

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cosplay adalah kegiatan individu yang menirukan karakter fiksi yang berasal dari *anime*, *manga*, dan *game*. (Suksmono, dkk., 2020). *Cosplay* umumnya dilakukan sebagai hobi untuk mengisi waktu luang, meramaikan festival-festival Jepang, dan *refreshing*. Jurnal yang sama menyebutkan bahwa *Cosplayer* sendiri bertujuan memperkenalkan kostum atau karakter mereka kepada banyak orang, untuk mendapatkan pengakuan dari masyarakat bahwa *cosplay* mereka mirip dengan karakter yang di-*cosplay*-kan. Untuk mencapai tujuan tersebut, *Cosplayer* harus mengenakan kostum yang menarik dan mengambil karakter yang dikenal oleh banyak orang, karakter yang diambil sebagian besar berasal dari *anime*, *manga*, atau *game*. Semakin terkenal karakter fiksi yang di-*cosplay*-kan oleh *Cosplayer*, maka semakin besar pula peluang mereka mendapatkan tawaran pekerjaan.

Ratri (2019) mengatakan bahwa hobi bisa menjadi salah satu alternatif penghasilan. Lebih jelas lagi, Kato (2023) menjelaskan bahwa

“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ります。”

(Dengan hobi yang menguntungkan, Anda berpeluang mendapatkan penghasilan tambahan selain penghasilan tetap. (Kato : 2023))

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Ratri dan Kato, maka hobi seperti *cosplay* dapat menjadi alternatif untuk memperoleh

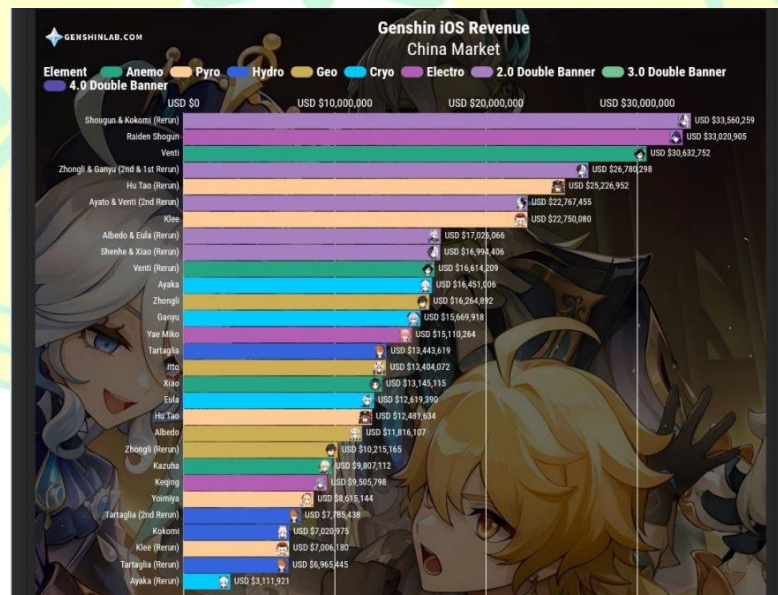
penghasilan tambahan. Dalam hal ini, *cosplay* bukan hanya menjadi hobi yang menghibur, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kondisi finansial para *Cosplayer*. Sebagai contoh, kita dapat melihat pengalaman seorang *Cosplayer* yang dikenal dengan nama Kameaam. Menurut wawancara yang diunggah di saluran Mxstream, Kameaam memulai hobi *cosplay*-nya pada tahun 2016 dengan komitmen awal untuk memperkenalkan *cosplay*-nya kepada orang lain. Untuk mencapai tujuannya, Kameaam aktif berpartisipasi dalam berbagai *event* dan lomba *cosplay* yang berdampak dapat meningkatkan tawaran pekerjaan sekaligus ketenarannya di kalangan masyarakat.

Semakin terkenal Kameaam membuat Kameaam mendapatkan banyak tawaran pekerjaan. Tawaran pekerjaan yang diperoleh Kameaam adalah menjadi pengisi acara, seperti kehadirannya di acara Maxstream. Selain itu Kameaam juga menjadi pengisi acara Bardion yang tayang di RTV. Kameaam juga memperoleh berbagai macam permintaan *endorse* seperti *make up*, *skin care* bahkan *wig*.

