

COSPLAY SEBAGAI SALAH SATU PELUANG INDUSTRI
YANG MENARIK DAN UNIK DI JEPANG

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Sastra

Oleh

PARAMITHA AGUSTINA

Jurusan Sastra Jepang

NIM 04110012



FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA

2009

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**COSPLAY SEBAGAI SALAH SATU INDUSTRI YANG MENARIK DAN
UNIK DI JEPANG**

Oleh:

Paramitha Agustina

04110012

Telah diuji dan diterima dengan baik pada tanggal 25 Agustus 2009
dihadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Sastra

Ketua Panitia/Penguji



(Syamsul Bahri, S.S)

Pembimbing/Penguji



(Ari Artadi, S.S, Msi, M.A)

Pembaca/Penguji

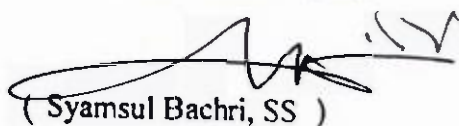


(Erni Puspitasari, S.S)

Disahkan oleh:

Ketua Jurusan

Bahasa dan Sastra Jepang



(Syamsul Bahri, SS)



Dekan Fakultas sastra

(Dr. Hj. Albin S. Mindero, MA)

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**COSPLAY SEBAGAI SALAH SATU INDUSTRI YANG MENARIK DAN
UNIK DI JEPANG**

Oleh:

Paramitha Agustina

04110012

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan bapak Ari Artadi, S.S, Msi, M.A, tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta tanggal 25 Agustus 2009.

Jakarta, 25 Agustus 2009

Penulis,

Paramitha Agustina

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirahim,

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Cosplay sebagai Salah Satu Peluang Industri yang Menarik dan Unik di Jepang** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra. Sholawat dan Salam penulis limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan adanya keterbatasan diri dan ketidakmampuan penulis, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penulisan, dan hal-hal lainnya. Namun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberi pengarahan, petunjuk, bantuan dorongan serta semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, antara lain kepada:

1. Bapak Ari Artadi, S.S, Msi, M.A, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta tenaga untuk memberikan bimbingan, serta pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Erni Puspitasari, S.S, selaku pembaca skripsi yang telah menyediakan waktunya untuk membaca skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Bahri, S.S, selaku Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jepang Universitas Dharma Persada.

4. Ibu Dr.Hj. Albertine S. Minderop, M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
5. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak dan ibu Dosen di Fakultas Sastra yang telah memberi ilmu dan pengajaran.
7. Seluruh Staf dan karyawan Universitas Darma Persada.
8. Orang tuaku yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil dan selalu memberikan doa restu.
9. Adik-adikku Kiki dan Nanda yang selalu memberikan bantuan, semangat dan dorongan.
10. Saudara-saudara yang selalu memberikan bantuan baik moril maupun materil.
11. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan bantuan, semangat dan inspirasi, Dewi, Ipat, Ayu, Mardiana, Mitha, Yosie dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi almamater khususnya dan pembaca umumnya, dan semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Amin...

Penulis

Paramitha Agustina

ABSTRAK

Paramitha Agustina, 04110012. Cosplay Sebagai Salah Satu Peluang Industri yang Menarik dan Unik di Jepang. Program studi bahasa dan sastra Jepang Universitas Darma Persada, Agustus 2009.

Dosen Pembimbing: Ari Artadi, S.S, Msi, M.A

Budaya populer adalah budaya massa, tidak hanya berlangsung di satu tempat tapi di mana-mana dan diterima oleh masyarakat. Saat ini budaya populer merupakan fenomena yang menarik di seluruh dunia. Di Jepang pun terdapat berbagai budaya populer, misalnya cosplay. Karena menarik dan unik, saat ini cosplay populer di Jepang dan internasional. Cosplay adalah meniru cara berpakaian dan memerankan karakter yang ada dalam anime, manga, video game, tokusatsu dan lain-lain. Karena saat ini cosplay sangat populer, beberapa orang di Jepang membuka industri cosplay. Industri cosplay tersebut adalah cosplay restaurant, cosplay shop dan acara-acara perlombaan cosplay. Industri budaya populer Jepang yang lain; seperti manga, anime, video game dan sebagainya, merupakan devisa perekonomian Jepang, industri cosplay pun mempunyai peranan yang sama.



