

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul Main, Dkk. *Fenomenologi Dalam Penelitian Ilmu Sosial Edisi Pertama*, 2018.
- Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat. "Kota Jakarta Pusat," no. November 2021 (2022): 2021–22.
- Ida, Rachmah. *Budaya Populer Indonesia. Budaya Populer Indonesia*. Vol. 1, 2017.
- Muh. Fithrah, Luthfiah. *Metodologi Penelitian : Penelitian Deskriptif Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jejak Publisher, 2017.
- Widyatmoko, Bayu. *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, 2013.

Jurnal

- Abdul Main, Dkk. *Fenomenologi Dalam Penelitian Ilmu Sosial Edisi Pertama*, 2018.
- Akhmad Basuni., S. M. "KOMUNIKASI COSPLAYER DI RUANG PUBLIK (Studi Dramaturgi Makna Front And Back Stage Bagi Cosplayer Di Alun-Alun Kabupaten Subang)." *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2019.
- Alfina Hidayah. "Global Pop Culture : Sebuah Proses Globalisasi Atau Hegemoni Sosial Budaya." *DetikNews*, 2010. <https://news.detik.com/opini/d-1277001/global-pop-culture-sebuah-proses-globalisasi-atau-hegemoni-sosial-budaya->.
- Amalina, Aulia. "Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang Dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas Di Indonesia." *Andalas Journal of International Studies (AJIS)* 1, no. 2 (2015): 108. <https://doi.org/10.25077/ajis.1.2.108-122.2012>.
- Ardhani, Sheilla Rizqia, Roro Retno Wulan, and Ruth Mei Ulina Malau. "Identitas Diri Pelaku Cosplay (STUDI FENOMENOLOGI COSPLAYER DI KOMUNITAS COSPLAY BANDUNG)." *E-Proceeding of Management* 4, no. 3 (2017): 3281–94.
- Azwar, Muhammad. "Teori Simulakrum Jean Baudrillard Dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas." *Khazanah Al-Hikmah* 2, no. 1 (2014): 38–48.
- Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat. "Kota Jakarta Pusat," no.

November 2021 (2022): 2021–22.
<https://jakpuskota.bps.go.id/publikasi.html>.

Danang Respati Wicaksono. “Midori Festival Berlangsung Akhir Pekan Ini Di Green Pramuka Square, Simak 4 Etika Saat Berkunjung.” hops.id, 2023.
<https://www.hops.id/hot/2949398389/midori-festival-berlangsung-akhir-pekan-ini-di-green-pramuka-square-simak-4-etika-saat-berkunjung>.

Fitriawati, D. “Konsep Diri Cosplayer ‘Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung.’” *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)* III, no. 1 (2016): 47–58.
https://www.academia.edu/download/50975945/JIKA_005_04_16_diny.pdf.

Haes, Putri Ekaresty, and Nuning Indah Pratiwi. “Pagelaran Budaya Jepang Cosplayer Dalam Perspektif Dramaturgi.” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 2 (2019): 245–53.
<https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.90>.

Ida, Rachmah. *Budaya Populer Indonesia. Budaya Populer Indonesia*. Vol. 1, 2017.

Jauhari, Minan. “Media Sosial: Hiperrealitas Dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard.” *Jurnal AL-’Adalah* 20, no. 1 (2017): 117–36. <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>.

Laka, Beatus Mendelson, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar. “Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (2020): 69–74.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>.

Latifah Gusri, Ernita Arif, and Rahmi Surya Dewi. “Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi Pada Media Sosial).” *Mediakita* 5, no. 1 (2021): 1–9.
<https://doi.org/10.30762/mediakita.v5i1.3584>.

Mardiharto, Ainun Zebtiany. “COSPLAY Fungsi Komunitas Cosura Bagi Para Anggotanya” VI, no. 3 (2017): 311.
<https://repository.unair.ac.id/67554/13/Fis.ANT.51.17> . Mar.c - JURNAL.pdf.

Maryam Muhammad. “Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2016): 90. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>.

Muh. Fithrah, Luthfiyah. *Metodologi Penelitian : Penelitian Deskriptif Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jejak Publisher, 2017.

Nurmanan, Ayyub Hamdan Budi. “Sejarah Anime : Awal Kemunculan Dan

- Perkembangannya Di Indonesia.” Universitas Stekom, 2023. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-Anime-Awal-Kemunculan-dan-Perkembangannya-di-Indonesia/3f3376f4682e7d6d767f89fde05e26a05e0ec96e>.
- “Pandemi Corona, Gelar Jepang UI Dan AFA ID 2020 Batal.?” *cosplayerindonesia.com*, 2020. <https://www.cosplayerindonesia.com/j-culture/pandemik-coronagelar-jepang-ui-dan-afa-id-2020-ditunda-atau-batal/>.
- Prabowo, Naufal Alif. “Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah.” *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah 2*, no. 2 (2014): 68–78.
- Pratiwi, Riatifani Sukma. “Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi 2*, no. 1 (2014): 48–53. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i1.3573>.
- Rajagukguk, Tri Putra, and Kunto Sofianto. “Simulakra Hiperrealitas Dan Reproduksi Tanda Gim Pubg.” *Metahumaniora 10*, no. 1 (2020): 118–36. <https://www.pubgmobile.com/en-US/>.
- Ramadhanty, Dinda Aulia. “Menelusuri Gaya Hidup Masyarakat Jepang Dari Berbagai Aspek.” *Bisnis.com*, 2021. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://m.bisnis.com/amp/read/20211015/19/1454947/menelusuri-gaya-hidup-masyarakat-jepang-dari-berbagai-aspek&ved=2ahUKEwjus-feotv9AhWSxjgGHTtrBGkQFnoECA4QAQ&usg=AOvVaw1ya0XvHGQS VppcY6vDQFpy>.
- Rastati, Ranny. “Media Dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi Terhadap Cosplayer Yang Melakukan Crossdress).” *Jurnal Komunikasi Indonesia 1*, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.7454/jki.v1i2.7818>.
- Sakti, Bulan Cahya, and Much Yulianto. “Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja.” *Interaksi-Online*, 2013, 1–12. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/21950/20197>.
- Sari, Suci Laria, and Ika Zenita Ratnaningsih. “Cyberloafing Pada Pegawai Dinas X Provinsi Jawa Tengah.” *Jurnal Empatiurnal Empati 7*, no. April (2018): 160–67.
- Satriawan, Andrean, and Sefty Windusari. “Subkultur Dalam Konsep Diri,” no. Oktober (2022). <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/lc-TiaRS/>.
- Setiawan, Johan, and Ajat Sudrajat. “Pemikiran Postmodernisme Dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan.” *Jurnal Filsafat 28*, no. 1 (2018): 25. <https://doi.org/10.22146/jf.33296>.

