

***COSPLAY* SEBAGAI KEBUDAYAAN POPULER
NEGARA JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra



Oleh

DHINI PUSPITASARI

NIM 06110027

SASTRA JEPANG

**FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2010**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

COSPLAY SEBAGAI KEBUDAYAAN POPULER NEGARA JEPANG

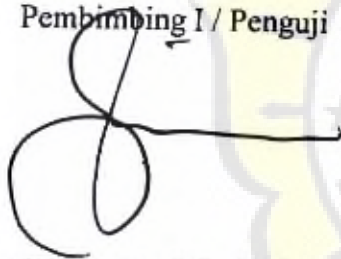
Telah diuji dan diterima baik (lulus) pada tanggal 9 Agustus 2010 dihadapan penguji Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra.

Ketua Panitia / Penguji



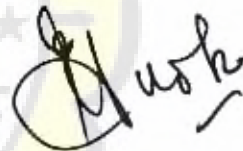
Dra. Tini Priantini.

Pembimbing I / Penguji



Tia Martia S.S., M.Si.


Pembimbing II / Pembaca



Erni Puspitasari, M.Pd.

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan Sastra Jepang



Rini Widiarti S.S., M.Si.

Dekan Fakultas Sastra



Dr. Hj. Albertine S.Minderop, M.A.

LEMBAR PERNYATAAN

Judul Skripsi :

COSPLAY SEBAGAI KEBUDAYAAN POPULER NEGARA JEPANG

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Ibu Tia Martia S.S., M.Si dan Ibu Erni Puspitasari, M.Pd tidak merupakan hasil jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

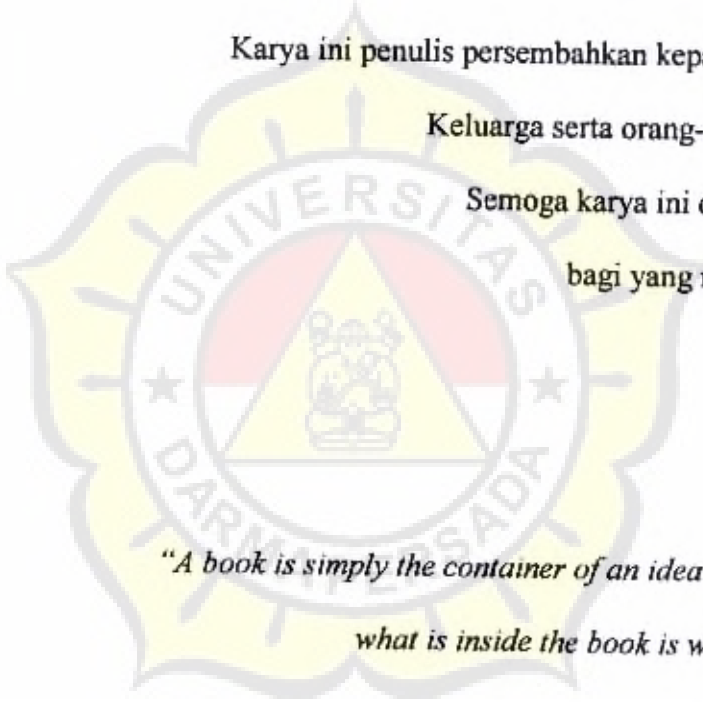
Jakarta, 28 Juli 2010



Dhini Puspitasari

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada Orangtua,
Keluarga serta orang-orang sekitar.
Semoga karya ini dapat berguna
bagi yang membacanya.



*"A book is simply the container of an idea like a bottle;
what is inside the book is what matters"*

*"Sebuah buku hanyalah wadah ide seperti botol,
apa yang ada dalam buku itulah yang penting"*

(Angela Carter)

ABSTRAK

COSPLAY SEBAGAI KEBUDAYAAN POPULER NEGARA JEPANG

Dhini Puspitasari

06110027

Fakultas Sasatra Jepang

Universitas Darma Persada, 2010

Negara Jepang banyak menyerap kebudayaan asing. *Cosplay* merupakan salah satu budaya serapan asing yang banyak diminati oleh kaum muda yang terkenal di kalangan anak muda Jepang. *Cosplay* merupakan sebuah hobi yang dengan seiring berjalannya waktu menjadikannya sebuah kebudayaan populer di negara Jepang. *Cosplay* sebagai kebudayaan populer hanya tampil pada acara-acara tertentu saja.

