

INTISARI

Ni Luh Putu Sandra Laksmi Dewi, Koentjoro

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi *cosplayer* memilih karakter yang akan di *cosplay*-kan serta motif yang melatarbelakangi seorang individu untuk melakukan kegiatan *Cosplay*. *Cosplay* merupakan suatu aktifitas penggemar dimana individu atau kelompok membuat dirinya semirip mungkin dengan karakter dalam buku komik, film, maupun *game* yang mereka kagumi. Penelitian ini melibatkan tiga orang *cosplayer* yang telah lebih dari dua tahun menjalani hobi *cosplay* sebagai sumber data utama penelitian. Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi digunakan untuk memahami arti dari pengalaman-pengalaman yang dirasakan oleh subjek berdasarkan perilaku yang dimunculkan dalam sebuah fenomena yang terjadi di dalam masyarakat, yaitu *cosplay*. Teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi, serta studi dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga *cosplayer* memiliki beberapa kesamaan motif dalam ber-*cosplay*, yaitu: (1) ketertarikan pada produk budaya populer jepang, (2) rasa suka terhadap karakter, (3) mendapatkan komunitas, (4) sarana untuk memenuhi kepuasan diri. Beberapa faktor yang mempengaruhi *cosplayer* untuk memilih karakter yang akan di-*cosplay*-kan adalah rasa suka subjek terhadap karakter dan desain kostum yang dikenakan oleh karakter.

Kata kunci: *karakter, motif, cosplay*

ABSTRACT

Ni Luh Putu Sandra Laksmi Dewi, Koentjoro

This study aims to determine what factors affect the cosplayer to choose a character and the motive that drive cosplayer to cosplay. Cosplay is a fan activity where individuals or groups make themselves as closely as possible with characters in comic books, movies, and games they admire. This study involved three cosplayers who have more than two years undergoing cosplay as the main data source. Qualitative method with phenomenology approach is used to understand the meaning of the experiences felt by the subject based on the behavior raised in a phenomenon that occurs in society. Data collection techniques include in-depth interviews, observations, and documentation studies. The results of the analysis show that the three cosplayers have some similarities in motive to cosplay: (1) interest in popular Japanese culture products, (2) a sense of love for the character, (3) community, (4) means to fulfill self-satisfaction. Some of the factors that influence the cosplayer to choose a character to be cosplayed are the subject's preference for the characters and the costume design worn by the characters

Keywords: *character, motif, cosplay*