概略

パラミタアグスディナ。04110012。「コスプレは日本でユニークで、面白い業界の機会」指導先生：アリアルタディ。ダルマプルサダ大学日本語学科。ジャカルタ、2009年8月。

大衆文化は大量の文化で、この文化が一つ所だけでではありませんが、どこにもあって、そして社会も認める。現在、大衆文化は世界中に面白い現象である。日本にも色々な大衆文化があって、たとえばコスプレである。ユニークで、面白いであるから、現在コスプレは日本と国際に人気である。コスプレはアニメ・漫画・ゲームのキャラクターや特撮などが着ている衣装を真似て作った服を着て、そのキャラクターになりこむという。コスプレが人気があるから、日本にいくらかの人がコスプレ産業を開く。そのコスプレ産業はコスプレ系飲食店やコスプレショップやコスプレチャンピオンシップシヨウである。ほかの日本の大衆文化産業は；たとえば 漫画、アニメ、ゲームなど、日本経済の外貨である、コスプレ産業も同じ役割がある。

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan	
Kata Pengantar	i
Abstrak	iii
Daftar Isi	v
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Permasalahan	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Landasan Teori	8
1.7 Metode Penelitian	10
1.8 Manfaat Penelitian	10
1.9 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 : COSPLAY	12
2.1 Sejarah dan Pengertian Cosplay	12
2.2 Jenis dan Kategori Cosplay	16
2.3 Kepopuleran Cosplay	22

2.4 Perkembangan Cosplay di Jepang Dewasa Ini.....	23
 BAB 3 : COSPLAY SEBAGAI SALAH SATU PELUANG INDUSTRI YANG MENARIK DAN UNIK DI JEPANG	 27
3.1 Otaku Booming.....	27
3.2 Cosplay Restaurant.....	30
3.2.1 Maid Café.....	32
3.2.2 Butler Café	37
3.3 Cosplay Shop.....	42
3.4 Event Cosplay Terbesar.....	44
3.4.1 Comike.....	45
3.4.2 World Cosplay Summit (WCS).....	48
 BAB 4 : ANALISA DAN KESIMPULAN.....	 52
4.1 Analisa.....	52
4.2 Kesimpulan.....	58
 Daftar Pustaka	
Daftar Gambar	
Daftar Bagan	
Glossary	
Lampiran	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir seluruh aspek kehidupan di dunia ini pasti mengalami perkembangan seperti teknologi, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya. Budaya pun mengalami perkembangan mulai dari budaya tradisional sampai budaya modern. Hasil karya dari budaya modern salah satunya adalah budaya populer (budaya pop) atau budaya massa (budaya rakyat).

Menurut D.P Martinez (1998 : 3) dalam bukunya *The World of Japanese Popular Culture* mengatakan bahwa:

"Popular culture is the culture of the masses. Which is this culture not only exist in one place but all over and accepted by society. That popular culture belongs to the realm of international culture."

"Budaya populer adalah budaya massa/rakyat. Di mana budaya tersebut tidak hanya berlangsung di satu tempat tapi di mana-mana dan diterima oleh masyarakat. Budaya populer adalah budaya milik dunia karena bersifat internasional."

Selain itu, menurut Triyono Lukmantoro dalam *Suara Merdeka* tanggal 4 November 2003 artikel *Bahasa dan Budaya Populer* mengatakan bahwa budaya populer adalah kebudayaan yang tidak memiliki ketetapan dan selalu berubah-ubah tergantung dari keinginan konsumen.

Kebanyakannya isi budaya pop sekarang ini ditentukan oleh industri-industri atau produsen-produsen yang menghasilkan bahan-bahan kebudayaan, contohnya perfilman, acara-acara televisi dan industri-industri penerbitan. Meskipun demikian, budaya pop tidak boleh hanya dianggap sebagai produk industri-industri saja; sebaliknya, ia merupakan hasil dari interaksi yang berlangsung antara industri-industri tersebut dan orang-orang di dalam masyarakat yang menggunakan produk-produk itu.

