

**MEMBANGUN KEMANDIRIAN MELALUI HOBI *COSPLAY* PADA KOMUNITAS  
ALBATROSS-FORCE DI YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata 1

Oleh:

**Rullyana Rizky Nur Chasanah**  
**NIM (13230021)**

Pembimbing:

**Dr. Aziz Muslim, M.Pd.**  
**NIP: 19700528 199403 1 002**

**JURUSAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
2017**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230  
Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nomor : Un.02/DD/PP.00.9/ /2017

Tugas Akhir dengan Judul : **MEMBANGUN KEMANDIRIAN MELALUI HOBI COSPLAY PADA KOMUNITAS ALBATROSS-FORCE DI YOGYAKARTA**

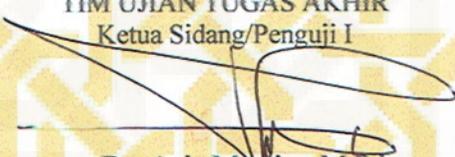
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Rullyana Rizky Nur Chasanah  
Nomor Induk Mahasiswa : 13230021  
Telah diujikan pada : Selasa, 07 Februari 2017  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

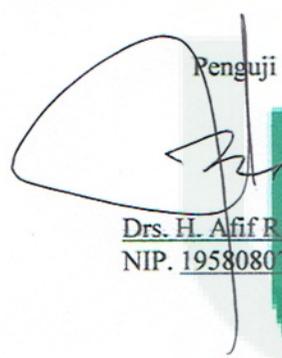
Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji I

  
Dr. Aziz Muslim, M.Pd.  
NIP. 19700528 199403 1 002

Penguji II

  
Drs. H. Afif Rifai, M.S.  
NIP. 19580807 198503 1 003

Penguji III

  
Drs. Mohammad Abu Suhud, M.Pd.  
NIP. 19610410 199001 1 001

Yogyakarta, 16 Februari 2017

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

DEKAN



  
Dr. Nurjannah, M.Si.  
NIP. 19600310 198703 2 001



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

Assalammu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi sertamengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Rullyana Rizky Nur Chasanah  
NIM : 13230021  
Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)  
Judul Skripsi : Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Pengembangan Masyarakat Islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09 Januari 2017

Mengetahui,

Pembimbing,

Dr. Aziz Muslim, M.Pd.  
NIP: 19700528 199403 1 002

Ketua Jurusan PMI,

Dr. Pajar Hartina Indra Jaya, S.Sos, M.si  
NIP: 19810428 200312 1 003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rullyana Rizky Nur Chasanah  
Nim : 13230021  
Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta” adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 07 Januari 2017  
Yang menyatakan,



Rullyana Rizky Nur Chasanah.  
NIM. 13230021

# *Persembahan*

*Dengan mengucapkan rasa syukur atas Kenikmatan dan Kemudahan  
yang telah Allah SWT berikan kepada saya,  
maka karya ini saya persembahkan untuk:*

Bapak dan Ibuku tercinta,

Kak Aya, Adik Khoirul dan Adik Oril  
Tersayang

Kakak-kakak komunitas Albatross-Force  
Izza, Pitak. Mbak Yuyi, Itak, Ikhsan, Pitri, dan  
Imamah

Keluarga Besarku di Ngunut, Tulungagung dan  
Komunitas Albatross-Force

Keluarga kecilku KKN angkatan 90, dan  
keuarga besar di Gunung Kidul Dusun Ngelo  
Teman-teman seperjuanganku PMI angkatan  
2013

Almamaterku

## MOTTO

KETIKA USAHAMU SELALU GAGAL TERUSLAH CARI BANYAK  
PENGALAMAN YANG MAMPU KAMU COBA, USAHAKAN DENGAN  
SUNGGUH-SUNGGUH PASTI AKAN MEMBUAHKAN HASIL YANG  
SEPADAN DENGAN KERJA KERASMU.

TETAP SEMANGAT KARENA SESUNGGUHNYA KEGAGALAN ITU  
SUATU KEBERHASILAN YANG TERTUNDA.



