

**PENGARUH BUDAYA *COSPLAY*
TERHADAP KREATIVITAS *COSPLAYER***

DI JAKARTA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



BUNGE SUJKA HAKIKI

08110107

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa tanggal 27 Juni 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari:

Pembimbing : Irawati Agustine, S.S.

Pembaca : Erni Puspitasari, M.Pd

Ketua Sidang : Dra. Purwani Purawiardi, M.Si

Disahkan pada hari Selasa tanggal 17 Juli 2012

Ketua Program Studi,

Dekan,


Hari Setiawan, M.A


Syamsul Bahri, M.Si

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Irawati Agustine, S.S. bukan merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Bunge Sujika Hakiki

NIM : 08110107

Tanda tangan : 

Tanggal : 27 Juni 2012



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul "Pengaruh Budaya *Cosplay* Terhadap Kreativitas *Cosplayer* di Jakarta". Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang, Universitas Darma Persada.

Saya menyadari bahwa, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Irawati Agustine, SS, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Erni Puspitasari, M.Pd, selaku dosen pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa, dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Purwani Purawardi, M.Si selaku ketua penguji.
4. Ibu Yessy Harun, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik.
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra.
6. Bapak Hari Setiawan, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf TU Jurusan Sastra Jepang yang telah banyak memberikan bantuan, ilmu serta pengalaman berharga kepada saya dari awal menjadi mahasiswa Universitas Darma Persada hingga selesainya penulisan skripsi ini.

8. Yang tercinta Papa, Mama, dan adik serta semua keluarga besar yang selalu mendoakan tiada henti serta memberikan perhatian dan bantuan baik moril maupun materil.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2008 serta seluruh senior dan junior yang telah memberikan saran serta semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Beberapa pihak yang telah banyak membantu saya, khususnya kepada Bapak Aji Yudhistira, S.S, M.Si dan Kakak Hesti Nurhayati, M.Si yang telah memberikan referensi buku dan saran yang sangat berguna dalam skripsi ini.
11. Teman-teman *cosplayer* yang telah bersedia menjadi narasumber, teman-teman Avatar Team, dan seluruh teman-teman *cosplayer* yang lainnya. Karena pengalaman berharga bersama kalian selama ini, skripsi ini dapat terwujud dan terselesaikan. Skripsi ini saya dedikasikan khusus untuk kalian.
12. Seluruh pihak lainnya yang juga telah banyak mendukung dan memberikan semangat, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

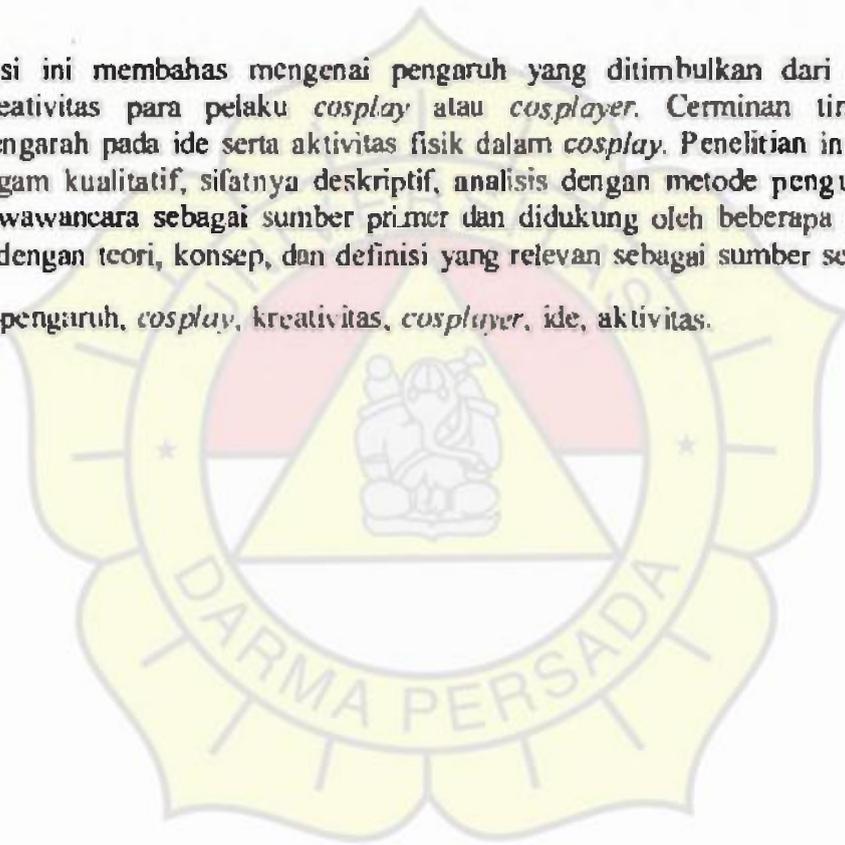
Skripsi yang telah tersusun ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Namun, semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya di dunia *cosplay* saja, tetapi juga untuk siapa saja khususnya dalam hal memahami kreativitas. Dan semoga suatu saat nanti, ada yang berminat untuk menyempurnakan skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.

