

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Cosplay* merupakan kependekan dari ”*costume*” dan ”*play*”. *Cosplay* adalah aktivitas mengenakan kostum dan memerankan karakter tertentu dari anime, *manga*, *video game*, *film*, atau karya budaya pop lainnya. *Cosplay* juga sering digambarkan keadaan seseorang akan menirukan dan berpenampilan lengkap dari suatu tokoh yang biasanya dari anime, *film*, maupun komik. Menurut Laraiba, dkk (2024) *Cosplay* merupakan hobi yang menggunakan pakai, aksesoris, riasan wajah, dari suatu tokoh *game*, anime, *film*, dan lainnya.

*Cosplay* anime sudah tidak asing lagi untuk dilihat dan ditemukan, karena *cosplay* telah menjadi bagian integral budaya pop di Indonesia, termasuk di kota Medan. Sebagai kota besar di Sumatera Utara, Medan memiliki populasi yang beragam budaya. Kota ini telah lama menjadi pusat pertukaran budaya melalui perdagangan, pendidikan, dan teknologi. Perkembangan teknologi digital dan internet, membuat Medan menjadi salah satu kota di Indonesia yang terpapar secara langsung oleh budaya pop global dari Jepang. Beberapa budaya pop Jepang tersebut seperti anime, *manga*, *J-Music*, *fashion*, *Visual-Kei*, *Decora*, dan *cosplay*. Pada beberapa tahun terakhir, *cosplay* berkembang dari sekadar aktivitas kecil komunitas menjadi sebuah fenomena budaya yang melibatkan berbagai kelompok usia.

Medan tidak luput dari pengaruh globalisasi budaya Jepang yaitu *cosplay*, yang masuk melalui anime dan *manga*. Beberapa tempat yang sering menjadi tempat orang *bercosplay* seperti, di *mall*, *cafe*, serta di beberapa universitas atau

sekolah. *Event cosplay* biasanya diadakan saat hari *weekend* seperti, sabtu dan minggu.

Media sosial adalah salah satu faktor pemicu utama yang meningkatkan fenomena *cosplay* anime Jepang di kota Medan, yang di mana awalnya *cosplay* anime Jepang disebarakan melalui sosial media seperti *Instagram*, *tiktok*, *Facebook*, *Twitter* dan sosial media lainnya. Kemudian *cosplay* anime tersebut menjadi konsumsi hiburan yang sering muncul di media sosial sehingga banyak diikuti. Pratiwi (2014) menjelaskan bahwa Anime Jepang adalah animasi khas Jepang yang di mana setiap tokoh tokohnya gambarkan secara warna warni menarik perhatian dengan tujuan penonton baik anak anak maupun orang dewasa. Budaya populer Jepang ini berkembang dan menjadi pengaruh budaya dunia kemudian teralkulturasi di Indonesia, alkulturasi tersebut kemudai termodifikasi dengan kultur lain yang ada di Indonesia sehingga sering di anggap sebagai hobi, khususnya di kalangan anak muda generasi Z.

Generasi Z adalah anak muda yang lebih gaul, santai, fleksibel dan antusias. Generasi Z lahir di masa setelah perang dan mulai masuknya zaman modern. Generasi Z adalah Generasi yang kelahiran 1995-2010 yang sekarang memiliki umur rentang 14-29 tahun (Bencsik, dkk dalam Racmawati, 2019). Saat kelahiran Generasi Z penyebaran teknologi di Indonesia sudah meluas, hampir setiap kehidupan masyarakat saat itu sudah tidak lepas dari media dan teknologi. Oleh sebab itulah Generasi Z sangat dekat dengan media dan teknologi. Pada era generasi Z kemunculan teknologi seperti gawai atau *smartphone* membuat generasi ini semakin dekat dengan dunia digital. Tidak seperti dahulu, telepon hanya sering

digunakan untuk melakukan komunikasi saja, sekarang perkembangan telepon menjadi *smartphone* membuat generasi Z semakin mudah mengakses media dan informasi (Zis, dkk, 2021).

Penyebaran budaya melalui media dan teknologi sudah tidak biasa, semakin unik dan asik budaya tersebut biasanya sering ditiru oleh banyak kalangan, salah satunya Generasi Z. Penyebaran budaya *cosplay* anime Jepang membuat banyak Generasi Z yang tertarik, awalnya hanya sedikit, perlahan menjadi banyak karena terjadi fenomena *cosplay* anime di media sosial yang merambat ke dunia nyata. Media sosial seperti *Tiktok* dan *Instagram* menjadi perantara munculnya fenomena *cosplay* di generasi Z, khususnya di kota Medan.

