Phinisi Integration Review
Vol. 4, No.3, Oktober 2021 Hal 559-568
Website: http://ojs.unm.ac.id/pir
p-ISSN: 2614-2325 dan e-ISSN: 2614-2317
DOI: https://doi.org/10.26858/pir.v4i3.24445

Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup *Cosplayer* (Studi Sosiologi Pada Komunitas *Cosplay Makassar Suki* di Makassar)

Neti Anggraeni[1], Firdaus W Suhaeb[2], Moh. Thamrin Mappalahere[3], Hasruddin Nur[4]
[12]Pendidikan Sosiologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
[3]Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
[4]Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sawerigading Makassar
[1]Email. netianggraeni392@gmail.com

Abstrack: The study aims at (i) describing the process of Japanese cultural hegemony in Cosplayer lifestyle in the community of COMASU (Cosplay Makassar Suki) in Makassar, (ii) analyzing the factors that cause the hegemony of Japanese culture in Cosplayer lifestyle in the community of COMASU. This study is descriptive qualitative with sociology approach, aims at describing the phenomena of Japanese cultural hegemony in Cosplayer lifestyle in the community of COMASU. Data collection techniques were observation, interview, and documentation. Data validity technique used source triangulation to examine the credibility of data conducted, done by checking the data obtained through several sources. The results of study discovered that (i) the process of Japanese cultural hegemony in Cosplayer lifestyle in the community of COMASU in Makassar started from the cultural learning process through internalization process, socialization process, and enculturation process. It went through culture development process, namely culture evolution process and diffusion process. (ii) From the process, it obtained the cause of Japanese cultural hegemony in Cosplayer lifestyle in the community of COMASU, namely attitude and personality, experience and observation, motive or need, family and influence of media.

Keyword: hegemony, lifestyle, Cosplayer

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (i) Medeskripsikan proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar. (ii) Menganalisis faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena Hegemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *cosplayer* pada komunitas *Cosplay Makassar suki (COMASU).* Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber yaitu untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah di peroleh melalui beberapa sumber. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa (i) Proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *Cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar yaitu berawal dari proses belajar budaya yang meliputi proses internalisasi, proses sosialisasi, dan proses enkulturasi, kemudian melalui proses perkembangan budaya yang meliputi proses *culture evolution*, dan proses difusi. (ii) Dari proses tersebut di dapatkan beberapa faktor penyebab terjadinya hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *Cosplayer* pada komunitas *COMASU* yaitu, sikap dan kepribadian, pengalaman dan pengamatan, motif atau kebutuhan, keluarga, serta pengaruh media.

Kata Kunci: Hegemoni, Gaya Hidup, dan *Cosplayer*

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Sejak Indonesia merdeka, bangsa Indonesia secara fisik telah terlepas dari cengkraman dan tekanan penjajahan dari bangsa lain, namun terlepasnya bangsa kita dari cengkraman dan tekanan bangsa lain tersebut rupanya tidak membuat kita bebas sepenuhnya tanpa pengaruh bangsa lain. Terutama di era globalisasi ini yang sangat membuka lebar akses bagi bangsa kita maupun bangsa asing untuk mencari atau saling bertukar informasi melalui media teknologi yang semakin berkembang. Kemudian hal ini tidak menutup kemungkinan dan bahkan tanpa kita sadari kita telah didominasi oleh pengaruh bangsa lain dari sisi keyakinan, nilai-nilai, budaya, maupun ideologi.

Dalam kehidupan sosial proses globalisasi telah menciptakan egalitarianisme, di bidang budaya memicu munculnya "*Internationalization of culture*", di bidang ekonomi menciptakan saling ketergantungan dalam proses produksi dan pemasaran, dan di bidang politik menciptakan "liberalisasi" (Nugroho, 2001:4). Tentu saja proses globalisasi ini membawa perubahan besar dari segi kehidupan bangsa kita baik dari segi politik, ekonomi, sosial dan budaya.

Di era globalisasi selain teknologi yang berkembang pesat, perkembangan budaya juga tidak kalah pesatnya dengan perkembangan teknologi, ini kita bisa lihat dari banyaknya gaya hidup anak-anak muda sekarang yang cenderung mengkonsumsi atau mengadopsi budaya-budaya dari luar ketimbang budayanya sendiri. Inilah yang disebut dengan globalisasi budaya.

Globalisasi budaya yang terus berkembang dalam segala lingkup kehidupan masyarakat, memunculkan suatu istilah baru yaitu budaya populer biasa dikenal dengan istilah budaya pop. Budaya pop ini mengusung nilai dari ideologi Negara asalnya yang jauh berbeda dari Negara yang terkena imbas dari budaya populer tersebut.

Budaya pop yang sangat berkembang dan sangat digemari kaum muda di Indonesia saat ini selain budaya Korea, adalah budaya Jepang terutama budaya popnya seperti *anime, manga* dan *game*. Dari *anime, manga* dan *game* inilah yang menjadi faktor terbesar berkembangnya budaya populer Jepang di Indonesia. Dari kebiasaan mengkonsumsi *anime*, *manga*, dan *game* yang diproduksi oleh Jepang tersebut mereka menjadi tertarik untuk menjadi sama seperti karakter yang berada di dalam *anime, manga*, dan *game* tersebut dengan ber*cosplay*.

