

**SIMULAKRA DAN HIPERREALITAS ANGGOTA *COSPLAY*  
*DANCE COVER* “STARLIGHT” TERHADAP ANIME  
“LOVE LIVE! SCHOOL IDOL PROJECT”**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**NUR HUMAIROH**

**NIM 155110200111046**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2019**

**SIMULAKRA DAN HIPERREALITAS ANGGOTA *COSPLAY DANCE*  
COVER “STARLIGHT” TERHADAP ANIME “LOVE LIVE! SCHOOL  
IDOL PROJECT”**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH:  
NUR HUMAIROH  
NIM 155110200111046**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2019**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya :

Nama : Nur Humairoh  
NIM : 155110200111046  
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni karya saya, bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 15 Juli 2019

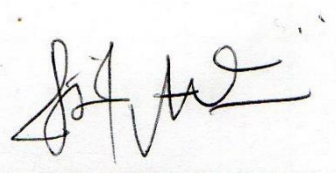


Nur Humairoh

NIM 155110200111046

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nur Humairoh telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 15 Juli 2019  
Pembimbing



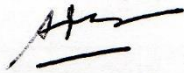
Santi Andayani, M.A.  
NIK. 20160981 0311 2 001



repository.ub.ac.id

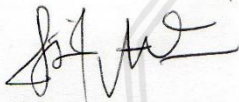
Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Sarjana atas nama Nur Humairoh telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 15 Juli 2019  
Penguji



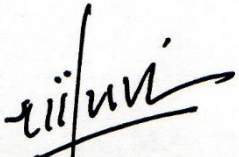
Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.  
NIK. 20130977 0430 2 001

Pembimbing



Santi Andayani, M.A.  
NIK. 20160981 0311 2 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Efrizal, M.A  
NIP. 19700825 200012 1 001

Menyetujui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahrudin, S.S, M.A, Ph.D.  
NIP 19790116 200912 1 001



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Simulakra dan Hiperrealitas Anggota *Cosplay Dance Cover* Starlight terhadap Anime Love Live! School Idol Project” ini.

Penulis menyadari bahwa banyak hal yang mendampingi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat selesai tanpa adanya bantuan dari orang lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak dan Mamak, karena tidak henti-hentinya memberi semangat dan bantuan finansial kepada penulis sehingga penulis berhasil sampai pada tahap ini.
2. Santi Andayani, M.A. sebagai dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan terus memberikan waktunya untuk membimbing penulis dalam mengoreksi setiap kalimat, memberikan ide, masukan, dan saran literatur yang mendukung skripsi ini.
3. Retno Dewi Ambarastuti, M.Si. yang telah memberikan kritik dan saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh anggota Starlight yang telah meluangkan waktu dan sabar kepada penulis untuk melakukan skripsi ini.
5. Fajar, Hamada, dan kak Hafis selaku orang-orang yang telah menginspirasi dan memberi banyak motivasi serta masukan kepada penulis saat melakukan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran, dan pendapat yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada skripsi ini.

Malang, 15 Juli 2019

Penulis

## ABSTRAK

Humairoh, Nur. 2019. **Simulakra dan Hiperrealitas Anggota *Cosplay Dance Cover* “Starlight” terhadap Anime “Love Live! School Idol Project”**. Program Studi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Santi Andayani, M.A.

Kata kunci : Simulakra, Hiperrealitas, *Cosplay*, *Dance Cover*, Love Live! School Idol Project.

*Cosplay* merupakan bentuk budaya populer Jepang. *Cosplay* adalah sebuah kegiatan merepresentasikan suatu karakter fiksi di dalam anime menjadi nyata, dengan cara berdandan dan menggunakan kostum karakter tersebut, baik secara penampilan, maupun kepribadian. Adapun sebuah *sub-group* bernama Starlight, yang kegiatannya adalah melakukan *cosplay dance cover* terhadap anime Love Live! School Idol Project. *Cosplay dance cover* adalah kegiatan meniru tarian yang muncul dalam anime Love Live! School Idol Project sambil melakukan kegiatan *cosplay*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Simulakra dan Hiperrealitas dari Jean Baudrillard. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat para anggota Starlight melakukan kegiatan *cosplay* di atas panggung, para anggota Starlight mensimulasikan atribut yang ada pada anime Love Live! School Idol Project tersebut dibawa ke dunia nyata. Contoh atributnya adalah kostum dengan busana *mini dress*, wig dengan warna dan gaya yang berbeda-beda, aksesoris kaus kaki, tali berwarna putih, dan bunga yang berbeda-beda yang melilit di kaki merupakan sebuah simbol atau referensi realitas (simulakra) dari anime Love Live! School Idol Project. Sedangkan hiperrealitas yang terjadi adalah ketika berada di atas panggung, para anggota Starlight memperlihatkan bahwa diri yang sekarang bukanlah realitas yang dimiliki, akan tetapi adalah sebuah hiperrealitas dari karakter yang diperankan. Ketika memerankan karakter fiksi dari anime Love Live! School Idol Project, setiap anggota Starlight merasa jati diri barunya lebih menarik dan lebih terkenal. Namun, dampak hiperrealitas yang dirasakan terhadap kesehariannya berbeda-beda. Terdapat sebagian para anggota Starlight yang mengalami dampak besar terhadap kesehariannya meliputi perubahan sifat mengikuti sifat baik karakter fiksi yang diperankan. Hal ini berkat seringnya latihan memerankan dan pendalaman terhadap sifat karakter yang diperankan. Sedangkan sebagian para anggota Starlight yang lain tidak mengalami dampak besar terhadap kesehariannya dikarenakan kurangnya latihan mendalami dan masih memberi garis pembatas yang ketat antara diri para anggota Starlight dengan karakter fiksi yang diperankan.

## 要旨

ヌル・フマイロー。2019。『ラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメに対するスターライトのメンバーのコスプレダンスカバーのシミュラークルとハイパーリアル』。日本文学科、人文学部、ブラウイジャヤ大学。

指導教員：サンティ・アンだヤニ

キーワード： シミュラークル、ハイパーリアル、コスプレダンスカバー、  
ラブライブ！スクールアイドルプロジェクト

コスプレは日本の大衆文化である。コスプレは現実の世界でアニメに登場するキャラクターの衣装とメイクなどをそっくりそのまま真似て変装と変身することである。スターライトというグループの名前はラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメからコスプレとダンスカバーをすることである。コスプレダンスカバーはラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメからコスプレしながらダンスを真似ることである。

本研究では、ジャン・ボードリヤールのシミュラークルとハイパーリアルの理論を使用した。研究方法は定性分析な現象論的アプローチを使用した。

結果、コスプレをするとき、スターライトのメンバーは現実の世界でラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメから衣装と属性をシミュレートすることが分かった。例としては、ファッションミニドレスや、様々な髪色と髪スタイルや、足で緩い靴下とホワイトリボンストラップのアクセサリと様々な花を飾ったなどはそのアニメからの現実の参照である「シミュラークル」。一方、ラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメからスターライトのメンバーのハイパーリアルはステージでスターライトのメンバーの自身はキャラクターにどう違っても真似しなければならない。スターライトのメンバーはラブライブ！スクールアイドルプロジェクトのアニメに登場するキャラクターを擬すとき、スターライトのメンバーの新しい自分をもっと面白く、有名であると感じられる。しかし、スターライトのメンバーに日常で感じる影響が別々である。大影響感じる人がいる。例としては、自分の性格は変化して、演技するキャラクターの人になる。そのキャラクターの性格を真似るのはそのひとつの原因であるかもしれない。一方、他のメンバーはキャラクターを真似る練習が足りないため、そんな影響がぜんぜん感じられない。そして彼らは本当の自分と演じるキャラクターを厳密な境界線を引くことができる。



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK BAHASA JEPANG .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TRANSLITERASI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis.....	7
1.4.2 Secara Praktis .....	7
1.5 Definisi Istilah Kunci.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas.....	9
2.2 Hiperrealitas dan <i>Mediascapes</i> .....	13
2.3 Anime Sebagai Simulasi Dunia Fantasi .....	15
2.4 <i>Cosplay</i> .....	17
2.5 Penelitian Terdahulu .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	23
3.2 Sumber Data .....	24
3.2.1 Data Primer .....	24
3.2.2 Data Sekunder .....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.3.1 Teknik Observasi.....	25
3.3.2 Teknik Wawancara.....	26
3.3.3 Teknik Audio-Visual.....	26
3.4 Analisis Data .....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Bentuk Simulakra Pada Anggota Starlight.....	29
4.2 Hiperrealitas pada Anggota Starlight .....	41
4.2.1 Latar Belakang Para Partisipan .....	42
4.2.2 Hiperrealitas yang Terjadi pada Para Partisipan .....	43
4.2.3 Tanggapan Para Partisipan Terhadap Dunia Hiperrealitas... 48	48



4.2.3 Pengaruh Hiperrealitas Terhadap Keseharian Partisipan ..... 49

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan..... 53  
5.2 Saran ..... 54

**DAFTAR PUSTAKA..... 56**



## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ん (ン) n / m / ng				

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きよ (キヨ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (シヨ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	によ (ニヨ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みよ (ミヨ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎよ (ギヨ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジヨ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢよ (ヂヨ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びよ (ビヨ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴよ (ピヨ) pyo

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.  
Contohnya seperti ベッド (beddo)

あ a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)

え e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

お o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおい (tooi), こおり (kooi)



- penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.  
Contohnya ラーメン (raamen)

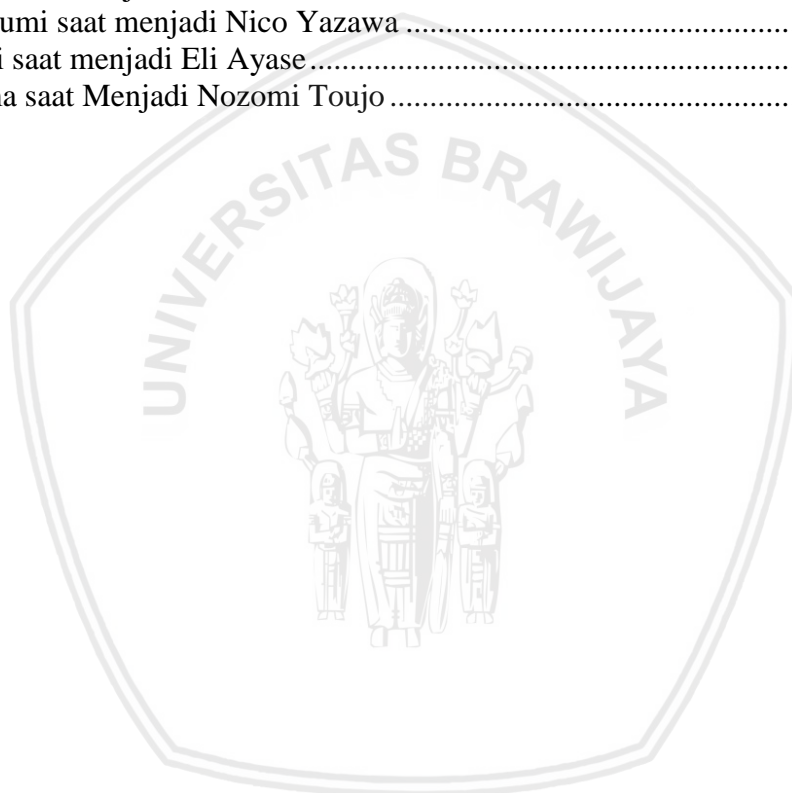
Partikel :