Kebudayaan populer juga sangat berkembang di negara-negara Asia. Salah satu negara di Asia yang memiliki perkembangan terpesat dalam hal ini adalah Jepang. Jepang biasanya memproduksi dan mengekspor barang otomotif, elektronik dan lain-lain, namun sekarang juga memproduksi dan menyebarkan budayanya.

Sebagaimana telah diketahui, negara Jepang adalah negara maju yang telah menggunakan teknologi hampir di seluruh aspek kehidupan mereka. Namun, selain teknologi, kebudayaan mereka pun sangat menarik baik dari segi kebudayaan tradisional maupun budaya populernya.

Kebudayaan populer Jepang sangatlah kaya, bervariasi, selalu ada di mana-mana, selalu jadi topik pembicaraan dan mudah mempengaruhi masyarakat. Budaya populer Jepang tidak hanya mencerminkan suatu sikap dan perasaan di masa sekarang tetapi juga sebagai suatu penghubung terhadap masa lampau, misalnya *Kabuki* yang muncul pada tahun 1603 sebagai sebuah dramatari yang pemerannya kebanyakan wanita, pada zaman ini berubah menjadi sebuah sandiwara yang semua pemerannya adalah Pria¹, tema cerita yang diambil sebagian dari abad pertengahan atau zaman Edo. Contoh lain adalah *Ukiyo-e*, awalnya seni ini digunakan masyarakat Jepang untuk bercerita tentang kehidupan keseharian mereka, menggambarkan pemandangan dan keadaan alam, namun dalam perkembangannya sekarang ini *Ukiyo-e* dipakai masyarakat setempat untuk ilustrasi dalam poster *kabuki* dan drama, serta ilustrasi dalam novel dan buku.² Film populer, program televisi populer, komik dan musik semuanya dikembangkan dari kesenian tua dan kesusastraan tradisional, dan banyak dari tema dan cara mereka mempublikasikannya diadaptasi dari kesenian tradisional.

Menurut Timothy J. Craig (2000 : 7), dalam bukunya yang berjudul *Japan Pop! Inside The World of Japanese Popular Culture*, generasi budaya populer saat ini kembali lagi pada tujuan awal yang dikhususkan

¹ <http://the-yakuza.blogspot.com/2009/02/sejarah-kabuki.html>. 13 Agustus 2009

² <http://ono-san.blogspot.com/2008/04/pengenalan-seni-ukiyo-e-dari-jepang.html>. 13 Agustus 2009

untuk menggetarkan budaya kaum bangsawan, yang berasal dari masyarakat biasa dan ditujukan pada masyarakat kelas menengah ke atas, yang dibangun dan dikembangkan selama periode Edo (1603-1867) di Jepang.

Kebudayaan populer Jepang biasa disebut sebagai *Japan Pop*. Contoh-contoh *Japan Pop*, dalam bidang musik populer disebut *J-Pop*³ dan *J-Rock*⁴, dalam bidang buku cerita bergambar fiksi atau komik disebut *manga* (漫画), dalam bidang animasi disebut *anime* (アニメ), *J-Dorama* untuk serial televisi drama Jepang dan *J-Idol* untuk artis dan penyanyi Jepang. Namun budaya-budaya populer yang telah disebutkan di atas seperti *manga*, *anime* dan *J-Idol*, masih dapat menciptakan satu budaya populer lagi yaitu *Cosplay* (Hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, video game, film dan artis-artis idola atau *J-Idol*).

Kebudayaan populer Jepang tidak hanya berkembang di negara Jepang saja tapi juga berkembang di negara-negara Asia lainnya bahkan sampai ke negara-negara di Eropa dan Amerika. Timothy J. Craig (2000 : 7) pun berpendapat bahwa kebudayaan populer Jepang tidak hanya terus-menerus berlangsung dan berkembang di negara Jepang sendiri, tapi juga semakin meluas, mulai dari lingkungan di sekitar sampai ke seberang lautan, sehingga memberikan satu dampak budaya baru dari

³ Musik Pop Jepang

⁴ Musik Rock Jepang

Jepang bagi dunia untuk membangun ekonomi akibat dampak dari krisis ekonomi. Banyak *anime* dan *manga* yang terkenal di seluruh dunia, seperti halnya video game, musik dan game show buatan Jepang, hal ini menyebabkan Jepang sebagai salah satu "*entertainment superpower*" selain Amerika dan Eropa.⁵

Berbagai macam jenis hiburan populer tersedia di Jepang. Tersedia banyak pilihan musik, film, produk *anime* dan *manga* dari suatu perusahaan komik terbesar yang dapat dijadikan suatu pilihan dari sekian banyak produk-produk hiburan yang tersedia.