- Sormin, Yeyen, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. "Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan Dan Karakter Bangsa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7278–85.
- Sya'Dian, Triadi. "BUNKASAI, KAJIAN SEMIOTIKA BUDAYA KONTEMPORER DARI PENGARUH FILM JEPANG." *Jurnal Proporsi 2* (2016): 35–47. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PROPORSI/article/view/532>.
- Trinoval, Zulvia, Rahmita Sari, and Nini. "Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Bidang Studi Quran Hadis Di MAN Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman." *Jurnal Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 8, no. 1 (2018): 1–17.
- Venus, Antar. "Budaya Populer Jepang Di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung." *Jurnal ASPIKOM* 1, no. 1 (2017): 71. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.9>.
- Widyatmoko, Bayu. *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, 2013.
- Wijaya, Brillian Nathanael. *Perspektif Ilmu-Ilmu Sosial Di Era Digital: Disrupsi, Emansipasi, Dan Rekognisi. Sosioglobal : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*. Vol. 6, 2022. <https://doi.org/10.24198/jsg.v6i1.36523>.

Web

- Alfina Hidayah. "Global Pop Culture : Sebuah Proses Globalisasi Atau Hegemoni Sosial Budaya." DetikNews, 2010. <https://news.detik.com/opini/d-1277001/global-pop-culture-sebuah-proses-globalisasi-atau-hegemoni-sosial-budaya->. Diakses 23 Juli 2023.
- Danang Respati Wicaksono. "Midori Festival Berlangsung Akhir Pekan Ini Di Green Pramuka Square, Simak 4 Etika Saat Berkunjung." hops.id, 2023. <https://www.hops.id/hot/2949398389/midori-festival-berlangsung-akhir-pekan-ini-di-green-pramuka-square-simak-4-etika-saat-berkunjung>. Diakses 23 Juli 2023.
- Nurmanan, Ayyub Hamdan Budi. "Sejarah Anime : Awal Kemunculan Dan Perkembangannya Di Indonesia." Universitas Stekom, 2023. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-Anime-Awal-Kemunculan-dan-Perkembangannya-di-Indonesia/3f3376f4682e7d6d767f89fde05e26a05e0ec96e>. Diakses 23 Juli 2023.
- Pandemi Corona,Gelar Jepang UI Dan AFA ID 2020 Batal.?. cosplayerindonesia.com, 2020. <https://www.cosplayerindonesia.com/j->

[culture/pandemik-coronagelar-jepang-ui-dan-afa-id-2020-ditunda-atau-batal/](#).
Diakses 23 Juli 2023.

Ramadhanty, Dinda Aulia. “Menelusuri Gaya Hidup Masyarakat Jepang Dari Berbagai Aspek.” *Bisnis.com*, 2021.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://m.bisnis.com/amp/read/20211015/19/1454947/menelusuri-gaya-hidup-masyarakat-jepang-dari-berbagai-aspek&ved=2ahUKEwjus-feotv9AhWSxjgGHTtrBGkQFnoECA4QAQ&usg=AOvVaw1ya0XvHGQSVppcY6vDQFpy>.



Daftar Lampiran

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

1. Hari & Tanggal :
2. Lokasi wawancara :
3. Waktu mulai wawancara :

II. Identifikasi Informan

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Pekerjaan :

III. Pedoman Wawancara pada Cosplayer

No	Pertanyaan	Keterangan
1	1. Apa itu <i>cosplay</i> menurut definisi Anda sendiri?	Identias <i>Cosplayer</i>
2	Menurut Anda, apa yang membuat <i>cosplay</i> menarik bagi anak muda?	Subkultur
3	Bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia <i>cosplay</i> dan sudah berapa lama terlibat <i>cosplay</i> ?	Identias <i>Cosplayer</i>
4	Apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan <i>cosplay</i> ?	Motivasi
5	Apakah Anda melakukan <i>cosplay</i> hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?	Identias <i>Cosplayer</i>
6	Apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan <i>cosplay</i> di media sosial?	Media Sosial
7	Dalam Anda melakukan <i>cosplay</i> , apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?	Identias <i>Cosplayer</i>

8.	Bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, <i>anime</i> , <i>manga</i> dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan <i>cosplay</i> ?	Simulasi
9.	Bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang anda <i>cosplay</i> kan dalam kehidupan nyata?	
10.	Apakah Anda merasa bahwa <i>cosplay</i> memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?	Hiperrealitas
11.	Apakah Anda memiliki pengalaman dimana <i>cosplay</i> telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?	



Lampiran 2

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

1. Hari, Tanggal : Sabtu, 08 Juli 2023
2. Lokasi wawancara : Green Pramuka Square, Jakarta Pusat
3. Waktu mulai wawancara : 19.30

II. Identifikasi Informan

1. Nama : Amor
2. Usia : 19 tahun
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”

Informan : “Aa... Nama aku Amor, usia aku 19 tahun, perempuan dan masih mahasiswa.”

Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”

Informan : “Menurut aku *cosplay* itu aa.. sesuai dengan singkatannya *cosplay* jadi dimana orang itu aa.. memerankan aa sebuah karakter tertentu yang nantinya dia akan usaha semirip mungkin dengan karakter itu.”

Peneliti : “Menghidupkan sebuah karakter itu ya?”

Informan : “Iyaa.”

Peneliti : “Yang kedua, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”

Informan : “Aa.. menurut aku jadi aa.. sekarang banyak nih aa.. anak muda yang main *game* dan nonton *anime* gitu, terus mungkin aa.. dia juga kayak pengen nih karna dia karakter fiksi aa.. anak mudanya pengen menghidupi karakter ini, jadi aa.. kalau untuk menurut aku sendiri, aku liat karakter ini aku suka, aku pengen jadi dia gitu jadi aa.. disitu aku *cosplay*.”

