

**PERANAN COSPLAY DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS**

**(Studi Kasus pada Komunitas Cosplay JABODETABEK)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Persyaratan untuk memperoleh Gelar  
Sarjana Strata satu pada Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



**RIKI ARDIANA**

**2014110263**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Skripsi Sarjana yang berjudul :

***PERANAN COSPLAY DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS***

Telah diuji dan diterima pada : 6 Agustus 2021

Di hadapan Panitia Ujian Sarjana Sastra

Fakultas Sastra Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Pembimbing I**

(Dr. Hermansyah Djaya, M.A)

**Pembimbing II**

(Hargo Saptaji ; MA.)

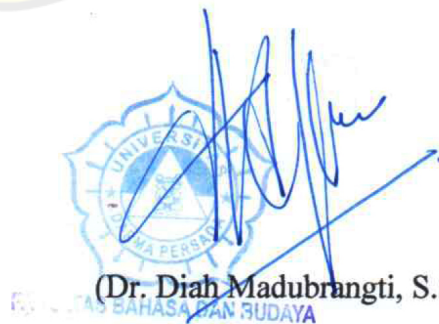
**Ketua Panitia/Penguji**

(Indun Roosiani, M.Si.)

Disahkan oleh:

**Ketua Jurusan Sastra Jepang**

(Ari Artadi, Ph.D.)

**Dekan Fakultas Sastra**

(Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si)

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul:

### **Peranan Cosplay dalam membangun Kreativitas**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Hermansyah Djaya, selaku Pembimbing I dan Bapak Hargo Saptaji selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Riki Ardiana

NIM : 2014110263

Program Studi : Kebudayaan dan Bahasa Jepang

Jika di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, saya bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan /pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis



(Riki Ardiana)

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Riki Ardiana

NIM : 2014110263

Departemen : Budaya dan Bahasa Jepang

Judul Skripsi : Peranan Cosplay dalam membangun Kreatifitas

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Budaya Dan Bahasa Jepang Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

**Majelis Penguji**

Ketua Penguji : Indun Roosiani, M.Si

Penguji : Dr. Hermansyah Djaya, M.A

Penguji Utama : Hargo Saptaji, M.A

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 6 Agustus 2021



(*[Signature]*)  
(*[Signature]*)  
(*[Signature]*)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat beserta salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Adapun penulisan skripsi yang berjudul “Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya” ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.

Selama proses pengerjaan skripsi ini tentu saja dibarengi dengan berbagai macam hambatan dan rintangan, namun dalam pengerjaannya peneliti menyadari jika peneliti tidaklah sendiri. Allah menghadirkan begitu banyak orang yang luar biasa yang sangat membantu dan peduli kepada peneliti. Pertama sekali peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya untuk orang terpenting dalam hidup peneliti yaitu kedua orangtua Sumanto Prasetyo dan Yenni Iswati. Terimakasih untuk seluruh cinta kasih yang telah diberikan kepada peneliti terlebih dalam pengerjaan skripsi ini peneliti begitu banyak dikuatkan oleh doa dan semangat juga motivasi yang begitu berharga. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak semasa perkuliahan sampai penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Eko Cahyono M. Eng selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
2. Bapak Ari Artadi Ph.D selaku Ketua Departemen Kebudayaan dan Bahasa Jepang.
3. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A selaku dosen pembimbing skripsi peneliti. Terima kasih banyak untuk beliau yang telah membimbing dan mengajari saya dari awal memulai skripsi sampai dengan selesai, dan juga dapat menjadi sosok ayah bagi saya yang dapat memberi nasihat dan pelajaran kehidupan.
4. Bapak Hargo Saptaji, M.A selaku dosen pembaca yang telah memberikan masukan dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf dosen dan staf Fakultas Sastra khususnya Program studi

Budaya dan Bahasa Jepang.

