

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Budaya**

##### **2.1.1 Pengertian Budaya**

Ada beberapa pengertian budaya menurut beberapa ahli salah satu diantaranya adalah tokoh terkenal Indonesia yaitu Koentjaraningrat. Menurut Koentjaraningrat (2000: 181) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu.

Koentjaraningrat menerangkan bahwa pada dasarnya banyak yang membedakan antara budaya dan kebudayaan, dimana budaya merupakan perkembangan majemuk budi daya, yang berarti daya dari budi. Pada kajian Antropologi, budaya dianggap merupakan singkatan dari kebudayaan yang tidak ada perbedaan dari definsi. Jadi kebudayaan atau disingkat budaya, menurut Koentjaraningrat merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Untuk lebih jelasnya mengenai hal diatas, Koentjaraningrat membedakan adanya tiga wujud dari kebudayaan yaitu: (1) Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai- nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. (2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat. (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Menurut Liliweri (2002: 8) kebudayaan merupakan pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang mereka terima tanpa sadar yang semuanya diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Lebih lanjut, Taylor dalam Liliweri (2002: 62) mendefinisikan kebudayaan tersusun oleh kategori-kategori kesamaan gejala umum yang disebut adat istiadat yang mencakup teknologi, pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, estetika, rekreasi dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, kebudayaan mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Hawkins (2012) mengatakan bahwa budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang mana pun dan tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan. Linton dalam Ihromi (2006: 18). Jadi kebudayaan menunjuk kepada berbagai aspek kehidupan meliputi cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

### **2.1.2 Budaya Populer**

Menurut O'Brien and Szeman dalam Danesi (2004: 7) budaya populer adalah budaya yang ada karena sekelompok orang membuat atau melakukannya untuk diri mereka sendiri. Maka dari itu karena hal yang baru tersebut banyak diterima masyarakat maka muncullah budaya populer.

Menurut Danesi (2012: 2) mengatakan budaya populer sebagai berikut :

*“pop culture alludes, essentially, to a form of culture that makes little, if any, such categorical distinctions, making it a non traditional form of culture in this sense.”*

Terjemahannya :

“budaya populer secara khusus mengarah kepada pembentukan budaya yang membuat (apabila ada) sedikit perbedaan budaya yakni non tradisional.”

Ketika budaya populer telah menjadi realita sosial, budaya ini merubah gaya hidup dan selera orang-orang yang berbeda, dan pada akhirnya menyatukan negara dengan cara yang merakyat. Kemunculan budaya populer sebagai bentuk standar

dari budaya pada masa itu secara keseluruhan, merupakan kemakmuran ekonomi pasca perang dan fenomena *baby boom* yang terus terjadi, yang membuat orang-orang memiliki daya beli tanpa memandang kelas atau latar ekonominya, yang kemudian menggerakkan mereka untuk menjadi pembentuk tren fashion, musik, dan gaya hidup (Danesi, 2012: 2). Pada akhir dekade, budaya pop yang telah tumbuh sepenuhnya akhirnya terwujud, didukung oleh gabungan dari media, teknologi, dan bisnis.

Selanjutnya, menurut Kundera dalam Danesi (2012: 6) budaya populer adalah sesuatu yang menarik untuk kita secara instintif karena tidak masalah seberapa banyak kita merendahnya, tapi ini adalah sebuah bagian integral dari kondisi manusia.

Budaya populer adalah budaya yang berasal dari masyarakat. Budaya dari rakyat untuk rakyat, istilah ini digunakan hanya untuk menunjukkan otentik dari budaya masyarakat tersebut (Storey, 2003: 25).