Peningkatan jumlah *cosplayer* di kota Medan semakin banyak, hal ini bisa dilihat dari pengikut dan jumlah anggota di salah satu komunitas *cosplayer* pertama di kota Medan. Penelitian yang dilakukan oleh Pakusadewo (2017) yang meneliti tentang komunitas *cosplay* di Kota Medan, yaitu *Cosplay Medan (Cosmed)* didirikan pada tahun 2010 yang pada tahun itu beranggotakan 80 orang. Namun sekarang memiliki 9.080 anggota di Facebook, dan 11,6 ribu pengikut di Instagram. Jumlah kenaikan ini dapat dilihat pada akun *Facebook Cosplay Medan* dan akun *Instagram Cosplay Medan*. Jumlah peningkatan pengikut dan anggota ini tentunya tidak luput dari media sosial yang mulai memperkenalkan budaya pop Jepang yaitu *cosplay*. Selain itu, mudahnya mengakses media seperti tentang *cosplay* dan semacamnya tentu menjadi faktor budaya pop Jepang ini dilirik.

Peningkatan ini juga mulai menciptakan banyak *cosplayer* di Kota Medan membuat komunitas *cosplay* baru seperti Medan Anime Club (MAC), Team Ara

Ara, dan lainnya, yang anggotanya juga tidaklah sedikit. Setidaknya setiap komunitas tersebut memiliki lebih dari 30 orang anggota. Hal ini membuktikan bahwa cosplayer di kota Medan semakin meningkat. Namun meskipun banyak komunitas *cosplayer* muncul tetaplah Cosmed menjadi komunitas inti dari setiap komunitas *cosplay* di kota Medan, karena pada akun media sosial komunitas ini berbagai informasi mengenai seputar dunia percosplayan di kota Medan bisa didapatkan.

Kebanyakan para cosplayer di kota Medan memiliki usia yang muda khususnya Generasi Z, sementara itu *cosplay* memerlukan banyak biaya dan juga keahlian. Melihat hal ini membuat peneliti ingin melihat, apa yang menjadi latar belakang fenomena *cosplay* anime Jepang muncul dan di gemari Generasi Z di kota Medan? lalu Bagaimana dampak yang di alami oleh *cosplayer* generasi Z di kota Medan? Pada penelitian ini, peneliti menjadi 2 dampak yang berfokus kepada cosplayer tersebut. Selain itu juga, menelisik bagaimana dampak dari fenomena *cosplay* anime Jepang terhadap budaya lolal. Karena, seperti yang diketahui budaya *cosplay* ini terus meningkat mempengaruhi anak anak muda khususnya generasi Z di kota Medan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memperluas pandangan tentang dunia percosplayan. Selain itu, dengan penelitian ini diharapkan mampu membawa dampak baru terhadap perkembangan budaya *cosplay* di kalangan generasi Z di kota Medan, terutama pada perkembangan budaya melalui fenomena di kota Medan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu:

1. Bagaimana latar belakang fenomena *cosplay* anime Jepang di kalangan generasi Z di kota Medan?
2. Bagaimana dampak dari fenomena *cosplay* anime Jepang bagi kalangan generasi Z di kota Medan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang diambil dari penelitian ini ialah:

1. Untuk menganalisis latarbelakang fenomena kemunculan *cosplay* anime Jepang di kalangan generasi Z di kota Medan.
2. Untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan dari fenomena *cosplay* anime Jepang terhadap *cosplayer* Generasi Z di Kota Medan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian tentang *cosplay* anime Jepang di kalangan generasi Z di kota Medan ini adalah mampu menambah wawasan atau pengetahuan antropologi budaya tentang komunitas dan interaksi sosial, khususnya dalam bidang fenomenologi yang terjadi di tengah masyarakat.

## 2. Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini memberikan suatu kontribusi mengenai perkembangan ilmu tentang perkembangan budaya dan interaksi sosial. Hal dapat dilihat pada komunitas komunitas *cosplay* anime yang mulai banyak terbentuk dikalangan *cosplayer* generasi Z di kota Medan. Selain itu penelitian fenomena *cosplay* anime Jepang ini menambah wawasan bagaimana *cosplay* anime Jepang mempengaruhi budaya.

## 3. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu membuat para *cosplayer* khususnya di generasi Z lebih kreatif dan menjadi tambahan pengetahuan tentang seperti apa dunia per-*cosplayan*. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperluas pandangan terhadap dunia *cosplay*.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY