

**PERAN HIROSHI FUJIWARA (藤原ヒロシ) DALAM DINAMIKA
PERKEMBANGAN FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG**



AM DAFFA ANGGARA

F081191011



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**PERAN HIROSHI FUJIWARA (藤原ヒロシ) DALAM DINAMIKA
PERKEMBANGAN FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG**

A.M DAFFA ANGGARA

NIM: F081191011



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana
Sastra pada Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin*

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

HALAMAN PENGAJUAN

PERAN HIROSHI FUJIWARA (藤原ヒロシ) DALAM DINAMIKA PERKEMBANGAN
FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG

AM DAFFA
ANGGARA

F081191011

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana
Sastra pada Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin*

Program Studi Sastra Jepang

pada

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN**SKRIPSI**

**Peran Hiroshi Fujiwara (藤原ヒロシ) dalam Sejarah Perkembangan Fashion
Streetwear Budaya Hip-Hop di Jepang 1980-1995**

AM DAFFA ANGGARA
NIM: F081191011

Skripsi,

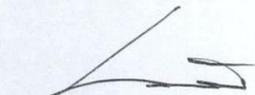
telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada tanggal 05
Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan
pada

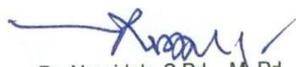
Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:

Pembimbing skripsi I,

Pembimbing skripsi II,

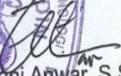

Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S
NIP. 19641217199803 1 001


Dr. Nursidah, S.Pd., M. Pd.
NIP. 19760505200912 2 003

Mengetahui:

Ketua Departemen,




Fitriyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Peran Hiroshi Fujiwara (藤原ヒロシ) Dalam Dinamika Perkembangan *Fashion Streetwear* Budaya Hip-Hop di Jepang" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. dan Dr.Nursidah, S.pd., M.pd. , Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 21-Juli-2024



Am Daffa Anggara
NIM F081191011

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, anugerah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “ **Peran Hiroshi (藤原ヒロシ) DALAM SEJARAH PERKEMBANGAN FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG 1980-1995**”. Penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran dalam penulisan skripsi ini. Penulis dengan penuh hormat ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada orang tua penulis, yaitu Almarhum ibu Siti Sudarmawati Bunda Saraswati Abdul Gani S.E. , Ibu Andi Hasni Gani, dan Bunda Andi Ayu Pratiwi Gani S.Pd. yang telah membesarkan penulis dengan sepenuh hati dan tanpa henti memberi kasih sayang serta doa dan dukungan kepada penulis. Penulis mengucapkan terima kasih karena telah menjadi *support system* terbesar bagi penulis.
2. Kepada Bapak Drs. Diaz Pradadimara, M.A., M.S. dan Ibu Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak bantuan, masukan serta arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Kepada seluruh dosen pengajar dan staff akademik di Departemen Sastra Jepang. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan.
4. Kepada kakak penulis, Andi Dewi Dewanti Umar S.M dan adik penulis Ayesha Maleeka yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan moril maupun materil kepada penulis.
5. Kepada teman penulis yang sudah seperti saudara yaitu Fernando Michael Lintang, Muhammad Audry Fajriawan, dan Dimaz Silooy yang telah menemani penulis selama masa sekolah sampai masa perkuliahan.
6. Kepada Georgina Angel Knab salah satu orang yang tidak bisa penulis raih, dan menjadi alasan penulis untuk tetap hidup dan berproses.
7. Kepada para mahasiswa kocak dari Departemen Sastra Daerah 2019 yaitu Andi Farid Wajadi, Izlahul Muhammad, dan Afwan Rasyid yang telah menemani penulis sewaktu maba.

8. Kepada teman-teman Sastra Jepang 2019 yaitu Zabina, Faruq, Hendy, Fira, Riskiah, Aldi, Jackie, dan Heriyadi yang telah memberi dukungan dan bantuan kepada penulis serta menghiasi hari-hari perkuliahan penulis.
9. Kepada Bau Shafira Armansyah yang telah menjadi figur kakak Perempuan yang baik selama penulis menjalani masa perkuliahan.
10. Kepada Ikhwan Ariesta Junaid yang selalu menemani penulis dalam masa-masa senang maupun susah dan juga menemani hari-hari penulis.
11. Kepada Muhammad Fathurrahman Zainuddin yang menjadi figur sahabat yang bijaksana dan sabar menjalani segala cobaan.
12. Kepada Mikal Muhammad Said saudara dari jaman maba yang selalu mengingatkan penulis akan konsep STI (Sabar, Tabah, dan Ikhlas) dalam melalui segala cobaan.
13. Kepada Aditya Dwi Rohman, M. Akbar, yang telah banyak memberikan ide-ide dan wejangan kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini, dan selalu menjadi *support system* dan membersamai di masa akhir perkuliahan.
14. Kepada Winny Mukti Baan A.K.A Wicchan yang sudah membuat penulis terkesima pada era maba.
15. Kepada teman-teman KKN Tematik 108 Indeks Pembangunan Manusia Takalar 9 (Andi Rifa Aadilah, Muh. Arezky Dwi Putra, Renaldi Thosal, Mario Aiman Saputra, Fia Apriani Fatrial, Andi Ira Rahayu, Natakusuma Essau, Hamka Farisal, Akbar Dwi Saputra, Joy Charis Baan, Andi Besse Adya Febryana Adiaspoetri, Eka Putri Mheidy Utami, Marta Yosepin T, Reysita Citra Melinda, dan Nurfauziyah) Terima kasih atas kurang lebih 2 bulan yang penuh warna, pembelajaran, semangat, dan moment sehingga hari-hari di program KKN menjadi berkesan.
16. Kepada Tim Weeb Unhas yang telah membersamai penulis selama masa perkuliahan.
17. Kepada *crew 808 Mansion* yang telah menemani dan menghibur penulis dengan konten hip-hop berkualitas.
18. Kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan berkontribusi dalam memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun non-materi, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
19. Kepada Eminem, Hiroshi Fujiwara, Jay-Park, Justhis, Sik-K, dan G - Yamazawa yang telah menghiasi hari-hari penulis dengan karya-karyanya sehingga memberi kekuatan serta motivasi bagi penulis.
20. *Last but not least*. Terima kasih banyak kepada diri sendiri yang selalu yakin kepada diri sendiri dan bukannya menyerah, hanya menarik nafas yang dalam sembari mengucap *No cappin for this life* lalu melanjutkan *Don't play on me, cus I can do it*. Terima kasih karena telah bertahan melewati segala cerah dan mendungnya hari yang telah di lalui.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritikan membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca secara umum dan kepada mereka yang memiliki kepentingan secara khusus.

Makassar, 10 Juni 2024

A.M Daffa Anggara

ABSTRAK

Skripsi ini mengeksplorasi peran penting Hiroshi Fujiwara dalam membentuk gerakan *fashion streetwear* dalam budaya hip-hop di Jepang. Sebagai figur pionir di kancah *fashion* Jepang, Fujiwara memperkenalkan dan memopulerkan berbagai elemen *streetwear* yang sangat beresonansi dengan budaya urban yang sedang berkembang. Pengaruhnya melampaui *fashion*, memengaruhi musik, seni, dan lanskap budaya yang lebih luas. Dengan mengkaji kontribusi Fujiwara, penelitian ini bertujuan untuk menyoroti persimpangan antara *fashion* dan budaya hip-hop di Jepang, menunjukkan bagaimana pengaruh global dilokalkan dan diinterpretasikan ulang. Melalui analisis kualitatif terhadap karya Fujiwara, penelitian ini menyelami implikasi sosial-budaya dari *streetwear* dan hubungannya yang simbiotik dengan budaya hip-hop di Jepang.

Kata Kunci: Hiroshi Fujiwara, *fashion streetwear*, budaya hip-hop, Jepang, budaya urban, perkembangan *fashion*, pengaruh budaya.

