

**PENGARUH *COSPLAY* TERHADAP APRESIASI *COSPLAYER*
UNIVERSITAS DARMA PERSADA MEMPELAJARI BAHASA
JEPANG**

SKRIPSI

**Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu
persyaratan mencapai gelar Sarjana Sastra**



Oleh

NAMA: FARADILLA GIAS

NIM : 2010110050

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2014

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

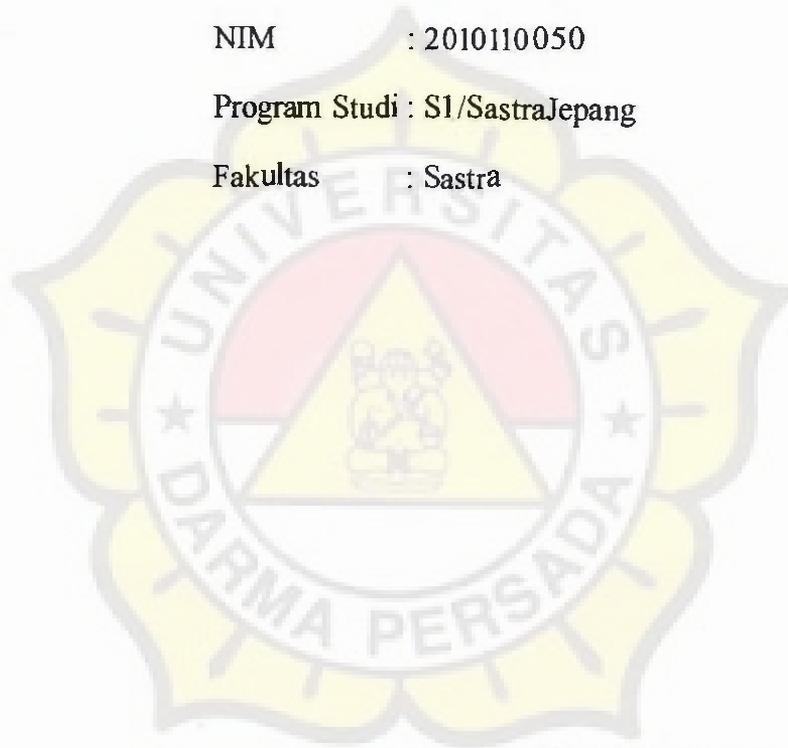
Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri yang saya susun di bawah bimbingan ibu Erni Puspitasari, S.S., M.Pd dan ibu Susy Ong, Ph.D. dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Dan isinya sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya sendiri.

Nama : Faradilla Gias

NIM : 2010110050

Program Studi : S1/SastraJepang

Fakultas : Sastra



Jakarta, 27 Agustus 2014

Yang Menyatakan

Faradilla Gias

2010110050

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada Rabu, 27 Agustus 2014

Oleh

DEWAN PENGUJI

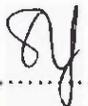
yang terdiri dari:

Pembimbing : Erni Puspitasari, S.S., M.Pd



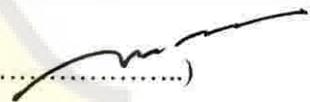
(.....)

Pembaca : Dr. Susy Ong, Ph.D



(.....)

Ketua Penguji : Dr. Nani Dewi Sunengsih S.S., M.Pd



(.....)

Disahkan pada.....September 2014

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra




Hargo saptaji, S.S., M.A




FAKULTAS SAstra

Syamsul Bachri, S.S., M.Si.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul

“PENGARUH *COSPLAY* TERHADAP APRESIASI *COSPLAYER* UNIVERSITAS DARMA PERSADA MEMPELAJARI BAHASA JEPANG”

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menempuh ujian akhir sarjana strata satu (S1) semester genap pada fakultas sastra Universitas Darma Persada.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Erni Puspitasari, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan banyak masukan, kritik membangun, yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Susy Ong, Ph.D selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak sekali pengertian atas kekurangan dari penulis dan memberikan petunjuk-petunjuk yang bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Nani Sunengsih S.S., M.Pd., selaku ketua sidang yang telah memberikan banyak bantuan dan pengetahuan yang berharga bagi penulis.
4. Ibu Metty Suwandany, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah berjasa membantu menumbuhkan semangat belajar yang tinggi kepada penulis, memberikan arahan-arahan yang berguna bagi kegiatan perkuliahan, serta memberikan pengetahuan-pengetahuan bahasa dan budaya Jepang melalui cara mengajar yang khas namun efektif.
5. Bapak (Abas kosasih), Mamah (Gina Meilia), dan kedua adik saya (Puspita dan Egi) tercinta atas do'a dan dukungan moral maupun materi selama menyelesaikan pendidikan S1.

