

FENOMENA GEMPURAN HEGEMONI BUDAYA POPULER JEPANG DI INDONESIA: RELEVANSINYA DALAM PENGUATAN KEBUDAYAAN NASIONAL PERSPEKTIF KOENTJARANINGRAT

PHENOMENA OF JAPAN'S POPULAR CULTURE HEGEMONY IN INDONESIA: ITS RELEVANCE IN STRENGTHENING NATIONAL CULTURE KOENTJARANINGRAT PERSPECTIVE

Revi Dicky Adistu¹

Universitas Gadjah Mada

revidickuadistu@mail.ugm.ac.id

Sartini Sartini²

Universitas Gadjah Mada

tini-sartini@ugm.ac.id

Kusuma Putri³

Universitas Gadjah Mada

kusumaputri@mail.ugm.ac.id

ABSTRAK: Perkembangan budaya populer Jepang saat ini merebak disegala penjuru dunia khususnya di Indonesia. Indonesia memiliki keanekaragaman nilai kearifan lokal dan kebudayaan nasional yang kaya akan budaya yang memiliki tradisi dan nilai kesenian yang adiluhung kini mulai mulai tergerus akan budaya populer Jepang. Dari hasil temuan penelitian menjelaskan bahwa terdapat orang-orang dalam suatu komunitas khususnya wilayah Yogyakarta, Jakarta dan Bandung tergerus akan budaya Jepang dengan ditunjukkan dengan cara fashion dan bahasa sebagai produk budaya populer Jepang sehingga berimplikasi pada hilangnya identitas nasional yang melekat sebagai jati diri bangsa. Dalam hal ini filsafat kebudayaan Koentjaraningrat dalam perspektif tujuh unsur budaya tersebut menjawab bagaimana agar bangsa yang maju tidak tergerus akan adanya westernisasi dari pengaruh Barat (Jepang) tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya kearifan lokal dengan menguatkan kebudayaan nasional.

Kata kunci: Budaya populer¹, kebudayaan nasional², modernization³

ABSTRACT: The development of Japanese popular culture is spreading worldwide, especially in Indonesia. Indonesia has a diversity of local wisdom values and national culture that is rich in culture with noble traditions and artistic values that are now starting to erode Japanese popular foreign culture. The research findings explain that there are people in a community, especially the Yogyakarta, Jakarta and Bandung areas, who are eroded by Japanese culture by demonstrating that fashion and language are products of Japanese popular culture, which has implications for the loss of inherent national identity as national identity. In this case, Koentjaraningrat's cultural philosophy from the perspective of the seven cultural elements answers how to prevent a developed nation from being eroded by westernization from Western (Japanese) influences without eliminating local wisdom and cultural values by strengthening national culture.

Keyword: Popular culture¹, national culture², modernization³

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan budaya populer di Indonesia menarik banyak perhatian orang khususnya penggemar budaya Jepang. Budaya Jepang saat ini atau yang dikenal dengan budaya populer dimasa kontemporer ini menjadi daya pikat tersendiri di Indonesia dalam berbagai aspek yang diantaranya adalah musik atau yang dikenal dengan musik *J-Pop*, film, *anime*, *manga/komik*, *action figure*, bahasa dan juga *fashion* yang menjadi pokok sentral dalam perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia.

Perkembangan budaya Jepang di Indonesia beranekaragam di diberbagai wilayah seperti di Jakarta, Bandung dan khususnya Yogyakarta yang menjadi kota yang memiliki komunitas penggemar budaya Jepang terbanyak di Indonesia. Namun disini terdapat hal yang menarik dalam perkembangan budaya Jepang, yang tersebar ditiga wilayah tersebut secara tidak langsung berbagai upaya Jepang dalam mengembangkan dan menyebarluaskan budaya populernya, Jepang memperkenalkan nilai-nilai serta budaya tradisional Jepang seperti penggunaan bahasa Jepang, penggunaan pakaian *kimono*, teknik meminum teh, kuliner khas Jepang, dan etika Bushido sebagai landasan semangat hidup bangsa Jepang yang dilakukan oleh komunitas Jepang di wilayah Jakarta, Bandung dan Yogyakarta tersebut.

