

**GAMBARAN MAID CAFÉ
DALAM ANIME KAICHOU WA MAID-SAMA!
KARYA SAKURAI HIROAKI
DENGAN PENDEKATAN POP CULTURE**

SKRIPSI

**OLEH
NUR AINIE
NIM 0911120036**

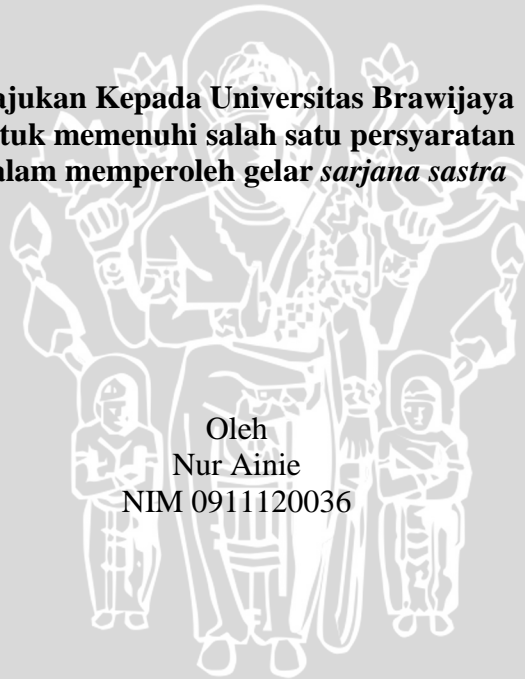


**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

**GAMBARAN MAID CAFÉ
DALAM ANIME KAICHOU WA MAID-SAMA!
KARYA SAKURAI HIROAKI
DENGAN PENDEKATAN POP CULTURE**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam memperoleh gelar *sarjana sastra***



Oleh
Nur Ainie
NIM 0911120036

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2014

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Nur Ainie
NIM : 0911120036
Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, 24 Januari 2014

Nur Ainie
NIM 0911120036

repository.ub.ac.id

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nur Ainie telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 23 Januari 2014
Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIP. -

Pembimbing II

Nadya Inda Syartanti, M.Si
NIP. 19790509 200801 2 015



repository.ub.ac.id

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nur Ainie telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Fitriana Puspita Dewi, M.Si, Penguji Utama
NIP . -

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Pembimbing I
NIP . -

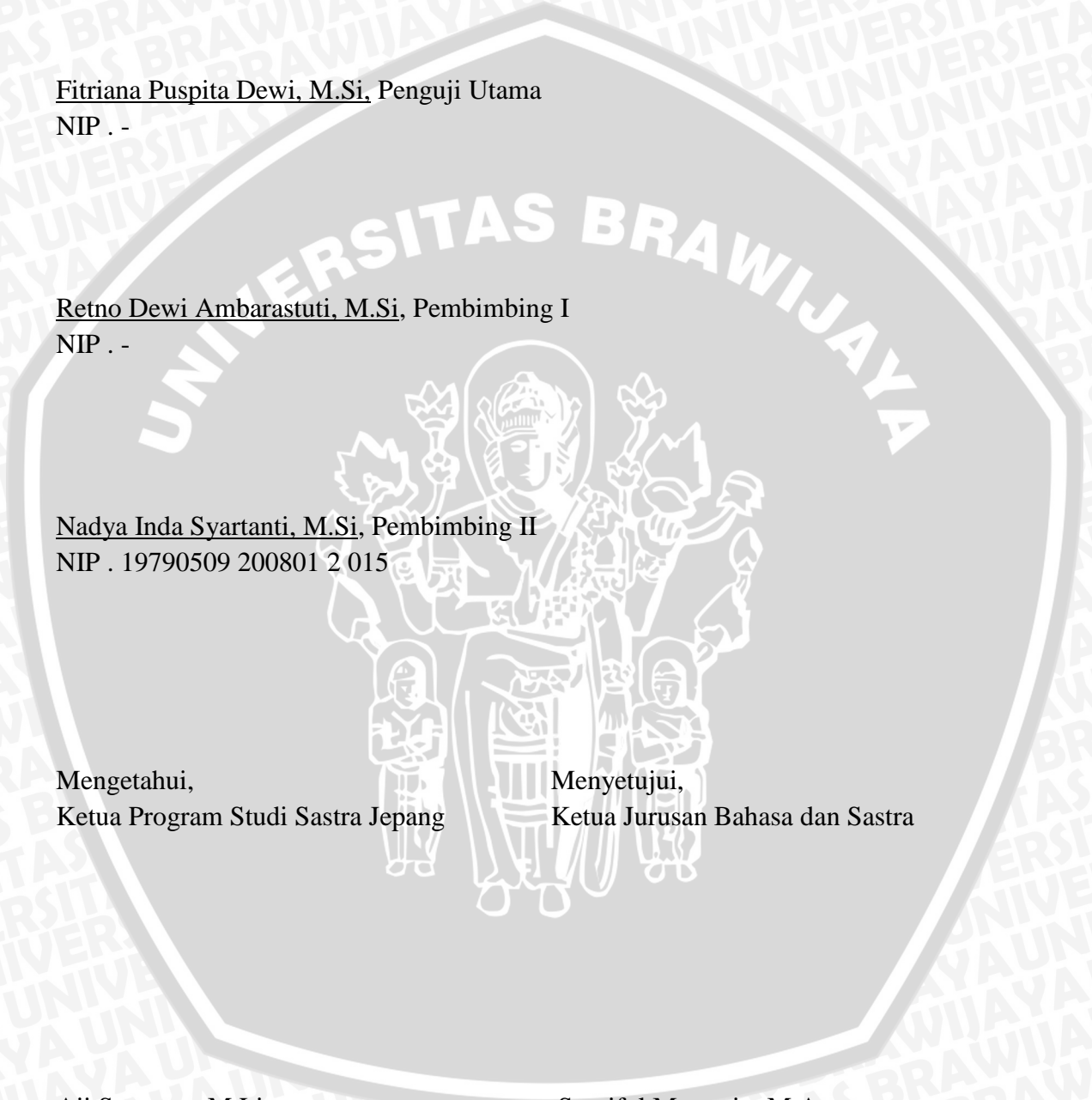
Nadya Inda Syartanti, M.Si, Pembimbing II
NIP . 19790509 200801 2 015

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Gambaran *Maid Café* dalam *Anime Kaichou Wa Maid-sama!* Karya Sakurai Hiroaki Melalui Pendekatan *Pop Culture*”.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu saja tidak terlepas daripihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, pertamata-tama penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Dewi Ambarastuti, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nadya Inda Syartanti, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan dan saran yang sangat membangun. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Fitriana Puspita Dewi, M.Si. selaku penguji. Dengan adanya saran, kritik, serta masukan dari penguji menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Terima kasih juga kepada seluruh dosen Sastra Jepang Universitas Brawijaya atas ilmu yang diberikan, bimbingan dan motivasi selama penulis belajar. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah banyak memberikan dukungan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 12 Januari 2014

Penulis

ABSTRAKSI

Ainie, Nur. 2013. **Gambaran Maid Café dalam Anime Kaichou Wa Maid-sama! Karya Sakurai Hiroaki melalui Pendekatan Pop Culture**. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing I : Retno Dewi Ambarastuti; Pembimbing II: Nadya Inda Syartanti

Kata Kunci : *Maid Cafe, Pop Culture, Kaichou Wa Maid-sama!*.

Maid café merupakan salah satu fenomena kebudayaan populer Jepang. Fenomena ini mulai muncul di Jepang pada tahun 2000. Kepopuleran *maid café* ini menempati tempat ketiga setelah *anime*, *comics*, dan *game*. *Maid café* tidak hanya populer di Jepang saja, tetapi kepopuleran *maid café* juga merambah ke luar negeri seperti Amerika, Hongkong, Taiwan, dan Singapura.

Tidak hanya populer di kehidupan nyata, dalam film animasi pun *maid café* begitu populer. *Anime* merupakan sebutan untuk animasi Jepang dengan beragam jenis cerita. *Anime* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Kaichou Wa Maid-sama!* karya Sakurai Hiroaki.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *pop culture* dengan aspek servis, *cosplay*, dan *event* pada *maid cafe*. Aspek ini digunakan untuk mengetahui alasan kafe Maid Latte begitu populer pada *anime Kaichou Wa Maid-sama!*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek *servis*, *cosplay*, dan *event* yang membuat Maid Latte menjadi populer. Maid Latte tidak hanya digemari oleh para *otaku*, tetapi juga digemari oleh masyarakat biasa.

Sebagai tambahan, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan *anime* yang sama, namun dengan kajian semangat *gambaru* untuk mengetahui sikap pantang menyerah masyarakat Jepang yang digambarkan melalui tokoh perempuan utamanya.

要旨

アイに、ヌル。2013年。アニメ会“長はメイド様!” 櫻井宏明による
メイドカフェ現象の研究。ブラウイジャヤ大学 日本語学科。

指導教員 : (I) Retno dewi Ambarastuti (II) Nadya Inda Syartanti

キーワード : メイドカフェ、ポップ・カルチャー、会長はメイド様!

メイドカフェは、日本の大衆文化現象の一つである。この現象は、
2000年から現れるようになった。メイド喫茶の人気はアニメ、漫画、ゲ
ームなどの次に第三位を占めている。

メイドカフェの人気は日本だけでなく、アメリカ、香港、台湾、シ
ンガポールなどでも人気である。

実際の生活の中でだけでなく、アニメーションでもメイドカフェは
とても人気だ。アニメは日本のアニメーションで、さまざまな種類の物語
がある。この研究は櫻井宏明の作品アニメ“会長はメイド様!”が使用し
ている。

この研究はポップカルチャーの理論を使用し、メイドカフェサービ
スの様子、コスプレイヤー、メイドカフェのイベントについて研究してい
る。この様子は、アニメ“会長はメイド様!”でメイドラテ喫茶の人気の
理由を表している。

この研究の結果はメイドラテ喫茶のメイドカフェサービスやコスプ
レヤイベントなどが人気となっていることを示す。メイドラテはオタク
が好むだけでなく、一般的の人々に愛されている。

それから、他の研究のために、同じアニメを使うように女性キャラ
クターの“がんばる”について研究する。日本社会の不屈の態度を研究す
る。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	8
2.2 Teori Budaya Populer	8
2.3 Gambaran Singkat <i>Maid Cafe</i> di Jepang	10
2.3.1 Servis <i>Maid Cafe</i>	11
2.3.2 <i>Cosplay Maid Cafe</i>	12
2.3.3 <i>Event Maid Cafe</i>	13
2.4 Teori Film	13
2.5 <i>Anime</i>	15
2.6 Sinopsis <i>Anime Kaichou WaMaid-sama!</i>	16
2.7 Penelitian Terdahulu	19

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Gambaran Kepopuleran <i>Maid Cafe</i> dalam <i>Anime Kaichou Wa Maid-sama!</i>	20
3.2 Servis Unik <i>Maid Cafe</i>	21
3.2.1 Servis Umum <i>Maid Cafe</i>	22
3.2.2 Servis Khusus <i>Maid Cafe</i>	32
3.3 Kostum dan <i>Event Maid Cafe</i>	37

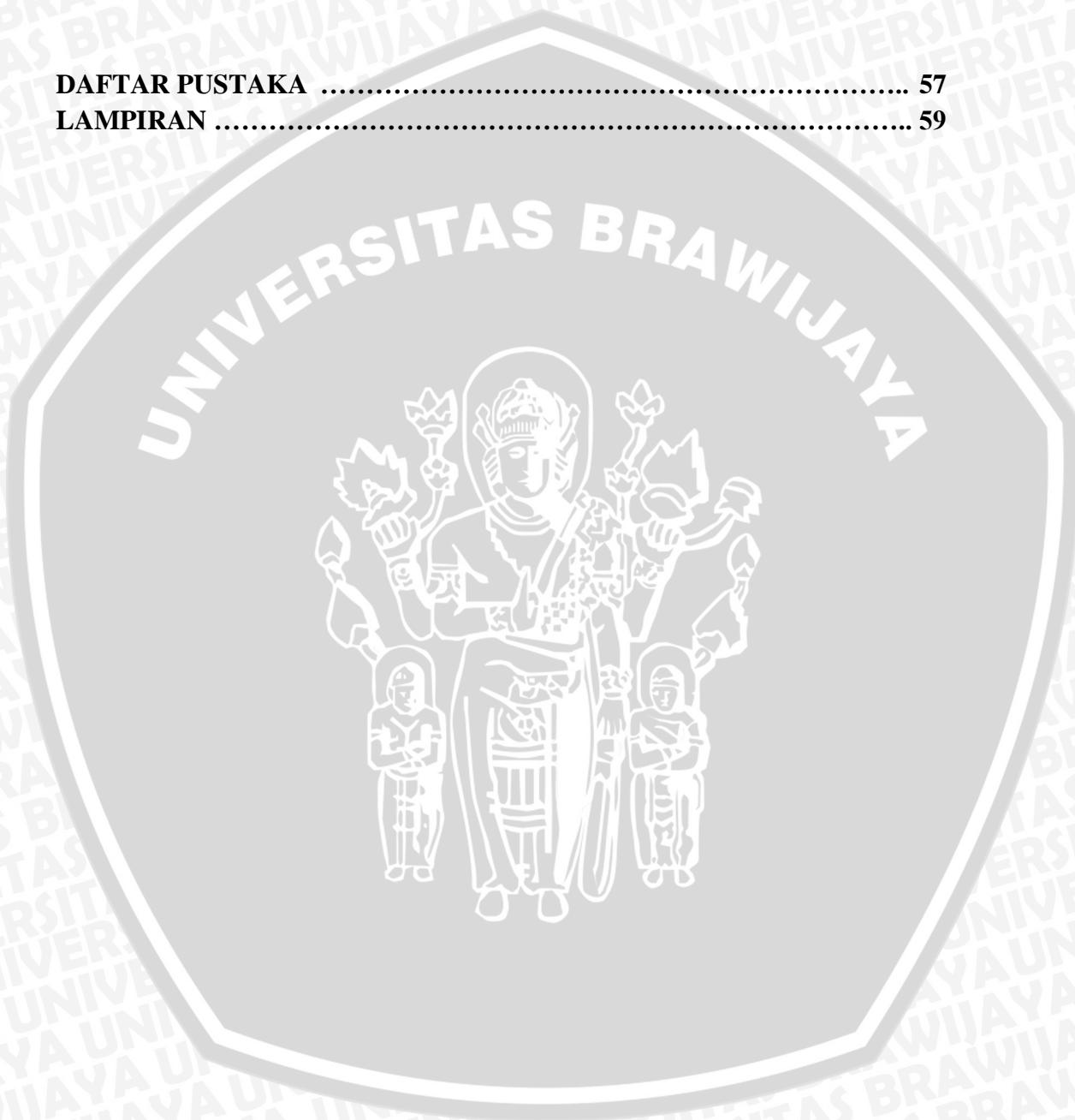


BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan 55
4.2 Saran 56

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN 59



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) A	い (イ) I	う (ウ) U	え (エ) E	お (オ) O
か (カ) Ka	き (キ) Ki	く (ク) Ku	け (ケ) Ke	こ (コ) K
さ (サ) Sa	し (シ) Shi	す (ス) Su	せ (セ) Se	そ (ソ) So
た (タ) Ta	ち (チ) Chi	つ (ツ) Tsu	て (テ) Te	と (ト) To
な (ナ) Na	に (ニ) Ni	ぬ (ヌ) Nu	ね (ネ) Ne	の (ノ) No
ま (マ) Ma	み (ミ) Mi	む (ム) Mu	め (メ) Me	も (モ) Mo
ら (ラ) Ra	り (リ) Ri	る (ル) Ru	れ (レ) Re	ろ (ロ) Ro
や (ヤ) Ya		ゆ (ユ) Yu		よ (ヨ) Yo
が (ガ) Ga	ぎ (ギ) Gi	ぐ (グ) Gu	げ (ゲ) Ge	ご (ゴ) Go
ざ (ザ) Za	じ (ジ) Ji	ず (ズ) Zu	ぜ (ゼ) Ze	ぞ (ゾ) Zo

