

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Dasar Pemikiran

Pada akhir 1970-an, masyarakat Indonesia mulai mengenal budaya Jepang melalui tayangan animasi yang disiarkan oleh televisi nasional, *TVRI*. Salah satu *anime* pertama yang diperkenalkan adalah *Wanpaku Omukashi Kum-Kum*, yang diperkirakan tayang pada masa tersebut (CNN Indonesia, 2020). Kesaksian penonton generasi awal menunjukkan bahwa *anime* ini menjadi salah satu pintu gerbang awal masuknya budaya visual Jepang ke dalam ruang domestik keluarga Indonesia. Dari sinilah interaksi awal antara masyarakat Indonesia dengan budaya populer Jepang dimulai, bukan melalui diplomasi resmi atau pertukaran budaya tradisional, tetapi melalui media hiburan visual yang menghibur anak-anak dan remaja (Kitley, 2000).

Selain *anime*, pada dekade 1970-an hingga 1980-an, masyarakat Indonesia juga mulai mengenal *tokusatsu*, yaitu genre film atau serial *live-action* Jepang dengan efek khusus yang menampilkan pahlawan super. Serial *Ultraman* dan *Kamen Rider* menjadi contoh populer yang memperkenalkan citra kepahlawanan dan teknologi futuristik khas Jepang. Kehadiran *tokusatsu* ini turut memperkaya persepsi anak-anak Indonesia terhadap budaya Jepang, sekaligus menjadi ikon penting yang membentuk imajinasi visual dan nilai moral generasi muda. Secara etimologis, istilah *anime* berasal dari pemendekan kata "animation" dalam bahasa Inggris, yang kemudian diserap dan disesuaikan dalam bahasa Jepang sebagai アニメ (anime). Kata ini mulai digunakan secara luas di Jepang sejak dekade 1960-an, seiring berkembangnya industri animasi domestik. Sebelum istilah ini umum dipakai, animasi sering disebut sebagai *dōga* (動画) atau *manga eiga* (漫画映画), yang berarti "film bergambar" atau "film kartun". Tidak ada satu tokoh tertentu yang menciptakan istilah ini, karena ia tumbuh sebagai hasil adaptasi linguistik. Namun, Osamu Tezuka, pencipta *Astro Boy*, dikenal luas sebagai "Bapak Anime Modern" karena inovasinya dalam gaya visual, teknik sinematik, dan narasi emosional dalam animasi Jepang (Napier, 2005).

Sementara itu, istilah *manga* berasal dari dua aksara kanji 漫 (*man*) yang berarti spontan atau bebas, dan 画 (*ga*) yang berarti gambar atau lukisan. Kombinasi keduanya bermakna “gambar spontan” atau “gambar lucu”. Penggunaan istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh seniman era Edo, Katsushika Hokusai (1760–1849), dalam karyanya *Hokusai Manga* sebuah kumpulan sketsa dan ilustrasi yang terbit pada awal abad ke-19. Meskipun karya tersebut belum sepenuhnya menyerupai bentuk *manga* modern, ia menjadi cikal bakal perkembangan visual naratif Jepang. Bentuk *manga* yang kita kenal sekarang baru terbentuk setelah Perang Dunia II, dengan Osamu Tezuka kembali memainkan peran sentral melalui komik-komiknya yang terpengaruh gaya sinema Barat dan mendefinisikan konvensi naratif dalam komik Jepang (Gravett, 2004).

Anime dan *manga* mulai masuk ke Indonesia secara masif pada era 1980–1990-an melalui televisi dan penerbitan lokal. Judul-judul seperti *Doraemon*, *Candy Candy*, *Astro Boy*, dan *Saint Seiya* ditayangkan di *TVRI*, dan kemudian menyebar melalui stasiun televisi swasta seperti *RCTI* dan *Indosiar*. Penyiaran masif ini mengubah lanskap media Indonesia pasca-Orde Baru dan menjadikan tayangan Jepang bagian integral dari budaya populer (Kitley, 2000; Setiawan, 2016). Budaya ini tidak hadir dalam bentuk formal atau institusional, melainkan melekat secara kultural melalui cerita dan karakter yang kuat dan mudah diidentifikasi (Iwabuchi, 2002). Pada awal 1990-an, penerbitan manga secara resmi dimulai oleh *Elex Media Komputindo* yang melisensikan *manga* dari Jepang dalam bahasa Indonesia. Beberapa judul awal yang sangat berpengaruh antara lain *Dragon Ball* (1992), *Sailor Moon* (1994), dan *Detektif Conan* (1998) (Videtra, 2020).

J-Pop (*Japanese Pop*) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan musik pop Jepang modern yang mulai berkembang pesat sejak akhir 1980-an, seiring dengan munculnya gelombang artis baru yang memadukan unsur musik Barat dan gaya khas Jepang. Secara umum, *J-Pop* mengacu pada musik populer yang diproduksi oleh industri rekaman Jepang dan dipasarkan secara massal, dengan ciri khas melodi yang *catchy*, produksi visual yang kuat, serta konsep artistik yang sering kali berfokus pada *idol culture* (budaya idola). Kehadiran *J-Pop* bukan hanya sebagai bentuk hiburan musik, tetapi juga sebagai fenomena budaya

yang memengaruhi gaya hidup, fesyen, hingga cara berpikir generasi muda Jepang maupun penggemarnya di berbagai negara, termasuk Indonesia. Melalui artis-artis seperti Hikaru Utada, Ayumi Hamasaki, Arashi, dan *AKB48*, *J-Pop* turut memperkenalkan budaya Jepang ke luar negeri dan menjadi bagian penting dari gelombang *Cool Japan* yang mendorong diplomasi budaya Jepang di kancah global (Yano, 2013).

Tokusatsu (特撮) adalah istilah yang digunakan di Jepang untuk menyebut film atau serial *live-action* yang memanfaatkan efek khusus secara intensif, biasanya menampilkan pahlawan super, monster raksasa (*kaijū*), atau robot raksasa (*mecha*). Genre *tokusatsu* mulai berkembang pesat sejak era Showa dengan serial legendaris seperti *Kamen Rider*, *Super Sentai*, dan *Ultraman*, yang menjadi ikon budaya populer Jepang dan berkontribusi dalam membentuk imajinasi visual anak-anak dan remaja di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Fujiki, 2013). *Ultraman*, yang pertama kali tayang pada tahun 1966, merupakan salah satu waralaba *tokusatsu* terpopuler yang menggambarkan sosok pahlawan raksasa melawan monster demi menyelamatkan bumi, dan hingga kini terus diproduksi dengan berbagai adaptasi dan seri baru. Meskipun *Ultraman* secara teknis merupakan bagian dari sub-genre *tokusatsu*, ia kemudian berkembang menjadi waralaba budaya yang begitu besar dan kompleks, hingga kerap dianggap sebagai entitas budaya populer yang berdiri sendiri. Hal ini terjadi karena *Ultraman* memiliki narasi mitologi yang luas, jaringan karakter *multiverse*, serta kontinuitas cerita lintas generasi yang sangat mendalam dibandingkan seri *tokusatsu* lainnya (Tsutsui, 2004; Foster, 2008, Allison, 2006).