Beberapa wilayah salah satunya adalah budaya dan tradisi yang mengakar kuat selama ini yang selalu terjaga adalah wilayah Yogyakarta baik dari nilai-nilai kearifan lokalnya, kuliner, bentuk arsitektur bangunan, kesenian, bahasa dan sistem politiknya yang memiliki ciri khas, menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu wilayah budaya menjadi ciri khas jari diri bangsa. Tidak hanya itu Jakarta dan Bandung sebagai wilayah besar penyebaran budaya populer dalam bentuk suatu komunitas Jepang ini lebih mewujudkan mereka dalam bentuk *costum playing* atau mirip dengan penggunaan pakaian yang dikenakan dalam berbagai *event cosplay* atau penampilan busana bersama dalam suatu tempat yang biasanya dilakukan dalam bentuk *fashion show*.¹ Tidak hanya itu dalam suatu komunitas tersebut tidak sedikit orang menggunakan bahasa Jepang menjadi wujud ekspresi diri dalam penggunaan busana *cosplay* tersebut.

Berkenaan dengan gempuran modernisasi dan westernisasi inilah Indonesia memiliki unsur kebudayaan yang adiluhung yang menonjolkan sifat khas dan mutunya

¹ Antar Venus, Lucky Helmi, 'Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung', Jurnal ASPIKOM, 1.1 (2010), hlm.72.

harus ditonjolkan dan dikuatkan oleh Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Koentjaraningrat yang menegaskan bahwa ada satu unsur kebudayaan yang dapat menandakan sifat khas dan mutu dan dengan demikian amat cocok sebagai unsur paling utama dari kebudayaan nasional adalah kesenian dan bahasa. Indonesia seharusnya mampu mempertahankan dan mengidentifikasi diri ditengah gempuran hegemoni budaya yang dikenalkan Jepang dalam bentuk budaya populernya.²

Oleh karena itu dalam tulisan ini, penulis akan berfokus mengenai fenomena budaya populer budaya Jepang dalam upayanya dalam menghegemoni budaya populernya dengan mengambil *sample* penelitian dari tiga wilayah besar yang memiliki jumlah komunitas terbanyak di Indonesia yakni Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Tulisan ini juga menandakan untuk memberikan tinjauan kritis bagaimana untuk membendung upaya hegemoni budaya populer Jepang pada generasi muda Indonesia dengan perspektif filsafat kebudayaan Koentjaraningrat dalam tujuh unsur kebudayaannya yang nantinya struktur, nilai-nilai yang menggiringnya menjadi refleksi kritis bagaimana kebudayaan asing dapat diserap tanpa menghilangkan kebudayaan khas dari bangsa dan tetap terjaga akan dikupas dalam tulisan ini.

B. METODE PENELITIAN

Dalam rangkaian penelitian, metodologi yang dilakukan penulis menggunakan penelitian kualitatif, yang mana metode ini menekankan pada aspek kualitas secara alamiah yang menyangkut definisi, konsep, nilai serta ciri-ciri yang melekat pada objek penelitian lainnya. Metode ini juga menghasilkan data yang bersifat deskriptif sebagai suatu rangkaian baik berupa kata-kata, catatan-catatan yang berkenaan dengan esensi, nilai serta pengertian. Metode kualitatif ini sangat relevan untuk digunakan dalam kajian ilmu humaniora khususnya filsafat karena mengingat pengamatan data senantiasa berhubungan dengan kebermaknaan secara filosofis yang senantiasa berkaitan dengan sistem nilai (Kaelan, 2005: 6).³ Penelitian ini juga didukung dengan studi pustaka yang terdiri dari sumber primer dan sumber tersier. Sumber primer didasarkan pada objek formal yakni berkenaan dengan teori filsafat Koentjaraningrat yang bersumber pada karya bukunya. Objek materialnya didasarkan pada hasil temuan dari berbagai penggiat atau

² Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm. 108.

³ Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat: Paradigma Bagi Pengembangan Penelitian Interdisipliner Bidang Filsafat, Budaya, Sosial, Semiotika, Sastra, Hukum dan Seni* (Yogyakarta: Paradigma, 2005), hlm. 6.

pecinta budaya Jepang dalam suatu komunitas Jepang pada wilayah Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Sumber tersier diakses melalui beberapa referensi diantaranya melalui jurnal ilmiah, artikel, sumber berita elektronik yang memuat berkenaan dengan topik penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat

Dalam mendefinisikan suatu budaya, kebudayaan dimaknai sangat kompleks dimana kebudayaan menjadi salah satu perdebatan menurut para Antropolog dalam mendefinisikannya. Namun ada beberapa yang memaknai kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta *buddhaya* yaitu dalam bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan kata lain kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berkenaan dengan akal.⁴ Adapun kata kebudayaan dimaknai dalam bahasa Inggris, kata kebudayaan atau disebut juga dengan *culture*. Secara etimologis kata *culture* berasal dari kata latin *colere* yang dimaknai dengan “mengolah atau mengerjakan”, atau “mengolah tanah atau bertani”.⁵

