

**PERBANDINGAN PENDAPATAN COSPLAYER KARAKTER
RAIDEN SHOGUN DAN KEQING DALAM GAME GENSHIN
IMPACT MELALUI ENDORSE**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

SKRIPSI

Suci Wulandari

1211618008

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

TAHUN 2024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Suci Wulandari

No. Registrasi : 1211618008

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

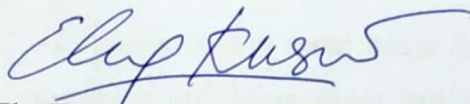
Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Perbandingan Pendapat *Cosplayer* Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *Game Genshin Impact* Melalui *Endorse***

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

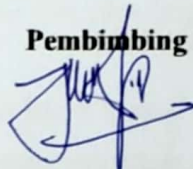
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Eky Kusuma Hapsari, M.Hum.
NIP. 198205072005012002

Pembimbing II



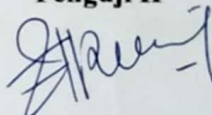
Muhammad Ali Hamdi, M.Pd.
NIP. 199006212022031003

Penguji I



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Penguji II



Dr. Cut Erra Rismorlita, M. Si.
NIP. 197612282008122001

Ketua Penguji



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Jakarta, 22 Januari 2024

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Suci Wulandari

No. Registrasi : 1211618008

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Perbandingan Pendapatan *Cosplayer* Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *Game Genshin Impact* Melalui *Endorse***

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Januari 2024



Suci Wulandari



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Suci Wulandari
NIM : 1211618008
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : suchiwww@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perbandingan Pendapat *Cosplayer* Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *Game Genshin Impact* Melalui *Endorse*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Februari 2024
Penulis

Suci Wulandari

ABSTRAK

Suci Wulandari. 2024. Perbandingan Pendapatan *Cosplayer* Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *Game* Genshin Impact Melalui *Endorse*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Cosplay adalah kegiatan individu yang menirukan karakter fiksi yang berasal dari *anime*, *manga*, dan *game*. *Cosplay* umumnya dilakukan sebagai hobi untuk mengisi waktu luang, meramaikan festival-festival Jepang, dan *refreshing*. Studi ini dilatarbelakangi oleh pengalaman yang dikemukakan Kameaam, bahwa *cosplay* dapat menjadi sumber penghasilan. *Cosplay*, sebagai hobi, bisa menjadi alternatif penghasilan melalui pekerjaan sampingan seperti *endorsement*. Studi ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kuesioner. Studi ini mengambil data dari *Cosplayer* yang pernah meng*cosplay*kan karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact dan memperoleh *endorse*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan pendapatan *Cosplayer* karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *game* Genshin Impact melalui *endorse*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh *cosplay* kostum karakter *game* Genshin Impact, khususnya Raiden Shogun dan Keqing, terhadap jumlah permintaan dan pendapatan *Cosplayer* melalui *endorse*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Cosplayer* menetapkan biaya untuk jasa *endorsenya* dengan range Rp. 2.500.000 sampai Rp. 5.000.000 per konten berupa foto maupun video. Selain itu, ketika *Cosplayer* meng*cosplay*kan karakter Raiden Shogun, mereka memperoleh 16 permintaan *endorse*, dengan pendapatan sebesar Rp 58.500.000. Sementara itu, ketika meng*cosplay*kan karakter Keqing, mereka mendapatkan 14 permintaan *endorse* dengan pendapatan sebesar Rp 50.500.000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun cenderung mendatangkan permintaan dan pendapatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan meng-*cosplay*-kan karakter Keqing.

Kata Kunci : *Cosplay*, *Cosplayer*, Genshin Impact, Pendapatan, *Endorse*

ABSTRACT

Suci Wulandari. 2024. Comparison of Raiden Shogun and Keqing Character Cosplayer Income in the Game Genshin Impact Through Endorsements. Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.