Kehadiran *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, dan *J-Pop* menjadi fondasi awal tumbuhnya ketertarikan terhadap budaya populer Jepang di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan bagaimana media visual dan audio-visual mampu membentuk pengalaman kolektif lintas generasi dan menciptakan ruang budaya alternatif di luar narasi arus utama nasional. Budaya populer Jepang tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi juga memengaruhi gaya gambar anak-anak, mode berpakaian, gaya rambut, bahasa sehari-hari, hingga nilai-nilai moral. Dalam

konteks ini, budaya Jepang hadir bukan sebagai sesuatu yang dipaksakan, tetapi diadopsi secara organik dan emosional oleh generasi muda.

Selain *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan musik *J-Pop*, budaya populer Jepang di Indonesia juga turut diperkaya oleh hadirnya *dorama* atau drama televisi Jepang. Istilah *dorama* sendiri merupakan adaptasi dari kata *drama* dalam bahasa Inggris, yang digunakan di Jepang untuk menyebut serial televisi dengan berbagai genre seperti romansa, komedi, kriminal, sejarah, hingga kehidupan sehari-hari. Dengan durasi tayangan yang relatif singkat (umumnya 9–12 episode per musim), *dorama* dikenal karena padat cerita, karakter yang emosional, serta pesan moral yang mudah dipahami (Lukács, 2010).

Di Indonesia, *dorama* mulai dikenal lebih luas sejak 1990-an melalui penayangan serial populer seperti *Oshin* di *TVRI*, yang berhasil menyentuh hati pemirsa dengan kisah perjuangan hidup seorang gadis miskin di Jepang era Meiji (Kazuo, 1998). Kesuksesan *Oshin* membuka jalan bagi masuknya berbagai *dorama* lain, baik melalui televisi nasional, *VCD/DVD*, maupun internet pada awal 2000-an. Judul-judul seperti *Gokusen*, *Hana Yori Dango*, dan *1 Litre of Tears* kemudian menjadi tontonan favorit remaja, memperkenalkan nilai-nilai budaya Jepang seperti kerja keras, solidaritas, persahabatan, dan pengorbanan. Puncak popularitas *dorama* terjadi pada 2000-an, ketika ia menjadi bagian penting dari tontonan televisi anak muda. Namun, sejak 2010-an, pamornya mulai meredup seiring dengan meningkatnya dominasi *K-Drama* dan perubahan pola konsumsi hiburan menuju platform daring (Iwabuchi, 2002; Otmažgin, 2014).

Hadirnya *dorama* menambah dimensi baru dalam penyebaran budaya populer Jepang di Indonesia, karena berbeda dengan *anime* atau *manga* yang bersifat animatif dan imajinatif, *dorama* menghadirkan representasi kehidupan nyata dengan aktor sungguhan yang lebih mudah diidentifikasi oleh penonton. Dengan demikian, *dorama* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga media pembelajaran sosial dan budaya yang memperkuat hubungan emosional antara penonton Indonesia dengan masyarakat Jepang melalui kisah-kisah yang humanis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu manifestasi dari pengaruh budaya populer Jepang adalah munculnya praktik *cosplay*, yang merupakan singkatan dari *costume play*. *Cosplay* adalah kegiatan mengenakan kostum dan memerankan karakter dari *anime*, *manga*, *video game*, atau media populer lainnya. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1984 setelah kunjungannya ke *Worldcon* di Los Angeles, di mana ia terinspirasi oleh para penggemar yang mengenakan kostum karakter fiksi ilmiah (Liptak, 2022). Meskipun dipengaruhi oleh tradisi *fan costuming* di Barat, *cosplay* Jepang memiliki dimensi performatif yang lebih dalam karena menekankan tidak hanya penampilan, tetapi juga gestur, ekspresi, dan penghayatan karakter (Lunning, 2013).

Di Jepang, *cosplay* menjadi bagian penting dari budaya *otaku*, yaitu subkultur penggemar berat *anime*, *manga*, dan budaya populer lainnya. Praktik ini berkembang melalui *event* besar seperti *Comic Market (Comiket)* di Tokyo, di mana ribuan orang berdandan sebagai karakter favorit mereka dan berinteraksi dalam komunitas yang egaliter dan kreatif (Galbraith, 2019). Di Indonesia, *cosplay* mulai dikenal secara publik pada tahun 1994 melalui acara *Gelar Jepang* di *Universitas Indonesia*. Awalnya hanya sebagai hiburan tambahan, tetapi perlahan berkembang menjadi praktik budaya yang serius di kalangan penggemar. Komunitas-komunitas *cosplayer* mulai bermunculan di Jakarta, Bandung, dan Surabaya, terutama sejak internet dan media sosial mulai digunakan secara luas pada awal 2000-an.

Seiring meningkatnya akses internet dan kemunculan forum daring seperti *Kaskus* dan *Indowebster*, komunitas penggemar *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, *cosplay* dan *Dorama* mulai terkonsolidasi secara nasional. Forum-forum ini menjadi ruang berbagi informasi, diskusi mendalam, hingga penyelenggaraan *gathering* dan *event* komunitas. Hal ini mencerminkan transformasi dari konsumsi pasif budaya asing menjadi partisipasi aktif yang kreatif, menandai lahirnya identitas budaya baru di kalangan generasi muda Indonesia.

Forum daring juga memainkan peran penting dalam menyebarkan serial-serial Jepang yang sebelumnya sulit diakses secara resmi di Indonesia. Pada awal 2000-an, banyak penggemar mulai berbagi subtitle buatan sendiri (fansub) untuk

judul-judul populer seperti *Gokusen*, *Hana Yori Dango*, atau *Nodame Cantabile*. Praktik ini bukan sekadar konsumsi, melainkan juga bentuk partisipasi aktif komunitas dalam memperluas akses dan pemahaman budaya Jepang. Hal ini sejalan dengan apa yang dicatat Iwabuchi (2002), bahwa *dorama* Jepang sering berfungsi sebagai medium transnasional yang membawa nilai dan gaya hidup Jepang ke audiens Asia, termasuk Indonesia.

Praktik *cosplay* dan budaya populer Jepang secara keseluruhan juga menjadi bentuk representasi diri yang kuat dan kompleks. Seperti dijelaskan oleh Lunning (2013), *cosplay* adalah bentuk *fictional mode of existence*, yaitu keberadaan simbolik dalam ruang naratif pilihan pelakunya. Galbraith (2019) menekankan bahwa *cosplay* adalah bagian dari perjuangan imajinasi (*the struggle for imagination*), di mana individu menciptakan ruang aman dan mandiri dalam masyarakat yang sering menekan ekspresi personal. Dalam konteks ini, *cosplay* dan budaya populer Jepang bukan hanya hiburan, tetapi juga ekspresi identitas, afeksi, dan bahkan kritik sosial yang kreatif.