Adapun definisi budaya populer menurut Storey (2003: 10) adalah sebagai berikut:

- a. Budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan dan disukai banyak orang.
- b. Budaya populer adalah budaya sub standar yang mengakomodasi praktek budaya yang tidak memenuhi persyaratan budaya tinggi. Budaya tinggi merupakan kreasi hasil kreativitas individu, berkualitas, bernilai luhur, terhormat dan dimiliki oleh golongan elit, seperti para seniman, kaum intelektual dan kritikus yang menilai tinggi rendahnya karya budaya. Sedangkan budaya populer adalah budaya komersial (memiliki nilai jual) dampak dari produksi massal.
- c. Budaya populer merupakan budaya massa, yaitu budaya yang diproduksi oleh massa untuk dikonsumsi massa. Budaya ini dikonsumsi tanpa pertimbangan apakah budaya tersebut dapat diterima di dalam masyarakat atau tidak.
- d. Budaya populer berasal dari pemikiran postmodernisme. Hal ini berarti pemikiran tersebut tidak lagi mengakui adanya perbedaan antara

budaya tinggi dan budaya populer dan menegaskan bahwa semua budaya adalah budaya komersial.

Kini teknologi informasi memegang peranan penting dalam penyebaran budaya melalui tayangan televisi dan internet memungkinkan orang-orang mengambil konten-konten dari luar negeri ke dirinya sendiri.

Menurut Ishii (2013: 2) faktor-faktor penyebaran budaya populer adalah:

1. Faktor budaya dan faktor psikologi, contohnya negara penyebar budaya memegang peranan penting, tingkat kekaguman negara penerima ke negara pemberi budaya tersebut.
2. Standar sebuah budaya populer di negara tersebut seperti apa baik penerima dan pengirim kebudayaannya.
3. Teknologi informasi.
4. Kebijakan dan peraturan pendidikan terhadap pembelajaran kebudayaan asing.

### **2.1.3 Budaya Populer Jepang**

Menurut Craig (2007: 4), budaya populer Jepang dapat dikatakan unsur-unsur budaya yang mengacu pada modern Jepang. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang terkenal di seluruh dunia mencakup *anime*, *cosplay*, gaya busana *harajuku-kei*, manga, kesenian Jepang, fashion Jepang, dan sebagainya. Di seluruh dunia baik anak-anak, remaja, dan dewasa telah terpesona dengan budaya populer Jepang ini.

Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang hanya di negaranya tetapi juga telah menarik simpati dari luar negeri yang memberikan pujian terhadap dampak budaya Jepang baru di dunia. Animasi dan komik Jepang telah membangun hubungan global yang sangat besar. Budaya populer Jepang sekarang ada dimanamana, hangat diperbincangkan dan semakin berpengaruh ke negara lain. Jepang memberikan kontribusi bukan hanya untuk kehidupan materi saja tetapi untuk kehidupan kebudayaan juga. Terdapat mengatakan satu aspek yang membuat budaya populer Jepang hangat diperbincangkan karena memiliki kemampuan seni yang tinggi dan memiliki keterampilan.

Lebih lanjut, Craig (2007: 12) menilai keistimewaan budaya populer Jepang yang tampaknya sangat menonjol adalah kedekatannya kepada kebiasaan, kehidupan sehari-hari dari pengikutnya. Hal ini dilihat tergantung dari mana kita melihat secara besar budaya populer Jepang tersebut.

Di Jepang, budaya populer justru memang sengaja disebar ke luar negeri sebagai salah satu strategi kemajuan Jepang, terbukti dalam pernyataan Nobuyuki (2007: 107) sebagai berikut:

Kutipan:

「日本には能や歌舞伎のような伝統的な文化から、秋葉原のオタク文化に象徴されるゲームやアニメといった新しいコンテンツ産業まで、世界に輸出できる文化がたくさんあります。そそれを積極的に支援していくのです。塩野七生さんによれば、帝政ローマ時代から、文明社会はまず政治的成熟し、次いで経済的に成熟し、最後には必ず文的にも成熟するそうです。これからの日本は誇りをもって、成熟した『文化国家』としてやっていくべきです。」

Terjemahan:

“Di Jepang, terdapat banyak budaya yang dapat diekspor ke seluruh dunia, mulai dari budaya tradisional seperti Noh dan Kabuki, sampai materi budaya baru seperti *game* dan *anime* yang disimbolkan sebagai budaya *otaku* dari Akihabara. Hal-hal tersebut secara aktif membantu penyebaran budaya. Menurut Shiono Nanami, sejak jaman imperial di Roma dahulu, masyarakat yang beradab awalnya matang secara politik, kemudian secara ekonomi, dan terakhir secara literasi. Jepang mulai sekarang harus bangga dan menjalankan perannya sebagai "negeri budaya".

Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa budaya Jepang sekarang banyak dikenal oleh negara lain khususnya di Indonesia. Acara-acara bertemakan budaya Jepang banyak diselenggarakan dan di setiap acara tersebut, beberapa diantaranya menampilkan kompetisi *cosplay*.

## 2.2 Cosplay

Menurut Wada (2010: 103), vice president dari *COSPA inc* (perusahaan pembuat kostum karakter untuk *cosplay*) mengatakan bahwa kegiatan *cosplay* dimulai sejak 30 tahun lalu. Berdasarkan keterangan dokumen di tahun 1980,

kegiatan *cosplay* dimulai sejak acara tahunan terbesar di Jepang bernama *Comiket* (*Comic Market*) dimana terdapat banyak orang yang berpakaian seperti karakter pada *Battleship Yamato*.

*Cosplay* baru dikenal dunia internasional sebagai salah satu budaya populer Jepang sekitar tahun 2000-an seiring perkembangan internet dan gambar digital. Sekarang ini *cosplay* sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia termasuk 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 *kosupure* 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: 68) menjelaskan karakter-karakter yang dilakukan oleh *cosplayer* biasanya yang sedang tren atau karakter yang digemari, seseorang mungkin saja memakai kostum karakter fiksi yang dilihat dari komik, anime, video game, atau karakter fantasi yang mereka buat sendiri. Ada pula yang melakukan *cosplay* dengan memerankan karakter yang berbeda dengan jenis kelaminnya yaitu wanita memerankan karakter pria atau sebaliknya. Suatu hal yang dapat dikembangkan dari *cosplay* misalnya masing-masing memiliki kegiatan yang unik tersendiri, keindahan kostum atau gerak tubuh, dan masuk ke dalam komunitas. Wawasan luas mengenai budaya populer *cosplay* akan menjadikan pemahaman baik secara keseluruhan tentang *cosplay* sehingga seseorang mampu menjadi *cosplayer* yang baik.

Edenjoy (2005: 34) menyatakan yang dilakukan oleh *cosplayer* sebenarnya tidak hanya mengenakan kostum dari karakter kesukaannya saja, akan tetapi dari cara berpikir, perkataan, dan gerak tubuhnya pun harus dilakukan untuk bisa menjadi karakter yang dimaksud dengan sempurna. Sehingga *cosplayer* harus terlebih dahulu mempelajari mimik dan tingkah laku dari karakter yang akan diperankan sebelum turun ke suatu acara *cosplay*.

Menurut Mitamura (2008:4) dalam menanggapi arti *cosplay* seperti yang tampak pada kutipan di bawah ini:

「簡単に『ある役割』になりきることができ便利な道具に手を伸ばさず。求められている役柄、なりたい自分に早変わりできる。これはコスプレだ。」

Artinya:

“Merupakan alat praktis yang berfungsi sebagai peran tertentu. Pemakai bisa merasa menjadi peran yang dibutuhkan, serta bisa menjadi pribadi yang diinginkan. Ini adalah *cosplay*.”

Ahn (2008: 55) menjelaskan *cosplay* bisa merubah atau menjadi identitas diri 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 yang 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 (2008: 65) menyatakan ada beberapa *cosplayer* yang tidak memilih karakter yang dimainkan atau diperankan karena menyukai karakter tersebut, namun *cosplayer* tersebut bisa saja diajak oleh temannya untuk memerankan karakter-karakter lain yang sebagian besar karena *cosplayer* tersebut memiliki kemiripan fisik antara karakter dengan *cosplayer*.

