

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik di tingkat personal maupun profesional. Kegunaannya mencakup penyampaian informasi, pemahaman, serta penciptaan hubungan yang lebih baik antara individu atau kelompok. Melalui komunikasi, orang dapat berbagi ide, emosi, serta mencapai kesepahaman dalam berbagai konteks, mulai dari keluarga, bisnis, hingga pemerintahan. Di dunia kerja, komunikasi yang efektif dapat meningkatkan produktivitas, mengurangi kesalahpahaman, dan menciptakan kolaborasi yang harmonis. Selain itu, komunikasi juga membantu memecahkan masalah, mengatasi konflik, dan membangun kepercayaan, yang semuanya esensial untuk mencapai tujuan bersama.

Adanya teknologi dengan berbagai macam produk hadir untuk mempermudah manusia untuk berkomunikasi. Hadirnya produk teknologi seperti media sosial memudahkan individu untuk mendapatkan sebuah informasi. Pada era ini, inovasi teknologi terjadi secara terus-menerus, memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk komunikasi, pekerjaan, pendidikan, dan hiburan. Perubahan ini seringkali menciptakan peluang baru, tetapi juga menimbulkan tantangan dan perubahan sosial yang perlu diatasi.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat, dapat memudahkan masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain dalam jarak jauh dapat mengubah perilaku sosial, pola pikir, dan gaya hidup pada pemanfaatan teknologi sebagai sumber utama mencari suatu informasi. Tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi teknologi-pun dituntut juga harus semakin canggih dengan adanya perangkat keras seperti ponsel genggam yang merupakan komponen utama untuk

mendapatkan suatu informasi. Penggunaan teknologi tak hanya dalam komunikasi melainkan juga pemanfaatan untuk ilmu pengetahuan.

Komunikasi merupakan suatu komponen penting bagi kehidupan sosial. Manusia yang merupakan makhluk sosial tidak bisa lepas dengan komunikasi. Sebagai makhluk sosial, komunikasi dibutuhkan untuk membentuk suatu hubungan yang dapat menguntungkan satu sama lain. Suatu informasi bisa didapatkan dari berkomunikasi dengan individu lainnya. Dengan teknologi internet, masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi. Menurut Rohaya (Rohaya, 2008) "Inter-Network" adalah istilah yang mengacu pada sekelompok jaringan komputer yang menghubungkan situs web dari berbagai sumber, seperti institusi akademik, pemerintah, bisnis, organisasi, dan individu.

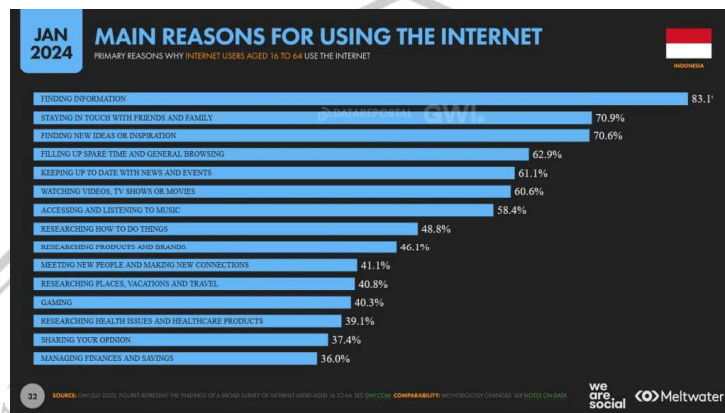
Jutaan pengguna internet di seluruh dunia dapat mengakses layanan telekomunikasi dan sumber informasi melalui internet. Dengan kemajuan teknologi internet, software seperti media sosial sekarang dapat digunakan untuk mencari informasi dengan cepat. Data yang dikumpulkan oleh Hootsuite dan We Are Social menunjukkan bahwa 212,9 juta orang, atau 77% dari 278,7 juta orang Indonesia, adalah pengguna internet aktif (Riyanto, 2024).



Gambar 1. 1 Data Pengguna Internet di Indonesia.

Kehadiran internet sebagai sumber utama untuk mendapatkan suatu informasi saat ini internet memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk saling berinteraksi. Komunikasi masyarakat modern ditunjang juga dengan

perangkat keras seperti ponsel genggam yang didalamnya terdapat banyak fitur yang digunakan untuk saling berkomunikasi. Teknologi menarik karena kemudahan dan kelebihan yang ditawarkannya. Karena itu, manusia dan teknologi menjadi satu dan sama pentingnya. Internet juga menyediakan berbagai macam fitur salah satunya merupakan hiburan salah satunya seperti youtube yang menyediakan berbagai macam video yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.