きゃ (キャ) Kya	きゅ (キュ) KYu	きょ (キョ) Kho
ぎゃ (ギャ) Gya	ぎゅ (ギュ) GyU	ぎょ (ギョ) Gho
しゃ (シャ) Sha	しゅ (シュ) Shu	しょ (ショ) Sho
じゃ (ジャ) Jha	じゅ (ジュ) Jhu	じょ (ジョ) Jho
ちゃ (チャ) Cha	ちゅ (チュ) Chu	ちょ (チョ) Cho
にゃ (ニュ) Nya	にゅ (ニユ) Nyu	にょ (ニョ) Nyo
ひゃ (ヒャ) Hya	ひゅ (ヒュ) Hyu	ひょ (ヒョ) Hyo
びゃ (ビャ) Bya	びゅ (ビュ) Byu	びょ (ビョ) Byo
ぴゃ (ピャ) Pya	ぴゅ (ピュ) Pyu	ぴょ (ピョ) Pyo
みゃ (ミャ) Mya	みゅ (ミュ) Myu	みょ (ミョ) Myo
りゃ (リャ) Rya	りゅ (リュ) Ryu	りょ (リョ) Ryo

わ (ワ) Wa を (ヲ) Wo ん (ン) N

っ Untuk bunyi konsonan berganda seperti -kki, -tte, -sso

Contoh

いってよ /itteyo/ bilang saja

またせちやって /matasechatte/ membuat menunggu

さっき /sakki/ baru saja

あ Aa い Ii う Uu え Ee お Ou Untuk bunyi vokal ganda

Contoh

それじゃあ /sorejhaa/ kalau begitu



DAFTAR GAMBAR

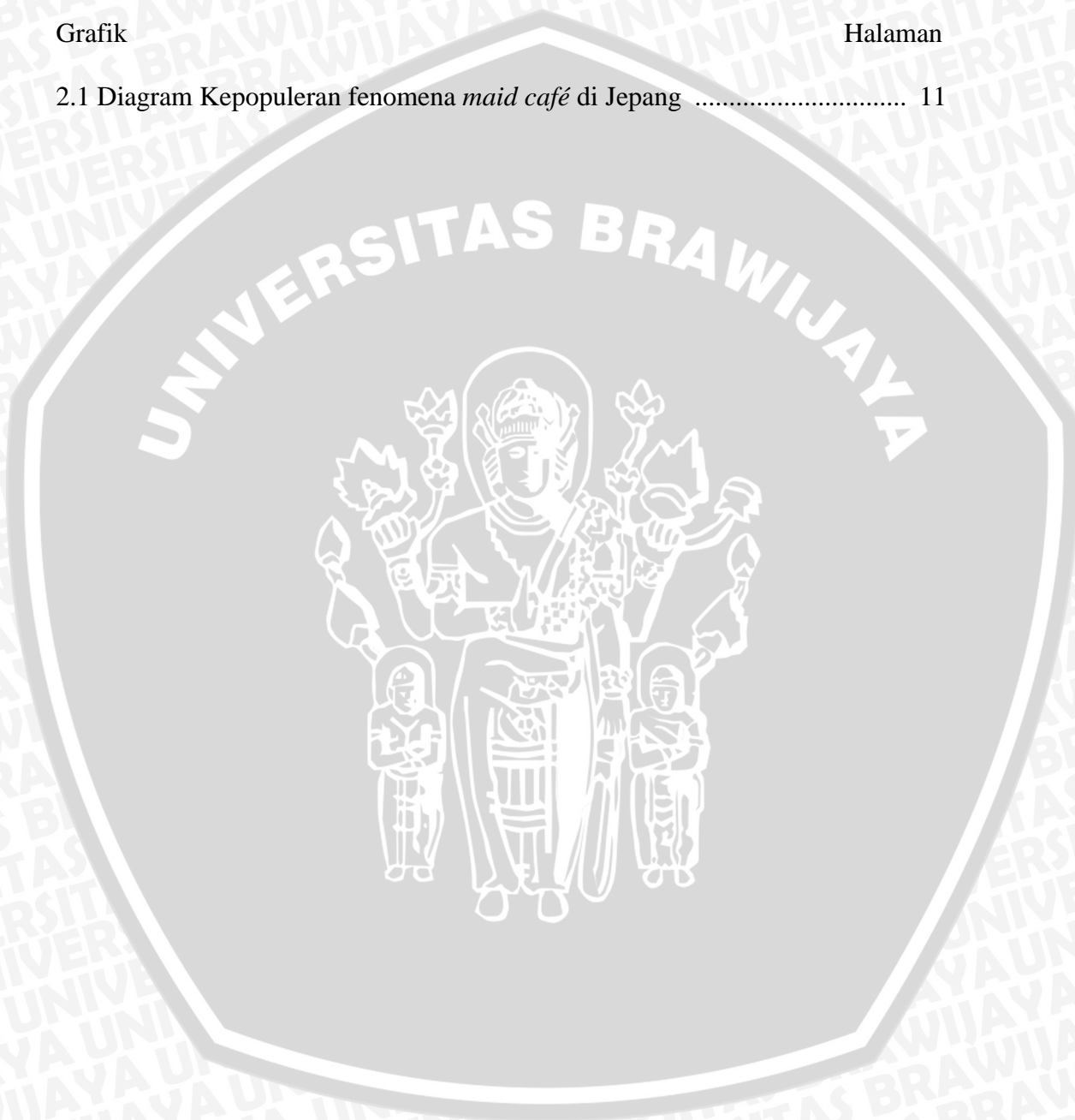
Gambar	Halaman
3.1 Gambar Para <i>maid</i> menyambut Kedatangan pelanggan	23
3.2 Gambar Pelanggan merasa senang hingga tersipu	23
3.3 Gambar Misaki menanyakan kata apa yang diinginkan pelanggan untuk ditulis di atas omelet	25
3.4 Gambar Misaki dengan patuh memenuhi permintaan pelanggan	25
3.5 Gambar Misaki menanyakan tulisan apa yang diinginkan pelanggan di atas <i>pancakenya</i>	27
3.6 Gambar hasil tulisan kata “LOVE” yang Misaki tuliskan	27
3.7 Gambar pelanggan merasa senang dengan servis dari Misaki	27
3.8 Gambar Misaki memungut sendok yang terjatuh	29
3.9 Gambar Misaki menghampiri pelanggan yang menjatuhkan gelas	30
3.10 Gambar raut wajah manja Misaki	32
3.11 Gambar pelanggan menyukai gaya “ <i>Tsundere Imouto Kyara</i> ”	32
3.12 Gambar <i>maid</i> merayakan ulang tahun pelanggan	35
3.13 Gambar kostum umum <i>maid café</i>	38
3.14 Gambar papan pengumuman <i>event</i> Telinga Kucing di Maid Latte	39
3.15 Gambar Misaki mengenakan bandana telinga kucing beserta ekor kucing	39
3.16 Gambar tiga orang pelanggan yang mengagumi Misaki dengan kostum kucing	39
3.17 Gambar Misaki menyambut pelanggan dengan kostum <i>Imouto</i>	41
3.18 Gambar tertulis hari <i>Butler maid café</i> pada papan pengumuman	43
3.19 Gambar para <i>maid</i> mengenakan kostum <i>butler</i>	43
3.20 Gambar pelanggan terpesona dengan <i>maid</i> yang <i>bercosplay butler</i>	43
3.21 Gambar papan pengumuman Maid Latte	45
3.22 Gambar pelanggan terpesona dengan <i>maid</i>	45
3.23 Gambar papan pengumuman Maid Latte	46
3.24 Gambar Misaki menyambut kedatangan pelanggan	46
3.25 Gambar pelanggan terpesona dengan <i>cosplay magical maid</i>	46
3.26 Gambar Shirokawa menantang Misaki bermain kartu	48
3.27 Gambar ketiga pelanggan sedih saat kalah bermain game	48
3.28 Gambar <i>Event Magical Russian Roulette</i>	50

DAFTAR GRAFIK

Grafik

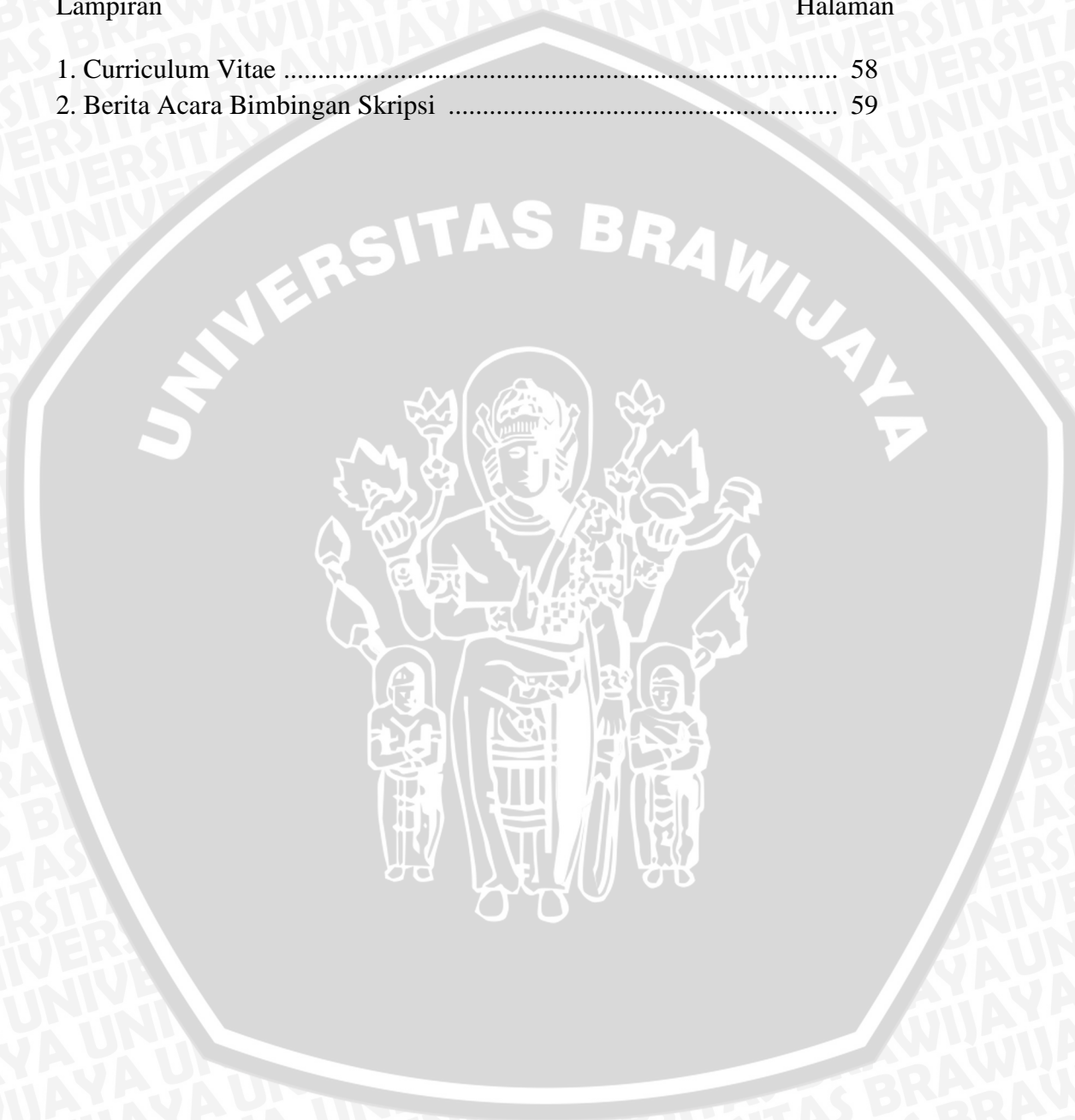
Halaman

2.1 Diagram Kepopuleran fenomena *maid café* di Jepang 11



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Curriculum Vitae	58
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan kebudayaan pada suatu masyarakat merupakan hal yang tidak dapat dielakkan. Masyarakat tidak pernah statis, selalu dinamis, atau berubah dari satu keadaan ke keadaan lainnya yang disebabkan oleh berbagai faktor. Perubahan ini dimaksudkan sebagai wujud tanggapan manusia terhadap lingkungannya. Menurut Sutrisno (2005:7), budaya dapat berubah dari masa ke masa, seturut konteks jaman yang berubah, orang-orang dengan alam pikiran dan rasa, karya, cipta, kebutuhan, dan tantangan yang mengalami perubahan.

Dengan adanya perubahan budaya dari masa ke masa tersebut, maka nantinya akan bermunculan budaya-budaya baru yang dibawa oleh suatu individu atau kelompok tertentu, pada akhirnya budaya yang baru tersebut akan menjadi sebuah budaya yang populer di kalangan masyarakat, kemudian kebudayaan tersebut akan cepat tergantikan dengan budaya lainnya, contohnya saja negara Jepang yang terkenal dengan budaya populernya. Di Jepang sangat mudah menemukan berbagai macam budaya yang sangat populer di kalangan masyarakat.

Dalam konteks budaya populer di Jepang seperti *anime*, komik, serial drama TV, bintang musik pop, *trend fashion*, dan bisnis karaoke merupakan hal-hal yang identik dengan Jepang. Pasca mengalami kekalahan perang, budaya populer di Jepang hanya sukses mencapai perhatian masyarakat dalam negeri saja.

Di mata dunia Jepang memang terkenal dengan seni tradisional dan teknologi modern, tetapi sulit untuk melebarkan sayap budaya populeranya hingga keluar negaranya. Akan tetapi, saat ini budaya populer Jepang tidak hanya terkenal di Jepang, bahkan menarik perhatian dunia dan memberikan sebuah pengaruh kebudayaan yang baru bagi dunia serta mendapat pengaruh yang besar yaitu dapat menstabilkan ekonomi negara Jepang. Tidak jarang pula dunia perfilman Jepang seringkali memenangkan penghargaan di *Festival Film Cannes* dan *Viena* (Craig, 2000:4-5).

Seperti yang ditulis Craig (2000:12-13) berikut ini.

One is that Japan pop wholeheartedly embraces life in all its dimensions, with relatively little in the way of efforts to shield its audience from unpleasant aspects of life or to "raise" people to more noble or politically correct standards. This feature is consistent with a basically optimistic view of human nature, a view Japanese have been brought up on and one that is supported by Japan's native Shinto religion. A second notable characteristic of Japan pop content is a strong strain of idealism, innocence, and what the Japanese call roman (from the word "romance"): dreams, daring adventure, striving to achieve great things. A third feature of Japan's popular culture is its closeness to the ordinary, everyday lives of its audience.

Alasan mengapa budaya pop Jepang sangatlah populer karena salah satu karakteristiknya adalah Jepang pop sepenuh hati merangkul segala dimensi kehidupan, yang relative berjalan untuk mengupayakan dan melindungi penonton agar terhindar dari aspek kehidupan yang tidak menyenangkan atau untuk meningkatkan standar seseorang untuk lebih berbuat mulia atau benar secara politis. Hal ini pada dasarnya konsisten dengan pandangan optimis sifat manusia, pandangan Jepang telah dibesarkan dan didukung oleh agama asli Jepang yakni Shinto. Karakteristik penting kedua konten pop Jepang adalah strain idealisme yang kuat, rasa tak bersalah, dan apa yang disebut dengan asmara: mimpi, petualangan yang berani, berusaha untuk mencapai hal-hal besar. Hal penting ketiga budaya populer Jepang adalah kedekatan dengan kehidupan sehari-hari para penonton.

Jadi dapat dikatakan karya-karya budaya populer di Jepang mengandung unsur ajaran agama Shinto, yang mengajarkan masyarakat harus selalu optimis dan melakukan hal-hal yang baik. Saat ini budaya populer Jepang dijadikan kiblat budaya populer oleh bangsa lain, seperti *anime* dan komik Jepang yang mendunia sehingga memiliki jutaan penggemar. Begitu pula dengan fenomena-fenomena yang terjadi di Jepang juga mendapatkan sorotan dari negara lain.

Storey (2009:5-6) menjelaskan *popular culture* atau budaya populer secara sederhana, yaitu merupakan kebudayaan yang terkenal dan disukai oleh banyak orang, tidak diragukan lagi akan diterima oleh banyak orang, contohnya seperti banyaknya penjualan buku-buku, CD dan DVD, banyaknya pengunjung yang datang ke suatu konser, acara olahraga, dan festival. Dari pernyataan dapat disimpulkan bahwa, budaya yang dapat dikatakan budaya populer tentunya harus suatu budaya yang sedang *booming* di kalangan masyarakat dalam negeri bahkan hingga luar negeri, seperti negara Jepang yang memang terkenal dengan budaya popnya yang beragam sehingga merambah ke luar negaranya.