Rasa kecintaan mereka akan budaya populer Jepang atau *Japan pop culture* tersebut mendorong mereka untuk membentuk sebuah komunitas pencinta budaya Jepang. Untuk komunitas pencinta budaya Jepang sendiri sudah banyak di Indonesia salah satunya adalah di Makassar yaitu *COMASU* yaitu singakatan dari (*Cosplay Makassar Suki*) dilihat dari segi nama komunitasnya saja sudah menunjukan identitasnya yaitu bahasa "*Suki*" yang digunakan berasal dari bahasa Jepang yang berarti "*Suka/Pencinta*" yang dapat diartikan sebagai Pencinta *Cosplay* Makassar.

Tentu hal ini dapat mengancam eksistensi dari nilai-nilai budaya mereka sendiri serta kehilangan jati diri mereka sebagai anak muda Indonesia, inilah mengapa pentingnya permasalahan tersebut harus dikaji lebih mendalam. Oleh karena peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam permasalahan gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul *"Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar)"*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Medeskripsikan proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar. 2) Menganalisis faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* di Makassar.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Sukmadinata (2005: 18) penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena fenomena apa adanya. Dengan pendekatan sosiologi yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena Hegemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *cosplayer* pada komunitas *Cosplay Makassar suki (COMASU)* di Makassar. Data diperoleh melalui proses observasi dan wawancara, kemudian diolah menjadi kata-kata yang mudah dimengerti.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Makassar, Sulawesi Selatan yang difokuskan di komunitas *COMASU*. Dalam menentukan informan penelitian, dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling.* Dimana *purposive sampling* adalah teknik penentuan informan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Pengumpulan data dimulai dengan menelaah seluruh data yang di dapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian teknik pengabsahan data atau validasi data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Hegemonisasi Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *Cosplayer* pada Komunitas *COMASU* di Makassar

Ada beberapa proses atau tahapan suatu budaya dapat membudaya atau mendominasi dalam suatu masyarakat tertentu yaitu:

a. Proses Belajar Budaya

Ada beberapa tahapan dalam proses belajar budaya yang dilakukan oleh anggota komunitas *COMASU* hingga terjadi hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup mereka yaitu:

1) Proses internalisasi

Proses internalisasi adalah proses belajar budaya yang dilakukan oleh masyarakat, dimana dalam proses internalisasi ini individu maupun masyarakat mulai mengenal dan mulai belajar budaya yang ia dapatkan dari lingkungan hidup mereka. Dalam hal ini proses internalisasi telah terjadi pada anggota *COMASU* hingga terjadi hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup mereka.

Hal ini diungkapkan oleh Amma dan Hika yang menyatakan bahwa dari a*nime*, itupun tahun berapa ya dari SD kayanya, kelas 6, itupun dari *anime* cuman, kendalanya dulu susah sekali dapat info tentang Jejepangan, itupun dulu lewat *anime* yang ditayangkan di Global tv, kek naruto, samurai x, terus di *Spacee toon* ada *Kamichama Karin*, jadi dulu dari-dari TV ji', terus SMP-SMA baru mulai cari-cari lewat internet, *facebook* gitu

Dari proses internalisasi budaya Jepang yang mereka dapatkan dari *anime* tersebut membuat mereka menjadi lebih mengenal dan mengetahui budaya atau ciri khas serta karakteristik yang dimiliki orang Jepang sehingga membuat mereka kaguma kan budaya Jepang, dan membuat mereka menjadi terinternalisasi yang akhirnya terhegemoni oleh budaya Jepang.

2) Proses sosialisasi

Proses sosialisasi yaitu proses dimana individu belajar pola-pola tindakan dalam interaksi dengan sesama dari individu yang menduduki peranan sosial tertentu. Proses sosialisasi dalam hal ini adalah proses belajar para anggoata komunitas *COMASU* memerankan karakter-katerkater tertentu dari tokoh *anime, manga* atau *game*, dengan tujuan agar karakter yang ditampilkan dalam kegiatan *cosplay*, mirip dengan karakter yang mereka *cosplay*kan baik itu belajar dari komunitas maupun dari luar komunitas.

Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Amma bahwa kalau belajar *cosplay* itu waktu tanya-tanya di komunitas, tapi di komunitas pun juga biasa terbatas kan, jadi biasa sering-sering cari di *youtube* juga, tutorial-tutorial apa, terus berteman dengan orang luar yang sudah banyak pengalaman *cosplay*nya, wah gitu *cosplay*nya, tanya-tanya begitu.

Jadi dari proses sosialiasi itu banyak yang mereka pelajari tentang bagaimana menjadi seorang *cosplayer* karena untuk menjadi seorang *cosplayer* itu banyak yang harus mereka pelajari dan persiapkan dari kostum, make up sampai pendalaman karakter. Jadi proses sosialisasi sangat berperan terhadap proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup para *cosplayer*.