- Peneliti : “Pertanyaan selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”
- Informan : “Aa.. kalau pertama kali aku terlibat itu diajak temen sih tahun lalu di event GJUI 28 aa.. kalau udah berapa lama *cosplay* yaa kurang lebih mau setahun.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Aa.. kalau aku sih seru bisa ketemu temen-temen yang punya ketertarikan sendiri gitu aa.. eh maksudnya ketertarikan satu sama lain gitu yang sama, terus juga aa.. bisa *have fun* bareng temen-temen.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Kalau aku sih saat ini baru hobi aja yaa.”
- Peneliti : “Berarti belum kayak menghasilkan uang gitu?”
- Informan : “Sebenarnya aku ada, tapi tuh ga ke arah situ banget gitu, aku lebih ke arah hobi ajah gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Aku ada, di Instagram sama di Tiktok.”
- Peneliti : “Itu buat konten khusus *cosplay* itu?”
- Informan : “Iyaa buat konten-konten, khusus juga.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Kaloo aku *personally nyewa* sii sama ada juga yang aku beli.”
- Peneliti : “Jadi untuk selanjutnya *nyewa* gitu ya.”
- Informan : “Iyaa *nyewa*.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Aa.. menurut aku itu aa lumayan ngaruh yaa, jadi misalkan ada *game* baru nih pasti aa.. di kayak dunia *game-game* juga gitu, apa kayak yang *anime-anime game style* gitu pasti rame juga gitu, jadi banyak yang pengen *cosplay* gitu juga kayak misalkan ada karakter barunya nih aa.. jadi pengen *cosplay* dia gitu.”

- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay* dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Kalau aku sih paling aa.. pasti lewat make-up yaa.. *make-up* dan kostumnya juga sama, terus sama aa.. apa yaa.. oh iya kalo lagi foto misalkan kayak gayanya gitu”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Aa.. kalau identitas si engga ya, paling kayak cuman nama panggilan gitu nama panggilan *cosplay* sama *real life* aku beda.”
- Peneliti : “Ohh kayak nama panggung gitu ya?”
- Informan : “iyaa gitu.”
- Peneliti : “Terakhir, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”
- Informan : “Aa.. kalau aku iyaa gitu aa kayak sekarang aku jadii, kalau misal lagi di kampus nih kayak ‘Oii itu dia yang suka *cosplay*’ gitu kadang kayak gitu atau engga dipanggil ‘Wibu wibu’ gitu haha gitu sih kakahaha.”
- Peneliti : “Biasanya kan orang kayak kalo kenal baru manggil, kalau ini kan kayak mau minta foto gitu?”
- Informan : “Ohhh iyaa iya iya gitu kan.”
- Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”
- Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 3

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

4. Hari, Tanggal : Sabtu, 08 Juli 2023
5. Lokasi wawancara : Green Pramuka Square, Jakarta Pusat
6. Waktu mulai wawancara : 19.35

II. Identifikasi Informan

5. Nama : Gita
6. Usia : 20 tahun
7. Jenis Kelamin : Perempuan
8. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
- Informan : “Aa.. Gita, usia 20 tahun, perempuan dan masih mahasiswa.”
- Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
- Informan : “Aa.. *cosplay* itu dari namanya *costume and play* jadi kita pakai kostum terus memerankan suatu karakter yang kita *cosplay* gitu.”
- Peneliti : “Yang kedua, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
- Informan : “Aa.. *cosplay* itu menarik karena menurut aku sendiri ngeliat, jadi kayak aku suka karakter atau kadang orang-orang suka *anime* atau *game* gitu terus mereka pengen biar *waifu* atau *husbunya* (merujuk pada karakter yang sangat disukainya) jadi nyata gitu, akhirnya *cosplay* bareng atau apa, jadikan mereka bisa melihat *waifu* atau *husbu* mereka jadi nyata gitu”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”
- Informan : “Pertama kali tuh Januari 2023, jadi aku baru kayak setengah tahunan.”

- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Awalnya itu karna waktu itu aku lagi suka Genshin (sebuah *game* terkenal dikalangan anak muda) terus pengen ikut-ikutan sama kayak temen gitu terus jadi akhirnya *project* kan bareng.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Buat sekarang masih *for fun* yaa buat hobi gitu.”
- Peneliti : “Berarti belum ada yang menghasilkan uang gitu yaa?”
- Informan : “Iyaa belum, soalnya masih kayak harus buat improve *cosplay* juga kan dan buat terkenal dulu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Baru Instagram aja sii kalau sekarang.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Ada yang bikin ada juga yang nyewa, tapi *mostly* itu semua nyewa, cuma ada satu doang punya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Kalau aku sih kayak kadang-kadang kan ada *anime* baru tuh kan kayak ‘Oshi no Ko’ (*anime* yang terkenal) terus kayak ngeliat ohh karakternya keren banget gitu aku jadi pengen *cosplay* karakternya atau *game* baru juga.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay*kan dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Biasanya si pose yaa pose pas foto gitu atau apa kayak contohnya cara jalan atau cara bicarannya
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Iyaa betul, soalnya kan kadang-kadang aa.. contoh misalnya jadi karakter yang agak kelihatannya dingin padahal kan kitanya aslinya itu kayak ceria orangnya dan petakilan kayak gitu jadi bisa

menciptakan identitas sementara, jadi kayak *in* karakter banget lah gitu.”

Peneliti : “Selanjutnya apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”

Informan : “Paling sii kalau pas *cosplay* tuh kayak waktu aku *cosplay* Yor Forger terus tiba-tiba ada Anya Forger (mereka adalah karakter dalam sebuah *anime* yang sama) terus dia manggil kek mama gitu, tapi kalau di *real life* kadang-kadang kan juga ada yang tau juga kan terus kayak ‘Ehh *cosplayer-cosplayer*’ kadang-kadang gitu mereka suka ngeledekin hahaha.”

Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”

Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 4

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

7. Hari, Tanggal : Minggu, 09 Juli 2023
8. Lokasi wawancara : Green Pramuka Square, Jakarta Pusat
9. Waktu mulai wawancara : 13.50

II. Identifikasi Informan

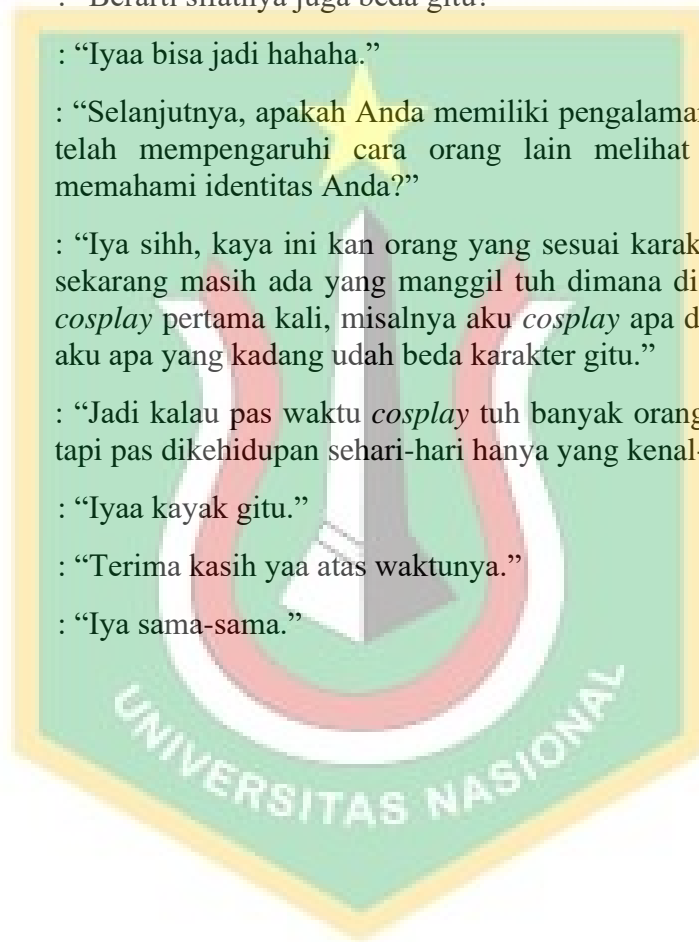
9. Nama : Dinda
10. Usia : 20 tahun
11. Jenis Kelamin : Perempuan
12. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
Informan : “Aa.. dengan Dinda, usia 20 tahun, perempuan dan masih jadi mahasiswa.”
Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
Informan : “Menurut saya *cosplay* itu dimana kita memperagakan yaa yang karakter-karakter *game* atau karakter apa kita berusaha menjadi dia jadi dimana karakter-karakter itu kita menjadi orang gitu loh.”
Peneliti : “Jadi menghidupkan karakter fiksi gitu ya?”
Informan : “Iya seperti itu.”
Peneliti : “Selanjutnya, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
Informan : “Kalau menurut saya... karna apa yaa lucu-lucu aja gitu karakternya jadi orang tertarik aja gitu sih.”
Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”

- Informan : “Kurang lebih udah satu tahun, itu awalnya gara-gara ngelihat temen yang sering ikut *cosplay* terus jadi pengen ikut juga tertarik gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Karna sii itu ngeliat temen yang tadi, terus dia juga kan ngajak jadinya pengen aja ikut, sama karna nonton *anime* juga jadi kayak kepengen juga.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Untuk hobi aja sih.”
- Peneliti : “Berarti belum untuk menghasilkan uang gitu?”
- Informan : “Iyaa, untuk hobi aja.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Punya”
- Peneliti : “Apa saja? Instagram?”
- Informan : “Instagram sama Tiktok sii.”
- Peneliti : “Itu untuk konten-konten *cosplay* berarti?”
- Informan : “Iyaah.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Aa.. nyewa pernah, beli pernah, sama punya sendiri juga punya jadi tiga-tiganya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Itu sii ya gara-gara itu jadi pengaruhnya besar ya kan kalo dari itu karna abis nonton jadi pengen *cosplayin* gitu.”
- Peneliti : “Kalau kayak karakternya tertarik itu gimana?”
- Informan : “Biasanya sih karna mirip sama karakter tersebut jadi *personality*-nya mirip.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay*kan dalam kehidupan nyata?”

- Informan : “Aa.. harus tau dulu sih misalnya nonton *animenya* atau *gamenya*, perilakunya kayak gimana, gerakannya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Kalau aku iya sih, soalnya kebetulan kalo *cosplay* sama nama asli itu beda jadi gamau jadi *caper* aja gitu.”
- Peneliti : “Berarti sifatnya juga beda gitu?”
- Informan : “Iyaa bisa jadi hahaha.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”
- Informan : “Iya sih, kaya ini kan orang yang sesuai karakter kayak sampai sekarang masih ada yang manggil tuh dimana dia ngeliat aku pas *cosplay* pertama kali, misalnya aku *cosplay* apa dia masih manggil aku apa yang kadang udah beda karakter gitu.”
- Peneliti : “Jadi kalau pas waktu *cosplay* tuh banyak orang yang minta foto tapi pas dikehidupan sehari-hari hanya yang kenal-kenal ya?”
- Informan : “Iyaa kayak gitu.”
- Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”
- Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 5

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

10. Hari, Tanggal : Minggu, 09 Juli 2023
11. Lokasi wawancara : Green Pramuka Square, Jakarta Pusat
12. Waktu mulai wawancara : 13.58

II. Identifikasi Informan

13. Nama : Jaki
14. Usia : 22 tahun
15. Jenis Kelamin : Laki-laki
16. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
- Informan : “Aa.. Jaki, usia 22 tahun, laki-laki dan sekarang mahasiswa.”
- Peneliti sendiri? : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
- Informan : “*Cosplay* itu aa.. apa yaa, *cosplay* itu lebih kayak dalam bermain peran gitu seperti kayak jepangan gitu atau animasi, ehh ga harus jepangan si kayak dalam karakter atau karakter fiksi kayak meniru karakter.”
- Peneliti : “Selanjutnya, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
- Informan : “Karena cukup itu aa.. apa yaa seru dilakukan gitu dapat banyak kenalan-kenalan baru dan bisa lihat orang-orang sekitar.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”
- Informan : “Pertama kali itu waktu Comifuro15 (salah satu sebuah event jepangan) pas September tahun lalu yaa udh mau setahun.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”