Maid cafe merupakan salah satu fenomena budaya populer di Jepang yang kepopulerannya menempati urutan ketiga setelah ACG (*anime, comic, games*) dan *fashion*. *Maid cafe* mendapatkan *rating* 11% untuk budaya pop Jepang yang banyak diminati turis (Cochrane, 2008:186). Tidak hanya turis asing yang gemar datang ke *maid cafe*, tetapi juga warga Jepang bahkan para *otaku* (penggemar karakter *anime* dan *manga*) juga gemar mendatangi *maid cafe* karena alasan tertentu. *Maid cafe* pertama kali muncul pada tahun 2000 di distrik Akihabara. *Maid cafe* berupa kafe atau *coffee shop* dengan pelayan yang mengenakan

kostum pelayan pada abad 19 serta melayani pelanggan seperti tuan rumah layaknya berada pada abad ke 19 (Reig, 2008, para. 1).

Fenomena *maid cafe* ini marak terjadi di Jepang karena para pelanggan akan mendapatkan servis dari seorang pelayan bagaikan seorang tuan atau nyonya rumah. Pelayan *maid cafe* ini mempunyai komitmen untuk melayani pelanggan seolah-olah pelanggan menjadi nyonya atau tuan rumah di rumahnya sendiri. Pelayan akan mengucapkan "*Okaerinasai, goshujinsama/okusama*" yang artinya 'selamat datang di rumah tuan atau nyonya'. Penggunaan kata *Okaerinasai* merupakan bahasa sehari-hari orang Jepang untuk menyambut keluarga yang pulang dari bepergian (HyperJapan : 2012, para. 1). Pelayan di *maid café* ini mengenakan bandana, celemek dan sarung tangan yang berbeda dari *coffee shop* yang lainnya. Servis yang diberikan oleh pelayan *maid cafe* ini berupa menuangkan gula atau susu ke gelas pelanggan dan mengaduknya (Reig, 2008, para. 3). Oleh sebab itu para pelanggan berkunjung ke *maid cafe* hanya untuk mendapatkan kepuasan pribadi. Tidak hanya itu, pelanggan yang berkunjung ke *maid cafe* juga dapat menyalurkan hobi mereka sebagai *otaku* dan dapat bertemu dengan orang lain yang mempunyai kesamaan hobi, bahkan ada pula yang datang dengan alasan untuk menghibur diri dan menganggap pelayan *maid cafe* seolah-olah sebagai *geisha* (penghibur) pada jaman dahulu di Jepang (<http://GoJapanGo.com>, para. 2).

Kepopuleran *maid café* ini juga merambah keluar negeri, seperti Amerika, Hongkong, Taiwan, dan Singapura. Pada tanggal 14 Agustus 2008, Jepang memperkenalkan *maid café* ini kepada Amerika dalam sebuah pameran

kebudayaan. Hal tersebut mendapatkan kesan positif dari masyarakat Amerika yang tertarik dengan *cosplay* yang berawal dari *anime*, sehingga dapat mempengaruhi masyarakat di Amerika (Tsuruda, 2008, para. 2).

Objek penelitian yang akan penulis gunakan adalah berasal dari *anime*. Seperti yang dikatakan Cavalaro (2006:16), *anime* adalah sebutan untuk animasi buatan Jepang yang mempunyai kaitan erat dengan *manga* atau buku komik. Hal ini dikarenakan beberapa cerita dan ilustrasi *anime movie* diangkat dari buku komik. Untuk cara penyutingan *anime*, diperlukan potongan-potongan manga yang membutuhkan imajinasi penonton untuk mendorong gaya bercerita *anime* tersebut. *Anime* memiliki jenis cerita yang bermacam-macam, mulai dari cerita anak-anak hingga orang dewasa.

“*Kaichou Wa Maid-sama!*” merupakan *anime* berseri dengan *genre* komedi romantis yang ditayangkan di TBS TV. *Anime* yang dirilis pada tahun 2010 ini mendapatkan rating 8.38% berdasarkan situs www.animekompi.web.id (2013, para. 1). *Anime* yang mengangkat fenomena *maid café* di Jepang ini cukup banyak menarik minat penggemar *anime* sehingga mendapatkan rating tersebut. Dalam dunia *anime* rating 8,38% merupakan rating yang tinggi. *Anime* dengan *genre comedy romance* ini menceritakan tentang seorang ketua OSIS wanita bernama Ayuzawa Misaki yang dikenal memiliki kepribadian tangguh dan pantang menyerah melebihi laki-laki di sekolahnya yang ternyata mempunyai pekerjaan paruh waktu sebagai *maid* (pelayan) di sebuah *maid cafe*. Misaki rela menjadi pelayan di *maid cafe* karena alasan ekonomi. Ia harus bekerja demi membantu perekonomian keluarga yang jauh dari berkecukupan semenjak

ayahnya pergi dari rumah. Misaki juga memilih bersekolah di SMA Seika yang dikenal dengan tempatnya siswa berandal hanya karena biaya masuknya sangat murah.

Misaki terkenal sebagai ketua OSIS yang galak dan tangguh, sehingga semua murid laki-laki tunduk kepadanya. Misaki tidak ingin rahasianya yang bekerja sebagai seorang *maid* terbongkar karena dia tidak ingin *image*-nya sebagai ketua OSIS yang disegani dan ditakuti oleh semua siswa menjadi rusak dikarenakan profesinya sebagai seorang *maid* yang identik dengan penampilan imut, lucu dan ramah. Selama ini rahasianya aman, tetapi semua keadaan berubah setelah Usui Takumi teman sebaya Misaki di sekolah serta geng anak berandal yang mengetahui profesinya sebagai *maid*.

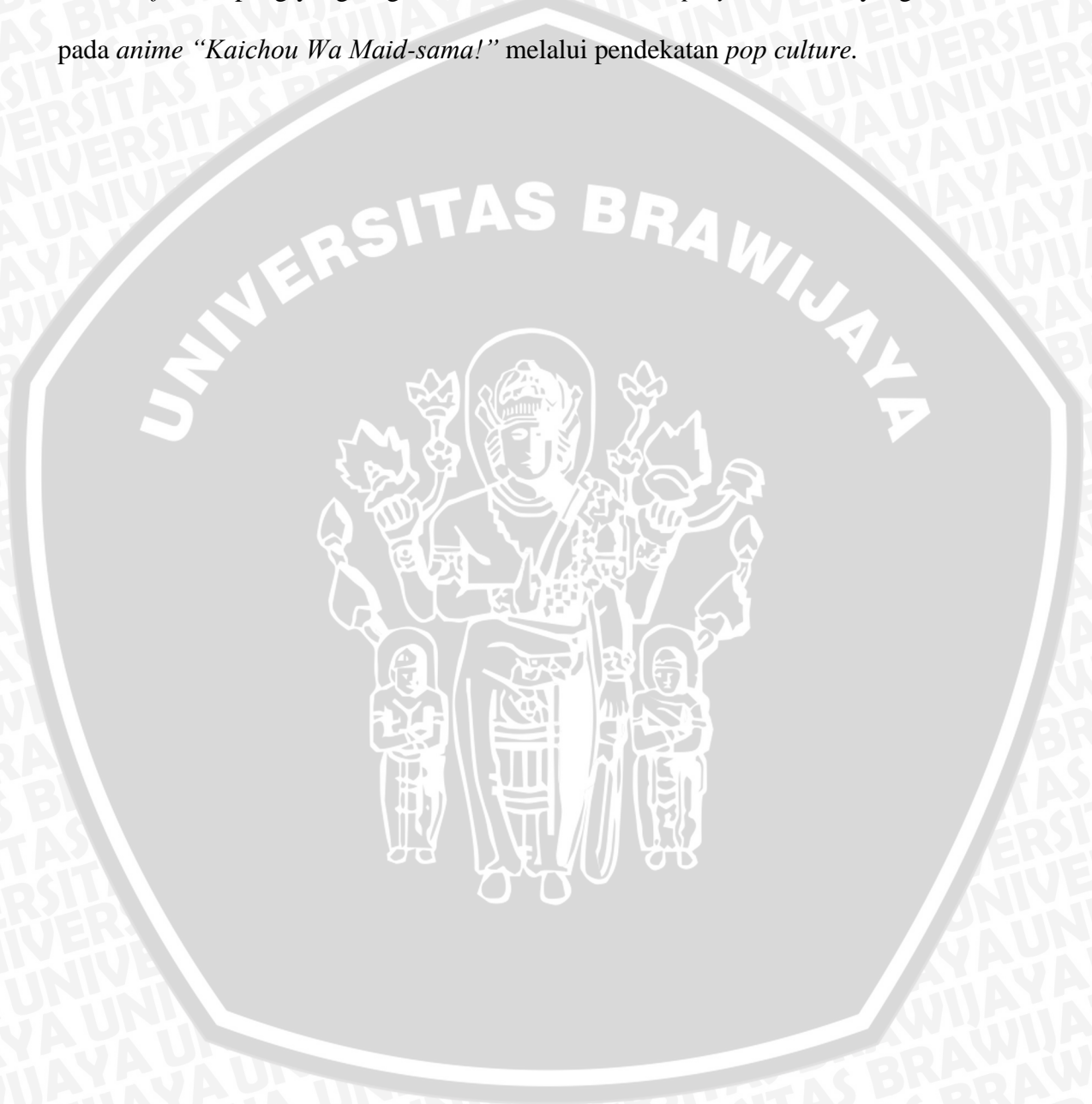
Anime “Kaichou Wa Maid-sama!” ini menceritakan tentang kehidupan Misaki yang berperan sebagai ketua OSIS yang tangguh dan galak kepada murid lelaki, tetapi di lain pihak dia dituntut menjadi sosok yang manis, imut dan penurut dikarenakan profesinya yang bekerja *part time* sebagai *maid* di kafe Maid Latte. Dengan adanya fenomena *maid café* yang menjadi latar belakang *anime* ini, maka penulis tertarik untuk meneliti fenomena *maid café* dalam *anime “Kaichou Wa Maid-sama!”* dengan menggunakan pendekatan *pop culture*.

1.2. Rumusan Permasalahan

Rumusan Masalah dalam tulisan ini adalah bagaimana gambaran kepopuleran *maid café* di Jepang melalui *anime “Kaichou Wa Maid-sama!”*?

1.3. Tujuan

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis kepopuleran gambaran fenomena *maid cafe* di Jepang yang tergambar melalui servis, *cosplay*, dan *event* yang ada pada anime "*Kaichou Wa Maid-sama!*" melalui pendekatan *pop culture*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai teori *pop culture* sebagai teori yang digunakan untuk menganalisis *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*”, teori *mise en scene*, dan fenomena *maid café* di Jepang serta penulis juga akan memberikan penjelasan mengenai *anime*.

2.2 Teori Budaya Populer

Untuk mengetahui tentang pengertian budaya populer, maka terlebih dahulu harus mengetahui kedua istilah yang membangun teori tersebut. Menurut William dalam Storey (2009:1-2) budaya dapat diartikan dalam tiga hal, pertama, sebagai perkembangan intelektualitas, spiritual, dan perkembangan estetis. Kedua, budaya merupakan bagian khusus kehidupan manusia, entah itu individu, jaman, atau periode waktu, dan juga sebuah kelompok manusia. Ketiga, budaya dapat diartikan sebagai kegiatan intelektual terutama kegiatan artistik. Sedangkan, populer adalah suatu hal yang disukai oleh sekelompok orang, suatu pekerjaan yang bermutu rendah, atau suatu hal yang disengaja untuk mencuri hati seseorang, dan budaya sebetulnya diciptakan oleh seseorang untuk konsumsi mereka sendiri. Dari kedua istilah tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya populer merupakan hasil dari kegiatan artistik sekelompok orang yang digemari oleh masyarakat, dan dapat menjadi *trend center* di kalangan masyarakat.

Storey (2009:6) juga mengatakan *popular culture* seringkali diklaim bahwa sebagai budaya massa yang diproduksi untuk tujuan komersial, dimana budaya yang berkualitas merupakan hasil dari sebuah kreasi seni individual tertentu.

Pada era modern ini, *popular culture* juga dapat diidentifikasi dengan *mass culture* atau budaya massa. Munculnya media massa dan meningkatnya komersialisasi dari budaya dan waktu luang dapat meningkatkan persoalan, ketertarikan, dan perdebatan yang ada di sekitar masyarakat saat ini. Permasalahan adalah apakah budaya populer mempunyai pengaruh bagi industri komersial ataukah kemunculan budaya populer mempunyai kriteria keuntungan yang lebih tinggi dibandingkan kualitas, keterampilan seni, integritas dan intelektualitas, juga apakah budaya populer akan mempengaruhi masyarakat untuk menerima dan mengikuti budaya populer tersebut (Strinati, 2004:1-3).

Oleh karena itu, untuk mengkaji *anime "Kaichou Wa Maid-sama!"* ini, penulis menggunakan teori budaya populer dengan memperhatikan apa yang menyebabkan *maid café* menjadi budaya populer yang sangat terkenal di Jepang, serta yang menjadi tujuan utama didirikannya *maid café*. Seperti pendapat Galbraith (2011, para. 1), yang mengatakan bahwa tujuan didirikannya *maid café* ini berawal dari menurunnya perekonomian Jepang yang diimbangi dengan perekonomian di luar dugaan, yaitu dengan munculnya sebuah kreativitas berupa karakter *maid* pada *anime* di akhir tahun 1990, yang menarik minat dan perhatian *otaku*. Servis yang diberikan *maid café* sangat berbeda dan beragam dibandingkan kafe-kafe lainnya, maka *maid café* ini semakin digandrungi masyarakat Jepang. *Otaku* sendiri merupakan sebutan untuk penggemar yang terlalu terobsesi dengan

manga, anime, video games, dan hal lainnya dalam lingkup budaya populer Jepang. Biasanya mereka mengenakan kostum yang tidak *stylish* bahkan cenderung janggal (Tsutsui, 2008:2).

2.3 Gambaran Singkat *Maid Café* di Jepang

Ketika berwisata ke Jepang, maka wisatawan akan banyak menemukan wisata budaya pop Jepang yang sangat beragam. *Maid café* merupakan tempat makan hiburan yang marak di pertengahan tahun 2000-an. Di kafe ini *waitress* (pelayan wanita) mengenakan sebuah kostum dan berbincang dengan pelanggan ketika menyajikan makanan. *Maid café* hanya memperkerjakan seorang *maid* yang imut dengan umur berkisar 18-24 tahun. Pada Agustus 1998 di distrik Akihabara dalam sebuah *event* yang disebut Tokyo Character Collection, muncullah sebuah kafe sementara dengan pelayan yang mengenakan sebuah kostum untuk mempromosikan sebuah *game* simulasi yang disebut Welcome to pia Carrot!!!. Para *gamers* di Akihabara berdatangan mengunjungi kafe tersebut hingga berlanjut pada tahun 2000. Distrik Akihabara merupakan pusat teknologi komputer, spesialisasi, dan antusiasme seorang *otaku* lelaki yang merupakan populasi dominan di sana. *Otaku* sendiri merupakan sebutan bagi seorang lelaki yang menjadi penggemar fanatik dari sebuah karakter *anime, manga*, dan *game console*. Dengan alasan tersebut, pada tahun 2001 Cure Maid Café dibuka di Akihabara dengan bertujuan untuk menjadi tempat relaksasi bagi para *otaku*. Para *otaku* dapat saling berbagi hobi mereka, dan juga mereka dapat mewujudkan fantasi mereka dengan dilayani oleh pelayan yang mengenakan kostum *maid*.

Maid café memiliki perbedaan dengan *coffee shop* lainnya, seperti dalam hal servis, kostum *maid*, serta *event-event* yang diadakan Galbraith (2011, para 1-31).

Berikut grafik yang menggambarkan kepopuleran *maid café* sebagai fenomena budaya pop di Jepang.

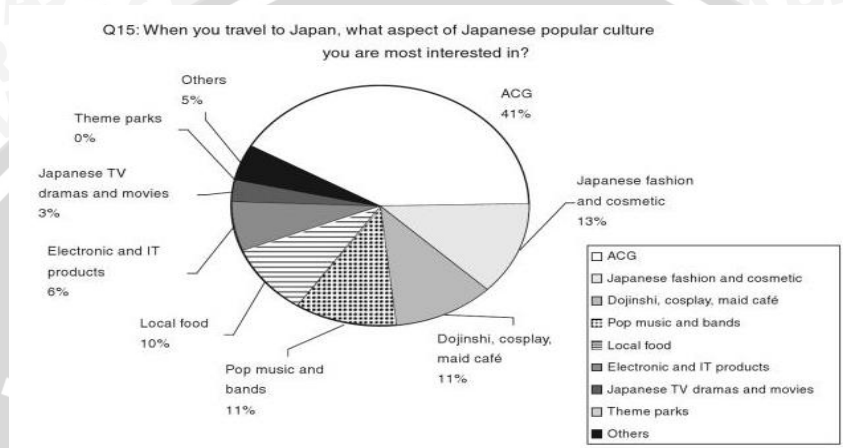


Diagram 2.1 Kepopuleran fenomena *maid café* di Jepang (Sumber: Cochrane, 2008:186)

Dalam grafik tersebut *maid café* menduduki peringkat ke-3 sebesar 11% sebanding dengan *pop music and bands* dalam aspek budaya pop Jepang setelah ACG (*Anime, comic, games*) dan *Japanese fashion and cosmetic*. Dari diagram tersebut, dapat diketahui bahwa *maid café* merupakan salah satu fenomena budaya populer Jepang yang paling digemari oleh wisatawan daripada budaya populer Jepang lainnya.