要旨

本論文は、日本のヒップホップ文化におけるストリートウェア・ファッションの形成において、藤原ヒロシの重要な役割を探求します。日本のファッションシーンにおける先駆者として、藤原は進化する都市文化に深く共鳴する様々なストリートウェアの要素を導入し、普及させました。その影響はファッションを超え、音楽や芸術、さらには広範な文化的風景にまで及びます。本研究では、藤原の貢献を検証することで、日本におけるファッションとヒップホップ文化の交差点を強調し、グローバルな影響がどのようにローカライズされ、再解釈されているかを明らかにします。藤原の作品に対する質的分析を通じて、ストリートウェアの社会文化的な意味と、日本におけるヒップホップ文化との共生関係を深く探ります。

キーワード: 藤原ヒロシ, ストリートウェア・ファッション, ヒップホップ文化, 日本, 都市文化, ファッションの発展, 文化的影響.

ABSTRACT

This research explores the significant role of Hiroshi Fujiwara in shaping the streetwear fashion movement within Japan's hip-hop culture. As a pioneering figure in the Japanese fashion scene, Fujiwara introduced and popularized various streetwear elements that resonated deeply with the evolving urban culture. His influence extends beyond fashion, impacting music, art, and the broader cultural landscape. By examining Fujiwara's contributions, this study aims to highlight the intersection of fashion and hip-hop culture in Japan, illustrating how global influences are localized and reinterpreted. Through a qualitative analysis of Fujiwara's work, the research delves into the socio-cultural implications of streetwear and its symbiotic relationship with hip-hop culture in Japan.

Keywords: Hiroshi Fujiwara, streetwear fashion, hip-hop culture, Japan, urban culture, fashion development, cultural influence.

DAFTAR ISI

PERAN HIROSHI FUJIWARA (藤原ヒロシ) DALAM DINAMIKA PERKEMBANGAN FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG.....	1
PERAN HIROSHI FUJIWARA (藤原ヒロシ) DALAM DINAMIKA PERKEMBANGAN FASHION STREETWEAR BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG.....	i
HALAMAN PENGANTAR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA ...	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
要旨	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Penelitian Terdahulu	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Sejarah Hip-Hop	12
2.2. Hip-Hop Jepang	14
2.3. Pemahaman Budaya.....	16
2.4. Sub-Kultur	16
2.5. Reakulturasi	17
2.6. Kolaborasi.....	18
2.7. Fashion Streetwear	18
2.8. Sejarah Singkat <i>Fashion</i> Jepang.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Metode Penelitian	23
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	23
3.3. Metode Analisis Data	24
3.4. Prosedur Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1. Hiroshi Fujiwara Pionir <i>Streetwear</i> Jepang	26
4.2. Peran Hiroshi Fujiwara (藤原ヒロシ).....	27
4.3. Hiroshi Fujiwara Memperkenalkan <i>Fashion streetwear</i> di Jepang ..	30
4.4. Faktor Yang Mempengaruhi <i>Streetwear Fashion</i>	32
4.5. Pengaruh Sub-kultur B-boy & Grafiti Hip-Hop	35
4.6. Bentuk Visual produk Yang Ada Pada era <i>Streetwear</i> 1980an.....	37
4.7. Idealisme dan Eksperimental Hiroshi Fujiwara	40
4.8. Evolusi Estetika: Hiroshi Fujiwara Dari Idealisme ke Materialisme .	44
4.9. Perbandingan Desainer dari <i>The Big Three</i> dan Hiroshi Fujiwara ..	53
4.10. Perubahan Sosial dan Bentuk Respon Masyarakat Jepang	57
BAB V PENUTUP	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
Lampiran 1	66
Lampiran 2	67

DAFTAR GAMBAR

Nomor Urut	Halaman
1. Hiroshi Fujiwara.....	2
2. Poster <i>Wild Style</i>	3
3. Hiroshi Fujiwara 1990.....	4
4. Gambar <i>Fragment & Goodenough</i>	5
5. Kolaborasi <i>Fragment & Nike</i>	5
6. Hiroshi Fujiwara dalam majalah <i>The Last Orgy</i>	6
7. Wu-Tang <i>clan crew</i> sebagai interpretasi visual <i>Fashion</i> dalam Hip-Hop.....	7
8. Gambar <i>Soul-Scream</i> Hip-Hop.....	8
9. Gambar <i>scene</i> Hip-Hop Amerika.....	12
10. <i>Crew</i> N.W.A Amerika.....	13
11. Awal Masuknya Hip-Hop Jepang 1982.....	14
12. <i>Yellow Magic Orchestra</i>	15
13. <i>Apparel Streetwear</i> dari <i>Paradise Youth club</i>	19
14. Potret <i>DC Burando 1980 di Jepang</i>	21
15. <i>Kogyaru Style</i> di Jepang Prefektur Harajuku.....	21
16. Hiroshi Fujiwara Icon designer Jepang.....	26
17. Hiroshi Fujiwara & NIGO.....	28
18. Logo <i>Goodenough</i> Hiroshi Fujiwara 1980-2000.....	29
19. Hiroshi Fujiwara dalam Majalah <i>Collateral</i>	31
20. <i>NOWHERE Streetwear</i>	32
21. Transformasi Masyarakat dalam Majalah <i>street</i>	33
22. Kolaborasi Hiroshi Fujiwara dengan <i>brand</i> terkenal.....	34
23. Gambaran <i>B-boying street</i> di Jepang 1980.....	35
24. <i>Outfiit B-boy</i> dalam acara Hip-Hop.....	36
25. Grafiti <i>Art-Style</i> yang ada di Shibuya.....	36
26. Duo <i>Tiny Panx</i> Hiroshi Fujiwara dan Kan Takagi.....	40
27. Cover Album <i>Major Force Compact</i> vol. 1.....	41
28. Stasiun Harajuku yang terletak di Shibuya.....	42
29. Harajuku <i>streetwear</i> dalam <i>Tokyo Magazine</i>	43
30. Hiroshi Fujiwara dalam Ura-Hara <i>Fashion</i>	43
31. Hiroshi Fujiwara dalam <i>event stussy tribe</i>	45
32. Hiroshi Fujiwara berkolaborasi dengan Nike.....	47
33. Hiroshi Fujiwara dan Nigo dalam promosi <i>NOWHERE</i>	48
34. Hiroshi Fujiwara dan Jun Takahashi dalam majalah promosi <i>AFFA</i>	49
35. <i>T-Shirt</i> Rilis "Back To Chaos" Hiroshi Fujiwara dengan Jun Takahashi.....	50
36. Produk Kolaborasi Hiroshi Fujiwara dan Shinzuke Takizawa.....	51
37. Produk Kolaborasi Hiroshi Fujiwara dan Shinzuke Takizawa.....	52
38. Issey Miyake, Yohji Yamamoto dan Rei Kawakubo.....	53
39. Hiroshi Fujiwara menjadi <i>DJ</i> pada Tahun 1985.....	55
40. <i>Fashion Avant-Garde</i> yang diusung Yohji Yamamoto.....	55
41. Desain Dari Issey Miyake dalam acara <i>fashion show</i>	56
42. Perubahan Gaya Hidup Sosial Setelah Masuknya Budaya <i>Streetwear</i> yang Digagas Oleh Hiroshi Fujiwara.....	58

DAFTAR TABEL

Nomor Urut	Halaman
1. Tabel Produk Visual Hiroshi Fujiwara.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hiroshi Fujiwara (藤原ヒロシ) adalah seorang desainer dan produser asal Jepang yang memulai kiprahnya dalam industri fashion Jepang pada tahun 1980 dan memulai debut bermusiknya pada tahun 1990 dengan merilis album singel "*Hiroshi Fujiwara In Dub Conference*," yang terdiri dari enam lagu. Fujiwara dikenal sebagai tokoh yang memperkenalkan budaya Hip-Hop ke Jepang pada tahun 1980. Pengenalan musik hip-hop di Jepang dimulai saat Fujiwara kembali ke negaranya pada awal 1980-an. Pada paruh pertama tahun 1983, Hiroshi Fujiwara membawa film "*Wild Style*" di Jepang, sebuah karya film yang berasal dari Amerika Serikat yang disutradarai oleh Charlie Ahearn. Film ini menggambarkan bagaimana komunitas kulit hitam Afro-Amerika di Jepang menyajikan musik hip-hop yang penuh energi sambil menari atau melakukan *breakdance* (Condry, 2006).

Fujiwara juga terkenal sebagai tokoh yang berperan besar dalam *scene fashion* Ura-Harajuku, sebuah sub-kultur yang muncul di distrik Harajuku di Tokyo. Gaya *fashion* Ura-Harajuku ditandai dengan kesan unik, berwarna dan memiliki karakter yang menyala, dan peran yang signifikan dari Hiroshi Fujiwara mempengaruhi pembentukan gerakan *fashion* ini (Condry, 2011: 27).



Gambar 1. Hiroshi Fujiwara dalam wawancara bersama *Shibuya culture scramble*
Sumber: *Shibuya culture scramble*.



Gambar 2. Poster film *Wild Style* yang dirilis pada tahun 1982
 Sumber: Imdb *Wild Style* (1982)

Hiroshi Fujiwara juga merupakan salah satu tokoh yang mempunyai jasa paling berpengaruh dalam industri *fashion streetwear* Jepang. Dia dianggap sebagai “*The Godfather of Streetwear*” di Jepang dan telah berkontribusi secara signifikan dalam mengembangkan budaya *streetwear* di negara tersebut, baik itu secara karya dan produk yang di rilis Hiroshi Fujiwara pada masa itu di tahun 1990 (Condry, 2006).

Mode *streetwear* dalam kerangka budaya hip-hop muncul sebagai salah satu ekspresi kontrarian dalam domain pakaian pada tahap pendirian di Jepang. Terdapat pula pandangan bahwa pada tahap awal evolusinya, *fashion* yang terkait dengan aliran hip-hop di Jepang memiliki kesamaan esensial dengan akarnya yang lebih merujuk pada kompleksitas pengaruh musikal serta keterkaitan yang tak terhindarkan dengan isu sosial yang memengaruhi kepedulian masyarakat, dinamika kondisi sosial, permasalahan ekonomi, dan perdebatan hangat yang mengemuka dalam skema lokal yang menandai era Jepang pada masa itu.

Musik dan budaya serta *fashion* hip-hop di Jepang mulai menyebar luas hingga keluar Amerika, dan merambat ke seluruh Asia termasuk Jepang. Menurut Ian Condry dalam literturnya yang berjudul “*Hip-Hop Japan: Rap and The Pats Of Cultural Globalization*” (2006). Popularitas budaya, *fashion*, dan genre musik hip-hop di Jepang mulai berkembang pada awal tahun 1980-an. Hiroshi Fujiwara menjadi pionir dalam memperkenalkan *fashion* hip-hop Jepang. Sejak saat itu, budaya, genre, dan *fashion* hip-hop di Jepang secara perlahan tumbuh dan

berkembang menjadi budaya populer yang sangat diterima di kalangan muda (Condry, 2006:6).

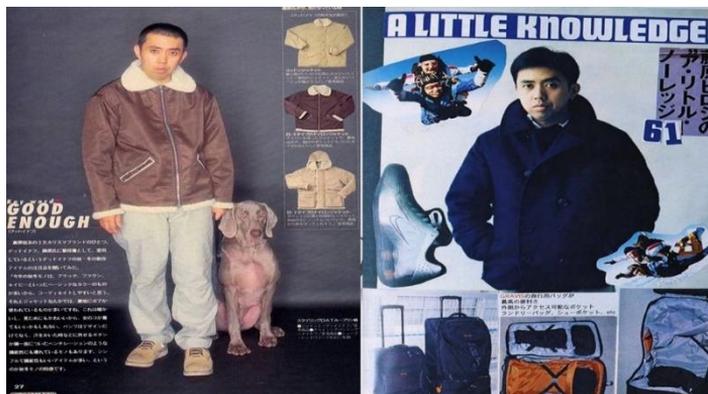


Gambar 3. Foto Hiroshi Fujiwara sebagai produser pada tahun 1990
Sumber: Sabukaru Online.

Selama perjalanan Hiroshi Fujiwara dalam mengembangkan *scene* hip-hop di Jepang, tergambar beragam dampak positif yang disumbangkan Fujiwara pada evolusi skema ini. Salah satunya termanifestasi di daerah Tokyo dan Shibuya yang muncul sebagai pusat kreativitas yang merujuk pada peran sentral Hiroshi Fujiwara sebagai inisiator kreatif pada rentang waktu 1985-1990. Usaha ini bertujuan untuk memperluas cakupan budaya hip-hop yang mendasar pada label "*Hysteric Glamour*" serta meluncurkan label "*Major Force*", yang pada gilirannya melahirkan sub-kultur budaya hip-hop lainnya seperti *streetwear*, *streetdancer*, *skateboard*, *graffiti*, *bmX*, dan beberapa olahraga *ekstreme* lainnya (Condry, 2006: 59). Inisiasi ini mendapatkan apresiasi tinggi dari kalangan remaja Jepang dan merupakan akar mula penyebaran budaya hip-hop di Jepang pada periode tersebut. Gaya rap, *streetwear*, dan *breakdance* menjadi komponen integral dalam budaya hip-hop Jepang yang mencapai popularitas signifikan, dikarenakan nuansa kebaruan dan keunikannya di mata generasi muda Jepang. Momentum *streetwear* sebagai ikon mode mutakhir bagi kaum muda pada waktu itu secara perlahan mulai terjalin dalam struktur industri pasar, mencerminkan bahwa kemajuan budaya ini memberikan pengaruh yang bermanfaat bagi komunitas yang terlibat dalam gerakan hip-hop tersebut.

Perkembangan awal dari fenomena *street fashion* yang berdampak di Jepang dimulai pada tahun 1980. Pada peringatan ulang tahunnya yang ke-19, Hiroshi Fujiwara mulai mengembangkan karier di industri mode di Tokyo, mengintroduksi gaya Harajuku. Pada awal dekade 1990-an, Hiroshi Fujiwara merintis merek pribadinya dan meluncurkan label *streetwear* pertamanya yang diberi nama "*Good Enough*". Sejak kemunculannya yang pertama, tampak jelas bahwa citra *fashion* Hiroshi Fujiwara memikat dengan keeksentrikannya yang unik, membedakannya dari yang lain. Elemen-elemen gaya minimalis masih tercermin

dalam berbagai produk kolaborasi modern dari *Fragment*, menghadirkan pandangan retrospektif yang menarik terhadap daya tarik yang dulu diminati oleh masyarakat dan komunitas budaya hip-hop terhadap merek tersebut. Beberapa tahun setelah dirilis secara eksklusif, desain-desain yang telah direncanakan sejak lama oleh *Fragment* akhirnya membuat debutnya pada tahun 2003.



Gambar 4. Produk *Fragment* dan *GoodEnough* yang dirilis oleh Hiroshi Fujiwara tahun 2003

Sumber: *Magazine Oxstreet. The History of Fragment Design and Hiroshi Fujiwara | Ox Street*



Gambar 5. Produk kolaborasi *fragment* dari Hiroshi Fujiwara bersama *air jordan*

Sumber: *Magazine Oxstreet. The History of Fragment Design and Hiroshi Fujiwara | Ox Street*

Mempunyai banyak relasi dan koneksi yang luas dari para pelaku *fashion art* di London dan New York, Hiroshi Fujiwara muncul di berbagai majalah Jepang setiap bulan untuk memperkenalkan tren terbaru secara global. Pada tahun 1987, Hiroshi Fujiwara, Nigo, dan Kan memulai *Space Thread* bernama "*Last Orgy*" di majalah sub-kultur Takarajima yang membahas tentang sub-kultur hip-hop skateboarding, punk rock, film seni, *fashion*, dan hip-hop menjadi satu pandangan dunia - yang kemudian

secara formal dijadikan sebagai "Street culture" Setiap bulan, Fujiwara dan Takagi selaku host juga membahas perkembangan *fashion streetwear* setiap bulannya mulai dari *brand* Stussy, *Trasher*, Nike baik itu seri *Air Force* maupun seri *Air Jordan*. Dalam *The Last Orgy Magazine* juga memperkenalkan rapper, rekaman, dan peralatan DJ baru favorit mereka. Pada usia dua puluhan, Hiroshi Fujiwara menjadi legenda yang membawa Hip-Hop dan Streetwear masuk ke Jepang, kritikus budaya, DJ, *rapper*, *breakdancer*, dan model (Condry, 2006: 7).



