

ABSTRAK

Radite Basundoro. 0810822027. Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas 2014. Skripsi ini berjudul “*Cosplayer* di Kota Padang” Pembimbing I **Dr. Zainal Arifin, M.Hum** dan Pembimbing II **Sidarta Pujiraharjo, S. sos. M.Hum.**

Penelitian ini mengkaji tentang *cosplayer* di Kota Padang, Subjek *cosplay* atau *cosplayer* pada dasarnya berangkat dari suatu fenomena yang terjadi di Jepang dan menyebar luas melalui media dan akhirnya menjadi sangat populer di banyak Negara. Fenomena ini terjadi dikarenakan juga adanya hubungan antara fenomena yang terjadi dengan suatu bentuk kepribadian individu.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk identitas *cosplayer* dan menganalisa dampak produk *cosplay* serta berbagai acara *cosplay* bagi *cosplayer* di Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisa data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif, yaitu untuk mempelajari dan mendeskripsikan sifat-sifat yang khas dari suatu fenomena social tertentu secara sistematis. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan (observasi), wawancara dan diperkaya dengan studi kepustakaan. Data yang diperoleh dan dikumpulkan di lapangan kemudian dikelompokkan berdasarkan pengkategorian temuan data yang selanjutnya dianalisa sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil penelitian ini, Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena dengan ber-*cosplay*, *cosplayer* dapat menikmati kesenangan dari memerankan diri yang berbeda dari dirinya sehari-hari. Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena kecintaannya terhadap karakter *anime*, *manga* dan sebagainya, ber-*cosplay* dengan berpenampilan yang sama dengan karakter yang ia sukai tersebut. Pola *cosplayer* yang memulai *cosplay* karena memiliki minat pada tata busana dan beranggapan bahwa *cosplay* adalah mengenakan kostum karakter. Pola *cosplayer* yang belum tentu memiliki ketertarikan pada *anime* dan game, tetapi memulai *cosplay* karena ajakan teman. Dan dampak lingkungan *Cosplayer* terhadap keluarga faktor penghambat *cosplayer* untuk menyalurkan hobi, menambah teman sehobi, mengisi waktu luang dan untuk senang senang.

Serta, hasil penelitian ini juga menunjukkan pengaruh-pengaruh kegiatan-kegiatan *cosplay* yang bermacam-macam terhadap *cosplayer* itu sendiri, karena *cosplayer* hanyalah menjadi *cosplayer* ketika adanya kegiatan *cosplay* tersebut.