Cosplay is an individual activity that imitates fictional characters from anime, manga and games. Cosplay is generally done as a hobby to fill free time, enliven Japanese festivals, and refresh. This study was motivated by the experience expressed by Kameaam, that cosplay can be a source of income. Cosplay, as a hobby, can be an alternative income through side jobs such as endorsements. This study is qualitative research using a questionnaire method. This study took data from Cosplayers who had cosplayed the characters Raiden Shogun and Keqing from the game Genshin Impact and received endorsements. The purpose of this research is to compare the income from Cosplay characters Raiden Shogun and Keqing in the game Genshin Impact through endorsements. This research also aims to evaluate the influence of cosplay costumes for Genshin Impact game characters, especially Raiden Shogun and Keqing, on the number of requests and income of Cosplayers through endorsements. The results showed that Cosplayers set a fee for their endorsement services with a range of Rp. 2,500,000 to Rp. 5,000,000 per content in the form of photos or videos. In addition, when Cosplayers cosplayed Raiden Shogun, they received 16 endorsement requests, with an income of Rp 58,500,000. Meanwhile, when cosplaying Keqing characters, they get 14 endorsement requests with an income of IDR 50,500,000. Thus, it can be concluded that Raiden Shogun character cosplay tends to bring in higher demand and income compared to Keqing character cosplay.

Keywords: Cosplay, Cosplayer, Genshin Impact, Income, Endorse

エンドースを通じたGenshin ImpactのゲームのRaiden ShogunとKeqingの キャラクターのコスプレ収入の比較

ジャカルタ国立大学

Suci Wulandari

Suchiwww@gmail.com

概要

A. コ背景

Fadillah (2020) は、個人は生活ニーズを満たすためにベーシックインカムに依存するだけではなく、副収入を求めていると述べている。趣味などさまざまな活動から副収入が得られる。収入を生む趣味の一つがコスプレである。これは、趣味が代替収入源になり得るという Ratri (2019) の述べているとおりである。もっと明確に、Kato (2023) は、「お金になる趣味では、本業の収入に加えて副収入を得られるチャンスがある。」と説明している。言い換えれば、コスプレのような趣味は、副収入を得る代替方法になり得るということである。この場合、コスプレは楽しい趣味であるだけでなく、コスプレイヤーの収入の増加にも役立つ。

コスプレイヤーに対する世間の関心はさまざまな要因に影響されますが、その 1 つはコスプレしているキャラクターである。この場合、Genshin Impactのゲームのキャラクターの人気の主な魅力である、Playstore でのダウンロード数は 5,000 万を超えている。Genshin Impactのゲームキャラクターの 1 人は、Raiden Shogun と Keqing である。この研究では、キャラクターの議論は、キャラクター Raiden Shogun と Keqing に焦点を当てている。Raiden Shogun は、Genshin Impactのゲームのシングル

およびダブル バナーの売上でかなり上位にランクされている。2022 年 4 月の Raiden Shogun シングルバナーの売上は 33,020,905ドルで 2 位になったと記録されている。一方、ダブルバナー Raiden Shogunと Kokomiの売上は33,560,259ドルで第1位となった。そして、Keqing というキャラクターも中国のエレクトロキャラクターで、Genshin Impactのゲームバナーでは 22 位にランクされており、エレクトロキャラクターの売上高では 3 位にランクされている。

A. 問題提供

以上の背景に基づいて、本研究の問題提供は次の通り：

1. Genshin Impactのゲームのキャラクター Raiden Shogun と Keqing のコスプレをしたときに有名人の推し者が受け取った推しリクエストの数の比較は何ですか？
2. Genshin Impactのゲームのキャラクター「Raiden Shogun」と「Keqing」のコスプレをした際に、有名人からの推薦で得られるコスプレイヤーの収入額の比較は何ですか？

B. 解決

この研究で使用される方法は定性的である。この研究でデータを収集するために使用された手段はアンケートである。このアンケートは、Raiden ShogunとKeqingのコスプレをした際の推しリクエスト数とコスプレイヤーの収入に関するデータを取得するための基準を満たしたコスプレイヤーに配布される。本研究で使用するデータ分析手法は記述的データ分析手法である。この研究では、アンケートによりデータを取得し、それを表やグラフに加工しました。