Gambar 6. Hiroshi Fujiwara dalam majalah *streetwear* "The Last Orgy"
 Sumber: *Collateral article "Last Orgy: The foundation of streetwear"*

Dalam pandangan apropriasi budaya, *fashion* hip-hop adalah sebuah sub-kultur yang berkembang di lingkungan anak-anak dari berbagai latar belakang etnis dan social terkhususnya kaum Afro-Amerika. *Fashion*, Musik, lirik, dan tarian hip-hop digunakan sebagai medium untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, dan kehidupan sehari-hari mereka. Budaya ini menjadi tempat bagi anak-anak muda untuk mengungkapkan diri, menyampaikan pesan sosial, dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan mereka. Dalam lingkungan ini, hip-hop menjadi saluran untuk melepaskan emosi, merangkul kebebasan berekspresi, dan menciptakan karya seni yang menggambarkan realitas mereka. Dengan demikian, hip-hop menjadi sebuah gerakan budaya yang kuat dan berpengaruh, menyebar ke seluruh dunia sebagai bentuk ekspresi yang autentik dan bermakna¹.

¹Evendi Januar Salomowa Wawuru, 2013, *Rap ; Eksistensi dari Sebuah Perjuangan Lewat Lirik dalam Hip-Hop: Kajian Struktur Tekstual*, Medan, Universitas Sumatra Utara, Skripsi.



Gambar 7. Wu-Tang *clan crew* sebagai interpretasi visual *Fashion* dalam Hip-Hop
 Sumber: Trebelzine Top 100 Hip-Hop albums of the 90s 1990-1994

Meskipun konsep musik dan *fashion* hip-hop Jepang terinspirasi oleh hip-hop yang asalnya dari Barat, tetapi ada beberapa hal yang menjadi perbedaan yang signifikan dalam cara ekspresi dan konteks budaya di negara Jepang. Hip-hop awalnya tumbuh di daerah pinggiran perkotaan masyarakat kulit hitam di New York, di mana mereka menghadapi masalah sosial seperti ketidakadilan dan kemiskinan. Realitas dan pengalaman yang mereka ungkapkan melalui lirik rap tidak sepenuhnya mirip dengan kehidupan orang Jepang. Budaya hip-hop Jepang berkembang dalam latar belakang budaya yang berbeda dan mungkin memiliki tantangan sosial yang berbeda pula. Ekspresi musik dan *Fashion* hip-hop di Jepang tidak selalu terfokus pada masalah sosial yang sama seperti di Amerika Serikat. *Fashion* dan musik dalam budaya hip-hop Jepang mencerminkan pengalaman dan perspektif unik dari masyarakat Jepang, yang dapat beragam dalam tema busana dan lirik. Meskipun ada individu yang meniru gaya dan fisik rapper Afrika-Amerika, seperti menggelapkan kulit atau membuat gaya rambut gimbal, tidak semua orang Jepang mau melakukannya. Sementara beberapa orang mungkin menganggap ini sebagai penghormatan, pendekatan ini juga dapat menjadi kontroversial atau dipertanyakan terkait dengan isu budaya dan ras. Penting untuk diingat bahwa hip-hop di Jepang memiliki ciri khasnya sendiri dan terus berkembang sebagai bentuk ekspresi yang unik. Ada banyak seniman hip-hop Jepang yang menciptakan gaya dan identitas mereka sendiri yang mencerminkan kehidupan dan budaya Jepang. Budaya hip-hop Jepang tetap menjadi kombinasi pengaruh lokal dan global yang mencerminkan keberagaman dan kreativitas dari komunitas hip-hop di Jepang (Condry, 2006:28)

Oleh karena itu, penulis tertarik menjadikan perkembangan gaya berpakaian atau *fashion* dalam *skena* budaya hip-hop sebagai tema dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pendekatan sejarah.



Gambar 8. Grup Hip-Hop Soul Scream sebagai interpretasi budaya, *fashion* dan genre Hip-Hop Jepang 1990 yang menjadi awal keemasan budaya dan genre Hip-Hop Di Jepang

Sumber: Sabukaru Online. *The sabukaru guide to 1990s japanese hip-hop.*

1.2. Identifikasi Masalah

1. Peran Hiroshi Fujiwara dalam *fashion* hip-hop Jepang.
2. Maraknya fenomena *streetwear* di Jepang tahun 1980-1995.
3. Pengaruh perkembangan *fashion* hip-hop terhadap generasi dan masyarakat di Jepang.
4. Kontinuitas dan perubahan dalam *fashion* hip-hop di Jepang 1980-1995.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran utama yang dimainkan oleh Hiroshi Fujiwara dalam mempengaruhi dan membentuk tren *fashion streetwear* 1980-1990 dalam konteks budaya hip-hop di Jepang?
2. Bagaimana dinamika *fashion streetwear* dalam *scene* budaya hip-hop dapat bertahan yang digagas oleh Hiroshi Fujiwara di Jepang pada tahun 1991-1995.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis Perkembangan *fashion* hip-hop: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *fashion* hip-hop berkembang di Jepang selama periode tersebut. Ini melibatkan identifikasi tren, gaya berpakaian khas, dan pengaruh global serta lokal yang memengaruhi evolusi *fashion* hip-hop di Jepang.
2. Mengidentifikasi Peran Hiroshi Fujiwara: Tujuan penting lainnya adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menggambarkan secara mendalam peran yang dimainkan oleh Hiroshi Fujiwara dalam perkembangan *fashion* hip-hop di Jepang. Ini mencakup kontribusinya terhadap menciptakan gaya dan tren, serta dampaknya terhadap budaya hip-hop di negara tersebut.
3. Memahami Interaksi Antar budaya: Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara budaya hip-hop global dan lokal di Jepang

berpengaruh pada perkembangan *fashion*. Ini akan menggambarkan bagaimana elemen-elemen budaya hip-hop global diadaptasi dan digabungkan dengan elemen lokal untuk membentuk fenomena *fashion* hip-hop yang unik di Jepang.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman lebih mendalam tentang *fashion* dalam budaya hip-hop di Jepang: Penelitian ini akan memberikan manfaat dalam bentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana budaya hip-hop berkembang di Jepang. Ini akan membuka wawasan tentang faktor apa saja yang memengaruhi budaya tersebut, termasuk musik, seni, dan gaya berpakaian.
2. Penghargaan terhadap Kontribusi Hiroshi Fujiwara: Melalui analisis peran Hiroshi Fujiwara, penelitian ini akan membantu menghargai kontribusi yang diberikan oleh tokoh ini dalam mengubah dan memengaruhi tren *fashion* hip-hop di Jepang. Ini juga akan mengungkapkan bagaimana individu bisa menjadi agen perubahan dalam budaya populer.
3. Menganalisis Peran Individu dalam Perkembangan Budaya: Penelitian ini akan membantu dalam menganalisis peran individu, seperti Hiroshi Fujiwara, dalam membentuk budaya *streetwear* dan hip-hop di Jepang. Ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana individu tertentu dapat mempengaruhi perkembangan budaya.
4. Memberikan Wawasan Tentang Koneksi Budaya Internasional: Penelitian ini juga dapat menggambarkan bagaimana budaya hip-hop dan *streetwear* memiliki koneksi internasional, dan bagaimana pengaruhnya dapat melintasi batas-batas budaya.
5. Referensi untuk Studi Selanjutnya: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk studi selanjutnya dalam domain yang sama atau terkait. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang berharga bagi mahasiswa, akademisi, atau peneliti yang tertarik pada sejarah mode *fashion*, budaya populer, dan studi budaya Jepang.