Gambar 1. 2 Alasan Utama Menggunakan Internet

Dilansir dalam We Are Social, di Indonesia pengakses internet pada urutan pertama sebanyak 83,2% masyarakat Indonesia menggunakan internet sebagai media mencari informasi. Kemajuan teknologi mengakibatkan kebudayaan negara lain masuk Indonesia secara cepat. Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya dengan ragam suku, agama, ras dan Bahasa yang tentunya berbeda di setiap daerah. Dalam sejarah Indonesia, sejak zaman dahulu budaya asing sudah masuk kedalam bangsa ini dari kegiatan perdagangan yang dilakukan dimasa penjajahan. Bangsa asing yang memberikan dampak bagi kebudayaan Indonesia adalah India, China, Arab, dan Eropa. Negara-negara yang menjajah Indonesia tersebut memiliki kekuatan untuk memasukkan kebudayaan mereka terhadap kebudayaan local.

Masuknya budaya asing ke Indonesia telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kebudaya asli masyarakat setempat. Berkembangnya seni dan budaya yang lebih maju atau lebih modern merupakan dampak positif yang ditinggalkan oleh bangsa asing terhadap kebudayaan lokal masyarakat. Banyak

juga masyarakat yang negadopsi budaya budaya asing kemudian tanpa sengaja mereka membawa kebudayaan baru kedalam kehidupan sehari harinya.

Masuknya budaya asing ke Indonesia telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kebudayaan asli masyarakat setempat. Berkembangnya seni dan budaya yang lebih maju atau lebih modern merupakan dampak positif yang ditinggalkan oleh bangsa asing terhadap kebudayaan lokal masyarakat. Banyak juga masyarakat yang negadopsi budaya budaya asing kemudian tanpa sengaja mereka membawa kebudayaan baru kedalam kehidupan sehari harinya. Komunikasi adalah bagian penting dari gaya hidup modern karena dapat menyampaikan berbagai pemikiran, pesan, dan nilai-nilai kehidupan. Menurut Yang Jonghoe dalam (Ridaryanthi, 2014), globalisasi adalah konsep yang rumit yang mencakup berbagai aspek, termasuk politik, ekonomi, dan sosial budaya. Namun, berkat kemajuan teknologi saat ini, informasi sekarang dapat dengan mudah diakses oleh semua orang, termasuk orang-orang dari budaya lain. Kebudayaan dapat mengalami asimilasi karena sifatnya yang selalu berubah.

Dampak dari kemajuan revolusi informasi dan komunikasi memengaruhi perilaku masyarakat. Melalui berbagai jenis tayangan media, pengaruhnya dapat dirasakan secara signifikan oleh berbagai kelompok usia dalam masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa. Lambat laun budaya negara lain masuk dengan mudah dan diterima masyarakat dengan sangat baik seperti halnya musik western, kpop, jpop, dan lain sebagainya. Music merupakan hal yang mudah diterima bagi masyarakat dikarenakan *easy listening* dan dianggap hal yang mudah masuk. Musik melibatkan berbagai aspek, termasuk kegiatan mencipta, mereproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi, serta memiliki cakupan substansial yang luas. Salah satu kebudayaan yang masuk kedalam Indonesia adalah kebudayaan jepang yang biasa disebut JPOP.

Top J-Pop Artists of 2022			
TOP J-POP ARTISTS IN JAPAN	TOTAL JAPAN ON-DEMAND STREAMS (FY 2022)	TOP J-POP ARTISTS IN THE U.S.	TOTAL U.S. ON-DEMAND STREAMS (FY 2022)
Ado	2.1B	YOASOBI	111.5M
Official HIGE DANdism	1.9B	Ado	81.0M
YOASOBI	1.7B	Fujii Kaze	71.4M
Yuuri	1.3B	Eve	64.5M
King Gnu	1.2B	LiSA	61.4M

Gambar 1. 3 TOP Chart Jpop 2022

Menurut data yang dipaparkan dalam DataIndonesia.id (Sadya, 2023) menunjukkan bahwa genre music yang disukai oleh masyarakat Indonesia adalah POP dengan presentase 78%. Dan salah satunya adalah JPOP dan JROCK dengan presentase 20%. Kebudayaan jepang atau biasanya disebut dengan J-POP sudah lama masuk Indonesia. Terlihat dari fenomena banyaknya orang dewasa dan anak-anak yang menggandrungi game, *anime*, *manga* musik jepang atau biasanya disebut dengan J-POP. Tak hanya music saja yang masuk kedalam Indonesia namun fashion dari negara Sakura ini juga mendominasi gaya berbusana pada masa kini seperti Harajuku style, gyaru, visual kei, kawaii/ Decora, Lolita, yanki, male host, dan cosplay.