- Informan : “Yang memicu tuh waktu itu gara-gara pertama kali ikut event terus disitu kayak seru aja gitu ngeliat orang-orang, jadi kayak pengen nyoba ikut *cosplay*.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Aa.. cuman hobi aja sih.”
- Peneliti : “Berarti belum yang untuk menghasilkan gitu?”
- Informan : “iyaa belum ada hal lain.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Aada Instagram Jaqooza khusus *cosplay*.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Pernah buat kostum sendiri pernah, sewa pernah, beli juga pernah yang mana tergantung kostumnya si.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Aa.. cukup ngaruh kayak apa ya kayakk.. hmm ada *anime* yang saya suka gitu apalagi karakternya cocok ama diri sendiri gitu kayak seneng pengen ngehidupin banget gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay*kan dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Caranya yaa kayak ngehidupin aja sii kayak biasa, aku kan anak ini juga teater.”
- Peneliti : “Ohh anak teater juga.”
- Informan : “Iyaa jadi suka aja gitu bermain peran gitu kayak *cosplay* gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Sebenarnya sii gaa ga beda ama identitas sehari-hari juga si jadi kayak biasa aja gitu.”
- Peneliti : “Jadi mau *cosplay* atau engga sama aja?”

Informan : “Iyaa sih sama aja.”

Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda sehari-hari?”

Informan : “Hmm.. pernah si kayak apa ya, jadi aku sering dikatain wibu gitu jadi lebih aneh aja gitu.”

Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”

Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 6

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

13. Hari, Tanggal : Minggu, 09 Juli 2023
14. Lokasi wawancara : *Daring*, melalui *video call*, Instagram
15. Waktu mulai wawancara : 16.20

II. Identifikasi Informan

17. Nama : Wahyu
18. Usia : 21 tahun
19. Jenis Kelamin : Laki-laki
20. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
Informan : “Saya dengan Wahyu, usia 21 tahun, laki-laki dan masih mahasiswa.”
Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
Informan : “*Cosplay* itu kayak orang yang sedang melakukan peragaan seperti orang tertentu di film kalau engga di *game-game* tertentu gitu, meragakan atau menghidupkannya.”
Peneliti : “Selanjutnya, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
Informan : “Aa.. buat ini sii sebenarnya buat ngidupin kreativitas anak-anak padaa.. aa.. iya kreativitas si.”
Peneliti : “Sesuai karakter jadi dia tertarik gitu?”
Informan : “iyaa sesuai karakter, biar tertarik gitu.”
Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”
Informan : “Pertamanya karnaa.. aa.. lagi iseng terus diajak temen ya kan, yaa dari tahun 2022.”

- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Aa.. Cuma karna iseng aja sii sama pengen dapat teman-teman baru yang baru-baru lagi dan meluaskan relasi lagi.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Yang paling pertama sii memperbanyak relasi si nyari temen.”
- Peneliti : “Berarti belum kayak untuk menghasilkan uang gitu?”
- Informan : “Iyaa belum.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Iyaa adaa.”
- Peneliti : “Apa saja?”
- Informan : “Instagram samaa.. aa.. Tiktok.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Saya bikin sendiri, kostum sama propertinya bikin sendiri.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Kalau saya kebanyakan dari *game-game* horor kayak Resident Evil terus Five Nights at Freddy's, gitu-gitu sii dihidupkan karakternya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay*kan dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Aa.. ngelakuin hal-hal yang sering dilakuin sama karakternya aslinya jadi sesuai karakternya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Iyaa saya kalau orang-orang taunya saya tuh sebagai di *cosplayer* ini doang gitu (merujuk pada karakter Jason Friday The 13th yang dia *cosplay*kan) taunya tapi kalau di kehidupan nyata beda.”

Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”

Informan : “Iyaa, kebanyakan kayak aa.. bener-bener orang manggilnya kayak bukan manggil nama asli tapi manggilnya nama karakter gitu sedangkan kalau di kehidupan nyata kayak manggil biasa aja gitu.”

Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”

Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 7

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

16. Hari, Tanggal : Minggu, 09 Juli 2023
17. Lokasi wawancara : *Daring*, melalui *video call*, Instagram
18. Waktu mulai wawancara : 16.50

II. Identifikasi Informan

21. Nama : Sela
22. Usia : 22 tahun
23. Jenis Kelamin : Perempuan
24. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
- Informan : “Aku Sela, usai 21 tahun ehh 22 tahun yaa, aku perempuan dan masih mahasiswa.”
- Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
- Informan : “Kalau misalnya *cosplay* itu yaa kita tuh kayak make kostum dan bertingkah seperti karakter dalam *anime* atau *game* atau *movie* juga bisa.”
- Peneliti : “Jadi menghidupkan sebuah karakter gitu yaa.”
- Informan : “Iyaa.”
- Peneliti : “Selanjutnya, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
- Informan : “*Cosplay* itu merarik karna anak muda kan emang sukanya nonton *anime* nonton film apa terus mereka kayak suka, pasti suka suatu karakter yang emang partikular ya, misalnya aa.. aku suka sama karakter Junko Enoshima (sebuah karakter dari *anime* Danganronpa Gaiden) aku *cosplay* dia gitu.”
- Peneliti : “Jadi ingin biar karakter itu hidup gitu yaa?”

- Informan : “Iya biar nyata gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”
- Informan : “Aa.. pertama kali terlibat itu akuu, jadi pertama aku itu pengen punya *bucket list* yaa itu kayak ‘ahh seengganya dalam gua hidup ini sekali *cosplay* lah jadi karakter gitu’ dan oh yaudah aku join *cosplay* di 2022 bulan September, tapi akhirnya malah keterusan sampe sekarang hahaha.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Sebenarnya *preffer* ke itu si, mungkin kan awalnya karna *bucket list* terus gara-gara makin ada temen gitu kan ada temen-temen mulai pada ngajakin event kemana nih kita *cosplay project* ini nih okk akhirnya ikut lama-lama.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Untuk hobi lebih tepatnya.”
- Peneliti : “Berarti belum untuk menghasilkan uang gitu ya?”
- Informan : “Ohh belum belum.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Aaaa aa.. Instagram sama Tiktok.”
- Peneliti : “itu yang khusus untuk konten-konten *cosplay*?”
- Informan : “Iyaaa.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Okee jadi kalau dari kostum aku beli tapi belinya itu yang *prelove* atau *second*, kenapa aku belinya itu *second* karna lebih ngehemat biaya dan lebih aa.. apa yaa dan juga menghindari *fast fashion* gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Kalau itu sebenarnya ngacu ke jawaban yang sebelumnya ya jadi emang kayak aa.. film yang aku suka ada karakter yang aku suka maka aku akan *cosplay* karakter itu.”

