

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SKEMA.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>xv</b>

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	13
1.5 Tinjauan Studi Sejenis.....	14
1.6 Kerangka Konseptual.....	25
1.6.1 Akulturasi dan Komunikasi Budaya .....	25
1.6.2 Rasa Komunitas.....	34
1.6.3 Konsep dan Kaitannya Pada Penelitian.....	37
1.7 Metodologi Penelitian.....	38
1.7.1 Pendekatan Penelitian.....	38
1.7.2 Subjek Penelitian.....	39
1.7.3 Peran Peneliti.....	42
1.7.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
1.7.5 Teknik Pengumpulan Data.....	44
1.7.6 Triangulasi Data.....	44
1.8 Sistematika Penelitian.....	46

### **BAB II : PERKEMBANGAN DAN DINAMIKA *COSPLAY* DI INDONESIA**

2.1 Pengantar.....	48
2.2 <i>Cosplay</i> dan <i>Cosplayer</i> .....	49
2.3 Perkembangan Budaya Populer Jepang dan Indonesia .....	56

2.3.1	Budaya Jepang dan Budaya Populernya .....	56
2.3.2	Budaya Indonesia dan Budaya Populernya .....	61
2.4	<i>Cosplay Event</i> dengan Tema Percampuran Budaya .....	68
2.4.1	Jakarta <i>Cosplay</i> Parade (JCP) .....	72
2.4.2	Little Tokyo Ennichisai (Ennichisai) .....	75
2.4.3	HelloFest! (HF) .....	78
2.5	Beberapa Contoh Akulturasi Pada <i>Japan Pop Culture</i> .....	79
2.5.1	re:ON & Grand Legend Ramayana .....	84
2.5.2	Bima Satria Garuda .....	87
2.5.3	HUT 25 Museum Rekor Indonesia (MURI) .....	90
2.6	Profil Singkat Narasumber .....	91
2.6.1	E.N.F <i>Cosplay</i> Tim .....	91
2.6.2	Is Yuniarto .....	93
2.6.3	Frea Mai dan Dirugaru .....	94
2.6.4	Mineko Shirota .....	95
2.6.5	Kazu-hyun dan LUNAR .....	96
2.7	Rangkuman .....	97

### **BAB III : AKULTURASI BUDAYA POPULER JEPANG**

3.1	Pengantar .....	99
3.2	Kegiatan <i>Cosplay</i> di Indonesia .....	100
3.2.1	Globalisasi Sebagai Gerbang Pengantar ‘ <i>Wakon</i> ’ <i>Japan Pop Culture</i> .....	102
3.2.2	Mengenal Budaya Melalui Komunikasi .....	105
3.3	Komunitas <i>Cosplay</i> di Indonesia .....	109
3.4	Produk Kreasi Komunitas Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia .....	111
3.5	Memahami ‘ <i>Mengapa Cosplay</i> ’ .....	117
3.4.1	Berekspresi Melalui <i>Cosplay</i> .....	118
3.4.2	Poin Positif dan Negatif dalam <i>Cosplay</i> .....	120
3.6	<i>Cosplay</i> Dengan Tema Karakter Indonesia .....	125
3.5.1	Grand Legend Ramayana dan Garudayana ; 2 Legenda Terkenal, Berawal Dari Komik yang Menjadi Nyata Dalam <i>Cosplay</i> .....	127
3.5.2	Indonesia Legend Saint ; Legenda Indonesia Dengan Pembaruan yang ‘ <i>Fresh</i> ’ dan Menarik .....	129
3.5.3	Projek Baratayuda ; Ketika Pewayangan Menjadi Sesuatu yang Semakin Menarik dan Tidak Menakutkan .....	131
3.5.4	Nyi Siran, Nyi Roro Kidul dan Nyi Blorong ; Legenda Lelembut Cantik Indonesia yang Mencuri Perhatian .....	134
3.7	Saran Untuk Pengembangan <i>Cosplay</i> Karakter Lokal .....	137
3.8	Kesimpulan .....	139

**BAB IV : AKULTURASI BUDAYA LOKAL DENGAN BUDAYA  
POPULER**

4.1 Pengantar.....	140
4.2 Proses Adaptasi Akulturasi Budaya Populer .....	141
4.2.1 Kebertahanan Budaya Lokal Melalui <i>Cosplay</i> Karakter Legenda ...	144
4.3 Pengembangan Komunitas <i>Cosplay</i> .....	149
4.4 <i>Cosplay</i> : Media Mempererat Kedekatan Budaya Dua Negara.....	152
4.4.1 Pola Hubungan dan Fungsi <i>Cosplay</i> Sebagai Komunikasi Budaya...	154
4.5 Kesimpulan.....	160

**BAB V : PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	162
5.2 Saran .....	164

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>166</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN .....</b>	<b>171</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>201</b>