Menurut Heryanto (Nugroho & Hendrastomo, 2017b) budaya populer adalah produk dari masyarakat industri di mana aktivitas dan hasil budaya yang signifikan ditampilkan dalam jumlah besar dengan bantuan teknologi produksi massal, distribusi, dan duplikasi, yang membuatnya mudah diakses oleh masyarakat umum. Perkembangan budaya pop Jepang telah menyebar ke berbagai negara di seluruh dunia, termasuk Amerika Serikat, Eropa, dan Asia. Masuknya budaya asing ke Indonesia telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kebudayaan asli masyarakat setempat. Berkembangnya seni dan budaya yang lebih maju atau lebih modern merupakan dampak positif yang ditinggalkan oleh bangsa asing terhadap kebudayaan lokal masyarakat. Banyak juga masyarakat yang mengadopsi budaya-budaya asing kemudian tanpa sengaja mereka membawa kebudayaan baru kedalam

kehidupan sehari-harinya. Menurut (Paidi et al., 2018) Budaya yang berbeda dari budaya aslinya menyebabkan masyarakat melepaskan diri dari gaya hidup yang diatur oleh norma dan melintasi apa yang disebut sebagai sub-budaya.

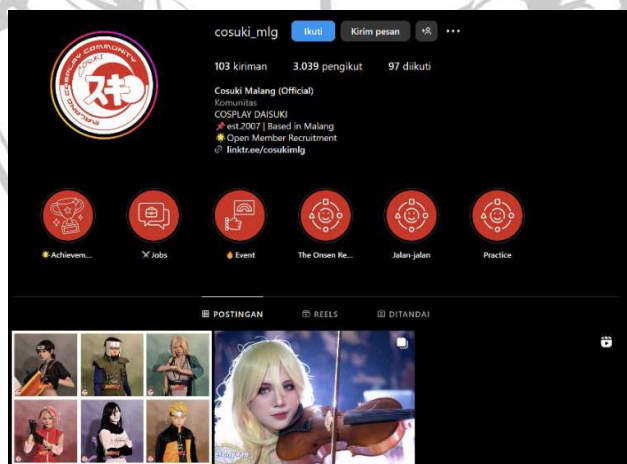
Dalam bidang mode atau fashion Jepang merupakan negara yang memperkenalkan berbagai macam gaya berbusana seperti *Harajuku style*. Selain gaya Harajuku, pakaian tradisional Jepang seperti kimono dan yukata terbukti menarik dan unik untuk dikenakan sebagai mode, membuat Jepang sekarang menjadi salah satu negara fashion terbaik di dunia. Fashion adalah cara yang lebih umum untuk menunjukkan fokus pada kesadaran waktu dalam arti yang berbeda (Chaney & Nuraeni, 2018). Dalam kebudayaan modern, banyak fenomena dan karya yang luar biasa dan menarik muncul. Bahkan di masyarakat kontemporer, hal ini sudah menjadi kebiasaan. Salah satunya adalah "budaya pop". Budaya populer dapat didefinisikan sebagai gaya, ide, perspektif, dan sikap yang sepenuhnya bertentangan dengan " arus utama", yang secara informal menyatakan preferensi mereka.

Kebudayaan Jepang atau biasanya disebut dengan J-POP sudah lama masuk Indonesia. Terlihat dari fenomena banyaknya orang dewasa dan anak-anak yang menggandrungi game, *anime*, *manga* musik Jepang atau biasanya disebut dengan J-POP. Banyak orang yang mulai memberanikan diri untuk memperagakan karakter yang mereka sukai. Mereka biasanya meniru pakaian yang dipakai dan juga karakteristik dari karakter yang sedang diperankan oleh orang. Kegiatan ini dinamakan *Costume Play* atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Cosplay*.



Gambar 1. 4 Costume Play atau Cosplay

Para penggemar manga atau anime yang menirukan karakter karakter dari anine biasanya melakukan cosplay. Cosplay merupakan kegiatan menirukan karakter tertentu dari anime, game, manga, film populer, dan ikon atau grup idola dengan memakai kostum, berdandan, atau memakai aksesoris (Pramana & Mujab Masykur, n.d.). Cosplay pertama kali muncul di Indonesia sekitar tahun 2000-an, yang berawal dari suatu acara yang diadakan di Universitas Indonesia. Menurut tulisan Nauval Prabowo (Mardiharto, n.d.), cosplay pertama kali dilakukan di Indonesia pada acara Animoster sound pada April 2004, tetapi tidak menggunakan istilah "cosplay".