- Peneliti : “Untuk menghidupkan karakter tersebut ya biar kayak nyata gitu?”
- Informan ini gitu.” : “Iyaa biar lebih apa yaa biar kita ngerasain gimana si jadi karakter
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplay*kan dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Kalau cara saya menghidupkannya itu dari pertama saya observasi dulu kayak karakternya seperti apa, kelakuannya seperti apa, gimiknya seperti apa kemudian nanti ketika saya melakukan foto sesi, Tiktokan dan segala macam maka saya akan *impersonate* atau meniru.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Okee identitas sementara yaa, mungkin kalau misalnya ohh iya jadi ada beberapa karakter kaya Junko Enoshima dia kan karakternya kaya maniak jadi saya beneran harus ceria gitu ceria kadang ekspresi harus digila-gilain gitu biar *in* karakter aja lebih kayak akting sih.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”
- Informan : “Kalauu jadi misalnya bedasarkan pengalaman saya itu ada orang yang pengen foto ama saya itu karna dia suka sama karakter saya atau dia tau *fandom* dari karakter saya, misalnya ohh kamu *cosplay* Danganronpa yaa gitu *and then* kalau yang apa namanya selain itu juga ada orang emang yang pengen foto ama saya karna emang itu saya gitu temen saya gitu.”
- Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”
- Informan : “Iya sama-sama.”

Lampiran 8

Hasil Transkrip Wawancara Cosplayer



Nama : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Dosen Pembimbing : Dr. Andi Achdian M.Si.

I. Jadwal Wawancara

19. Hari, Tanggal : Minggu, 09 Juli 2023
20. Lokasi wawancara : *Daring*, melalui *video call*, Instagram
21. Waktu mulai wawancara : 17.15

II. Identifikasi Informan

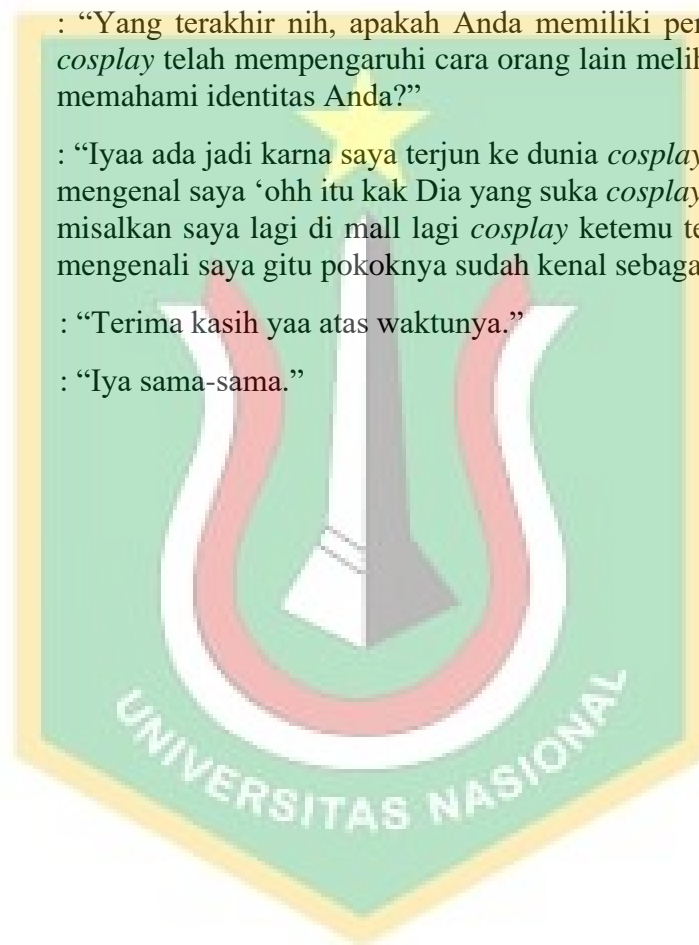
25. Nama : Dia
26. Usia : 23 tahun
27. Jenis Kelamin : Perempuan
28. Pekerjaan : Mahasiswa

III. Hasil Wawancara

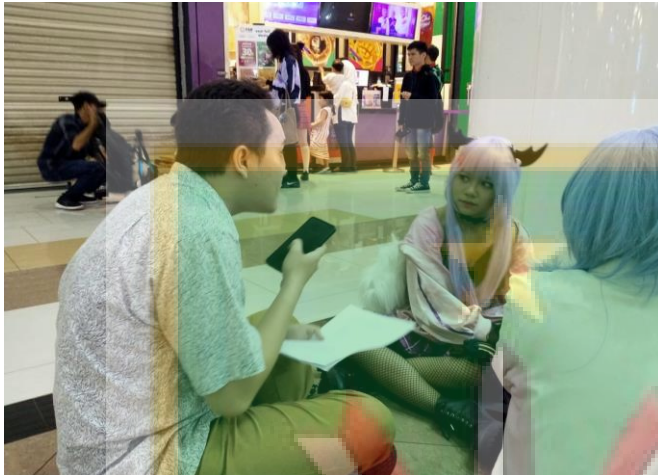
- Peneliti : “Sebelumnya dengan siapa, usia berapa, jenis kelamin dan pekerjaannya apa?”
Informan : “Dengan Dia, 23 tahun, perempuan dan masih mahasiswa.”
Peneliti : “Untuk pertanyaan pertama, apa itu *cosplay* menurut definisi Anda sendiri?”
Informan : “*Cosplay* itu singkatan dari *costume and play* jadi kita mengenakan kostum sesuai karakter yang kita *cosplayin* bisa karakter Jepang, bisa karakter *manhwa* atau juga karakter dari *game*.”
Peneliti : “Jadi menghidupkan sebuah karakter gitu?”
Informan : “Iyaa.”
Peneliti : “Selanjutnya, menurut Anda apa yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda?”
Informan : “Yang membuat *cosplay* menarik bagi anak muda karena kan *cosplay* sendiri kan lagi *hype* yaa karena event-eventnya itu diadakan di mall terus di banyak mall gitu jadi untuk menyalurkan hobinya itu gampang.”
Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana Anda pertama kali terlibat ke dalam dunia *cosplay* dan sudah berapa lama terlibat?”