Hal serupa dapat ditemukan dalam *dorama*, yang meskipun tidak bersifat partisipatif seperti *cosplay*, seringkali menjadi sarana refleksi identitas dan nilai-nilai sosial bagi penontonnya. Kisah-kisah perjuangan, romansa, hingga konflik keluarga dalam *dorama* menyediakan ruang imajinatif bagi generasi muda Indonesia untuk memahami sekaligus membandingkan pengalaman mereka dengan masyarakat Jepang. Studi Lukács (2010) menunjukkan bahwa drama pada umumnya berperan dalam membentuk gaya hidup urban dan ekspresi emosional generasi muda, sebuah fenomena yang juga terlihat pada penonton di Indonesia yang terinspirasi oleh gaya berpakaian, bahasa tubuh, hingga cara bertutur para karakter *dorama*.

Demikian pula, *dorama* mendapatkan panggung penting melalui televisi dan kemudian internet. Kasus paling fenomenal adalah penayangan *Oshin* di TVRI pada 1980-an, yang tidak hanya populer tetapi juga meninggalkan jejak budaya kuat di Indonesia. (Kazuo, 1998) dalam laporan BBC menekankan bahwa *Oshin* bukan hanya sebuah drama, tetapi simbol ketekunan dan daya juang yang resonan di banyak negara Asia. Popularitas *Oshin* di Indonesia menunjukkan bagaimana

dorama dapat membentuk persepsi lintas budaya, sekaligus memperluas pengaruh budaya populer Jepang di luar ranah animasi dan musik.

Dengan memahami asal-usul dan makna budaya *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, *cosplay*, dan *Dorama* kita dapat melihat bagaimana budaya populer Jepang telah memainkan peran signifikan dalam membentuk lanskap budaya muda Indonesia sejak 1970-an. Dari tayangan televisi hingga forum daring, dari komik di rak *Gramedia* hingga konser *J-Pop* dan panggung *cosplay* di festival besar, budaya ini membangun jejaring sosial, memperluas imajinasi, dan bahkan membuka peluang ekonomi kreatif. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji fenomena ini secara historis dan ilmiah, tidak hanya sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika budaya global yang hidup dan terus berubah.

Namun, masih terdapat stigma terhadap *cosplay* dan bentuk budaya populer Jepang lainnya, yang sering dipandang "aneh", "tidak dewasa", atau bahkan menjadi bahan ejekan, baik secara langsung maupun melalui media sosial (Fauziah & Aprilandini, 2018). Stigma ini juga terkadang meluas ke komunitas penggemar *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan *J-Pop* secara umum, yang sering kali disalah pahami oleh masyarakat awam. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih objektif dan mendalam mengenai asal-usul dan perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia, khususnya di kawasan Jabodetabek, sebagai bagian integral dari ekosistem budaya global.

Mempelajari budaya asing, khususnya budaya populer Jepang yang mencakup *anime*, *manga*, *cosplay*, *J-Pop*, *tokusatsu*, *Ultraman*, dan *dorama*, menjadi krusial dalam konteks globalisasi saat ini. Fenomena ini adalah cerminan nyata bahwa budaya Jepang jauh lebih dikenal dan meresap di kalangan generasi muda Indonesia dibandingkan dengan kekayaan budaya lokal. Popularitas ini, di satu sisi, membuka wawasan akan keragaman budaya dunia, namun di sisi lain, dapat menjadi ancaman serius bagi kelestarian identitas budaya nasional. Dominasi konten asing berpotensi mengikis minat dan apresiasi terhadap tradisi dan seni lokal, menciptakan kesenjangan antara generasi muda dengan warisan leluhur mereka. Oleh karena itu, penting untuk secara proaktif mengintegrasikan dan

memperkuat budaya lokal melalui pendidikan dan adaptasi kreatif, seperti yang akan dibahas lebih lanjut dalam urgensi di bidang pendidikan sejarah.

Dari segi sejarah, budaya populer Jepang secara keseluruhan termasuk *anime* sebagai medium visual, *manga* sebagai medium naratif cetak, *cosplay* sebagai praktik performatif, *tokusatsu* dan *Ultraman* sebagai representasi kepahlawanan visual, *J-Pop* sebagai ekspresi musical, serta *dorama* sebagai representasi dramatik kehidupan sosial Jepang dapat dimasukkan sebagai bagian dari sejarah sosial dan kultural kontemporer Indonesia. Sebagaimana ditegaskan oleh Kuntowijoyo (2001), sejarah tidak hanya mencatat peristiwa besar yang monumental, tetapi juga mencakup dinamika kehidupan masyarakat sehari-hari, termasuk budaya populer. Sejalan dengan hal tersebut, Kartodirdjo (1992) mengemukakan bahwa sejarah sosial harus mampu merekam perubahan sosial yang muncul dari arus bawah masyarakat, termasuk komunitas pemuda yang terlibat dalam budaya populer Jepang.

Dari aspek pendidikan, budaya populer Jepang (termasuk *anime* dan *manga* sebagai sumber konten, *cosplay* sebagai ekspresi fisik, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* sebagai narasi dramatik yang dekat dengan realitas sosial) membuka ruang belajar nonformal yang kreatif dan inklusif. Tilaar (2003) menekankan bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya mengacu pada transmisi pengetahuan dari guru ke murid, tetapi juga harus menjadi wahana pemberdayaan individu dalam mengekspresikan dirinya secara otentik. Dalam konteks ini, minat terhadap *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* sering kali mendorong individu untuk belajar bahasa Jepang, memahami budaya serta mitologi di baliknya, dan mengeksplorasi aspek artistik maupun performatif. Lebih dari itu, keterampilan dan apresiasi yang terbangun dari *engagement* dengan budaya asing ini dapat dialihkan untuk kemudian mengembangkan rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap kekayaan budaya serta sejarah Indonesia sendiri, bahkan menginspirasi mereka untuk menciptakan karya orisinal berbasis kearifan lokal.

Cosplay sendiri dapat dipandang sebagai sarana belajar yang membentuk keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan bekerja dalam tim, sering kali berkolaborasi dalam menciptakan kostum dan penampilan yang terinspirasi dari

anime, manga, tokusatsu, atau karakter musik *J-Pop* favorit mereka. Sementara itu, *dorama* dapat memberikan inspirasi nilai-nilai seperti ketekunan, solidaritas, dan semangat juang melalui kisah-kisah yang emosional dan relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini juga senada dengan gagasan *Bildung* dalam tradisi Jerman, yaitu bahwa pendidikan sejati menekankan pengembangan totalitas individu, termasuk dimensi estetika dan kultural (Reichenbach, 2007). Pendidikan melalui *anime, manga, tokusatsu, Ultraman, J-Pop, cosplay*, dan *dorama* juga memiliki makna transformatif sebagaimana dikemukakan Freire (2006) dalam bukunya *Pendidikan Kaum Tertindas*, bahwa pendidikan sejatinya adalah proses pembebasan. Fenomena ini, sebagai ruang aman bagi banyak anak muda untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut akan stigma, mencerminkan nilai-nilai pendidikan yang membebaskan tersebut.