2.3.1 Servis *Maid Cafe*

Servis yang diberikan oleh *maid café* bukanlah servis yang menuju keranah seksual. Servis yang diberikan *maid café* pada umumnya berupa kesopanan disaat menyambut pelanggan yang datang. *Maid* akan menyambut dengan kata “*Okaerinasaimase goshujinsama*” atau ‘Selamat datang di rumah, Tuan’, karena *maid* memperlakukan pelanggan sebagai tuan mereka yang pulang

ke rumah, bukan sebagai pelanggan yang berkunjung ke kafe Kawamura (2012:80). Servis lainnya berupa *maid* menuangkan berapa banyak gula yang diminta pelanggan untuk kopi mereka, kemudian mengaduknya dengan senyuman yang ramah. Pelanggan juga dapat meminta *maid* untuk menuliskan sebuah kata atau gambar di atas piring omelet mereka dengan saus tomat. Menurut Galbraith (2011, para 16) menu yang tersedia di *maid café* tidak jauh berbeda dengan *coffee shop* lainnya, namun harga menu di *maid café* dipatok lebih tinggi mengingat servis-servis yang diberikan. Tidak hanya servis umum, servis khusus dengan biaya tambahan juga tersedia di *maid café*, seperti pijatan di kaki, berbincang dengan *maid*, dan berfoto dengan *maid* yang disukai. Di setiap *maid café*, servis yang ditawarkan akan berbeda-beda tergantung dari ketentuan tiap-tiap *maid cafe*.

2.3.2 Cosplay Maid Café

Seragam yang digunakan oleh *maid* biasanya berupa *dress*, bandana, dan celemek layaknya pelayan di Eropa pada abad ke-19 Reig (2008, para. 3). *Maid café* akan mengadakan *cosplay* atau *costume play* yang berbeda tiap minggunya, seperti *cosplay* seragam anak sekolah, seragam suster, konduktor kereta api, wanita penjaga kuil, dan lainnya Kawamura (2012:81). Tidak hanya sekedar mengenakan *cosplay*, tetapi para *maid* akan bertingkah laku layaknya tokoh dari *cosplay* yang mereka kenakan. Bagi *Otaku* (penggemar berat karakter *anime* dan *manga*), pengadaan *cosplay* di *maid cafe* ini merupakan tempat yang tepat untuk menyalurkan hobi mereka. Mengingat banyaknya *otaku* di Jepang yang gemar mengadakan *cosplay*.

2.3.3 Event Maid Café

Kelebihan lainnya dari *maid café* ini juga terletak pada *event-event* yang diadakan. *Maid café* seringkali mengadakan sebuah *event* dengan imbalan hadiah yang menarik bagi para penggemar *maid café*, seperti berupa *event* tantangan bermain permainan kartu, bermain *janken*, *heaven hell janken mikkusu juusu* (*janken* surga neraka jus campuran), dan lomba makan kue. Bagi pemenang akan mendapatkan hadiah berupa berfoto dengan maid yang disukai atau hadiah kecil lainnya, dan bagi yang kalah juga akan mendapatkan hukuman Galbraith (2011, para. 17-18).

2.4 Teori Film

Menurut UU no.8/1992 tentang perfilman, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya (<http://www.kpi.go.id>, hal 2).

Film dapat dikaji menjadi sebuah penelitian, teori yang digunakan untuk menganalisis film adalah *mise en scene*. Menurut Corrigan (2007:48), *mise en scene* adalah istilah bahasa Perancis yang berarti apa yang dimasukkan dalam adegan, di dalamnya terdapat semua properti dari gambar sinematik yang berupa

posisi kamera, pergerakan kamera, dan *editing*. *Mise en scene* mencakup *setting* tempat, kostum, pencahayaan, kualitas akting, dan hal lainnya, serta karakter pada adegan.

Menurut Corigan (2007:51-54), elemen dari *mise en scene* tersebut adalah *setting* atau latar, aktor, kostum dan pencahayaan.

- a. Latar (*setting*) adalah lokasi atau tempat pembuatan adegan yang akan difilmkan. Dalam sebuah film *setting* lebih dari sekedar *background* dan ketertarikan penulis naskah untuk menggunakan *set*. Akan tetapi sebuah film yang baik adalah film yang latarnya memiliki hubungan atau keterkaitan dengan karakter dan cerita dalam film itu sendiri.
- b. Pemain (*actor*) adalah individual yang berperan dari karakter sebuah film. Tetapi gaya berakting seorang aktor dalam memainkan perannya akan berbeda dari film ke film dan setiap dekadenya.
- c. Kostum, adalah pakaian-pakaian yang digunakan oleh aktor. Seperti aspek lainnya dari *mise en scene*, mereka bervariasi sepanjang masa dari gaun biasa hingga pakaian yang mewah.
- d. Pencahayaan menggambarkan berbagai macam karakter atau suatu obyek atau adegan yang diperjelas, baik secara alami dengan sinar matahari atau dari sumber buatan (seperti menggunakan lampu). Hal ini memungkinkan pembuat film untuk mengarahkan perhatian penonton dengan cara tertentu atau untuk menciptakan suasana tertentu.

2.5 *Anime*

Anime adalah kata sederhana yang biasanya digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut semua animasi tanpa membedakan dari negara mana animasi tersebut berasal. *Anime* mengandung semua *genre* yang biasanya ditemukan dalam suatu sinema atau dalam sastra, dari perbuatan kepahlawanan dan asmara hingga pengetahuan dan komedi (Poitras, 2001:7).

Format *anime* ada tiga, yaitu *TV episodes*, *OAV* atau *OVA* dan *full length feature film*. *TV episodes* adalah *anime* berepisode, normalnya terdapat 26 episode tiap musim, dan tiap episode baru akan ditayangkan seminggu sekali. Beberapa seri yang populer akan dibuat lebih dari 100 episode. Durasi tiap episode kurang lebih 30 menit. *OAV* atau *OVA* adalah kepanjangan dari *Original Animation Video*. Setiap *OVA* berdurasi tidak begitu panjang, normalnya 20-50 menit. *OVA* merupakan *anime* yang cenderung pendek, tetapi dengan kualitas animasi yang tinggi. *Full length feature film* adalah *anime* yang mempunyai satu garis cerita dari awal hingga akhir, seperti film pada umumnya. *Anime* jenis ini bisa berdurasi 60 menit atau lebih (Heilman, 2011, para. 2).

Tema yang diangkat dalam *anime* sangat beragam. Seperti yang dikatakan Cavalaro, (2006:17), keistimewaan *anime* adalah terdapat beberapa macam aliran yaitu: *science fiction* (pengetahuan fiksi), *fantasy* (imajinasi), *comedy* (komedi), *romance* (asmara), *crime* (kriminalitas), *action adventure* (aksi petualangan), *historical drama* (drama bersejarah), *horror* (mistik), *children's stories* (cerita anak), *humanoid animal tale* (dongeng), *stories based on material arts* (cerita dari seni material), *stories bases on sport and team* (kelompok dan olahraga), *medical*

dramas (medis), *epics* (kepahlawanan), *adult drama* (dewasa), *erotica* (erotis) dan *porn* (porno).

2.6 Sinopsis Anime “*Kaichou Wa Maid-sama!*”

Anime “*Kaichou Wa Maid-sama!*” merupakan *anime* dengan 26 episode dan ekstra 1 episode tambahan. *Anime* yang diproduksi oleh TBS TV pada tahun 2006 ini memiliki durasi 30 menit setiap episodenya. Dengan rating yang cukup tinggi, yaitu 8,38%, *anime* ini banyak menarik minat penggemar *anime* Animekompi.com (2013, para. 1).

“*Kaichou Wa Maid-sama!*” ini menceritakan tentang gadis biasa yang bekerja di Maid Latte dan menjadi seorang *maid* untuk mencukupi kebutuhan ekonomi keluarga. Tokoh utama yang bernama Ayuzawa Misaki terlahir dalam keluarga miskin karena sang ayah tiba-tiba meninggalkan rumah dengan alasan terlilit hutang. Misaki yang harus membantu perekonomian keluarganya dengan terpaksa bekerja menjadi seorang pelayan kafe karena gajinya yang lumayan memuaskan. Tidak hanya itu, Misaki juga mempunyai jiwa seorang pemimpin dengan berhasilnya dia menjadi ketua OSIS wanita pertama di sekolahnya, padahal di sekolah tersebut perbandingan antara siswa laki-laki dan siswa perempuan adalah 9 banding 10 yang artinya 90% diisi oleh siswa laki-laki. Perjuangan Misaki untuk menjadi ketua OSIS tidaklah mudah, dia harus berusaha keras berlatih bela diri, mempertahankan nilainya yang selalu menjadi juara umum, serta mendapatkan perhatian dan kepercayaan dari guru-guru. Di sisi lain, dia juga harus bekerja *part time* sebagai *maid* yang mengharuskannya untuk selalu

ceria. Meskipun dia merasa lelah dan sempat jatuh sakit, tetapi Misaki tetap berjuang untuk menjalankan kewajibannya di sekolah dan Maid Latte. Dalam *anime* ini digambarkan pula bagaimana caranya untuk menjadi *maid* yang professional, *maid* dituntut agar tidak mengecewakan pelanggan dan harus selalu tampil ceria. *Manager* Maid Latte mengajarkan Misaki betapa bahagianya jika melihat pelanggan puas dengan layanan yang diberikan.

Kehidupan sehari-hari Misaki terbilang sangat sulit karena dia harus pandai membagi waktu antara bekerja di Maid Latte, menjadi ketua OSIS dan mempertahankan nilainya yang selalu menjadi juara umum di sekolahnya. SMU tempatnya bersekolah adalah sebuah SMU yang terkenal dengan siswa-siswanya yang berandal dan susah diatur, sehingga membuat *image* sekolah menjadi rusak. Misaki merupakan perempuan yang tangguh, meskipun dia wanita tetapi tubuhnya kuat karena dia ahli dalam olah raga *taekwondo* sehingga membuat siswa-siswa takut dan tunduk akan perintahnya. Sosok Misaki yang ditakuti dan dihormati oleh para siswa membuat Misaki tidak ingin semua orang tahu bahwa profesinya adalah seorang *maid* atau pelayan kafe. Dia khawatir jika semua orang tahu profesinya di Maid Latte, maka semua orang akan merendharkannya dan menganggap jabatan ketua OSIS tidak pantas untuknya.

Konflik cerita ini dimulai ketika Misaki menerima pelanggan di Maid Latte yang ternyata pelanggan tersebut adalah Usui Takumi, yakni salah satu siswa populer di sekolahnya. Tidak hanya Usui yang mengetahui profesi Misaki sebagai *maid*, bahkan kelompok siswa berandal juga mengetahui profesi Misaki sebagai seorang *maid* di kafe. Berbeda dengan Usui Takumi yang bersedia

merahasiakan profesi Misaki, kelompok siswa berandal tersebut mengancam Misaki akan menyebarkan foto Misaki yang sedang bekerja. Tetapi berkat bantuan Usui, akhirnya kelompok berandal tersebut enggan memberitahukan profesi Misaki kepada semua siswa di sekolah.

Maid Latte merupakan kafe terbaik di kota saat itu. Terbukti dengan adanya Misaki yang dianggap sebagai *maid* terbaik oleh pelanggan kafe tersebut. Hal tersebut membuat Maid Latte semakin ramai dikunjungi oleh pelanggan. Tidak hanya karena adanya Misaki, tetapi juga karena adanya beberapa tema kostum di Maid Latte yang bervariasi seperti hari telinga kucing, hari wanita penjaga kuil, hari adik wanita, bahkan juga hari menjadi *maid* lelaki, atau yang disebut *buttler café*. Tidak hanya tema, servis dan *door prize* yang diberikan mampu menarik minat pelanggan. *Manager* dan karyawan Maid Latte juga membuka *maid café* di tepi pantai. Hal ini berawal ketika *manager* dan semua karyawan Maid Latte pergi berlibur ke suatu pantai, mereka mendapatkan suatu tantangan untuk membuat rumah makan yang berada di pinggir pantai menjadi ramai. Pada awalnya rumah makan itu sangat sepi dikunjungi pelanggan, tetapi setelah karyawan Maid Latte mempunyai ide dan mengubah tempat tersebut menjadi *maid café*, maka tempat tersebut ramai dikunjungi pelanggan karena terkesan dengan servis yang diberikan oleh para *maid*.

Konflik selanjutnya datang dari pihak Tora Igarashi, ketua OSIS SMU elit Miyabigaoka yang terkenal arogan dan sombong. Tora ingin menjatuhkan nama Misaki di depan semua orang karena dendam pribadinya. Tora yang kaya raya membeli lahan pertokoan tempat *maid cafe* Misaki bekerja, ia mengancam akan

menggusur kafe tersebut dan menggantikannya dengan restoran bergaya Eropa yang modern dengan semua pelayan lelaki yang berkelas. Tora memberikan harapan palsu dengan menawarkan Misaki untuk mengikuti seleksi penerimaan karyawan padahal hanya lelaki yang boleh mengikuti seleksi tersebut. Misaki tidak ingin membuat manager *maid cafe* bersedih, meskipun persyaratan untuk mengikuti seleksi tersebut haruslah seorang pria, namun ia tidak putus asa begitu saja. Misaki kemudian menyamar menjadi seorang pria dan mengikuti seleksi tersebut walaupun testnya sangat sulit dan tidak mungkin dilakukan oleh seorang wanita. Lagi-lagi Usui Takumi membantunya dan membuat mereka lolos seleksi tersebut, sehingga Tora Igarashi memutuskan untuk tidak menggusur *maid cafe* tempat Misaki bekerja.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penulisan skripsi ini mengambil referensi dari penelitian terdahulu, yaitu oleh Oki Gunawan Mahasiswa S1 Jurusan Asia Timur Program Studi Jepang Universitas Indonesia dengan skripsinya "*Morning Musume* Sebuah Analisa Mengenai Fenomena *Aidoru* Dalam Budaya Populer Jepang", dalam penelitian Oki Gunawan terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengambil teori budaya populer. Perbedaan skripsi Oki Gunawan dengan penelitian ini adalah penulis mengangkat fenomena *maid café* sebagai kajian penelitian penulisan skripsi.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan temuan penulis mengenai kepopuleran *maid café* dalam masyarakat Jepang yang tercermin dalam *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*”.

3.1 Analisis Gambaran Kepopuleran *Maid Café* dalam *Anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*”

Dalam *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*” menceritakan kisah kehidupan seorang gadis SMU yang berprofesi menjadi *maid* di kafe Maid Latte. *Anime* yang dirilis pada saat *maid café booming* di Jepang ini, yaitu pada tahun 2006 dapat menarik minat penonton yang cukup tinggi. Seperti yang dikatakan oleh Galbraith, (2011, para. 1), *maid café* merupakan tempat makan yang menghibur di Jepang yang terkenal pada pertengahan tahun 2000-an.

Anime “*Kaichou Wa Maid-sama!*” ini menceritakan kehidupan Misaki seorang gadis SMU yang harus menjalani hari-harinya dengan berprofesi sebagai *maid* atau pelayan di salah satu *maid café* yang terkenal di kotanya. Pada saat itu *maid café* memang sedang *booming* di Jepang. Untuk menjadi seorang *maid* tidaklah mudah, seorang *maid* harus benar-benar mempunyai kepribadian yang sopan, gaya yang imut dan mampu melayani serta patuh pada setiap keinginan pelanggan. Selain dari kepribadian seorang *maid*, kostum dan *event-event* yang diadakan di *maid café* juga merupakan alasan mengapa *maid café* sangat populer

di Jepang hingga saat ini. Untuk para *otaku* atau penggemar fanatik karakter *anime*, *maid café* merupakan bentuk fakta dari imajinasi mereka. Mengingat di Jepang *otaku* sangatlah membludak maka *maid café* juga semakin digemari oleh kalangan mereka. Seperti yang diungkap oleh Jenss (2010, para. 1), *maid café* menyebar di seluruh kota di Jepang untuk memberikan tempat *hang out* bagi para *otaku*.