ABSTRAK

Nama : Bunge Sujika Hakiki
Program Studi : Sastra Jepang
Judul : Pengaruh Budaya *Cosplay* Terhadap Kreativitas *Cosplayer* di Jakarta

Skripsi ini membahas mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari *cosplay* terhadap kreativitas para pelaku *cosplay* atau *cosplayer*. Cerminan timbulnya pengaruh mengarah pada ide serta aktivitas fisik dalam *cosplay*. Penelitian ini adalah penelitian ragam kualitatif, sifatnya deskriptif, analisis dengan metode pengumpulan data berupa wawancara sebagai sumber primer dan didukung oleh beberapa literatur yang terkait dengan teori, konsep, dan definisi yang relevan sebagai sumber sekunder.

Kata kunci : pengaruh, *cosplay*, kreativitas, *cosplayer*, ide, aktivitas.



概要

名前 : ブンゲスジカハキキ
学科 : 文学部日本語学科
テーマ : ジャカルタコスプレヤーの創造的に対するコスプレ

文化の影響

この論文はコスプレヤー創造的に対するコスプレの浮かんだ影響のようだというを書かれてある。描き出され影響コスプレの考えと活動に浮かぶことである。この論文は特質的、分析の第一資源は面接、第二は理論、草案、そして意味と関係がある適切な文芸を後援する。

キーワード: 影響、コスプレ、創造的、コスプレヤー、考え、活動。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Metode penelitian	6
1.8 Manfaat Penelitian	7
1.9 Sistematika Penyelesaian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Budaya	9
2.1.1 Budaya Populer	9
2.1.2 Budaya Urban	10
2.2 Cosplay	11
2.2.1 Tinjauan Umum Cosplay	11
2.2.2 Sejarah Cosplay	15
2.2.3 Jenis-Jenis Cosplay	17

2.3 Kreativitas.....	22
2.3.1 Pengertian Kreativitas.....	22
2.3.2 Aspek-aspek Kreativitas.....	24
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	24
2.4 Cosplayer.....	27
2.5 Perkembangan Budaya Cosplay di Jakarta Saat Ini	30

BAB III PENGERTIAN COSPLAY MENURUT BEBERAPA

SUMBER	34
3.1 Wawancara	34
3.2 Video	44
3.3 Sumber Lainnya.....	46
3.3.1 Majalah.....	46
3.3.2 Tutorial.....	47

BAB IV PENGARUH BUDAYA COSPLAY TERHADAP KREATIVITAS COSPLAYER DI JAKARTA.....

4.1 Peran Cosplay Dalam Membentuk Kreativitas.....	49
4.2 Cosplay Tidak Harus Mahal	51
4.3 Pandangan Cosplayer Terhadap Kreativitas	53
4.4 Manfaat Positif Cosplay	55
4.5 Pendapat Negatif Cosplay.....	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....

5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

LAMPIRAN



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial, setiap manusia di berbagai belahan dunia harus berinteraksi satu sama lainnya. Dari berbagai interaksi yang terjadi, terciptalah suatu peradaban yang melahirkan berbagai elemen sosial. Salah satu elemen sosial itu adalah budaya. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh masyarakat luas dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya tiap masyarakat tumbuh dan berkembang secara unik karena perbedaan cara hidup masyarakat tersebut. Hal itu membuktikan, bahwa budaya telah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang.

Setiap negara pasti memiliki budaya yang telah melekat seiring zaman. Ketika membahas mengenai budaya, sudah pasti banyak keanekaragaman, fenomena, *trend* hingga tradisi yang tercipta dan menjadi ciri khas diberbagai negara di dunia. Misalnya budaya Barat yang bebas, terbuka serta modern dibandingkan budaya Timur yang masih kental dengan budaya tradisionalnya dan cenderung tertutup dan kuno.