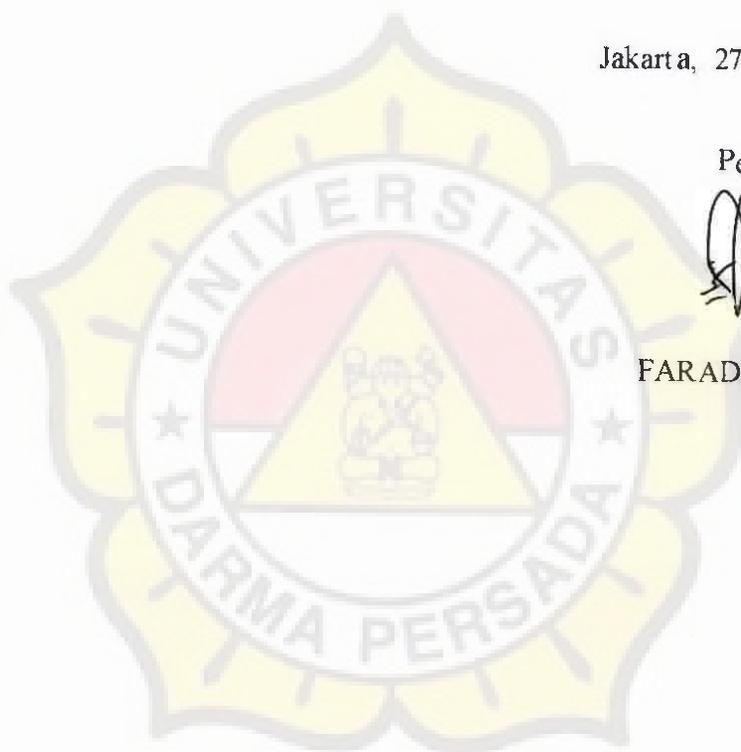
6. Para Sahabat. Rina, Irma, Shinta, Ginas, Fortun, dan Yoan karena selalu menemani selama hampir 4 tahun ini selalu mensupport saya.
7. Rekan-rekan HIJANSA
8. Wahyu Wibowo karena telah memberikan support dan semangatnya.
9. Para karyawan sekretariat sastra yang telah membantu memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu, yang telah memberikan informasi, dan bantuan lainnya sejak pertama kuliah, hingga skripsi ini selesai.

Jakarta, 27 Agustus 2014

Penulis



FARADILLA GIAS



ABSTRAK

NAMA : FARADILLA GIAS
PROGRAM STUDI : SASRA JEPANG
JUDUL : PENGARUH *COSPLAY* TERHADAP
APRESIASI *COSPLAYER* UNIVERSITAS
DARMA PERSADA MEMPELAJARI BAHASA
JEPANG

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *cosplay* mempengaruhi apresiasi *cosplayer* di Universitas Darma Persada dalam mempelajari bahasa Jepang. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode survey dan kepustakaan. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada para *cosplayer* di Universitas Darma Persada.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplayer* di lingkungan Universitas Darma Persada memiliki apresiasi yang baik terhadap bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Cosplay*, Apresiasi, *Cosplayer* Universitas Darma Persada, Belajar, Bahasa Jepang.