Dalam *anime Kaichou Wa Maid-sama!* ini penulis menemukan alasan mengapa fenomena *maid cafe* begitu digandrungi oleh masyarakat Jepang, sehingga dijadikan suatu budaya populer yang sangat terkenal, mulai dari aspek servis yang unik, kostum dan *event maid café*.

3.2 Servis Unik *Maid Café*

Kafe yang banyak peminatnya pasti memiliki beberapa kelebihan yang disukai masyarakat seperti menunya yang enak, harganya yang sebanding dengan rasa, tempat yang strategis dan bersih serta servis yang diberikan. Dalam aspek servis, merupakan unsur penting yang harus ada di dalam kafe atau restoran. Servis yang baik pasti akan membuat pengunjung merasa nyaman dan betah berkunjung ke kafe tersebut. Menurut Zeithaml (dalam Gea 2005, hal 344-345), mengatakan adanya sepuluh kriteria yang menjadi perhatian pelanggan atas kualitas servis, yaitu tampilan (*tangibles*), keandalan (*reability*), tanggap (*responsiveness*), kompetensi (*competence*), kesopanan (*courtesy*), kepercayaan (*credibility*), keamanan (*security*), keterbukaan (*access*), komunikasi (*communication*), dan mengerti pelanggan (*understanding the costumer*).

Memberikan servis kepada pelanggan dengan kesepuluh aspek tersebut, dan juga selalu bersikap ramah dengan senyuman tulus dalam melayani pelanggan, hal tersebut akan membuat hati pelanggan senang dan tentunya akan membuat kafe itu makin diminati pengunjung. Semakin banyaknya pengunjung akan semakin terkenal pula kafe tersebut dan juga akan mendatangkan banyak keuntungan tersendiri bagi pihak kafe.

Begitu pula dengan *maid café*. Servis yang diberikan oleh *maid café* berbeda dari kafe-kafe di Jepang pada umumnya, namun servis yang terbilang unik tersebut justru menjadi daya tarik tersendiri yang menjadikan *maid café* semakin diminati oleh banyak pengunjung. Dimulai dari servis yang umum hingga servis khusus yang membutuhkan biaya tambahan jika pelanggan menginginkan servis khusus tersebut. Untuk itu penulis akan membagi servis yang ada di *maid café* menjadi dua sub bab, yaitu servis umum dan servis khusus.

3.2.1 Servis Umum *Maid Café*

Servis umum yang ada pada *maid café* ini merupakan servis standar yang memang selalu ada di semua *maid café* di Jepang. Servis umum tetapi sangatlah populer di kalangan masyarakat Jepang ini berupa para *maid* yang bersikap sopan dan elegan saat melayani tamu, atau juga mendekor hiasan pada menu makanan dan minuman dengan kata-kata atau gambar yang diinginkan pelanggan untuk dituliskan di atas menu mereka. Dalam *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*”, hal ini terlihat pada cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 1 Menit ke 00:06:52-00:07:18)



Gambar 3.1 Para *maid* menyambut kedatangan pelanggan



Gambar 3.2 Pelanggan merasa senang hingga tersipu

みさき、ほのか、さつき : お帰りなさいませ〜 ご主人様
 ほのか : こちらへどうぞ
 お客様 : あッ ミサちゃん
 みさき : はい
 お客様 : 萌え萌えオムライス1つお願いします
 みさき : 萌え萌えオムライスですね、かしこまりました ご主人様

Misaki, Honoka, Satsuki : *Okaerinasaimase goshujinsama*
Honoka : *Kochira e douzo*
Okyakusama : *Aa Misa-chan*
Misaki : *Hai*
Okyakusama : *Moe-moe omuraisu hitotsu onegaishimasu*
Misaki : *Moe-moe omuraisudesune, kashikomarimashita goshujinsama*

Misaki, Honoka, Satsuki : Selamat datang di rumah, Tuan
 Honoka : Silahkan sebelah sini
 Okyakusama : Misa-chan
 Misaki : Ya
 Okyakusama : Saya pesan moe-moe omuraisu satu
 Misaki : Moe-moe omuraisu, akan segera saya antar Tuan

Cuplikan gambar serta dialog di atas menunjukkan salah satu kelebihan dari *maid café*. Ketika para *maid* seperti pada gambar 3.1 yaitu Misaki, Honoka dan Satsuki menyambut kedatangan pelanggan di kafe mereka. Mereka menyambut pelanggan dengan kata sambutan お帰りなさいませ〜 ご主人様

(*okaerinasaimase goshujinsama*), yang memiliki arti “Selamat datang di rumah, Tuan” kepada pelanggan.

Dalam adegan tersebut, semua *maid* berkumpul menyambut kedatangan pelanggan. Pada gambar 3.1 terlihat Misaki, Honoka dan Satsuki secara bersamaan membungkuk dan tersenyum sopan menyambut pelanggan yang mereka anggap sebagai tuan rumah yang harus mereka layani sepenuh hati, seperti kutipan di bawah ini:

All the maids on the café floor turn, bow and say in unison, 'Welcome home, master!' (okaerinasaimase goshujinsama) and/or 'Welcome home, mistress!' (okaerinasaimase ojōsama). This is not the ordinary greeting at commercial establishments in Japan (irasshaimase), signaling that beyond this point one can expect something extraordinary (Galbraith, 2011, para. 15)

Semua *maid* yang ada di kafe muncul, membungkuk dan mengatakan kata sambutan yang sesuai untuk pelanggan, ‘Selamat datang di rumah, Tuan!’ (*Okaerinasaimase goshujinsama*) atau ‘Selamat datang di rumah, Nyonya!’ (*Okaerinasaimase ojousama*). Hal ini tidak seperti kata sambutan ‘*irasshaimase*’ yang biasanya dikenal di Jepang, isyarat inilah yang menjadi satu poin yang luar biasa.

Kata sambutan dan melayani pelanggan dengan tingkat kesopanan yang tinggi sengaja diciptakan oleh pihak *maid cafe* untuk tujuan komersial, yaitu menarik minat pelanggan agar mengunjungi *maid café*. Dianggap sebagai tuan oleh para *maid* dan dilayani dengan sepenuh hati membuat pelanggan merasa seolah-olah seperti tuan rumah yang sesungguhnya. Karena mengingat di Jepang tidak ada pelayan rumah tangga, maka dari itu dengan berkunjung ke *maid café* semua masyarakat Jepang dapat menikmati servis dari seorang pelayan yang sesungguhnya.

Terbukti, dengan adanya kata sambutan yang seperti itu dan pelayanan dengan tingkat kesopanan yang tinggi dapat menarik minat pelanggan untuk datang ke *maid café*, sehingga *maid café* menjadi semakin disukai dan populer dikalangan masyarakat. Hal ini terbukti pada gambar 3.2 yang memperlihatkan raut wajah pelanggan yang merasa senang dengan sambutan dan pelayanan yang sopan dari Misaki.

Servis umum lainnya dari *maid café* yaitu *maid* yang bersedia menuliskan kata-kata yang diinginkan pelanggan untuk dituliskan di atas pesanan mereka. Saat pelanggan memesan omelet, tidak jarang mereka akan menyuruh *maid* untuk menuliskan kata “Love” di atas omelet itu dengan saus tomat, juga pada saat pelanggan memesan secangkir *coffee latte*, mereka akan meminta *maid* untuk menuliskan gambar hati atau kata “Love” di atas cangkir kopi mereka dengan kemampuan *Latte art* dari *maid*. Dalam anime “*Kaichou Wa Maid-sama!*” servis unik seperti ini dapat dilihat dalam cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 2 Menit ke 00:06:33-00:06:43)



Gambar 3.3 (kiri) Misaki menanyakan kata apa yang diinginkan pelanggan untuk ditulis di atas omelet

Gambar 3.4 (kanan) Misaki dengan patuh memenuhi permintaan pelanggan

みさき : お待たせいたしました. 萌え萌えオムライスでございます
 本日は いかがなされますか？
 白川 : 今日はミサちゃんの今の気持ちを

みさき : かしこまりました ご主人様

Misaki : *Omatase itashimashita, Moe-moe Omuraisu de gozaimasu. Nihon wa ikaganasaremasuka?*

Shirokawa : *Kyou wa Misa-chan no ima no kimochi wo*

Misaki : *kashikomarimashita goshujinsama*

Misaki : Maaf menunggu lama, nasi Moe-moe sudah datang. Tulisan apa yang Anda inginkan di atasnya?

Shirokawa : Kalau begitu tuliskan perasaan Misa-chan saat ini

Misaki : Baiklah saya mengerti, Tuan

Cuplikan gambar di atas menunjukkan salah satu servis umum yang ada di kafe Maid Latte. Pada gambar 3.3 terlihat Misaki yang menanyakan keinginan ketiga pelanggan untuk menuliskan kata apa yang diinginkan pelanggan untuk dituliskan di atas omelet mereka. Ketika pelanggan meminta Misaki agar menuliskan satu kata yang menggambarkan isi hati Misaki saat itu, Misaki dengan senang hati menuliskannya di atas piring omelet tuannya dengan saus tomat.

Servis umum seperti ini sengaja dibuat pihak *maid café* agar pelanggan semakin tertarik untuk datang ke *maid café* dan membuat *maid café* semakin populer. Maid yang bertanya kepada pelanggan dengan sopan dan memenuhi permintaan pelanggan dengan patuh akan membuat pelanggan merasa senang dan memiliki kepuasan tersendiri. Seperti yang dikatakan Lee (2006, para. 9), kesan yang diberikan oleh seorang *maid* adalah melayani dan patuh. Servis umum yang seperti ini terbukti dapat membuat pelanggan senang, yang nampak pada gambar 3.3 dan 3.4. Pada gambar tersebut terlihat raut wajah ketiga pelanggan yang senang saat Misaki melayani mereka dengan patuh.

Servis umum yang serupa juga terdapat dalam adegan dan potongan dialog pada *anime Kaichou Wa Maid-sama!* episode 6 sebagai berikut:

(Episode 6 Menit ke 00:10:51-00:11:12)



Gambar 3.5 (kiri) Misaki menanyakan tulisan apa yang diinginkan pelanggan di atas *pancakenya*



Gambar 3.6 (kanan) Hasil tulisan kata “LOVE” yang Misaki tuliskan



Gambar 3.7 Pelanggan merasa senang dengan servis dari Misaki

みさき : ご主人様 何をお書きいたしましょうか?
 客 : LOVEって書いてほしいな
 みさき : かしこまりました, はい召し上がれ. ごゆっくり おくつろ
 ください

Misaki : *Goshujinsama nani wo okaki itashimashouka?*

Kyaku : *LOVE tte kaite hoshiina*

Misaki : *Kashikomarimashita, Hai meshi agare. Go yukkuri okutsurogikudasai*

Misaki : Tulisan apa yang anda inginkan, Tuan?

Pelanggan : Aku ingin kata Love

Misaki : Saya mengerti. Baik, silahkan. Silahkan dinikmati makanannya.

Ketika Misaki melayani seorang pelanggan, Misaki menanyakan tulisan apa yang diinginkan pelanggan untuk dituliskan di atas *Pancake* pesannya

dengan saus cokelat, terlihat pada gambar 3.5. Pelanggan meminta Misaki untuk menuliskan suatu kata dan Misaki mematuhi.

Seperti yang dikatakan oleh Galbraith (2011), *maid* menanyakan kepada tuannya-pelanggan untuk memilih sebuah gambar atau kata-kata yang akan digambarkan di atas omelet mereka dengan saus kecap. *Maid* juga meminta tuannya untuk menirukan kata-kata sederhana seperti “*moe moe kyuun~*” yang dianggap sebagai mantra agar rasa masakannya menjadi lebih enak. Dalam *anime* ini, hal tersebut didukung oleh salah satu unsur *mise en scene* yang menunjukkan *acting* Misaki ketika bertanya dengan sopan dan ramah sambil memegang saus cokelat di tangannya, kemudian mematuhi permintaan pelanggan dengan menuliskan kata *LOVE* di atas *pancake* seperti pada gambar 3.6. Pelanggan merasa puas dan menanggapi dengan ceria atas servis yang diberikan Misaki seperti pada gambar 3.7.

Servis lainnya yang terdapat di dalam *maid café* ini adalah sikap sangat perhatian seorang *maid* dengan kondisi dan situasi yang terjadi pada pelanggannya. Apabila di kafe-kafe pada umumnya pelanggan akan memanggil pelayan untuk mengganti sendoknya yang terjatuh, tetapi tidak demikian di *maid café*. Seorang *maid* akan cepat tanggap melayani pelanggan yang dianggapnya sebagai tuannya. Jika alat makan seorang pelanggan terjatuh maka *maid* tanpa diminta akan langsung mengambilkan alat makan yang baru. Seperti yang terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 5 Menit ke 00:08:02)



Gambar 3.8 Misaki memungut sendok yang terjatuh

(スプーンが落ちる音)
 みさき : 新しいものと交換いたします
 客 : ありがとう ミサちゃん

(*supuun ga ochiru oto*)
 Misaki : *Atarashii mono to koukan itashimasu*
 Kyaku : *Arigatou Misa-chan*

(Suara sendok terjatuh)
 Misaki : Akan saya ganti dengan yang baru
 Pelanggan : Terima kasih Misa-chan

Gambar di atas memperlihatkan Misaki yang tanggap memungut sendok pelanggan yang jatuh di lantai. Misaki juga dengan sopan menawarkan sendok pengganti yang baru. Layaknya seorang pelayan rumah tangga, Misaki melayani tuannya dengan baik tanpa disuruh ataupun diperintah terlebih dahulu. Ketika seseorang pelanggan berkunjung ke *maid café*, maka mereka akan merasa benar-benar dimanjakan oleh seorang *maid*. Hal ini merupakan salah satu metode *Maid Latte* agar membuat pelanggan tertarik untuk datang dengan melayani dan memperhatikan kenyamanan pelanggan.

Seperti yang diungkapkan C, Wade, Violet, Amnell, & Teresa dalam Carrington (2010:3), dalam *maid café* hal-hal yang bersangkutan dengan perhatian yang penuh, berusaha untuk menyenangkan dan sangat memperhatikan setiap

detil dan kesenangan pribadi dari pelanggan-pelanggan haruslah diperhatikan selama mereka berada di dalam *maid café*. Dalam *anime Kaichou Wa Maid-sama!* ini dicontohkan seperti sikap Misaki yang sangat memperhatikan tiap detil dari pelanggan yaitu memungut sendok pelanggan yang terjatuh dan segera menggantikannya dengan yang baru. Terbukti dengan Misaki memperhatikan setiap detil dari kenyamanan pelanggan, nampak pada gambar tersebut pelanggan yang tersenyum senang karena mendapat perhatian penuh dari Misaki.

Servis seorang *maid* dalam *anime* ini juga terlihat pada saat seorang *maid* segera tanggap membersihkan pecahan gelas di lantai. Perhatian yang mendetail ini terlihat pada potongan adegan dan dialog berikut:

(Episode 5 Menit ke 00:13:14-00:)



Gambar 3.9 Misaki menghampiri pelanggan yang menjatuhkan gelas

客A	: わあッ
客B	: あ～あ
客A	: ごめんなさい 腕に当たって
みさき	: 申し訳ありません,おケガはありませんか?すぐに ふくものを持ってきます
客A	: 僕も手伝うよ
みさき	: 危ないですから
客A	: はッ はい

Kyaku A : Waa

Kyaku B : Aa~~

Kyaku A : *Gomenasai, ude ni atatte*
 Misaki : *Moushiwake arimasen, Okega wa arimasenka? Sugu ni fukumono wo motte kimasu.*
 Kyaku A : *Boku mo tetsudauyo*
 Misaki : *Abunai desukara*
 Kyaku A : *Ha, Hai*

Pelanggan A : Waa
 Pelanggan B : A~~A
 Pelanggan A : Maaf Aku tidak sengaja
 Misaki : Maafkan saya, apakah anda terluka? Akan segera saya bereskan
 Pelanggan A : Akan aku bantu
 Misaki : Ini berbahaya
 Pelanggan A : Ba..baiklah

Pada saat gelas terjatuh dari meja seorang pelanggan, dengan cepat Misaki tanggap menghampiri meja. Pertama kali Misaki menanyakan keadaan pelanggannya tersebut, apakah pelanggannya terluka atau tidak. Setelah Misaki memastikan pelanggan tidak terluka, dengan segera ia mengambil sarung tangan dan sekop kecil untuk membersihkan pecahan kaca. Pelanggan ingin membantu Misaki, namun Misaki secara halus menolak bantuan dari pelanggan.