論文

概要

「コスプレは日本の流行の文化として」

ディニブスピタサリ

06110027

日本文学部

ダルマプルサダ大学、2010年

日本はたくさん外国の文化を吸収した。コスプレはひとつの吸収したことで特に日本の若者に人気がある。コスプレは最初は趣味だったが時が流れると日本の流行の文化になった。コスプレは一定のイベントだけにある。

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul **“Cosplay sebagai Kebudayaan Populer negara Jepang”** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan meraih gelar Sarjana Sastra pada jenjang pendidikan Strata 1 jurusan Sastra Jepang di Universitas Darma Persada.

Selama penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang membantu, membimbing dan mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dengan kerendahan dan ketulusan hati, mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Tia Martia, S.S, M.Si dan Ibu Emi Puspitasari, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Tini Priantini, selaku Ketua Panitia Ujian Sidang Jurusan Sastra Jepang.
3. Ibu Rini Widiarti, S.S, M.Si., selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.
4. Ibu Dr.Hj. Albertine S. Minderop, M.A selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

5. Ibu Metty Suwandani, S.S, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah memberi dukungan dan nasehat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen pengajar di Jurusan Sastra Jepang yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendidik dan mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan bagi penulis.
7. Seluruh Staf Universitas Darma Persada yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Untuk Orang tua dan adik yang telah memberikan bantuan dan doa.
9. Seluruh teman Universitas Darma Persada, khususnya angkatan 2006 jurusan Sastra Jepang yang berjuang bersama untuk meraih gelar Sarjana.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan karena pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, sehingga hanya bisa berharap semoga karya ini dapat berguna bagi semua yang membacanya.
Wassalamualaikum Wr.Wb.

Jakarta, Juli 2010

(Penulis)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Perumusan Masalah	9
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Tujuan penelitian	9
1.6 Manfaat penelitian	10
1.7 Metode Penelitian	10
1.8 Sistematika Penulisan	11

BAB II KERANGKA TEORETIS	12
2.1 Budaya	12
2.1.1 Kebudayaan Populer	13
2.1.2 Kebudayaan Massa	15
2.2 <i>Cosplay</i> sebagai Budaya Populer	18
2.3 <i>Fashion</i> dalam <i>Cosplay</i>	19
2.4 <i>Cosplay</i>	27
BAB III <i>COSPLAY</i>	28
3.1 Sejarah dan Pengertian <i>Cosplay</i>	28
3.2 Jenis dan Kategori <i>Cosplay</i>	31
3.3 Perkembangan <i>Cosplay</i> di negara Jepang dewasa ini	33
3.4 Kepopuleran <i>Cosplay</i>	43
BAB IV KESIMPULAN	50
DAFTAR PUSTAKA	52
GLOSARIUM	54
LAMPIRAN	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang unik karena memiliki keanekaragaman budaya yang khas dan terpelihara sampai sekarang. Negara Jepang juga banyak menyerap gagasan dari negara-negara lain dalam berbagai bidang, seperti teknologi, adat-istiadat dan bentuk-bentuk pengungkapan kebudayaan lainnya. Gaya hidup orang Jepang sekarang ini merupakan perpaduan budaya tradisional dan budaya modern Barat.

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. Dengan mengenali persamaan dan perbedaan budaya tersebut, maka kita akan semakin memahami keanekaragaman cara hidup yang ada, yang akan bermanfaat saat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang berasal dari budaya yang berbeda.

Kebudayaan atau *culture* adalah konsep yang sangat tua. Konsep ini terus mengalami perubahan dan perkembangan yang disesuaikan dengan

zaman. Seiring dengan berjalannya waktu, kebudayaan Jepang pun ikut berkembang. Mulai dari zaman negara Jepang menutup diri dari negara lain (sakoku), lalu mulai masuknya budaya Barat dan budaya asing lainnya sampai pada zaman Jepang modern sekarang ini. Sebagai hasilnya, kebudayaan Jepang berbeda dari kebudayaan Asia lainnya¹. Hasil kebudayaan yang berbeda dari kebudayaan lainnya yang dimaksudkan adalah hasil dari penyerapan dari negara Barat ataupun negara luar lainnya yang diadaptasi dan sedikit di campur dengan kebudayaan Jepang itu sendiri, sebut saja misalnya *J-pop* atau *Japanese Pop*, yaitu aliran musik yang berasal dari negara Barat yang kemudian diserap dan di adaptasi, namun tetap mempertahankan ciri khas dari budaya Jepang itu sendiri. Negara Jepang tidak memiliki aliran musik asli, termasuk musik tradisional Jepang sekalipun. Musik-musik Jepang tradisional mulanya juga mendapatkan pengaruh dari musik tradisional dan budaya dari negara China serta negara Korea. Seperti yang tertulis dari hal tersebut dapat kita lihat bahwa seberapa besarnya pengaruh budaya asing bagi kebudayaan Jepang. Konsep budaya populer misalnya, adalah konsep yang menjelaskan bahwa kebudayaan tidak dapat lepas dari reproduksi massal yang dilakukan lewat industri, tidak terkecuali industri *fashion* yang juga merupakan bagian dari budaya populer.

