

## **DAMPAK COSPLAY ANIME JEPANG TERHADAP PERUBAHAN BUDAYA INDONESIA BAGI REMAJA**

**Aisyah Sarinastiti, Adilla Putri Merdiana**

Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan

Email: [aisyahsarinastiti0@gmail.com](mailto:aisyahsarinastiti0@gmail.com)

### **Abstract**

Seeing the problems that occur among young people where there are pros and cons of cosplay, the writer is interested in raising the issue of "The Impact of Japanese Anime Cosplay on Indonesian Culture for Teenagers". This needs to be considered so that there are no differences of opinion about the existence of cosplay which makes one culture to another give positive values together so that there is no cultural discrimination. The influence of foreign cultures has positive and negative impacts on adolescents, but currently the tendency of adolescent behavior is more dominant in a negative direction. Teenagers are very easy to imitate everything, both useful and not. Because adolescence is a period where the curiosity to try something new is very big. Therefore, teenagers are very vulnerable to things that are negative. Efforts that can be made to overcome the negative impacts that occur include awareness to maintain the balance of Indonesian culture in the modern era, the need for religious development both at school and at home, the role of parents in educating their children, and the need for self-awareness in filtering good foreigners. to be imitated and culture that is not good to be imitated.

**Keywords** : Cosplay, Perubahan Budaya.

### **Abstrak**

Melihat permasalahan yang terjadi di kalangan muda dimana terdapatnya pro serta kontra akan adanya *cosplay* menjadikan penulis tertarik untuk mengangkat isu tentang "Dampak *Cosplay* Anime Jepang terhadap Perubahan Budaya Indonesia bagi Remaja". Hal tersebut dirasa penting supaya tidak adanya perpecehan akibat perbedaan pendapat tentang adanya *cosplay* pun menjadikan budaya satu dengan yang lainnya saling memberikan nilai positif secara bersama-sama supaya tidak adanya diskriminasi budaya. Pengaruh budaya asing membawa dampak positif dan juga negatif bagi perkembangan remaja, namun saat ini kecenderungan perilaku remaja lebih dominan ke arah yang negatif. Remaja sangat mudah meniru segala hal, baik itu yang memberi bermanfaat maupun yang tidak. Karena masa remaja memang merupakan masa dimana rasa keingintahuan untuk mencoba suatu hal yang baru sangat besar. Oleh karena itu, remaja sangat rentan terhadap hal-hal yang bersifat negatif. Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi diantaranya adalah kesadaran untuk tetap mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia di era modern, perlunya pembinaan Agama baik itu di sekolah maupun di rumah, peran orangtua dalam mendidik putra-putrinya, dan perlu kesadaran diri dalam memfilter budaya asing yang baik untuk ditiru dan budaya asing yang tidak baik ditiru.

## **PENDAHULUAN**

Dalam zaman modern pada saat ini dimana teknologi yang sudah semakin canggih membuat budaya luar banyak yang masuk ke dalam budaya Indonesia. Di Indonesia sampai saat ini umumnya pada generasi milenial banyak terjadinya perubahan. Beberapa penelitian kebudayaan sangat sering melakukan penelitian tentang budaya pop dan dunia entertainment design terutama perihal *cosplay*.

Cosplay baru dikenal dunia internasional sebagai salah satu budaya populer Jepang sekitar tahun 2000an seiring perkembangan internet dan gambar digital. Sekarang ini cosplay sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia termasuk Indonesia dan diakui sebagai budaya populer Jepang, kata cosplay diambil dari bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*. Menurut Wang (2010: 18) kata *costume* diartikan bahwa seseorang memerlukan pakaian dan aksesoris untuk bisa menjadi karakter tertentu dan kata *play* diartikan sebagai salah satu jenis kegiatan melakukan suatu hal. Jadi pengertian cosplay atau *kosupre-* adalah seseorang yang mengenakan pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter tokoh baik di dalam anime, game, ataupun video game dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka untuk memberikan penampilan yang terbaik (Bonnichsen, 2011 :7) Ahn (2008:55) menjelaskan bahwa cosplay bisa berubah atau menjadi identitas yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya. Ada pula yang mengikuti cosplay karena