Perkembangan kebudayaan yang begitu beragam menurut Parsons dan Kroeboer suatu rangkaian tindakan dan aktifitas manusia membaginya menjadi tiga gejala kebudayaan yaitu (1) ide, (2) aktifitas, dan (3) artefak yang dimana ketiga hal tersebut kebudayaan terwujud dalam tiga bentuk, di antaranya:⁶

- a. Wujud kebudayaann sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan lainnya. Kebudayaan ini sifatnya abstrak yang tidak dapat dilihat dan juga tidak dapat disentuh. Hal tersebut tersimpan dalam bentuk alat penyimpanan seperti kartu komputer, hard disk. Dari gagasan-gagasan tersebut berada lepas satu dari yang lain, melainkan selalu terkait satu sama lain atau yang disebut dengan *cultural system*.
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari aktivitas serta tindakan yang berpola dari manusia dalam masyarakat. Hal ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi satu sama lainnya, saling berhubungan serta bergaul satu sama lainnya, selalu mengikuti pola-pola tertentu yang berdasarkan

⁴ Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi I (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), hlm. 181.

⁵ Indar Tjahyadi, Sri Andayani, Hosnol Wafa, Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya (Lamongan: Pagan Press, 2020), p. 16.

⁶ Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi I, op.cit, p. 186.

adat istiadat dan perilaku yang bersifat konkret. Hal ini kebudayaan disebut sebagai *social system*.

- c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia yang mana kebudayaan disini disebut kebudayaan fisik dan tidak membutuhkan banyak penjelasan karena seluruh hasil fisik, aktivitas, tidakan dan semua karya manusia sifatnya paling konkret dan objeknya berupa benda yang dapat dilihat dan disentuh.

Menurut Koentjaraningrat ketiga wujud kebudayaan tersebut tidak terpisahkan satu sama lainnya karena kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu yang makin lama makin menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya sehingga berimplikasi pada pola-pola tindakanya, bahkan juga cara berpikir.⁷

Tidak hanya itu, Koentjaraningrat memaknai kebudayaan sebagai sebuah bangunan, atau struktur yang terdiri dari tujuh unsur yang membangunnya yang terdiri dari tujuh unsur kebudayaan diantaranya adalah sebagai berikut:⁸

- a. Sistem Bahasa

Menurut Koentjaraningrat bahasa merupakan suatu sarana untuk manusia memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau menjalin relasi antar sesamanya. Unsur bahasa atau disebut Koentjaraningrat sistem perlambangan manusia, baik secara lisan maupun tulisan untuk berkomunikasi yang memuat mengenai deskripsi ciri-ciri terpenting dari bahasa yang diucapkan oleh suku bangsa yang bersangkutan beserta variasi-variasi dari bahasa.

- b. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan berkaitan erat dengan adanya suatu sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud didalam ide manusia. Sistem pengetahuan mencakup batas yang sangat kuat berkenaan dengan pengetahuan manusia mengenai berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Setiap suku bangsa memiliki pengetahuan mengenai tumbuh-tumbuhan, binatang, benda dan manusia yang berada disekitarnya.

- c. Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial

⁷ Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi I, hlm.188.

⁸ Gunsu Nurmansyah, Nunung Rodliyah, Recca Ayu Hapsari, Pengantar Antropologi: Sebuah Ikhtisar Mengenal Antropologi (Lampung: Aura, 2019), hlm. 76-81.

Unsur kebudayaan ini merupakan usaha memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Tiap kelompok masyarakat diatur oleh suatu adat istiadat dan aturan-aturan berkaitan dengan macam kesatuan dalam suatu lingkungan dimana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kekerabatan sangat berkaitan dengan suatu ikatan dalam suatu masyarakat karena ikatan merupakan inti atau dasar pembentukan suatu komunitas atau organisasi sosial.

d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia pada kodratnya akan selalu senantiasa untuk mempertahankan hidupnya sehingga manusia menciptakan peralatan benda-benda tersebut. Manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang diciptakan sebagai suatu peralatan hidup dengan bentuk yang sederhana.

e. Sistem Ekonomi atau Mata Pencaharian Hidup

Mata pencaharian atau kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam mencari nafkah atau penghasilan utama. Berkembangnya sistem industri yang kian pesat mengubah pola hidup manusia untuk tidak mengandalkan mata pencaharian hidup dari pertanian melainkan saat ini mengandalkan pendidikan dan keterampilannya dalam mencari pekerjaan.

f. Sistem Religi

Koentjaraningrat menyatakan bahwa sistem religi bermula dari suatu pertanyaan mengapa manusia percaya akan adanya suatu hal yang metafisis (gaib) atau suatu hal bersifat supranatural yang dianggap lebih tinggi dibandingkan manusia dan mengapa hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan tersebut.

g. Kesenian

Pakar antropologi memusatkan perhatian mengenai seni diawali dari penelitian etnografi mengenai aktifitas kesenian suatu masyarakat tradisional seperti seni musik, seni tari, dan seni drama. Seiring perkembangan zaman seni dan budaya berkembang dan melahirkan yang dinamakan seni modern. Salah satu seni modern melahirkan adanya budaya populer seperti film, lagu, fashion dan koreografi.