Peraturan yang diberlakukan di *maid café* yaitu, seorang *maid* harus memperhatikan setiap detil dari pelanggan. Hal ini bertujuan untuk menjaga kenyamanan dan kesenangan pelanggan selama mereka berada di *maid café*. Dengan begitu pelanggan akan merasa senang jika berkunjung ke *maid café*. Dalam *anime "Kaichou Wa Maid-sama!"*, hal ini dibuktikan pada gambar 3.9, dimana Misaki yang langsung menghampiri meja pelanggan. Misaki yang khawatir pelanggannya terluka dan menolak untuk dibantu, membuat pelanggan merasa puas dan senang dengan kinerja Misaki yang begitu memperhatikan kenyamanan pelanggan tersebut.

Kesimpulan dari servis umum *maid café* adalah *maid* yang bekerja di *maid café* harus memiliki sikap sopan dan hormat dalam melayani pelanggan, serta memperhatikan setiap detail kenyamanan pelanggan saat berada di *maid café*.

3.2.2 Servis Khusus *Maid Café*

Seperti yang sudah dijelaskan di sub bab 3.2, servis unik yang menjadikan *maid café* populer di Jepang ini terbagi dalam dua macam, yaitu servis umum dan servis khusus dengan biaya tambahan. Selain servis umum yang telah dijabarkan di sub bab 3.2.1, *anime* ini juga menggambarkan servis khusus di *maid café* yang membuat pelanggan sangat antusias untuk berkunjung ke *maid café* tersebut.

Servis khusus yang dimaksud bukanlah servis yang menuju ke ranah seksual. Servis atau servis khusus yang diberikan oleh *maid* di *maid café* ini berupa pijatan di punggung, disuapi ketika makan, *foot therapy*, dan juga fasilitas berfoto dengan *maid* yang membutuhkan biaya khusus tentunya (OktoMagazine.com, 2013, para 7). Tentunya servis khusus ini akan berbeda-beda di tiap *maid café* yang bertujuan untuk menarik minat para pelanggannya. Dalam *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*” penulis menemukan servis-servis khusus berupa servis *Tsundere* dan servis ketika pelanggan ingin merayakan ulang tahunnya di *maid café*. Hal ini terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog sebagai berikut:

(Episode 3 menit ke 00:14:13-00:16:12)



Gambar 3.10 Raut wajah manja Misaki



Gambar 3.11 Pelanggan menyukai gaya “Tsundere Imouto Kyara”

みさき : 今日も一日に疲れたな、じゃこっちに座って、何か飲むそれともご飯にする？

みさき : ミサのオススメはオムライス

うすい : お兄たん オマールエビのロースト 赤ワインソースと マートルリュフ添えがいい

みさき : また そんなムチャばかり困らせないでって言ってるの

うすい : ミサこそ あれもできない これもできないってワガマ 言って…

みさき : だから してないって言ってるだろう このヘンタイ カ兄貴！

ほのか : ~あ やっちゃった

うすい : なんかミサ 今日 機嫌悪そうだから帰ろっかな

みさき : お兄たん…まッ また来てくれてもいいんだからね

客達 : おお~ッ！

さつき : こッ これは！

ほのか : まさか…

すばる : もう一つの妹キャラ

さつき : そうよ！ ロリ系でも まじめ清そ系でもない

一同 : 天然 ツンデレ妹キャラ！

Misaki : *Kyoumo ichi niche ni tsukaretana, jya kochi ni suwatte, Nanika tanomu? Soretomo gohan ni suru? Misa no osusume wa Omuraisu*

Usui : *Onii-tan Omaaru ebi no moosuto aka wain soosu to foagura no poware samaatoryufu oe ga ii*

Misaki : *Mata sonna mucha bakkari, komarasenaide tte itterunoni*

Usui : *Misa koso aremo dekinai koremo dekinaitte wagamama itte*

Misaki : *Dakara shitenaitte itterudaro kono hentai baka aniki*

Honoka : *Aaa Yacchatta*

Usui : *nanka misa kyou wa kigenwarusoudakara kaerokkana*

Misaki : *onii-tan, ma mata kitekuretemo iindakarane*

Kyaku tachi : *Whoaaa*

Satsuki : *Ko Kore wa*

Honoka : Masaka
 Subaru : Mou hitotsu no Imouto kyara
 Satsuki : Sou yo! Morikei demo majimesei sokei demonai
 Ichi Dou : Tennen tsundere imouto kyara

Misaki : Sehari ini juga kakak pasti lelah, silahkan duduk di sini. Apa kakak butuh sesuatu? Atau kakak ingin makan lebih dulu? Misa merekomendasikan omelet
 Usui : Kakak ingin kau memanggang lobster dan juga *Poele* dengan saus *red wine, Foie grass, Summer Truffles* di sampingnya
 Misaki : Ayolah, jangan yang tidak-tidak lagi, Misa bilang dari tadi jangan menyulitkan Misa
 Usui : Misa kau jangan bersikap manja dengan mengatakan tidak bisa melakukan ini itu
 Misaki : Aku memang tidak begitu. Dasar kau kakak laki-laki hidung belang!
 Honoka : Akhirnya dia mengatakannya
 Usui : Sepertinya hari ini kau sedang *bad mood* Misa, aku pulang saja
 Misa : Ka kakak aku harap kakak datang lagi
 Semua tamu : Whoaaa
 Satsuki : I. ini
 Honoka : Tidak bisa dipercaya
 Subaru : Tipe adik perempuan yang lain
 Satsuki : Itu benar, Selain tipe Loli dan tipe adik yang rajin
 Semuanya : Ini adalah tipe *Tsundere* adik perempuan yang natural

Pada cuplikan gambar di atas menggambarkan Misaki yang tidak tahan akan candaan dari seorang pelanggan. Karena Misaki merasa jengkel, akhirnya dia melepaskan mencela pelanggan tersebut dengan kata-kata yang sangat kasar. Pelanggan merasa tidak enak hati dengan kata-kata kasar yang Misaki lontarkan dan memutuskan untuk pulang. Tetapi kemudian Misaki dengan manja mengatakan agar pelanggan tersebut untuk datang ke Maid Latte kembali nantinya.

Hal seperti ini dalam *maid café* disebut dengan *Tsundere*. Menurut Galbraith (2011, para. 17), servis *tsundere* berupa servis, dimana pelayan *maid café* mengerjai dan mencera pelanggan, tetapi kemudian dengan manja memohon pelanggan untuk tidak pergi dari *maid café*. *Tsundere* dikenal luas sebagai suatu

tipe karakter dalam *anime*, *manga* dan *game computer/console*, merupakan karakter yang sangat memperhatikan *object* yang menjadi perhatian mereka, tetapi mereka tidak dapat mengekspresikan perasaannya yang sebenarnya, karena merasa frustrasi dan malu kemudian menutupinya dengan mencaci.

Karena begitu populernya servis *tsundere* ini, maka Maid Latte membuat *tsundere* menjadi salah satu servis khusus yang bertujuan untuk mengkomersilkan kepopuleran *tsundere* di dalam *anime* atau *manga*. Servis *tsundere* yang dilakukan oleh Misaki mendapatkan kesan yang sangat positif dikalangan pelanggan. pelanggan sangat menyukai sikap *tsundere* alami dari Misaki. Hal ini diperkuat dengan adanya unsur *mise en scene* yaitu *lighting*, dimana pada gambar 3.16 pencahayaannya dibuat cerah dan berbunga-bunga untuk menambah kesan keterkaguman pelanggan-pelanggan tersebut.

Selain servis khusus yang disebut *tsundere*, terdapat servis khusus yang diberikan untuk pelanggan yang sedang berulang tahun. Dalam *anime* ini terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog sebagai berikut:

(Episode 8 menit ke 00:12:57-00:13:34)



Gambar 3.12 Maid merayakan ulang tahun pelanggan

白川	: 何で今日はミサちゃんがないんだ
更科	: せっかく今日は
黒崎	: 白やんの誕生日なのに

白川 : 祝ってほしいよ～
 ほのか : ご主人様
 すばる : ミサちゃんにはなれないですが
 ほのか : 達がお祝いしてもいいですか？
 エリカ : ケーキも用意しました
 さつき : メイド・ラテ特製バースデーケーキを作ってみました
 白川, 更科, 黒崎 : 嬉しいです

Shirokawa : *Nande kyou wa Misa-chan ga inain da*
Kurotatsu : *Sekkaku kyou wa*
Sarashina : *Shiroyan no tanjoubina noni*
Shirokawa : *Iwatte hoshii yo*
Honoka : *Goshujinsama*
Subaru : *Misa-chan niha narenaidesuga*
Honoka : *Honoka tachi ga Oiwai shitemo ii desuka?*
Erika : *Ke-ki mo youi shimashita*
Satsuki : *Meido Rate seitoki ba-sude- ke-ki wo tsukutte mimashita*
Shirokawa, Kurotatsu, Sarashina : *Ureshii desu*

Shirokawa : *Kenapa Misa-chan hari ini tidak ada*
Kurotatsu : *Padahal hari ini*
Sarashina : *Hari ulang tahun Shiroyan*
Shirokawa : *Aku ingin merayakan dengannya*
Honoka : *Tuan-tuan*
Subaru : *Untuk menggantikan Misa-chan*
Honoka : *Bolehkan Honoka dan lainnya merayakan nya?*
Erika : *Kuenya juga sudah siap*
Satsuki : *Ini kue ulang tahun spesial Maid Latte*
Shirokawa, Kurotatsu, Sarashina : *Senangnya*

Cuplikan adegan dan dialog di atas menceritakan seorang pelanggan setia Maid Latte, yaitu Shirokawa dan kedua temannya ingin merayakan hari ulang tahunnya di sana dengan Misaki. Namun, ternyata Misaki sedang tidak bekerja, sebagai gantinya semua *maid* pun merayakan ulang tahun Shirokawa dengan kue ulang tahun spesial.

Merayakan hari ulang tahun pelanggan di *maid café* merupakan salah satu metode untuk menarik minat pelanggan. Dengan menyenangkan pelanggan dengan menjadikan mereka yang berulang tahun sebagai pusat perhatian semua *maid*. Menurut Galbraith (2011, para. 18), ketika seorang pelanggan berulang tahun, para *maid* akan bernyanyi untuknya, mengundang pelanggan tersebut ke atas panggung dan memberikan hadiah kue ulang tahun special. Semua *maid* pun berpose bersama pelanggan tersebut dan berfoto sebagai kenang-kenangan. Pada momen seperti ini, pelanggan yang berulang tahun menjadi pusat perhatian. Dalam *anime* ini, hal tersebut nampak pada gambar 3.12 saat para *maid* merayakan hari ulang tahun Shirokawa dengan kue ulang tahun spesial yang sudah disiapkan. Shirokawa menjadi pusat perhatian semua *maid* di Maid Latte pada hari ulang tahunnya. Pada dialog dibuktikan bahwa Shirokawa dan kedua temannya merasa senang karena mendapat perhatian dari semua *maid* dihari ulang tahunnya.

Berdasarkan servis unik yang membuat *maid café* semakin terkenal dan digemari semua kalangan masyarakat, dalam *anime* ini menggambarkan bahwa seorang *maid* harus mampu melayani pelanggan sebaik mungkin. Prinsip Servis seorang *maid* adalah kebahagiaan pelanggan merupakan kebahagiaan mereka pula. Bagi seorang *maid* hal tersebut merupakan suatu bentuk pengabdian mereka terhadap pelanggan yang mereka anggap sebagai tuan mereka. Apapun yang menyangkut kesenangan dan kenyamanan pelanggan menjadi hal utama dalam servis di kafe Maid Latte.

3.3 Kostum dan *Event Maid Café*

Selain servis umum dan khusus, kepopuleran *maid café* juga terletak pada *cosplay* dan *event-event* yang diadakan. Karena *cosplay* dan *event-event* yang diadakan di *maid café* merupakan salah satu kelebihan unik yang dapat menarik minat banyak pelanggan dan *otaku*. Dalam *anime* ini, penulis juga menemukan *cosplay* atau yang disebut *costume play* dan juga *event-event* yang sengaja diadakan untuk menarik minat pelanggan. Hal ini terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 1 Menit ke 00:06:51)



Gambar 3.13 Kostum umum *maid café*

Pada gambar di atas, terlihat karyawan *maid café* yaitu Misaki dan Honoka serta manager *maid café* yaitu Satsuki mengenakan kostum umum yang biasanya digunakan pada *maid café-maid café* di Jepang yaitu berupa *dress* pelayan, celemek dan juga bandana di kepala.

Kostum umum *maid* inilah yang menjadi salah satu ciri khas *maid café*. Karena ingin menyamai kesuksesan karakter *maid* dalam *anime* dan komik, maka *maid café* mengadopsi kostum *maid* pada *anime* tersebut untuk digunakan sebagai kostum umum pelayan di *maid café*. Hal ini didukung dengan adanya salah satu unsur dari *mise en scene* (kostum). Pada gambar 3.13 para *maid* terlihat

mengenakan kostum *maid* ala negara Eropa pada abad ke 19. Seperti yang dikatakan oleh C, Wade, Violet, Amnell, & Teresa dalam Carrington (2010:2), kostum standar seorang *maid* biasanya berupa ikat kepala atau bandana, *dress* panjang menutupi badan, biasanya berwarna hitam dengan aksent warna putih dan juga dilengkapi oleh celemek. Panjang dan warna dari rok dan celemek dapat divariasikan, tetapi kebanyakan yang digunakan seperti ini.

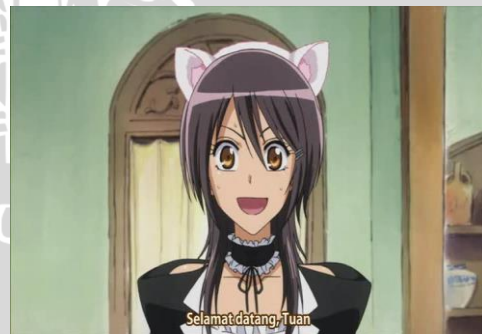
Terbukti dengan mengadopsi kostum *maid* dari *anime* dan komik, membuat *maid café* begitu populer dan disukai masyarakat Jepang terutama *otaku* yang notabene sebagai penggemar fanatik karakter *maid*, sehingga kesuksesannya pun menyamai kesuksesan karakter *maid* pada *anime*.

Seperti yang sudah dijelaskan seperti di atas, *maid café* juga mengadakan *cosplay* yang berbeda sekali dalam tiap minggunya. Dalam *anime* ini, terlihat pada cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 2 Menit ke 00:05:47-00:06:10)



Gambar 3.14 Papan pengumuman *event* telinga kucing di Maid Latte



3.15 Misaki mengenakan bandana telinga kucing beserta ekor kucing



3.16 Tiga orang pelanggan yang mengagumi Misaki dengan kostum kucing

みさき : お帰りなさいませ ご主人様
 うすい : ミサちゃん 注文お願いします
 みさき : 学校帰りに来るなど言ってるだろ. ほかのヤツらに こんな姿見られたら生徒会長としての, 私の信頼はガタ落ちだ.
 うすい : 大丈夫だよ 逆にアイツらはまってるじゃん
 黒崎 : ネコ耳だ
 更科 : 会長の美咲ちゃんとメイドラテのミサちゃん
 白川 : このギャップがいいんだよね~

Misaki : *Okaerinasaimase goshujinsama*
 Usui : *Misa-chan chumon onegaishimasu*
 Misaki : *Gakkoukaeri ni kuruna to itterudaro. Hokano yatsurani konna sugatamiraretara seitokaichou toshiteno, watashino shinrai wa kataochida.*

Usui : *Daijoubudayo gyaku ni aitsura wa matterujyan.*
 Kurosaki : *Nekomimi da*
 Sarashina : *Kaichouno Misaki-chan to Meido Ratte no Misa-chan*
 Shirokawa : *Kono Gyappu ga iindayone*

Misaki : Selamat datang, Tuan
 Usui : Misa-chan tolong buku menyunya
 Misaki : Bukannya sudah kubilang jangan kemari setelah pulang sekolah, jika seseorang melihatku maka reputasiku sebagai ketua OSIS akan hancur.
 Usui : Jangan khawatir. Kenyataannya mereka bertiga jadi suka padamu
 Kurosaki : Jadi itu kuping kucing
 Sarashina : Jadi ini perubahan ketua Misaki menjadi Misa-chan di Maid Latte
 Shirokawa : Cantik sekali ya

Cuplikan adegan dan dialog tersebut menunjukkan *event* yang sedang diadakan di kafe Maid Latte. Terlihat pada gambar 3.3 Maid Latte memberikan pengumuman bahwa pada hari itu kafe Maid Latte sedang mengadakan *event*

cosplay “Telinga Kucing”. Yang dimaksud dengan *cosplay* telinga kucing adalah para *maid* di Maid Latte mengenakan bandana yang menyerupai telinga kucing dan ekor kucing pada bagian rok yang dikenakan oleh *maid*.

