

**APRESIASI CINTA BUDAYA JEPANG MELALUI *COSPLAY*
PADA REMAJA KOMUNITAS *EVENT HUNTER COMMUNITY***

SKRIPSI

Zahrah Fauziah

2016110223

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

**APRESIASI CINTA BUDAYA JEPANG MELALUI *COSPLAY*
PADA REMAJA KOMUNITAS *EVENT HUNTER COMMUNITY***

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



Zahrah Fauziah

2016110223

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Andi Irma Sarjani, M.A. selaku Pembimbing I dan Bapak Hari Setiawan, M.A. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Zahrah Fauziah

NIM : 2016110223

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

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

Jakarta, 21 Februari 2023



Zahrah Fauziah

2016110223

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Zahrah Fauziah
NIM : 2016110223
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Apresiasi Cinta Budaya Jepang Melalui *Cosplay* Terhadap Remaja
Event Hunter Community

Telah disetujui oleh: Untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji pada 21 Februari 2023 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.

Pembimbing I

Pembimbing II


Andi Irma Sarjani, M.A.


Hari Setiawan, M.A.

Ketua Program Studi



Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

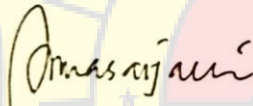
APRESIASI CINTA BUDAYA JEPANG MELALUI *COSPLAY* PADA REMAJA KOMUNITAS EVENT HUNTER COMMUNITY

Telah diuji dan diterima baik pada : 21 Februari 2023

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Linguistik Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Pembimbing I



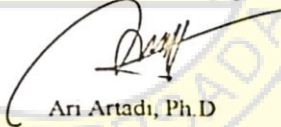
Andi Irma Sarjani, M.A

Pembimbing II



Hari Setiawan, M.A

Ketua Panitia/Penguji



Ari Artadi, Ph.D

Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi Bahasa dan

Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

Dekan Fakultas Bahasa dan

Kebudayaan Jepang



Dr. Diah Madubramuti, SS, M.Si

ABSTRAK

Nama : Zahrah Fauziah

NIM : 2016110223

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Apresiasi Cinta Budaya Jepang Melalui *Cosplay* Pada Remaja
Event Hunter Community

Penelitian ini membahas tentang apresiasi cinta budaya jepang yang dilakukan sebuah komunitas jepang yang bernama Event Hunter Community. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan anggota komunitas memilih *Cosplay* untuk mengapresiasi cinta budaya serta alasan mereka rela mengeluarkan dana yang tidak sedikit. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui survey yang disebarakan melalui Google Form. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa anggota Event Hunter Community melakukan *Cosplay* lebih dari 2 tahun yaitu karena mereka ingin menjadi karakter yang mereka sukai. Lalu alasan mereka memilih *Cosplay* sebagai Apresiasi budaya Jepang karena adanya *Cosplay* mereka bisa menghidupkan karakter yang mereka sukai. Lalu sebagian besar anggota memilih melakukan *Cosplay* dari *Anime* dan *Manga*. Adapun keuntungan dan juga hambatan yang diterima anggota Event Hunter Community saat melakukan *Cosplay* yaitu mendapatkan teman baru dan hambatan yang didapatkan ialah pada keuangan.

Kata Kunci:

Cosplay, Apresiasi, Cinta Budaya, Event Hunter Community.

概要

学生氏名 : ザーラファウジアア

学生番号 : 2016110223

専門 : 日本語。文化学科

題名 : イベントハンターコミュニティでコスプレを通して日本文化の鑑賞

本研究は、イベントハンターコミュニティと呼ばれるコミュニティによる日本文化愛の鑑賞について論じる。本研究の目的は、コミュニティのメンバーが文化への愛を高く評価するためにコスプレを選ぶ理由と、なぜ彼らが多くのお金を費やすことをいとわないのかを明らかにすることにした。本研究で用いた研究手法は、Google フォームを通じて配布するアンケート調査を通じてデータを収集し、記述的質的研究手法を用いるというものである。ハンターコミュニティイベントのメンバーが 2 年以上コスプレをしている、つまり好きなキャラクターになりたいからという調査結果からである。そして、彼らが日本文化の鑑賞としてコスプレを選ぶ理由は、彼らのコスプレが彼らが好きなキャラクターに命を吹き込むことができるからである。その後、ほとんどのメンバーがアニメやマンガのコスプレをするを選択した。イベントハンターコミュニティメンバーがコスプレをするときに受けるメリットと障害は、新しい友達を獲得することであり、得られる障害は経済的である。

