

**KENDALA YANG DIHADAPI PEMAIN *COSPLAY*  
DI JABODETABEK**

**SKRIPSI**



**RD.MUHAMMAD GUMELAR.T.W**

**2016110205**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA UNIVERSITAS DARMA**

**PERSADA**

**JAKARTA**

**2021**

**KENDALA YANG DIHADAPI PEMAIN *COSPLAY*  
DI JABODETABEK**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik



**RD.MUHAMMAD GUMELAR.T.W**

**2016110205**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA UNIVERSITAS DARMA**

**PERSADA**

**JAKARTA**

**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul

### **KENDALA YANG DIHADAPI PEMAIN *COSPLAY* DI JABODETABEK**

Telah diuji dan diterima baik pada 11 Februari 2021

Di Hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Linguistik dan Fakultas Bahasa dan  
Budaya

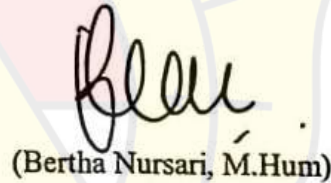
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Pembimbing I**



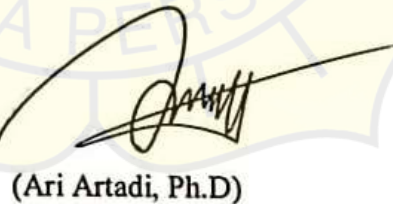
(Hari Setiawan, M.A.)

**Pembimbing II**




(Bertha Nursari, M.Hum)

**Ketua Panitia / Penguji**



(Ari Artadi, Ph.D)

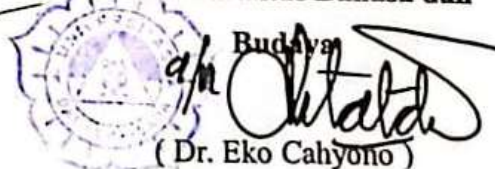
**Ketua Program Studi**




(Ari Artadi, Ph.D)

**Dekan Fakultas Bahasa dan**

Budaya



( Dr. Eko Cahyono )



## HALAMAN PERNYATAAN

Skripsi sarjana ini yang berjudul Kendala yang Dihadapi Pemain Cosplay di JABODETABEK merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Hari Setiawan, M.A. selaku Pembimbing I dan Bertha Nursari, M.Hum. selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruhnya isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.



## ABSTRAK

Nama : Rd.Muhammad Gumelar.T.W

Nim 2016110205

Program Studi :Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Kendala yang Dihadapi Pemain *Cosplay* di JABODETABEK

Penelitian ini menganalisis mengenai Kendala yang Dihadapi Pemain *Cosplay* di JABODETABEK. Kendala-kendala tersebut di antaranya dari segi ekonomi dan psikologi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kendala kendala yang dihadapi pemain *cosplay* dan mengetahui cara mengatasi kendala yang dihadapi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Teori yang menunjang pada penelitian ini adalah teori mengenai akulturasi budaya, budaya populer, dan budaya populer jepang. Hasil dari penelitian ini terdapat cara cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh *cosplayer*, baik dari segi ekonomi maupun dari segi psikologi

Kata Kunci : *cosplayer*, budaya jepang, ekonomi

## 概要

名前 : ラーデンムハンマドグメラル  
学生番号 : 2016110205  
学料 : 日本文学と日本文化  
題名 : ジャボデタベックのコスプレプレイヤーが直面する障害

この研究は JABODETABEK でコスプレプレイヤーに対する問題について分析します。その問題はの中で経済学と心理学の面です。この研究の目的はコスプレプレイヤーに対する問題を知るためと解決仕方を知ります。この研究方法は図書館の解析を通してデータ収集で記述定性仕方です。この研究に支援する理論は日本の大衆文化、一般的な大衆文化、文化変容についての理論。この研究の結果はコスプレプレイヤーに対する問題を解決するために色々なやり方があり、心理学面と経済学面です。