概略

- 名前 : ファラティラー・ギアス
- がっか
学科 : 日本文学学科
- だいめい
題名 : ダルマプルサダ大学に日本語を学んでいるコスプレのアプレシジョンに対しての影響の分析。

この研究の目的コスプレはダルマプルサダ大学にいるコスプレイヤーの日本語を勉強するの動機^{どうき}に影響か^きしるようにと^と言^いこと^こです。この研究で調査方法と図書を使う。しりょうの集まりはダルマプルサダ大学にいるコスプレイヤーにアンケートを^を広^くがり^りする。

この研究の結果はダルマプルサダ大学に^にる^るコスプレイヤーは日本語のアプレシジョンに対しては^はよ^いい^いである。

キーワード : コスプレ、アプレシジョン、ダルマプルサダ大学のコスプレイヤー、勉強する、日本語。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
BABI	PENDAHULUAN	
	1.1 Latar Belakang Masalah	1
	1.2 Identifikasi Masalah	4
	1.3 Pembatasan Masalah	5
	1.4 Perumusan Masalah	5
	1.5 Tujuan Penelitian	5
	1.6 Landasan Teori	5
	1.7 Metode Penelitian	9
	1.8 Manfaat Penelitian	12
	1.9 Sistematika Penulisan	12
BAB II	SEJARAH <i>COSPLAY</i> DAN <i>COSPLAYER</i>	
	2.1 Sejarah Umum <i>Cosplay</i>	13
	2.2 <i>Cosplay</i> Secara Umum	14

2.3 Jenis-jenis <i>Cosplay</i> Secara Umum.....	17	
2.4 <i>Cosplayer</i>	17	
2.5 Motivasi Orang Mempelajari Bahasa Jepang Berdasarkan Budaya Populer.....	19	
BAB III	HASIL PENELITIAN	
3.1 Apresiasi Para <i>Cosplayer</i> Terhadap Bahasa Jepang	20	
3.2 Penggunaan Bahasa Jepang Oleh Para <i>Cosplayer</i>	37	
BAB IV	KESIMPULAN	50
DAFTAR PUSTAKA	52	
GLOSARI	54	
LAMPIRAN	56	



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial, setiap manusia di belahan dunia harus berinteraksi satu dengan lainnya. Berbagai interaksi yang terjadi, terciptalah suatu peradaban yang melahirkan budaya.

Menurut seorang pakar antropologi budaya terkemuka Koenjaraningrat kebudayaan adalah seluruh gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar beserta keseluruhan dari hasil budi pekertinya. (Koenjaraningrat, 1974: 1)

Budaya populer di Jepang semakin kreatif, unik, dan berkembang pesat serta mulai mempengaruhi banyak kebudayaan masyarakat di negara lain. Sebagai contoh dengan melihat belasan judul film animasi atau *anime* yang di tayangkan setiap minggu, sirkulasi ratusan ribu eksemplar buku komik atau *manga* per bulan, puluhan *dorama* di televisi, jutaan keping musik *J-pop* yang terjual, pusat *fashion* bagi benua Asia, khususnya belahan Asia Timur, semua hal ini kira-kira dua dekade yang lalu tak mungkin diasosiasikan dengan negara Jepang (Timothy J. Craig, 2000: 3)

Dalam bidang *fashion*, Jepang merupakan salah satu Negara yang menjadi kiblat dunia. Terbukti tidak hanya *Harajuku style*, pakaian Jepang seperti *kimono* dan *yukata* pun merupakan suatu barang menarik dan unik untuk dikenakan sebagai mode, sekedar pakaian untuk berfoto atau diteliti untuk mendalami kebudayaan *fashion* Jepang.

Dunia *fashion* Jepang banyak berkembang di Harajuku, Shibuya, dan Akihabara. Sejarah perkembangan *fashion* Jepang pada awalnya anak-anak muda di Harajuku pasca perang Dunia II terpengaruh dengan *fashion* dari Barat yang banyak dibawa oleh Amerika. Kemudian mereka berkreasi dengan cara mereka sendiri agar terlihat berbeda.

(<http://ikubarunovryan.blogspot.com/2013/09/budaya-pop-jepang-fashion-jepang.html>)

Dari pengaruh budaya populer Jepang, khususnya *Harajuku Style*, berpadu dengan gencarnya produksi *anime* dan *manga*, tercipta suatu fenomena unik dan merebak ke seluruh penjuru dunia, yang juga menjadi ciri khas Jepang masa kini yaitu *cosplay*. *Cosplay* (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-go*) yang berasal dari gabungan kata “*costume*” (kostum) dan “*play*” (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, *video game*, penyanyi dan musisi idola. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*. *Cosplayer* adalah orang yang mengenakan pakaian atau kostum *cosplay*. Dikalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_populer_Jepang)

Cosplay adalah :

自分で考える手間を省いて簡単に「ある役割」になりきることができる便利な道具に手を伸ばす。制服を着さえすれば、求められている役柄になりたい自分に早変わりできる。それはコスプレである。(Mitamura, 2008: 4)

Bisa disimpulkan bahwa seseorang dapat dengan mudah menghemat usaha untuk menjadi suatu peran atau tokoh dengan mengandalkan peralatan yang praktis. Dengan hanya memakai seragam saja, dapat berubah dengan cepat menjadi peran yang diinginkan, atau yang dibutuhkan oleh dirinya. Inilah yang disebut *cosplay*.