キーワード : コスプレ、日本文化、コミュニティ、イベントハンターコミュニティー

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Mudah - mudahan Allah Subhaanahu wa Ta'ala menganugerahkan shalawat dan salam kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi wa Sallam, para keluarganya, para sahabatnya dan kepada seluruh orang-orang yang beriman serta berjuang di jalan-Nya. Alhamdulillahirabbil 'alamiin. Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat nikmat, karunia, rahmat, dan dukungan-Nyalah penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan sebagai sarjana di Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tidak lepas dari berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Proses yang tidak mudah tersebut syukur Alhamdulillah dapat terlewati berkat banyaknya bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Ibu Andi Irma Sarjani, M.A. Selaku Pembimbing I sekaligus Penasihat Akademik yang sudah membantu dan membimbing penulis untuk menyelesaikan kuliah serta skripsi. Juga meluangkan waktunya sehingga dengan bimbingannya, skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan baik.
2. Bapak Hari Setiawan, M.A. Selaku Pembimbing II waktunya untuk membaca tulisan ini dan memberikan saran serta kritik yang sangat berguna bagi penulis.
3. Bapak Ari Artadi, Ph. D. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji penelitian dan memberi semangat kepada penulis. Serta selaku Ketua Program Studi Bahasa dan

Kebudayaan Jepang yang telah membimbing penulis kembali untuk menyelesaikan Skripsi.

4. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf Sekretariat yang telah memberikan ilmu dan membantu dalam menyelesaikan dokumen-dokumen masa studi di Universitas Darma Persada.
5. Orang tua yang selalu memberi dukungan di setiap harinya dan merupakan motivasi utama dari penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Lalu Sasi dan Ayumi yang telah membantu penulis menyusun Skripsi dan juga mensupport penulis.
6. Anggota Kubis dan Anggota Event Hunter Community yang selalu berada di belakang penulis dan member semangat setiap harinya.

Akhir kata, penulis harap Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas berkali-kali lipat atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Mudah-mudahan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 15 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Penelitian yang Relevan	4
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian	6
1.7 Landasan Teori.....	7
1.7.1 Apresiasi	7
1.7.2 Budaya	7
1.7.3 Apresiasi Budaya	8
1.7.4 Komunitas	8
1.8 Metode Penelitian.....	9
1.9 Manfaat penelitian.....	9
1.10 Sistematis Penulisan Skripsi.....	9
BAB II <i>COSPLAY</i> DAN KOMUNITAS <i>EVENT HUNTER COMMUNITY</i>	24

2.1. Definisi <i>Cosplay</i> dan Jenis-Jenis <i>Cosplay</i>	12
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Cosplay</i>	17
2.2 Komunitas dan Event Hunter Community.....	24
2.2.1 Pengertian Komunitas	24
2.2.2 Jenis-jenis Komunitas.....	25
2.2.3 Manfaat Komunitas	25
2.2.4 Event Hunter Community.....	26
BAB III APRESIASI CINTA BUDAYA JEPANG MELALUI <i>COSPLAY</i> PADA REMAJA EVENT HUNTER COMMUNITY.....	44
3.1 Hasil Analisis	32
3.2 Analisis Perumusan Masalah.....	34
3.3 Alasan Anggota Event Hunter Community Memilih <i>Cosplay</i> Sebagai Sarana Apresiasi Budaya Jepang	41
3.4 Alasan Anggota Event Hunter Community Rela Mengeluarkan Dana yang Tidak Sedikit Untuk Melakukan <i>Cosplay</i>	42
BAB IV.....	58
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cosplay karakter Tomiyoka Giyu – Kimetsu no Yaiba karya Koyoharu Gotouge.....	155
Gambar 2 Karakter Game Touken Ranbu – Nitro Plus	166
Gambar 3 Fashion Lolita	166
Gambar 4 Cosplay Karakter Ryoumen Sukuna- Jujutsu Kaisen karya Gege Akutami	177
Gambar 5 Cosplay Karakter Nier (2B)- Game Nier:Automata	18
Gambar 6 Cosplay salah satu karakter Tokusatsu	199
Gambar 7 Cosplay dengan tema Gothic dan Lolita	200
Gambar 8 Cosplay Original Character	211
Gambar 9 Cosplay Freedy Kruger yang merupakan karakter dongeng.....	211
Gambar 10 Sebelum Event Hunter Community terbentuk	266
Gambar 11 Acara ulang tahun salah satu anggota Event Hunter Community.....	277
Gambar 12 salah satu agenda foto sesi Cosplay	277
Gambar 13 Anggota Event Hunter Community jalan-jalan bersama	28
Gambar 14 Banner yang digunakan oleh Event Hunter Community	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	22
Tabel 2.....	32
Tabel 3.....	32
Tabel 4.....	33
Tabel 5.....	33
Tabel 6.....	34
Tabel 7.....	34
Tabel 8.....	35
Tabel 9.....	36
Tabel 10.....	37
Tabel 11.....	38
Tabel 12.....	39
Tabel 13.....	40
Tabel 14.....	40