3) Proses enkulturasi

Proses enkulturasi yaitu suatu proses dimana ketika suatu harat atau motivasi dari

seseorang terwujudkan dalam sebuah tindakan, dan tidakan itu melekat pada kebiasan atau perilaku dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam hal ini para anggota komunitas *COMASU* belajar mendalami karakter yang mereka *cosplay*kan dengan beberapa cara, sebelum karakter yang sering mereka perankan itu terbawa hingga ke kehidupan sehari-harinya baik itu karakter dari *anime, manga* atau *game*, tersebut maupun budaya-budaya Jepang seperti kebiasaan orang Jepang hingga bahasanya orang Jepang.

Hal ini sepeti yang diungkapkan oleh Adelia/Ky'rie bahwa ya terbawa, kek *chunibyo*, yang suka menghayal yang tidak-tidak, ya kadang secara tidak sadar apalagi kan kalau kitakan cewek, biasa kan tidak sadar, kek bersuara imut-imut begitu ya udah, tanpa sadar kalau gemes sama orang, ya suara ta' jadi imut-imut juga, terus terkadang kita kalau mau melakukan sesuatu begitu kek jadi ikut-ikutan yang dilakukan di *anime*, seperti cara makan, kan biasa kalau di *anime* itu mereka kalau sebelum makan pasti bilang "*itadakimasu*" biasa juga kebawa-bawa.

Jadi dari hasil wawancara di atas terlihat bahwa budaya Jepang telah mengenkulturasi gaya hidup para anggota komunitas *COMASU*, dengan kata lain bahwa budaya Jepang telah menghegemoni atau mendominasi mereka lewat pendalam karakter dari tokoh *anime, manga* mapun *game* yang mereka sangat kagumi dan sangat mereka sukai.

b. Proses Perkembangan Budaya

Dalam hal ini proses perkembangan budaya yang di dapat dari hasil penelitian ini ada dua yaitu *culture evolution* dan *diffusion proses.*

1) *Culture Evolution*

Proses evolusi budaya terjadi karena adanya perkembangan pola pikir manusia, sehingga budaya mengalami namanya perubahan. Hal tersebut terjadi pada anggota komunitas *COMASU* dimana proses evolusi budaya ini membawa perubahan pola pikir mereka akan budayanya. Hal ini diungkapkan oleh Tri dan Wawo bahwa saya pilih *cosplay* dengan tema Jejepangan karena saya suka Jepang toh, saya pernah 1 kali *cosplay* spiderman, tapi kebanyakan dari *anime* sih, terus kenapa saya tidak *cosplay* dengan tokoh-tokoh atau karakter dari Indonesia, ya karena males, saya merasa tidak cocok, dan di Indonesia juga kaya tidak terlalu menarik untukku, dan sedikit juga karakter mau di *cosplay*kan.

Jadi proses perubahan pola pikir itulah yang membuat mereka cenderung membeda-bedakan budayanya dengan budaya Jepang, dan mengaggap budaya Jepanglah yang menurut cocok untuk mereka. Jadi perubahan pola pikir itulah yang membuat mereka secara tidak langsung telah menghendaki dirinya untuk dihegemoni oleh budaya Jepang yang merupakan akibat dari proses evolusi budaya yang terjadi pada masyarakat terkhusus untuk anggota komunitas *COMASU.*

2) Proses Difusi/Penyebaran

Proses difusi atau proses penyebaran ini dilakukan dengan tujuan menyebarkan ajaran, nilai-nilai, kepercayaan, maupun kebudayaan kepada masyarakat lain, untuk mendominasi dan memperluas kekuasaan oleh golongan tertentu. Dalam hal ini baik komunitas, maupun para anggota komunitas *COMASU* mereka memiliki peran yang besar dalam menyebarkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat lainnya, hal tersebut mereka lakukan dengan beberapa cara baik melalui *gathering*/penerimaan member, hingga lewat media sosial.

Hal ini tersebut diungkapkan oleh Indri bahwa ya melalui media sosial jadi *COMASU* itu punya fanpage facebook, bahkan ada webnya juga jadi disitu biasa kami *share-share* tentang *ainme, manga* atau *game* baru biasa terus *share-share* tentang *event-event juga*, ndak harus Jepang juga sih, tapi kebanyakan kalau *event cosplay* itu pasti kaitannya erat sama hal-hal Jejepangan, kalau melalui *event* itu biasa ada waktu yang disediakan untuk komunitas memperkenalkan komunitasnya jadi kami biasa kenalkan komunitas ini lewat *event*, nah biasa juga juga kita adakan *gathering* atau penerimaan member baru, kita adakan kumpul-kumpul sharing tentang *cosplay,*nah biasanya informasinya itu kita sebarkan lewat *facebook*nya *COMASU.*

Proses difusi yang dilakukan oleh komunitas dan para member komunitas *COMASU* tersebut mempermudah Jepang dalam menghegemoni masyarakat kita terutama kaum muda di Makassar, melalui kecintaan mereka akan *anime, manga* dan *game* yang kemudian meluas pada kecintaan mereka akan budaya Jepang.