Cosplay adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya atau tidak, memiliki kemampuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang diembannya tersebut atau tidak. Dengan kata lain, seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan mengenakan kostum yang menandai peran tersebut, sehingga dia akan merasa menjadi seperti orang yang

diperankannya sehingga mau tidak mau orang tersebut akan merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan yang dituntut oleh profesi atau peran yang ia emban seiring dengan kostum yang ia kenakan (Mitamura, 2008: 4).

Di negara Jepang *cosplay* berawal dari kegiatan mempromosikan *anime* atau acara TV lainnya. Pada acara *launching merchandise* atau produk di tempat umum seperti toko-toko, ada orang yang berpakaian seperti tokoh-tokoh yang berhubungan dengan *anime* atau produk yang dipromosikan tersebut agar menarik perhatian pengunjung. Berawal dari hal tersebut, lama kelamaan berkostum seperti tokoh-tokoh *anime* atau *game* dilakukan juga oleh para penggemar animasi.

Sebenarnya di negara Barat sudah lama ada kegiatan serupa *cosplay* yang disebut *masquerade* (Majalah Animonster vol 106) yang sering dilakukan pada pesta kostum, karnaval atau malam *Halloween*. Meski di luar Jepang *cosplay* berlaku untuk karakter apa saja seperti misalkan *Batman*, *Robin Hood*, dan lain-lain, namun bagi penggemar di negara Jepang, istilah *cosplay* digunakan khusus untuk berkostum seperti karakter-karakter yang terdapat dalam *anime*, *manga*, *video game*, dan musisi yang berasal dari Jepang. Selain untuk membedakan *cosplay* dan *masquerade*, para penggemar juga ingin tampil beda dan unik. Dalam *bercosplay*, selain membuat dan memakai kostum, tingkah laku dan tindakan seorang *cosplayer* juga harus sesuai dengan karakter yang ia tampilkan. Misalnya mengucapkan kata-kata khas, gaya bicara dan gerakan yang sering dilakukan si karakter.

Sementara itu, budaya *cosplay* di Indonesia dimulai pada awal tahun 2000-an. Beberapa *event* seperti Gelar Jepang UI (Universitas Indonesia) mengadakan *event cosplay*. Hingga akhirnya sekarang, *event cosplay* banyak ditemui di berbagai acara bertema Jepang. Selain diadakan di Universitas, *event* budaya Jepang atau biasa disebut *Bunkasai* sering diadakan di Indonesia, khususnya Jakarta. Seperti misalnya *Animonster event* dan *Hello fest*.

Penggemar *cosplay* di Indonesia juga tidak sedikit jumlahnya, banyak dari mereka yang bergabung dengan komunitas *cosplay* di beberapa daerah di Indonesia. Ketertarikan para pecinta *cosplay* di Indonesia juga secara tidak langsung

mengundang ketertarikan mereka dengan budaya dan bahasa Jepang. Mereka tertarik juga untuk menggunakan bahasa Jepang agar mereka bisa memahami kata atau kalimat apa saja yang mereka lihat dari karakter *anime*, *manga*, dan *video game* yang mereka sukai, untuk memerankan karakter tokoh yang ingin di *cosplay*kan.

Banyak tempat bagi anak muda Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang seperti di STBA (Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Asing) dan di Universitas. Selain di STBA dan Universitas yang membuka jurusan bahasa Jepang misalnya Universitas Indonesia, Universitas Darma Persada, dan Universitas Negeri Jakarta, banyak pula yang sudah mempelajari bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas.