1.5. Penelitian Terdahulu

- 1) Hasil Penelitian Milka Yuniastri Kalisu (2017)

Penelitian sebelumnya berasal dari skripsi Milka Yuniastri Kalisu berjudul "Perkembangan dan *Self Image* dalam Musik Hip-Hop Di Jepang" Universitas Hasanuddin. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif yang bertujuan menggambarkan sejarah genre Hip-Hop di Jepang secara umum atau general. Penelitian ini juga memberikan berbagai pandangan tentang bagaimana *self image* musik Hip-hop di Jepang berkembang secara pandangan umum. Dalam penelitian Milka juga menjelaskan beberapa bagian sub-kultur hip-hop yang lahir dan juga ada di Jepang serta menjelaskan bagaimana bentuk gaya atau *image* dari rapper yang ada di Jepang, baik itu *style*, *flow*, *beat* musik, dan pola

produksi musik yang menjadi ciri khas *rapper* Jepang masa kini. Di dalam penelitian tersebut juga disebutkan juga beberapa *rapper* Jepang yang Populer seperti *scha dara parr, aklo, koh*, dan yang terakhir Ozawa Kenji.

Di penelitian tersebut juga menjelaskan sekilas tentang Hiroshi Fujiwara yang menjadi akar dari pencetus budaya Hip-hop yang eksis di Jepang hingga masa kini, dan berhasil memberi pengaruh pada anak muda di Tokyo dan beberapa prefektur Jepang. Pengaruh yang dijelaskan pada penelitian milka juga membahas awal mula dan jalan nya genre tersebut.

2) Hasil Penelitian Zabrina Setya Handini (2017)

Hasil penelitian selanjutnya adalah skripsi yang berasal dari Zabrina Setya Handini yang berjudul "*Musik Hip-Hop Sebagai Resistensi Dari Identitas Penyanyi Perempuan Jepang Ha-Fu Dalam Tiga Lirik Lagu Karya Chanmina*" Universitas Nasional. Yang membahas tentang genre Hip-Hop dalam budaya Jepang sebagai frame resistensi media yang berhubungan dengan isu-isu multikulturalisme yang ada di Jepang.

di penelitian ini juga Lagu "*Princess*" merepresentasikan posisi Chanmina sebagai seorang penyanyi perempuan Hip-hop muda di Jepang yang menunjukkan keunggulan melalui bakatnya. Meskipun sebagai seorang ha-fu, ia berhasil bernegosiasi dan membuat kontrak dengan perusahaan musik besar di Jepang. Lirik lagu "*I'm a Pop*" menunjukkan kebanggaan Chanmina sebagai seorang ha-fu dengan kemampuan dalam tiga bahasa: Jepang, Korea, dan Inggris. Ini menggambarkan identitas Chanmina yang terdiri dari tiga budaya yang bersatu dalam dirinya.

Chanmina mengukuhkan identitasnya dengan tetap menjadi dirinya sendiri dan menghasilkan karya terbaiknya, tidak hanya dalam genre Hip-hop tetapi juga dalam lagu-lagu rock dan pop. Lagu terakhir, "*Bijin*," mencerminkan perlawanan Chanmina terhadap konsep kecantikan yang menyebutkan bahwa hanya orang Jepang asli yang dianggap cantik. Dalam lagu ini, Chanmina mengakulturasi budaya Korea ke dalam budaya Jepang melalui operasi plastik. Dengan demikian, ia mengekspresikan cara-cara yang berbeda dalam memahami dan mengekspresikan kecantikan.

Melalui lirik lagu tersebut, Chanmina juga menentang pandangan keras yang mengutamakan ras asli Jepang sebagai yang terbaik. Ia memperlihatkan dirinya sebagai individu yang multikultural dengan kemampuan berbicara dalam tiga bahasa dan berusaha mempelajari ketiga budaya tersebut. Chanmina mencoba mengintegrasikan pengalaman-pengalamannya ke dalam dirinya sendiri, menciptakan identitas yang sesuai dengan keinginannya.

3) Hasil Penelitian Shafirah Naarah Deswina (2020)

Hasil penelitian skripsi ini berasal dari Shafira Naarah Deswina yang berjudul "*Analisis Fashion Berdasarkan Teori Komunikasi Terhadap Kebebasan Berpakaian*"

di Harajuku Jepang” yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *fashion*, teori komunikasi, dan kebebasan berpakaian di Harajuku, Jepang. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan yang signifikan antara elemen-elemen *fashion* yang diadopsi oleh individu di Harajuku dengan teori komunikasi. Gaya berpakaian yang unik dan ekspresif di Harajuku tidak hanya menjadi bentuk komunikasi visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan identitas, pandangan, dan pernyataan pribadi.

Melalui pakaian dan aksesoris yang dipilih, individu di Harajuku dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar mereka mengenai preferensi estetika, kepribadian, dan afiliasi kelompok tertentu. Dalam konteks ini, kebebasan berpakaian menjadi manifestasi dari kebebasan berekspresi dan berkomunikasi. Gaya *fashion* di Harajuku juga mencerminkan adanya komunitas yang mengadopsi norma-norma dan nilai-nilai tertentu, yang dapat diartikan dan dipahami oleh mereka yang familiar dengan budaya tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam lingkungan seperti Harajuku di Jepang, *fashion* tidak hanya sekadar aspek permukaan, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang kuat untuk menyampaikan pesan, nilai, dan identitas personal serta kelompok. Kebebasan berpakaian di sini terbentuk dari interaksi yang kompleks antara individu, budaya, dan teori komunikasi, menghasilkan keragaman ekspresi dan interpretasi dalam dunia *fashion*.

4) Hasil Penelitian Chintya Anggraini (2018)

Penelitian "Harajuku *Free Style* dan 'Kebebasan' Anak Muda Tokyo Dalam Majalah *FRUiTS*" yang dilakukan oleh Chintya Anggraini pada tahun 2018 membahas tentang keragaman dan munculnya tren *fashion* Harajuku dalam majalah *FRUiTS* dari tahun 1997 hingga 2000, serta signifikansi kebebasan dalam variasi gaya Harajuku. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa ekspresi kebebasan dalam berpakaian dapat dianggap sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya *mainstream* dan juga sebagai respons terhadap norma konservatif yang diterapkan oleh generasi orang tua terhadap anak muda yang ada di Jepang. Harajuku juga dikenal sebagai bagian dari *streetwear* yang berkembang di Jepang pada tahun 1980-an. Hiroshi Fujiwara menjadi salah satu orang yang mengembangkan *fashion* Harajuku bersama teman-temannya pada tahun 1980 sebagai tanda awal era *streetwear* di Jepang pada saat itu dan majalah *FRUiTS* menjadi salah satu yang menyoroti *scene* tersebut.

Dalam skripsi tersebut juga tidak hanya membahas apa dan bagaimana perkembangan harajuku saja, tapi bagaimana perkembangan Harajuku *street style* mulai mempengaruhi struktur sub-kultur dan pembentukan sosial masyarakat urban Jepang di daerah Shibuya Harajuku kala itu yang mungkin asing bagi masyarakat Jepang setelah Harajuku *streetstyle* menjadi populer dalam masyarakat Jepang terkhususnya untuk kalangan remaja yang dimuai dari gaya *cosplay* sampai pada fenomena *streetwear fashion*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah Hip-Hop

Sejarah merupakan suatu rekonstruksi kejadian di masa lampau yang tercatat melalui dokumen dari pengalaman yang dialami oleh manusia, sejarah juga merupakan ilmu empiris yang berdasarkan pada pengalaman, pengamatan, dan penyerapan (Kuntowijoyo, 2018: 46). Sejarah juga merupakan ilmu tentang waktu karena didasari dari perkembangan yang terjadi dalam struktural masyarakat yang setiap tahunnya mengalami pergeseran *movement* yang bisa dipengaruhi dari dalam maupun dari luar (Kuntowijoyo, 2018: 12).