Pada dasarnya para *cosplayer* melakukan *cosplay* karena beberapa *cosplayer* memilih untuk tinggal di dalam karakter pilihannya selama waktu mengenakan kostum. Mereka ingin mewujudkan karakter yang baru, baik dalam kepribadian dan penampilan untuk lepas dari identitas mereka sehari-hari, tetapi ada banyak alasan juga yang menjadikan *cosplay* sebagai bagian dari hiburan dan hobi untuk mencapai kepuasan tersendiri sampai mendapatkan kesenangan pribadi, terkadang *cosplay* dipandang sebelah mata oleh sebagian orang. Seperti dalam pernyataan berikut ini:

「時には街の変わり者としてあざ笑われたりしますが、コスプレはさげすまれるようなものではありません。これは、若者のストレスを発散させる楽しみとみれば、趣味を通じて若い男女が、ストリートだけ

でなく世界中でも注目されることに全く害がありません。」 (Edenjoy, 2005:35)

Artinya:

“Terkadang orang-orang di kota ini menertawakan *cosplay*, tapi *cosplay* sebenarnya bukanlah hal yang dapat diremehkan. Tidak ada masalah yang ditemukan pada anak-anak muda dari seluruh dunia yang memilih melepas stres melalui hobi mereka.”

Sebagian besar kostum yang dipakai *cosplayer* disiapkan oleh mereka sendiri. Perlengkapan seperti wig, aksesoris, *make up*, dan sepatu pun kemudian dimodifikasi oleh *cosplayer* agar sesuai dengan karakter aslinya. Ini memungkinkan mereka mendapat penampilan sempurna dengan karakter yang dipilih (Casey, 2010: 22).

Ahn (2008: 66) menyatakan bahwa hal yang diinginkan *cosplayer* adalah menjadikan suatu karakter dalam sebuah karya dua dimensi dengan menampilkan kembali karya tersebut ke dalam dunia nyata. Jadi semakin menyerupai karakter anime yang *dicosplaykan*, akan semakin baik. Para *cosplayer* biasanya mendapatkan kostum dengan membelinya secara online karena ada beberapa dari mereka ingin mendapatkan design dan detail kostum yang maksimal.

*Cosplayer* biasa melakukan pertemuan dengan temannya untuk membicarakan mengenai acara-acara *cosplay* yang akan dihadiri bersama-sama dan dari kegiatan *cosplay*, para *cosplayer* dapat berhubungan dengan orang yang berbeda-beda sampai ke penjuru dunia. (Bonnichsen, 2011: 53)

Menurut Wang (2010: 21) tujuan berperan dalam *cosplay* pun bervariasi tetapi hal utama yang diinginkan para *cosplayer* adalah menjadi karakter yang disukai dan mencari perhatian dari penonton karena mereka berpenampilan menjadi sosok yang berbeda dari biasanya. Dalam pertunjukan *cosplay*, terdapat pertunjukkan berupa penampilan di atas panggung seperti pameran busana. Hal ini juga menjadi salah satu cara *cosplayer* 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.

### 2.2.1 Karakter *Cosplay*

Takasou dan Rumine (2011: 15) menjelaskan kostum *cosplay* dapat dibuat berdasarkan cerita *anime* atau *manga*, *video game* Jepang, *tokusatsu*, dan ada yang menampilkan kostum seperti seragam sekolah, robot, *lolita*, makhluk fantasi, dan bermacam-macam varian lainnya. Jenis-jenis karakter *cosplay* adalah sebagai berikut:

1. *Cosplay anime* atau *manga*

*Cosplay* yang berasal dari anime maupun manga. Biasanya tidak hanya komik Jepang namun juga dari Barat.

2. *Cosplay Game*

*Cosplay* yang berasal atau mengambil dari karakter di game misalnya *Final Fantasy*.

3. *Cosplay Tokusatsu*

*Cosplay* yang diambil dari acara hiburan televisi yang menggunakan kostum dan efek spesial dan umumnya bertemakan kepahlawanan. *Cosplay* jenis ini biasa menampilkan spesial efek dan pertarungan sebagai menu utama. Tokusatsu terdiri atas beberapa genre seperti *Ultraman*, *Kamen Rider*, *Super Sentai* (yang kemudian diadaptasi oleh Amerika Serikat menjadi *Power Ranger*), dan genre lain yang memiliki tema *superhero*.