Dengan demikian, penulis menduga bahwasanya *cosplay* membawa apresiasi yang besar dalam belajar bahasa Jepang. Pelajaran bahasa Jepang sendiri dipelajari dari tempat les maupun otodidak dengan melihat *anime* atau *manga*. Kemampuan dalam mempelajari bahasa Jepang, membuat para *cosplayer* mengetahui serta paham akan kata dan kalimat apa saja yang akan mereka ucapkan dalam *bercosplay* sesuai dengan karakter yang mereka sukai dari yang mereka lihat.

Berdasarkan Hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti mengenai apresiasi *cosplayer* terhadap bahasa Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi bahwa *Cosplay* adalah budaya populer Jepang yang banyak digemari oleh anak-anak muda di Indonesia. Para *cosplayer* di Jakarta yang memiliki apresiasi terhadap bahasa Jepang. Para *cosplayer* mengikuti kursus bahasa Jepang. Para *Cosplayer* menggunakan bahasa Jepang dalam kegiatan *bercosplay*. Kegiatan *bercosplay* diadakan di Sekolah dan Universitas yang memiliki jurusan bahasa Jepang. Universitas Darma Persada memiliki komunitas penggiat *cosplay*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian hanya mengenai apresiasi para *cosplayer* terhadap bahasa Jepang, dan aplikasi bahasa Jepang dalam kegiatan *bercosplay*.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana apresiasi para *cosplayer* di Universitas Darma Persada terhadap bahasa Jepang?
2. Apakah para *cosplayer* mengaplikasikan penggunaan bahasa Jepang dalam kegiatan *bercosplay*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Bagaimana apresiasi para *cosplayer* di Universitas Darma Persada terhadap bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui apakah para *cosplayer* mengaplikasikan penggunaan bahasa Jepang dalam kegiatan *bercosplay*.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Budaya Populer Jepang

Pengertian kebudayaan pun dapat dilihat dari luas cakupannya. Di sini ada dua macam arti kebudayaan, yakni dalam arti sempit dan arti luas.

Dalam arti sempit, kebudayaan adalah pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang memenuhi hasrat akan keindahan. Pendek kata, kebudayaan adalah kesenian. (Koentjaraningrat, 1974: 1). Pengertian ini dikatakan sempit, sebab kesenian hanyalah salah satu aspek kebudayaan. Padahal kebudayaan mencakup seluruh aspek kehidupan manusia dan masyarakat yang dibangun berdasarkan proses belajar.

Sedangkan menurut pengertian arti luas, kebudayaan adalah total pikiran, karya dan hasil karya manusia yang tidak berakar pada nalurinya, dan karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia melalui proses belajar. (Koenjaraningrat, 1974: 1). Konsep ini terlalu luas karena meliputi hampir seluruh aktivitas manusia dalam kehidupannya. Padahal tidak semua aktivitas manusia dalam kehidupannya dapat digolongkan sebagai aktivitas budaya. (Raga Maran, 2000: 31)

Populer menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu yang dikenal dan disukai banyak orang, sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya mudah dipahami, disukai dan dikagumi orang banyak.

Jadi budaya populer adalah budaya yang banyak disukai oleh banyak orang dan bersifat dinamis dan periodik. Dengan kata lain budaya populer itu tidaklah statis, tetapi akan mengalami perkembangan sesuai dengan selera masyarakat pada periode tertentu.

Jepang disebut *Nihon* dan *Nippon* dalam bahasa Jepang. Kedua kata ini ditulis dengan huruf *kanji* yang sama, yaitu 日本. Kata *nihon* dan *nippon* berarti negara atau negeri matahari terbit. Sebutan *nihon* digunakan dalam urusan tidak resmi, seperti dalam pembicaraan sehari-hari. Sedangkan sebutan *nippon* sering digunakan dalam urusan resmi, termasuk nama negara dalam uang Jepang, perangko, dan pertandingan olahraga Internasional.

Jepang adalah sebuah negara kepulauan di Asia Timur. Letaknya di ujung Barat Samudra Pasifik, di sebelah Timur Laut Jepang dan bertetangga dengan Republik Rakyat Tiongkok, Korea, dan Rusia. Pulau-pulau paling utara berada di laut Okhotsk, dan wilayah Selatan berupa kelompok pulau-pulau kecil di Laut Cina Timur, tepatnya di sebelah Selatan Okinawa yang bertetangga dengan Taiwan.