Gambar 9: Gambaran *scene* Hip-Hop Amerika

Sumber: *ABC News*

Budaya Hip-hop berasal dan dimulai dari daerah pinggiran Amerika yaitu Sedgwick Avenue dan pertama kali dinyanyikan oleh komunitas Afro-Amerika. Musik ini memiliki karakteristik sebagai sub-kultur karena muncul sebagai sarana ekspresi perasaan kecewa dan ketidakpuasan dari kelompok etnik Afro-Afrika yang pernah menjadi budak dan menderita akibat perlakuan tidak manusiawi dari majikan di tempat mereka bekerja. Di dalam lagu-lagu Hip-hop, suatu penekanan dan konteks lebih diberikan pada kualitas lirik yang sering kali mengandung bahasa kasar atau makian. Pionir pertama yang mempopulerkan musik hip-hop adalah Clive Campbell, juga dikenal sebagai DJ Kool Herc, seorang penyanyi keturunan Amerika-Jamaika. Pada tahun 1970, Clive Campbell menciptakan musik hip-hop pertama kali di kota Bronx, New York².

² Rustiana, "Musik Rap: Suatu Kajian Budaya Populer Amerika", *Humanika*, Vol. 17 No. 4, 2004



Gambar 10: Crew N.W.A Sebagai Visual Hip-Hop Amerika
Sumber: *The New York Times*

Hip-hop Amerika juga dipengaruhi oleh *gangster* dan isu-isu rasial yang menggema di Amerika pada saat itu, seperti contoh group hip-hop terkenal seperti N.W.A yang merilis lagu dengan judul "*Straight Outta Compton*" dan satu lagi berjudul "*Fuck The Police*" pada tahun 1988, Kedua lagu ini ditujukan untuk aparat polisi yang ada di Amerika karena selalu melakukan rasisme pada kaum kulit hitam Afro-Amerika pada saat itu. Selain itu lagu "*straight outta compton*" juga merupakan kritik dari bentuk pemerintahan Ronald Wilson Reagan yang rasial dan serakah selama ia menjabat sebagai presiden Amerika Serikat (Chang, 2005: 25).

Hip-hop merupakan genre musik yang mengalami perpaduan, integrasi, dan reinterpretasi dari suatu budaya. Hibriditas hip-hop menjadi esensial, terutama ketika melihat eksistensi dan konsistensinya saat ini. Yang menarik di sini adalah ketika hip-hop mengalami hibriditas, perkembangannya begitu luas sehingga menghasilkan inovasi dalam dirinya sendiri. Keanekaragaman dan kemajuan yang signifikan dalam hip-hop menjadikannya sangat menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan konsep habitus dan hibriditas untuk menjelaskan hip-hop dalam konteks masyarakat pasca kolonial, terutama melalui pola pemikiran Artaud mengenai "*Theatre of Cruelty*"³.

³ Kardi, Silvia & Prima. (2015). Musik Hip-Hop Sebagai Bentuk *Hybrid Culture* dalam Tinjauan Estetika. Institut Seni Yogyakarta. Vol. 16 No. 2, Hal 77.

2.2. Hip-Hop Jepang



Gambar 11: Awal mula masuknya Hip-Hop Jepang pada tahun 1982

Sumber: *Media Real Japanese Hip-Hop*

Pada tahun 1983, Hip-hop Jepang juga mengalami perkembangan di Jepang melalui upaya pergerakan Hiroshi Fujiwara, seorang produser, desainer, musisi, dan DJ di negara tersebut. Fujiwara mempopulerkan musik hip-hop dengan mempersembahkan film Amerika berjudul "*Wild Style*" di Jepang. Film ini mengisahkan tentang hubungan antara musik, tarian, dan seni dalam budaya hip-hop. Inisiatif ini berhasil meningkatkan popularitas hip-hop di Jepang⁴.

Budaya hip-hop di Jepang berperan sebagai saluran ekspresi untuk menyampaikan kritik sosial dan refleksi atas realitas sehari-hari. Lirik dalam komposisi hip-hop Jepang menonjolkan aspek kejujuran serta otentisitas, merangkai citra individu penyanyi dengan pemahaman bersama dalam lanskap budaya hip-hop. Suatu contoh konkret dapat ditemukan dalam karya musik "Junji Takada" oleh Kohh, yang melukiskan perjalanan hidup seorang subjek bernama Junji Takada (Yuniastry, 2017:3)

Aspek yang menjadi kerangka perkembangan hip-hop Jepang yang di gagas oleh Hiroshi Fujiwara sangatlah bervariasi mulai dari Terobosan film *Wild Style*: Film "*Wild Style*" tidak hanya memperkenalkan elemen-elemen budaya hip-hop seperti graffiti, rap, dan *breakdancing* ke Jepang, tetapi juga menjadi inspirasi bagi generasi awal seniman hip-hop di negara tersebut (Yuniastry 2017: 22). Munculnya Grup hip-hop & RnB Terkenal Seiring berjalannya waktu, beberapa grup Hip-hop terkenal muncul di Jepang seperti "*Rip Slyme*", "*M-Flo*", dan "*King Giddra*". Mereka membantu mengembangkan dan memperkuat budaya hip-hop di Jepang. Gaya Unik dalam Hip-hop Jepang seringkali menggabungkan elemen-elemen tradisional dan modern dalam musik, *fashion*, dan seni visual. Ini menghasilkan gaya yang unik dan terkadang eksentrik dalam budaya hip-hop global. Hal ini juga menjadi pengaruh

⁴ Condry, Ian. (2006). *Hip-hop Japan: Rap and the Paths of Cultural Globalization*. Durham, NC: Duke University Press.

untuk beberapa sub-kultur *Underground* Selain ekspresi populer hip-hop yang dapat ditemukan dalam media utama, Jepang juga memiliki komunitas hip-hop *underground* yang aktif, menciptakan musik dan karya seni yang menggambarkan realitas sosial dan pandangan alternatif (Hebdige, 1979: 20).



Gambar 12: *Yellow Magic Orchestra*

Sumber: *The Michigan Daily*

Yellow Magic Orchestra adalah grup musik Jepang yang menjadi *trigger* dalam merilis lagu hip-hop *electronic* dalam albumnya. Grup ini terdiri dari tiga anggota utama, yakni Haruomi Hosono yang memainkan bass, *keyboard*, dan juga berperan sebagai vokalis, Yukihiro Takahashi yang bertanggung jawab pada drum dan juga vokal, serta Ryuichi Sakamoto yang memainkan *keyboard* dan juga berperan sebagai vokalis. Mereka menjadi grup musik Jepang pertama yang berhasil menciptakan lagu elektro hip-hop dengan judul "*Rap Fenomena*" yang terdapat dalam album mereka yang berjudul BGM, dirilis pada tahun 1981. Di bawah ini terlampir gambar personil dari *Yellow Magic Orchestra* (Condry, 2006:60)

Pengaruh Global dalam budaya ini memiliki akar lokal Hip-hop Jepang juga mendapat pengaruh dari budaya hip-hop internasional. Ini tercermin dalam kolaborasi dengan artis dari luar negeri, serta dalam penggunaan bahasa Inggris dalam lirik lagu⁵. Festival dan Acara hip-hop di Jepang juga memiliki pengaruh yang dimana festival dan acara hip-hop tersebut diadakan secara berkala setiap tahun seperti "*Tokyo Hip-hop Festival*," yang menjadi tempat bagi seniman lokal untuk tampil dan berkolaborasi⁶.

⁵ Schiele, J. M. (2019). *The Oxford Handbook of Hip-Hop Music Studies*. Oxford University Press.

⁶ Kim, Y. Y. (2010). "Globalizing Cultural Hybridity: Japanese Hip-Hop Contests Korean Youth Culture." *Critical Inquiry in Language Studies*, 7(1), 69-96.

2.3. Pemahaman Budaya

Koentjaraningrat menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "*Pengantar Ilmu Antropologi*" bahwa kebudayaan dapat didefinisikan sebagai totalitas ide dan karya manusia yang diperoleh melalui pembelajaran, termasuk seluruh hasil pemikiran dan kreativitas manusia dalam proses terbentuknya budaya tersebut. Budaya juga merupakan bentuk ekspresi masyarakat baik itu kesenian, kebiasaan sampai dengan adat istiadat yang terbentuk dalam lingkup sosial (Koentjaraningrat, 1990: 180).