## KATA PENGANTAR



Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karuniaNya dan tidak lupa Sholawat bertangkaikan salam penulis panjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi umat muslim. Penulis sangat bersyukur atas Rahmat, Karunia serta RidhoNya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Setelah melalui berbagai proses yang cukup panjang, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam penulisan skripsi ini yang berjudul “*Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta*” dapat terselesaikan karena atas bimbingan, doa, bantuan serta motivasi dari berbagai pihak, maka dengan segala hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M.A, Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Nurjannah, M.Si, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S.Sos, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam bersama staf-stafnya.
4. Bapak Suyanto, S. Sos, M. Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat dan motivasi.
5. Bapak Dr. Aziz Muslim, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang sangat berperan penting dalam penyusunan skripsi ini dan yang telah memberikan bimbingan serta motivasi yang baik kepada penulis.

6. Segenap dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sehingga studi ini dapat terselesaikan.
7. Tak lupa untuk teman-teman Jurusan PMI angkatan 2013 yang selalu memotivasi dan membantu penulis selama ini.
8. Kakak-kakak Albatross-Force selaku anggota Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta telah memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian penulis.
9. Kakak Surya, kaka Ian, dan Teman-teman yang telah berkenan memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian penulis.
10. Kedua Orangtuaku tercinta, Bapak Darul dan Ibu Lilik, yang telah bekerja keras mencari nafkah untuk putra putrinya serta tidak pernah berhenti memberikan motivasi serta doa untuk kesuksesan putrinya.
11. Kakak dan adikku tersayang, Kak Aya, dan adek Oril, semoga kita semua bisa menjadi orang sukses yang bisa mengangkat derajat serta membahagiakan kedua orang tua kita dan juga keluarga.
12. Kepada keluarga besarku yang ada di Ngunut dan Tulungagung yang telah banyak memberikan motivasi, doa dan juga bantuannya.
13. Kepada Nevi, Kak Dhea, Noru, Kak Yochan, Kak Rizu, dan Kak Aya serta kakak-kakak dan adik-adikku di komunitas yang merupakan teman seperjuangku, terima kasih telah menemani hari-hariku dan memberikan motivasi dan doanya. Semoga impian kita semua segera tercapai dan bisa menjadi orang yang bermanfaat untuk orang lain terutama untuk keluarga kita.
14. Kepada teman kerja yang ada di Lippo Mall yang selama ini juga telah banyak membantu saya dalam urusan perekonomian, dan sahabat SMK yang selalu memberikan motivasi-motivasi agar saya terus berjuang.

15. Kepada sahabat-sahabatku Izza, Pitak, Mbak Sarah, Mak Yuyi, Itak, Mak Iti, Pitri Beb, Imamah, Dedek Zizi dan juga teman-teman PMI angkatan 2013 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, kalian adalah kenangan terindah bagiku semoga jalinan silaturahmi kita masih tetap terjaga dan impian kita semua segera tercapai.
16. Kepada teman main saya Melly, Ida, Amal, Amel, Mbak Hani, Ikhsan, dan juga teman sekelompok PPM di BAZNAS serta staf BAZNAS yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, kalian semua adalah teman berharga saya apabila saya sedang banyak pikiran.

Demikian juga pada teman-teman dan juga pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, semoga segala bantuan materi ataupun non materi dapat bermanfaat dan barokah serta mendapat balasan dari Allah SWT yang terlibat ganda.

Penelitian ini merupakan suatu karya yang jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap penelitian ini bisa bermanfaat untuk para pembaca sebagai referensi dalam memperdalam ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan masalah ini.

Akhir kata penulis berharap karya ini bisa dijadikan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan bagi semua orang terutama bagi para akademis. Walaupun karya ini jauh dari kesempurnaan dan terdapat kesalahan, karena penulis adalah manusia biasa yang jauh dari kesempurnaan. Karena kesempurnaan hanyalah milik Sang Kholik yaitu Allah SWT. *Amin*