は (わ)	dibaca wa
を (お)	dibaca o
へ (え)	dibaca e



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Hal
2.1 Penggambaran karakter fiksi di Love Live! School Idol Project....	16
4.1 Logo Starlight .....	30
4.2 Puri saat menjadi Honoka Kousaka .....	31
4.3 Inun saat menjadi Umi Sonoda .....	32
4.4 Miya saat menjadi Kotori Minami .....	33
4.5 Shiro saat menjadi Hanayo Koizumi.....	34
4.6 Rikachu saat menjadi Rin Hoshizora .....	35
4.7 Feni saat menjadi Maki Nishikino .....	36
4.8 Kazumi saat menjadi Nico Yazawa .....	37
4.9 Aeri saat menjadi Eli Ayase .....	38
4.10 Rima saat Menjadi Nozomi Toujo .....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 <i>Curriculum Vitae</i> .....	58
2 Daftar Pertanyaan Wawancara I (Pertanyaan Terstruktur) .....	60
3 Hasil Transkrip Wawancara I (18 Mei 2019) .....	62
4 Daftar Pertanyaan Wawancara I (Pertanyaan Tidak Terstruktur) ...	87
5 Hasil Transkrip Wawancara I (22 Juni 2019) .....	88
6 Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	102



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, beranekaragam kebudayaan dipelajari dan diciptakan setiap harinya, terutama budaya populer di dalamnya. Storey di dalam bukunya yang berjudul *Cultural theory and popular culture: An introduction* memberikan empat karakteristik terhadap istilah budaya populer atau *pop culture*, yaitu: (1) banyak disukai orang; (2) jenis kerja rendahan; (3) karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang; (4) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Storey, 2018:7). Dari definisi ini diketahui bahwa budaya populer atau budaya yang biasa disebut budaya pop merupakan sebuah budaya yang menyenangkan dan banyak disukai oleh orang. Adanya budaya pop atau bisa didefinisikan juga sebagai budaya massa ini adalah dampak dari diproduksinya suatu barang secara komersial melalui industrialisasi, lalu dipasarkan untuk mendapat keuntungan dan dikonsumsi oleh massa. Dengan kata lain, budaya pop ini adalah hasil cipta dan karya manusia yang mudah untuk menyebar, dapat diakses, dan diterima oleh semua orang sesuai dengan tren pasarnya pada periode tertentu. Sesuai dengan definisi tersebut, bentuk atau wujud dari budaya pop itu sendiri bisa seperti novel, musik, festival, makanan, dan lain sebagainya.

Indonesia merupakan salah satu negara yang berhasil dimasuki berbagai macam budaya populer dari Jepang. Hal ini disampaikan oleh Nissim Kadosh Otmazgin, seorang peneliti dari *Center for Southeast Asian Studies (CSEAS)* di Universitas Kyoto, Jepang. Ia mengemukakan bahwa selama dua dekade terakhir, produk-produk budaya populer Jepang telah diekspor, diperdagangkan, dan dikonsumsi secara besar-besaran di seluruh Asia Timur dan Asia Tenggara (Otmazgin, 2008:73). Budaya populer Jepang yang berhasil disebarluaskan di Indonesia diantaranya adalah anime dan *cosplay*.

*Anime-shon* (アニメーション) atau bisa disingkat menjadi anime, merupakan istilah film animasi dalam bahasa Jepang. *Anime-shon* diambil dari serapan kata bahasa Inggris yaitu *animation*. Wells di dalam bukunya yang berjudul *Understanding animation*, animasi berasal dari bahasa Latin *animare*, yang artinya “memberi kehidupan” (Wells, 1998:10). Dengan kata lain, jika dikaitkan dalam konteks film, animasi adalah rangkaian garis-garis yang membentuk lukisan atau gambar, yang nantinya digerakkan secara mekanik elektronik, sehingga dapat bergerak dan tampak “hidup” di layar. Gambar yang bergerak dapat memainkan peranan yang besar mengenai kejadian-kejadian yang terjadi di dunia nyata. Melalui anime, sang pembuat anime (*anime creator*) dapat menyampaikan kondisi yang sedang berkembang di masyarakat sekitarnya dengan cara tersirat (Donaghy dan Isern, 2012:10). Dalam artian, anime tidak hanya memberikan hiburan semata untuk para penikmatnya, melainkan jika diteliti lebih dalam, ada hal-hal yang digambarkan secara tidak langsung di dalam sebuah anime.



Anime sendiri memberikan daya tarik kepada para penikmatnya berupa hiburan-hiburan seperti fantasi dan imajinasi yang tidak dapat terjadi di dunia nyata. Salah satu anime populer di Jepang adalah “Love Live! School Idol Project”. Anime ini diproduksi oleh studio anime “Sunrise”, karya Jukki Hanada, pada tahun 2013. Anime ini juga mendapati juara ke-1 dalam *Top 10 Female Anime Idol Groups* menurut *goo Ranking* akhir tahun 2017.<sup>1</sup>

Selain anime merupakan budaya populer Jepang yang terkenal, budaya populer Jepang yang berhasil memasuki negara Indonesia adalah *cosplay*. Seiring dengan adanya globalisasi, budaya populer *cosplay* ini mulai diminati oleh kalangan penggemar Jejepangan (istilah untuk orang-orang yang menyukai hal tentang Jepang) di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini bisa dibuktikan dengan salah satu tim *cosplayer* dari Indonesia yang memenangkan lomba *cosplay* tingkat internasional di kompetisi *cosplay* yang bernama “World Cosplay Summit” tahun 2012 yang diadakan di Nagoya, Jepang. Tim tersebut terdiri dari dua orang yang bernama Yesaya Marito Simorangkir alias Konnichi Kurenai dan Rizki Karismana alias Zhuge Kamiya, berhasil meraih juara ke-3 dengan tema dari anime yang berjudul “Patlabor” karya Masami Yuuki.<sup>2</sup> Dikarenakan hal ini, *cosplay* mulai dikenal di Indonesia mulai tahun 2012.

Fenomena *cosplay* ini juga akhirnya menyebar sampai ke Malang. Dibuktikan dengan adanya acara gelar budaya Jepang yang rutin diadakan setiap tahunnya oleh

---

<sup>1</sup> <https://ranking.goo.ne.jp/column/4873/ranking/50882/> diakses pada tanggal 19 April 2018.

<sup>2</sup> <http://www.yokosonews.com/entertainment/wcs-2012-championship/> diakses tanggal 19 April 2018

berbagai pihak di Malang. Contohnya seperti acara gelar budaya Jepang yang bernama “Isshoni Tanoshimimashou” (mari bersenang bersama-sama) yang menginjak usianya yang ke-13 pada tahun 2018. Acara ini diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Brawijaya dimana salah satu acaranya adalah adanya perlombaan *cosplay*.<sup>3</sup>

Hal-hal lain yang membuat fenomena *cosplay* ini terbukti populer di Malang adalah dengan adanya komunitas-komunitas *cosplay*. Komunitas-komunitas itu antara lain adalah Cosplay Daisuki atau disingkat COSUKI dan Cosplay Malang Omoshiroi atau disingkat COSMO. Di antara dua komunitas *cosplay* ini, menurut penulis komunitas COSMO lebih menarik, karena di dalam COSMO terdapat *sub-group* yang berfokus melakukan kegiatan *cosplay* dengan menggunakan tema suatu anime.

Anggota COSMO berjumlah 33 orang, terdiri dari 13 perempuan dan 20 laki-laki. Anggota COSMO di antaranya ada 22 orang yang sudah bekerja, dan 11 orang tengah menempuh kuliah. Selain melakukan *cosplay* di gelar budaya Jepang, beberapa anggota dari COSMO juga membentuk sebuah *sub-group* berdasarkan karakter di suatu anime yang diusung. *Sub-group* tersebut bernama “Starlight”. Kegiatan *sub-group* Starlight adalah *cosplay dance cover*. Starlight beranggotakan

---

<sup>3</sup> Isshoni Tanoshimimashou 13; 2018; Mari Bersenang-senang Bersama di Festival Budaya Pop & Tradisional Jepang ke-13 Sastra Jepang UB; diakses pada tanggal 19 April 2018

sembilan orang perempuan yang biasanya menirukan tarian yang muncul dalam anime Love Live! School Idol Project karya Jukki Hanada.

Kegiatan menirukan tarian atau yang disebut dengan *dance cover* ini awalnya berasal dari para penggemar *Korean Pop* atau disingkat *K-Pop*, atau dikenal dengan istilah *K-Pop dance cover* merupakan sebuah bentuk ekspresi kecintaan para penggemar *K-Pop* terhadap *boyband* atau *girlband* di Korea. Bukan hanya sekedar *modern dance* saja, ada kostum unik yang biasanya dikenakan saat melakukan *dance cover* tersebut. Kostum yang digunakan biasanya mirip dengan yang dipakai oleh *boyband* atau *girlband* kenakan.<sup>4</sup> Perbedaannya dengan *cosplay dance cover* ini terlihat dari cara *perform*. Saat melakukan *cosplay dance cover*, tak hanya mengenakan kostum sesuai dengan karakter yang dipilih, akan tetapi para anggota Starlight juga mengubah diri dan mewujudkan karakter fiksi dalam anime Love Live! School Idol Project, baik secara kepribadian, maupun penampilannya ketika *perform*.

Hal tersebut menurut Jean Baudrillard merupakan bentuk-bentuk dari simulakra dan munculnya hiperrealitas. Simulakra adalah realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya. Realitas yang sesungguhnya sudah dibelokkan, kemudian benar-benar ditutup dari acuannya, atau bisa disebut dengan semi-realitas, dan dari simulakra ini dapat menghasilkan hiperrealitas. Hiperrealitas merupakan konsep dimana yang nyata dan terlihat digantikan oleh tiruan yang berbeda dari aslinya. Hiperrealitas adalah sebuah gejala yang menyebarkan realitas-

---

<sup>4</sup> <http://www.beritasatu.com/destinasi/312416-indonesia-diakui-miliki-grup-kpop-dance-cover-terbaik.html> diakses pada tanggal 29 Mei 2018

realitas buatan, atau bisa disebut sebagai realitas yang benar-benar nyata, bahkan di atas kenyataan, yang nanti akan digantikan realitas yang nyata sebelumnya. Dengan keberadaan komunitas COSMO, terutama pada *sub-group* Starlight dimana kegiatan *cosplay dance cover*-nya mampu mengubah diri dan mewujudkan karakter fiksi dalam anime Love Live! School Idol Project pada saat *perform* atau *cosplay* di atas panggung, maka penulis lebih tertarik untuk meneliti lebih jauh bagaimana bentuk simulakra dan hiperrealitas yang terjadi pada setiap anggota *sub-group cosplay dance cover* Starlight.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk simulakra yang terjadi pada anggota *cosplay dance cover* Starlight terhadap anime Love Live! School Idol Project hingga menghasilkan hiperrealitas?
- b. Bagaimana hiperrealitas yang terjadi pada anggota *cosplay dance cover* Starlight terhadap anime Love Live! School Idol Project?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk simulakra yang terjadi pada anggota *cosplay dance cover* Starlight terhadap anime Love Live! School

Idol Project, serta hiperrealitas yang terjadi pada anggota *cosplay dance cover* Starlight terhadap anime Love Live! School Idol Project.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1.4.1 Secara Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam bidang penelitian budaya menggunakan teori simulakra dan hiperrealitas dari Jean Baudrillard ini, serta memberikan pengetahuan baru dalam hal penelitian *cosplay* selanjutnya.