4. *Cosplay Lolita*

Dalam *Lolita Fashion*, *cosplay* ini menyampaikan citra *kawaii* yang mana mereka yang masih muda, kekanak-kanakan, dan lucu. Kostum dalam karakter *lolita* berupa dress yang berenda, membawa boneka binatang, bandana, atau payung sebagai aksesorisnya. *Lolita* memiliki tipe-tipe sebagai berikut:

- *Gaya Sweet Lolita*

Pakaian yang dikenakan terdiri dari warna pastel seperti pink, putih, biru muda, dan dengan design motif yang kekanak-kanakan sambil membawa

mainan, stroberi, ceri, kue, permen, hati, atau bunga dan dengan dandanan yang natural dan rambut ikal yang di ikat dua.

- *Gaya Classic Lolita*

Berbeda dengan gaya *sweet lolita* yang memiliki kesan lucu, *classic lolita* lebih mengarah pada gaya yang berkelas dengan pola bunga dan nuansa yang anggun.

- *Gaya Gothic Lolita*

Perpaduan antara gaya gothic dan *lolita* fashion. Pakaian yang dikenakan biasanya berwarna khusus hitam dan putih tetapi dapat juga meliputi warna biru-gelap kehitaman ataupun hitam dan merah. Di tambah kaus kaki selutut ataupun stocking yang di lengkapi dengan sepatu boots marry jane. Aksesorisnya pun hampir sama dengan gaya *lolita* seperti topi, payung, bandana dan boneka.

5. *Crossplay* atau *Crossdress*

*Crossplay* adalah *cosplay* wanita atau laki-laki yang memerankan karakter yang bertolak belakang dengan jenis kelaminnya.

6. *Cosplay* Original

*Cosplay* yang benar-benar original tidak ada di *anime*, *manga*, *video game*, dan lainnya. Dalam *cosplay* ini, *cosplayer* mengenakan kostum sesuai dengan fantasi dan kreatifitasnya sendiri dengan desain yang dibuat sedemikian rupa agar tampak menarik.

Tidak hanya *cosplay* karakter yang terdapat pada anime atau video game saja seperti yang dijelaskan di atas, tetapi ada pula *cosplay* dengan tipe *uniform cosplay*. Berbeda dengan karakter *cosplay* seperti yang dijelaskan diatas, *uniform cosplay* adalah *cosplay* yang menggunakan kostum seragam yang biasa ditemui di cerita manga, anime, atau video game misalnya seragam maid, siswa siswi sekolah, polisi wanita, dan suster. Namun karakter pada *uniform cosplay* tidak secara spesifik berasal dari cerita manga, anime, atau video game apa dan siapa nama tokoh karakter yang ditiru tersebut (Nurhayati, 2012: 64).

### 2.3 Teori Kebutuhan Manusia

Maslow (1984: 39) menjelaskan kebutuhan dasar manusia merupakan unsur-unsur yang dibutuhkan manusia dalam mempertahankan keseimbangan fisiologis maupun psikologis untuk mempertahankan kehidupan. Manusia mempunyai lima kebutuhan yang membentuk tingkatan-tingkatan dari paling rendah yang bersifat dasar menuju yang paling tinggi. Adapun tingkatan lima kebutuhan dasar sebagai berikut:

1. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan ini biasanya dijadikan titik tolak dari kebutuhan yang paling mendasar diantara kebutuhan yang lain seperti makan, minum, tempat tinggal, istirahat, oksigen, dan sebagainya.

2. Kebutuhan akan keselamatan

Apabila kebutuhan fisiologis relatif terpenuhi, maka akan muncul seperangkat kebutuhan-kebutuhan baru yang kurang lebih dapat dikategorisasikan dalam kebutuhan-kebutuhan akan keselamatan seperti keamanan, kemantapan, ketergantungan, perlindungan, kebebasan dari rasa takut, cemas dan kekalutan, kebutuhan akan struktur, ketertiban, hukum, dan sebagainya.

3. Kebutuhan akan rasa memiliki dan rasa cinta

Apabila kebutuhan fisiologis dan keselamatan cukup terpenuhi, maka akan muncul kebutuhan-kebutuhan akan cinta, rasa kasih, dan rasa memiliki menjadi tujuan berikutnya. Manusia mencari kebutuhan ini untuk mengatasi perasaan kesepian, pengasingan, ditolak lingkungan, kehilangan cinta maupun sahabat yang melibatkan cinta, kasih sayang, dan memberikan rasa memiliki.