Minat masyarakat terhadap seorang *Cosplayer* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah karakter yang di-*cosplay*-kannya. Dalam hal ini, popularitas karakter dari *game* Genshin Impact menjadi daya tarik tersendiri. Genshin Impact telah mencapai lebih dari 50 juta unduhan di Playstore, menunjukkan besarnya pengaruh dan penetrasi *game* ini di kalangan masyarakat. Karakter dalam Genshin Impact dikategorikan berdasarkan *Tier*, mulai dari *Tier-C* hingga *Tier-SS+*. *Game* Genshin Impact karakternya dibagi menjadi beberapa kategori

seperti karakter kategori *Tier-C*, *Tier-B*, *Tier-A*, *Tier-S*, *Tier-S+*, dan *Tier-SS+*. *Cosplayer* seringkali memilih karakter dari kategori *Tier-S* atau *Tier-SS+*, seperti Raiden Shogun dan Keqing, yang telah menjadi ikon dan mendapatkan banyak perhatian dari pemain *game* dan non-pemain sekaligus.

Game Genshin Impact karakter *Tier-SS+* merupakan karakter yang memiliki tingkatan tertinggi dan juga merupakan karakter yang langka karena hanya dapat diperoleh dari event tertentu. *Selain itu karakter Tier-s* seperti Keqing juga memiliki kemampuan bertarung yang kuat. Hal inilah yang membuat kedua karakter ini populer di kalangan pemain Genshin Impact. *Cosplayer* yang memilih untuk menghidupkan karakter-karakter ini dalam dunia nyata berhasil menciptakan daya tarik tambahan, mengingat popularitas dan kepopuleran karakter tersebut dalam lingkungan pecinta *game*.



Gambar 1.1 Revenue Chart Banner Genshin Impact
Sumber : Genshinlab.com



Gambar 1.2 Kota Inazuma
Sumber : <https://www.ayosemarang.com>

Penelitian ini berfokus pada pembahasan karakter yang difokuskan pada karakter Raiden Shogun dan Keqing dikarenakan Raiden Shogun merupakan karakter yang berasal dari Inazuma (kota yang divisualisasikan sebagai Jepang). Raiden Shogun menduduki peringkat yang cukup tinggi dalam penjualan banner single maupun double di dalam *game* Genshin Impact. Tercatat pada April 2022 penjualan banner single Raiden Shogun menduduki peringkat kedua dengan hasil penjualan sebesar USD \$33,020,905. Sementara itu, hasil penjualan banner double Raiden Shogun dan Kokomi menduduki peringkat pertama dengan hasil penjualan sebesar USD \$33,560,259.



Gambar 1.3 Kota Liyue

Sumber : <https://gamebrott.com/fakta-liyue-genshin-impact>

Karakter Keqing merupakan karakter yang berasal dari Liyue (kota yang memvisualisasikan negara China) yang memiliki elemen yang sama dengan Raiden Shogun, yaitu *electro*. Peneliti memilih karakter Keqing untuk perbandingan dengan karakter Raiden Shogun karena kedua karakter ini memiliki elemen *electro* serta Keqing juga merupakan karakter *electro* yang berasal dari China yang menduduki peringkat ke-22 dalam banner *game* Genshin Impact dan menduduki peringkat ke-3 dengan penjualan tertinggi karakter *electro*.

Raiden Shogun dalam *game* digambarkan sebagai seorang *Archon Electro* yang merupakan pemimpin Inazuma. Raiden Shogun dikenal dengan beberapa gelar seperti *The Almighty Shogun*, *Narukami Ogoshō*, dan *The Immortal Shogun*. Karakternya cukup kompleks untuk digunakan dan pemain perlu memahami dengan baik bagaimana menggunakannya dalam permainan. Penggunaan item seperti artefak dan senjata yang tepat sangat penting untuk memaksimalkan potensi kekuatan

karakternya.

Keqing adalah karakter populer dari Liyue dan merupakan anggota dari Qixing. Keqing juga memiliki elemen *electro* dan menggunakan pedang dalam pertempuran. Elemental *skill*-nya memungkinkannya untuk berteleportasi atau memindahkan dirinya ke lokasi yang diarahkan oleh *Lightning Stiletto*. Keqing adalah karakter yang sangat gesit dan kuat dalam pertarungan, membuatnya menjadi pilihan favorit banyak pemain Genshin Impact. Kedua karakter ini memiliki sisi yang menarik dan membuat para *Gamer Game* Genshin Impact menyukai kedua karakter tersebut. Sisi menarik masing-masing karakter berbeda - beda dapat dilihat dari gaya bertarung, kisah karakter, serta penampilan visual karakter.