Kajian *Cultural Studies*, yang dipelopori oleh karya Stuart Hall dan Paddy Whannel pada tahun 1964, menjelaskan bahwa musik pop bukan hanya sebuah bentuk hiburan semata, melainkan juga sebuah fenomena budaya yang mencerminkan berbagai dinamika sosial, politik, dan ekonomi dalam masyarakat. Hall dan Whannel mengemukakan perspektif mereka mengenai musik pop dengan memfokuskan perhatian pada gambaran anak muda yang sering kali digambarkan sebagai individu yang polos dan dimanfaatkan oleh industri music dan budaya pop (Yuniastry, 2017: 9). Mereka menegaskan bahwa musik pop, khususnya dalam perkembangannya yang lebih modern seperti hip-hop, berperan sebagai medium di mana anak muda dapat mengekspresikan diri dan membentuk identitas mereka. Hip-hop, menurut pandangan mereka, menjadi bentuk ekspresi emosional yang autentik, di mana remaja menyampaikan pandangan dunia mereka melalui cara berbicara, pilihan tempat hangout, gerakan tari, dan gaya berpakaian.

Dalam pemahaman ini, hip-hop tidak hanya dianggap sebagai suatu genre dan budaya musik, tetapi juga sebagai sub-kultur yang merefleksikan realitas sosial dan emosional dari anak muda serta tanggapan mereka terhadap kondisi sosial dan ekonomi di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa musik pop, termasuk hip-hop, memiliki peran yang lebih luas daripada sekadar menghibur, melainkan juga menjadi sarana untuk mengomunikasikan pesan, pengalaman, dan aspirasi anak muda dalam lingkup masyarakat yang lebih besar.

2.4. Sub-Kultur

Sub-kultur adalah kelompok atau komunitas kecil yang memiliki norma, nilai, gaya hidup, dan ekspresi budaya yang berbeda dari kelompok mayoritas dalam suatu masyarakat. Sub-kultur sering kali muncul sebagai bentuk perlawanan terhadap norma dan nilai dominan dari budaya yang sudah ada. Anggota sub-kultur dapat merasakan identitas yang kuat dengan kelompok mereka dan membedakan diri mereka dari mayoritas masyarakat (Hebdige, 1979:127).

Chris Barker juga menuturkan dalam bukunya yang berjudul "*Cultural Studies*" bahwa sub-kultur merupakan pemantik dalam gaya hidup yang menjadi solusi untuk kelompok dalam permasalahan kelas sosial, etnis, ras, ekonomi, dan berbagai faktor lainnya seperti yang dikemukakan barker. Sub-kultur juga memunculkan upaya dan *problem solving* untuk mengatasi masalah dalam susunan struktur sosial yang ada dalam masyarakat (Barker, 2008: 343).

Beberapa ciri khas sub-kultur meliputi:

1. Norma dan Nilai Sendiri: Sub-kultur memiliki norma dan nilai yang berbeda dari norma sosial umum. Ini dapat mencakup pandangan unik terhadap moralitas, etika, atau cara hidup.
2. Bahasa dan Gaya Berpakaian Khas: Sub-kultur sering kali memiliki bahasa atau slang sendiri, dan gaya berpakaian yang dapat membedakannya dari kelompok mayoritas. Ini adalah cara anggota sub-kultur mengekspresikan identitas dan afiliasi mereka.
3. Kegiatan dan Minat Bersama: Anggota sub-kultur seringkali memiliki kegiatan atau minat bersama yang mendefinisikan kelompok tersebut. Ini bisa mencakup musik, seni, olahraga, atau kegiatan lain yang menjadi pusat perhatian mereka.
4. Simbol dan Identitas Visual: Sub-kultur sering menggunakan simbol atau lambang tertentu untuk menunjukkan afiliasi mereka. Identitas visual ini dapat mencakup tato, logo, warna, atau atribut lain yang menjadi bagian dari identitas sub-kultur.
5. Afiliasi dan Solidaritas: Anggota sub-kultur merasakan adanya afiliasi dan solidaritas satu sama lain. Ini sering kali menjadi bentuk dukungan sosial dan emosional di dalam kelompok.
6. Resistensi terhadap Norma Dominan: Beberapa sub-kultur muncul sebagai bentuk perlawanan terhadap norma sosial atau politik yang dominan dalam masyarakat. Ini bisa menjadi reaksi terhadap ketidakpuasan terhadap norma yang ada.

Contoh sub-kultur melibatkan berbagai kelompok, seperti sub-kultur musik punk, sub-kultur *skateboard*, sub-kultur hip-hop, dan banyak lagi. Setiap sub-kultur memiliki dinamika dan karakteristiknya sendiri yang membedakannya dari kelompok mayoritas. Dan sub-kultur juga bisa memainkan lima fungsi bagi para penganutnya, yaitu:

1. Menjadi penyedia suatu tempat atau lokasi atas bebrbagai polemik masalah ekonomi dan sosial struktural.
2. Menjadi bentuk absolut suatu identitas kaum maupun kolektif dari berbagai tempat
3. Mendapatkan ruang untuk pengalaman dan gamabaran sosial alternatif
4. Menyediakan berbagai kegiatan dan aktivitas hiburan yang memiliki makna bertentangan dangan pekerjaan maupun dunia sekolah
5. Menjadi sarana untuk mencari solusi bagi mereka yang dilema identitaas ekstensial⁷.

2.5. Reakulturasi

Rekulturasi (atau rekulturisasi) adalah proses di mana unsur-unsur budaya dari satu kelompok masyarakat atau subkultur diadopsi dan diintegrasikan ke dalam kelompok masyarakat atau subkultur lainnya. Proses ini melibatkan penerimaan dan penyesuaian terhadap elemen-elemen budaya dari luar untuk membentuk suatu

⁷ Ibid, Hal.345

bentuk baru yang mencakup unsur-unsur dari kedua kelompok tersebut (Nugroho, 2010: 10).

Redfield, Linton dan Herskovits (Schielle, 1984) menyatakan bahwa rekulturasi dapat terjadi dalam berbagai bidang budaya, seni, bahasa, agama, dan kebiasaan sehari-hari. Ini seringkali terjadi secara alami ketika dua kelompok budaya berinteraksi dan berbagi pengaruh, dan dapat membentuk identitas budaya yang unik. Proses ini juga dapat terjadi melalui migrasi, kolonisasi, atau pertukaran budaya yang intensif. Menurut Koentjaraningrat rekulturasi juga merupakan proses sosial yang timbul dari kelompok manusia yang membawa suatu budaya tertentu dan dihadapkan dengan tantangan yang sedemikian rupa asing, sehingga unsur-unsur asing yang dibawa dari kaum tersebut perlahan diterima oleh masyarakat dan diolah oleh kebudayaan sendiri (Koentjaraningrat 1974: 152). Rekulturasi juga bisa menjadi proses kompleks dan sering kali mencerminkan dinamika kekuasaan dan hubungan antar-kelompok. Beberapa kelompok mungkin merasa mendapatkan keuntungan dari rekulturasi, sementara yang lain mungkin mengalami asimilasi atau bahkan marginalisasi budaya.

2.6. Kolaborasi

Kolaborasi merupakan suatu bentuk dari proses sosial di mana terdapat kegiatan khusus yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling bantu-membantu dan saling memahami kegiatan masing-masing⁸. Selain itu, kerjasama juga dapat diartikan sebagai upaya bersama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas atau pekerjaan, bukan sebagai pemisahan pekerjaan, melainkan sebagai satu kesatuan kerja yang seluruhnya diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut⁹. Tujuan kolaborasi juga dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dalam mencapai tujuan secara kolektif. Dalam proses pencapaian tersebut, disarankan untuk tidak melakukan pembagian tugas secara terpisah. Ini sejalan dengan konsep yang dijelaskan oleh Nawawi, bahwa kerjasama adalah usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas, bukan sebagai pemecahan kerja secara terpisah, tetapi sebagai satu kesatuan yang terfokus pada pencapaian tujuan¹⁰.

2.7. Fashion Streetwear

Fashion merupakan bentuk ekspresi manusia yang populer pada periode waktu tertentu yang meliputi unsur pakaian, *lifestyle*, aksesoris, *makeup* atau riasan wajah, gaya rambut, dan proporsi bentuk tubuh (Kaiser, 2018). Perlahan-lahan *fashion* di era sekarang menjadi suatu hal yang umum di kalangan kaum urban dan

⁸ Chris Ansell Alison Gash, "Collaborative Governance In Theory And Practic University Of California, Berkeley," *Journal Administration Research And Theory JPART* 18 (13 November 2007): Hal. 543–571.