Fashion adalah istilah yang biasanya dikaitkan dan digunakan untuk mewujudkan identitas pada pemakainya. Pengertian dari *fashion* tidak berlaku secara meluas. Konsep dari *fashion* itu sendiri mengalami perubahan yang lebih

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Kebudayaan_Jepang (12 Juli 2010).

cepat dibanding dengan kebudayaan itu sendiri². *Fashion* atau gaya hidup sebagai suatu ladang industri yang artinya berbicara tentang beragam produk komersil yang menjadi atau dijadikan tren. Tren *fashion* terus menerus berkembang dan berubah menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi sebagian besar remaja yang mengekspresikan dirinya melalui *fashion*.

Makna yang dicari oleh remaja Jepang diasosiasikan melalui gaya hidup kaum remaja Jepang dewasa ini³. Gaya hidup kaum remaja pada zaman sekarang ini dapat terlihat dari cara mereka berpakaian. Sistem atau norma yang berlaku pada masyarakat ada kalanya dianggap tidak adil oleh para remaja, contohnya seorang siswi pelajar dikenakan peraturan sekolah untuk memakai rok panjang, hal tersebut menghasilkan ketidaksabaran dan pemberontakan dalam diri remaja, yang dicetuskan melalui *fashion*. Pemberontakan sebagai unsur dari *fashion*. Remaja adalah masyarakat yang senang dengan kebebasan, kebebasan untuk mengekspresikan dirinya yang tidak terikat dengan norma-norma yang ada. Seperti halnya *punk*, tren ini lama kelamaan akan menjadi terlihat aneh. Masyarakat Jepang yang awam pun akan menganggap gaya seperti ini sebagai suatu kegiatan yang aneh karena seiring bergantinya zaman, zaman menyukai kebudayaan *punk* akan hilang. Remaja adalah suatu individu yang senang dengan sesuatu yang baru dan kebebasan dalam bergaya. *Fashion* Jepang banyak mengadaptasi dari budaya Barat.

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Fashion> (27 Juni 2010).

³ Fraditia Anggraeni, "*Fashion sebagai Wujud Identitas Remaja Jepang*", Skripsi (Jakarta : Universitas Darma Persada, 2008), hlm.2.

Cosplay merupakan bentuk *fashion* yang sedang populer pada saat ini. *Cosplay* merupakan istilah bahasa Inggris yang diambil dari kata *costume playing*. Orang Jepang melafalkan kata *costume playing* sebagai *kosupure* (コスプレ). Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*. *Cosplay* merupakan suatu bentuk ekspresi kecintaan pada *anime* (アニメ), *manga* (漫画), *video game*, *tokusatsu*, *j-artist*, *visual kei*, dan lain-lain. Umumnya hal tersebut memiliki ciri khas menonjol, baik itu penampilan maupun karakteristiknya karena biasanya *cosplayer* Jepang membawakan tokoh-tokoh dalam animasi khas Jepang.

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

Sejalan dengan merambahnya *anime* ke luar negara Jepang, *cosplay* juga disenangi oleh para pecinta *anime* di mana-mana. Sebenarnya di negara

Barat sudah lama ada kegiatan serupa *cosplay* yang disebut *masquerade*⁴, yang sering dilakukan pada pesta kostum, karnaval atau malam *Halloween*⁵. Meski di negara 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*, *tokusatsu* dan *artis* yang berasal dari Jepang. Selain untuk membedakan *cosplay* dengan *masquerade*, para penggemar juga ingin tampil beda dan unik. Dalam ber-*cosplay*, 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.

