cosplay, yaitu Komunitas Cosplay Indonesia (KCI). Sebagai tempat berkumpulnya para cosplayer Indonesia, KCI punya *sub-group* yang membahas tentang tema atau karakter cosplay tertentu. Misalnya cosplay One Piece, Naruto, Tokusatsu, Vocaloid dan masih banyak lagi.

G. Kerangka Pikir penelitian

Dalam hubungannya dengan komunikasi antarbudaya penulis juga menggunakan proses akulturasi sebagai berikut:

Gambar 1.2



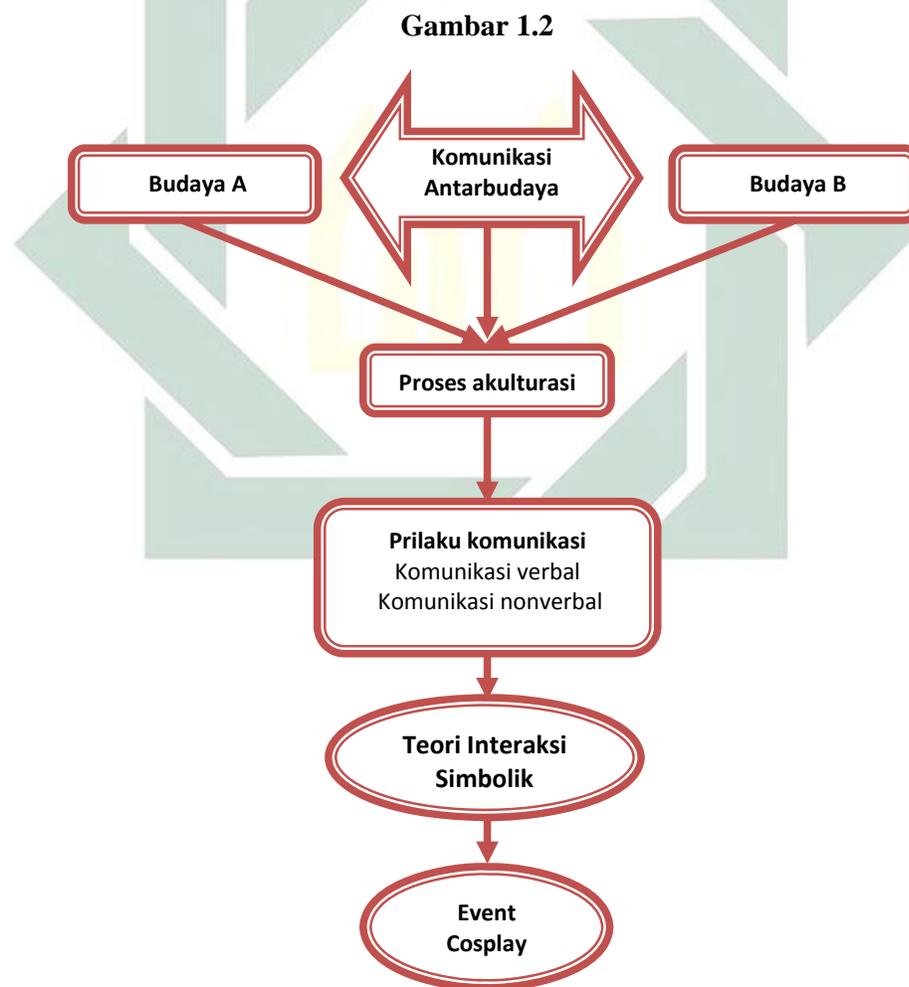
Berdasarkan bagan diatas, model komunikasi antarbudaya terjadi proses akulturasi dimana budaya A yaitu masyarakat pribumi dalam event cosplay yang diwakili oleh suatu segi empat dan budaya B, yakni etnis pendatang Chinese dan Eropa yang diwakili oleh suatu persegi enam. Dari proses akulturasi tersebut timbul kebudayaan baru yang merupakan hasil peretemuan antara budaya A dan budaya B dimana budaya baru digambarkan dalam bentuk lingkaran. Penyadian-penyadian balik pesan antara budaya A dan B dilukiskan oleh panah-panah yang menghubungkan antara dua budaya. Panah-panah ini menunjukkan pesan komunikasi antar dua budaya yang berbeda. Selanjutnya anak panah budaya A dan budaya B menuju ke bentuk lingkaran dimana budaya A dan budaya B bertemu sehingga terjadi proses akulturasi yang dapat menimbulkan suatu budaya baru pada penduduk lokal atau budaya transmigran.

Dari model diatas menunjukkan bahwa bisa terdapat banyak ragam perbedaan dan persamaan budaya dalam komunikasi antarbudaya. Komunikasi antarbudaya terjadi dalam bentuk ragam situasi yakni dari interaksi-interaksi antara orang-orang yang berbeda budaya.

