

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Lamongan memiliki berbagai macam fenomena yang dimana masyarakatnya membentuk sebuah komunitas. Salah satu indikasi menunjukan berbagai komunitas yang lahir di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat. Dalam perkembangan zaman masa kini komunitas memang tidak hanya dilihat lagi sebagai ketertarikan antara anggota namun lebih pada simbol-simbol di dalam anggotanya. Menurut McMillan dan Chavis (1986) bahwa komunitas merupakan sekumpulan individu yang memiliki perasaan yang sama bahwa anggota berarti satu sama lain saling memiliki maupun sesama kelompok, serta keyakinan percaya bersama anggota akan terpenuhi jika melalui komitmen bersama-sama. Anggota komunitas tersebut kemudian mempresentasikan komunitas itu sendiri sebagai bagian jati dirinya (Sari, 2016).

Munculnya berbagai macam komunitas-komunitas budaya *modern* di kota Lamongan, kota yang masih melekat dengan sub-kultur islam Jawa. Masyarakat yang menerima adanya komunitas sebagai bentuk perkembangan zaman. Terbukanya pemikiran masyarakat umum khususnya masyarakat kota. Kota Lamongan sebuah kota kecil yang terpusat pada Kecamatan Lamongannya. Lamongan memiliki arti yakni dalam bahasa kuno, *Lamong* berasal dari kata “*La/Ra*” berarti baik dan sedangkan “*Mong*” berarti *among/momong*. Kota Lamongan terkenal dengan sebutan kota soto, sebutan tersebut memiliki alasan serta sejarah yang panjang dan meskipun begitu pemudanya begitu kreatif (Ghani, 2023). Banyak juga komunitas yang terlahir di kota soto ini, salah satu adalah komunitas MEGANE.

Dalam perkembangan zaman yang semakin maju, manusia cenderung untuk terus mencari hiburan semakin meningkat. Salah satunya hiburan yang populer saat ini yakni *cosplay anime*. *Cosplay* kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*, dalam bahasa istilah Jepang dikenal dengan yaitu *wasei-eigo*, yang terdiri dari dua kata juga yakni kostum dan main. *Cosplay* merupakan salah satu seni yang berasal dari Jepang, *cosplay* merupakan seni pertunjukan yang mengenalkan suatu *costum* serta *make-up*, dan menirukan karakter dari *anime*, televisi, video *game*, dan film. Sedangkan

istilah *cosplayer* merupakan sebutan dari seseorang yang melakukan *cosplay* dari karakter-karakter *anime* tersebut. *Anime* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* menjelaskan semua karya animasi, di Jepang *anime* merujuk pada semua jenis film animasi terlepas dari mana animasi tersebut berasal. Namun di luar Jepang, sebutan *anime* lebih diasosiasikan spesifik dengan animasi Jepang (Budianto, 2015).

Salah satu contoh fenomena tersebut dengan adanya sebuah komunitas yang didasari oleh kesukaan dan kegemaran bersama atau sefrekuensi. Dengan cara berpenampilan dan berperilaku seperti karakter *anime* yang terdapat pada budaya populer Jepang yang sekarang telah menjamur di kalangan remaja kota Lamongan. Dengan begitu pemahaman mengenai budaya populer ini begitu cepat di respon oleh komunitas yang menyukai berpenampilan dan berpakaian dengan mengikuti gaya dari budaya populer negara Jepang. Salah satu komoditi yang sedang populer saat ini adalah perilaku *cosplay* yang ada dalam keberadaan suatu komunitas. *Cosplay* adalah suatu bentuk budaya dari Jepang yang memainkan peran *anime*, *manga*, film yang menampilkan dalam bentuk nyata dan diperankan oleh individu (Sari, 2016).

MEGANE adalah komunitas *cosplay* yang terkenal di Lamongan yang berdiri pada tahun 2016, dan memiliki jumlah anggota berkisar kurang lebih 20 orang. MEGANE merupakan wadah bagi para *cosplayer* di Lamongan dan sekitarnya yang di mana mereka dapat menyalurkan inspirasi dan kreatifitas dalam hal *cosplayer*. MEGANE merupakan singkatan dari “*Manga, Anime, Game, dan Entertainment*”. MEGANE adalah komunitas independen untuk para penggemar budaya populer Jepang, terutama *cosplay* di Lamongan. Saat ini MEGANE semakin berkembang dan menunjukkan eksistensinya dalam dunia *cosplay* tersebut. Komunitas MEGANE seringkali mengadakan berbagai event *cosplay* seperti lomba *coswalk*, lomba *dance cover*, lomba fotografi, lomba karaoke, *fan art*, dan lain-lainnya. Komunitas MEGANE memiliki ciri khasnya yakni dengan selalu setiap event terdapat penjualan *merchandise* khas MEGANE. “Megane Lamongan” (Facebook). Diakses pada 19 Oktober 2023, dari (<https://www.facebook.com/MeganeLamongan>).