2. Fenomena Budaya Populer Jepang di Indonesia

Budaya populer merupakan budaya yang dihasilkan untuk dikonsumsi untuk massa. Budaya populer juga dimaknai sebagai suatu budaya yang tersisa atau budaya

yang *inferior* setelah menentukan budaya yang termasuk dalam kategori *high culture*. Budaya populer ini merupakan produk berupa teks-teks, karya-karya atau tindakan-tindakan yang tidak tergolong dalam *high culture*. Budaya yang tergolong kedalam *high culture* memiliki sifat eksklusif dan dapat dipahami oleh kalangan tertentu saja. Misalnya musik klasik, *jazz*, *blues* dan lainnya.⁹

Pokok fungsional budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik rekaman, komik film, olahraga dan gaya berpakaian (*fashion*).¹⁰ Yang didukung dengan perkembangan teknologi menjadikan budaya populer semakin berkembang dalam kehidupan bermasyarakat khususnya budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang melakukan penyebaran ke negara lain agar budaya Jepang dapat dikenal lebih luas dan Jepang mulai menyebarkan dan memberikan pengaruh besar pada masyarakat dunia di akhir dekade 1980-an, yang mana budaya populer ini memiliki seni kreatifitas yang sangat tinggi salah satunya yang paling banyak diminati adalah *anime*.¹¹ Tercatat Indonesia menduduki posisi ketiga dari sepuluh negara terbesar yang menggemari *anime*.¹² Hal tersebut tersirat secara eksplisit bahwa Jepang merupakan salah satu negara di Asia dengan teknologi yang kian mutakhir setiap waktu dan juga gencar untuk ekspansi pengenalan budaya Jepang pada industri hiburan.¹³

Kecenderungan menonton *anime* ini menjadi daya tarik tersendiri untuk banyak orang sehingga mengidolakan figur dalam *anime* maupun *manga* tersebut dan menirukan setiap gaya baik dari *fashion* maupun bahasa verbal yang diutarakan, pola perilaku yang sebagaimana yang ditayangkan dalam *anime*. Pengguna gaya pakaian Jepang ini dalam istilah ekspresifnya sering disebut sebagai *costume player* (*cosplay*). Penggunaan istilah ini mengindikasikan bahwa pemakaian kostum tersebut lebih cenderung bukan sebagai pakaian sehari-hari tapi lebih pada suatu agenda yang akan mementaskan atau penampilan yang dilakukan secara kolektif.¹⁴

⁹ I Made Wisnu Saputera Wardana, dkk, 'Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui World Cosplay Summit', Jurnal DIKSHI, 1.3 (2015), 3.

¹⁰ Antar Venus, Lucky Helmi, 'Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung', Jurnal ASPIKOM, 1.1 (2010), 72.

¹¹ Putri Safariani, 'Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festivak Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016', eJurnal Ilmu Hubungan Internasional, 5.3 (2017), hlm. 734.

¹² Cantika Dhea Asthesia, 10 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak, Indonesia Urutan 5 Teratas (Okezone: Diakses 13 November, 2022).

¹³ Adhitiya Pratama, 'Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer' Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial 22.2 (2021), 52.

¹⁴ Antar Venus, Lucky Helmi, 'Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung', hlm. 73.

Kata *cosplay* berasal dari bahasa serapan bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata *costume* dan *play* yang berarti kostum yang dimainkan. Sedangkan di Jepang sendiri digunakan dengan kata *kosupure* (コスプレ). Bagi orang yang menjadi seorang *cosplayer* dihiasi dengan berbagai aksesoris dan berbagai riasan wajah maupun rambut agar dituntut semirip mungkin atau serupa sesuai dengan tokoh atau figur yang berada dalam *manga* atau dalam *anime* yang tentunya dibalut dengan pakaian khas figurnya.