##### 1.4.2 Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi sebuah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya di bidang *cosplay*.

#### 1.5 Definisi Istilah Kunci

- a. **Simulakra** adalah realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya atau referensi realitas.
- b. **Hiperrealitas** adalah realitas yang benar-benar nyata, bahkan di atas kenyataan, yang nanti akan digantikan realitas yang nyata sebelumnya.
- c. **Anime Love Live! School Idol Project** adalah satu anime populer di Jepang, dan diproduksi oleh studio Sunrise, karya Jukki Hanada, pada tahun 2013.

- d. **Cosplay** adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok, membuat, berdandan, dan mengenakan kostum dengan menirunya dari karakter tertentu.
- e. **Dance Cover** adalah sebuah kegiatan menirukan suatu tarian.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas

Simulasi, simulakra, dan hiperrealitas adalah gagasan yang dilontarkan oleh seorang tokoh besar dalam ilmu budaya, yaitu Jean Baudrillard. Jadi, sebelum terjadinya hiperrealitas, akan terjadi proses simulasi dan simulakra terlebih dahulu.

Simulasi secara harfiah berarti tiruan, atau realitas tiruan yang mengacu pada realitas yang sesungguhnya. Adapun pengertian simulasi menurut Jean Baudrillard adalah sebagai berikut:

*“Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor does it survive it. It is nevertheless the map that precedes the territory - precession of simulacra - that engenders the territory, and if one must return to the fable, today it is the territory whose shreds slowly rot across the extent of the map. It is the real, and not the map, whose vestiges persist here and there in the deserts that are no longer those of the Empire, but ours. The desert of the real itself”* (Baudrillard, 1994:1).

Dari pernyataan Baudrillard menegaskan bahwa simulasi itu dibangun berdasarkan bentuk model yang hampir mendekati fakta sehingga membuat model tersebut seperti muncul sebelum fakta terjadi. Secara sederhana, model tampil duluan daripada faktanya. Dapat dikatakan bahwa simulasi ini dibangun oleh realitas tanpa

asal-usul yang jelas, dan bisa kita sebut sebagai dunia yang hiperrealitas. Hal ini seperti kutipan berikut oleh Baudrillard yang menyatakan bahwa:

*“Simulation is characterized by a precession of the model, of all the models based on the merest fact - the models come first, their circulation, orbital like that of the bomb, constitutes the genuine magnetic field of the event. The facts no longer have a specific trajectory, they are born at the intersection of models, a single fact can be engendered by all the models at once”* (Baudrillard, 1994:11).

Kemudian, simulakra adalah sebuah duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dengan yang asli terlihat menjadi kabur. Simulakra itu sendiri menunjukkan sebuah kondisi simulasi yang sudah demikian akut (Baudrillard, 1994:1). Pada dasarnya, simulakra muncul dari simulasi yang awalnya merupakan bayangan imajiner. Di dalam simulasi tersebut ada jarak realitas dan imajinasi. Dari jarak tersebut diproyeksikan dengan membentuk sebuah model (simulakra). Dengan artian bahwa sebuah tanda, simbol, dan citra yang ditampilkan bukan saja tidak memiliki referensi di dalam realitas, malah tanda, simbol, dan citra itu juga dilahirkan dan dianggap sebagai representasi dari tanda, simbol, dan citra yang merupakan hasil dari simulasi.

Baudrillard mengibaratkan simulakra dengan peta di dongeng Borges. Peta tersebut dibuat serinci mungkin sehingga mencakup seluruh wilayah kerajaan. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, pihak dari kerajaan menemukan ketidaksesuaian bentuk asli kerajaan pada peta, sehingga tidak valid lagi (Baudrillard, 1994:1). Dengan pernyataan seperti ini, peta dibuat hanya untuk merefleksikan dirinya pada



realitas atau sebagai referensi realitas. Baudrillard di dalam bukunya menjelaskan bahwa:

*“it is the reflection of a profound reality;  
it masks and denatures a profound reality;  
it masks the absence of a profound reality;  
it has no relation to any reality whatsoever;  
it is its own pure simulacrum”* (Baudrillard, 1994:4).

Terjemahan:

“Simulakra merupakan refleksi dari realitas sejati;  
Simulakra menyelubungi dan mengubah realitas sejati;  
Simulakra menyembunyikan keberadaan realitas sejati;  
Simulakra tidak berhubungan dengan realitas apapun;  
Simulakra adalah murni dengan *simulacrum*-nya sendiri.”

Dari terjemahan tersebut dapat disimpulkan bahwa simulakra itu merupakan sesuatu yang menyerupai realitas, juga menyembunyikan realitas. Kemudian simulakra itu menjadi sebuah realitas sendiri, terpisah oleh apa yang direfleksikannya. Jika menggunakan konteks peta yang diibaratkan sebelumnya, peta yang dibuat mengalami penggandaan berulang kali agar dapat dipercaya oleh masyarakat kerajaan bahwa itu adalah peta kerajaan. Simulakra bukan sesuatu yang nyata, tetapi karena simulakra itu mengalami penggandaan berulang kali, sampai pada suatu titik dimana simulakra itu lebih nyata dibanding apa yang direfleksikan sebelumnya. Sederhananya, simulakra itu realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya. Realitas yang sesungguhnya sudah dibelokkan, kemudian benar-benar ditutup dari acuannya, atau bisa disebut dengan semi-realitas, dan dari simulakra ini dapat menghasilkan hiperrealitas.

Hiperrealitas merupakan konsep dimana yang nyata dan terlihat digantikan oleh tiruan yang berbeda dari aslinya. Menurut Baudrillard, di dalam realitas kebudayaan dewasa ini telah melahirkan gejala-gejala realitas buatan yang lebih nyata daripada realitas sebenarnya. Gejala itu disebut dengan hiperrealitas. Dijelaskan oleh Baudrillard di dalam bukunya, bahwa:

*“No more mirror of being and appearances, of the real and its concept. No more imaginary coextensivity: it is genetic miniaturization that is the dimension of simulation. The real is produced from miniaturized cells, matrices, and memory banks, models of control - and it can be reproduced an indefinite number of times from these. It no longer needs to be rational, because it no longer measures itself against either an ideal or negative instance. It is no longer anything but operational. In fact, it is no longer really the real, because no imaginary envelops it anymore. It is a hyperreal, produced from a radiating synthesis of combinatory models in a hyperspace without atmosphere”* (Baudrillard, 1994:1).

Hiperrealitas adalah sebuah gejala yang menyebarkan realitas-realitas buatan, atau bisa disebut sebagai realitas yang benar-benar nyata, bahkan di atas kenyataan, yang nanti akan digantikan realitas yang nyata sebelumnya. Hiperrealitas menciptakan satu kondisi dimana di dalamnya ada kepalsuan yang bercampur dengan keaslian; masa lalu yang bercampur dengan masa kini; fakta dengan rekayasa yang tidak bisa dibedakan; dusta beralih rupa dengan kebenaran.

Menurut Baudrillard, Disneyland merupakan sebuah contoh yang sempurna untuk dunia hiperrealitas ini. Dari Disneyland banyak sekali tanda, simbol, citra, dan model-model realitas yang tidak ada referensinya atau realitas buatan yang lebih nyata dari realitas sebenarnya. Hal ini ditegaskan oleh Baudrillard di dalam bukunya:

*“Disneyland is a perfect model of all the entangled orders of simulacra. It is first of all a play of illusions and phantasms: the Pirates, the Frontier, the Future World, etc. This imaginary world is supposed to ensure the success of the operation. But what attracts the crowds the most is without a doubt the social microcosm, the religious, miniaturized pleasure of real America, of its constraints and joys. One parks outside and stands in line inside, one is altogether abandoned at the exit. The only phantasmagoria in this imaginary world lies in the tenderness and warmth of the crowd, and in the sufficient and excessive number of gadgets necessary to create the multitudinous effect” (Baudrillard, 1994:8).*

Dengan gabungan imajinasi dan ilusi, desain arsitektur seni yang bagus, dan dengan canggihnya teknologi rekayasa tersebut dapat menghadirkan Disneyland sebagai tempat fantasi yang dapat membuat kita percaya bahwa keberadaan eksistensinya benar-benar nyata. Jika kita masuk ke dalamnya, kita akan berada seperti di dalam dunia Disneyland itu sendiri. Taman bermain yang penuh keceriaan, bersenang-senang bersama tokoh-tokoh Disney, seperti berada di luar dunia lain.

## **2.2 Hiperrealitas dan *Mediascapes***

Hiperrealitas yang berlebihan dan mengandung dramatisasi tidak bisa lepas dari peran media. Artinya, media massa memberi pengaruh besar terhadap terjadinya kondisi hiperrealitas (Baudrillard, 1994:41). Contoh hiperrealitas dari media massa yang sederhana adalah dari media televisi, dengan iklan pemutih kulit yang menampilkan aktor atau aktris berkulit putih. Dari iklan tersebut dibuat sebuah definisi baru jika kulit yang indah ialah kulit yang berwarna putih. Biasanya di dalam

iklan tersebut, aktor atau aktris yang berkulit putih lebih bahagia hidupnya, banyak didekati orang-orang, dan orang-orang menyukai si aktor dan aktris karena mempunyai kulit berwarna putih, karena konsep iklan ini diputar terus-menerus di televisi, akhirnya masyarakat percaya bahwa orang yang berkulit indah adalah orang yang mempunyai kulit berwarna putih.

Dalam hal ini, Indonesia merupakan salah satu negara yang berhasil dimasuki berbagai macam budaya populer dari Jepang. Selama dua dekade terakhir, produk-produk budaya populer Jepang telah diekspor, diperdagangkan, dan dikonsumsi secara besar-besaran di seluruh Asia Timur dan Asia Tenggara (Otmazgin, 2008:73). Budaya populer Jepang yang berhasil disebarluaskan di Indonesia diantaranya adalah anime dan *cosplay*. Appadurai, seorang teoritis globalisasi menyatakan di dalam bukunya, bahwa:

*“Mediascapes refer both to the distribution of the electronic capabilities to produce and disseminate information (newspapers, magazines, television stations, and film-production studios), which are now available to a growing number of private and public interests throughout the world, and to the images of the world created by these media”* (Appadurai, 2005:35).