- Informan : “Awal *cosplay* itu karna mengikuti lomba di kampus lalu dari situ kok asik jadi keterusan, nah pertama kali *cosplay* itu bulan Mei tahun 2022.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apa yang memotivasi atau memicu Anda untuk mulai melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Yang memotivasi saya sii tuh kayak temen-temen kan banyak yang *cosplay* jadi kita *cosplay* bareng, terus *enjoy* dari situ juga dapat temen baru lagi jadinya terdorong untuk *cosplay* terus.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda melakukan *cosplay* hanya untuk hobi atau Anda memiliki tujuan lain?”
- Informan : “Sejauh ini hanya untuk hobi sii, cuma untuk kedepannya mungkin bisa dijadiin kayak nanti ngonten dan menjual FS (*Fans Sign*) gitu.”
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda memiliki media sosial dimana orang-orang dapat mengenal atau mengetahui siapa Anda saat sedang melakukan *cosplay* di media sosial?”
- Informan : “Aaaa.”
- Peneliti : “Apa saja?”
- Informan : “Instagram dan Tiktok.”
- Peneliti : “Selanjutnya, dalam Anda melakukan *cosplay* apakah Anda menyewa kostum, membeli kostum, atau membuat kostum sendiri?”
- Informan : “Ada yang beli dan adanya yang menyewa.”
- Peneliti : “Berarti belum bikin yaa?”
- Informan : “Iyaa belumm.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana peran budaya populer Jepang seperti film, *anime*, *manga* dan permainan video mempengaruhi Anda dalam melakukan *cosplay*?”
- Informan : “Pengaruhnya lumayan si jadi kalau saya main *game* karakter yang saya suka di *game* itu biasanya saya *cosplayin*, dari *anime* juga saya *cosplayin* karna karakter yang saya suka, jadi pengaruhnya karna itu karakter favorit saya.”
- Peneliti : “Selanjutnya, bagaimana cara Anda menghidupkan sebuah karakter-karakter yang Anda *cosplaykan* dalam kehidupan nyata?”
- Informan : “Mungkin bukan di kehidupan nyata yaa lebih di event, kan kalau di kehidupan nyata ngomong kayak di *anime* kan aneh hahaha, mungkin lebih kayak pas lagi *cosplay* aa.. dibuat sedetail mungkin seperti karakter aslinya sii.”

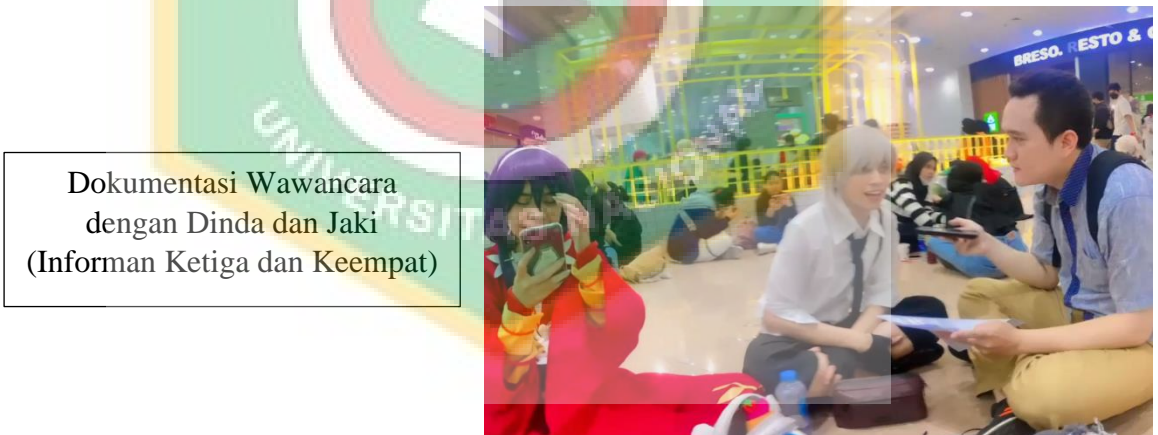
- Peneliti : “Selanjutnya, apakah Anda merasa bahwa *cosplay* memberikan kesempatan untuk menciptakan identitas sementara yang berbeda dari identitas Anda sehari-hari?”
- Informan : “Bisa dibilang iyaa, karna disaat kita *cosplay* kita menjadi suatu karakter yang itu karakter fiksi gitu.”
- Peneliti : “berbeda dari sehari-hari gitu yaa?”
- Informan : “Iyaa gitu.”
- Peneliti : “Yang terakhir nih, apakah Anda memiliki pengalaman dimana *cosplay* telah mempengaruhi cara orang lain melihat diri Anda atau memahami identitas Anda?”
- Informan : “Iyaa ada jadi karna saya terjun ke dunia *cosplay* orang-orang jadi mengenal saya ‘ohh itu kak Dia yang suka *cosplay*’ teruss aa.. kalau misalkan saya lagi di mall lagi *cosplay* ketemu temen, temen saya mengenali saya gitu pokoknya sudah kenal sebagai *cosplayer*.”
- Peneliti : “Terima kasih yaa atas waktunya.”
- Informan : “Iya sama-sama.”