4. Kebutuhan akan harga diri

Semua orang dalam masyarakat mempunyai kebutuhan atau penilaian terhadap dirinya yang mantap, mempunyai dasar yang kuat, dan biasanya

bermutu tinggi akan rasa hormat pada dirinya atau harga diri, dan penghargaan akan orang-orang yang ada disekitarnya.

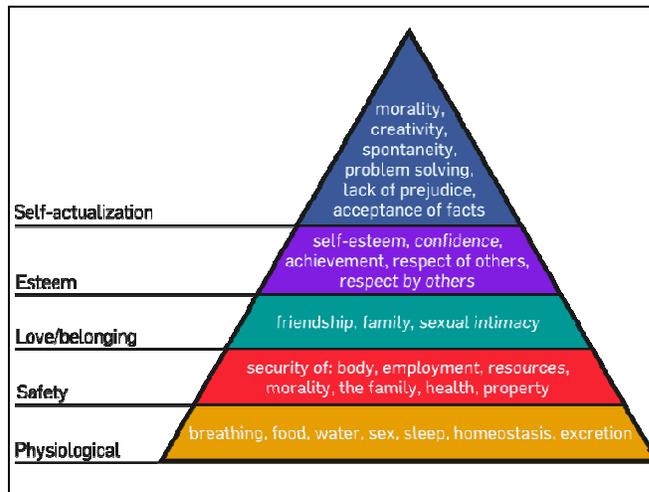
Ada dua jenis harga diri yaitu:

- Menghargai diri sendiri meliputi kebutuhan akan kepercayaan diri, kompetensi, penguasaan, kecukupan, prestasi, kemandirian, dan kebebasan.
- Mendapat penghargaan dari orang lain meliputi kebutuhan akan penghormatan dan penghargaan dari orang lain (*prestise*), status, pengakuan, penerimaan, perhatian, kedudukan, nama baik, atau apresiasi. Manusia membutuhkan penilaian dari orang lain dalam kehidupannya.

#### 5. Kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri)

Sekalipun semua kebutuhan telah terpenuhi, kita masih sering merasa bahwa akan berkembang suatu perasaan tidak puas dan kegelisahan yang baru. Kebutuhan ini adalah tingkatan tertinggi dari perkembangan psikologis yang dapat dicapai apabila semua kebutuhan dasar sudah terpenuhi. Aktualisasi diri adalah kebutuhan dan keinginan untuk menyadari semua potensi dalam dirinya, untuk bertindak sesuai dengan bakat dan minatnya, dan untuk menjadi kreatif dan bebas mencapai puncak prestasi potensinya. Pada tingkat inilah perbedaan-perbedaan individual terlihat lebih jelas.

Teori kebutuhan manusia menurut Maslow sering digambarkan ke dalam bentuk piramida sebagai berikut:



Gambar 2.1 Teori Kebutuhan Manusia

## 2.4 Rekreasi

Tosaka (1975) menjelaskan mengenai rekreasi sebagai berikut :

「娯楽というものの価値が正当に評価されていない、娯楽が有つ深長な意義にもっと注意を払わなければいけない。」

Terjemahan:

“Segala sesuatu yang dinamakan dengan hiburan itu tidak dapat dinilai dengan mutlak, di dalam hiburan hanya mengutamakan makna ekspresif.”

Di dalam hiburan tidak bisa kita nilai penting atau tidaknya, yang penting setiap individu dapat memberikan atau menunjukkan ekspresinya masing-masing. Hiburan dalam arti yang lain adalah memiliki ciri khas alasan yang negatif. Umumnya seperti menghabiskan waktu, menghilangkan rasa bosan atau penat, istirahat, dan mencari kenyamanan. Namun sekarang kita harus bisa membedakan antara hal tersebut dengan hiburan. Seringkali hiburan hanya dipikirkan seperti ini dan hal tersebut semakin menjadi. (Tosaka, 1975).