Secara spesifik dalam pendidikan sejarah, budaya populer Jepang, termasuk *anime, manga, cosplay, tokusatsu, Ultraman, J-Pop*, dan *dorama*, dapat dijadikan sebagai pintu masuk pembelajaran sejarah budaya kontemporer yang lebih relevan bagi generasi muda. Sejarah yang diajarkan di sekolah sering kali dianggap jauh dari realitas dan minat siswa. Dengan memasukkan unsur budaya populer ini dalam pembelajaran misalnya dengan menganalisis latar belakang historis suatu *anime* atau *manga* sebagai cerminan masyarakat Jepang pada masanya, evolusi genre *tokusatsu* yang mencerminkan perubahan nilai kepahlawanan, konteks sejarah di balik lagu-lagu *J-Pop*, atau nilai sosial yang ditampilkan dalam *dorama* seperti *Oshin* atau *1 Litre of Tears* guru dapat menghadirkan materi sejarah yang lebih kontekstual dan menarik. Pendekatan ini juga dapat dihubungkan dengan animasi atau komik sejarah buatan Indonesia, seperti film animasi bertema pahlawan nasional atau komik yang mengangkat cerita rakyat. Zamroni (2005) menekankan bahwa pendidikan harus responsif terhadap perubahan sosial agar dapat menjawab kebutuhan zaman. Di Jepang sendiri, pendekatan seperti ini sudah mulai diterapkan di berbagai sekolah menengah melalui program integrasi budaya populer, seperti penggunaan *manga* dan *anime* ke dalam kurikulum sejarah (Takeyama, 2018).

Pemilihan rentang waktu dalam penelitian ini, yakni dari 1975 hingga tahun 2012, didasarkan pada pertimbangan historis yang mencerminkan dua fase penting

dalam perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia. Fase pertama dimulai pada tahun 1975 dengan penayangan *anime* seperti *Wanpaku Omukashi Kum-Kum* di Jepang dan nantinya pada akhir 1970-an *anime* ini ditayangkan di Indonesia melalui *TVRI*, yang menandai awal masuknya budaya visual Jepang ke ruang domestik masyarakat Indonesia. Periode ini juga mencakup mulai beredarnya *manga* terjemahan pada awal 1990-an, populernya tayangan *tokusatsu* dan *Ultraman*, penayangan *dorama* legendaris *Oshin* di *TVRI*, serta munculnya festival *Gelar Jepang* pada tahun 1994, yang menjadi momen penting diperkenalkannya praktik *cosplay* kepada masyarakat.

Fase kedua dimulai ketika internet mulai diakses lebih luas oleh masyarakat Indonesia, yaitu sekitar tahun 1999. Sejak saat itu, terjadi transformasi besar dalam pola konsumsi dan penyebaran budaya *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, *dorama*, dan *cosplay*. Forum daring, situs komunitas, dan media sosial awal menjadi wadah baru bagi penggemar untuk berinteraksi, berbagi konten, serta membentuk identitas kolektif lintas wilayah. Puncaknya terjadi pada tahun 2012, ketika berbagai elemen budaya ini telah diterima secara luas oleh masyarakat, diliput secara masif oleh media arus utama, dan dirayakan dalam berbagai *event* berskala nasional. Salah satu buktinya adalah diselenggarakannya *Anime Festival Asia Indonesia (AFAID)* di Pekan Raya Jakarta (PRJ) pada tahun 2012 yang diliput oleh *Metro TV*, menandai pengakuan masyarakat yang lebih luas terhadap budaya populer Jepang di Indonesia. Dengan demikian, rentang waktu 1975 hingga 2012 memberikan kerangka historis yang utuh untuk menelusuri transformasi budaya populer Jepang di Indonesia. Periode ini tidak hanya mencerminkan proses adopsi budaya asing, tetapi juga menunjukkan bagaimana budaya tersebut dimodifikasi dan dihidupi oleh komunitas lokal, khususnya generasi muda, dalam konteks sosial dan teknologi yang terus berubah.

Budaya populer Jepang, yang di dalamnya termasuk *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*, juga merupakan bentuk adaptasi terhadap arus globalisasi budaya. Hall (1997) dalam teorinya tentang representasi menyatakan bahwa identitas budaya adalah sesuatu yang terbentuk secara dinamis, melalui proses dialog antara budaya lokal dan global. *Cosplay*, yang merupakan

ekspresi dari konsumsi *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *J-Pop*, dan *dorama*, memungkinkan anak muda Indonesia membentuk identitas hibrida sebagai orang Indonesia yang juga mengadopsi unsur budaya Jepang dan dunia digital. Dinatha & Dewi (2021) juga menyebut *cosplay* sebagai bentuk dialog antara budaya lokal, Jepang, dan dunia maya. Galbraith (2019) dalam bukunya *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* memperkuat hal ini dengan menegaskan bahwa praktik *cosplay* adalah bentuk perlawanan simbolik terhadap struktur sosial dominan, sekaligus usaha untuk menciptakan ruang otonom bagi imajinasi dan ekspresi diri. Para *cosplayer* menciptakan dunia alternatif yang mereka miliki kendali atasnya sebuah bentuk agensi yang sangat penting dalam dinamika budaya muda.

Abramova dkk. (2021) menyatakan bahwa keterlibatan dalam komunitas penggemar *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *J-Pop*, *dorama*, dan *cosplay* juga memiliki fungsi edukatif yang tak terstruktur namun sangat mendalam. Dalam interaksi sosial komunitas ini, anak muda belajar tentang literasi media (dalam memahami dan menganalisis *anime*, *manga*, *dorama*, atau video *tokusatsu*), desain (karakter, kostum, dan *fan-art*), tata rias, seni peran (dalam *cosplay*), organisasi acara, bahkan fotografi dan produksi media. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak selalu berada di ruang kelas formal, tetapi juga hadir dalam kegiatan komunitas sebagai *lifelong learning*. Hal ini sejalan dengan pemikiran Illich (1971) dalam bukunya *Deschooling Society*, bahwa sekolah bukan satu-satunya tempat belajar, dan bahwa sistem pendidikan harus lebih terbuka terhadap sumber-sumber belajar alternatif.