Menurut surat kabar *Kompas* Jakarta dalam artikel *Pecinta "Manga" Mulai Ciptakan Buku Komik* pada tanggal 4 November 2008, sejak tahun 1950-an, *manga* telah menjadi bagian penting dari industri dan kehidupan sosial masyarakat Jepang. Tidak kalah dengan *manga*, industri *anime* pun sangat berkembang. Roland Kelts (2006 : 34) dalam bukunya *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded the U.S* mengatakan bahwa industri *anime* Jepang dalam 50 tahun ini (sampai tahun 2006) telah meraih kesuksesannya, terutama dalam 30 tahun terakhir ini mungkin dapat dikatakan sudah menjadi budaya yang paling penting bagi Jepang untuk di ekspor.

Game center, arena *bowling* dan karaoke adalah tempat-tempat populer yang biasanya dikunjungi remaja-remaja Jepang. Penerbitan film atau video, musik, *manga*, *anime* dan industri video game di Jepang

⁵ http://www.answer.com/japanese_culture.htm. 20 Januari 2008

membuat perindustrian dan perekonomian Jepang berkembang, pada tahun 2006, pada bidang entertainmant ini diperkirakan investasinya hampir mencapai 14 triliyun Yen.⁶

Dalam beberapa tahun belakangan ini *cosplay* pun semakin di gemari di Jepang. Sama halnya dengan *manga* dan *anime*, *cosplay* pun populer hampir di seluruh dunia. *Cosplay* sebagian besar merupakan dampak dari budaya-budaya populer Jepang yang sedang digemari terutama dari *anime*, *manga* dan video game. Kepopulerannya ini pun memberikan pengaruh pada industri dan ekonomi Jepang seperti halnya budaya populer Jepang yang lain.

Dengan kepopuleran *cosplay* ini, munculah beberapa industri yang bertema *cosplay*. Apabila pada awalnya banyak perusahaan dan toko yang membuat atau menjual barang-barang bertema *anime*, *manga*, *J-pop* dan budaya populer lainnya, maka dalam beberapa tahun belakangan ini mulai muncul toko-toko, *restaurant* atau *café*, dan acara-acara yang bertema *cosplay*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penulisan skripsi ini, budaya populer juga memberikan pengaruh bagi perindustrian dan perekonomian masyarakat di Jepang. Apabila diketahui bahwa *cosplay* adalah salah satu bentuk dari budaya populer Jepang dan memiliki

⁶ http://www.wikipedia.com/culture_of_japan/htm. 22 Oktober 2008

pengaruh yang kuat dan dinamis dalam kehidupan masyarakat Jepang dalam bidang industri, ekonomi dan sosial, maka identifikasi masalah dalam penulisan skripsi ini adalah adanya pengaruh *cosplay* dalam bidang industri khususnya industri jasa dan entertainment dengan munculnya industri-industri yang bertema *cosplay* sebagai industri yang menarik dan unik di Jepang.

1.3 Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan skripsi ini, maka yang akan dijadikan permasalahan dalam penelitian ini adalah apa definisi *cosplay*, mengapa sangat populer dan bagaimana perkembangannya di Jepang. Namun dalam penulisan skripsi ini penulis memfokuskan penelitian pada bagaimana pengaruh *cosplay* dalam industri jasa dan *entertainment* di Jepang serta apa saja jenis-jenis industri bertema *cosplay* yang muncul karena pengaruh kepopuleran *cosplay*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mencari jawaban dari permasalahan dalam penelitian ini dengan memahami, mendeskripsikan dan menganalisa data yang berhubungan dengan penelitian.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, masalah yang akan diteliti adalah *cosplay* dalam kebudayaan Jepang dewasa ini, namun penulis akan membatasi permasalahan penelitian ini pada pengaruh *cosplay* terhadap industri-industri di Jepang dengan munculnya beberapa jenis industri yang bertema *cosplay*, seperti *Cosplay Shop* (Toko pakaian dan perlengkapan *cosplay*), *Cosplay Restaurant* (Café yang bertema *cosplay*) dan acara-acara atau lomba-lomba *cosplay* yang diadakan sebagai media publikasi bagi produsen-produsen video game, *anime* dan *manga* untuk memasarkan produk-produk mereka.