Apabila dikaitkan dengan kisah tentang pengalaman *cosplay* yang dipaparkan oleh Kameaam, bahwa semakin dikenalnya karakter yang di-*cosplay*-kan, maka akan mendatangkan tawaran pekerjaan untuk *Cosplayer* tersebut. Karakter Keqing merupakan karakter yang dapat di-*cosplay*-kan untuk membuat *Cosplayer* semakin dikenal oleh banyak orang sehingga dapat mendatangkan tawaran pekerjaan.

Terdapat beberapa contoh tawaran pekerjaan yang berdatangan seperti menjadi *guest star*, narasumber dan *endorse*. *Endorse* merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan suatu produk dengan menyewa jasa *endorser* untuk mempromosikan produknya. Menurut Shimp (dalam Valensia, 2022) *endorser* merupakan sebuah

sebutan untuk pendukung iklan atau dikenal juga sebagai bintang iklan dalam mendukung iklan produknya.

Endorser dapat dikategorikan 2 jenis, yaitu *typical person endorser* dan *celebrity endorser*. *Typical person endorser* adalah seseorang yang belum dikenal oleh masyarakat melakukan promosi terhadap suatu produk. Sedangkan, *celebrity endorser* adalah seseorang yang sudah dikenal oleh masyarakat melakukan promosi pada suatu produk. Menurut Advertising Standard Authority (ASA) di Inggris seseorang dapat dikategorikan sebagai *celebrity endorser* ketika sudah memiliki lebih dari 30.000 *followers* di media sosialnya. Sedangkan, *typical person endorser* adalah *Cosplayer* yang masih memiliki *followers* dibawah 30.000.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kostum *cosplay* karakter Raiden Shogun dan Keqing dalam *game* Genshin Impact oleh *celebrity endorser* terhadap jumlah permintaan *endorse* yang diterima serta pendapatan yang dihasilkan dari *endorsement*. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat memahami bahwa pemilihan kostum atau karakter untuk di-*cosplay*-kan dapat memberikan dampak bagi seorang *Cosplayer*. Salah satu dampak yang dapat dirasakan adalah peluang membuatnya semakin dikenal dan mendapatkan tawaran pekerjaan, seperti tawaran untuk *endorsement*.

Oleh karena itu, penelitian ini memilih *cosplay* sebagai topiknya dan mengambil sampel dari *Cosplayer* yang mengadopsi karakter Raiden

Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact. Pemilihan karakter-karakter ini didasarkan pada popularitas karakter. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan survei terhadap *Cosplayer* yang pernah melakukan *endorse* ketika mengenakan kostum *cosplay* karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact.

B. Fokus dan Subfokus

Fokus penelitian ini adalah untuk membandingkan jumlah permintaan *endorse* dan pendapatan *Cosplayer* karakter Raiden Shogun dengan *Cosplayer* karakter Keqing yang diperoleh dari *endorse*.

Subfokus penelitian ini adalah untuk memperoleh data perbandingan sebagai berikut.

1. Jumlah permintaan *endorse* *Cosplayer* karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact oleh *celebrity endorse*.
2. Pendapatan *Cosplayer* karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact oleh *celebrity endorse*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perbandingan jumlah permintaan *endorse* yang diperoleh *celebrity endorse* ketika melakukan *cosplay* karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact?
2. Bagaimana perbandingan jumlah pendapatan *Cosplayer* melalui *endorse* yang diperoleh *celebrity endorse* ketika melakukan *cosplay* karakter Raiden Shogun dan Keqing dari *game* Genshin Impact?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai hubungan antara *Cosplay* dengan *endorse*.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang meneliti mengenai *Cosplay* dan *endorse*.

Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses mengidentifikasi pengaruh *Cosplay* sebuah karakter terhadap jumlah permintaan *endorse* dan pendapatan *Cosplayer* melalui *endorse*.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan bagi masyarakat khususnya pecinta budaya Jepang dan *game* bahwa sebuah hobi memiliki potensi untuk menambah penghasilan untuk membantu memenuhi kebutuhan sehari-hari.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga atau pelaku usaha yang ingin melakukan *endorse* pada *Cosplayer* untuk bahan pertimbangan memilih Karakter yang di-*cosplay*-kan oleh *Cosplayer* untuk meng-*endorse* produknya.