Fenomena budaya populer Jepang yang berhasil disebarluaskan (anime dan *cosplay*) disebut ruang pergerakan imaji. Ruang pergerakan imaji tersebut masuk ke dalam ruang lingkup *mediascapes* seperti media koran, televisi, radio, majalah, internet, dan sebagainya. Dengan bantuan *mediascapes* tersebut, begitu cepatnya menyebarluas dan dapat diterima saat itu juga segala informasi dan budaya, dan konten-konten di dalam internet, merupakan sebuah tanda era globalisasi. Masyarakat

cenderung mengkonsumsi hal-hal yang tidak nyata, yang berwujud seperti anime dan *cosplay* ini.

### 2.3 Anime Sebagai Simulasi Dunia Fantasi

Anime merupakan sebuah simulasi dunia fantasi atau tidak nyata. Di dalam anime terdapat hukum-hukum yang berlaku di dunia itu sendiri, akan tetapi tidak berlaku di dalam dunia nyata. Dari dalam anime dapat membuat penonton seolah terpengaruhi secara tidak langsung. Sebagai contoh di dalam anime *Naruto*, bercerita tentang seorang tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang *ninja* yang ambisius, ceroboh, namun periang, juga pantang menyerah demi mewujudkan cita-citanya meraih gelar *hokage*, sebuah gelar untuk seorang pemimpin yang terkuat di desanya. Secara tidak langsung, penonton akan merasa terinspirasi dengan tekad pantang menyerah dari karakter fiksi Naruto ini, mengubah jalan pikiran penonton agar terasa lebih dekat dengan tokoh fiksi Naruto. Artinya, simulakra yang berada di dalam simulasi (anime) ini mempengaruhi orang yang menontonnya agar terasa lebih dekat dengan tokoh utamanya. Akan tetapi, di sisi lain perasaan yang membuat lebih dekat tersebut bersifat imajinatif, dikarenakan anime *Naruto* itu sendiri tidak nyata sama sekali.

Selain *Naruto*, anime lain yang juga memiliki pengaruh demikian adalah anime Love Live! School Idol Project. Anime tersebut merupakan sebuah proyek multimedia asal Jepang, yang dikembangkan oleh ASCII Media Works, berlabel

musik Lantis dan merupakan animasi dari studio animasi bernama Sunrise. Proyek ini menceritakan tentang sekumpulan karakter perempuan fiksi yang menjadi grup idola demi menyelamatkan sekolah yang terancam ditutup.

Di dalam anime ini, terdapat sembilan tokoh perempuan yang bersekolah di sekolah khusus perempuan, SMA Otonokizaka. Sembilan tokoh perempuan itu adalah Honoka Kousaka, Umi Sonoda, Kotori Minami, Hanayo Koizumi, Rin Hoshizora, Maki Nishikino, Nico Yazawa, Eli Ayase, dan Nozomi Toujo.



Gambar 2.1 Dari kiri, Rin Hoshizora, Eli Ayase, Kotori Minami, Nico Yazawa, Honoka Kousaka, Hanayo Koizumi, Nozomi Toujo, Maki Nishikino, dan Umi Sonoda, sedang menggunakan seragam sekolah.

Suatu ketika, sekolahnya direncanakan untuk dibubarkan, dikarenakan sedikitnya siswi yang mendaftar kesana. Honoka, tokoh utama dari anime ini, tidak ingin sekolahnya tutup dan Honoka ingin mencari cara agar bisa menyelamatkan sekolahnya. Melihat bahwa pada saat itu, grup idola sedang populer, Honoka dan teman-temannya membentuk sebuah grup idola sekolah bernama  $\mu$ 's (dibaca *muse*).

Honoka berharap dengan dibentuknya grup itu, Honoka dapat menarik para siswi untuk masuk ke sekolahnya. Oleh karena itu, Honoka bercita-cita membuat grup idolanya menjadi populer dengan cara mengikuti ajang kompetisi grup idola bernama “Love Live”.

#### 2.4 *Cosplay*

Terkadang dari suatu anime, orang-orang yang mengkonsumsinya ingin menjadi tokoh-tokoh fiksi kesukaan yang ada di dalamnya. Fenomena ini bisa kita sebut *cosplay*. Pada awalnya, *cosplay* ini bercampur dengan budaya Jepang dan budaya Amerika Utara. Hal ini disampaikan oleh Bruno dan Hlozek dalam bukunya Winge yang berjudul *Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay*. Bruno dan Hlozek menyatakan bahwa pada tahun 1984, Takahashi Nobuyuki, penemu dan penulis untuk “Studio Hard” yang merupakan perusahaan penerbit suatu anime, mengikuti sebuah acara yang bernama “World-Con” yang merupakan sebuah pertemuan tentang *science-fiction* di Los Angeles (Winge, 2006:66). Bruno menyatakan lagi bahwasanya Takahashi Nobuyuki sangat terkesan dengan orang-orang di pertemuan tersebut yang menggunakan kostum bertemakan *science-fiction* dan *fantasy*, khususnya orang-orang yang mengikuti kompetisi *masquerade* (pesta bertopeng), sehingga saat Takahashi Nobuyuki pulang ke Jepang, beliau menulis tentang pengalamannya di pertemuan itu mengenai orang-orang yang berkostum dan kompetisi *masquerade*. Bahkan, Takahashi Nobuyuki terdorong

untuk memotivasi para pembaca Jepang agar menggabungkan kostumnya dalam acara pertemuan anime dan manga nantinya.

Takahashi Nobuyuki merasa kata *masquerade* tidak bisa digunakan, karena jika diartikan dalam bahasa Jepang artinya “kostum pesta ala bangsawan” yang mana terlihat berbeda dari kompetisi *masquerade* di pertemuan sebelumnya. Bruno menyatakan di dalam bukunya Winge bahwasanya dikarenakan istilah tersebut dirasa belum cukup untuk dipakai, Takahashi Nobuyuki mengganti istilah tersebut dengan kata コスプレ (dibaca kosupure atau *cosplay*) yang merupakan serapan bahasa Inggris dari gabungan kata *costume* dan *play* (Winge, 2006:67). Dengan demikian, Takahashi Nobuyuki berhasil menambahkan istilah untuk budaya populer Jepang ini, yaitu *cosplay*. Semenjak itu, istilah *cosplay* semakin dikenal luas seiring dengan meningkatnya penggemar terhadap *cosplay*. Hingga saat ini pun, istilah *cosplay* masih terus digunakan bahkan menjadi sebuah istilah yang global.

Pada tahun 2005, Lamerichs dalam bukunya yang berjudul *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay* menyatakan bahwa saat Lamerichs mengikuti acara pertemuan anime *Animecon* di Belanda, Lamerichs mengetahui bahwa orang-orang yang *cosplay* saat itu berkostum sebagai karakter fiksi yang dicintai (Lamerichs, 2011:1). Dengan kata lain, kegiatan *cosplay* ini merupakan bentuk kecintaan yang dilakukan oleh para *fans* untuk membawa karakter fiksi tersebut ke dalam dunia nyata.

*Cosplayer* (sebutan untuk orang yang melakukan *cosplay* atau dalam bahasa Jepangnya コスプレヤー yang dibaca *kosupureiya*) mengeluarkan uang dan waktu



yang tidak sedikit dalam membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog khas karakter yang akan diperankan, dan tampil di acara-acara *cosplay* (Winge, 2006:68). Selama para *cosplayer* mengenakan kostum tersebut, para *cosplayer* berusaha untuk mengubah diri dan mewujudkan karakter fiksi yang dipilih, baik secara kepribadian, maupun penampilan.

Kegiatan *cosplay* ini akhirnya masuk ke Indonesia, khususnya di daerah Malang. Berbagai macam komunitas *cosplay* ada di Malang. Salah satunya adalah Komunitas Cosplay Omoshiroi Malang atau disingkat COSMO. COSMO adalah sebuah komunitas yang dibentuk bagi para penggemar budaya populer Jepang terutama *cosplay* khususnya di daerah Malang dan sekitarnya. Komunitas ini didirikan oleh para pecinta *cosplay* di Malang pada tanggal 4 Februari 2014, dan diharapkan dapat menjadi wadah yang menyatukan para *cosplayer* di Malang dan sekitarnya. Komunitas COSMO mempunyai satu *sub-group* yang berfokus melakukan kegiatan *cosplay* dengan menggunakan tema anime Love Live! School Idol Project dan masih aktif hingga saat ini. *Sub-group* tersebut bernama Starlight. Biasanya jika ada suatu gelar budaya Jepang yang akan diadakan di Malang, komunitas COSMO jauh-jauh hari sudah mempersiapkan aksi untuk tampil di atas panggung, para *cosplayer* mempersiapkan *cosplay* sesuai dengan kesepakatan bersama di dalam satu tema.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Salah satu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan hiperrealitas adalah skripsi Febri Nilam Sari dengan judul “Hiperrealitas Cosplay pada Komunitas COSUKI di Malang (Studi pada Komunitas COSUKI di Malang)” Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang 2016. Permasalahan yang diteliti adalah bagaimana hiperrealitas *cosplay* pada komunitas COSUKI di Malang. Teori yang dipakai adalah teori hiperrealitas dari Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa realitas *cosplay* yang dimainkan oleh anggota komunitas COSUKI nampak lebih nyata dari realitas yang sebenarnya. Komunitas COSUKI menganggap bahwa dirinya mirip dengan tokoh dalam anime, sehingga komunitas COSUKI terjebak di dalam ruang simulasi dan simulakrum, apa yang dilihat hanyalah sebuah ilusi yang kemudian dipresentasikan ke dalam tampilan *cosplay*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah subjek penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian *sub-group cosplay dance cover* Starlight dari komunitas COSMO, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian komunitas COSUKI. Perbedaan selanjutnya adalah pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan studi kasus. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama

menggunakan hiperrealitas sebagai teori dan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang berkaitan dengan hiperrealitas adalah dari Ghulam Bintang Syahrial dengan judul skripsi “Analisis Hiperrealitas Jean Baudrillard pada Cosplayer Virtual Idol: Studi Kasus Tim Allerish” Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga Surabaya 2018. Permasalahan yang diteliti adalah bagaimana hiperrealitas yang muncul ketika personel Allerish melakukan atraksi *cosplay* sebagai tokoh *virtual idol*. Teori yang dipakai adalah teori hiperrealitas dari Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa sifat dari tokoh yang diperankan bukan sepenuhnya sifat diri tim Allerish yang sebenarnya. Selain itu, diketahui bahwa tim Allerish juga terperangkap dalam karakter yang diperankan sehingga tim Allerish harus menutupi sifat-sifat yang tidak ada dalam tokoh yang diperankan. Dengan bertindak sebagai model, meskipun sebagai orang biasa yang hanya menirukan tokoh *aidoru* yang ada dalam anime, para personel Allerish bisa mengalami pengalaman sebagai *aidoru* dalam *cosplay* yang dipertunjukkan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah subjek penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian *sub-group cosplay dance cover* Starlight dari komunitas COSMO, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian tim Allerish. Perbedaan selanjutnya adalah penggunaan pendekatan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan

fenomenologi, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan studi kasus. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan hiperrealitas sebagai teori dan menggunakan metode penelitian kualitatif.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Di dalam penelitian ini akan dilakukan pengumpulan informasi sebanyak mungkin dari subjek penelitian, lalu membentuk informasi ini menjadi kategori atau tema tertentu (Creswell, 2016:87). Dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan secara menyeluruh yang mana melibatkan suatu penemuan. Penelitian kualitatif ini juga merupakan contoh kejadian yang terjadi secara alami, sehingga penemuan tersebut dapat dikembangkan dari keterlibatan pengalaman yang sesungguhnya.

Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yaitu penelitian ini nantinya akan dirancang berdasarkan penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi (Creswell, 2016:18). Artinya penelitian ini akan mendeskripsikan pengalaman-pengalaman kehidupan dari suatu individu tentang suatu fenomena yang terjadi, yang nantinya akan dijelaskan oleh individu itu sendiri, atau mendeskripsikan intisari pengalaman beberapa individu yang telah mengalami semua fenomena tersebut.

Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi digunakan untuk mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena yang dialami para anggota Starlight secara deskriptif.

## 3.2 Sumber Data

### 3.2.1 Data Primer

Sumber data primer yang digunakan adalah hasil observasi penulis pada gelar budaya Jepang Isshoni Tanoshimimashou yang dilaksanakan di Universitas Brawijaya pada tanggal 30 April 2018 dan hasil wawancara serta dokumentasi pada saat melakukan latihan *dance cover* dari subjek penelitian berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh penulis. Adapun kriteria-kriteria partisipan untuk mengetahui bentuk dari simulakra adalah merupakan anggota dari Starlight (*sub-group* komunitas COSMO) dan pernah melakukan *cosplay* lebih dari satu kali. Sedangkan kriteria-kriteria partisipan yang dicari untuk mengetahui bagaimana hiperrealitas yang terjadi adalah mengambil 4 partisipan, yaitu 2 partisipan yang sudah cukup lama melakukan kegiatan *cosplay* (senior) dan 2 partisipan yang paling baru melakukan kegiatan *cosplay* (junior). Diharapkan dengan kriteria-kriteria di atas agar penulis bisa mendapatkan jawaban yang bermacam-macam dari empat partisipan terpilih.

### 3.2.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan ialah buku-buku referensi mengenai *cosplay*. Buku-buku referensi mengenai simulakra dan hiperrealitas, dan dari referensi lain berbentuk buku, jurnal *online*, dan *website*.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil atau data yang diharapkan, penelitian ini akan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik materi audio-visual.

#### 3.3.1 Teknik Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi adalah teknik yang digunakan untuk terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian (Creswell, 2016:254). Penelitian ini diharuskan berhubungan langsung dengan subjek yang diteliti secara alami, mengumpulkan data dalam waktu yang ditentukan, terutama data observasi. Dengan demikian, penelitian ini nantinya akan mengamati subjek penelitian ketika sedang menampilkan *cosplay* di gelar budaya Jepang Isshoni Tanoshimimashou yang dilaksanakan di Universitas Brawijaya pada tanggal 30 April 2018. Lalu melakukan observasi partisipatif saat subjek penelitian melakukan latihan *dance cover* agar lebih mudah terlihat bagaimana perkembangan subjek yang akan diteliti.

### 3.3.2 Teknik Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dengan mewawancarai para partisipan yang terlibat dalam *focus group interview*, yaitu mewawancarai para partisipan di dalam suatu kelompok. Menurut Creswell, wawancara ini tentunya memerlukan pertanyaan-pertanyaan umum yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan (Creswell, 2016:254). Setelah melakukan pengamatan di gelar budaya Jepang yang mana subjek penelitian menampilkan *cosplay* dan *dance cover*, maka akan dilakukan wawancara untuk memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan saat subjek penelitian melakukan latihan *dance cover*.

### 3.3.3 Teknik Materi Audio-Visual

Penelitian ini menggunakan teknik audio-visual. Data ini bisa berupa foto, objek seni, *videotape*, atau segala jenis suara/bunyi. Menurut Pink & Clandinin, dapat dimasukkan juga prosedur pengumpulan data kreatif yang masuk ke dalam kategori etnografi visual, dan yang mencakup kisah hidup, naratif metafora, dan arsip digital (dalam Creswell, 2016:255). Dengan begitu, teknik ini dapat digunakan sebagai pendukung dan pelengkap dari sumber data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.



### 3.4 Analisis data

Penelitian ini akan dianalisis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Schatzman dan Strauss, analisis data kualitatif utamanya melibatkan pengklasifikasian benda, orang, dan peristiwa, serta properti lain yang mencirikan ketiganya (dalam Creswell, 2016:281). Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi melalui wawancara, penulis menanyakan secara spesifik pengalaman yang dirasakan oleh subjek penelitian untuk menilai apakah subjek penelitian benar-benar mengalami simulakra dan hiperrealitas. Sepanjang proses menganalisis data, penulis berusaha mengidentifikasi dan mendeskripsikan pola-pola dan tema-tema dari sudut pandang subjek penelitian, kemudian berusaha untuk memahami dan menjelaskan dari pola-pola dan tema-tema tersebut.

Data yang dianalisis merupakan hasil dari observasi, wawancara, dan materi audio-visual. Lalu data akan disusun secara kategoris, dan kronologis, diperiksa kembali secara berulang-ulang. Hasil *videotape*, dan hasil wawancara yang direkam ditranskrip kata demi kata, kemudian dilakukan analisa data lagi oleh penulis agar menghasilkan sebuah kesimpulan. Dalam menganalisis data yang akan diteliti, penulis akan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengobservasi subjek penelitian saat melakukan kegiatan *cosplay dance cover* di gelar budaya Jepang.
2. Mewawancarai subjek penelitian saat latihan *dance cover* untuk mendapatkan kriteria partisipan-partisipan yang diinginkan, yang selanjutnya akan diwawancarai lagi untuk mengetahui pengalaman-

pengalaman partisipan saat di dunia nyata dan saat melakukan kegiatan *cosplay* di gelar budaya Jepang.

3. Mengklasifikasikan data yang telah dikumpulkan.
4. Mewawancarai kembali partisipan-partisipan yang telah terpilih untuk diketahui pengalaman-pengalaman partisipan saat di dunia nyata dan saat melakukan kegiatan *cosplay* di gelar budaya Jepang.
5. Membandingkan karakter fiksi dari anime Love Live! School Idol Project dengan partisipan saat *cosplay*, lalu mengkaitkannya dengan teori Jean Baudrillard untuk mengetahui bentuk simulakra.
6. Membandingkan realitas partisipan yang sekarang dengan kemungkinan hiperrealitas yang terjadi berdasarkan hasil transkrip wawancara yang menceritakan pengalaman ketika *cosplay* dan ketika pengalaman aktivitas sehari-hari partisipan, lalu mengkaitkannya dengan teori hiperrealitas dari Jean Baudrillard.
7. Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Bentuk Simulakra pada Anggota Starlight

Seperti yang dikatakan oleh Baudrillard, Baudrillard mengibaratkan simulakra dengan peta di dongeng Borges. Peta tersebut dibuat serinci mungkin sehingga mencakup seluruh wilayah kerajaan. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, pihak dari kerajaan menemukan ketidaksesuaian bentuk asli kerajaan pada peta, sehingga tidak valid lagi (Baudrillard, 1994:1). Dengan pernyataan seperti ini, peta di sini dibuat hanya untuk merefleksikan dirinya pada realitas atau sebagai referensi realitas.

Hal ini juga mirip dengan yang terjadi pada para anggota Starlight, *sub-group* dari komunitas COSMO. Awal mula terbentuknya *sub-group cosplay dance cover* Starlight adalah terjadinya persaingan internal dimana sebelumnya dari komunitas COSMO yang paling menonjol adalah laki-laki saja. Para lelaki memiliki banyak *project cosplay* sendiri sehingga para wanita di dalam komunitas COSMO merasa tidak ingin kalah dari para lelaki. Para wanita membentuk sebuah *sub-group cosplay* yang terdiri dari semua anggotanya adalah wanita. *Project cosplay* pertama yang dicetuskan dan menjadi *project cosplay* hingga saat ini adalah *project cosplay* dengan menggunakan tema anime Love Live! School Idol Project. Anime ini dipilih karena di dalamnya memuat sebuah grup *idol* yang semua anggotanya juga adalah wanita, sehingga semua anggota berkesempatan untuk *cosplay* karakter dari anime tersebut.

Selain itu, anime ini juga sangat terkenal dan memiliki *fanbase* yang banyak. Berikut adalah logo dari *sub-group cosplay dance cover* Starlight.



Gambar 4.1 Logo Starlight.

Oleh karena itu, proses simulakra dapat dilihat dari hasil observasi pada gelar budaya Jepang Isshoni Tanoshimimashou ke-12 berupa penampilan para anggota Starlight yang menggunakan atribut-atribut dan kostum dari karakter fiksi anime Love Live! School Idol Project saat melakukan *cosplay dance cover* di atas panggung. Berikut adalah hasil foto-foto yang penulis dapat saat observasi di gelar budaya Jepang Isshoni Tanoshimimashou ke-12 yang menampilkan para anggota Starlight sedang memakai kostum yang mirip dengan karakter-karakter pada anime Love Live! School Idol Project:

**Data 1.**

Gambar 4.2 Puri saat menjadi Honoka Kousaka.

Pada gambar 4.2 terlihat foto anggota Starlight bernama Puri tengah *cosplay* sebagai Honoka. Honoka adalah tokoh utama di dalam serial ini, pemimpin atau *leader* dari grup  $\mu$ 's. Honoka merupakan siswi kelas 11 di SMA Otonokizaka. Honoka mempunyai kepribadian yang periang dan pantang menyerah dalam hal apapun. Dikarenakan SMA Otonokizaka ingin dibubarkan, Honoka tidak rela dan bertekad untuk menyelamatkan sekolah dengan cara membentuk grup idola. Honoka lalu mengajak teman sekelasnya, Umi, dan Kotori untuk ikut membentuk grup idola bernama  $\mu$ 's.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.2 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Puri. Terlihat dari rambut pendeknya yang berwarna cokelat dan diikat satu di sebelah kanan, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak ber lengan dengan celana pendek, serta aksesoris tali berwarna putih dihiasi bunga berwarna biru

yang melilit di kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Honoka, sehingga Puri dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Honoka di dalam dunia nyata.

### Data 2.



Gambar 4.3 Inun saat menjadi Umi Sonoda.

Pada gambar 4.3 terlihat foto anggota Starlight bernama Inun tengah *cosplay* sebagai Umi. Umi adalah siswi kelas 11 dan teman masa kecil Honoka. Umi juga merupakan anggota klub memanah di SMA Otonokizaka. Umi mempunyai sifat pendiam, pemalu dan mudah grogi bila tampil di depan umum atau di depan kamera.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.3 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Inun. Terlihat dari rambut panjangnya yang berwarna biru tua dan digerai, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlengan dengan celana pendek yang mempunyai gaun yang teruai ke bawah, serta aksesoris tali berwarna

putih yang melilit di kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Umi, sehingga Inun dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Umi di dalam dunia nyata.

### Data 3.



Gambar 4.4 Miya saat menjadi Kotori Minami.