有名人の推し者を対象としたアンケート「Pengaruh Cosplay Karakter Raiden Shogun dan Keqing dari Game Genshin Impact

terhadap Pendapat Cosplayer melalui Endorse] 7名の回答者から回答を得た結果、以下の結果が得られる。

1. Genshin Impactのゲームのキャラクター「Raiden Shogun」のコスプレをした際に獲得した推しリクエストの数。

ん名前	エンドレスの要望	商品の種類
R	3	Vスキンケアとメイクアップ
P	2	スキンケアとメイクアップ
L	2	スキンケア
H	3	メイクアップとアクセサリー
W	1	ファッション
K	1	アクセサリー
S	4	ファッションとメイクアップ

2. Genshin Impactのゲーム Keqing キャラクターのコスプレをしたときに受け取った承認リクエストの数。

名前	エンドレスの要望	商品の種類
R	2	スキンケアとマニキュア
P	2	アクセサリーとメイクアップ
L	1	メイクアップ
H	3	メイクアップとスキンケア
W	2	メイクアップ
K	1	スキンケア
S	3	メイクアップ

上の 2 つの表に基づいて、コスプレイヤーがキャラクター Raiden Shogun のコスプレをした場合、合計 16 件の承認リクエストを受け取ったことがわかる。一方、あるコスプレイヤーが Keqing キャラクターのコスプレをしたところ、14 件の承認リクエ

ストが届く。

3. Raiden Shogun キャラクターのコスプレをした際の承認によるコスプレイヤーの収入。

名前	収入
R	Rp. 9.000.000
P	Rp. 5.000.000
L	Rp. 6.000.000
H	Rp. 12.000.000
W	Rp. 3.000.000
K	Rp. 3.500.000
S	Rp. 20.000.000

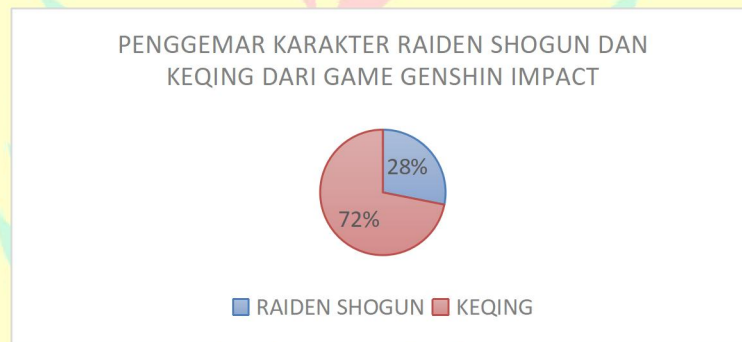
4. Keqing キャラクターのコスプレをした際の承認によるコスプレイヤーの収入。

名前	収入
R	Rp. 6.000.000
P	Rp. 5.000.000
L	Rp. 3.000.000
H	Rp. 12.000.000
W	Rp. 6.000.000
K	Rp. 3.500.000
S	Rp. 15.000.000

上の 2 つの表に基づいて、コスプレイヤーがキャラクター Raiden Shogun のコスプレをすると、合計 58,500,000ルピア の宣伝収入が得られることがわかります。一方、コスプレイヤーが Keqing キャラクターのコスプレをすると、50,500,500ルピアの承認収入が得られます。

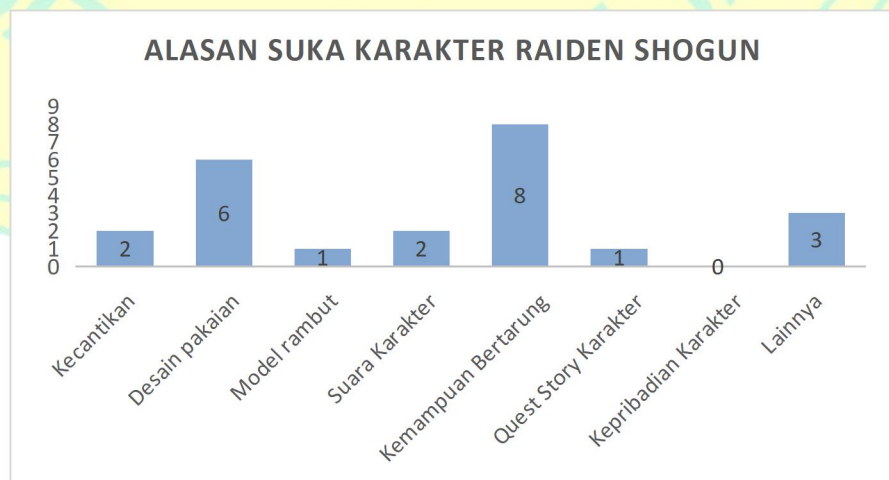
Raiden Shogun のキャラクター コスプレイヤーが Keqing のキャラクター コスプレイヤーよりも優れている要因としては、キャラクターのビジュアル、キャラクターの性格、キャラクターの声、キャラクターのストーリー クエスト、キャラクターの戦闘能力など、いくつかの要素がある。 32名の回答者から寄せられた「Daya Tarik Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam game Genshin Impact」アンケートの結果、以下のような結果が得られる。