Di negara luar Jepang bahkan di negara Indonesia sekarang ini juga makin banyak acara-acara yang berhubungan dengan *anime*, *manga* dan *game*. Acara seperti itu dimanfaatkan oleh para penggemar untuk memamerkan kostum karakter favorit mereka. Acara yang dimaksud adalah acara Gelar Jepang, suatu acara yang memperlihatkan beragam atraksi kebudayaan khas Jepang. Pada acara seperti itu juga sering diadakan lomba *cosplay*. Hal ini mendorong banyak penggemar yang senantiasa ikut ber-*cosplay*. Mereka rajin tampil di setiap acara, bahkan yang jauh dari tempat tinggalnya⁶. Ada juga yang membentuk grup *cosplay*, misalnya grup *cosplay Bishojo Senshi Sailor Moon*.

⁴ *Animonster*, edisi September 2005, Vol. 78 hlm 51.

⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Halloween> (24 Juni 2010).

⁶ *Animonster*, *loc., cit.*

Mereka bisa mengadakan tur ke berbagai acara festival Jepang dan menjadi peserta tetap lomba *cosplay*-nya.

Di negara Jepang sendiri, dalam berbagai acara *anime*, *manga*, dan *game* yang diadakan, sudah pasti ada *cosplay*. Baik ada lomba maupun tidak ada lomba, pasti ada pengunjung yang ber-*cosplay*. *Cosplay* juga dilakukan oleh para model yang ingin mempromosikan produk, misalnya *game* atau *anime* tertentu. Penggemar ber-*cosplay* tidak hanya pada acara *Expo* atau pameran saja, penggemar juga ber-*cosplay* di bursa *doujinshi*⁷ tahunan terbesar di Jepang yaitu *Comiket*⁸. Dalam acara tersebut mereka bisa difoto oleh penggemar lain atau wartawan. Umumnya mereka ber-*cosplay* dengan alasan untuk bersenang-senang mengekspresikan kecintaan mereka pada karakter yang ditampilkan, namun ada juga yang menginginkan hadiah ataupun sekedar ingin dikenal masyarakat luas saja.

Selain *anime*, *manga*, dan *game*, *cosplayer* di negara Jepang juga sering ber-*cosplay* meniru penampilan artis mereka. Terutama artis *J-Rock* yang selalu tampil dengan segala *make-up*, kostum dan atribut yang tidak lazim. Seorang *Cosplayer* tidak harus mirip 100% dengan gaya artis tertentu, tapi cukup berbaur *J-Rock* juga boleh (*make-up* gelap, jaket kulit panjang hitam, rambut dicat, dipotong dan dimodel yang tidak lazim).

⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/Manga> (24 Juni 2010).

⁸ http://id.wikipedia.org/wiki/Comic_Market (24 Juni 2010).

Ketertarikan orang-orang terhadap *Cosplay* ada berbagai macam alasan, terutama karena mereka kagum dan menyukai karakter tersebut, apalagi dengan kepribadian karakter dan penampilan khas karakter tersebut, dan juga kostum yang didesain begitu menarik. Untuk mendapatkan kostum karakter yang ditiru, *cosplayer* harus menjahit dan membuat bahan kostumnya sendiri dan harus bisa merancang, membuat dan merakit segala keperluan *cosplay* nya tetapi saat ini sudah banyak toko-toko yang menjual perlengkapan *cosplay*, mulai dari baju, *wig*, sampai ke aksesoris tambahan yang sesuai, bahkan ada toko yang bisa melayani pesanan kostum sesuai ukuran tubuh si *cosplayer*⁹. *Cosplayer* juga bisa mencari toko *cosplay online*, tapi tentu saja dengan harga yang cukup mahal. Selain itu beredar juga buku panduan *cosplay*, lengkap dengan gambar dan pola desain kostum berbagai karakter, dan ada juga *video* mengenai *cosplay*.

Ber-*cosplay* adalah kegiatan yang menyenangkan dan selalu memeriahkan berbagai acara gelar Jepang. Di samping itu *Cosplay* menjadi ajang untuk unjuk kebolehan para *Cosplayer*, baik dalam desain kostum maupun kemampuan menjiwai karakter yang dimainkan. Keberanian dan kreativitas para *Cosplayer* untuk tampil juga patut untuk dihargai.