Cosplay “Telinga Kucing” yang diadakan oleh Maid Latte ini merupakan metode komersil yaitu untuk menarik minat pelanggan agar datang ke *maid café* dan menyukai *cosplay* “Telinga Kucing” yang diadakan di sana. Hal ini didukung oleh elemen *mise en scene*, yaitu *setting* yang menggambarkan papan pengumuman *cosplay* “Telinga Kucing” yang diletakkan di depan kafe seperti pada gambar 3.14. Penggunaan elemen *mise en scene (costume)* juga terlihat pada gambar 3.15, yaitu ketika Misaki mengenakan bandana telinga kucing saat melakukan pekerjaannya. Seperti yang dikatakan oleh Rimas (2012, para. 4, dari situs www.j-cul.com), bahwa para *maid* terkadang mengenakan telinga kucing atau telinga kelinci untuk menambah kesan imut mereka.

Dengan menggunakan metode *cosplay* yang seperti ini, terbukti Maid Latte sukses menarik minat pelanggan untuk datang. Pelanggan menyukai sosok *maid* yang mengenakan kostum “Telinga Kucing” tersebut. Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* yaitu *lighting* pada gambar 3.16. Penggambaran *lighting* yang cerah pada ketiga pelanggan tersebut, menambah kesan keceriaan dan kekaguman mereka pada saat mereka melihat Misaki yang mengenakan *cosplay* “Telinga Kucing”. Oleh sebab itu Maid Latte menjadi semakin populer dan terkenal di kalangan masyarakat.

Selain *cosplay* yang bertema telinga kucing, penggunaan *cosplay* bertema lainnya juga terlihat dalam *anime* ini. Hal tersebut nampak pada cuplikan adegan dan dialog sebagai berikut:

(Episode 3 menit ke 00:13:44-00:16:10)



Gambar 3.17 Misaki menyambut pelanggan dengan dengan kostum *imouto*

みさき	: おかえりなさい お兄たん
客達	: ほお〜ッ
Misaki	: <i>Okaerinasai Onii-tan</i>
Kyakutachi	: <i>Hooaa</i>

Misaki	: Selamat datang (kerumah), Kak
Semua pelanggan	: Hooaa~

Pada cuplikan adegan dan dialog tersebut, nampak pada hari itu kafe Maid Latte mengadakan *cosplay* dengan tema '*Imouto*' atau 'adik perempuan'. Semua *maid* bahkan manager Maid Latte mengenakan kostum adik perempuan tingkat *Junior High School*.

Dalam *anime* ini Maid Latte juga menggunakan metode *cosplay* 'adik perempuan' untuk tujuan menarik minat pelanggan untuk datang. Tentunya para *maid* di Maid Latte haruslah profesional dalam memerankan peran 'adik' saat mengenakan *cosplay* tersebut. *Maid* tidak hanya menggunakan pakaiannya saja, tetapi *maid* harus mampu menjiwai karakternya sebagai seorang adik perempuan.

Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* yaitu *costume* pada gambar 3.17 dan . Pada gambar tersebut nampak Misaki yang sedang menyambut pelanggan dengan kostum ‘adik perempuan’.

Kata sambutan untuk menyambut pelanggan datang pun sedikit berubah. Karena maid pada hari itu berperan sebagai adik perempuan, maka kata sambutan yang digunakan adalah ” おかえりなさい お兄たん” (*Okaerinasai Onii-tan*) yang memiliki arti “Selamat datang (di rumah), Kak (laki-laki)” dan ” おかえりなさい お姉ちゃん” (*Okaerinasai Onee-chan*) yang memiliki arti “Selamat datang (di rumah), Kak (perempuan)”. Metode yang digunakan Maid Latte untuk menarik minat pelanggan ini mendapat kesan positif dari pelanggan. Hal ini terbukti dari dialog saat pelanggan berseru ほお〜ッ (*Whoaaa*) saat melihat Misaki melayani pelanggan dengan mengenakan kostum adik perempuan.

Kafe Maid Latte juga mengadakan tema *cosplay* lainnya yaitu *cosplay* pelayan laki-laki atau yang disebut *butler cosplay maid café*. Dalam *anime* ini, terlihat pada cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 7 Menit ke 00:18:06-00:18:39)



Gambar 3.18 (kiri) Tertulis hari menjadi *butler maid café* pada papan pengumuman



Gambar 3.19 (kanan) Para *maid* mengenakan kostum *butler*



Gambar 3.20 Pelanggan terpesona dengan *maid* yang bercosplay *butler*

白川 : あれ～
 黒崎 : レディースデーじゃ入れねえじゃん
 更科 : 曇りガラスで見えないよ～
 メイド達 : お帰りなさいませ お嬢様
 みさき : お席にご案内しましょう
 客 : はッ はい、あッ!
 みさき : お気をつけください お嬢様
 客 : カッコいい～ 美咲君

Shirokawa : Are~
 Kurosaki : Ladies jya hairene jyan
 Sarashina : Kumori garasu de mienaiyo~
 Meidotachi : O kaerinasaimase ojousama
 Misaki : O seki ni goannai shimashou
 Kyaku : Ha hai, Aak!
 Misaki : O ki wo tsuke kudasai ojousama
 Kyaku : Kakkoi~ Misaki-kun

Shirokawa : Apaaa~
 Kurosaki : Hanya wanita yang boleh masuk
 Sarashina : Kaca yang gelap membuat tak kelihatan
 Semua *maid* : Selamat datang, Nona
 Misaki : Mari saya antar ketempat duduk anda
 Pelanggan : Ba baiklah. Aak!
 Misaki : Berhati-hatilah, Nona
 Pelanggan : Kerennya Misaki-kun

Pada cuplikan adegan dan dialog tersebut, nampak pada hari itu kafe Maid

Latte mengadakan *cosplay* dengan tema '*butler cafe*' atau 'pelayan lelaki'. Semua *maid* bahkan manager Maid Latte mengenakan kostum pelayan lelaki.

Jika pada hari-hari biasa pengunjung Maid Latte kebanyakan adalah lelaki, maka kali ini Maid Latte menggunakan kostum ‘*butler café*’ untuk membuat pelanggan wanita tertarik untuk datang. Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* (*setting*) pada gambar 3.18 yang menggambarkan adanya papan pengumuman *cosplay* ‘*butler café*’ di depan Maid Latte. Pada saat itu hanya wanita yang boleh masuk ke Maid Latte. Menurut Kawamura (2012:83), *butler café* diperuntukkan bagi gadis muda dan wanita dewasa. Pada saat itu pelayan-pelayannya mengenakan pakaian seperti pelayan-pelayan pria di Inggris dan menyambut pelanggan wanita dengan mengucapkan “*Welcome home, Princess*”. Penggunaan elemen *mise en scene* (*costume*) juga terlihat pada gambar 3.19, saat semua *maid* dan manager Maid Latte menggunakan wig dan kostum pelayan lelaki. Penggunaan metode untuk menarik minat pelanggan wanita dengan *cosplay* ‘*butler café*’ ini sukses menarik banyak pelanggan wanita berdatangan, mereka juga terkagum-kagum dengan para *maid* seperti pada gambar 3.20. Penggunaan elemen *mise en scene* (*lighting*) pada gambar 3.20 menjelaskan bahwa pelanggan-pelanggan wanita tersebut menyukai dan kagum terhadap *maid*. Pencahayaan yang cerah akan menambah kesan keceriaan dan kegembiraan.

Dalam episode selanjutnya *anime Kaichou Wa Maid-sama!* juga mengadakan *cosplay* bertema kimono. Hal ini terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 12 menit ke 00:01:29-00:01:40)



Gambar 3.21 Papan pengumuman Maid Latte



Gambar 3.22 Pelanggan terpesona dengan maid

Pada cuplikan gambar di atas, menunjukkan metode kafe Maid Latte untuk menarik minat pelanggan yaitu dengan mengadakan *cosplay* bertema kimono. Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* (*setting*) yang menggambarkan papan pengumuman bertuliskan 本日着物 *day* (hari ini hari Kimono) di depan Maid Latte, seperti pada gambar 3.21. Maid Latte sukses menarik minat pelanggan untuk datang dengan mengadakan *cosplay* bertema kimono ini.

Penggunaan elemen *mise en scene* lainnya yaitu kostum nampak pada gambar 3.22, dimana ketika Subaru dan Honoka mengenakan kimono saat melayani pelanggan. Menurut De Mente (2006, hal 110), kimono sejak dulu merupakan simbol tradisional Jepang yang begitu populer. Kimono itu mempesona dan berkesan anggun. Keindahan kimono pertama terletak pada keanggunannya, lekuk garisnya, warna dan pola serta kualitas bahannya.

Pengadaan *cosplay* kimono oleh Maid Latte ini sukses menarik minat pelanggan. Hal ini terbukti pada gambar 3.22 yang menggambarkan kesenangan dan kekaguman pelanggan dengan Subaru dan Honoka yang terlihat mempesona dalam balutan kimono mereka.

Tema *cosplay* terakhir yang ada pada *anime* ini adalah *cosplay* dengan tema gadis penyihir. Hal ini terlihat pada cuplikan gambar berikut:

(Episode 25 menit ke 00:10:30-00:13:10)



Gambar 3.23 Papan pengumuman Maid Latte



Gambar 3.24 Misaki menyambut kedatangan pelanggan



Gambar 3.25 Pelanggan terpesona dengan dandanan ala *cosplay magical maid*

Pada cuplikan gambar di atas menceritakan kafe Maid Latte yang sedang mengadakan *cosplay* sebuah *anime* yang terkenal di kalangan remaja saat itu. *Cosplay* ini merupakan metode Maid Latte untuk menarik minat pelanggan, dengan mengadakan *cosplay* dari *anime* yang sedang *booming* saat itu, maka Maid Latte mengharapkan pelanggan akan menyukai *cosplay* tersebut dan mengharapkan kepopuleran yang sama pada kafe mereka seperti kepopuleran *anime* itu. Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* yaitu *setting* pada gambar 3.23. nampak pada gambar tersebut papan pengumuman

cosplay Magical Maid yang diletakkan di depan kafe. Elemen dari *mise en scene* yaitu kostum juga nampak pada gambar 3.24, pada gambar tersebut terlihat Misaki yang sedang menyambut pelanggan.

Metode *cosplay Magical Maid* ini terbukti sukses menarik minat pelanggan sehingga membuat Maid Latte ramai dikunjungi pelanggan. Seperti yang nampak pada gambar 3.25. Pada gambar tersebut nampak semua pelanggan mengagumi Erika dengan balutan kostum *Magical Maid*, pelanggan mengagap Erika dan *maid* yang lain sangatlah imut ketika menggunakan kostum tersebut. Hal ini didukung dengan penggunaan elemen *mise en scene* yaitu *lighting*. Pemberian pencahayaan yang cerah pada gambar 3.25 akan menambah kesan keceriaan dan kegembiraan dari pelanggan yang sedang mengagumi Erika.

Sedangkan untuk *event-event* yang diadakan di *maid café* sangat beragam, mulai dari perlombaan makan *cake*, main kartu, permainan batu-kertas-gunting, lomba menyanyi, dan lain sebagainya yang berbeda di tiap-tiap *maid café*. *Event-event* ini bertujuan untuk menarik minat para pelanggan agar datang ke *maid café*. Seperti yang dikatakan oleh Galbraith (2011, para 18), interaksi sebagai suatu pertunjukan sangat umum di *maid café*. Contohnya di @home café yang setiap dua jamnya atau diadakannya sebuah *event* yang disebut *tanoshimikai* (bersenang-senang). Para *maid* menuju panggung dan menantang pengunjung yang datang untuk bertanding *game* batu-kertas-gunting. Bagi pemenangnya akan mendapat hadiah dari *maid* berupa berfoto bersama atau lainnya.

Bagi seorang *otaku* dan pelanggan yang suka berkunjung ke *maid café*, berfoto bersama seorang *maid* merupakan hal yang memiliki kepuasan tersendiri.

Kesempatan berfoto secara cuma-cuma dengan seorang *maid* yang disukai tidak akan dilewatkan oleh pelanggan, karena jika pada hari biasa berfoto dengan *maid* akan dikenakan biaya yang cukup mahal. Dalam *anime Kaichou Wa Maid-sama!*, hal ini terlihat dalam cuplikan adegan dan dialog berikut:

(Episode 6 menit ke 00:11:21-00:12:18)



Gambar 3.26 Shirokawa menantang Misaki bermain *game* kartu



Gambar 3.27 Ketiga pelanggan sedih karena kalah bermain *game*

- さつき : ご主人様が 撮影をかけて ゲームに挑戦だそうよ。じゃあカードゲームを選択とのこと。ゲームの内容は？
- 白川 : スピードで
- 黒崎 : おお カッコつけてんな白やん。
- 更科 : ミサちゃんと写真
- みさき : 分かりました では
- 黒崎 : 大丈夫いけるぜ！
- 白川 : ああ！今日の日のために血のにじむような努力を重ねてきた
- みさき : いきます
- 白川 : はい
- 黒崎 : 速すぎる
- 更科 : 可能なのか ありえるのか！？
- 白川 : クッソーツ ミサちゃんとの記念撮影
- さつき : またポイントをためて チャレンジしてね

Satsuki : *Goshujinsama ga satsuei wo kakete ge-mu ni chousen darouyo.*

Jya ka-do ge-mu wo tonokoto de. Ge-mu no naiyou wa?

Shirokawa : *Supi-do de.*

Kurosaki : *Oo Kakko tsuketenna Shiroyan.*

Sarashina : *Misa-chan to shashin*

Misaki : *Wakarimashita dewa*

Kurosaki : *Daijoubu ikeruzo*
 Shirokawa : *Aa! Kyouno hi no tame ni chi noni jimuyouna doryoku wo kasanete kita*
 Misaki : *Ikimasu*
 Shirokawa : *Hai*
 Kurosaki : *Hayasugiru*
 Sarashina : *Kanou nanoka arierunoka*
 Shirokawa : *Kusso Misa-chan to no kinen kitsuei*
 Satsuki : *Mata pointo wo tamete charenjishitene*

Satsuki : Para Tuan-tuan ini ingin menantangmu bermain *game*, agar dapat berfoto bersama. Baik, dimulai dari permainan kartu. Permainan apa yang anda inginkan?
 Shirokawa : Kecepatan.
 Kurosaki : Oo sungguh percaya diri Shiroyan
 Sarashina : Berfoto dengan Misa-chan
 Misaki : Saya mengerti
 Kurosaki : Tenang saja kau pasti bisa
 Shirokawa : Ya! Aku sudah latihan untuk hari ini sampai jari-jariku berdarah
 Misaki : Mulai
 Shirokawa : Ya
 Kurosaki : Cepat sekali
 Sarashina : Terlihat mustahil
 Shirokawa : Saaaal kesempatan berfoto dengan Misa-chan
 Satsuki : Kumpulkan poin lagi untuk menantangnya

Pada cuplikan dialog di atas menceritakan seorang pelanggan tetap yaitu Shirokawa yang ingin menantang Misaki bermain *game* kartu agar dapat berfoto bersama. Pelanggan tersebut telah lama mengumpulkan poin di Maid Latte agar dapat menantang Misaki. Shirokawa kalah telak dari Misaki dan kehilangan kesempatan untuk berfoto bersama Misaki sebagai *maid* yang disukainya. Shirokawa bertekad mengumpulkan poin kembali agar dapat menantang Misaki bermain *game* lagi nantinya.

Event permainan kartu ini merupakan salah satu metode yang digunakan Maid Latte untuk menarik minat pelanggan. Metode ini terbukti sukses untuk menarik minat pelanggan. Terbukti dari dialog yang menceritakan betapa

besarnya tekad Shirokawa untuk menang melawan Misaki. Shirokawa yang telah lama mengumpulkan poin untuk bisa melawan Misaki, sangat menginginkan bisa menang dan mendapatkan kesempatan berfoto dengan Misaki. Untuk itu, ketika dia kalah dia tidak menyerah begitu saja. Shirokawa berniat mengumpulkan poin dan menantang Misaki kembali. Dari adegan dan dialog tersebut membuktikan *event* permainan kartu ini sangat digemari pelanggan dan begitu populer.