Di Asia, seperti Indonesia di Asia Tenggara, maupun Jepang di Asia Timur, keduanya sama-sama menganut budaya Timur. Walaupun arus modernisasi dan budaya Barat lebih mendominasi saat ini, namun baik Jepang maupun Indonesia masih memiliki budaya tradisional yang tetap terjaga kelestariannya. Jika di Indonesia masih memiliki budaya tradisional seperti banyaknya upacara adat dan kesenian tari, hingga yang modern seperti fenomena *band* dan *boyband*, seperti halnya Indonesia, negara Jepang pun memiliki budaya yang beragam. Budaya Jepang

cenderung diadaptasi dari berbagai negara. Budaya tradisionalnya lebih diadaptasi dari kebudayaan China dan Korea.

Beberapa kebudayaan Jepang yang kita ketahui, seperti budaya tradisionalnya yaitu upacara minum teh, *ikebana*, *Kabuki* dan *Ukiyo-e*, hingga *origami* sudah sangat terkenal di berbagai negara termasuk Indonesia. Begitu pula dengan budaya modern Jepang seperti *manga* (komik), *anime*, musik Jepang seperti *J-Pop* dan *J-Rock* hingga gaya hidup dan *fashion* Jepang seperti *Harajuku style*.

Khusus mengenai budaya modern, banyak sekali muncul fenomena dan hasil karya yang unik dan menarik. Bahkan menjadi suatu *trend* masa kini di masyarakat. Salah satunya adalah *pop culture* atau budaya pop. Budaya populer adalah gaya, *style*, ide, perspektif, dan sikap yang benar-benar berbeda dengan budaya arus utama 'mainstream' (yang preferensinya dipertimbangkan di antara konsensus informal). Budaya populer banyak dipengaruhi oleh media massa (setidaknya sejak awal abad ke-20) dan dihidupkan terus-menerus oleh berbagai budaya bahasa setempat, kumpulan ide tersebut menembus dalam kescharian masyarakat.

Di Indonesia, budaya pop Jepang sangat maju pesat. Terbukti hingga saat ini masih banyak orang yang meminati dan bahkan dijadikan hobi. Di samping derasnya arus budaya Korea atau *Korean Wave*, budaya pop Jepang atau *Japanese Pop Culture* pun masih diminati di Indonesia, khususnya anak muda. Seperti *manga* Jepang yang banyak dijual di toko buku dan dikoleksi, *anime* Jepang yang ditayangkan di stasiun tv Indonesia, hingga *Harajuku Fashion* yang dijadikan pedoman berpakaian para artis di Indonesia maupun masyarakat umum.

Dalam bidang *fashion*, Jepang merupakan salah satu negara yang menjadi kiblat dunia. Terbukti tidak hanya *Harajuku style*, pakaian tradisional 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. *Fashion* juga termasuk ke dalam salah satu budaya populer. *Fashion* adalah bagian dari proses aksentuasi kesadaran-waktu yang lebih umum dalam pengertian yang istimewa.¹

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*, dongeng, permainan *video*, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*. Di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai *layer*.

Selain itu, menurut sebuah buku yang berjudul *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki na no ka* karya Fukiko Mitamura, menyebutkan pengertian *cosplay* sebagai berikut:

自分で考える手間¹を省いて簡単に「ある役割」にな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。²

Bisa disimpulkan bahwa seseorang dapat dengan mudah menghemat usaha untuk menjadi suatu peran/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*.

¹David Chancy, 1996. *Lifestyles Sebuah Pengantar Komprehensif* Yogyakarta: Jalasutra. Halaman 103

²Mitamura, Fukiko. 2008. *Cosupure Naze Nihonjin Ha Seifuku Ga Suki Na No Ka*. Jepang: Shoudensha Shinso. Halaman 4.

Menurut Mitamura, *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya tersebut 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.

Fenomena *cosplay* sendiri bermula dari Barat, sejak paruh kedua tahun 1960-an. Kemudian *cosplay* masuk ke Jepang pada tahun 1970-an. Di Jepang, *cosplay* justru lebih berkembang dan lebih populer dibandingkan Barat. Dan saat ini di Jepang, peserta *cosplay* bisa dijumpai dalam acara yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (*hobby circle*), seperti *Comic Market*, atau menghadiri konser dari grup musik yang ber-genre *visual kei*. Hal inilah yang menyebabkan merebaknya penggemar *cosplay* termasuk *cosplayer* maupun bukan *cosplayer* ke seluruh penjuru dunia, yaitu Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia.