Seiring dengan meningkatnya kepopuleran *cosplay*, jumlah acara-acara yang menampilkan lomba *cosplay* pun semakin banyak. Bermula dari hal tersebut, banyak yang menganggap *Cosplay* sebagai tren dan dengan alasan

⁹ *Animonster, loc., cit.*

tidak ingin ketinggalan mereka pun mengikuti acara lomba *cosplay* tersebut. Sejak itu mulailah acara-acara *cosplay* tersebut diliput oleh media seperti Koran atau majalah umum¹⁰.

Perkembangan ini pun ternyata mendapat banyak tanggapan negatif dari masyarakat tidak hanya di Jepang namun juga di berbagai negara lainnya. *Cosplay* bukanlah suatu kegiatan yang setiap saat ada, namun hanya pada saat acara-acara seperti pada festival Jepang maka secara otomatis acara *cosplay* tersebut dapat terlihat. Berdasarkan pembahasan tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang budaya *Cosplay* sebagai kebudayaan populer Jepang yang menjadi tren remaja Jepang dewasa ini. Penelitian ini berjudul "*Cosplay* sebagai budaya populer negara Jepang".

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi bahwa budaya *fashion* Jepang terus-menerus berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah *Cosplay*, yang dapat menarik perhatian orang-orang di dunia. Asumsi penulis adalah *Cosplay* merupakan *fashion* Jepang yang mengalami perkembangan dan perubahan karena adanya pengaruh budaya Barat yang menampilkan gaya yang unik dengan kostum yang menarik dan bisa dinikmati oleh semua masyarakat baik di luar maupun di negara Jepang itu sendiri. Oleh karena *cosplay* itu sendiri tanpa disadari secara

¹⁰ *Ibid.*

langsung telah menjadi suatu kebudayaan yang populer di kalangan remaja, maka berdasarkan hal tersebut, penulis memaparkan masalah dalam penelitian ini adalah penjelasan mengenai *cosplay* dan hubungannya dengan budaya populer.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah *Cosplay* itu?
2. Bagaimana sejarah masuknya *Cosplay* ke negara Jepang?
3. Kenapa *Cosplay* dikategorikan sebagai budaya populer?
4. Bagaimana pengaruh *cosplay* terhadap masyarakat, terutama remaja Jepang?

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis membatasi penelitian pada *Cosplay* sebagai budaya populer di negara Jepang.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis bertujuan untuk mengangkat salah satu kebudayaan populer Jepang yaitu *Cosplay* yang

populer diberbagai negara. Untuk mencapai tujuan ini penulis melakukan tahapan sebagai berikut.

1. Menjelaskan gambaran umum *cosplay*.
2. Menelaah sejarah *cosplay* di negara Jepang.
3. Menjabarkan tentang konsep, teori-teori dan macam-macam kebudayaan.
4. Menelaah pengaruh *cosplay* terhadap remaja Jepang.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada seluruh masyarakat sastra, maupun khalayak umum yang tertarik untuk mengetahui, mempelajari atau sekedar menginginkan informasi mengenai *cosplay* di negara Jepang.

1.7 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan sumber data tertulis (teks). Penulis melakukan studi kepustakaan pada perpustakaan Universitas Darma Persada, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Perpustakaan Pusat Studi Jepang Universitas Indonesia, Perpustakaan The Japan Foundation Jakarta, Internet dan melalui koleksi pribadi.

1.8 Sistematika penulisan

Sistematika penyajiannya, sebagai berikut :

Bab I : membahas latar belakang negara Jepang yang pandai dalam mengembangkan dan mengadaptasi pengaruh budaya luar, misalnya budaya negara Barat yang masuk ke negara Jepang. Adaptasi negara luar yang diambil mulai dari makanan sampai *fashion*, namun dengan tetap mempertahankan kebudayaan dan ciri khas dari negara Jepang itu sendiri.

Bab II : membahas kerangka teoritis yang berisi penjelasan mengenai apa definisi dari budaya dan apa yang dimaksud dengan budaya populer, lalu hubungan antara budaya populer dengan budaya massa, dan asal usul *fashion* bisa masuk kedalam budaya populer itu sendiri, serta *Cosplay* yang termasuk dalam kategori *fashion* Jepang yang populer.

Bab III : membahas asal-usul munculnya *Cosplay* di Jepang, menjelaskan apa yang dimaksud dengan *Cosplay*, bagaimana *Cosplay* di negara Jepang, di mata dunia dan bagaimana *Cosplay* saat ini.

Bab IV : membahas kesimpulan dari pembahasan yang telah dibahas sebelumnya pada Bab I, Bab II , dan Bab III.