Penyebab hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU*

Dalam hasil penelitian ini ada beberapa faktor penyebab hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian proses hegemonisasi yang terjadi yaitu;

1) Sikap dan kepribadian

Dalam proses terjadinya hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer*, sikap dan kepribadian sesorang menentukan gaya hidup yang mereka pilih dalam kehidupan mereka, sikap yang meliputi, tanggapan atau respon mengenai sesuatu hal mereka anggap itu adalah sesuatu yang baik, akan berdampak pada perilaku dan pengambilan keputusan dalam dirinya, serta hal tersebut akan menjadi watak atau karakter yang melekat pada diri mereka. Hal itu diungkapkan Milo bahwa karena kulihat kaya keren sekali mi' astaga ini *COMASU* menurutku makanya ikut ka' gabung komunitas terus ikut ka *cosplay*, terus kalau suka Jepang, suka banget tapi kalau *cosplay* tidak terlalu sih, kan saya kan biasa lebih ke *anisong*nya daripada *cosplay*nya jadi saya tidak terlalu kalau *cosplay*nya, tapi saya biasa harus *cosplay* kalau mau ka' *cover* lagu *anime.*

Sikap yang merespon dan menerima sesuatu hal yang baru dapat merubah gaya hidup seseorang, dalam hal ini kaitannya dengan hegemoni budaya Jepang yaitu sikap/tanggapan mereka terhadap *cosplay* menyebabkan budaya populer Jepang bisa dengan sangat mudah masuk dan menghegemoni mereka tanpa mereka sadari.

2) Pengalaman dan pengamatan

Perubahan gaya hidup pada dasarnya adalah perubahan pola hidup dalam keseharian seseorang yang biasa mereka dapatkan melalui pengamatan dan pengalaman yang pernah mereka dapatkan. Pengalaman dan pengamatan inilah yang menjadi salah satu penyebab hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup para *cosplayer*, pada komunitas *COMASU*. Pengalaman dan pengamatan yang mereka dapatkan melalui *event-event* Jejepangan yang sering mereka ikuti baik itu *event* yang diadakan di Makassar maupun di luar Makassar.

Hal tersebut diungkapkan oleh Wawo dkk bahwa sangat sering, bahkan sampai di Jakarta, kalau ada danaku saya ke Jakarta, kalau di Makassar seperti *event-event*, Jakor, *Popcycle*, *Nippon days*, atau biasa juga ada *event-event* yang diadakan oleh komunitas-komunitas tertentu yang adakan kompetisi *cosplay*, yang biasa adakan itu biasa anak sastra bahasa ke kemarin ini ada *Ikon Cultural fest* itu yang adakan anak satra bahasa, kan disitu biasa ada sastra Jepangnya toh, terus kek JCF (*Japan Cultural Festival*) juga, kalau di Jakarta itu saya pernah itu di *Ennichisai.*

Pengalaman dan pengamatan dapat menjadi penyebab terjadinya hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* terkhususnya pada komunitas *COMASU*, hal ini terjadinya karena keseringan para anggota *COMASU* mengikuti *event-event* Jejepangan dan kemudian ikut *cosplay* dibeberapa *event*, dan bahkan *event* itu mereka ikuti tidak hanya di Makassar saja tapi sampai keluar kota seperti Jakarta tentunya hal tersebut dapat menjadi pengalaman dari pengamatan mereka sehingga merubah gaya hidup mereka dan tanpa mereka sadari sebenarnya mereka telah terhegemoni oleh budaya Jepang.

3) Motif atau Kebutuhan

Seseorang melakukan tidakan tertentu atau melakukan suatu hal tertentu pasti karena adanya motif atau tujuan yang ingin mereka capai salah satunya adalah kebutuhan untuk merasa tenang dan aman, merasa butuh untuk mengaktualisasikan diri, butuh mendapatkan perhatian, dan sebaginya, dalam hal ini kaitannya dengan hegemoni budaya Jepang, adalah motif dan tujuan mereka itu menjadi penyebab mereka terhegemoni.

Hal tersebut yang diungkapkna oleh Kamil bahwa awalnya satu ji' tujuanku, dulu itu mau sekali ka dibilang kaya orang terkenal begitu, wah ini *cosplay* apa ini, jadi pengen ka dikenal orang melalui *cosplay*, terus kalau dibilang kebutuhan utama bukan tapi kalau butuh bisa dibilang iya, bisa juga dibilang tidak, tapi pokoknya butuhlah gitu, karena hobi toh, dan satu-satunya caraku untuk mengekspresikan diri itu untuk ber*cosplay*, terus butuh ka' juga untuk menghilangkan stress dan menciptakan kesenangan melalui *cosplay.*

Motif atau kebutuhan itulah yang membuat mereka terhegemoni oleh budaya pop Jepang, sebab dengan adanya kebutuhan dan motif tersebut semakin membuat mereka ingin terus menerus mengkonsumsi, hal-hal yang mereka anggap penting salah satunya adalah mengkonsumsi budaya populer Jepang tersebut.