Penggunaan *cosplay* ini biasanya digunakan secara kolektif yang biasanya diadakan dalam suatu agenda tertentu bagi penggemar budaya Jepang yang berkumpul dari berbagai komunitas penggemar Jepang dan bahkan biasanya berkumpul dari berbagai kalangan komunitas untuk menunjukkan berbagai *cosplay* yang dikenakan dan biasanya ditunjukkan dalam bentuk *coswalk* dengan menirukan gaya dari *action figur* pemeran dalam *anime* atau *manga* tertentu. Salah satunya adalah Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang memiliki komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang terbesar selain daerah Bandung dan Jakarta yang tersebar di beberapa daerah. Agenda besar yang sering diadakan untuk menampilkan beberapa kebudayaan khas Jepang ini yang salah satunya adalah Jogja – Japan *week*.

Akar budaya dan tradisi yang melekat pada dua daerah tersebut memiliki nilai filosofis tersendiri karena kedua kota tersebut dinobatkan sebagai *sister province* sejak tahun 1985, karena kedua kota tersebut memiliki banyak kesamaan dan kemiripan dari akar budayanya. Tidak hanya itu perlu diketahui bahwa kedua kota tersebut pernah menduduki sebagai Ibukota di setiap masing-masing negara yang mana Yogyakarta pernah menjadi ibukota Indonesia dan Kyoto pernah menduduki ibukota Jepang.¹⁵ Dalam memperingat kerjasama diplomasi tersebut antara kedua belah pihak, biasanya dalam agendanya diadakan kegiatan setiap dua tahun sekali yang menjadi puncaknya pada tahun 2015 Yogyakarta sebagai tuan rumah diselenggarakan di kampus Universitas Gadjah Mada tepatnya di Graha Sabha Pramana.

Jogja – Japan *week* tersebut dimaksudkan untuk memberikan edukasi yang berkenaan dalam kesenian dan tradisi dari kedua kota tersebut. Agenda ini turut dimeriahkan dalam berbagai agenda seperti menampilkan kesenian dari Hasuda,

¹⁵ Olaf, Jogja Japan Week: Berbagi Kesamaan dan Keistimewaan, diakses pada November 13, 2022
<https://www.mymagz.net/jogja-japan-week/>

Hayachine Kagure Take, Ogawa Daisuke dan Fain Star dalam hiburan seni pertunjukkan seperti musik dan seni tari modern. Sedangkan disurut kesenian khas Yogyakarta turut dimeriahkan oleh Kinanthi Sekar Rahina, Anter Asmorotedjo dan Jemek Supardi.¹⁶ Tidak hanya seni pertunjukan, agenda dua tahunan ini selalu memberikan berbagai kegiatan seperti lomba menghias bento, lomba kameko, lomba mini tumpeng, lomba kaligrafi dan masih banyak lomba lainnya dalam mewarnai kegiatan ini. Tidak hanya itu untuk menyemarakkan agenda dalam kegiatan diadakan workshop seperti origami, taiko, workshop pakaian kimono – yukata, batik tulis, dan terakhir wayang suket dari berbagai komunitas dan seniman.

Beralih ke wilayah Jakarta yang mana popularitas budaya populer Jepang di Indonesia sangat banyak digemari oleh kaum muda yang menggemari berbagai budaya populer Jepang. Berbagai *event* yang diselenggarakan oleh pemerintah Jepang dan berbagai komunitas yang andil bergabung dalam berbagai kegiatan. Salah satu agenda besar pertama kali di menjadi tuan rumah *Anime Festival Asia* diselenggarakan di Indonesia. Tercatat animo pengunjung yang menghadiri *event* ini terhitung sebanyak 40.000 jiwa dengan berbagai event seperti pameran, industri anime, pemutaran film, dan kegiatan yang berhubungan dengan cosplay.¹⁷

Komunitas *J-Fashion* di Bandung menjadi salah satu kota yang mana jumlah komunitas yang muncul diperkirakan kurang lebih dua puluh yang beranggotakan ratusan orang yang terlibat menggemari budaya populer Jepang tersebut dan di antara dua puluh komunitas tersebut terdapat tiga komunitas yang populer di antaranya adalah komunitas *cosplay party*, *Ulets*, dan *kansai*.¹⁸ Berbagai kegiatan yang dilakukan dari komunitas-komunitas tersebut yang diselenggarakan salah satunya adalah fashion show *cosplay* yang mereka ikuti tidak hanya di Bandung juga di Jakarta. Dalam setiap agendanya mereka selalu senantiasa menggunakan bahasa Jepang yang terkesan informal yang sering dikatakan kemudian ditiru dalam sebuah cuplikan *anime* ataupun *manga* yang dibaca. Sehingga mereka kurang memenuhi sepenuhnya pemaknaan struktur bahasa yang mereka gunakan.