1. Raiden ShogunとKeqingというキャラクターを好むファンの数



上のグラフによると、回答者 32 名のうち、72% が Raiden Shogun キャラクターを好み、28% が Keqing キャラクターを気に入っていることがわかる。

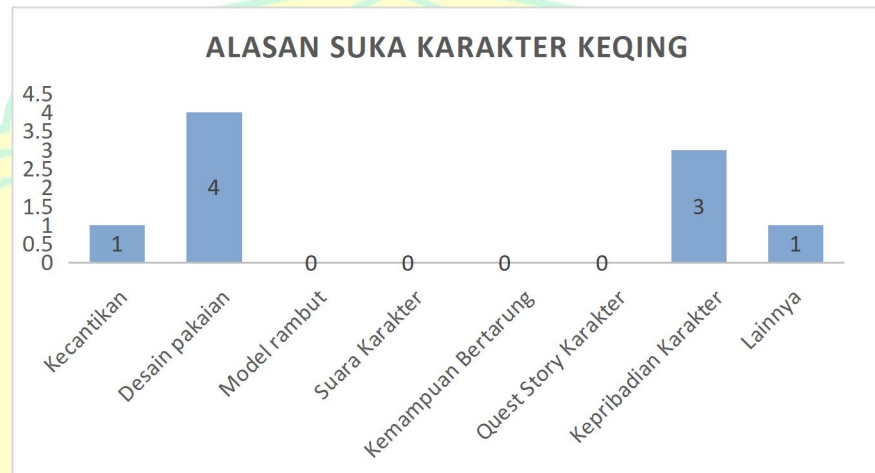
2. ファンがRaiden Shogunというキャラクターを好む理由



上のグラフによると、大多数のファンがRaiden Shogunとい

うキャラクターを、その戦闘能力とキャラクターの服装のデザインから気に入っていることがわかる。それから、声や美しさ、髪型などの理由で好きになる人もいる。

3. ファンがKeqingのキャラクターを好む理由



上のグラフによると、大多数のファンは服装のデザイン、性格、キャラクターの美しさからKeqingというキャラクターを気に入っていることがわかる。

Raiden Shogun キャラクターはファンに好まれているため、Keqing キャラクターのコスプレイヤーに比べて承認リクエストの数が多くなる。Raiden Shogun キャラクターのコスプレイヤーの収入が Keqing のコスプレイヤーよりも高い理由もここにある。これは、Nuryadin (2007) が提唱した、高品質の商品/サービスは、これらのサービスの購入または使用に対する消費者の高い関心を生み出すという理論と一致している。提供される品質が高ければ高いほど、商品/サービスの価格は高くなる。

C. 結論

この調査の結果は、コスプレイヤーであるエンドーサーはレート表を 2,500,000 - 5,000,000 ルピアの範囲で設定しているということである。取得したデータによると、コスプレイヤーが

