

ABSTRAK

ANGGI ARMELIA PUTRI, *Akulturası Kebudayaan Populer Jepang (Studi Kasus : Komunitas Cosplay di Jakarta, Bandung, dan Surabaya)*. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan latar belakang dan dinamika perkembangan komunitas *cosplay* di Indonesia, dan menjelaskan bagaimana bentuk akulturası kebudayaan populer Jepang yakni *cosplay* pada budaya lokal Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik observasi, wawancara dan studi pustaka yang akan menggambarkan fenomena sosial yang terjadi. Peran peneliti adalah sebagai *observer* dengan beberapa lokasi penelitian seperti festival Jepang. Teknik penelitian menggunakan data primer dan sekunder serta triangulasi data. Subjek penelitian terdiri dari dua tim *cosplay*, seorang komikus, seorang ilustrator, tiga *cosplayer* karakter lokal, tiga *cosplayer* umum, dan tiga masyarakat non *cosplayer*..

Cosplay merupakan sebuah kegiatan di mana seseorang menjadi suatu karakter atau tokoh, baik itu dari *anime*, *game*, komik, film, hingga literatur lainnya. Penggunaanya dinamakan *cosplayer*, mereka mengenakan kostum, atribut, dengan kelengkapan aksesoris lainnya seperti wig, *make-up*, sehingga secara penampilan menyerupai tokoh yang di tuju. Umumnya karakter yang direalisasikan dalam *cosplay* adalah karakter dari Jepang, atau bahkan karakter barat. Pada awalnya *cosplay* mendapat kesan negatif dari masyarakat terkait budaya-nya yang dinilai tak sesuai dengan budaya Indonesia, namun melalui adaptasi akulturası dan komunikasi budaya anggapan itu perlahan menjadi positif. Bentuk adaptasi yang dikembangkan komunitas *cosplay* dan penggemar kebudayaan populer Jepang salah satunya dengan *cosplay* karakter lokal. *Cosplay* karakter lokal tetap memiliki rasa Indonesia meskipun hadir dengan konsep *cosplay* dari budaya Jepang. Tidak hanya *cosplayer* dengan karakter lokal-nya yang semakin lama semakin banyak jumlahnya, poin pendukung lain seperti *event* yang diselenggarakan dengan mengusung tema Indonesia atau karakter Indonesia juga semakin berkembang. Keduanya bersinergi positif membangun sebuah budaya populer baru yang dapat dinikmati khalayak luas tanpa mengurangi budaya asli dari tiap negara.

Kata kunci : *cosplay*, akulturası budaya, komunitas, kebertahanan budaya lokal