Yogyakarta, 09 Januari 2017

Penulis

Rullyana Rizky Nur Chasanah  
NIM. 13230021

## ABSTRAK

Rullyana Rizky Nur Chasanah, *Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Dalam Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta, Skripsi*, Yogyakarta: Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Cosplay<sup>1</sup> merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar Jepang maupun para penghobi anime<sup>2</sup> atau manga<sup>3</sup>. Apa arti dari cosplay itu sendiri? Cosplay berasal dari penggabungan dua kata dari bahasa Inggris, yaitu 'costume' dan 'play' yang berarti bermain kostum atau dapat pula diartikan dengan memakai kostum. Adapun pengertian cosplay yang ditulis dalam bahasa Jepang yaitu 'kosu-pure' yang kemudian dibaca dengan 'kosupure' yang berarti bermain kostum. Rumusan masalah yang di dapat adalah yang pertama bagaimana hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dapat menumbuhkan percaya diri? Dan yang kedua adalah bagaimana rasa percaya diri yang tumbuh dari hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dapat membangun kemandirian?

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan percaya diri, kemandirian dan hasil yang dicapai dalam mewujudkan kemandirian melalui hobi. Metode Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik penarikan informan menggunakan kriteria dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Semua data dilihat validitas datanya dan dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data dan terakhir penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran komunitas Albatross-Force dalam membawa kreativitasnya, mampu membangun suatu kemandirian yang ada di dalam masyarakat dengan rasa percaya diri yang ada ketika berada di dalam komunitas Albatross-Force. Selain memberikan dampak yang positif, melalui hobi *cosplay* inilah yang mampu membuat suatu mahakarya dimana ide-ide kreativitas mereka berjalan dari dalam segi pembuatan *armor*<sup>4</sup>, maupun kostum untuk mendongkrak nama baik komunitas itu sendiri serta mampu menambah tingkat perekonomian mereka di dalam komunitas Albatross-Force tersebut.

Kata Kunci: Cosplay, Kreativitas, wirausaha.

---

<sup>1</sup> Cosplay adalah bermain dengan kostum atau membuat kostum.

<sup>2</sup> Anime adalah sebutan nama kartun yang berasal dari Jepang.

<sup>3</sup> Manga adalah sebutan nama komik yang berasal dari Jepang.

<sup>4</sup> Armor adalah peralatan pelengkap untuk cosplay.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Kajian Pustaka .....	6
G. Landasan Teori.....	7
H. Metode Penelitian .....	26
<b>BAB II: Gambaran Umum Tentang Komunitas Albatross-Force</b>	
<b>Di Yogyakarta .....</b>	<b>32</b>
A. Letak Geografis Graha Sabha Pramana (GSP) .....	32
B. Sejarah Berdirinya Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta .....	34
C. Struktur Kepengurusan Komunitas Albatross-Force .....	38
D. Tujuan Komunitas Albatross-force.....	40
E. Kegiatan Komunitas Albatross-Force.....	40
F. Perkembangan Komunitas Albatross-Force .....	42
<b>BAB III: Pengembangan Keterampilan Untuk Membangun Kemandirian Melalui Hobi</b>	
<b>Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force.....</b>	<b>44</b>
A. Hobi Cosplay Dalam Menumbuhkan Percaya Diri .....	45
B. Hobi Cosplay Dalam Membangun Kemandirian.....	60
C. Pembahasan Hasil penelitian .....	74

<b>BAB IV: PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran-saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
<b>PEDOMAN WAWANCARA.....</b>	<b>93</b>
<b>TRANSKIP WAWANCARA.....</b>	<b>96</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>106</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Peta Graha Sabha Pramana .....	32
Gambar 2	Foto Anggota Komunitas Albatross-Force .....	33
Gambar 3	Logo Albatross-Force .....	35
Gambar 4	Susunan Pengurus di Albatross-Force .....	39
Gambar 5	Foto Beberapa Anggota dari Komunitas Albatross-Force Sedang Melakukan Cosplay di salah satu Mall .....	50
Gambar 6	Foto Ryan yang menjuarai juara V lomba Cosplay .....	54
Gambar 7	Grup Muse-On dari Albatross-Force yang menjadi Guest Star di acara Jepang .....	56
Gambar 8	Foto Anggota Albatross-Force yang Menyatukan semangat mereka pada saat sebelum tampil .....	58
Gambar 9	Anggota Albatross-Force Sedang melakukan Photosession .....	59
Gambar 10	Foto dari hasil olah limbah sandal bekas menjadi properti untuk cosplay .....	64
Gambar 11	Salah satu penampilan anggota Albatross-Force dalam melakukan dance cover di salah satu acara di UGM .....	65
Gambar 12	Gambar salah satu contoh desain gambar yang di dapat dari anime yang di lukiskan di jaket .....	66
Gambar 13	Salah satu hasil buatan tangan yang berdesign lambang dari anime Naruto .....	67
Gambar 14	Salah satu karakter yang ada di anime yang dijual di online-shop	69
Gambar 15	Gambar Wahyu Sedang memotong spons ati dan proses pembuatan kostum yang masih setengah jadi .....	70
Gambar 16	Terlihat Wahyu dan Nugraha sedang mengenakan kostum yang dibuat sendiri untuk perlombaan .....	71
Gambar 17	Bukti Komunitas Albatross-Force penggemar cosplay masuk ke dalam salah satu koran .....	73
Gambar 18	Foto pendiri Albatross-Force dalam melakukan penggalangan dana .....	74