kecintaan atau kesukaan terhadap salah satu karakter anime-nya. Dengan kostum, mereka bisa merubah dirinya menjadi identitas karakter yang dipilih dan diinginkan. Beberapa cosplayer melakukan cosplay karena terobsesi terhadap karakter dalam sebuah anime yang kemudian mereka ingin merealisasikannya ke dalam bentuk tiga dimensi. Lebih lanjut, Ahn (200:65) menyatakan ada beberapa cosplayer yang tidak memilih karakter yang dimainkan atau diperankan karena menyukai karakter Universitas Darma Persada 13 tersebut, namun cosplayer bisa saja diajak oleh temannya untuk memerankan karakter - karakter lain yang sebagian besar karena cosplayer tersebut memiliki kemiripan fisik antara karakter dengan cosplayer. Menurut Wang (2010:21) tujuan berperan dalam cosplay pun bervariasi tetapi hal utama yang diinginkan para cosp/ayer adalah menjadi karakter yang disukai dan mencari perhatian dari penonton karena mereka berpenampilan menjadi sosok yang berbeda dari biasanya. Dalam pertunjukan cosplay, terdapat pertunjukan berupa penampilan di atas panggung seperti pameran busana. Hal ini juga menjadi salah satu cara cosplayer untuk melakukan cosplay karena mereka menampilkan gaya busana yang unik dan dapat berpose untuk pengambilan foto di atas panggung. Selanjutnya Wang (2010:35) juga menjelaskan bahwa dalam kegiatan cosplay, pasti terdapat sebuah komunitas sebagai tempat untuk berbagi pengalaman seputar cosplay, berkumpul, mengerti cara menikmati gaya hidup, serta mengurangi tekanan dari masyarakat biasa dan mengurangi emosi negatif dalam dirinya. Di dalam komunitas, para cosplayer dapat berkomunikasi bersama dengan teman yang memiliki minat yang sama. Cosplay bisa membuat seseorang menjadi terobsesi untuk tampil beda di depan umum dengan mengenakan kostum yang mereka pilih ataupun yang mereka sukai. Pengaruh dari sekitar seperti dari teman dan juga media informasi berupa internet juga turut andil besar dalam perkembangan cosplay itu sendiri. Hal itu menjadikan budaya populer Jepang khususnya cosplay berkembang dengan sangat pesat di Indonesia..

Melihat permasalahan yang terjadi di kalangan muda dimana terdapatnya pro serta kontra akan adanya *cosplay* menjadikan penulis tertarik untuk mengangkat isu tentang “Dampak *Cosplay* Anime Jepang terhadap Perubahan Budaya Indonesia bagi Remaja”. Hal tersebut dirasa penting supaya tidak adanya perpecehan akibat perbedaan pendapat tentang adanya *cosplay* pun menjadikan budaya satu dengan yang lainnya saling memberikan nilai positif secara bersama-sama supaya tidak adanya diskriminasi budaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Kota Yogyakarta yang merupakan salah satu wilayah kota di Jawa Tengah, khususnya pada komunitas cosplay di kota Yogyakarta yang sering mengadakan event – event dan ikut serta dalam event yang di selenggarakan di kota Yogyakarta. Yang umumnya sering di lakukan di kalangan remaja. Dalam penelitian ini penulis melakukan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif mengenai dampak cosplay anime Jepang terhadap perubahan budaya Indonesia bagi remaja.

## **PEMBAHASAN**

Ide *Cosplay* berasal pada animasi (Film ataupun game) atau dari manga. Ketertarikan terhadap tokoh-tokoh idola yang dikagumi menjadikan kultur *Cosplay* menjadi sangat populer, sehingga banyak sekali yang mewujudkan penampilan mereka dalam dunia nyata. Kehebatan, kecantikan, karakter dan kepribadian, ataupun pada keunikan seperti estesisnya serta gaya berpakaian karakter terbut menjadikan kekaguman bagi pecintanya. Selain itu rasa ingin diakui, diperhatikan, solidaritas terhadap komunitas, serta rasa penasaran untuk menjadi semirip mungkin dengan tokoh yang dikagumi.

Kekaguman atas budaya animasi menjadi bertuk perkembangan bagi *Cosplay*. Manga Jepang misalnya, dengan judul *shining gum* dan *shojo bin*, diterbitkan dan populer di Amerika Serikat. Terdapat film *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki yang memenangkan Oscar di Amerika Serikat pada tahun 2003 sebagai film animasi terbaik. Seringkali manga menggambarkan kebudayaan Jepang. Dari cerita Remaja disekolah, kehidupan dunia pekerja bahkan sampai sejarah kepahlawanan Jepang, hal tersebut menjadi daya tarik para pembaca, tidak hanya dari Jepang saja.