6. Tiga orang informan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai dalam penelitian ini.
7. Teman-teman Komunitas Cosplay Jabodetabek dan Cosplayer Jebodetabek yang sudah membantu penelitian ini.
8. Neng Aminah selaku Ibu kandung yang selalu memberikan semangat dan mengingatkan penyusunan skripsi ini.
9. Putri Fitrotul Khoiriyah, S.Pd yang sudah membantu penelitian ini dan selalu memberikan semangat.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, namun telah turut membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Saya menyadari bahwa tulisan ini sangat jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati saya berharap pembaca dapat memberikan saran dan kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan skripsi ini serta memperdalam pengetahuan dan pengalaman saya. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 6 Agustus 2021

Riki Ardiana

Nama : Riki Ardiana  
NIM : 2014110263  
Fakultas : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul Penelitian : Peranan Cosplay dalam membangun Kreativitas

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang sejarah cosplay di Indonesia . Dan juga untuk mengetahui pengaruh positif pada cosplayer dalam kehidupan sehari-hari. Teori yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah Budaya populer. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 3 orang. Peneliti menggunakan teknik Sampling purposif (purposive sampling) untuk menentukan informan yang akan diwawancarai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data primer (wawancara mendalam dan observasi) dan data sekunder (studi kepustakaan). Teknik analisis data yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunitas Cosplay di Indonesia memberi banyak dampak positif kepada para peminatnya bahkan menggerakkan roda perekonomian . Berawal dari masuknya kartun-kartun Jepang ke Indonesia yang ditayangkan di televisi dan acara-acara bertema budaya pop Jepang yang semakin banyak diadakan di kota-kota besar di Indonesia menjadikan para informan semakin tertarik dengan budaya pop Jepang terutama Cosplay . Cosplay menjadi salah satu hobi yang mampu mengembangkan kreativitas dan juga memberi manfaat serta mampu menggerakkan roda ekonomi penggiatnya.

*Kata Kunci: Cosplay , Positif , Kreativitas*

## 要旨

名前 : リキ・アルディアナ  
学籍番号 : 2014110263  
学部 : 日本分学科  
題名 : 創造性の構築におけるコスプレの役割

この研究の目的は、インドネシアのコスプレの歴史を理解することです。また、日常生活におけるコスプレイヤーへの正の影響を理解することもできます。この研究で関連性があると考えられる理論は、大衆文化であります。本研究は、質的記述研究法を用いた質的研究であります。本研究におけるインフォーマントの数は3名と多い。研究者は、インタビューするインフォーマントを決定するために、目的サンプリングの技法を使用しました。本研究におけるデータ収集方法は、一次データ(詳細なインタビューと観察)と二次データ(図書館調査)でありました。データ分析方法には、データ削減、データ提示、および結論図が含まれます。調査の結果、インドネシアのコスプレコミュニティは参加者に多くのプラスの効果をもたらし、経済を動かすことができました。テレビで放映される日本のアニメがインドネシアに流入し、日本のポップカルチャーをテーマにしたイベントがインドネシアの主要都市で開催されるようになり、情報提供者は日本のポップカルチャー、特にコスプレに関心を持つようになりました。

キーワード: コスプレ、ポジティブ、創造性



## DAFTAR ISI

### COVER

<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGHANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian .....	1
1.2 Penelitian yang Relevan .....	3
1.3 Identifikasi Masalah .....	4
1.4 Pembatasan Masalah .....	4
1.5 Rumusan Masalah .....	5
1.6 Tujuan Penelitian .....	5
1.7 Landasan Teori .....	5
1.8 Metode Penelitian .....	9
1.9 Manfaat Penelitian .....	9
1.10 Sistematika Penulisan .....	9

### BAB 2 SEJARAH PERKEMBANGAN COSPLAY

2.1 Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Jepang .....	11
2.2 Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Indonesia .....	15

### BAB 3 PERANAN COSPLAY DALAM MEMBANGUN

#### KREATIFITAS

3.1 Hasil Penelitian .....	23
3.2 Pembahasan .....	46

### DAFTAR PUSTAKA