Ellard (2023) dalam artikelnya di *Smithsonian Folklife* menekankan bahwa *cosplay* bukan hanya soal kostum, tetapi juga soal ekspresi, agensi, dan ruang budaya alternatif. Ini sejalan dengan pemikiran Driyarkara (2006), bahwa pendidikan adalah proses pembentukan manusia menjadi dirinya sendiri yang dalam konteks budaya populer, termasuk dalam bagaimana individu memilih untuk menampilkan diri mereka melalui *cosplay* yang terinspirasi oleh *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*.

Penelitian ini juga penting sebagai kontribusi terhadap dokumentasi sejarah budaya populer Jepang di Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh Gottschalk

(1985), pemahaman sejarah yang utuh harus meliputi semua aspek kehidupan manusia, termasuk kebudayaan dan ekspresi sosial yang muncul dari masyarakat. Jika fenomena *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, *dorama*, dan *cosplay* tidak didokumentasikan dan dianalisis secara historis, maka akan terjadi kekosongan dalam pemahaman kita tentang dinamika identitas dan budaya generasi muda. Lebih jauh lagi, berbagai bentuk budaya populer Jepang ini berkontribusi terhadap sektor ekonomi kreatif yang sedang berkembang. Hess (2022) menunjukkan bahwa *cosplay* telah menjadi bagian dari industri kreatif global yang melibatkan fotografi, *fashion*, *event organizer*, dan bahkan pemasaran digital, yang semuanya bergantung pada popularitas konten *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*. Di Indonesia, tren ini juga mulai terlihat, terutama dengan munculnya *cosplayer* profesional yang mendapatkan penghasilan dari *endorsement* dan kompetisi, serta maraknya toko *merchandise* terkait. Seperti yang digambarkan dalam buku *Cosplay World* oleh Ashcraft dan Plunkett (2014), *cosplay* tidak hanya menjadi aktivitas budaya, tetapi juga jembatan antara penggemar, industri hiburan, dan ekonomi digital global, yang dimotori oleh konten budaya populer Jepang secara keseluruhan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi catatan akademik mengenai perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia, tetapi juga menjadi refleksi atas peran penting generasi muda dalam membentuk identitas, membangun komunitas, dan merespons perubahan sosial-budaya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif terhadap zaman. Dalam menghadapi era globalisasi dan perubahan nilai yang cepat, penelitian tentang budaya populer Jepang, khususnya *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*, menjadi kunci untuk memahami bagaimana generasi muda Indonesia beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam budaya global, tanpa kehilangan jati dirinya sebagai bangsa yang kaya akan nilai lokal dan sejarah. Oleh karena itu, budaya ini bukan sekadar tren atau hobi, tetapi juga bagian dari perjalanan sejarah dan pendidikan generasi muda kita hari ini.

Lebih dari itu, *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* menjadi manifestasi dari agensi budaya yang menunjukkan bahwa pemuda Indonesia bukan sekadar konsumen pasif budaya global, melainkan juga produsen makna budaya baru. Hal ini senada dengan pandangan Jenkins (2006) mengenai konsep *participatory culture*, di mana individu dan komunitas tidak hanya mengonsumsi produk budaya, tetapi juga secara aktif menginterpretasi, mereproduksi, dan menyebarkannya dalam bentuk-bentuk baru. Komunitas *cosplay* dan penggemar budaya populer Jepang di kawasan Jabodetabek menunjukkan bentuk budaya partisipatif ini, khususnya melalui penggunaan media sosial, platform video, dan forum daring, yang semua berakar pada minat mereka terhadap *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*.

Dari sisi sejarah lokal, penting juga untuk mengaitkan praktik *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* dengan dinamika urban di kawasan Jabodetabek. Kawasan Jabodetabek tidak hanya sebagai ibu kota politik dan ekonomi, tetapi juga sebagai medan representasi budaya populer. Menurut Heryanto (2008), budaya populer di Indonesia sering kali tumbuh subur di ruang-ruang urban yang penuh dengan kontradiksi antara nilai lokal dan global. Budaya populer Jepang berkembang di kawasan Jabodetabek bukan tanpa sebab, melainkan karena kota ini menyediakan ruang-ruang transnasional yang memungkinkan perjumpaan budaya Jepang, budaya digital, dan ekspresi anak muda yang unik.

Beberapa studi menunjukkan bahwa integrasi budaya populer dalam pendidikan sejarah terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian oleh Takeyama (2018) di Jepang menunjukkan bahwa penggunaan *manga* dan *cosplay* dalam pelajaran sejarah membantu siswa memahami konsep waktu sejarah, narasi, dan empati terhadap tokoh masa lalu. Di Jerman, pendekatan serupa dilakukan melalui *historical reenactment* sebagai metode menghidupkan kembali peristiwa sejarah dengan partisipasi aktif siswa (Reichenbach, 2007). Pendekatan ini memiliki prinsip yang sama dengan *cosplay*, yakni penciptaan identitas melalui kostum dan performa, tetapi diarahkan ke materi sejarah.

Keterlibatan dalam komunitas penggemar *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, *dorama*, dan *cosplay* juga memiliki fungsi edukatif yang tak

terstruktur namun sangat mendalam. Dalam interaksi sosial komunitas ini, anak muda belajar tentang desain, tata rias, seni peran, organisasi acara, bahkan fotografi dan produksi media, yang sering kali terkait dengan proyek-proyek *cosplay* atau kreasi *fan-art*. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak selalu berada di ruang kelas formal, tetapi juga hadir dalam kegiatan komunitas sebagai *lifelong learning*. Hal ini sejalan dengan pemikiran Illich (1971) dalam bukunya *Deschooling Society*, bahwa sekolah bukan satu-satunya tempat belajar, dan bahwa sistem pendidikan harus lebih terbuka terhadap sumber-sumber belajar alternatif.

Sejalan dengan temuan praktik komunitas tersebut, penelitian ini memosisikan diri sebagai kelanjutan kajian-kajian terdahulu yang sudah terakreditasi dan relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini berangkat dari studi Rachmad (2024) berjudul *Perkembangan Budaya Populer Jepang di Indonesia Tahun 1990–2009* dan diposisikan sebagai pengembangan dari kajian tersebut. Selain Rachmad, penelitian ini juga mempertimbangkan dua penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian Chasan Afuddin (2019) mengenai *Fenomena budaya wibu di kalangan remaja Jakarta Barat* dan penelitian Heru Widiatmoko (2013) tentang *Perkembangan toko mainan anime dan tokusatsu di Yogyakarta tahun 2007–2012*. Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran penting mengenai penerimaan budaya populer Jepang pada tingkat komunitas dan praktik konsumsi, namun masih bersifat parsial dan terfokus pada aspek atau wilayah tertentu. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memperluas periode kajian menjadi 1975–2012 serta memperluas fokus tematik dari yang menekankan *anime*, *manga*, dan *tokusatsu* menjadi tujuh unsur budaya populer Jepang, sehingga memungkinkan analisis yang lebih menyeluruh terhadap dinamika historis, media, dan sosial budaya populer Jepang di Indonesia.

