



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**FASHION KOSTUM SEBAGAI IDENTITAS DIRI  
COSPLAYER DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Michelle

10120110045

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
KONSENTRASI MULTIMEDIA PUBLIC RELATIONS  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**2014**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya ilmiah (skripsi) yang berjudul ”  
FASHION KOSTUM SEBAGAI IDENTITAS DIRI COSPLAYER DI  
INDONESIA” ini adalah karya tulis sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang  
ditulis oleh orang lain atau lembaga lain. semua karya ilmiah orang lain atau  
lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya  
serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik  
dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia  
menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah skripsi  
yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Agustus 2014

Michelle

UMMN

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

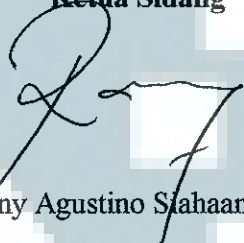
KOSTUM SEBAGAI IDENTITAS DIRI COSPLAYER DI INDONESIA

Oleh

Nama : Michelle  
NIM : 10120110045  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Program Studi : Public Relations

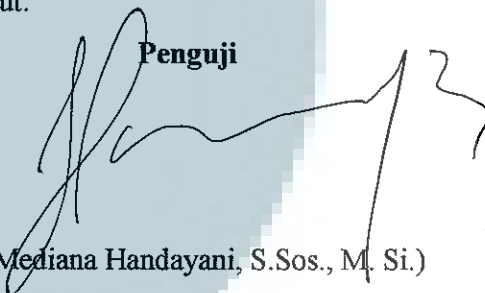
telah diuji pada hari Jumat, 18 Juli 2014,  
pukul 15.30 s.d 17.30 WIB dan dinyatakan LULUS dengan susunan penguji  
sebagai berikut:

**Ketua Sidang**



(Rony Agustino Sahaan, M.Si)

**Penguji**



(Dr. Mediana Handayani, S.Sos., M. Si.)

**Dosen Pembimbing**



(Dra. Joice Carroll Siagian, M.Si.)

**Disahkan Oleh**

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi - UMN**



(Dr. Bertha Sri Eko, M., M.Si.)

## HALAMAN PERSEMBAHAN



U M N

**Skripsi ini dipersembahkan untuk Tuhan YME,**

**Kedua orang tua tercinta,**

**Adik tercinta,**

**Sahabat-sahabat terkasih,**

*Cosplayer* di Jakarta,

**Serta semua yang telah membantu penulisan skripsi ini**

## HALAMAN MOTTO

*“With God all things are possible.”*

Matthew 19:26

*“So do not fear, for I am with you; don't be dismayed, for I am your God. I will strengthen you and help you; I will uphold you with my righteous right hand.”*

Isaiah 41:10

*“And so, Lord, where do I put my hope? My only hope is in You.”*

Psalm 39:7

*“Don't be shy whenever you want something. What you waiting for? Find your door. Gotta hold your own and stay don't run away. You'll see, brighter days coming. All the nights becoming day.”*

ONE OK ROCK

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *fashion* kostum menjadi identitas diri *Cosplayer* di Jakarta. Peneliti ingin mengetahui bagaimana identitas diri yang dapat dibentuk melalui kostum yang dikenakan. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan kita dapat lebih memahami tentang kegiatan *Cosplay*, *Cosplayer*, serta kostum yang mereka kenakan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik dan teori identitas. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode penelitian fenomenologi. Subjek penelitian terdiri dari dua orang *Cosplayer* dari Jakarta yang diperoleh dengan menggunakan prosedur purposif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi peneliti.

Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa kostum yang dikenakan oleh *Cosplayer* memang salah satunya bertujuan untuk menyampaikan pesan secara non-verbal yang diharapkan mampu ditangkap dan dimengerti oleh orang yang melihatnya bahwa kostum merupakan hasil kreatifitas dan kerja keras mereka. Peneliti menemukan adanya salah pengertian di kalangan *Cosplayer* tentang istilah “identitas diri”. Mereka menganggap bahwa “identitas diri” sama dengan “kepribadian”. Oleh karena itu secara umum para *Cosplayer* menyatakan bahwa kostum bukanlah identitas diri mereka dengan maksud kostum tidaklah merubah kepribadian mereka. Kostum menjadi identitas diri *Cosplayer* karena kostum merupakan sebuah alat untuk membentuk identitas diri seorang *Cosplayer*. Bahwa dengan menggunakan kostumlah ia baru diakui sebagai seorang *Cosplayer* oleh orang lain atau masyarakat.