Dalam komunikasi antarbudaya ada beberapa hal penting yang harus dikembangkan yakni, sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai antara satu budaya dengan budaya

yang lainnya. Untuk mengembangkan sikap saling mengerti tersebut maka dalam proses akulturasi, seorang individu atau kelompok sosial harus berusaha mengembangkan persepsi tidak atas dasar persepsi budayanya namun haruslah memahami bagaimana budaya lain yang sedang dihadapinya dalam melakukan persepsi.

Proses akulturasi yang terjadi dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2
Bagan Kerangka Konseptual

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan memusatkan pada satu unit yaitu mengenai komunikasi antarbudaya dalam event cosplay melalui berbagai fenomena.

2. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek yang akan dijadikan penelitian adalah peserta lomba cosplay, panitia, pengunjung, dan anggota komunitas atau cosplay.

b. Obyek Penelitian

Obyek yang akan diteliti oleh peneliti adalah komunikasi budaya dalam event cosplay yang terdiri dari berbagai macam individu yang memiliki karakteristik budaya masyarakat yang berbeda.

c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di tempat diselenggarakannya event cosplay (mall, universitas, dll) di wilayah Surabaya, Malang dan Yogyakarta.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data Primer yaitu segala informasi kunci yang didapat dari informan sesuai dengan fokus penelitian atau data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian perorangan hingga kelompok. Dalam hal ini peneliti akan mengambil data primer dari informan yaitu peserta event, panitia event, dan anggota komunitas.

2) Data Sekunder yaitu informasi yang didapat dari informan sebagai pendukung data primer. Melalui observasi lapangan, peneliti akan mencatat mengenai berbagai hal yang terjadi di lapangan sebagai pendukung informasi yang didapat dari data primer.

b. Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informan yang sudah dipilih oleh peneliti, yaitu beberapa peserta, panitia dan anggota komunitas. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari lapangan, yaitu dari observasi lapangan, serta wawancara berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti narasumber, pengamat event dan sebagainya, serta sumber-sumber lain seperti: buku umum, jurnal, internet, dan lain-lain yang membantu peneliti dalam melengkapi data.

4. Tahap Penelitian

a. Tahap Pra Lapangan

1) Penjajakan Lapangan, Dalam tahap ini, peneliti menghadiri event cosplay, untuk mengidentifikasi awal

mengenai pengunjung, peserta, bentuk dan tema acara yang digunakan dalam event.

- 2) Menyusun rancangan penelitian. Pada tahap ini peneliti membuat proposal penelitian.
- 3) Memilih lapangan penelitian. Peneliti memilih untuk langsung menghadiri event cosplay di universitas, mall ataupun ditempat lain yang digunakan dalam penyelenggaraan event cosplay.
- 4) Memilih dan memanfaatkan informan. Dalam tahap ini, peneliti harus selektif dalam memilih informan. Peneliti akan memilih orang yang memiliki pengalaman dan orang yang terlibat langsung di dalam event cosplay. Menyiapkan perlengkapan penelitian yaitu: alat tulis (buku catatan, bolpoint, map), handphone untuk merekam suara dan kamera.

b. Tahap Lapangan

1) Interview

Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan interview mendalam dengan mencari informan sebanyak mungkin agar diperoleh data yang maksimal. Informan adalah peserta, panitia, anggota komunitas dan pengamat event cosplay.

2) Pengumpulan Data

Setelah interview dilakukan, peneliti akan mengumpulkan data yang ada di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyaring beberapa informasi yang perlu dan tidak perlu. Setelah itu peneliti akan melakukan proses analisis data.

c. Tahap Menulis Laporan

Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang disusun secara terstruktur (dengan bentuk format yang rapi dan dapat dipertanggungjawabkan).

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara Mendalam (Indepth Interview)

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ada dua jenis yaitu, wawancara relatif berstruktur dan wawancara bebas.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik wawancara tidak berstruktur atau bebas, agar peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan mendalam dari informan. Wawancara tidak berstruktur identik dengan wawancara bebas yaitu dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada informan yang mengundang jawaban atau komentar secara bebas. Pandangan, pendapat, sikap, dan keyakinan siinforman yang diwawancarai tidak

banyak dipengaruhi oleh pewawancara. Dan biasanya berlangsung secara informal, luwes dan sering kali memakan waktu lama.

b. Observasi

Dalam observasi, peneliti terjun langsung ke lapangan, peneliti menjadi pengamat dalam tiap sesi acara event cosplay yang diselenggarakan agar dapat memahami situasi dalam event. Selain itu melakukan pengamatan langsung mengenai interaksi yang dilakukan oleh semua audiens yang ada selama event cosplay berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data historis yang berisi data sosial dan fakta dokumentasi, peneliti akan mencari dan mengumpulkan data-data tertulis yang berhubungan dengan permasalahan yang tengah diteliti.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pencandraan (*description*) dan penyusunan transkrip interview serta material lain yang telah terkumpul. Dengan tujuan agar peneliti dapat menyempurnakan pemahaman terhadap data tersebut untuk kemudian menyajikannya dengan lebih jelas. Analisis data dalam penelitian kualitatif dibagi menjadi dua, yaitu: analisis data ketika peneliti masih di lapangan dan analisis data setelah kembali dari lapangan.