キャラクターRaiden Shogunのコスプレをした場合、16 件の承認リクエストがあったのに対し、Keqing キャラクターには 14 件のリクエストが届く。それとは別に、Raiden Shogun のキャラクターのコスプレイヤーが得た収入は 58,500,000ルピアである。Keqing キャラクターは 50,500,000ルピアの収入を得ている。したがって、Raiden Shogun キャラクターのコスプレイヤーは、Keqing キャラクターのコスプレイヤーと比較して、より多くの承認リクエストと収入を得たと結論付けることができる。Raiden Shogun キャラクターコスプレイヤーの利点は、キャラクターのビジュアル、キャラクターの性格、キャラクターの声、キャラクターのストーリークエスト、キャラクターの戦闘能力などのいくつかの要因によって影響される。



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
概要	vi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
KATA PENGANTAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Subfokus	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORI	10
A. Deskripsi Teoritis	10
1. Cosplay	10
2. Game Genshin Impact	13
3. Karakter Raiden Shogun	16
4. Karakter Keqing	21
5. Pendapat Alternatif	24
6. Endorse	26
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tujuan Penelitian	35
B. Lingkup Penelitian	35
C. Waktu dan Tempat Penelitian	35
D. Prosedur Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Kriteria Analisis	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	39
A. Deskripsi Data	39
B. Hasil Analisis Angket	43
C. Keterbatasan Penelitian	50
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi	52
C. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	xv
GLOSARIUM	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah permintaan <i>endorse</i> yang diperoleh ketika melakukan <i>cosplay</i> karakter Raiden Shogun dari <i>Game</i> Genshin Impact.	39
Tabel 4.2 Jumlah permintaan <i>endorse</i> yang diperoleh ketika melakukan <i>cosplay</i> karakter Keqing dari <i>Game</i> Genshin Impact.	40
Tabel 4.3 Jumlah pendapatan <i>Cosplayer</i> dari hasil <i>endorse</i> ketika melakukan <i>cosplay</i> karakter Raiden Shogun.	41
Tabel 4.4 Jumlah pendapatan <i>Cosplayer</i> dari hasil <i>endorse</i> ketika melakukan <i>cosplay</i> karakter Keqing.	42