Kata Kunci: Fashion kostum, *Cosplayer*, Identitas diri

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan anugerah-Nya sajalah penulisan skripsi ini dapat dilaksanakan dengan baik dan oleh karena kebaikan-Nya juga maka skripsi dengan judul “FASHION KOSTUM SEBAGAI IDENTITAS DIRI COSPLAYER DI INDONESIA” dapat terselesaikan dengan baik.

*Cosplay* merupakan kajian yang menarik namun masih jarang dibahas. Oleh karena itu peneliti mengangkat topik tentang bagaimana kostum dapat menjadi identitas seorang *Cosplayer*. Dalam penelitian ini juga terdapat penjelasan terhadap pandangan negatif terhadap kegiatan *Cosplay*. Banyak bantuan dan juga bimbingan yang didapatkan oleh penulis selama proses menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dra. Joice Carroll Siagian, M.Si sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu sehingga proses penyusunan skripsi dapat selesai dengan baik.
2. Ibu Dr. Bertha Sri Eko M, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UMN.
3. Kedua orang tua dan adik peneliti yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Mereka yang telah banyak mengorbankan tenaga, waktu dan biaya untuk penulis selama penulisan skripsi.
4. Teman-teman peneliti yang senantiasa membantu apabila peneliti mengalami kesulitan selama menyusun skripsi (Windy, Meydi, Venty, Yugo, Nerissa, Eveline, Vanessa, Pramuda, Hendrik, Yosefine, Sam, Ginanjar, Ian, Tata, Aim).
5. Teman-teman Cosplayer yang telah menyempatkan diri dan memberikan waktu untuk membantu peneliti (Rikku & Pinky), serta mbak Hesti sebagai narasumber triangulasi.



Tidak ada suatu hal pun yang sempurna, begitu juga dengan skripsi ini. Peneliti menyadari adanya kekurangan pada skripsi ini, untuk itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang positif serta membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya.

Tangerang, 14 Agustus 2014

Michelle

UMMN

# DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian .....	10
<b>BAB II KERANGKA PEMIKIRAN</b>	
2.1 Tinjauan Literatur .....	11
2.1.1 Kajian Visualisasi Figur Superhero Sebagai Pembentuk Identitas Remaja Usia 16-18 Tahun di Surabaya.....	11
2.2.2 Fashion Punk dan Identitas Remaja .....	12
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan.....	15

2.2.1 Pengertian Komunikasi .....	15
2.2.2 Komunikasi Non-verbal .....	16
2.2.2.1 Karakteristik Komunikasi Non-verbal .....	17
2.2.2.2 Fungsi Komunikasi Non-verbal.....	18
2.2.2.3 Klasifikasi Komunikasi Non-verbal .....	19
2.2.3 Interaksionisme Simbolik.....	21
2.2.4 Identitas Diri .....	24
2.2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Identitas .....	28
2.2.4.2 Status Identitas .....	30
2.2.4.3 Faktor-faktor Pembentuk Identitas .....	31
2.2.4.4 Tanda-Tanda dan Identitas .....	31
2.2.5 Kostum .....	32
2.2.5.1 Sejarah Kostum .....	33
2.2.6 Fashion Sebagai Komunikasi.....	41
2.2.6.1 Fashion Sebagai Pembentuk Identitas .....	43
2.2.6.2 Fungsi Fashion dan Pakaian.....	44
2.2.7 Cosplay Sebagai Subkultur.....	47
2.2.7.1 Cosplayer .....	50
2.2.7.2 Kostum dalam Cosplay .....	50
2.3 Kerangka Pemikiran .....	53

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian .....	55
3.2 Metodologi Penelitian .....	57

3.3 Informan.....	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	65
3.5 Keabsahan Data.....	66
3.6 Teknik Analisis Data.....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Profil Informan .....	71
4.2 Hasil Temuan Penelitian .....	73
4.2.1 Kostum Sebagai Pesan Non-verbal.....	74
4.2.2 Identitas Diri Cosplayer.....	76
4.2.2.1 Status Identitas .....	76
4.2.2.2 Kostum Sebagai Identitas Cosplayer .....	77
4.3 Pembahasan.....	82
4.3.1 Kostum Sebagai Pesan Non-verbal.....	82
4.3.2 Identitas Diri Cosplayer.....	84
4.3.2.1 Status Identitas .....	84
4.3.2.2 Kostum Sebagai Identitas Cosplayer .....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran .....	90
5.2.1 Saran Akademik.....	90
5.2.2 Saran Praktis .....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan & Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian ini .....	13
Tabel 3.3 Data Informan.....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pinky sebagai Animus Isis dari Rising Force Online .....	5
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran .....	53