キーワード : コスプレプレイヤー, 日本の文化, 経済

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, karunia serta izin dari-Nya penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Linguistik pada jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tentu memiliki banyak sekali halangan dan rintangan yang dihadapi. Tetapi dengan adanya bimbingan serta dukungan dari pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini semua hambatan tersebut dapat diatasi. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Hari Setiawan, M. A., selaku Pembimbing Pertama yang dengan telah sabar dan selalu semangat dalam membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bertha Nursari, M. Hum. selaku pembaca, Pembimbing Kedua dan Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar
3. Ari Artadi, Ph.D sebagai ketua sidang yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Keluarga yaitu ibu dan ayah yang selalu memberikan dukungan. Gigin dan Ghazi selaku kakak dan adik yang selalu menghibur penulis ketika gelisah dalam menulis penelitian ini, dan seluruh keluarga besar yang telah membantu dalam memberikan dukungan secara moral dan materi
5. Sahabat seperjuangan dalam menyusun penelitian ini yaitu Iksan Ramadhan, Takata, Fahmi, Dana, Reynaldi, Ibad, Ivan, Bagus, Leo,

Robby, Wahyu, dan Riko yang sama-sama berjuang untuk dapat lulus bersama.

6. Serta pihak-pihak lain yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan semangat yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Kata terima kasih mungkin belum cukup untuk mengungkapkan rasa terimakasih penulis. Karena tanpa dukungan, doa, serta semangat yang telah kalian berikan selama ini, penulis mungkin tidak akan dapat menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan, ketulusan dan keikhlasan kalian saat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap ada kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi menyempurnakan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pembacanya.

Jakarta, 11 Februari 2020

Penulis

Rd.Muhammad Gumelar.T.W

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penelitian yang Relevan .....	4
1.2.1 Vera Sophia Fauziah.....	4
1.2.2 Elzbeytha Diana Pricillia.....	4
1.3 Identifikasi Masalah .....	5
1.4 Pembatasan Masalah .....	5
1.5 Rumusan Masalah .....	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Landasan Teori.....	6
1.7.1 Budaya Populer .....	6
1.7.2 Komersialisasi Budaya .....	7
1.8 Metode Penelitian.....	7
1.9 Manfaat Penelitian.....	8
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Alkukturasi Budaya .....	9
2.2 Budaya Populer .....	10
2.3 Budaya Populer Jepang .....	10

2.3.1 Anime .....	11
2.3.2 Manga.....	11
2.3.3 Video Game.....	13
2.3.4 Drama TV.....	14
2.3.5 <i>Cosplay</i> .....	14
2.4 Komersialisasi Budaya .....	15
2.5 Sejarah <i>Cosplay</i> .....	16
2.6 Perkembangan <i>Cosplay</i> .....	16
2.7 Identitas dan Pengaruh <i>Cosplay</i> Dalam Kehidupan .....	17
2.8 Unsur-Unsur <i>Cosplay</i> .....	18
2.8.1 Bahan Kostum.....	18
2.8.2 <i>Makeup</i> .....	21
2.8.3 Aksesoris Kostum.....	21
2.8.4 <i>Softlens</i> .....	21
2.8.5 <i>Weapon</i> .....	22
<b>BAB III ANALISIS TERHADAP KENDALA YANG DIHADAPI PEMAIN COSPLAY</b> .....	23
3.1 Data yang Digunakan .....	23
3.2 Proses Pengumpulan Data .....	23
3.3 Hasil Analisis.....	24
3.3.1 Analisis Kendala Ekonomi dalam <i>cosplay</i> .....	24
3.3.2 Analisis Kendala Psikologi dalam <i>cosplay</i> .....	48
3.3.3 Keterkaitan Antar Hasil Survey.....	51
<b>BAB IV KESIMPULAN</b> .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	54