4) Keluarga

Keluarga berperan besar dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku seorang anak. Hal ini karena berhubungan pada pola asuh orang tua yang akan membentuk kebiasaan anak yang secara tidak langsung mempengaruhi gaya hidupnya. Dalam hal ini kenapa orang tua

menjadi faktor penyebab hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer*, yaitu karena keacuhan atau dukungan orang tua akan sikap dan perilaku anak-anak mereka.

Seperti yang di kemukaan oleh Amma bahwa dulunya sih dilarang, sekarang malah sering ikut ke *event*, biasa kalau *cosplay* mamaku temani ka' ke *event*, jadi sekarang itu mendukung sekali, apalagi setelah ikut *cosplay* ka na lihat ma biasa juara, terus dipanggil jadi juri atau *guesstar*, jadi sekarang malah sangat di dukung ka. Dan dibenarkan oleh orang tuanya Halijah yaitu ndak papa ji' ikut saja yang penting pakainnya itu sesuai dan tidak melanggar agama yang menutup aurat, kita juga mau melarang juga tidak bisa karena sudah menjadi hobinya mi' toh.

Lain halnya ungkapan Billy yang diabiarkan oleh orang tuanya bahwa Awalnya tidak karena nabilang buang-buang uang ji' tapi lama-kelamaan di biarkan ja'. Jadi izin dan ketidakpedulian orang tualah di sini yang menjadi salah satu penyebab terjadinya hegemoni budaya pop Jepang dalam gaya hidup *cosplayer.*

5) Pengaruh media

Dalam kehidupan dimasa modern seperti sekarang ini media begitu berperan dalam menyampaikan dan menyebarkan informasi baik seputar dalam negeri hingga luar negeri.Dalam hal ini kaitannya dengan hegemoni yaitu dimana media menampilkan sesuatu yang dapat sangat mempengaruhi pikiran, dan menjadi daya tarik melalui produknya yaitu budaya pop Jepang, di sini para anggota *COMASU* pertamakali mengenal budaya pop Jepang melalui media, seperti televisi, *youtube*, internet, majalah dsb.

Seperti yang diungkapkan Amma dan Hika bahwa saya itu kagum ka lihat budaya-budaya Jepang itu karena, cerita-ceritanya yang ada di *anime*, dan *manga* itu keren-keren, terus orang Jepang itu juga sopan sekali, mereka itu modern banget tapi tidak meninggalkan budayanya itu yang menurutku keren dari Jepang.

Seperti yang diungkapkan di atas menunjukan bahwa media sudah menjadi candu dan membuat mereka terhipnotis melalui produk-produk industri budaya Jepang, sehingga pikiran dan ideologinya telah terhegemoni.

Pembahasan

Proses Hegemonisasi Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *Cosplayer* pada Komunitas *COMASU*

Masuknya sebuah budaya dalam masyarakat tidak lepas dari penerimaan masyarakat itu sendiri, sebuah budaya akan begitu mendominasi atau menghegemoni dengan melewati beberapa proses dalam proses pembudayaan budaya. Seperti ungkapan Simon (2004: 19) menurutnya hegemoni bukanlah hubungan dominasi antara penggunaan kekuasaan, melainkan hubungan persetujuan dengan menggunakan kepemimpinan politik dan ideologi. Jadi menurutnya hegemoni adalah organisasi konsensus di mana persetujuan sadar itu lebih penting dalam msayarakat kapitalis.

a. Proses Belajar Budaya

Dalam proses pentransferan sebuah nilai, ajaran atau budaya, manusia memerlukan yang namanya proses belajar, dimana masyarakat menimba ilmu dan pengetahuan atas budaya yang ingin dia pelajari sebelum budaya itu dapat membudaya dan menghegemoni. Begitu pula yang terjadi pada komunitas *COMASU*, tentang bagaimana bisa budaya Jepang begitu menghegemoni mereka dalam gaya hidup tanpa mereka sadari.

Seperti yang kita ketahui bahwa gaya hidup bermula dari sebuah *habitus* atau kebiasaan, yang mana kebiasaan itu di dapat melalui proses sosialisasi/proses belajar seperti yang diungkapkan oleh Takwin (2009: 19) *Habitus* merupakan hasil pembelajaran lewat pengasuhan, aktivitas bermain, dan juga pendidikan masyarakat dalam arti luas. Pembelajaran itu terjadi secara halus, tak disadari dan tampil sebagai hal wajar, sehingga seolah-olah sesuatu yang alamiah seakan-akan diberi oleh alam atau sudah dari sananya. Adapun proses belajar yang ditemukan peneliti meliputi:

1) Proses internalisasi

Proses hegemoniasai budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian yaitu, proses hegemonisasi itu terjadi diawali dari proses internalisasi yaitu proses dimana mereka mulai mengetahui dan mengenal budaya Jepang melalui tontonan, bacaan dan permainan seperti *anime, manga* dan *game* yang mereka kenal melalui stasiun TV, majalah, internet, *youtube*, maupun media sosial seperti *facebook*, dan proses internalisasi itu sudah cukup lama terjadi, dari mereka mulai

duduk bangku SD, SMP, SMA, hingga sekarang.