Pada gambar 4.4 terlihat foto anggota Starlight bernama Miya tengah *cosplay* sebagai Kotori. Kotori adalah teman masa kecil Honoka. Siswi kelas 11 ini adalah anak dari kepala sekolah Otonokizaka. Ia orang yang berjasa merancang dan membuat kostum untuk setiap penampilan  $\mu$ 's. Kotori memiliki sifat yang kalem dan mudah bergaul kepada siapa saja.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.4 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Miya. Terlihat dari rambut panjangnya yang berwarna *ash brown* dan bergelombang, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak ber lengan

dengan rok pendek, serta aksesoris tali berwarna putih dihiasi pita di kaki kirinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Kotori, sehingga Miya dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Kotori di dalam dunia nyata.

#### Data 4.



Gambar 4.5 Shiro saat menjadi Hanayo Koizumi.

Pada gambar 4.5 terlihat foto anggota Starlight bernama Shiro tengah *cosplay* sebagai Hanayo. Hanayo adalah siswi kelas 10. Hanayo mempunyai mimpi ingin menjadi seorang idola dan merupakan orang pertama yang tertarik bergabung ketika  $\mu$ 's sedang membuka perekrutan anggota baru di sekolahnya. Hanayo memiliki penampilan seperti kutu buku dan memiliki sifat yang pemalu. Hanayo juga sangat menyukai nasi.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.5 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Shiro. Terlihat dari rambut pendeknya yang berwarna coklat dan diikat dua,



memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlungan dengan rok pendek, serta aksesoris berupa kaus kaki longgar transparan yang diberi hiasan pita di kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Hanayo, sehingga Shiro dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Hanayo di dalam dunia nyata.

#### Data 5.



Gambar 4.6 Rikachu saat menjadi Rin Hoshizora.

Pada gambar 4.6 terlihat foto anggota Starlight bernama Rikachu tengah *cosplay* sebagai Rin. Rin adalah siswi kelas 10 yang menjadi teman baik Hanayo sejak kecil. Rin-lah orang yang memberi semangat pada Hanayo ketika Hanayo bimbang ingin bergabung dengan  $\mu$ 's. Rin memiliki sifat yang tomboi dan mempunyai kebiasaan mengeluarkan suara *nyaa* (suara kucing dalam bahasa Jepang).

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.6 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Rikachu. Terlihat dari rambut pendeknya yang berwarna oranye dan diikat kecil

di sebelah kiri, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang berlengan pendek dengan celana pendek, serta memakai aksesoris berupa kaus kaki longgar dihiasi pita di kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Rin, sehingga Rikachu dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Rin di dalam dunia nyata.

#### Data 6.



Gambar 4.7 Feni saat menjadi Maki Nishikino.

Pada gambar 4.7 terlihat foto anggota Starlight bernama Feni tengah *cosplay* sebagai Maki. Maki adalah siswi kelas 10 yang mempunyai bakat menyanyi dan bermain piano. Maki adalah tokoh yang mempunyai peran penting dalam menciptakan lagu-lagu untuk dibawakan di setiap penampilan  $\mu$ 's. Maki memiliki sifat *tsundere* yaitu sifat yang awalnya dingin, bahkan kasar kepada orang lain sebelum perlahan-lahan menunjukkan sisi hangat kepada orang lain itu juga.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.7 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Feni. Terlihat dari rambut pendeknya yang berwarna merah dan digerai, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlungan dengan rok pendek, serta memakai aksesoris tali berwarna putih dihiasi pita yang melilit di kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Maki, sehingga Feni dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Maki di dalam dunia nyata.

#### Data 7.

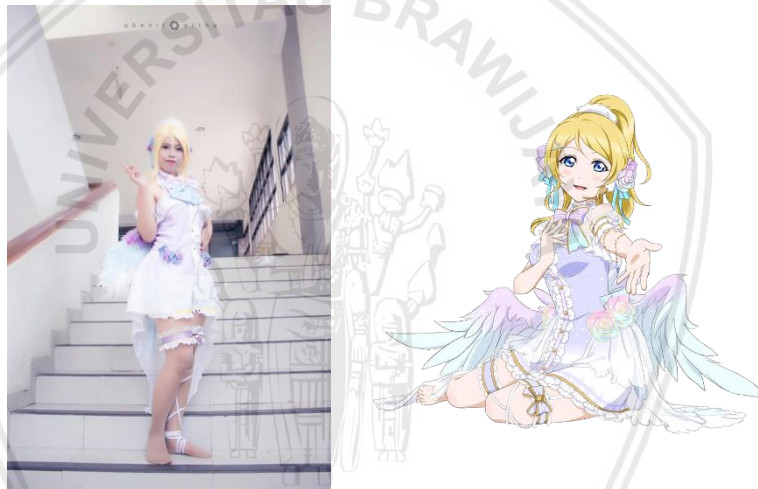


Gambar 4.8 Kazumi saat menjadi Nico Yazawa.

Pada gambar 4.8 terlihat foto anggota Starlight bernama Kazumi tengah *cosplay* sebagai Nico. Nico adalah siswi kelas 12 yang tertarik pada dunia grup idola. Karena anggota  $\mu$ 's masih membutuhkan orang, kemudian Honoka mengajaknya untuk bergabung. Nico mempunyai penampilan yang terlihat lebih muda dari anggota grup yang lainnya dan memiliki sifat yang ceria.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.8 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Kazumi. Terlihat dari rambut panjangnya yang berwarna hitam dan diikat dua, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlungan dengan rok pendek, serta aksesoris tali berwarna putih yang melilit di kaki kanannya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Nico, sehingga Kazumi dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Nico di dalam dunia nyata.

**Data 8.**



Gambar 4.9 Aeri saat menjadi Eli Ayase.

Pada gambar 4.9 terlihat foto anggota Starlight bernama Aeri tengah *cosplay* sebagai Eli. Eli adalah siswi kelas 12 berdarah Rusia yang menjadi ketua siswa di SMA Otonokizaka. Eli memiliki pengalaman dalam menari balet. Oleh karena itu, Honoka memintanya untuk mengajari anggota  $\mu$ 's hingga pada akhirnya Eli menjadi anggota grup idola tersebut. Eli memiliki sifat yang sangat dewasa dan berkepal dingin.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.9 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Aeri. Terlihat dari rambut panjangnya yang berwarna kuning dan diikat satu di belakang, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlehang dengan rok pendek, serta aksesoris tali berwarna putih dihiasi pita di kaki kirinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Eli, sehingga Aeri dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Eli di dalam dunia nyata.

**Data 9.**



Gambar 4.10 Rima saat menjadi Nozomi Toujo.

Pada gambar 4.10 terlihat foto anggota Starlight bernama Rima tengah *cosplay* sebagai Nozomi. Nozomi adalah siswi kelas 12 yang menjadi wakil ketua siswa di SMA Otonokizaka. Berbeda dengan Eli, Nozomi justru mendukung rencana Honoka dan Nozomi pula yang memberi nama  $\mu$ 's pada saat grup idola itu kebingungan menentukan nama. Nozomi mempunyai hobi meramal dengan kartu dan memiliki sifat yang sangat sulit ditebak.

Simulakra yang terlihat dari gambar 4.10 adalah atribut-atribut yang digunakan oleh Rima. Terlihat dari rambut panjangnya yang berwarna ungu dan digerai, memakai busana *mini dress* meliputi atasan yang tidak berlungan dengan rok panjang yang menutupi kedua kakinya merupakan simbol-simbol karakteristik yang dimiliki oleh Nozomi, sehingga Rima dapat menyebut dirinya sedang melakukan kegiatan *cosplay* atau merepresentasikan dirinya sebagai karakter fiksi dari Nozomi di dalam dunia nyata.

Atribut-atribut ini penting dihadirkan dalam simulakra sebagai penanda bahwa para anggota Starlight ini benar-benar sedang melakukan kegiatan *cosplay*. Berikut hasil wawancara terkait pengalaman para anggota Starlight mengenai betapa pentingnya penggunaan atribut di dalam *cosplay*,

*“Perlu banget kostum itu. Soalnya tujuan kita itu buat ngehibur orang sama menghibur diri sendiri. Lagian kan cosplay itu costume play bukan aplay atau attitude play. Jadi kostum itu malah sebuah inti dari cosplay kita, soalnya itu kayak simbol gitu lho.”*

(Puri)

*“Sangat perlu. Kalau cuma memerankan sifatnya tanpa menggunakan kostum pasti orang nggak akan tahu kalau kita cosplay, dan justru menganggap itu memang sifat kita. Jadi kostum dan perlengkapan cosplay itu memang berfungsi sebagai penanda kalau saat itu kita sedang cosplay dan apa yang kita lakukan saat itu bukanlah sifat kita yang asli.”*

(Miya)

*“Sangat perlu! Karena ciri khas karakter dari kostum dan pernik-perniknya. Kalau sifat saja ya bukan cosplay, lah balik lagi esensi cosplay kan costume play.”*

(Aeri)

Berdasarkan hasil dari data-data tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa simulakra yang terjadi pada para anggota Starlight ini adalah bagaimana para anggota Starlight mensimulasikan atribut-atribut yang ada pada anime Love Live! School Idol Project tersebut dibawa ke dalam dunia nyata. Contoh atributnya adalah kostum dengan busana *mini dress*, wig dengan warna dan gaya yang berbeda-beda, aksesoris kaus kaki, tali berwarna putih, dan bunga yang berbeda-beda yang melilit di kaki merupakan sebuah simbol atau referensi realitas (simulakra) dari anime Love Live! School Idol Project, membuat penampilan para anggota Starlight seperti merepresentasikan karakter fiksi dari anime Love Live! School Idol Project ini menjadi nyata.

#### 4.2 Hiperrealitas pada Anggota Starlight

Selain proses simulakra, para anggota Starlight juga mengalami hiperrealitas dalam penampilan *cosplay dance cover*-nya saat di atas panggung. Hiperrealitas merupakan konsep dimana yang nyata dan terlihat digantikan oleh tiruan yang berbeda dari aslinya. Menurut Baudrillard, di dalam realitas kebudayaan dewasa ini telah melahirkan gejala-gejala realitas buatan yang lebih nyata daripada realitas sebenarnya. Gejala itu disebut dengan hiperrealitas (Baudrillard, 1994:1). Dengan kata lain, hiperrealitas adalah sebuah gejala yang menyebarkan realitas-realitas buatan, atau bisa disebut sebagai realitas yang benar-benar nyata, bahkan di atas kenyataan, yang nanti akan digantikan realitas yang nyata sebelumnya. Oleh karena itu, melalui wawancara kedua ini penulis dapat mengetahui bagaimana perasaan yang

dialami melalui sudut pandang para anggota Starlight saat mengalami hiperrealitas. Dari hasil wawancara pertama, penulis memilih 4 partisipan dari 9 anggota Starlight. Keempat partisipan ini dipilih karena memiliki latar belakang yang cenderung heterogen, yaitu 2 partisipan yang sudah cukup lama melakukan kegiatan *cosplay* (senior) dan 2 partisipan yang paling baru melakukan kegiatan *cosplay* (junior).