¹⁶ Olaf, Jogja Japan Week: Berbagi Kesamaan dan Keistimewaan.

¹⁷ Putri Safariani, 'Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016', hlm. 734.

¹⁸ Antar Venus, Lucky Helmi, 'Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung', hlm. 74-75.

3. Menelaah Fenomena Budaya Populer Jepang Perspektif Koentjaraningrat

Apabila mencermati lebih dalam mengenai fenomena-fenomena yang terjadi dalam komunitas-komunitas penggemar Jepang menurut perspektif Koentjaraningrat berfokus memenuhi unsur-unsur kebudayaan, diantaranya sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem ekonomi dan kesenian. Dari unsur-unsur kebudayaan tersebut menciptakan wujud kebudayaan yang dinamakan *social system*. Sedangkan sisanya tidak menjadi fokus kajian dalam tulisan ini karena tidak mencakup relevansi berkenaan dengan objek kajian.

Dari aktivitas serta tindakan yang berpola dari manusia dalam komunitas, hal ini para anggota komunitas saling berinteraksi satu sama lainnya mencakup aspek sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem kekerabatan dan organisasi sosial yang mereka gunakan khususnya berinteraksi menggunakan bahasa Jepang yang mereka adaptasi dari cuplikan *anime*, *manga* ataupun lagu. Dari situ mereka gunakan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga saling berhubungan serta bergaul satu sama lain, selalu mengikuti pola-pola tertentu yang berdasarkan perilaku yang bersifat konkret. Dari adanya suatu sistem pengetahuan dapat ditunjukkan dari kegiatan mereka saling bertukar ide dan gagasan mengenai topik pembicaraan mengenai *manga*, *anime*, dan desain *cosplay*. Ada juga beberapa orang ditemukan bahwa dalam menjalin kekerabatan dengan mengikuti komunitas mereka gunakan sebagai ajang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan mencari nafkah yakni dengan mengikuti setiap perlombaan busana *cosplay* ataupun *fashion show*, *costwalk* dalam suatu agenda tertentu. Unsur kesenian tentunya memberikan kontribusi besar terhadap setiap anggota dalam komunitas mereka mencintai berbagai budaya populer Jepang karena mencintai nilai-nilai seni yang tinggi. Misalnya ada yang mencintai kesenian film, drama Jepang, dan ada juga yang menilai kesenian bersumber pada musik, busana dan kebudayaan yang ada di Jepang.

Dari hal diatas tentu memberikan dampak positif, namun disisi lain hal tersebut tentu memberikan suatu kondisi memprihatinkan melihat kondisi Indonesia bisa menimbulkan beberapa negatif, sebagaimana penulis kaji dalam riset terdapat temuan-temuan yang mana pada taraf komunitas ini membentuk perwujudan terhadap gaya *fashion*. Tidak hanya itu komunitas ini memberikan kesan tidak hanya terkait dengan gaya busana yang mempresentasikan identitas secara individual, melainkan juga

menciptakan identitas sosial. Simbol-simbol tersebut diciptakan dalam sebuah bentuk yang diciptakan oleh komunitas *cosplay anime* yang menunjukkan bahwa budaya populer yang berkenaan dengan *cosplay* ini adalah budaya yang muncul di permukaan. Munculnya komunitas *fashion cosplay* ini semakin menunjukkan bahwa remaja di Indonesia yang terkontaminasi budaya Jepang yang tidak mampu membendung resistensi dari budaya luar, seakan mengikis budaya kearifan lokal dan tanpa memperhatikan budaya nasional.¹⁹

Apabila mencermati secara kritis fenomena tersebut menurut Koentjaraningrat merupakan usaha meniru gaya hidup orang Barat. Misalnya sebagaimana yang telah disampaikan tadi misalnya meniru berlebihan *fashion* dengan cara mengikuti mode *fashion* terus menerus; meniru gaya bicara dan tatakrama orang barat dengan disertai sikap merendahkan bahasa nasional dan tata kesopan bangsa sendiri; meniru pola-pola pergaulan dan pola-pola orang barat.²⁰ Pengaruh besar budaya populer tersebut menyebabkan terjadinya goncangan budaya yang mana keadaan tersebut dimana dalam komunitas tersebut tidak mampu menahan berbagai pengaruh budaya yang datang dari luar sehingga terjadi ketidakseimbangan dalam kehidupan suatu komunitas yang bersangkutan karena hal tersebut dihadapkan oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:²¹

- a. Kecenderungan orang minim untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal karena orang cenderung lebih memilih budaya asing yang dinggap praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman
- b. Kurangnya pembelajaran budaya sejak dini. Banyak mengasumsikan bahwa tidak penting untuk mempelajari kebudayaan lokal.