*Cosplay* (コスプレ *kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris versi Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain). *Cosplay* berarti hobi memakai pakaian beserta aksesoris dan rias wajah, seperti yang biasa digunakan oleh tokoh-tokoh dalam anime, manga, manhwa, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Menurut Fukiko Mitamura, *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang dimainkan atau tidak, memiliki kemampuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang dimainkan atau tidak. Dengan kata lain, seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan memakai kostum yang menandai peran tersebut, sehingga seseorang akan merasa menjadi seperti orang yang diperankannya, sehingga mau tidak mau merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan profesi atau peran yang dimainkan, sesuai dengan kostum.

Di Indonesia sendiri aktivitas *Cosplay* sebagian besar dimulai melalui komunitas dan kelompok kecil, yang memiliki kesamaan hobi. Biasanya kita temui di komunitas-komunitas Kampus yang memiliki jurusan terkait dengan negara Jepang. Di Indonesia, komunitas cosplayer ini seringkali menyelenggarakan kegiatan *cosplay* dalam skala nasional, sebutlah *iFest Cosplay Contest* dan *Maid Lolita Contest* yang diselenggarakan pada 5 Mei 2012 di Gambir Expo, Jakarta. Selain itu ada *Cosplay Charity For Indonesia* di Paris Van Java & Gardenice, PVJ Bandung, pada tanggal 20-21 November 2010. Kegiatan dan lomba *cosplay* pada acara *Grand Final Megaxus Olimpiade 2011* di Mall Taman Angrek, tanggal 15-18 September 2011, Jakarta. *Anime Festival Asia* di Indonesia, Plenary Hall, Jakarta Convention Center, pada 6, 7 dan 8 September 2013. *The Best Indonesian Otakus Event*, Area Gambir Expo, Arena PRJ Kemayoran, Jakarta, pada tanggal 2-3 November 2013. Wilayah Yogyakarta tidak ketinggalan membuat kegiatan *cosplay*, seperti kegiatan *Jogja Care for Japan-Let's Support and Learn from Japan* yang dipusatkan di Gedung *Jogja Expo Center*, pada tanggal 26 Maret 2011.

Perkembangan *Cosplay* sendiri di Yogyakarta khususnya dikalangan remaja sudah tidak asing lagi, di mana sebelumnya, para remaja di Yogyakarta mengenal *cosplay* dari berbagai media, seperti *Social Media*, televisi, internet maupun majalah-majalah. Kegiatan *Cosplay* sendiri bermula dari komunitas kecil di Yogyakarta, kegiatan tersebut bermula dari suatu cafe bernuansa Jepang yang terdapat di Yogyakarta, sehingga acara kegiatan *cosplay* sekarang ini sudah mulai membesar. Di kota Yogyakarta ini, perkembangan *cosplay* terbilang sangat cepat, dimana hanya dalam beberapa tahun saja, sudah banyak sekali cosplayer – cosplayer yang menunjukkan identitas diri mereka di acara-acara yang diselenggarakan di Yogyakarta. Sebenarnya, *cosplay* di Yogyakarta, sudah dikenal oleh mereka para penggemar budaya pop Jepang sejak sekitar tahun 2004-an. Namun, kegiatan *cosplay* baru dimulai sekitar awal tahun 2005 – 2006-an, dimana ditahun tersebut, mulai banyak muncul perkumpulan anak-anak muda yang hobi ber-*cosplay* berkumpul. Puncak 41 ke-populeran *cosplay* di Yogyakarta, dimulai sekitar tahun 2009-an, dimana mulai banyak acara-acara atau festival budaya Jepang yang diselenggarakan di kota Yogyakarta. Walaupun saat itu event khusus *cosplay* belum ada, para cosplayer mulai berdatangan sebagai pengunjung acara atau festival tersebut. Mulai dari sinilah, cikal bakal perkembangan *cosplay* di kota Yogyakarta. Di mulai sejak tahun 2009, muncul event atau festival yang