1.6 Landasan Teori

Untuk memperkuat penulisan skripsi ini penulis menggunakan teori dari Philip Smith, yaitu Teori Pascamodernitas dalam buku *Cultural Theory: An Introduction* (2001 : 214) yang menyatakan bahwa:

"Postmodernity refers to a stage of social development which is thought to be beyond that of modernity. The key idea is that there has been a decisive and radical shift to a postindustrial economy organized around culture and cultural consumption, the media, and information technology."

"Pascamodernitas menunjukkan sebuah tahap perkembangan sosial yang menjadi sebuah pemikiran yang melampaui modernitas. Ide pokok yang diangkat adalah bahwa telah terjadi perubahan yang radikal dari ekonomi era industri yang berfokus seputar produksi barang dan jasa menuju ekonomi pascaindustri yang diorganisasikan seputar konsumsi

budaya, permainan media massa, dan perkembangan teknologi informasi.”

Hal ini membuktikan bahwa budaya populer juga mempengaruhi perindustrian dan perekonomian.

Dalam penulisan skripsi ini penulis juga menggunakan teori Industri Kreatif dari Hendrawan Supratikno dalam sebuah website www.okezone.com yang berjudul *Industri Kreatif dan Penguasaan Teknologi*:

"Industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property."

“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”

Yang termasuk dalam Industri Kreatif adalah industri *entertainment*, animasi, periklanan dan promosi, penerbitan, kemasan, media, rumah produksi, perangkat lunak, *fashion*, dan kerajinan.

Kebudayaan populer Jepang sangat bervariasi dan sangat digemari masyarakat Jepang bahkan sampai ke Amerika dan Eropa. Namun kebudayaan Jepang yang paling populer saat ini adalah *anime*, *manga* dan video game. *Anime*, *manga* dan video game adalah industri kreatif negara Jepang yang sangat berpengaruh pada perekonomian dan perindustrian Jepang. *Cosplay* muncul karena pengaruh dari ketiga budaya populer ini. Jika budaya-budaya pop yang lain memberikan

pengaruh pada perindustrian dan perekonomian Jepang, maka *cosplay* pun memiliki pengaruh yang sama sehingga munculah industri bertema *cosplay*.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan dengan sifat penelitian deskriptif analisis, yaitu memaparkan dengan menganalisanya terlebih dahulu.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah agar skripsi ini bisa menjadi salah satu sumber informasi awal dan membantu pembaca pada umumnya apabila mereka ingin mengetahui lebih jelas tentang *Cosplay* dan pengaruhnya dalam perkembangan industri di Jepang.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Cosplay

Bab 2 merupakan pemaparan dan penjelasan tentang bagaimana sejarah munculnya *Cosplay*, pengertian *Cosplay*, jenis-jenis *cosplay*, kepopulerannya dan perkembangannya dewasa ini.

Bab 3 Cosplay sebagai Salah Satu Peluang Industri Yang Menarik dan Unik di Jepang

Bab 3 merupakan pembahasan tentang *otaku booming* dan beberapa industri di Jepang yang muncul karena kepopuleran *cosplay* yang memberikan pengaruh terhadap industri dan perekonomian di Jepang, yaitu *Cosplay Restaurant*, *Cosplay Shop* dan acara-acara penyelenggaraan *cosplay*.

Bab 4 Analisa dan Kesimpulan

Bab 4 merupakan analisa dan kesimpulan secara keseluruhan yang diambil oleh penulis berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh *Cosplay* terhadap Industri di Jepang.