Jadi proses internalisasi budaya Jepang pada *cosplayer* yang berada pada komunitas *COMASU* sudah terjadi cukup lama, sehingga nilai-nilai atau ajaran-ajaran budaya Jepang tertanam kuat pada komunitas *COMASU* dan membuat mereka menjadi begitu mengagumi serta mencintai budaya Jepang melalui proses mengenal dan menghayati budaya Jepang yang mereka konsumsi sejak lama melalui tayangan-tayangan seperti *anime, manga* dan *game.* Proses internalisasi itulah yang membuat para *cosplayer* pada komunitas *COMASU* tanpa sadar mereka telah terhegemoni oleh budaya Jepang.

2) Proses sosialisasi

proses sosialisasi adalah proses belajar untuk mengenal dan menghayati kebudayaan masyarakat dilingkungannya. Dalam hal ini para anggota komunitas *COMASU*, menurut hasil penelitian yang peneliti dapatkan bahwa untuk menjadi seorang *cosplayer* itu menurut mereka perlu banyak belajar, harus mengetahui apa-apa yang harus disiapkan dan apa yang harus dilakukan, sehingga menurut mereka untuk menjadi seorang *cosplayer* professional butuh banyak belajar, seperti halnya menyiapkan perlengkapan dan belajar pendalaman karakter.

Untuk pendalaman karakter itu biasa mereka lakukan dengan menonton *anime*, membaca *manga* serta bermain *game*nya. Proses pendalaman karakter itulah yang menjadi salah satu proses terjadinya hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup mereka sebab cerita dalam *anime, manga* dan *game* tersebut adalah buatan Jepang sehingga cerita yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan keseharian orang di Jepang, baik itu *lifestyle*, kehidupan sosial, maupun nilai-nilai dalam kebudayaan masyarakat di Jepang.

3) Proses enkulturasi

Proses selanjutnya adalah proses enkulturasi yaitu proses mendarahdagingkan suatu kebudayaan, yang kemudian kebudayaan tersebut melekat pada perilaku, atau tindakan dalam kehidupan sehari-harinya. Disini peneliti mendapatkan ada beberapa kebudayaan orang Jepang yang kemudian melekat pada diri mereka diantaranya yaitu cara makan, cara menyapa orang/temannnya, cara bicara dan logat orang Jepang yang seperti kawai/imut-imut, kemudian ada beberapa karakter yang dikenal dalam Jepang yang kemudia melekat pada diri mereka, seperti, karakter *yandere, kudere*, maupun *stundere*. Proses enkulturasi ini jugalah yang membuat mereka terdominasi atau terhegemoni oleh budaya Jepang.

b. Proses Perkembangan Budaya

Proses perkembangan budaya juga menggambarkan bagaimana masyarakat dan budaya itu berubah dari waktu ke waktu yang banyak ditunjukan sebagai pengaruh global. Proses inilah memberikan ruang bagi budaya lain untuk masuk dan menghegemoni masyarakat yang telah mengalami perkembangan budaya. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Ritzer (2012: 477), menurutnya konsep hegemoni tidak hanya membantu kita memahami dominasi yang ada di dalam kapitalisme, tetapi ia juga membantu mengorientasikan pemikiran-pemikiran Gramsci pada revolusi. Melalui revolusi tidak cukup memperoleh kendali atas ekonomi dan aparat Negara, kepemimpinan budaya atas bagian masyarakat lainnya juga perlu didapatkan.

Artinya melalui sebuah revolusi atau perubahan pendominasian atas kekuasaan tidak hanya bidang ekonomi dan pemerintahan saja yang harus dihegemoni, tetapi menurut Ritzer pendominasian atas kebudayaan juga perlu di dapatkan. Adapun proses perkembangan budaya meliputi:

1) Culture evolution

Proses evolusi budaya terjadi karena adanya perkembangan pola pikir manusia, sehingga budaya mengalami namanya perubahan, seperti halnya pola pikir masyarakat yang mulai berubah dan mau menerima budaya lain dengan sepenuh hati sehingga terkadang terjadi yang namanya pergeseran budaya, terjadinya akulturasi dan asimilasi budaya.

Begitupula proses hegemonisasi terjadi karena adanya proses perkembangan budaya dari masyarakat itu sendiri. Hal tersebut terjadi pada anggota komunitas *COMASU* dimana proses evolusi budaya ini membawa perubahan pola pikir mereka akan budayanya yang cenderung mengesampingkan budaya sendiri, dan menjunjung tinggi budaya asing, sehingga tanpa sadar pemikiran seperti itulah yang membuat diri mereka terhegemoni oleh budaya Jepang.

2) Proses difusi

Proses difusi merupakan proses penyebaran ajaran-ajaran, nilai-nilai, kepercayaan, maupun kebudayaan kepada

masyarakat lain, dengan tujuan mendominasi dan memperluas kekuasaan pada golongan tertentu. Proses penyeabaran ini sendiri dilakukan oleh komunitas dan para member komunitas COMASU Itu sendiri, sehingga tanpa mereka sadari, mereka telah menjadi salah satu agen yang membantu negara Jepang dalam mengibarkan kekuasaan melalui pendominasian budaya Jepang dalam gaya hidup mereka.