#### 4.2.1 Latar Belakang Para Partisipan

Partisipan pertama bernama Asla. Asla pertama kali mengetahui *cosplay* dari sosial media. Asla melihat teman-teman di sosial media melakukan kegiatan *cosplay* dan mengunggah hasil foto kegiatan *cosplay* tersebut di sosial media. Hal itu membuat Asla menjadi tertarik untuk turut mencoba kegiatan *cosplay*. Asla telah melakukan *cosplay* selama dua tahun, sejak tahun 2017. Asla merupakan termasuk junior di dalam *sub-group* Starlight yang semangat dan antusias dalam melakukan kegiatan *cosplay*. Partisipan kedua bernama Rima. Rima mengetahui *cosplay* dari kakaknya. Rima juga mengetahui sebuah komunitas *cosplay* COSMO di Malang dari kakaknya. Dari kegiatan komunitas tersebut yang seringkali melakukan kegiatan *cosplay* membuat Rima tertarik dan akhirnya turut mencoba untuk melakukan kegiatan *cosplay*. Rima telah melakukan kegiatan *cosplay* selama 4 tahun, sejak tahun 2015. Namun, Rima mulai merasa jenuh dengan lingkungan *cosplay*-nya yang menekan Rima untuk tidak boleh salah ketika melakukan kegiatan *cosplay*. Partisipan ketiga bernama Aeri. Aeri



mengetahui dunia *cosplay* saat mengikut lomba cerdas cermat di Universitas Brawijaya. Kemudian melihat betapa *hype*-nya kegiatan *cosplay* di Universitas Brawijaya. Akhirnya timbul ketertarikan dan keinginan untuk bertemu langsung dengan karakter yang Aeri sukai, yang biasanya hanya dapat Aeri lihat dari balik layar. Aeri ingin merepresentasikan karakter yang Aeri sukai ke dalam dunia nyata. Aeri telah melakukan kegiatan *cosplay* selama 4 tahun, sejak tahun 2015. Namun, Aeri masih tetap semangat mengikuti kegiatan *cosplay* berkat dukungan *fans*. Partisipan keempat bernama Kazumi. Kazumi mengetahui *cosplay* sejak SMK kelas 10. Kazumi diajak oleh temannya untuk mengikut gelar budaya Jepang “Daisuki Japan”. Kazumi merasa bahwa kegiatan *cosplay* yang merepresentasikan sebuah karakter fiksi yang disukai itu mengasyikkan. Terlebih lagi ketika melakukan kegiatan *cosplay*. Dari kegiatan *cosplay* Kazumi mendapatkan perhatian orang banyak, mendapatkan penggemar, dan sering diminati foto sambil berkenalan dengan orang-orang baru. Kazumi telah melakukan kegiatan *cosplay* selama 6 tahun, sejak tahun 2013 dan masih aktif dalam melakukan kegiatan *cosplay* ketika terdapat lomba atau menjadi *performer* di gelar budaya Jepang.

#### **4.2.2 Hiperrealitas yang Terjadi pada Para Partisipan**

Partisipan pertama yang bernama Asla dalam kesehariannya adalah seorang mahasiswi di Universitas Brawijaya. Setiap hari Asla setelah bangun tidur, mempersiapkan diri, kemudian berangkat ke kampus. Mengerjakan

tugas dari kampus, lalu pulang ke kos. Asla tidak banyak berkumpul dan bersosialisasi dengan teman satu jurusannya karena sifat Asla yang cenderung pendiam. Di Starlight, Asla memerankan karakter fiksi bernama Rin Hoshizora. Menurut Asla, sifat Rin cenderung hiperaktif dan tidak bisa diam. Asla menggambarkan sifat yang dimiliki Rin seperti kucing, sehingga ketika Asla melakukan kegiatan *cosplay*, Asla harus mengubah sifat Asla yang pendiam menjadi lebih aktif dan *cheerful*. Bahkan dalam koreografi anime Love Live! School Idol Project, Asla melakukan pose seperti kucing di beberapa gerakan *dance cover* yang Asla lakukan sesuai dengan karakter Rin di anime Love Live! School Idol Project.

Partisipan kedua yang bernama Rima dalam kesehariannya adalah seorang mahasiswi di Universitas Brawijaya. Setiap hari Rima setelah bangun tidur, mempersiapkan diri, kemudian berangkat ke kampus. Mengerjakan tugas dari kampus, kadang-kadang menyempatkan diri berkumpul bersama teman-temannya untuk sekedar mengobrol sambil minum kopi. Kemudian setelah itu Rima pulang ke rumah. Rima adalah orang yang cukup cuek, tidak terlalu peduli dengan lingkungan, dan berkepribadian santai akan hidup. Di Starlight, Rima memerankan karakter fiksi bernama Nozomi Toujo. Menurut Rima, sifat Nozomi adalah jahil dan agak sedikit mesum. Menurut Rima, karakter Nozomi ini memiliki mata sayu yang menandakan bahwa Nozomi memiliki sifat santai seperti Rima sendiri, sehingga ketika Rima melakukan kegiatan *cosplay*, Rima harus mengubah sifat Rima yang cuek menjadi lebih

peduli terhadap orang lain. Sifat jahil pada diri Nozomi menunjukkan bahwa Nozomi sangat memperhatikan lingkungan sekitarnya. Namun, Rima tidak mengikuti sifat Nozomi yang agak mesum, sedangkan untuk sifat Nozomi yang santai, Rima merasa bahwa sifat Nozomi yang santai memang sudah mirip dengan sifat asli Rima, sehingga tidak banyak yang perlu Rima ubah.

Partisipan ketiga yang bernama Aeri dalam kesehariannya adalah seorang wanita karier. Aeri bekerja sebagai seorang admin di suatu perusahaan di Surabaya. Setiap hari Aeri setelah bangun tidur, mempersiapkan diri, memasak, dan membuat bekal, kemudian Aeri berangkat untuk bekerja, dan pulang pada waktu sore hari. Aeri mengatakan bahwa Aeri jarang kerja lembur, karena Aeri selalu menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Di kos, Aeri menyempatkan diri untuk bermain gim, kemudian pergi tidur. Menurut Aeri, Aeri adalah orang yang tegas, selalu tepat waktu, terkadang perfeksionis, dan Aeri mendengar dari temannya bahwa Aeri sedikit menyebalkan karena temperamental. Di Starlight, Aeri memerankan karakter fiksi bernama Eli Ayase. Menurut Aeri, sifat Eli adalah tegas, memiliki sikap kepemimpinan yang bagus, dan penyayang terhadap teman-temannya. Eli juga optimis dan realistis terhadap teman-temannya. Eli tidak muluk-muluk untuk memaksa berusaha mencapai sesuatu yang tidak realistis. Aeri harus mengubah sifat temperamental yang dimiliki oleh Aeri ketika memerankan karakter Eli, karena Aeri merasa bahwa karakter Eli adalah seorang *idol* yang memiliki penggemar. Jadi, Aeri harus menjaga *image*-nya dengan cara Aeri

berusaha untuk tetap tersenyum dan menampakkan aura positif terhadap orang-orang di sekitar Aeri, karena Eli adalah seorang ketua OSIS, sehingga Aeri juga harus menampakkan kewibawaan karakter Eli.

Partisipan keempat yang bernama Kazumi dalam kesehariannya adalah seorang wanita karier. Kazumi bekerja sebagai admin di sebuah kantor percetakan di Malang. Setiap hari Kazumi setelah bangun tidur, mempersiapkan diri, kemudian berangkat untuk bekerja. Kazumi pulang sampai larut sore karena pekerjaan Kazumi yang mengharuskan Kazumi merangkap banyak posisi, yaitu menjadi admin kantor, turut menjalankan mesin percetakan, serta menerima pesanan percetakan, sehingga setiap pulang kerja, Kazumi selalu tidur kembali. Menurut Kazumi, Kazumi adalah orang yang santai, sedikit cuek, dan berkepribadian cukup datar. Di Starlight, Kazumi memerankan karakter fiksi bernama Nico Yazawa. Menurut Kazumi, Nico adalah anak yang tidak bisa diam dan sangat periang. Kazumi harus mengubah sifat Kazumi menjadi lebih periang dan aktif. Gerakan Nico yang diperankan oleh Kazumi juga haruslah energik sesuai dengan karakter Nico. Kazumi sangat berusaha untuk mendapatkan karakter Nico yang sangat periang dan aktif, sehingga membuat Kazumi sangat kelelahan setelah memerankan karakter Nico.

Perubahan sifat yang dilakukan oleh para anggota Starlight menyesuaikan dengan karakter fiksi yang diperankan ini terus dipertahankan ketika sedang melakukan *perform dance cover* di atas panggung untuk benar-

benar merepresentasikan karakter *idol* yang diperankan secara sempurna, bahkan para anggota Starlight harus berubah menjadi karakter fiksi yang diperankan. Aeri mengatakan bahwa di dalam *dance cover* terdapat 4 unsur utama penting, yaitu wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa. Menurut Soedarsono, wiraga adalah bagaimana penguasaan keterampilan gerak dalam tarian, wirama adalah kesesuaian tempo atau irama dan perubahan perpindahan sikap gerak yang selaras dalam tarian, wirasa adalah ekspresi dan penghayatan karakter yang diperankan, dan wirupa adalah yang berhubungan dengan tata rias dan busana *performer* (dalam Mustika, 2012:22). Bagian Wirasa ini adalah unsur terpenting dalam *cosplay dance cover*, karena jika sifat karakter yang direpresentasikan tidak sesuai dengan karakter yang diperankan akan langsung terlihat oleh penonton. Aeri mengatakan pernah ada kritik yang disampaikan oleh penggemar Love Live! School Idol Project, “Kenapa sih, kok kurang ceria? Padahal kan kalian *idol*. Kenapa *power*-nya kurang?”. Jadi apabila wirasa tidak dijaga, maka akan langsung terlihat, sedangkan wirupa itu adalah perwujudan dari simulakra. Hal ini juga tidak kalah penting, karena jika tidak ada simbol atau penanda dari *cosplay* (wig, kostum, aksesoris, dan sebagainya), maka tidak bisa disebut sedang melakukan kegiatan *cosplay*.

Perubahan sifat yang para anggota Starlight lakukan adalah bentuk dari hiperrealitas dimana para anggota Starlight mengubah sifat-sifat realitas yang dimiliki sekarang menjadi sifat-sifat baru dari karakter fiksi yang

diperankan. Dengan kata lain, saat para anggota Starlight berada di atas panggung, para anggota Starlight harus berubah menjadi karakter fiksi yang diperankan, baik secara rasa dan rupa.

#### 4.2.3 Tanggapan Para Partisipan Terhadap Dunia Hiperrealitas

Partisipan pertama yang bernama Asla menyatakan bahwa ketika Asla mengalami hiperrealitas dari *cosplay*, Asla merasa menjadi lebih menarik, karena kostum yang dikenakan membuat Asla terlihat lucu dan keren. Asla merias wajahnya agar terlihat mirip seperti Rin Hoshizora. Hasil riasan wajah oleh Asla membuat Asla merasa cantik, sehingga Asla bisa lebih percaya diri.