Ada satu elemen yang terdapat dalam hiburan yang bersifat konkrit yakni kegiatan hiburan yang berhubungan dengan kehidupan masa lalunya dan terbentuk dari bentuk budaya masing-masing individu, bisa saja berawal dari mahjong, bola,

Gōh, Shōgi, majalah hiburan, dan berbagai hiburan lainnya. Setiap aktifitas tersebut yang semacam olah raga memiliki berbagai tindakan yang umum atau tidak jelas (tidak ada batasan antara senam dan perjudian), acara sosial (pesta, bar, dan lainnya), dan sebagainya yang merupakan budaya masyarakat tersebut.

Banyak seseorang mengambil bagian dalam rekreasi sebagai bentuk relaksasi dan melepaskan diri dari tekanan kerja atau ketegangan lainnya. Seringkali seseorang mungkin menjadi penonton pasif terhadap hiburan yang hanya disediakan oleh televisi, film, atau bentuk lain dari hiburan elektronik. Namun, motivasi bermain penting lainnya didasarkan pada kebutuhan untuk mengekspresikan kreativitas, melakukan talenta tersembunyi, atau mengikuti berbagai sesuatu yang baik dalam beragam bentuk pengekspresian pribadi (McLean dan Hurd, 2012: 4).

McLean dan Hurd (2012: 6) mengatakan untuk beberapa orang aktif, rekreasi yang dengan tujuan seperti perlombaan mungkin menawarkan hal untuk menghindari permusuhan dan hidup di lingkungan dalam petualangan namun hal lainnya menikmati rekreasi dengan sesuatu yang sosialnya tinggi akan memberikan kesempatan bagi seseorang untuk bertemu teman baru atau bekerja sama dengan orang lain dalam suatu grup.

Torkildsen dalam Meeras (2010: 13) rekreasi adalah suatu sikap pikiran sehubungan perilaku senggang dan memiliki pengaruh langsung terhadap faktor yang mana misalnya membentuk kepribadian. Hal ini dapat menghasilkan perasaan bahagia, puas, bersinggungan kepada identitas positif, pertumbuhan, kreativitas, persaingan sehat, karakter, kapasitas mental, martabat individu, kondisi fisik, sosialisasi.

Definisi rekreasi menurut Kraus (dalam Veal, 2004: 8) adalah sebagai berikut:

*“Recreation consists of an activity or experience, usually chosen voluntarily by the participant, either because of the immediate satisfaction to be derived from it, or because he perceives some personal or social values to be achieved by it. It is carried on in leisure time, and has no work connotations, such as study for promotion in a job. It is usually enjoyable and when it is carried on as part of organised or community services, it is designed to meet constructive and socially worthwhile goals of the individual participant, the group and society at large.”*

Terjemahan:

Rekreasi terdiri dari suatu kegiatan atau pengalaman, biasanya dipilih secara sukarela oleh seseorang, baik karena kepuasan langsung yang akan diperoleh dari hal itu atau karena ia melihat beberapa nilai pribadi atau sosial yang ingin dicapai olehnya. Hal ini dilakukan di waktu luang, biasanya hal yang menyenangkan dan ketika dijalankan sebagai bagian dari layanan terorganisir atau komunitas. Ini dibuat untuk memenuhi tujuan sosial dari diri sendiri, kelompok, dan masyarakat pada umumnya.

Seringkali kita cenderung berpikir rekreasi umumnya partisipasi dalam olahraga, permainan, atau kegiatan sosial. Namun rekreasi mencakup berbagai kegiatan rekreasi, termasuk perjalanan dan pariwisata, hiburan budaya atau partisipasi dalam seni, keanggotaan dalam kelompok sosial, dan salah satunya adalah menyalurkan hobi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hobi adalah kegemaran terhadap sesuatu dan kesenangan istimewa yang dilakukan pada waktu senggang. Hobi berguna bagi seseorang karena dapat mengatasi kejenuhan dan menghibur diri dari hal-hal yang menyedihkan. Selain itu hobi juga dapat membentuk karakter seseorang baik dari karakter emosi, karakter seni, juga dapat mengembangkan imajinasi.