Hasil penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian Imron dan Amroshi (2014) pada *jurnal paradigma* 2.3, hasil penelitiannya menyebutkan bagaimana proses hegemonisasi budaya pop Korea itu terjadi pada komunitas *KLOSS (Korean Lovers Surabaya)* yaitu terjadi karena pengaruh media dan pengaruh komunitas *KLOSS* itu sendiri. Hal tersebut membuktikan bahwa, selain para kaum kapitalis yang memiliki kekuasaan atas pengendalian atau pendominasi terhadap budaya populer Jepang, para anggota komunitas tersebut ternyata telah menjadi salah satu agen penting yang menjadi perantara dalam proses penyebaran budaya Jepang.

Penyebab Hegemonisasi Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *Cosplayer* pada Komunitas *COMASU*

Hegemoni Budaya Jepang dalam gaya hidup *copslayer* pada komunitas *COMASU*, tidak mungkin terjadi tanpa adanya penyebab yang melatar belakanginya, dari hasil penelitian ada beberapa penyebab yang peneliti dapatkan dari hasil proses hegemonisasi budaya Jepang itu terjadi yaitu:

1) Sikap dan kepribadian

Sikap dan kepribadian sesorang menentukan gaya hidup yang mereka pilih, dari hasil penelitian peneliti mendapatkan bahwa, sikap para *cosplayer* pada komunitas *COMASU* yang meliputi tanggapan dan respon terhadap kebudayaan Jepanglah yang membuat mereka menjadi tertarik dan menerima adanya budaya Jepang yang menjadi role mode, atau budaya panutan bagi mereka, serta kepribadian yang pede dan percaya diri akan gaya hidup sebagai seorang *cosplayer* yang mendorong mereka untuk menjadikan budaya Jepang sebagai acuan dalam gaya hidup mereka.

Seperti ungkapan Kekes (Prastika, 2018:11) bahwa gaya hidup adalah ekspresi individualitas yang membimbing bagaimana individu ingin hidup dalam keadaan tertentu yang membentuk konteks kehidupan seseorang. Kekes juga menjelaskan bahwa gaya hidup membimbing cara hidup individu yang berwujud dalam sikap, cara dan pola tindakan, jadi sikap dan pala tindakan/kepribadian seseorang yang menentukan dirinya dalam memilih gaya hidup

2) Pengalaman dan pengamatan

Pengalaman adalah pelajaran hidup yang didapatkan oleh individu, dan pelajaran itu didapatkan melalui pengamatan terhadap pengalaman. Pengalaman dan pengamatan tersebutlah yang membuat mereka memiliki oponi dan pendapat teretntu sehingga opini dan pendapat tersebutlah yang menentukan tindakan dan perilakunya yang berujung pada pemilihan gaya hidup terutama dalam gaya hidup mereka yang terdominasi oleh budaya Jepang. hal ini seperti ungkapan dari Petter dan Olson (Prastika 2018:12) bahwa gaya hidup merupakan cara seseorang dalam menjalani hidupnya termasuk di dalamnya kegiatan, minat dan opini mereka.

3) Motif atau kebutuhan

Gaya hidup yang dipilih dan ditentukan oleh seseorang disebabkan karena adanyan tujuan atau motif, contohnya gaya hidup sehat, tujuan orang tersebut memilih gaya hidup sehat agar jiwa dan raganya mendapatkan kehidupan yang lebih sehat dan terbebas dari penyakit. Begitu pula bagi para anggota komunitas *COMASU* mereka memilih gaya hidup sebagai seorang *cosplayer* karena memiliki tujuan atau motif tertentu.

Motif karena kebutuhan itulah mereka memilih gaya hidup sebagai *cosplayer* yang sebenarnya tanpa mereka sadari bahwa gaya hidup yang mereka pilih itu membuat diri mereka menjadi kergantungan karena kebiasaan-kebiasaan mengkonsumsi produk-produk budaya Jepang yang berujung pada penghegemonian budaya Jepang dalam gaya hidup mereka. Adlin (2015:44) mengungkapkan bahwa *habitus* merupakan satu set disposisi (Kecenderungan) yang menghasilkan praktik dan persepsi sosial. Arti orisinilnya adalah sebuah pembiasaan atau kondisi tipikal tertentu; sebuah keadaan atau penampakan khususnya keadaan tubuh. Artinya kebiasaan yang dilakukan seseorang membentuk perilaku yang terwujud dalam praktik-paraktik, yang menampakan bagaimana kondisi atau kedaan orang tersebut terkait gaya hidupnya.

4) Keluarga

Keluarga merupakan salah satu agen terpenting dalam pembentukan sikap dan perilaku anak hal tersebut berkaitan dengan fungsi keluarga yaitu fungsi sosialisasi. Hal ini karena berhubungan pada pola asuh orang tua yang akan membentuk kebisaan anak yang secara tidak langsung mempengaruhi gaya hidupnya.