Pada titik ini, budaya populer Jepang yang terdiri dari *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* bukan sekadar fenomena gaya hidup atau subkultur, tetapi juga praktik budaya yang memiliki daya edukatif, historis, dan kultural yang tinggi. Terlebih lagi, dalam konteks pasca-pandemi, saat interaksi daring semakin dominan, fenomena ini menjadi salah satu bentuk kreativitas digital yang menghubungkan generasi muda dengan dunia global,

sekaligus menjaga akar lokalnya. *Cosplay* bahkan dapat dianalisis dari perspektif politik kebudayaan. Seperti dijelaskan oleh Gramsci (1971) dalam konsep *hegemoni kultural*, budaya dominan tidak hanya bertahan melalui kekuatan represif, tetapi juga melalui konsensus kultural. *Cosplay*, yang awalnya berasal dari budaya Jepang, dalam konteks Indonesia menjadi contoh bagaimana budaya asing dapat diadaptasi dan direkonstruksi sesuai nilai dan kepentingan lokal. Dengan kata lain, komunitas *cosplay* di Indonesia, yang berlandaskan pada kecintaan terhadap *anime*, *manga*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*, telah menciptakan semacam *counter-hegemony* terhadap nilai-nilai kultural dominan yang sering kali mengekang ekspresi individu, terutama anak muda.

1.2 Pembatasan Masalah dan Perumusan Masalah

Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi analisis pada periode akhir 1975 hingga 2012. Periode ini dimulai dari awal masuknya budaya populer Jepang ke Indonesia melalui tayangan televisi nasional (*anime* seperti *Wanpaku Omukashi Kum-Kum* pada akhir 1970-an), penayangan *tokusatsu* dan *Ultraman*, serta penerbitan *manga* oleh media cetak lokal pada awal 1990-an. Selain itu, periode ini juga mencakup popularitas *dorama* sejak 1990-an yang mencapai puncaknya pada 2000-an, serta perkembangan awal praktik *cosplay* di masyarakat hingga puncak pengakuan nasional pada tahun 2012. Rentang waktu ini terbagi menjadi dua fase utama: fase awal sebelum meratanya akses internet di Indonesia (akhir 1975 hingga 1999), dan fase setelah internet mulai memengaruhi perkembangan budaya populer Jepang secara luas (akhir 1999 hingga 2012). Pemilihan periode ini dimaksudkan untuk menelusuri transformasi budaya populer Jepang (yang mencakup *anime*, *manga*, *dorama*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, dan *J-Pop*) dari fenomena hiburan minoritas menjadi fenomena budaya yang diterima secara lebih luas di masyarakat.

Budaya populer Jepang (*Japanese popular culture*) mencakup bentuk-bentuk budaya yang diterima secara luas dan dikonsumsi massal, baik di dalam negeri maupun secara global. Contohnya termasuk *anime*, *manga*, *J-Pop*, *tokusatsu*, *dorama*, fesyen *Harajuku*, dan video game seperti *Pokémon* atau *Final Fantasy*.

Produk-produk ini biasanya bersifat komersial, mudah diakses, serta dipromosikan melalui media massa dan digital. Sebaliknya, budaya non-populer Jepang adalah bentuk budaya yang dikenal oleh lingkup terbatas, sering kali hanya populer di kalangan tertentu atau di wilayah spesifik. Contohnya meliputi seni *butoh* (tari eksperimental Jepang), musik *enka* di era modern yang mulai kehilangan popularitasnya di kalangan muda, atau *indie manga* yang hanya diterbitkan di *doujinshi event* seperti *Comiket*. Perbedaan utamanya terletak pada skala penerimaan budaya populer Jepang menembus arus utama dan pasar global, sedangkan non-populer cenderung berada di pinggiran (*subculture*) dengan jangkauan audiens yang terbatas.

Sementara itu, budaya modern Jepang merujuk pada bentuk budaya yang berkembang seiring industrialisasi, globalisasi, dan kemajuan teknologi pasca-Perang Dunia II. Contohnya termasuk desain arsitektur futuristik Tokyo, musik *city pop*, gaya hidup *otaku*, hingga festival *anime* berskala internasional. Budaya ini sering menggabungkan inovasi teknologi dengan estetika kontemporer, menciptakan identitas yang dinamis dan adaptif terhadap perubahan zaman. Di sisi lain, budaya tradisional Jepang adalah warisan yang telah dijaga selama berabad-abad, diwariskan secara turun-temurun, dan sarat dengan nilai-nilai adat. Contohnya adalah seni *ikebana* (merangkai bunga), *chanoyu* (upacara minum teh), *noh* (teater klasik), *kimono*, hingga festival musim seperti *Hanami*. Perbedaan mendasar keduanya ada pada kontinuitas versus inovasi budaya tradisional Jepang mempertahankan bentuk, nilai, dan ritual masa lalu, sementara budaya modern Jepang sering kali memodifikasi atau mengkombinasikannya dengan unsur global untuk menciptakan bentuk ekspresi baru yang relevan di era sekarang.

Pembatasan tematik dalam penelitian ini difokuskan pada budaya populer Jepang di bidang hiburan (*entertainment*), yaitu *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* sebagai manifestasi utama yang secara langsung membentuk komunitas penggemar di Indonesia. Budaya populer Jepang sebenarnya memiliki cakupan yang sangat luas, termasuk kuliner dan mode (*Harajuku fashion*). Namun, penelitian ini secara khusus memprioritaskan tujuh elemen hiburan tersebut karena sifatnya yang saling berkaitan, saling menguatkan,

serta memiliki pengaruh paling signifikan dalam pembentukan identitas kolektif dan dinamika komunitas penggemar di Indonesia. Selain itu, elemen-elemen ini juga berfungsi sebagai pintu masuk utama (*gateway*) bagi generasi muda Indonesia untuk mengenal dan mengapresiasi budaya populer Jepang secara lebih luas.

Adapun pembatasan spasial mencakup wilayah Jabodetabek, di mana komunitas penggemar *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* paling aktif berkembang melalui berbagai *event* kebudayaan Jepang. Pemilihan wilayah ini didasarkan pada peran kota besar sebagai episentrum pertukaran budaya global-lokal serta dukungan infrastruktur (sejak televisi kabel 1990-an hingga internet awal 2000-an) yang mempercepat adopsi budaya populer Jepang. Subjek penelitian terdiri dari individu yang aktif terlibat atau memiliki perhatian mendalam terhadap budaya populer Jepang di kawasan Jabodetabek pada masa kemunculan dan perkembangan awal fenomena tersebut. Pemilihan subjek ini dimaksudkan agar penelitian dapat menangkap pengalaman langsung, baik dari pelaku aktif (seperti *cosplayer*, musisi *cover J-Pop*, atau penggemar *tokusatsu* dan *dorama*), maupun partisipan non-aktif sebagai pembanding persepsi terhadap identitas, nilai, dan dinamika sosial budaya yang berkembang.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses masuk dan awal perkembangan budaya populer Jepang (*anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop* dan *Dorama*) di Indonesia sejak 1975 hingga tahun 1998?
2. Bagaimana perkembangan budaya populer Jepang (*anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop* dan *Dorama*) di Indonesia dari tahun 1999 hingga 2012?