Gambar 1. 5 Sosial media Komunitas COSUKI Malang

Semakin besarnya kegiatan *Cosplay* di Indonesia dibentuklah beberapa komunitas *Cosplay* diseluruh Indonesia. Salah satunya adalah komunitas yang berasal dari Malang yang bernama COSUKI. Komunitas *Cosplay* COSUKI didirikan pada 22 Mei 2007 dan merupakan komunitas yang bisa dibilang paling besar di Malang. COSUKI sendiri memiliki kurang lebih 40 anggota dengan Kualifikasi yang berbeda beda sesuai dengan bakat dan keahlian anggota. Komunitas ini merupakan wadah bagi *cosplayer*, tidak hanya daerah malang juga namun COSUKI ini mencakup seluruh Jawa Timur. Para anggota dari komunitas ini juga aktif mengikuti event lomba dan juga sering mengisi acara acara *Cosplay* di Jawa Timur.

Cosplay sekarang sangat disukai oleh remaja di banyak kota, termasuk Malang. Kegiatan ini melibatkan orang-orang yang mengenakan kostum dan bertingkah laku seperti karakter yang mereka sukai dari anime, manga, film, atau video game. Namun, orang-orang di Malang sering melihat *cosplay* dengan negatif. Hal ini disebabkan oleh keyakinan bahwa *cosplay* adalah suatu kegiatan yang tidak produktif, berlebihan, atau bahkan dianggap sebagai budaya asing yang melanggar adat istiadat masyarakat. Ada beberapa individu yang berpendapat bahwa masyarakat umum menganggap mengenakan pakaian yang terlalu mencolok tidak pantas.

Komunikasi sangat penting untuk meningkatkan kinerja suatu komunitas karena memungkinkan anggota komunitas untuk berbagi informasi, gagasan, dan solusi masalah dengan lebih efisien. Komunikasi yang terbuka dan terbuka mendorong kerja sama yang lebih baik, hubungan yang lebih kuat antar anggota, dan pengurangan kesalahpahaman yang dapat menghambat kinerja. Selain itu, komunikasi yang efektif memungkinkan pimpinan menyampaikan visi dan tujuan masyarakat secara jelas, sehingga semua anggota memiliki jalur yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi yang efektif adalah landasan penting untuk membangun komunitas yang produktif dan berdaya saing tinggi.

Setiap individu memiliki kebutuhan untuk hidup atau bertahan hidup dalam masyarakat, baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, setiap individu

memiliki kemampuan untuk secara sadar membangun identitas tertentu dengan membentuk komunitas berdasarkan ikatan tertentu. seperti hobi, minat, olahraga, dan sebagainya. Dengan demikian, komunitas dibentuk untuk memenuhi kebutuhan sosial dan ekonomi mereka. Dengan masuknya kebudayaan jepang kedalam negeri, tidak hanya komunitas saja yang bisa terpapar dengan budayanya. Namun seorang individu juga bisa terpapar oleh kebudayaan jepang yang sudah masuk kedalam indonesia. Hal ini dapat memberikan dampak yang baik dan juga buruk untuk seorang individu terhadap identitas mereka. Maka dari itu peneliti tertarik pada **Komunitas COSUKI Malang** dikarenakan masih aktif sampai sekarang dan peneliti tertarik untuk membuat penelitian berjudul **“KOMUNIKASI KELOMPOK SEBAGAI SARANA PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI DI KALANGAN COSPLAYER MALANG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

“Bagaimana komunikasi kelompok dari anggota kelompok COSUKI dalam membentuk dan meningkatkan identitas cosplayer di Kota Malang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran dan kontribusi komunikasi kelompok dalam proses pembentukan dan peningkatan konstruksi diri serta interaksi dalam komunikasi kelompok yang mempengaruhi persepsi diri, kepercayaan diri, dan identitas para cosplayer para cosplayer di Kota Malang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan referensi dan juga pengetahuan baru kepada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang khususnya Ilmu Komunikasi dan Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu penelitian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi sosial,

khususnya konstruksi realitas sosial. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan melengkapi penelitian sebelumnya mengenai topik tersebut dan membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut yang fokus pada menjelaskan konstruksi realitas sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi pengetahuan dan wawasan tentang dunia akademis. Temuan penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang untuk konstruksi realitas di masa depan. Saat ini, konteks budaya populer menjadi topik yang menarik untuk didiskusikan, dan tinjauan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pedoman.