Jadi budaya populer Jepang adalah budaya yang banyak disukai oleh banyak orang dan bersifat dinamis dan periodik yang berasal dari Jepang. Budaya populer itu tidaklah statis, tetapi akan mengalami perkembangan sesuai dengan selera masyarakat pada periode tertentu. Budaya populer Jepang menyebar hampir ke seluruh dunia antara lain dalam bentuk *anime*, *manga*, dan *cosplay*.

1.6.2 *Cosplay*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai pengertian versi Jepang menurut Fukiko Mitamura, bahwa *cosplay* adalah merubah diri menjadi suatu peran. Tetapi pengertian *cosplay* menurut versi Barat agak sedikit berbeda. *Cosplay* adalah sebagai berikut:

Kosupure is a portmanteau term taken from "costume play". When costuming is not serious, however, then it is play, and the definition becomes that of the standard English dictionary: 'A style of dress characteristic of a particular country, period, or people, often worn in a play or at a masquerade.'

Kosupure adalah singkatan yang diambil dari 'costume play'. Jika berkostum bukan merupakan suatu hal yang serius atau dapat diartikan adalah sebuah permainan, maka pengertian menurut kamus umum bahasa Inggris menjadi: 'Gaya karakter berpakaian dari suatu negara, periode atau orang-orang tertentu yang sering dikenakan dalam suatu permainan atau pesta topeng.' (Richie, 2003: 422-426)

Kata "*cosplay*" atau yang biasa disebut "*kosupure*" (コスプレ), merupakan singkatan dari "*costume*" dan "*play*" atau "*costume role-play*". Costume atau dalam bahasa Indonesianya adalah kostum, merujuk kepada pakaian secara umum atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Kostum tidak hanya merujuk pada pakaian saja, tetapi termasuk juga di dalamnya aksesoris seperti kalung, gelang, wig, dan lain

sebagainya. Kostum dapat juga merujuk kepada gaya pakaian tertentu untuk menampilkan karakter atau tokoh tertentu yang ingin ditunjukkan oleh pengguna.

1.6.3 Apresiasi

Apresiasi adalah sikap kepekaan dalam menghargai, mengagumi, dan memiliki sebuah karya. Apresiasi dapat dibagi menjadi 2, yaitu apresiasi pasif dan apresiasi aktif.

Apresiasi pasif tumbuh seiring dengan pembiasaan yang sifatnya pasif sampai tahap menilai. Adapun apresiasi aktif, yaitu apresiasi pasif yang disertai pembiasaan karya. Apresiasi pasif dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari mengamati gambar, reproduksi karya, hingga menghadiri pameran suatu karya.

Adapun apresiasi aktif terjadi jika ada dorongan untuk berkarya setelah melakukan kegiatan apresiasi pasif. Untuk melakukan apresiasi aktif, seseorang tidak harus menjadi seorang perupa, karena setiap orang dapat berkreasi sesuai kemampuannya. Para ahli menyatakan bahwa kegiatan kreatif dapat menjadi pelepasan jiwa yang sedang tegang. Dengan demikian apresiasi aktif dapat menyegarkan kembali suasana batin seseorang. (Sulastiono, 2006: 110)

1.6.4 Bahasa Jepang

Bahasa Jepang adalah bahasa yang dipakai sekelompok orang yang tinggal di kepulauan Jepang terutama sebagai bahasa ibu. Sama dengan bahasa lain, bahasa Jepang juga memiliki beberapa dialek. Di dalam bahasa Jepang terdapat istilah *Kokugo* (国語) dan *Nihongo* (日本語) untuk menyebut bahasa Jepang. *Kokugo* (国語) adalah bahasa resmi warga negara (Jepang) yang lahir dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kokugo* sering digunakan orang Jepang untuk menyatakan bahasa sendiri sebagai bahasa ibu, sedangkan *Nihongo* (日本語) diartikan sebagai bahasa yang dipakai bangsa

Jepang yang dipakai sebagai bahasa dasar pemikiran yang membedakan bahasa itu dari bahasa lainnya. Dengan kata lain *Nihongo* (日本語) adalah bahasa yang Jepang digunakan sebagai bahasa asing atau kedua, ketiga dan seterusnya. Oleh karena itu, istilah yang digunakan untuk pendidikan bahasa Jepang di Indonesia adalah *nihongo kyōiku* (日本語教育), bukan *Kokugo* (国語).