Menurut McLean dan Hurd (2012: 14) manusia disebut sebagai makhluk aktif dan dinamis yang membutuhkan penyaluran terhadap energi mereka, menggunakan kemampuan mereka, dan menunjukkan sifatnya. Hobi merupakan kebutuhan universal tertentu yang memiliki andil dalam membentuk tingkah laku dan kebiasaan. Hal itu meliputi: 1) kebutuhan akan pengalaman baru, 2) kebutuhan akan partisipasi dalam kegiatan grup, 3) kebutuhan akan keamanan, 4) kebutuhan akan respon dan pengakuan dari orang lain, dan 5) kebutuhan estetis atau keindahan

Toldkildsen dalam Veal (2004: 8) menyatakan:

*Recreation can be viewed as personal experience (what it does to a person), as activities (the forms it takes) or as an institution (the structure in which it is made available to the community). Taken yet another way recreation can be viewed as a process (what happens to an individual) and as a structure (the framework in which recreation is practised).*

Terjemahan:

Rekreasi dapat dipandang sebagai pengalaman pribadi (apa yang dilakukan rekreasi tersebut kepada orang itu), sebagai aktivitas (bentuk dari rekreasi tersebut), atau sebagai institusi (struktur yang tercipta untuk sebuah komunitas). Di sisi lain, rekreasi juga dapat dipandang sebagai proses (apa yang terjadi kepada sebuah individu), dan sebagai struktur (pola di mana rekreasi tersebut dipraktikkan).

Gray dan Pelegrino dalam Veal (2004: 8) menyatakan rekreasi sebagai berikut:

*“Recreation is an emotional condition within an individual human being that flows from a feeling of well-being and satisfaction. It is characterised by feelings of mastery, achievement, exhilaration, acceptance, success, personal worth and pleasure. It reinforces a positive self-image. Recreation is a response to aesthetic experience, achievement of a person's goals, or positive feedback from others. It is independent of activity, leisure or social acceptance.”*

Terjemahan:

“Rekreasi adalah sebuah kondisi dalam individu manusia yang mengalir dari sebuah perasaan sejahtera dan kepuasan. Hal ini ditandai oleh perasaan penguasaan, pencapaian, kegembiraan, penerimaan, kesuksesan, penilaian pribadi dan kesenangan. Itu memperkuat citra diri yang positif. Rekreasi adalah sebuah tanggapan kepada pengalaman estetis, pencapaian dari tujuan seseorang, atau pengaruh positif dari orang lain. Hal ini bebas dari aktivitas, kesenggangan atau penerimaan sosial.”

Untuk beberapa orang yang mengambil rekreasi, mungkin rekreasi memberikan suatu hal untuk melepaskan rasa frustrasi dan kepuasan dalam menyalurkan keinginan dan meringankan beban dari tekanan pekerjaan atau tekanan lainnya.

Menurut McLean dan Hurd (2012: 25) ada tiga kategori dalam rekreasi yaitu rekreasi sebagai suatu aktifitas yang dilakukan dalam kondisi atau dengan motivasi tertentu, rekreasi yang dipandang sebagai suatu proses yang terjadi pada diri sendiri, rekreasi yang dianggap sebagai lembaga sosial atau bidang profesional.

Lebih lanjut lagi, McLean & Hurd juga menjelaskan elemen-elemen yang terkandung dalam definisi dari rekreasi yang ditemukan dalam literatur profesional sebagai berikut:

1. Rekreasi secara umum dianggap sebagai suatu aktivitas. Baik itu aktivitas fisik, mental, ataupun sosial.
2. Rekreasi dapat berupa aktivitas dalam ruang lingkup yang sangat luas, seperti olahraga, permainan, kerajinan, seni penampilan, seni modern, drama, hobi, dan aktivitas sosial. Hal-hal tersebut dapat dilakukan oleh individu atau grup.
3. Rekreasi dipicu dari motivasi dalam diri sendiri dan keinginan untuk mencapai kepuasan pribadi.
4. Walaupun tujuan utama dalam berekreasi pada umumnya adalah mencari kesenangan, bisa saja itu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan intelektual, fisik, atau sosial.

Seseorang melakukan hobi yang merupakan bagian dari rekreasi, maka secara tidak langsung dari kegiatan rekreasinya tersebut dapat memberikan manfaat misalnya keterampilan dan kreativitas yang didapatkan dari hobi.