1.3 Tujuan dan Kegunaan

Tujuan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana proses masuk dan berkembangnya *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda yang terlibat secara aktif dalam mengonsumsi dan mempraktikkan berbagai bentuk budaya populer Jepang tersebut sejak awal kemunculannya hingga tahun 2012. Penelitian ini berupaya menelusuri perjalanan historis masuk dan berkembangnya budaya populer Jepang di Indonesia, serta mengungkap bagaimana budaya ini mulai diterima, diadaptasi, dan pada akhirnya dihidupi sebagai bagian integral dari kehidupan anak muda, terutama di kawasan urban seperti Jabodetabek.

Secara historis, penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi dinamika sosial dan budaya yang membentuk konteks kemunculan dan perkembangan *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* di Indonesia. Rekonstruksi ini mencakup peran media massa (television nasional, majalah, media daring), industri hiburan, pengaruh globalisasi budaya, serta kontribusi komunitas-komunitas penggemar awal dalam membangun ekosistem budaya populer Jepang di tingkat lokal. Dengan demikian, aspek historis ini menjadi dasar penting untuk memahami posisi budaya populer Jepang sebagai fenomena budaya kontemporer yang memiliki akar historis yang kuat, bukan sekadar tren hiburan yang bersifat sementara.

Dalam konteks kajian sejarah, penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas cakupan historiografi Indonesia dengan memasukkan budaya populer Jepang sebagai bagian dari sejarah sosial dan kultural bangsa. Sebagaimana ditegaskan oleh Kuntowijoyo (2001), sejarah tidak hanya mencatat peristiwa politik besar atau tokoh-tokoh heroik, tetapi juga harus merekam dinamika kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk praktik budaya populer yang mencerminkan transformasi identitas, nilai, dan relasi sosial. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan penulisan sejarah yang lebih inklusif, kontekstual, dan relevan, serta menempatkan generasi muda sebagai subjek sejarah yang aktif dalam membentuk, menegosiasikan, dan memaknai budaya di era globalisasi.

Kegunaan

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kajian sejarah budaya, khususnya dalam konteks sejarah sosial dan kontemporer. Sebagaimana ditegaskan oleh Kuntowijoyo (2001), sejarah tidak hanya berbicara tentang elit dan peristiwa besar, tetapi juga harus mencatat dinamika sosial masyarakat sehari-hari. Budaya populer Jepang, yang mencakup *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama*, merupakan contoh nyata bagaimana budaya global mengalami proses lokalisasi dan transformasi makna di Indonesia. Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana praktik budaya asing tidak sekadar ditiru, tetapi diadopsi secara kreatif menjadi ruang ekspresi identitas, solidaritas komunitas, serta media untuk membangun narasi diri generasi muda dalam konteks urban dan digital. Dengan demikian, kajian ini memperluas cakupan historiografi Indonesia dengan memasukkan budaya populer sebagai salah satu komponen penting dalam sejarah sosial dan kultural bangsa.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak seperti pendidik, orang tua, pembuat kebijakan, hingga komunitas penggemar *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* itu sendiri. Bagi pendidik, temuan ini dapat menjadi masukan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan inklusif terhadap minat serta ekspresi budaya siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah dan seni. Bagi orang tua dan masyarakat umum, pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena budaya populer Jepang ini dapat membantu mengurangi stigma negatif yang selama ini melekat, serta membuka ruang apresiasi terhadap keragaman bentuk ekspresi generasi muda. Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan kebudayaan dan pendidikan yang lebih responsif terhadap perkembangan budaya global dan lokal, sekaligus mendorong penguatan identitas nasional melalui pendekatan yang dialogis dan partisipatif.

Bagi dosen Pendidikan Sejarah, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman kultural mahasiswa, khususnya dalam memahami sejarah sosial dan budaya kontemporer. Sementara itu, bagi Program

Studi Pendidikan Sejarah, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum, bahan ajar, dan penelitian lanjutan yang mengintegrasikan sejarah sosial, sejarah budaya, dan sejarah kontemporer.

1.4 Metode dan Bahan Sumber

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan historis untuk mengkaji secara komprehensif mengenai proses masuk dan perkembangan Budaya Populer Jepang (*anime, manga, cosplay, tokusatsu, Ultraman, J-Pop, dan dorama*) di Indonesia (1970-2012), khususnya dalam kaitannya dengan perubahan dan pembentukan identitas budaya generasi muda. Pendekatan historis dipilih sebagai landasan utama karena penelitian ini berupaya menelusuri asal-usul, perkembangan, serta proses penyebaran budaya populer Jepang ke Indonesia sejak 1975 hingga tahun 2012, sekaligus mengungkap dinamika penerimaan dan transformasi maknanya di tingkat lokal.

Metode historis yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikembangkan oleh Kuntowijoyo (2001) dan Gottschalk (1985), yang meliputi: 1) heuristik (pengumpulan sumber), 2) verifikasi (kritik eksternal dan internal), 3) interpretasi, dan 4) historiografi (penyusunan narasi sejarah).

Pada tahap heuristik, peneliti mengumpulkan berbagai sumber primer dan sekunder yang relevan dengan perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia. Sumber-sumber tersebut meliputi arsip media massa (koran, majalah, dan portal berita daring), dokumentasi *event* budaya Jepang (seperti *Gelar Jepang, Ennichisai, Comic Frontier*, konser *J-Pop*, atau pemutaran film *tokusatsu*), hasil liputan televisi, arsip komunitas penggemar, wawancara terdokumentasi, serta publikasi akademik baik dari dalam maupun luar negeri. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan materi visual (foto, video) dan publikasi digital yang menjadi jejak aktivitas komunitas *anime, manga, cosplay, tokusatsu, Ultraman, J-Pop, dan dorama*.

Tahap verifikasi dilakukan dengan menerapkan kritik eksternal dan internal guna menjaga validitas data. Kritik eksternal digunakan untuk memeriksa keaslian

dan otentisitas sumber, misalnya memastikan apakah dokumen berasal dari lembaga resmi, media arus utama yang kredibel, atau arsip komunitas yang telah terverifikasi. Dokumen digital diverifikasi melalui jejak publikasi, tanggal rilis, kredibilitas penerbit, dan konteks distribusinya. Sementara kritik internal digunakan untuk menilai isi, konsistensi narasi, serta akurasi informasi dalam sumber tersebut. Proses ini dilakukan dengan mencocokkan data antara wawancara pelaku komunitas dengan laporan media, dokumentasi visual, serta arsip kegiatan komunitas, sehingga dapat meminimalkan bias subjektif. Selain itu, peneliti juga melakukan koroborasi, yaitu membandingkan berbagai sumber yang berbeda untuk saling memperkuat atau memperjelas informasi yang diperoleh. Penilaian verifikasi ini mempertimbangkan konteks sosial, budaya, ekonomi, serta perkembangan teknologi pada saat sumber dibuat, agar interpretasi data lebih akurat dan kontekstual.