Event selanjutnya yang ada pada *anime Kaichou Wa Maid-sama!* ini adalah *event* yang diadakan ketika kafe Maid Latte sedang mengadakan *cosplay Magical Maid*. *Event* tersebut nampak pada cuplikan adegan dan dialog berikut:
(Episode 24 menit ke 00:15:08-00:16:06)



Gambar 3.28 Event Magical Russian Roulette

- みさき : お待たせしました、魔女っ娘ロシアルーレットゲーム
- 白川 : おおッ 待ちました
- 更科・黒崎 : これが今回の特別イベントメニュー
- みさき : はい、この中に一つだけ魔界のジュースが紛れています。誰が それを飲んだか 当てるゲームなのでバレないように平気を装ってくださいね。私に勝てば 特製コースターのプレゼントか記念撮影のどちらかを
- 白川・更科・黒崎 : もちろん 記念撮影で
- みさき : は〜い そうですか、では 今からローズが魔法をかけちゃいます。手加減なしですよ。
- みさき : ドリンパ ドルンパ ウソツケナーイ

白川 : どうした クロタツ
 黒崎 : こ この衝撃 ハンパねえ
 みさき : 魔界のジュースを飲んだのはクロタツ様
 黒崎 : と とにかく 水を

Misaki : *Omataseshimashita, Majokko rosian ru-retto ge-mu*

Shirokawa : *Oo Mattemashita*

Sarashina Kurotatsu : *Kore ga konkai no tokubetsu ibento menyuu*

Misaki : *Hai, kono naka ni hitotsu dake makai no juusu ga magireteimasu. Dare ga sore wo nondaka ateru ge-mu nanode barenaiyouni heiki wo yosootte kudasaine. Watashi ni kateba tokusei ko-suta- no purezento ka kinensatsuei no dochira ka wo*

Shirokawa,Sarashina,Kurotatsu: *Mochiron kinensastsuei de*

Misaki : *Hai soudesuka, dewa ima kara ro-ju ga mahou wo kakechaiimasu. Tekagenna shidesuyo.*

Misaki : *Dorimpa dorumpa uso tsukenai*

Shirokawa : *Doushite Kurotatsu*

Kurotatsu : *Ko Kono shougeki hanpanee*

Misaki : *Makai no ju-su wo nonda nowa Kurotatsusama*

Kurotatsu : *To tonikaku Mizu wo*

Misaki : *Maaf menunggu lama, Permainan *Magical Russian Roulette**

Shirokawa : *Oo sudah kutunggu-tunggu*

Sarashina Kurotatsu : *Hari ini adalah spesial *event**

Misaki : *Baik, salah satu jus ini akan disihir. Yang meminum ini wajahnya baik-baik saja harus menebak yang buruk. Jika anda bisa mengalahkanku sebagai hadiahnya tentu saja bisa berfoto*

Shirokawa,Sarashina,Kurotatsu : *Tentu saja berfoto bersama*

Misaki : *Baik begitu ya, kalau begitu saya akan membaca mantra dulu ya.*

Misaki : *Dorimpa dorumpa tidak bisa bohong*

Shirokawa : *Kenapa Kurotatsu*

Kurotatsu : *I ini fermentasi*

Misaki : *Orang yang meminum jus mantra adalah*

tuan Kurotatsu Kurotatsu : *Tolong Airnya cepat*

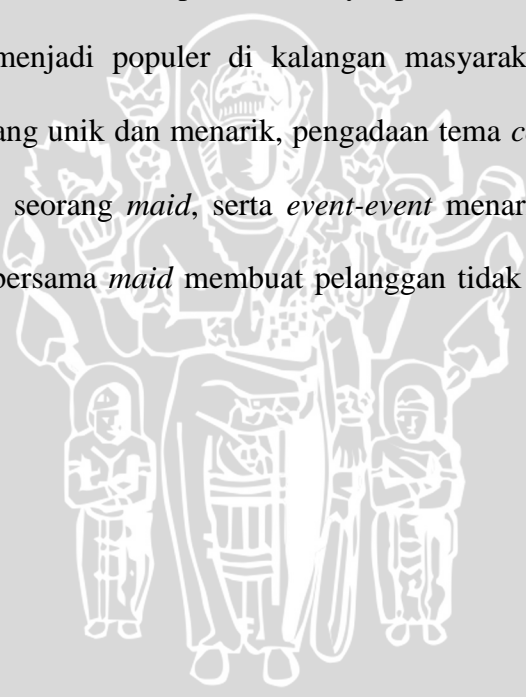
Pada cuplikan gambar di atas menggambarkan Maid Latte yang sedang mengadakan *event* yang bernama *Magical Russian Roulette*. Nampak Misaki sedang menghadirkan tiga gelas jus kepada pelanggannya yaitu Shirokawa, Kurotatsu dan Sarashina. Salah satu jus tersebut merupakan jus dari hasil fermentasi yang rasanya sangat tidak enak. Hadiah untuk memenangkan *event* tersebut adalah berfoto dengan *maid* favorit ketiga pelanggan tersebut.

Event yang diadakan di Maid Latte ini merupakan suatu strategi untuk menarik minat pelanggan agar datang ke kafe mereka. Dengan permainan meminum jus dan mendapatkan foto bersama *maid* yang imut secara cuma-cuma tidak akan dilewatkan oleh para penggemar *maid café* tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Galbraith (2011, para 18), contoh *event* yang diadakan di *maid café* yaitu *tengoku to jigoku no janken mikkusu juusu* (surga dan neraka batu-kertas-gunting jus campuran). *Maid* menyuruh pelanggan untuk berdiri dan menantang pelanggan bermain *jancken* (permainan batu-kertas-gunting ala Jepang) sebanyak empat ronde. Pemenang dalam ronde pertama dapat memutuskan untuk menambahkan satu bahan tambahan kedalam minuman-teh atau susu, tiga macam jeli/pasta manis, kedelai fermentasi, asinan rumput laut dan telur-dan pelanggan yang kalah dalam ronde kedua akan mendapatkan tamparan di wajahnya, jika pelanggan tidak menghabiskan minuman itu juga akan mendapatkan tamparan di wajahnya. Siapa yang mampu menghabiskan minuman tersebut tanpa memuntahkannya akan mendapat hadiah berfoto dengan *maid*.

Strategi yang digunakan Maid Latte untuk menarik minat pelanggan ini terbukti sukses. Hal ini terlihat pada gambar 3.28, saat Shirokawa, Kurotatsu dan

Sarashina yang sangat senang dan antusias bermain permainan *Magical Russian Roulette* tersebut agar dapat berfoto dengan Misaki dengan gratis. Penggunaan elemen *mise en scene* yaitu pencahayaan yang cerah pada gambar 3.28 menambah kesan keceriaan dan kegembiraan ketiga pelanggan tersebut. Dengan demikian terbukti bahwa pelanggan sangat menyukai *event* yang diadakan Maid Latte ini, *event* tersebut otomatis akan membuat Maid Latte semakin populer dikalangan pelanggan.

Berdasarkan hasil analisis, penulis menyimpulkan bahwa aspek yang membuat *maid cafe* menjadi populer di kalangan masyarakat Jepang adalah pelayanan *maid café* yang unik dan menarik, pengadaan tema *cosplay* yang dapat menambah kesan imut seorang *maid*, serta *event-event* menarik dengan embel-embel hadiah berfoto bersama *maid* membuat pelanggan tidak akan melewatkan kesempatan tersebut.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian mengenai kepopuleran *maid café* di Jepang yang tercermin dalam *anime Kaichou Wa Maid-sama!*.

4.1 Kesimpulan

Maid café merupakan salah satu fenomena yang ada dalam budaya populer Jepang. *Anime Kaichou Wa Maid-sama!* ini merefleksikan kepopuleran fenomena *maid café* yang ada di negara Jepang. Hal ini membuktikan bahwa adanya beberapa aspek yang membuat *maid café* sangat populer di kalangan masyarakat Jepang baik itu *otaku* pria dan wanita remaja biasa hingga orang dewasa.

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab 3, beberapa aspek yang membuat *maid café* sangat populer di kalangan masyarakat Jepang adalah, pertama, dari segi servis yang diberikan *maid café*. Dalam *anime* ini servis tersebut dibagi menjadi dua, yaitu servis umum yang berupa sikap sopan, hormat dan elegan dari seorang *maid* ketika melayani pelanggan. Sedangkan untuk servis khususnya berupa servis yang membutuhkan biaya ekstra sesuai dengan ketentuan tiap-tiap *maid café* tanpa menuju keranah seksual. Aspek kedua adalah *cosplay* yang diadakan di *maid café* yang tegambar dalam *anime* ini. *Maid* yang bekerja dengan menggunakan *cosplay* dapat menarik pelanggan untuk berdatangan dan membuat *maid café* semakin populer. Selain itu, berdasarkan analisis, kostum yang dikenakan oleh *maid* dapat menarik minat *otaku* yang sangat menyukai

karakter *moe* atau imut pada *anime*. *Maid* yang terlihat cantik dan imut dalam balutan *cosplay* merupakan hal yang sayang untuk dilewatkan bagi *otaku* tersebut. Ketiga, *event-event* unik berhadiah yang digambarkan dalam *anime* ini juga dapat menarik antusias pelanggan untuk datang ke *maid café*. *Event* unik yang diadakan oleh pihak *maid café* dengan imbalan berupa hadiah menarik yang bisa didapatkan secara cuma-cuma tidak akan dilewatkan begitu saja oleh penggemar *maid café*.

4.2 Saran

Setelah melakukan analisis *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*” ini, penulis berharap *anime* ini dapat menjadi pelajaran bagi masyarakat akan pentingnya kesopanan dan pelayanan yang baik demi kepuasan pelanggan dalam industri kafe. Selain itu, *anime* ini dapat dijadikan alternatif untuk menambah wawasan mengenai budaya populer dan juga menambah wawasan mengenai fenomena *maid café* di Jepang.

Dalam *anime* ini, masih ada beberapa hal lain yang dapat digali lebih dalam selain menggunakan pendekatan budaya populer, salah satunya menggunakan kajian semangat *gambaru* untuk mengetahui sikap pantang menyerah masyarakat Jepang yang digambarkan melalui karakter tokoh yang ada dalam *anime* “*Kaichou Wa Maid-sama!*” ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku

- Cavalaro, Dani. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. United States of America: Mc Farland and Company, Inc.
- Cochrane, Janet. (2008). *Asian Tourism Growth and Change*. Amsterdam: Elsevier.
- Corrigan, Timothy J. (2007) *A Short Guide To Writing About Film*. United State: Pearson Longman.
- Craig, Timothy J. (2000). *Japan pop! : inside the world of Japanese popular culture*. United States of America: M. E. Sharpe.
- De Mente, Boye Lafayette. (2006). *Elements Of Japanese Design*. Canada: Tuttle Publishing.
- Gea, Antonius Atoshoki. (2005). *Relasi dengan Dunia (Alam, Iptek, Kerja)*. Jakarta: PT Elex media Komputindo.
- Gunawan, Oki. (2006). *Morning Musume Sebuah Analisa Mengenai Fenomena Aidoru dalam Budaya Populer Jepang*. Depok: Universitas Indonesia.
- Kawamura, Yuniya. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. New York: Berg.
- Sutrisno, Mudji., Hendar Putranto. (2005). *Teori-teori kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Storey, Jhon. (2009). *Cultural Theory and popular Culture An Introduction 5th Edition*. University of Sunderland: Pearson Longman.
- Strinati, Dominic. (2004). *An introduction to theories of popular culture 2nd ed.* New York: Routledge.

Sumber dari internet

- Animekompi. (2009). *Kaichou wa maid-sama!*. Diakses pada tanggal 7 Februari 2013 melalui <http://animekompi.web.id>.

- Carrington, Cameron. (2010). *A study of the Japanese Maid Obsession in Anime*. Diakses pada tanggal 28 Maret 2012 melalui situs <http://animepunch.org/dex/archives/maids.pdf>.
- Exploring Tokyo. (2013). *Maid in Japan*. Diakses pada tanggal 28 Maret melalui situs <http://exploringtokyo.com>.
- Galbraith, Patrick W. (2011). *Maid in Japan: An Ethnographic Account of Alternative Intimacy*. Diakses pada tanggal 1 Mei 2013 dari <http://intersections.anu.edu.au/issue25/galbraith.htm>.
- Hiroaki, Sakurai. (2010). *Kaichou Wa Maid-sama!*. Japan: TBS TV
- Japanese Maid Cafe Experience. (2012). Diakses pada tanggal 15 April 2013 dari <http://www.hyperjapan.co.uk/event-2011/cool/maid-cafe.html>.
- Jenns, Rainer. (2010). *Japan's maid Caf e*. Diakses pada tanggal 28 Maret melalui situs <http://intelligenttravel.nationalgeographic.com>.
- Lee, Diana. (2006). *Maid Cafes-The Expanding Industry in Japan*. Diakses pada tanggal 18 April 2013 dari <http://uniorb.com/ATREND/Japanwatch/maidcafe.htm>.
- Maid Cafe. (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 15 April dari http://www.gojapango.com/tokyo/maid_cafe.htm.
- Reig, Martha. (2008). *Maid caf e's in Japan*. Diakses pada tanggal 9 April 2013 dari <http://www.curiosite.com/scripts/news/ennews.php?frmIdPagina=10081>.
- Tsuruda, Leanne. (2008). *Perusahaan mengenalkan kafe pembantu untuk AS*. Diakses pada tanggal 12 Mei 2013 dari www.thejapantimes.com.
- Tsutsui, M. William. (2008). *Nerd Nation Otaku and Youth Subcultures in Contemporary Japan*. Diakses pada tanggal 18 Juni 2013 melalui situs www.Utc.eduResearch...Tsutsui-Winter08.pdf.

Lampiran 1 : Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

1. Nama : Nur Ainie
2. NIM : 0911120036
3. Tempat dan Tanggal Lahir: Probolinggo, 9 April 1991
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Pendidikan : 1. SDN Kademangan 1 Tamat tahun 2003
2. SMPN 5 Probolinggo Tamat tahun 2006
3. SMAN 4 Probolinggo Tamat tahun 2009
6. Fakultas : Ilmu Budaya
7. Jurusan : S1 Sastra Jepang
8. Alamat Rumah : Jl. Mangga 28B, Kademangan, Probolinggo
9. E-mail : chibino_shoujo@yahoo.com
10. Sertifikat JLPT (Japanese Language Proficiency Test) :
 1. Lulus Level 4 2010
 2. Lulus N4 2011
 3. Mengikuti N3 2012
11. Pengalaman Kerja :

Magang menjadi guru bahasa Jepang di SMAN 4 Probolinggo pada bulan Juli-Agustus 2012

Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan Skripsi



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

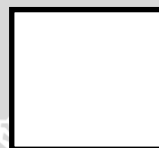
1. Nama : Nur Ainie
2. NIM : 0911120036
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Pop Culture
5. Judul Skripsi : Gambaran Maid Café dalam Anime Kaichou Wa Maid-sama! Karya Sakurai Hiroaki Melalui Pendekatan Pop Culture
6. Tanggal Mengajukan : 29 Maret 2013
7. Tanggal Selesai : 13 Desember 2013
8. Nama Pembimbing : I. Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
II. Nadya Inda Syartanti, M.Si
9. Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	09 – 04 – 13	Pengajuan Bab 1	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
2.	25 – 04 – 13	Revisi Bab 1	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
3.	01 – 05 – 13	Pengajuan Bab 1,2	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
4.	10 – 05 – 13	Revisi Bab 1,2	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
5.	25 – 06 – 13	Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
6.	26 – 08 – 13	Revisi Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
7.	02 – 09 – 13	Pengajuan Bab 3,4	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
8.	16 – 09 – 13	Revisi Bab 3,4	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
9.	07 – 10 – 13	Pengajuan Bab 3,4	Nadya Inda Syartanti, M.Si	
10.	21 – 10 – 13	Revisi Bab 3,4	Nadya Inda Syartanti, M.Si	



11.	19 – 11 – 13	Acc Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
12.	09 – 12 – 13	Acc Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti, M.Si	
13.	20 – 12 – 13	Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
14.	20 – 12 – 13	Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti, M.Si	
15.	06 – 01 – 14	Revisi Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
16.	06 – 01 – 14	Revisi Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti, M.Si	
17.	23 – 01 – 14	Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
18.	23 – 01 – 14	Ujian Skripsi	Nadya Inda Syartanti, M.Si	

1. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai :



Pembimbing I

Malang, 23 Januari 2014

Pembimbing II

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si

Nadya Inda Syartanti, M.Si

NIP. -

NIP. 19790509 200801 2 015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Syariful Muttaqin, M.A.

NIP. 19751101 200312 1 001