

ABSTRAK

Imam Akbar Setiya Budi. 200521100090. Sosiologi. Hiperrealitas Pada Komunitas *Cosplayer* Penggemar Budaya Populer Jepang MEGANE (*Manga Anime Game And Entertainment*) di Lamongan.

Penelitian ini mengkaji kondisi hiperrealitas *cosplayer* pada komunitas penggemar budaya Jepang MEGANE di Lamongan. *Cosplayer* merupakan pelaku *cosplay* pada *event* atau kegiatan *cosplay*. *Cosplay* berarti kostum dan main, merupakan kegiatan memerankan karakter yang ditirukannya dengan menggunakan kostum, aksesoris, properti, dan berdandan seperti karakter tersebut. Bisa dari karakter *anime/manga*, *game*, film dan lainnya yang berkaitan dengan *pop culture* Jepang. Menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana kondisi hiperrealitas yang dialami para anggota komunitas MEGANE yang pernah menjadi *cosplayer*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Selain itu dalam pengambilan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, serta dokumen. Teknik penentuan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* serta triangulasi sumber data sebagai teknik keabsahan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anggota komunitas MEGANE di Lamongan mengalami hiperrealitas dalam aktivitas *cosplay* mereka. Hal tersebut diakibatkan para *cosplayer* anggota komunitas MEGANE tidak bisa membedakan antara dunia realitas dengan dunia realitas buatan, pada akhirnya memburukkan batas antara realitas dan representasi. Akhirnya, apa yang dialami oleh *cosplayer* anggota komunitas MEGANE tersebut menimbulkan kondisi hiperrealitas dengan menirukannya secara berlebihan, baik secara kostum maupun sifat dari karakter tersebut. Fenomena ini mencerminkan pandangan Baudrillard tentang simulasi dan simulacra, di mana tanda-tanda dan citra tidak lagi merujuk pada realitas yang sebenarnya, melainkan menciptakan kondisi hiperrealitas.

Kata Kunci: Hiperrealitas, *Cosplayer*, *Cosplay*, Komunitas

ABSTRACT

Imam Akbar Setiya Budi. 200521100090. Sociology. *Hyperreality in the Cosplayer Community of Japanese Megane Popular Culture Fans (Manga Anime Game and Entertainment) in Lamongan.*

This research examines the hyperreality condition of cosplayers in the MEGANE Japanese culture fan community in Lamongan. Cosplayers are cosplayers at cosplay events or activities. Cosplay means costume and play, which is the activity of acting out a character that is imitated by using costumes, accessories, props and dressing up like that character. It can be from anime/manga characters, games, films and others related to Japanese pop culture. Using Jean Baudrillard's theory of hyperreality, this research aims to reveal the conditions of hyperreality experienced by members of the MEGANE community who have been cosplayers.

The method used in this research is a qualitative method using a case study approach. Apart from that, in collecting data, researchers used observation, interviews and documents. The determination technique in this research uses purposive sampling technique and data source triangulation as a data validity technique.

The results of this research show that members of the MEGANE community in Lamongan experience hyperreality in their cosplay activities. This is because the cosplayers who are members of the MEGANE community cannot differentiate between the world of reality and the world of artificial reality, ultimately blending the boundaries between reality and representation. Finally, what was experienced by the cosplayer, a member of the MEGANE community, created a condition of hyper-reality by excessively imitating her, both in terms of costume and the nature of the character. This phenomenon reflects Baudrillard's view of simulation and simulacra, where signs and images no longer refer to actual reality, but instead create conditions of hyperreality.

Keywords: hyperreality, cosplayer, cosplay, community