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir..... 34



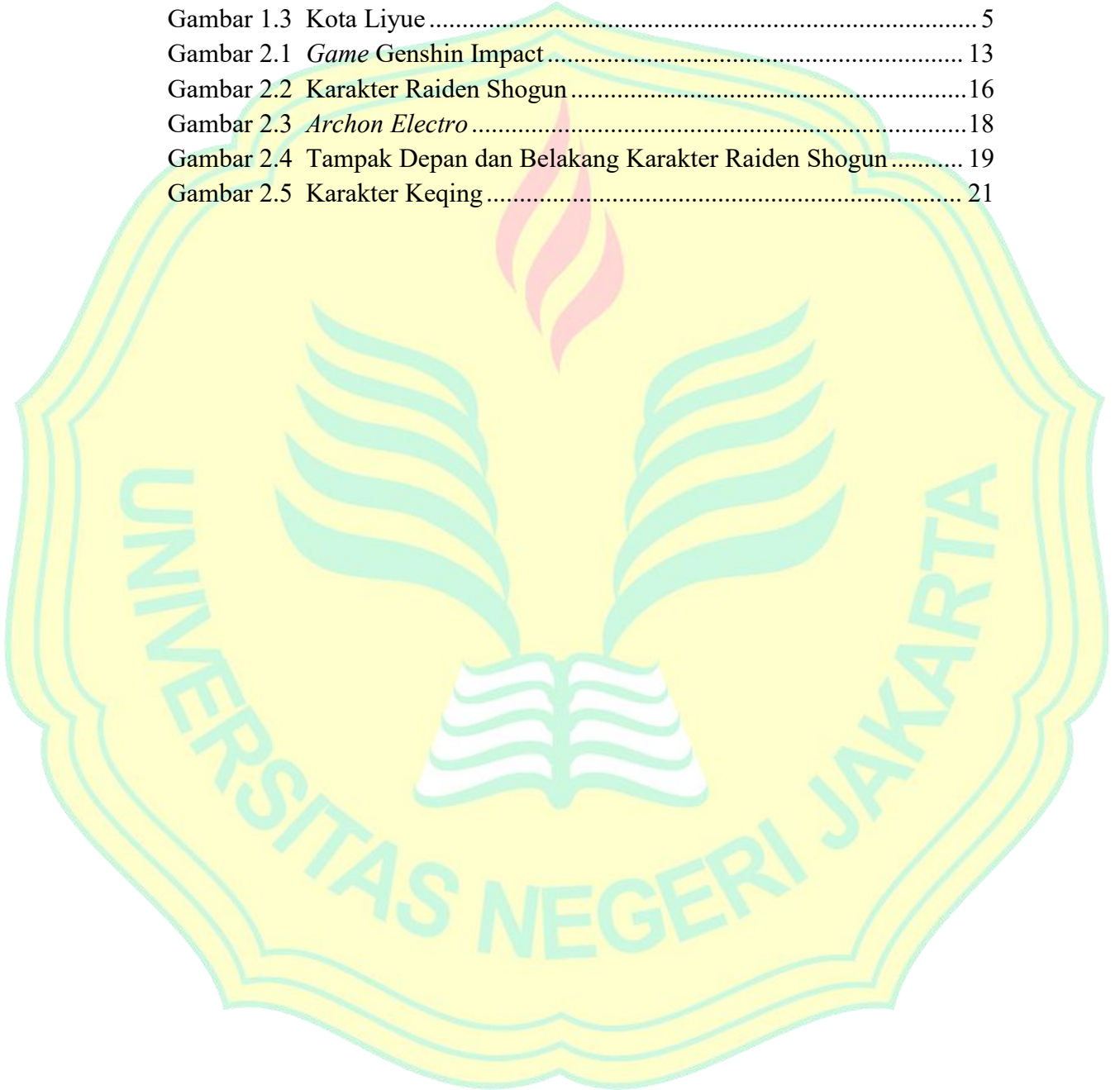
DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Banyaknya <i>Fans</i> yang Suka Karakter Raiden Shogun dan Keqing	44
Grafik 4.2	Alasan <i>Fans</i> Menyukai Karakter Raiden Shogun	45
Grafik 4.3	Alasan <i>Fans</i> Menyukai Karakter Keqing	46
Grafik 4.4	Produk <i>Endorse Cosplayer</i> Raiden Shogun Rekomendasi Penggemar	48
Grafik 4.5	Produk <i>Endorse Cosplayer</i> Keqing Rekomendasi Penggemar	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Revenue Chart</i> Banner Genshin Impact	3
Gambar 1.2 Kota Inazuma	4
Gambar 1.3 Kota Liyue	5
Gambar 2.1 <i>Game</i> Genshin Impact	13
Gambar 2.2 Karakter Raiden Shogun	16
Gambar 2.3 <i>Archon Electro</i>	18
Gambar 2.4 Tampak Depan dan Belakang Karakter Raiden Shogun	19
Gambar 2.5 Karakter Keqing	21



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbandingan Pendapat Cosplayer Karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam Game Genshin Impact Melalui Endorse”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M. Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan dukungan dan kelancaran penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ibu Eky Kusuma Hapsari, S.S., M.Hum. dan Bapak Muhammad Ali Hamdi., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan, kritik, saran serta dukungan dan motivasi untuk penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Kedua orang tua penulis, Ibu Sartini dan Bapak A. Syekhanto yang telah memberikan doa, nasihat, dukungan, dan semangat kepada penulis.
7. Sahabat penulis, Indah Siti Rahayu dan Pri Nanda Putri yang telah berjuang bersama selama proses penyusunan tugas akhir ini, serta terimakasih selalu memberikan motivasi, nasihat, kritik, saran serta selalu menghibur dan mendukung penulis di saat suka maupun duka
8. Idola penulis Jaemin Na, Jimin Park, Jihoon Park, Mark Lee, Jisung Park, Haechan Lee, Jeno Lee, Chenle Zhong, Renjun Huang, dan Asahi Hamada,

yang selalu menghibur dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis untuk bertahan.

9. Seluruh teman-teman angkatan 2018, senpai dan kouhai penulis di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas pertemanan dan memori yang kita lalui semasa perkuliahan.

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat, bagi pembaca dan peneliti yang sedang meneliti masalah serupa. Peneliti harap penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan.

Jakarta, 22 Januari 2024

Penulis,



Suci Wulandari