⁹ Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori Dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994). Hal.156.

¹⁰ Marshall, Edward M. *Transforming The Way We Work: The Power of the Collaborative Work Place*, AMACOM, 1995

maupun khalayak umum. Sekarang *fashion* juga sudah menjadi gaya hidup berbagai golongan sebagai penanda golongan atau kasta orang yang menggunakan busana *fashion* tersebut (Hollander, 1993: 30). *Fashion* merupakan elemen yang integral dalam penampilan dan gaya hidup sehari-hari. Pakaian dan aksesori yang dipakai tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh dan hiasan semata, melainkan juga sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan identitas diri melalui grafis seni yang ada dalam *fashion* tersebut (Hendariningrum, 2008: 21).



Gambar 13: *Apparel Streetwear* dari *Paradise Youth Club*

Sumber: *USS Feed*

Sedangkan *Streetwear* merupakan suatu gaya berpakaian yang berasal dari kalangan jalanan dan memadukan unsur-unsur dari berbagai sub-kultur, termasuk *skateboarding*, hip-hop, musik *punk*, dan seni jalanan lainnya. Gaya ini menekankan pakaian yang nyaman, kasual, dan juga sering kali memiliki desain yang mencolok atau artistik. *Streetwear* mencerminkan gaya hidup urban dan sering diasosiasikan dengan kreativitas, ekspresi diri, kebebasan bagi para penggunanya serta kolaborasi antara seniman, desainer, dan merek-merek tertentu (Hollander: 1980). Ada juga pendapat lain mengenai *streetwear* secara umum yang dilansir dari jurnal desain Indonesia yang berjudul “Analisis Perkembangan Sub-Kultur Urban *Streetwear*”, yang juga berbunyi bahwa *streetwear* muncul pada awal tahun 1990 sebagai hasil dari perpaduan dua sub-kultur, yaitu budaya *surfing* di pantai barat dan budaya hip-hop di pantai timur Amerika Serikat. Fenomena ini juga dipengaruhi oleh kondisi ekonomi dan politik pada waktu itu. Budaya ini berasal dari komunitas sosial di Bronx, New York, yang didominasi oleh keturunan Afro-Amerika, Hispanik, dan Indian, di mana ketidaksetaraan sosial, tingginya tingkat kriminalitas, dan lingkungan yang syarat akan kondisi kemiskinan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat New York sehari-hari¹¹.

¹¹ Eru Cakra, Sulisty Setiawan, 2021, “Analisis Perkembangan Sub-Kultur Urban *Streetwear*”, Vol.3, No.21. Hal. 31

Pada tahun 1970-an *streetwear* menjadi bentuk simbolik sosial, *streetwear* juga menjadi penanda antar kelompok, namun seiring berjalannya waktu kelompok-kelompok tersebut yang akrab dengan kultur jalanan perlahan beralih ke musik, tarian, dan graffiti sebagai sarana untuk mengekspresikan ketidakpuasan mereka. Dalam konteks ini, *fashion streetwear* juga memainkan peran penting, di mana celana jeans longgar, kaus polo, *sneakers* Puma, dan topi *snapback* menjadi pilihan busana standar bagi para rapper serta penari yang dikenal sebagai "B-boy". Pada dasarnya, busana yang mereka kenakan tidaklah dimaksudkan untuk memamerkan kekayaan, tetapi sebagai upaya untuk tetap tampil menarik dan rapi meskipun terbatas dalam hal finansial¹².

2.8. Sejarah Singkat *Fashion* Jepang

Fashion di Jepang mulai perlahan berkembang akibat pengaruh *westernisasi*, pengaruh itu mulai masuk di era Meiji (明治) pada tahun 1867. Jepang juga berarti negara tertutup. Di era kepemimpinan Tokugawa (徳川) pemerintah Jepang menutup dan tidak memperbolehkan akses masuk ke negaranya kecuali orang China, Portugis, dan Belanda. Sehingga pengaruh asing tidak masuk kedalam Jepang itu sendiri. Hal ini juga tidak berlaku satu arah melainkan dua arah yang berarti orang asing tidak diperbolehkan memasuki Jepang, begitu juga dengan orang Jepang tidak boleh meninggalkan Jepang. Sebab Jepang membatasi interaksinya dengan negara-negara lain, perkembangan dan peristiwa global, termasuk dalam dunia *fashion*, tidak terpantau oleh mereka. Namun, setelah Jepang membuka diri kembali, penduduknya mulai mengalami dan mencoba menerima realitas dunia luar (Beasley : 2003). dulunya merupakan negara yang dipengaruhi oleh politik Sakoku (鎖国) atau yang

Pada tahun 1980 ada istilah DC *burando* (DC ブランド) atau designer collection brand, yang akrab kita ketahui sebagai merek pakaian dengan desain eksklusif dari desainer ternama seperti Issey Miyake (三宅一生), Kansai Yamamoto (山本寛斎), dan Kenzo Takada (高田賢三) Merupakan desainer terkenal pada jaman itu¹³. Disamping itu juga ada Hiroshi Fujiwara yang membuat desain *goodenough* sepuluh tahun setelahnya, perlu juga diketahui bahwa selama awal berkembangnya *streetwear* di Jepang ada tiga jenis *brand* yang beredar di Jepang. *Brand* milik desainer Hiroshi Fujiwara, Rei Kawakubo, Tomonori Nagao merupakan *brand* lokal Jepang yang bertaraf internasional karena berhasil menembus pasar manca negara dan akrab dijumpai di seluruh dunia baik itu di majalah atau toko langsung dari retailer *brand* tersebut, contohnya *Tokyo Bopper*, *Hysteria Glamour*, dan *Fragment Design* (Anggraini: 2018: 18).

¹² Ibid Hal.32

¹³ Desainer Haute Coutur asal Jepang yang menciptakan lini busana yang terinspirasi oleh kimono dengan ciri khas warna yang gelap dan suram (Fukai 2002)



Gambar 14: Potret DC Burando karasu-zoku tahun 1980 di Jepang

Sumber: THE COMM MAGZ

Pada tahun 1990 ekonomi Jepang mengalami gelembung inflasi yang dimana banyak hal berada dalam ambang kehancuran dan tanpa prospek jalan yang jelas di masa depan. Tetapi pada masa itu muncul fenomena gadis pelajar tingkat smp dan sma yang nakal dan liar menjadi *kogal* atau *kogyaru*, atau akrab dikenali sebagai kelompok sosial yang sangat memperhatikan soal gaya berpakaian mereka yang definisi *fashion* mereka itu terbilang unik dan atraktif dan cukup menyimpang seperti kaos kaki yang dibagian atas ringnya dibuat longgar, pakaian dalam tanpa lengan, atau membawa boneka dari orang yang sudah meninggal sebagai aksesoris mereka (Angraini 2018:19).



Gambar 15: *Kogyaru Style* di Jepang Prefektur Harajuku

Sumber: So-C0.id

Salah satu yang menjadi contoh dalam *kogal* adalah bentuk penyimpangan seksual adalah *enjou-kousai* (援助交際) yang dimana mengharuskan para *kogal* tersebut untuk berkencan dengan pengusaha kaya atau orang yang lebih tua demi mendapatkan uang belanja untuk memnuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari (Angraini 2018:20). Selain itu *fashion streetwear* juga perlahan mengalami perubahan akibat pola westrnisasi yang masuk ke Jepang karena konsumsi budaya asing dari barat baik itu *pop culture* dan fenomena musik yang mempengaruhi masyarakat Jepang saat itu, perlahan *fashion* Jepang mulai bisa beradaptasi dari budaya barat.

Fashion Jepang juga menciptakan identitasnya sendiri yang banyak kita kenal saat ini, baik itu *streetwear*, *punk style*, *Harajuku free style*, *grunge*, dan masih banyak *sub-fashion* lainnya yang muncul pada saat itu (Anggraini: 2018).