bertemakan Jepang, di Yogyakarta. Festival ini, menjadi festival pertama bagi para penikmat atau fans budaya Jepang. Perkembangan cosplay di kota Yogyakarta ini, juga tidak terlepas dari kota Yogyakarta yang menjadi kota budaya dan pelajar di pulau Jawa. Dimana banyak sekali orang berdatangan dari seluruh Indonesia untuk belajar dan menuntut ilmu di kota Yogyakarta. Didukung oleh banyak sekolah dan universitas yang cukup, tidak heran banyak orang dari luar Yogyakarta, ingin menuntut ilmu di kota pelajar ini. Dengan adanya, masyarakat yang beragam pula, kota Yogyakarta menjadi kota budaya, dimana sekarang ini, kota Yogyakarta menjadi mempunyai banyak budaya di dalamnya, tidak hanya budaya Jawa, tetapi budaya dari pulau lain juga ada disini. Dari banyaknya kecukupan fasilitas dan biaya hidup yang terjangkau, kota Yogyakarta menjadi diminati oleh para kaum muda yang ingin melanjutkan pendidikan di kota Yogyakarta. Dengan banyaknya kaum muda – mudi di sini, membuat kota Yogyakarta menjadi lebih kreatif, dimana industri kreatif di kota Yogyakarta ini juga menjadi lebih berkembang di sini. Dengan banyaknya, anak-anak muda di kota Yogyakarta, munculah beberapa komunitas atau perkumpulan yang 42 didirikan oleh mereka sendiri, sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Biasanya, perkumpulan atau komunitas yang ada ini, dibuat berdasarkan pandangan, ideologi, minat, atau hobi yang sama. Termasuk komunitas Cosplay yang menjadi bagian dari kegiatan kaum muda – mudi di kota Yogyakarta sekarang ini.

Disamping itu, kota Yogyakarta ternyata juga menjalin kerjasama dengan kota Kyoto, Jepang dalam hal kerjasama pertukaran pendidikan, ekonomi, dan budaya. Namun, yang sangat terlihat dari kegiatan kerjasama ini adalah unsur pertukaran dalam hal kebudayaan, antara kota Yogyakarta dan Kyoto. Dimana kota Kyoto, juga mempunyai kesaamaan dengan kota Yogyakarta yakni, sama-sama kota yang dijuluki sebagai kota budaya, karena di Kyoto lah kebudayaan Jepang masih terlihat jelas, dengan banyaknya museum dan tempat peninggalan-peninggalan dari zaman 43 sengoku (perang) dan zaman Edo. Begitu juga dengan Yogyakarta dimana kita masih bisa menemukan budaya-budaya Jawa yang masih lengkap, dan museum-museum bersejarah nya. Dengan adanya jalinan kerjasama tersebut, terbentuklah sebuah festival untuk memperingati hari kerjasama antara kota Yogyakarta dan Kyoto, yang diadakan 2 tahun sekali di kota Yogyakarta, yaitu adalah Jogja Japan Week. Dimana di acara ini, kita akan disuguhkan dengan banyak kegiatan-kegiatan dan workshop atau seminar, dengan tema budaya Jawa dan Jepang. Acara-acara nya juga mencampurkan kedua kebudayaan seperti ada lomba nembang, nyinden, atau karaoke lagu jawa, tarian adat jawa, dan masih banyak lagi. Selain itu juga pasti ada penampilan budaya Jepang nya, mulai dari budaya tradisional sampe budaya populer nya. Karena banyaknya acara-acara jepang yang ada di kota Yogyakarta, secara tidak langsung, komunitas cosplay sudah terbantu memperkenalkan cosplay di masyarakat Yogyakarta. Tidak lama setelah booming nya cosplay, sekitar tahun 2009-an, munculah beberapa komunitas cosplay yang mulai menunjukkan eksistensinya dengan mengikuti berbagai macam perlombaan dan event atau festival yang ada. Seiring berjalannya waktu, cosplay semakin dikenal dan penggemar cosplay terus meningkat. Sampai sekarang, sudah banyak komunitas cosplay yang ada di kota gudeg ini. Ada beberapa komunitas cosplay di kota Yogyakarta, namun hanya beberapa saja komunitas yang sudah mempunyai jam terbang tinggi dan banyak mengikuti perlombaan kompetisi cosplay, maupun cosplay showcase. Dimana dengan mengikuti kegiatan tersebut, komunitas mereka menjadi lebih dikenal dan mempunyai prestasi yang layak kita acungi jempol. 44 Beberapa komunitas itu diantaranya ada, Albatross Force Yogyakarta, Genk Sweg, Anoman Yogyakarta, Amanogawa J-Community, Hikari Kazoku, Guntaku Cosplay, Atsuki J-Freak. Ketujuh nama tersebut adalah beberapa komunitas yang paling terkenal di kota Yogyakarta. Selain mempunyai anggota yang banyak, mereka juga seringkali mengikuti beberapa kompetisi, mulai dari

kompetisi lokal, nasional, sampai International, sehingga mereka mempunyai portofolio yang meyakinkan, dan membuat para cosplayer individu lainnya, ingin bergabung bersama komunitas mereka.