Dari hal tersebut dapat berimplikasi bahwa hegemoni akan budaya populer Jepang akan dikhawatirkan menjadi ancaman tersendiri dan mereduksi nilai-nilai kearifan lokal yang melekat dalam jati diri bangsa saat ini. Oleh karena itu perlu adanya penguatan kebudayaan nasional untuk mempertahankan eksistensi kebudayaan

¹⁹ Adhitiya Pratama, 'Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer', hlm. 55.

²⁰ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, hlm. 135.

²¹ Donny Ermawan, 'Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Daerah di Kebudayaan Indonesia', *Jurnal Kajian LEMHANNAS RI*, edisi 32 (2017), hlm. 8.

nasional dari hantaman dan hegemoni budaya populer Jepang agar nilai-nilai kearifan lokal tidak terkikis akan nilai-nilai globalisasi dan nilai kebarat-baratan (westernisasi).

4. Penguatan Kebudayaan Nasional Perspektif Koentjaraningrat

Dalam proses mengembangkan mentalitas budaya nasional adalah pilihan yang tepat untuk mencapai mutu menguatkan kebudayaan nasional yang dapat diterima oleh semua warganegara Indonesia dengan berbagai latar belakang kebudayaan suku bangsa yang berbeda-beda dan yang dapat dinilai dengan ukuran internasional. Dengan demikian kemajuan seperti seni rupa, kesusastraan, dan seni drama akan merupakan tiga unsur dalam kebudayaan nasional Indonesia yang disatu pihak dapat memberikan kebanggaan dan identitas kepada orang Indonesia, dan pihak lain dapat juga menjadi alat komunikasi antara setiap orang Indonesia yang berasal dari aneka ragam suku bangsa.²²

Menurut Koentjaraningrat suatu kebudayaan nasional harus memiliki syarat mutlak untuk dapat diterima oleh sebagian besar warga negaranya yakni kebudayaan tersebut harus memiliki ciri khas dan harus dapat dibanggakan oleh semua lapisan yang mendukungnya. Karena pada dasarnya suatu kebudayaan nasional harus menyematkan identitas kepada warganegaranya.²³ Hal tersebut dapat dilihat dari budaya populer Jepang yang dimiliki seperti musik *J-pop*, *anime* dan manga yang menjadi ciri khas Jepang dan nilai yang dibanggakan oleh Jepang. Begitu juga Indonesia yang memiliki seni wayang, musik dangdut, alat musik daerah yang beranekaragam menjadi ciri khas kebudayaan nasional.

Namun hal tersebut harus didukung dengan adanya sifat-sifat mental yang diperlukan untuk menunjang kapasitas pembangunan yang menurut Koentjaraningrat harus berdasar pada nilai yang berorientasi terhadap *achievement* dari karya, nilai yang mementingkan eksplorasi.²⁴ Dengan begitu diharapkan dalam membangun kebudayaan nasional dengan mempelajari hal-hal baru dan menjunjung tinggi nilai

²² Koentjaraningrat, *Persepsi Tentang Kebudayaan Nasional* (Jakarta: Lembaga Research Kebudayaan Nasional – LIPI, 1982), hlm. 42.

²³ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, hlm. 108.

²⁴ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, hlm. 68.

kreatifitas untuk menunjang kebudayaan nasional untuk dapat diterima oleh semua kalangan.

Dengan begitu harus menekankan dan menguatkan identitas-identitas yang melekat di Indonesia khususnya di Yogyakarta yang sudah memiliki nilai yang adiluhung dan memiliki nilai tradisi yang kuat tentu harus menjadi landasan pembangunan untuk mencapai kemajuan yang dikemas secara kreatif. Untuk dapat mengejar ketertinggalan dari budaya Jepang dalam unsur-unsur tertentu, bangsa Indonesia perlu mengembangkan diantara suatu jumlah yang cukup besar dari warga negaranya yang berasal dari semua golongan dan lapisan masyarakat, suatu mentalitas yang mampu menanggulangi tekanan berat dalam menghadapi berbagai masalah hidup di zaman sekarang dan dalam menghadapi peradaban dunia masa kini.²⁵

Untuk membangun suatu mentalitas yang berjiwa pembangunan tersebut tentu tidaklah mudah, untuk membangun mentalitas yang berlandaskan membangun kebudayaan nasional jauh lebih maju harus dibina sedemikian rupa sebagaimana yang disampaikan oleh Koentjaraningrat, terdapat empat jalan pembangunan kebudayaan nasional diantaranya adalah pertama dengan memberi contoh yang baik, kedua memberi perangsang yang cocok, ketiga melakukan pendekatan persuasif dilingkungan dan terakhir adanya pembinaan dan pengasuhan suatu generasi yang baru untuk masa yang akan datang sejak dari dini dalam lingkungan keluarga.²⁶

Memperkuat budaya bangsa, Indonesia harus banyak mengambil unsur-unsur kebudayaan Barat yang positif berupa sifat-sifat mental untuk terus membangun; mengeksplorasi dan berinovasi dalam upaya menciptakan suatu kebudayaan nasional dalam arti suatu cara tersendiri untuk dapat diterima oleh setiap kalangan.