Partisipan kedua yang bernama Rima menyatakan bahwa ketika Rima mengalami hiperrealitas dari *cosplay*, Rima merasa menjadi lebih menarik, karena berkat *cosplay* Rima merapikan penampilannya sehingga seperti memberikan kesan Rima yang baru, yang rapi, dan cantik terhadap orang di sekitar Rima.

Partisipan ketiga yang bernama Aeri menyatakan bahwa ketika Aeri mengalami hiperrealitas dari *cosplay*, Aeri merasa menjadi lebih menarik, karena ketika Aeri melakukan kegiatan *cosplay*, Aeri merasa bahwa diri Aeri bisa “lebih” daripada diri asli Aeri di dunia nyata, baik secara kepribadian maupun penampilan. Aeri merasa hal ini didukung oleh *makeup* dan kostum yang Aeri kenakan. Juga karena kegiatan *cosplay* ini adalah sebagai salah satu penyalur minat dan bakat bagi Aeri. Aeri yang sebelumnya anak teater, namun

sudah lama tidak aktif, menemukan kegiatan *cosplay* ini membuat Aeri merasa bisa terus mengasah kemampuan dan kreatifitas Aeri kembali.

Partisipan keempat yang bernama Kazumi menyatakan bahwa ketika Kazumi mengalami hiperrealitas dari *cosplay*, Kazumi merasa menjadi lebih menarik, karena Kazumi merasa lebih dikenal luas oleh semua orang. Hampir seluruh teman-teman di sosial media Kazumi mengetahui tentang diri Kazumi sebagai seorang *cosplayer* daripada diri Kazumi yang biasanya. Ketika Kazumi melakukan kegiatan *cosplay*, pasti ada saja orang yang bisa mengenali Kazumi, daripada waktu Kazumi tidak melakukan kegiatan *cosplay*.

#### **4.2.4 Pengaruh Hiperrealitas Terhadap Keseharian Partisipan**

Partisipan pertama yang bernama Asla menyatakan bahwa sifat Rin Hoshizora yang ceria sedikit terbawa pada sifat keseharian Asla ketika Asla juga sedang ceria. Namun, menurut Asla hal itu tidaklah mengganggu karena Asla merasa tidak ada yang salah dengan sifat ceria, serta sifat ceria dari Rin itu tidak pernah terbawa di waktu yang tidak tepat. Asla yakin bahwa Asla bisa mengatur dengan baik sifat apa yang dipakai ketika memerankan karakter fiksi, juga ketika Asla sudah menyelesaikan aktivitas *cosplay* dan kembali ke sifat kesehariannya.

Parisipan kedua bernama Rima menyatakan bahwa sifat asli yang dimiliki tidak berbeda jauh dengan sifat Nozomi Toujo. Menurut Rima, Rima dengan Nozomi sama-sama memiliki sifat yang sangat santai. Hal itu membuat Rima tidak perlu berusaha keras untuk mengubah sifat aslinya dengan sifat Nozomi, sehingga tidak terjadi dampak yang besar terhadap sifat asli Rima di kesehariannya.

Partisipan ketiga bernama Aeri menyatakan bahwa sifat Aeri di kesehariannya cenderung temperamental. Sedangkan sifat karakter yang Aeri perankan, Eli Ayase, memiliki sifat yang lemah lembut, penyayang, dan tegas, sehingga dari sifat Aeri dan Eli yang cukup kontras ini memberikan dampak yang besar terhadap sifat keseharian Aeri. Aeri sedikit demi sedikit dapat mengubah sifat temperamentalnya menjadi lebih sabar dan lemah lembut ketika menghadapi suatu permasalahan. Hal ini juga berkat latihan Aeri dalam memerankan sifat Eli yang cukup intensif. Aeri merasa dirinya sekarang menjadi lebih lemah lembut dan menjadi lebih positif dalam menghadapi kesehariannya.

Partisipan keempat bernama Kazumi menyatakan bahwa tidak terdapat dampak yang besar terhadap kesehariannya. Kazumi merasa bisa memberikan garis batas pembeda antara sifat kesehariannya dengan sifat ketika Kazumi melakukan *cosplay*, sehingga Kazumi hanya akan



memerankan sifat karakter Nico Yazawa yang diperankan ketika *coplay* atau *perform* di atas panggung.

Walaupun terdapat perbedaan lamanya melakukan kegiatan *cosplay*, perbedaan semangat dalam melakukan kegiatan *cosplay*, serta perbedaan karakter yang diperankan, para anggota Starlight tetap berusaha memerankan karakter yang diperankan sehingga terjadi hiperrealitas yang dapat dilihat dan dirasakan dari perubahan sifat saat para anggota Starlight melakukan penampilan *cosplay dance cover* di atas panggung. Namun, dampak hiperrealitas yang para anggota Starlight rasakan terhadap kesehariannya itu berbeda-beda. Terdapat sebagian para anggota Starlight yang mengalami dampak yang besar terhadap kesehariannya meliputi perubahan sifat mengikuti sifat baik karakter fiksi yang diperankan, secara tidak langsung hiperrealitas dapat menjadi pelajaran moral yang efektif. Hal ini dimungkinkan berkat seringnya latihan memerankan karakter fiksi yang diperankan dan pendalaman terhadap sifat karakter yang diperankan. Sedangkan sebagian para anggota Starlight yang lain tidak mengalami dampak yang besar terhadap kesehariannya dikarenakan sifat dari karakter yang diperankan bukanlah sifat moral yang ingin dicontoh oleh para pemeran, serta kurangnya latihan mendalami karakter fiksi yang diperankan dan masih memberi garis pembatas yang ketat antara diri para anggota Starlight dengan karakter fiksi yang diperankan.

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa para anggota Starlight melalui *cosplay* dapat menciptakan simulakra, yaitu saat para anggota Starlight mengenakan atribut pakaian yang identik dengan karakter yang diperankan, serta mengalami hiperrealitas ketika mengubah sifat yang para anggota Starlight punya sekarang (yaitu realitas saat ini), menjadi atribut-atribut karakter yang para anggota Starlight perankan sehingga menghasilkan sebuah entitas dan realitas baru saat para anggota Starlight melakukan penampilan *cosplay dance cover* di atas panggung.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *cosplay dance cover* yang dilakukan oleh para anggota Starlight merupakan bentuk dari simulakra dan hiperrealitas seperti yang dijelaskan oleh Jean Baudrillard. Para anggota Starlight mensimulasikan kostum atau atribut-atribut yang ada pada anime Love Live! School Idol Project tersebut dibawa ke dunia nyata. Contoh atributnya adalah kostum yang menggunakan busana *mini dress*, wig dengan warna dan gaya yang berbeda-beda, aksesoris kaus kaki, tali berwarna putih, dan bunga yang berbeda-beda yang melilit di kaki merupakan sebuah simbol atau referensi realitas (simulakra) dari anime Love Live! School Idol Project.

Sedangkan hiperrealitas yang terjadi, bahkan sudah dimulai dari penciptaan *sub-group* Starlight itu sendiri, dimana sebagian anggota dari COSMO mereferensikan grup *idol*  $\mu$ 's sebagai cerminan grup *idol* tersebut di dunia nyata. Sama seperti di anime Love Live! School Idol Project, Starlight juga terdiri dari 9 anggota wanita yang masing-masing memerankan setiap karakter yang berbeda dan mencakup seluruh karakter yang terdapat di grup *idol*  $\mu$ 's. Setiap anggota Starlight menggunakan atribut yang sesuai dan mengubah sifat, serta sikap dan kebiasaan para anggota Starlight sesuai dengan karakter yang diperankan. Ketika berada di atas panggung, para anggota Starlight memperlihatkan bahwa diri para anggota Starlight

sekarang bukanlah realitas yang dimiliki, akan tetapi adalah sebuah hiperrealitas dari karakter yang diperankan. Ketika memerankan karakter fiksi dari Love Live! School Idol Project, setiap anggota Starlight merasa jati diri barunya lebih menarik dan lebih terkenal. Namun, dampak hiperrealitas yang para anggota Starlight rasakan terhadap kesehariannya itu berbeda-beda. Terdapat sebagian para anggota Starlight yang mengalami dampak yang besar terhadap kesehariannya meliputi perubahan sifat mengikuti sifat baik karakter fiksi yang diperankan, secara tidak langsung hiperrealitas dapat menjadi pelajaran moral yang efektif. Hal ini dimungkinkan berkat seringnya latihan memerankan karakter fiksi yang diperankan dan pendalaman terhadap sifat karakter yang diperankan. Sedangkan sebagian para anggota Starlight yang lain tidak mengalami dampak yang besar terhadap kesehariannya dikarenakan sifat dari karakter yang diperankan bukanlah sifat moral yang ingin dicontoh oleh para pemeran, serta kurangnya latihan mendalami karakter fiksi yang diperankan dan masih memberi garis pembatas yang ketat antara diri para anggota Starlight dengan karakter fiksi yang diperankan.

## 5.2 Saran

Bagi peneliti selanjutnya penulis menyarankan untuk meningkatkan kuantitas subjek yang diteliti agar mendapatkan hasil yang bervariasi, sehingga bisa mendapatkan pendapat yang berbeda. Ketika melakukan penelitian ini, penulis menemukan istilah *cosplay* parodi, dimana sifat dari karakter yang diperankan tidak sesuai dengan atribut karakter yang dikenakan. Hal ini bisa menjadi saran objek

penelitian selanjutnya. Kemudian bisa mengganti sudut pandang penelitian berbeda selain dari anime, contohnya seperti menggunakan sudut pandang penonton yang sering mengunjungi berbagai macam gelar budaya Jepang. Lalu bisa menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan selain fenomenologi agar dapat menciptakan kemungkinan hasil yang berbeda, atau bahkan bisa sama.



## Daftar Pustaka

### Buku

- Appadurai, A. 2005. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press: Public Worlds Volume 1.
- Baudrillard, J., 1994. *Simulacra and Simulation*. Terjemahan Sheila Faria Glaser. Michigan: University of Michigan Press.
- Creswell, J. W., 2016. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Terjemahan Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isern, M. T. I., & Donaghy, K., 2012. *Films in Health Sciences Education: Learning Through Moving Images*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Lamerichs, N., 2011. *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay*. Maastricht: Transformative Works and Cultures.
- Mustika, I. W., *Teknik Dasar Gerak Tari Lampung*. Bandar Lampung: Aura.
- Otmazgin, N. K., 2008. *Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia*. Kyoto: International Relations of the Asia-Pacific.
- Storey, J., 2018. *Cultural theory and popular culture: An introduction*. Abingdon: Routledge.
- Wells, P., 1998. *Understanding Animation*. Abingdon: Routledge.
- Winge, T., 2006. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. Minnesota: University of Minnesota Press.

**Internet**

<http://www.beritasatu.com/destinasi/312416-indonesia-diakui-miliki-grup-kpop-dance-cover-terbaik.html> diakses pada tanggal 29 Mei 2018

<http://www.halomalang.com/event/2018/04/isshonii-tanoshimimashou-13-natsu-no-seishin> diakses tanggal 19 April 2018

<http://www.ranking.goo.ne.jp/column/4873/ranking/50882/> diakses tanggal 19 April 2018

<http://www.yokosonews.com/entertainment/wcs-2012-championship/> diakses tanggal 19 April 2018.