Pemakaian *costume* beserta aksesorisnya para *cosplayer* menyesuaikan dengan karakter tokoh *anime* yang disukainya masing-masing contohnya seperti tokoh *anime One Piece*. Para *cosplayer* tersebut selain berpenampilan seperti tokoh yang ada di karakter *One Piece* yaitu Luffy tidak hanya berpenampilan *costum* seperti Luffy tetapi juga meniru gaya (*Gomu-Gomu No Gear Second*), perilaku, aksesoris (memakai Topi Jerami), serta tindakannya yang seperti karakter Luffy (Yasim, 2022). Para *cosplayer* dapat dengan bebas memainkan peran seperti karakter idola mereka masing-masing sehingga tanpa sadar mereka terus berupaya seperti karakter idealnya tersebut. Dalam dunia *cosplay*, bahkan *cosplay* dapat melupakan jenis kelamin, usia, kelas sosial, status, lokasi dan kebangsaan sekalipun dan *cosplay* memberikan penikmatnya seperti terbawa pada dunia yang berbeda.

Hal ini lah yang memunculkan fenomena ketidakseimbangan antara dunia nyata dan dunia fantasi/maya. Kondisi inilah yang merupakan kondisi hiperrealitas seperti yang dimaksudkan oleh Jean Baudrillard. Menurut Jean Baudrillard adalah dimana suatu kondisi seseorang individu tersebut sulit untuk membedakan mana dunia realitas/nyata dengan dunia maya/semu (Hidayat, 2016). Maka individu tersebut mulai jauh dari nilai realitas dan indera tubuh menjadi sulit memahami mana yang nyata dan maya dikarenakan indera tubuh dipaksakan untuk menangkap “proyeksi” yang tidak memiliki sebuah referensi yang jelas hingga diterapkan pada individu tersebut (Sari, 2016).

Sebuah kondisi hiperrealitas dalam dunia postmodernisme ini dikaitkan dengan munculnya fenomena modernisasi teknologi yang sebagai media, yang berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari manusia. Pengaruh dari media sosial yang sudah berkembang di era postmodernism atau pasca modern. Individu yang memainkan peran menirukan karakter-karakter yang ada di *anime* tersebut dengan secara berlebihan seperti tanpa ada batasan. Bahkan berlebihan berkarakter seperti menirukan pakaian, aksesoris, ekspresi, emosi, dan sifat-sifatnya seperti tokoh *anime* yang di tirukannya. Dalam kemajuan teknologi, media sosial menjadi pengaruh segala sumber informasi dunia maya/semu seperti dalam dunia budaya populer Jepang. Sebab itu penggemar berat dari sebuah tokoh *anime* yang di idolakannya cenderung “menyembah” idolanya

tersebut dan ingin menjadi pembela serta penggemar satu-satunya penggemar utama tersebut (Sari, 2016). Mereka terjebak dalam dunia simulasi tersebut seperti apa yang dimaksudkan pada kacamata Baudrillard, hiperrealitas yaitu simulasi berlebih atas sesuatu yang tidak pernah benar - benar ada (Baudrillard dalam Hidayat, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hiperrealitas *cosplayer* pada komunitas penggemar budaya Jepang MEGANE di Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan serta menjelaskan mengenai kondisi hiperrealitas *Cosplayer* pada komunitas penggemar budaya populer Jepang MEGANE di Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai Pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang sosial dan budaya, selanjutnya sebagai referensi ilmiah dalam ruang lingkup pembahasan pada Program Studi Sosiologi serta memberikan sumbangan terhadap teori hiperrealitas, dan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemahaman hiperrealitas pada penggemar budaya populer Jepang yakni *cosplay/cosplayer* lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat praktis bagi anggota dan penggemar budaya Jepang *cosplay/cosplayer* komunitas MEGANE, diharapkan penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana MEGANE mengonstruksi realitas mereka sendiri melalui media dan budaya populer. Diharapkan untuk mengetahui preferensi dan pemahaman komunitas *cosplay anime* MEGANE dapat membantu dalam pengembangan konten, baik itu secara produk, acara, atau layanan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Diharapkan juga dengan memahami hiperrealitas yang dihasilkan oleh komunitas MEGANE, dapat membantu dalam membangun komunitas lebih solid dan

inklusif, selanjutnya diharapkan juga informasi yang diperoleh dari penelitian ini bisa digunakan untuk edukasi dan penyuluhan tentang budaya populer Jepang, hiperrealitas, dan pengaruh terhadap individu maupun masyarakat. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman publik dan mengurangi stigma terhadap komunitas pencita *anime*. Serta menjadi sebuah masukan bagi anggota maupun penggemar *cosplay/cosplayer* pada MEGANE di Lamongan agar mereka memiliki pemahaman akan batasan-batasan untuk membedakan realitas nyata dengan realitas buatan.