1.7 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode survey dan metode kepustakaan. Kemudian menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Iskandar, 2008: 77)

Dalam penelitian ini yang menjadi responden penelitiannya adalah para *cosplayer* yang berada di lingkungan Universitas Darma Persada.

1.7.1 Tempat dan Waktu Penelitian

1.7.1.1 Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Darma Persada.

1.7.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai Mei 2014 sampai dengan Juli 2014.

1.7.2 Populasi, Sampel, dan Teknik pengambilan sampel

1.7.2.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Darma Persada, meliputi fakultas ekonomi, fakultas sastra, fakultas teknik dan fakultas teknik kelautan. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Darma Persada yang aktif sebagai *cosplayer* di *event* Jepang.

1.7.2.2 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak atau biasa disebut *non-probability*, karena tidak semua populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. peneliti hanya mencari sampel yaitu *cosplayer* yang berada di Universitas Darma Persada saja. Lebih tepatnya peneliti menggunakan jenis *Purposive Sampling* dalam teknik pengambilan sampel. Yang dimaksud *Purposive Sampling* yaitu sesuatu yang diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa sampel tersebut memiliki informasi yang diperlukan untuk penelitiannya. (Eriyanto, 2007: 259)

Langkah-langkah yang digunakan adalah:

- a. Menyebarkan kuesioner kepada para *cosplayer* yang ada di Universitas Darma Persada
- b. Menghitung hasil jawaban yang telah diisi oleh responden
- c. Menganalisis hasil jawaban yang telah diisi oleh responden

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, karena menggunakan kuesioner atau angket dalam teknik pengumpulan data. Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Iskandar, 2008: 77)

1.7.3.1 Perlakuan Penelitian

Perlakuan dalam penelitian ini adalah mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh penulis.

1.7.3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket yang terdiri dari 20 pertanyaan. Setiap pertanyaan yang ada pada kuesioner atau angket ini membahas tentang:

1.7.3.3 Kisi-kisi

No	Klasifikasi soal	Nomer soal
1	Soal mengenai jenis kelamin	1
2	Soal mengenai minat dalam ber <i>cosplay</i> responden	2, 3, 4, 5, 6, 7
3	Soal mengenai minat bahasa Jepang <i>cosplayer</i>	8, 9, 10, 11
4	Soal mengenai apresiasi belajar bahasa Jepang	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Penyusunan instrumen dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun kisi-kisi yang memuat pertanyaan pada kuesioner. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi jenis kelamin, kegiatan *cosplay* si responden, pengetahuan bahasa Jepang, dan apresiasi belajar bahasa Jepang. Sementara untuk pilihan jawaban dari kuesioner ini setiap jawaban disesuaikan dengan pertanyaan yang ada pada kuesioner.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Data dari hasil penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan kuesioner. Instrumen pada kuesioner tersebut terdiri dari 20 butir pertanyaan. Pertanyaan disusun oleh peneliti dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan pembimbing. Setelah layak uji, kemudian kuesioner tersebut disebarkan kepada seluruh *cosplayer* yang ada di Universitas Darma Persada yang berjumlah 40 orang.

Jawaban yang diperoleh dari para responden dijadikan sebagai data utama dalam penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram lingkaran.

1.7.5 Hipotesis

Hipotesis atau kesimpulan sementara yang diajukan adalah sebagai Berikut:

1. Para *cosplayer* memiliki apresiasi yang baik terhadap bahasa Jepang

2. Bahasa Jepang digunakan dalam *event cosplay*.

1.8 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, hasilnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak tertentu, antara lain:

- 1) Bagi masyarakat agar bisa mengetahui bahwa *cosplay* dapat mempengaruhi para *cosplayer* untuk mengapresiasi bahasa Jepang.
- 2) Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang apresiasi *cosplayer* terhadap bahasa Jepang.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I adalah bab pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah bab yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: sejarah umum *cosplay*, *cosplay* secara umum, jenis-jenis *cosplay* secara umum, *cosplayer* di Universitas Darma Persada, motivasi orang mempelajari bahasa Jepang berdasarkan budaya populer.

BAB III adalah bab pembahasan tentang hasil analisis penelitian

BAB IV adalah bab yang berisi kesimpulan.