Dalam hal ini kaitannya dengan faktor penyebab hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* yaitu orangtua sebagai salah satu yang mengatur dan mengajar serta memberikan izin kepada anak-anak mereka tentang pola perilaku dan gaya hidupnya yang mereka pilih.

5) Pengaruh media

Media adalah salah satu alat yang sering dijadikan alat komunikasi atau menyebarkan informasi bagi manusia modern. Di era kapitalisme seperti sekarang ini media dijadikan alat untuk memasarkan produk-produk mereka kepada masyarakat luas, salah satunya adalah budaya pop Jepang. Dalam hal ini kaitannya dengan hegemoni yaitu dimana media menampilkan sesuatu yang dapat sangat mempengaruhi pikiran, dan menjadi daya tarik melalui produknya. Keberperanan media dalam hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* sangat besar dilihat dari awal proses hegemoni itu terjadi yaitu proses internalisasi hingga proses difusi, media sangat berperan aktif dalam hal tersebut.

Seperti yang diungkapkan Baudrilard tentang teorinya yaitu teori simulacra yang mengarah pada *hiperralitas* dimana ia melihat masyarakat kontemporer sebagai masyarakat yang telah didominasi oleh produksi, tetapi lebih tepatnya media, pemrosesan informasi dan dunia hiburan, sebagai contoh media telah berhenti dari menjadi pantulan realitas, tetapi menjadi realitas itu sendiri, atau bahkan lebih nyata daripada realitas itu sendiri (Ritzer, 2012: 1088). Lewat media informasi, seperti iklan, televisi, dan film, dunia simulasi tampil sempurna, sebab menurut Baudrilard (2018:154) apa yang dibawa media TV, melalui organisasi tekniknya adalah ide (ideology) sebuah dunia yang bisa divisualkan dengan baik, dapat dipotong dengan baik dan bisa dibaca dengan gambar. Jadi menurut Baurilard kenapa tampilan dunia dalam media tampil sempurna, menarik dan menghipnotis sebab tayang yang ditampilkan pada media dapat di edit dan diubah sesuai kebutuhan masyarakat konsumsi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Hegemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup *Cosplayer* (Studi Sosiologi pada Komunitas *Cosplay Makassar Suki*), maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu: Proses hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU*, diawali dari (a) Proses belajar budaya yang meliputi; (1) proses internalisasi (2) proses sosialisasi, dan (3) proses enkulturasi. (b) Proses perkembangan budaya yaitu (1) proses *culture evolution* dan, (2) proses difusi. Adapun dari proses tersebut ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya hegemonisasi budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU* yaitu (1) Sikap dan kepribadian, (2) pengalaman dan pengamatan, (3) motif atau kebutuhan, (4) keluarga, dan (5) pengaruh media.

Melihat bagaimana komunitas *COMASU* begitu terhegemoni atau terdominasi oleh budaya Jepang terutama budaya populer Jepang, ada beberapa saran yang ingin peneliti berikan yaitu: 1) pengaruh media yang sangat besar dalam proses terjadinya hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup *cosplayer* pada komunitas *COMASU*, alangkah baiknya kita tidak serta merta menerima dan menggap semua yang ditawarkan media adalah hal yang baik, sebab terkadang media menjadi alat bagi para kaum kapitalis untuk menguasai atau mendominasi kita melalui produk-produk industri mereka yang mereka pasarkan melalui media, yang tanpa kita sadari itu akan membuat kita ketergantungan oleh budaya mereka, dan membuat kita ketergantungan akan kebutuhan-kebutuhan palsu yang kurang bermanfaat bagi kita, dan tentunya kecintaan yang berlebihan akan budaya asing ketimbang budaya sendiri akan menghilangkan jati diri kita sebagai bangsa Indonesia. 2) Melihat ada beberapa penyebab yang membuat para *cosplayer* pada komunitas *COMASU* terhegemoni oleh budaya Jepang, dan salah satunya dalah orang tua, oleh karena itu perlunya bimbingan orang tua dalam proses sosialisasi pada pertumbuhan seorang anak, sekalipun anak tersebut sudah mendekati masa dewasa sehingga bimbingan dari orang tua tersebut akan membimbing anak dalam menentukan gaya hidup yang lebih bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

Adlin, Alfathri. 2015. *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.

Amroshy, Afidatul Ulum AL, & Imron, Ali. 2014. Hegemoni Budaya Pop Korea pada Komunitas Korea Lovers Surabaya (KLOSS) *(Online)*. *Journal Paradigma* Vol.2, No.3 (http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/viewFile/9091/8927, Diakses 10 Mei 2019)

Baudrillard, Jean. 2018. *Masyarakat Konsumsi*. Bantul: Kreasi Wacana.

Nugroho, Heru. 2001. *Negara, Pasar, dan Keadilan Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Prastika, Erliana. 2018. Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Kecurangan Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. *Skripsi.* Yagyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi (Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Simon, Roger. 2004. *Gagasan-Gagasan Politik Gramsci*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Takwin, B. 2009. *Habitus x Modal + Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprhensif Kepada Pemikira Pierre Bordieu*. Yogyakarta: Jalasutra.