Menurut Bogdan-Biklen (1982), analisis data yang dilakukan ketika peneliti masih di lapangan, dilakukan dengan Sembilan prinsip dasar berikut:¹⁰

a. Lingkup studi dipersempit

Mempersempit ruang lingkup studi mengandung makna bahwa setelah peneliti dapat menjelajahi tempat-tempat penelitian, menghubungi berbagai subyek dan mengembangkan fokus dengan menyegerakan penelitian yang didasari atas kebutuhan dan minat, menentukan fokus lingkup pengumpulan data.

b. Menjaga konsistensi kerja pada usaha penyelesaian studi

Peneliti menentukan tipe studi dan mengumpulkan data tipe studi yang sudah ditentukan serta sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

c. Mengembangkan pertanyaan analitik

Peneliti ketika mengajukan pertanyaan kepada informan, melihat situasi dan kondisi terlebih dahulu, dalam artian gaya bahasa dan sikap yang dilakukan peneliti harus disesuaikan dengan keadaan.

d. Berburu secara runtut untuk memperluas dan mempertajam data

Ketika berhasil mendapatkan catatan data lapangan secara periodik, peneliti segera merefleksikan pemikiran pada data apa yang perlu dicari lebih lanjut untuk mempertajam data.

e. Membuat komentar tertulis secara tajam atas ide-ide yang muncul

¹⁰ 18 Prof. Dr. Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002), hlm. 210.

Catatan komentar yang dibuat peneliti akan menuntut peneliti untuk menstimulasikan pemikiran yang kritis tentang apa yang dilihatnya.

f. Membuat ikhtisar secara akurat

Catatan yang dibuat peneliti dengan membuat ikhtisar beserta komentar-komentarnya, dapat memberikan wawasan bagi peneliti untuk merefleksikan isu-isu yang muncul dalam situasi tempat penelitian dan bagaimana menghubungkannya dengan isu dan teori yang lebih luas.

g. Mengonfrontasikan ide-ide dan tema pada subyek penelitian.

Jika ada informasi yang masih diragukan, peneliti perlu mengklarifikasikan kepada subyek penelitian.

h. Mengeksplorasi literatur seawall mungkin

Setelah peneliti berada di lapangan untuk beberapa saat, peneliti mengaji literatur substantif dalam bidang penelitian.

i. Bermain dengan metafora, analogi, dan konsep-konsep.

Adakalanya fenomena lapangan yang ditemui bukanlah fenomena dalam makna sesungguhnya. Peneliti harus pandai-pandai memaknai data-data yang masuk baik secara eksplisit maupun implisit, dengan menghubungkan dengan situasi tempat penelitian yang lain.

Selanjutnya yaitu, analisis data pasca pendataan di lapangan. Setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan, peneliti akan segera menganalisis data-data yang telah diperoleh. Diawali dengan

pengelompokan data-data yang diperoleh, kemudian barulah satu per satu dianalisis.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menghindari kesalahan atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu dilakukan pengecekan dan keabsahan data, ketentuan pengamatan dilakukan dengan teknik pengamatan, rinci dan terus menerus selama proses penelitian berlangsung yang diikuti dengan kegiatan wawancara serta intensif kepada subyek agar data yang dihasilkan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

a. Perpanjangan pengamatan

Peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara ulang dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan, hubungan peneliti dengan informan akan semakin akrab, sehingga secara tidak langsung tidak akan ada jarak lagi, semakin terbuka, timbul rasa saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.

b. Analisis kasus negatif

Kasus negatif adalah kasus yang tidak sesuai atau berbeda dengan hasil penelitian hingga pada saat tertentu. Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti melakukan mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan

dengan temuan peneliti, maka data yang ditemukan sudah dapat dipercaya.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan atau pembahasan terdiri dalinlima bab yang terperinci sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab ini terdiri dari katar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian peneliti terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kerangka Teoritis

Pada bab ini menguraikan penjelasan tentang kerangka teoritik yang meliputi pembahasan kajian pustaka dan kajian teoritik yang berkaitan dengan *Komunikasi Budaya Dalam Event Cosplay*

BAB III Penyajian data

Pada bab ini berisikan gambaran singkat tentang diskripsi subjek Penelitian dan hasil wawancara dengan narasumber

BAB IV Analisis Data

Pada bab ini membahas temuan penelitian dan menganalisis data konfirmasi temuan dengan teori

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang nantinya akan memuat kesimpulan dan saran.