Sementara itu, budaya *cosplay* di Indonesia dimulai pada awal 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*³ event dan *Hello fest*⁴

³Majalah bertema anime dan manga di Indonesia, yang terbit sebulan sekali

Kehadiran budaya *cosplay* di Indonesia memiliki warna dan keunikan tersendiri. Khususnya bagi *cosplayer*, mereka bisa mengembangkan bakat dan kemampuan mereka dalam berkreasi dan berekspresi. Baik dalam hal membuat kostum, maupun berakting layaknya karakter yang mereka mainkan. Hal itu mampu memunculkan kreativitas yang cukup tinggi, dan belum tentu semua orang bisa melakukannya. Berbagai inovasi pun muncul, bahkan mampu memadukan *cosplay* dengan budaya Indonesia. Seperti *cosplay* yang dilakukan para *cosplayer*, yang menggunakan topeng *Ultramen* dan *Kamen Rider*, tetapi mereka mengenakan batik. Ada pula *cosplayer* yang memerankan Gatot Kaca dalam sebuah *event*.

Atas dasar fenomena menarik itulah penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai pengaruh *cosplay* terhadap kreativitas *cosplayer* Indonesia. Khususnya para *cosplayer* yang ada di Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah budaya *cosplay* yang memberikan pengaruh terhadap kreativitas pelaku atau *cosplayer*. Saat ini, yang paling dilihat dalam *cosplay* adalah kemiripan kostum dan karakter yang dimainkan. Hal itu menyebabkan munculnya ide-ide kreatif dalam membuat kostum yang akan dipakai pada acara *cosplay*. Berdasarkan hal tersebut, penulis memaparkan masalah dalam penelitian ini adalah penjelasan mengenai pengaruh budaya *cosplay* terhadap kreativitas para *cosplayer*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan skripsi ini dan juga sering dialami pribadi, maka penulis ingin menguraikan seberapa

⁴Festival tahunan yang diadakan oleh HelloMotion Academy merupakan induk usaha dari HelloMotion Academy School of Animation & Creativity, Jakarta

besar pengaruh *cosplay* terhadap kreativitas *cosplayer* di Jakarta, dan faktor apa saja yang mempengaruhinya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana budaya *cosplay* berperan dalam membentuk kreativitas para pelaku *cosplay* di Jakarta?
- b. Benarkah kreativitas dalam *cosplay* itu identik dengan kostum yang sesuai karakter asli yang diperankan, dan memakai barang-barang mahal?
- c. Seberapa jauh *cosplayer* di Jakarta menilai sebuah kreativitas?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis pengaruh budaya *cosplay* dalam membentuk kreativitas para pelaku *cosplay*, kreativitas dalam pembuatan kostum dan aksesoris dalam *cosplay*, dan kreativitas dalam memanfaatkan barang-barang yang lebih menghemat biaya.

1.6 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif analisis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan kepustakaan dengan sumber data tertulis. Yaitu dengan mengumpulkan sumber data yang ada, serta mengumpulkan data dari berbagai macam referensi lain seperti data hasil wawancara secara mendalam, dan data tertulis seperti buku, artikel di internet dan majalah, serta koleksi pribadi penulis. Kemudian dianalisa hingga membentuk kesimpulan.

Responden sebanyak 8 orang *cosplayer* yang berlokasi di Jakarta dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Wawancara

dilakukan tidak langsung melalui jejaring sosial *Facebook*. Hasil wawancara kemudian direduksi, dikelompokkan, dan dianalisa

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah literatur kepustakaan dan referensi dalam bidang kebudayaan populer Jepang, khususnya *cosplay*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat, tidak hanya untuk para *cosplayer* saja, tetapi juga kepada masyarakat dalam mengungkapkan permasalahan dalam hal kreativitas, serta dapat menjelaskan mengenai manfaat positif dalam *cosplay*.

1.8 Sistematika Penyusunan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab 2 merupakan pembahasan teori budaya populer dan budaya urban, teori mengenai definisi dan pemaparan kreativitas, definisi *cosplay* secara luas, sejarah, ciri-ciri dan kategori *cosplay*, dan perkembangan *cosplay* saat ini.

BAB III PENGERTIAN COSPLAY MENURUT BEBERAPA SUMBER

Bab 3 merupakan uraian data wawancara, beberapa kalangan pelaku *cosplay*, bukti dari pengalaman penulis dan *cosplayer*, berbagai

referensi lain, serta bukti yang ada dari penyelenggaraan acara-acara *cosplay* di Jakarta.

BAB IV PENGARUH BUDAYA COSPLAY TERHADAP KREATIVITAS COSPLAYER DI JAKARTA

Bab 4 merupakan pembahasan mengenai analisa budaya *cosplay* yang memberikan pengaruh terhadap kreativitas, berdasarkan uraian hasil semua data.

BAB V KESIMPULAN

Bab 5 merupakan kesimpulan mengenai hubungan *cosplay* dan kreativitas sehingga berpengaruh positif, berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya pada Bab I, II, III DAN IV.