Data Komunitas Cosplay Yogyakarta

1. Albatross Force Cosplay Yogyakarta Founder : Krisna / Adam / Zero / Y.Zack Anggota : 60 orang (aktif dan pasif) Misi : Meng-Albatross kan masyarakat dan Memasyarakatkan Albatross Tentang : Komunitas cosplay yang berdomisili di kota Yogyakarta, yang sudah cukup lama. Terbentuk sejak tahun 2007, dibentuk dibawah pimpinan Zero, bermarkas di Albatross Office Center / AOC yang berlokasi di dekat Purawisata dan Jogjatronik. Tempat dimana mereka menghabiskan waktu untuk menuang ide dan membuat karya demi kepuasan para penikmat cosplay yang datang saat di event. Landasan asas Albatross adalah "Rasa Kebersamaan dan Persahabatan". Tapi, seiring berjalannya waktu, markas AOC berubah fungsi menjadi Kantor Pelangi Jiwa (yang merupakan kantor sulap 53 dan hipnoterapi) milik Zero, oleh karena itu, markas Albatross berpindah ke Taman Budaya (TBY) yang sekaligus menjadi tempat latihan dan juga Do Nothing Office (DNO) yang letaknya tidak terlalu jauh dengan AOC dan menjadi tempat yang benar-benar multifungsi untuk Albatross.
2. Genk Sweg Cosplay Ketua : Yumaki Anggota : 20 Anggota Tentang : Genk Sweg adalah salah satu komunitas tim cosplay di kota Yogyakarta yang bermarkas pusat di bantul. Genk Sweg diketuai oleh Yumaki. Dalam setiap penampilannya, genk sweg lebih berfokus ke penampilan cabaret cosplay. Cabaret cosplay adalah penampilan drama panggung cosplay yang ceritanya dibuat sendiri dan biasanya berbentuk parodi atau komedi cosplay, dan Cabaret cosplay bisa lebih bebas berekspresi dan tidak harus serius. Disamping itu, genk sweg juga mempunyai bisnis tempat pembuatan kostum cosplay. 54 Ya, di genk sweg ini mereka lebih sering produksi kostum sendiri untuk penampilan mereka. Selain produksi kostum, mereka juga melayani pemesanan, penyewaan dan pembuatan kostum untuk cosplayer yang ingin ber-cosplay. Ini membuktikan bahwa hobi pun sebenarnya bisa menjadi ladang bisnis bagi mereka yang mendalaminya.
3. Anoman Community Yogyakarta Ketua : Vira Anggota : 80 Anggota Tentang : Anoman adalah bentuk singkatan dari anime otaku manga. Anoman sendiri dibuat sebagai wadah untuk ber-kreasi, rekreasi, dan inspirasi buat para penyuka budaya pop Jepang di kota Yogyakarta, mulai dari Anime, Manga, Cosplay, Tokusatsu, Dorama, J-Music, J-Fashion, Games, dan sebagainya. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh komunitas anoman, salah satunya Cosplay. Cosplay adalah salah satu bagian dari komunitas ini, karena cosplay adalah wadah untuk ber-ekspresi dan mengasah kreatifitas tiap pelakunya. 55 Cosplay juga salah satu budaya pop yang paling digemari dan diutamakan dalam komunitas penggemar budaya pop Jepang.
4. Amanogawa J-Community Yogyakarta Ketua : Annisa Shabrina Anggota : 40 Anggota Tentang : Sebuah komunitas Jejepangan di Yogyakarta yang beranggotakan pelajar dan alumni dari SMA N 1 Depok, Sleman, Yogyakarta, yang sering menampilkan aksi cosplay showcase dan cosplay cabaret performance di event-event budaya Jepang. Dan juga tidak terlepas dengan minat lain dan selalu mengikuti perkembangan dari pop culture jepang seperti anime, manga, tokusatsu, J-music, dorama, J-Movie, budaya, bahasa, dance, dan sebagainya. Amanogawa sendiri berasal dari bahasa jepang yang artinya adalah "Galaksi Bima Sakti", dan terbentuk sejak tahun 2006, kemudian 56 peresmian komunitasnya pada tanggal 1 Januari 2007. Dengan mengangkat Annisa Shabrina sebagai ketua abadi. Dan kini sudah hampir berusia 9 tahun, dengan harapan komunitas ini selalu akan solid dan menjadi satu keluarga besar untuk selamanya.
5. Hikari Kazoku Yogyakarta Ketua : Hario G Anggota : 15 Anggota Tentang : Hikari Kazoku, adalah komunitas cosplay yang didirikan pada tanggal 12 Desember 2009 di Yogyakarta. Dimana di dalam komunitas ini, mereka mengedepankan asas kekeluargaan terhadap anggotanya. Seperti kata Kazoku yang berarti Keluarga dalam bahasa indonesia. Selain itu, mereka juga berharap dengan adanya komunitas ini, bisa memberikan cahaya terang, kepada keluarga dan semua orang yang telah bersedia menonton