D. SIMPULAN

Budaya populer Jepang memberikan dampak signifikan terhadap pengaruh budaya saat ini khususnya di Yogyakarta. Pengaruh tersebut dapat ditunjukkan dari adanya komunitas yang solid dalam menjalin relasi antara satu sama lain sehingga menciptakan budaya yang eksklusif yang kebanyakan menggemari *anime*, musik (*J-Pop*), film dan pertunjukkan *cosplay* dengan mempertunjukkan secara kolektif. Namun seiring

²⁵ Koentjaraningrat, *Persepsi Tentang Kebudayaan Nasional*, hlm. 43.

²⁶ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, hlm. 74.

dengan perkemabanganya *fashion* yang dibawa oleh orang-orang tersebut membentuk suatu wujud *fashion* yang mepresentasikan secara eksplisit dari yang semula individual menciptakan identitas sosial. Identitas sosial ini lah yang menciptakan simbol-simbol dari komunitas-komunitas penggemar budaya Jepang.

Dalam hal ini Koentjaraningrat dalam menyikapi hal tersebut perlu adanya penguatan kebudayaan nasional agar identitas yang dimiliki oleh bangsa tidak terkikis bahkan tidak tergantikan oleh budaya Barat. Oleh Karena itu Koentjaraningrat menawarkan alternatif yang disebutnya pembangunan kebudayaan nasional yang berdarkan pada pembangunan mentalitas bangsa yang diwujudkan dalam suatu kebudayaan yang mutlak memiliki ciri khas dan harus dapat dibanggakan oleh semua lapisan yang mendukungnya dapat diterima oleh sebagian besar warga negaranya yakni kebudayaan tersebut harus berlandaskan nilai kreatifitas dan inovasi untuk mengemas budaya yang melekat dalam jati diri bangsa untuk dapat diterima dan dibanggakan pada setiap orang. Karena pada dasarnya suatu kebudayaan nasional harus menyematkan identitas kepada warga negaranya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asthesia, Dhea Cantika. *10 Negara Dengan Jumlah Wibu Terbanyak, Indonesia Urutan 5 Teratas*. March 18. Accessed November 13, 2022. <https://travel.okezone.com/read/2022/03/17/408/2563379/10-negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-indonesia-urutan-5-teratas> (2022).
- Ermawan, Donny. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Daerah di Kebudayaan Indonesia." *Jurnal Kajian LEMHANNAS RI* Edition 32 (2017).
- Kaelan. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat: Paradigma Bagi Pengembangan Penelitian Interdisipliner Bidang Filsafat, Budaya, Sosial, Semiotika, Sastra, Hukum dan Seni*. Yogyakarta: Paradigma, 2005.
- Koentjaraningrat. *Persepsi Tentang Kebudayaan Nasional*. Jakarta: Lembaga Research Kebudayaan Nasional – LIPI, 1982.
- _____. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1985.
- _____. *Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta, 1990.

- Nurmansyah, Gunsu, Nunung Rodliyah, and Recca Ayu Hapsari. *Pengantar Antropologi: Sebuah Ikhtisar Mengenal Antropologi*. Lampung: Aura, 2019.
- Olaf. *Jogja Japan Week: Berbagi Kesamaan dan Keistimewaan*. October 12. Accessed November 13, 2022. <https://www.mymagz.net/jogja-japan-week/>, (2015).
- Pratama, Adhitiya. "Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer." *Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 22, no. 2 (2021).
- Safariyani, Putri. "Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016." *eJournal Ilmu Hubungan Internasional* 5 no. 3 (2017).
- Tjahyadi, Indar, Sri Andayani, and Hosnol Wafa. *Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya*. Lamongan: Pagan Press, 2020.
- Venus, Antar, and Lucky Helmi. "Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung." *Jurnal SPIKOM* 1 no. 1 (2010).
- Wardana, I Made Wisnu Saputera. "I Made Wisnu Saputera Wardana, dkk, 'Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui World Cosplay Summit.'" *Jurnal DIKSHI* 1 no. 1 (2015).