

# 日本の祭りのコスプレのコミュニティにおける日本語語彙の能力に及ぼすコスプレの影響

MAUDY YULITA YAHYA

43131520160065

## 要旨

コスプレとは、漫画やアニメなどに登場するキャラクターの衣装や容姿を真似て、そのキャラクターになりきる「コスチューム・プレイ」の略である。それらの行為を行う人をコスプレイヤーと呼ぶ。この論文は日本の祭りのコスプレのコミュニティにおける日本語語彙の能力に及ぼすコスプレの影響と題された。この研究は、日本語を習得することができるコスプレイヤーに焦点している。この研究の目的は、コスプレイヤーが言語証明書、つまり日本語能力試験を持っていることで、どこまで日本語を学んでいるかを知ること。使用した方法は、相関法である、理論に関連するデータを収集し、アンケートデータの結果からアンケートと日本語テストを配布し、相関テストを使用してテストを処理し、コスプレイヤーと日本語の語彙習得の関係を判別する。相関テストで処理されたデータから、結果は $r_{hitung}$ が 0.662 である、 $r_{hitung} < r_{tabel}$ でもある、 $H_0$ は拒否され、 $H_a$ が受け入れられる。したがって、日本の祭りコスプレコミュニティでは、コスプレと日本語の語彙能力の間に重要な関係がある。

キーワード：コスプレ、語彙の能力、日本語

**PENGARUH *COSPLAY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA JEPANG DI KOMUNITAS *JAPAN MATSURI COSPLAYER***

**MAUDY YULITA YAHYA**

**43131520160065**

**ABSTRAKSI**

*Cosplay* adalah singkatan dari "permainan kostum", yang meniru kostum dan penampilan karakter yang muncul dalam manga dan anime, dan menjadi sebuah karakter. Orang yang melakukan hal itu disebut *cosplayer*. Skripsi ini berjudul *Pengaruh cosplay terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang di komunitas japan matsuri cosplayer*. Penelitian ini berfokus pada seorang *cosplayer* yang menguasai Bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa jauh para *cosplayer* mempelajari Bahasa Jepang dengan memiliki sertifikat Bahasa yaitu Noken. Metode yang digunakan adalah metode korelasi, dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan teori, lalu menyebarkan angket dan tes Bahasa Jepang, dari hasil data angket dan tes tersebut di olah menggunakan uji korelasi agar mengetahui adanya hubungan *cosplayer* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Dari hasil data yang sudah diolah dengan uji korelasi yang hasilnya bahwa  $r_{hitung}$  sebesar 0,662 dan juga  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka terdapat hubungan yang signifikan hubungan *cosplay* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang di komunitas *Japan Matsuri Cosplayer*.

**Kata kunci :** *Cosplay*, Penguasaan Kosakata, Bahasa Jepang