penampilan mereka saat 57 event. Seperti kata Hikari yang berarti Cahaya. Jadi, Hikari Kazoku adalah sebuah komunitas cosplay yang memberikan cahaya di dalam keluarganya. 6. Guntaku Cosplay Ketua : Tiko Anggota : 35 Anggota Tentang : Awalnya komunitas Guntaku, berdiri dan didirikan di Wonosari daerah Gunung Kidul Yogyakarta. Dimana saat itu masih belum ada komunitas pop culture Jepang, atau komunitas cosplay disana. Komunitas ini didirikan dan dibuat oleh Naru, dan bulan demi bulan, anggota Guntaku semakin bertambah banyak. Namun, setelah pindah kerja, Naru harus meninggalkan komunitas yang sudah didirikannya ke Bogor, untuk mulai bekerja disana. Dan Naru menurunkan Jabatannya dan menyerahkan komunitasnya ke salah satu anggota yang bernama Tiko, untuk mengurus sekaligus menjadi ketua di Guntaku Cosplay. Walaupun komunitas ini berasal dari daerah Wonosari, Gunung Kidul, 58 tapi aktivitas mereka kebanyakan berada di kota Yogyakarta, dikarenakan banyak anggota yang berkuliah di kota Yogyakarta.

## KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan beberapa pembahasan yang dilakukan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa : 1. Pengaruh budaya asing membawa dampak positif dan juga negatif bagi perkembangan remaja, namun saat ini kecenderungan perilaku remaja lebih dominan ke arah yang negatif. Remaja sangat mudah meniru segala hal, baik itu yang memberi bermanfaat maupun yang tidak. Karena masa remaja memang merupakan masa dimana rasa keingintahuan untuk mencoba suatu hal yang baru sangat besar. Oleh karena itu, remaja sangat rentan terhadap hal-hal yang bersifat negatif. 2. Kecenderungan perilaku yang dialami oleh sebagian besar remaja Kota Makassar adalah, kecenderungan tren fashion baik itu fashion yang terbuka juga tren fashion cosplay yang membutuhkan banyak biaya sehingga mengajarkan remaja untuk bergaya hidup hedonis, kemudian kecenderungan perilaku menyimpang hingga kecenderungan ikut-ikutan dalam merayakan hari spesial budaya asing. 3. Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi diantaranya adalah kesadaran untuk tetap mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia di era modern, perlunya pembinaan Agama baik itu di sekolah maupun di rumah, peran orangtua dalam mendidik putra-putrinya, dan perlu kesadaran diri dalam memfilter budaya asing yang baik untuk ditiru dan budaya asing yang tidak baik ditiru.

Penulis berharap agar penelitian ini dapat memberi pemahaman kepada pembaca khususnya penulis tentang dampak negatif budaya asing pada gaya hidup remaja Kota Makassar serta upaya yang dapat dilakukan dalam meminimalisir dampak negatif yang terjadi. Penulis berharap agar penelitian ini bisa berguna sebagai referensi bagi para pembaca kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ferry, A. (2015). *PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN COSPLAY DI INDONESIA* (Doctoral dissertation, Unsada).
- Setiawan, D. (2015). KONSEP PAKAIAN JOGJA FASHION WEEK CARNIVAL DALAM STRUKTUR SOSIAL DI YOGYAKARTA. *Jurnal Kawistara*, 5(2).
- Islamiah, N. (2015). *Dampak Negatif Budaya Asing pada Gaya Hidup Remaja Kota Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Pakusadewo, M. Reno (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri), *Aceh Anthropological Journal* Volume 1 No. 2