Lampiran 9
Dokumentasi Proses Penelitian



Dokumentasi Wawancara
dengan Amor dan Gita
(Informan Pertama dan Kedua)



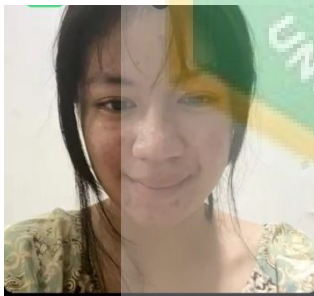
Dokumentasi Wawancara
dengan Dinda dan Jaki
(Informan Ketiga dan Keempat)



Dokumentasi Wawancara dengan Wahyu (Informan Kelima)



Dokumentasi Wawancara dengan Sela (Informan Keenam)



Dokumentasi Wawancara dengan Dia (Informan Ketujuh)



Lampiran 10

Laporan Bimbingan



UNIVERSITAS NASIONAL FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

S1- Ilmu Politik, S1- Hubungan Internasional, S1- Ilmu Administrasi Negara,
S1- Sosiologi, dan S1- Ilmu Komunikasi

Jl. Sawo Manila No. 61 Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta 12520 Telp. (021) 78833307, 7806700 (Hunting) Fax. 7802718, 7802719

P.O. Box 4741 Jakarta 12047 Homepage : <http://www.unas.ac.id> E-mail : febunas49@gmail.com

KONSULTASI BIMBINGAN

Npm : 193503516016
Nama : SEPTIAN PRAYOGA
Program Studi : Sosiologi
Konsentrasi :

KONSULTASI PEMBIMBING PROPOSAL

Tanggal	Materi Konsultasi	Status
30 October, 2022	1. pengenalan proposal dan pengarahan penelitian	Sudah Ditanggapi
30 October, 2022	2. membahas dan penanganan judul skripsi	Sudah Ditanggapi
30 October, 2022	3. perbaikan judul, isi dan fokus penelitian	Sudah Ditanggapi

KONSULTASI PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Tanggal	Materi Konsultasi	Status
27 July, 2023	16 maret 2023 bimbingan terkait merubah dan mengganti tema juga judul penelitian menjadi tentang cosplay.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	8 juni 2023 bimbingan terkait mengganti judul penelitian yang lebih fokus.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	8 juni 2023 bimbingan terkait mempertajam tema cosplay.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	22 juni 2023 menyerahkan pedoman wawancara penelitian.	Sudah Ditanggapi

Tanggal	Materi Konsultasi	Status
27 July, 2023	22 juni 2023 mengubah teori menjadi teori subkultur postmodern.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	13 juli 2023 menyerahkan beberapa contoh transkrip wawancara.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	13 juli 2023 bimbingan terkait konsultasi gambaran untuk penjelasan bab 4.	Sudah Ditanggapi
27 July, 2023	26 juli 2023 mengubah judul dan memberikan hasil bab 1, 2 dan 3 lewat e-mail.	Sudah Ditanggapi
2 August, 2023	02 agustus 2023 laporan naskah skripsi	Sudah Ditanggapi



Lampiran 11

Surat Keterangan Bebas Plagiarisme



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
TERAKREDITASI BAN-PT

Jl. Sawo Mania No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520
Telp. (021) 70737624, 7806700 Ext.146, Fax. 7802718-7802719
Homepage : <http://www.unas.ac.id> Email : info@unas.ac.id

Jakarta, 2 Agustus 2023

No : 060/Prodi-Sos/VIII/2023
Lampiran : Bukti Check Plagiarisme Menggunakan Turnitin
Perihal : Surat Keterangan Bebas Plagiarisme

SURAT KETERANGAN

Menerangkan nama mahasiswa Program Studi Sosiologi Universitas Nasional berikut:

Nama Mahasiswa : Septian Prayoga
NPM : 193503516016
Program Studi /Fakultas : Sosiologi/ FISIP Universitas Nasional
Judul Skripsi : "Fenomena Cosplay dan Budaya Populer di Kota Besar (Studi Kasus Komunitas Cosplay di Green Pramuka Square Jakarta Pusat)"

Mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan *check* plagiarisme menggunakan turnitin pada karya skripsi yang ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan dengan bukti terlampir. Persentase hasil *check* plagiarisme adalah sebagai berikut:

Persentase plagiarisme skripsi : 8%
Toleransi kesamaan maksimal plagiarisme : 25%

Berdasarkan hasil *check* plagiarisme tersebut, maka mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan **LAYAK** untuk mengikuti ujian skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan pihak terkait dengan penuh tanggung jawab.

Ketua Program Studi Sosiologi
FISIP Universitas Nasional

Adilita Pramanti, S.Sos., M.Si
NID.0102018006



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
TERAKREDITASI BAN-PT

Jl. Sawo Mania No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520
Telp. (021) 70737624, 7806700 Ext.146, Fax. 7802718-7802719
Homepage : <http://www.unas.ac.id> Email : info@unas.ac.id

Lampiran Bukti Hasil Check Plagiarisme dengan Menggunakan Turnitin

The image shows a Turnitin digital receipt and a match overview interface. The receipt includes submission details for Septian Prayoga, such as the assignment title 'SIDANG SKRIPSI GENAP 2023' and a submission date of 02-Aug-2023. The match overview on the right shows a total match rate of 8%, with six sources contributing to the total, each at 1% or less.

Match Number	Source	Match Percentage
1	Submitted to Universitas... Student Paper	1%
2	Submitted to Universitas... Student Paper	1%
3	Submitted to iGroup Student Paper	<1%
4	Submitted to Universitas... Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas... Student Paper	<1%
6	Submitted to UIN Rade... Student Paper	<1%

Daftar Riwayat Hidup



Septian Ptayoga, seorang Laki-laki kelahiran Jakarta pada 30 Maret 2001. Biasa dipanggil dengan nama panggilan Septian, Yoga, Sep, Tian dan Yog. Anak kedua dari dua bersaudara (Kakak Perempuan) yang lahir dari pasangan Bapak Haryanto Hardjo Sumarto dan Ibu Lilianawati. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan TB Simatupang No.11 RT.12 RW.05 Kelurahan Susukan, Kecamatan Ciracas,

Dalam jenjang pendidikan, penulis telah menempuh Taman Kanak-Kanak di TK Tat Twam Asi, Pasar Rebo pada tahun 2006-2007. Kemudian Pendidikan Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Swasta Kartika VIII - I Jakarta Timur (SDS Kartika VIII - I) pada tahun 2007-2013, lalu Pendidikan Sekolah Tingkat Menengah Pertama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Jakarta Timur (SMPN 09 Jakarta). Setelah itu penulis menempuh Pendidikan Sekolah Tingkat Menengah Atas di Sekolah Menengah Atas Swasta Malahayati (SMAS Malahayati) dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Setelah penulis lulus SMA, penulis melanjutkan Jenjang Pendidikan S1 Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Perguruan Tinggi di Universitas Nasional. Dengan status Mahasiswa, penulis aktif.