Pada tahap interpretasi, peneliti menafsirkan data sejarah berdasarkan konteks sosial, budaya, politik, dan ekonomi pada masanya. Penafsiran dilakukan untuk memahami makna dan dampak dari setiap peristiwa atau tren yang muncul, misalnya bagaimana peran media televisi dan *VHS* memperkenalkan *anime* dan *tokusatsu* pada generasi awal, bagaimana internet di awal 2000-an memperluas akses ke *J-Pop*, *dorama*, dan *Ultraman*, atau bagaimana festival budaya seperti *Gelar Jepang* mengokohkan *cosplay* sebagai praktik budaya populer. Peneliti menggunakan pendekatan teori representasi budaya dari Stuart Hall, teori sejarah sosial dari Kuntowijoyo (2001), serta konsep *cultural hybridity* dalam studi budaya global untuk menganalisis dinamika penerimaan budaya Jepang dan proses lokalisasinya di Indonesia.

Tahap akhir adalah historiografi, yaitu penyusunan narasi sejarah berdasarkan hasil heuristik, verifikasi, dan interpretasi. Dalam penelitian ini, narasi disusun dengan pendekatan periodisasi yang dimulai dari 1975 ketika *anime* dan *tokusatsu* pertama kali masuk melalui siaran televisi nasional, diikuti oleh distribusi *manga* pada awal 1990-an, munculnya praktik *cosplay* dalam festival *Gelar Jepang* pada 1994, serta berkembangnya *dorama*, *J-Pop*, dan *Ultraman* dalam berbagai format hiburan dan *event* di era digital. Periode puncaknya terjadi pada tahun 2012

dengan semakin masifnya festival budaya Jepang, pengakuan masyarakat Indonesia terhadap komunitas, serta peliputan media arus utama seperti *Metro TV*. Penulisan narasi ini mempertimbangkan dinamika globalisasi budaya, peran media massa dan digital, serta proses pembentukan identitas anak muda dalam konteks budaya populer Jepang yang terus bertransformasi.

Bahan Sumber

Data primer akan menggunakan data asli atau bukti pertama yang mengandung keterangan langsung tentang peristiwa atau objek penelitian dikumpulkan sendiri oleh peneliti atau merupakan dokumen/rekaman kontemporer seperti arsip, dokumen resmi, dan bukti visual yang berfungsi sebagai dasar otentik (*primary sources*) untuk merekonstruksi sejarah perkembangan budaya *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* di Indonesia. Sumber-sumber ini meliputi arsip media cetak (seperti *Kompas*, *The Jakarta Post*, dan *Tempo*), dokumentasi liputan televisi (misalnya liputan *Metro TV* mengenai *Anime Festival Asia Indonesia* 2012), publikasi resmi *event-event* budaya Jepang (seperti *Gelar Jepang Universitas Indonesia*, *Ennichisai*, *Comic Frontier*, dan *Jakarta Japan Matsuri*), serta dokumentasi visual berupa foto, video, poster acara, katalog pameran, dan materi promosi resmi yang dikeluarkan oleh penyelenggara atau komunitas. Arsip-arsip ini digunakan sebagai bukti utama (*witness evidence*) yang menunjukkan keberadaan, perkembangan, dan penerimaan budaya populer Jepang dalam masyarakat Indonesia.

Data sekunder akan menggunakan bahan yang mengolah, menganalisis, atau menafsirkan data primer, salah satunya diupayakan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan aktor dan saksi sejarah, terutama para penggemar aktif Budaya Populer Jepang dari generasi awal hingga tahun 2012, serta pihak-pihak yang terlibat dalam penyiaran dan penerbitan di wilayah Jabodetabek. Informan akan dipilih secara *purposive* (bertujuan), yaitu berdasarkan keterlibatan mereka dalam konsumsi media, partisipasi komunitas, serta kesediaan untuk berbagi kesaksian dan refleksi mengenai praktik budaya ini.

Meskipun penelitian ini membahas perkembangan budaya populer Jepang dalam konteks Indonesia secara umum, data wawancara difokuskan pada informan

yang berdomisili di wilayah Jabodetabek sebagai pusat awal distribusi media, industri kreatif, dan komunitas budaya populer. Dalam konteks ini, wawancara tidak diposisikan sebagai sumber utama, melainkan sebagai sarana untuk menguji konsistensi data, memperkaya konteks, serta merekonstruksi pengalaman subjektif secara lebih akurat. Informan dipilih secara *purposive* (bertujuan), berdasarkan keterlibatan mereka dalam konsumsi media dan partisipasi komunitas, serta kesediaan untuk memberikan keterangan yang relevan. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi non-partisipatif dalam sejumlah *event* budaya Jepang besar dan menengah yang berlangsung dalam enam bulan terakhir, seperti *Ennichisai*, *Comic Frontier*, dan *Jakarta Japan Matsuri*. Observasi ini dimaksudkan untuk melengkapi data primer dengan perspektif kontekstual dan memperkaya deskripsi naratif.

Data sekunder juga diperoleh dari berbagai sumber tertulis dan digital lainnya, seperti buku, artikel ilmiah, publikasi daring dari portal budaya populer (misalnya *Vice Indonesia*, *Detikhot*, dan *Anime News Network*), serta dokumentasi komunitas (blog, forum, dan laman komunitas *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* di Indonesia). Publikasi akademik ini juga mencakup jurnal dan repositori ilmiah seperti *OSF (Open Science Framework)*, *JSTOR*, dan *Springer*, yang digunakan untuk mendukung analisis dan interpretasi data.

Namun demikian, pengumpulan bahan sumber dalam penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Akses terhadap arsip siaran televisi nasional pada era 1980–1990-an, misalnya, masih terbatas karena banyak rekaman tidak terdokumentasi secara sistematis atau telah hilang. Begitu pula dengan *fanzine*, forum daring awal seperti *Indowebster* atau *Kaskus*, serta laman komunitas *anime* dan *cosplay* generasi awal yang banyak mengalami *link rot* dan tidak lagi dapat diakses. Keterbatasan ini diatasi dengan cara menelusuri dokumentasi alternatif, seperti wawancara dengan pelaku komunitas, koleksi pribadi penggemar lama, serta arsip digital yang masih tersisa melalui mesin pencari arsip (*Wayback Machine*). Dengan demikian, meskipun terdapat kendala akses, data yang diperoleh tetap cukup representatif untuk menggambarkan dinamika perkembangan *anime*, *manga*, *cosplay*, *tokusatsu*, *Ultraman*, *J-Pop*, dan *dorama* di Indonesia.