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. PENEGASAN JUDUL

Judul skripsi ini adalah “**Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta**”. Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman tentang skripsi ini, maka perlu dijabarkan beberapa istilah yang terdapat pada judul di atas:

#### 1. Membangun Kemandirian

Menurut *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, membangun adalah memperbaiki<sup>1</sup>, sedangkan kemandirian adalah hal mandiri<sup>2</sup>. Jadi, membangun kemandirian adalah upaya untuk memperbaiki keadaan yang ada di dalam diri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

#### 2. Hobi Cosplay

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hobi adalah kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan yang utama<sup>3</sup>. Sedangkan kata *Cosplay* berasal dari *costume* dan *player* yang artinya bermain dengan kostum. Jadi, hobi *cosplay* adalah suatu kegemaran dengan cara memainkan kostum.

---

<sup>1</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,2011), hlm.95.

<sup>2</sup>*Ibid*, hlm.744.

<sup>3</sup> Kamus Online, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Qtmedia*, diakses Kamis, 19 Mei 2016 pukul 13.06.

### 3. Komunitas Albatross-Force

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu<sup>4</sup>. Sedangkan Albatross-Force adalah nama kelompok yang memiliki tujuan dan kesamaan berupa hobi Jepang yang tinggal di Kota Yogyakarta. Jadi, komunitas Albatross-Force adalah suatu kelompok yang memiliki tujuan dan kesamaan hobi Jepang yang berada di kota Yogyakarta.

Jadi maksud judul “*Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta*” yaitu penelitian terhadap suatu proses tentang potensi yang dimiliki oleh seseorang yang ada di dalam komunitas Albatross-Force yang mampu memanfaatkan ide kreatifnya dalam melakukan *cosplay* untuk menumbuhkan sifat mandiri dalam melakukan usaha.

#### B. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial di mana manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa adanya orang lain. Dikatakan sebagai makhluk sosial itulah yang mampu menimbulkan suatu bentuk interaksi sosial, yang mana interaksi ini berhubungan

---

<sup>4</sup> Kamus Online, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Qtmedia*, diakses Kamis, 19 Mei 2016 pukul 13.10.

dengan beberapa makhluk sosial yang lainnya. Bentuk interaksi sosial salah satunya adalah dengan membentuk suatu komunitas.

Banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia semakin menambah berbagai macam karakter yang dihasilkan dari budaya luar, budaya yang masuk berupa fashion, musik, makanan, dan lain sebagainya. Seperti yang terjadi pada masa kini yang mulai memunculkan berbagai hobi akibat pengaruh budaya luar. Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah banyaknya hobi yang tidak bernilai manfaat, maka dari itu dengan terbentuknya komunitas, diharapkan dapat mempengaruhi remaja untuk membentuk suatu hobi baru yang mampu menghasilkan suatu karya yang bermanfaat dan produktif, salah satunya adalah komunitas Albatross-Force.

Komunitas Albatross-Force itu sendiri adalah suatu kumpulan penggemar Jepang yang mana kumpulan tersebut berisikan beberapa orang yang memiliki hobi dan kesamaan dengan bercirikan budaya Jepang. Ciri budaya Jepang yang ada di dalam komunitas Albatross-Force ada beraneka ragam, salah satunya adalah *cosplay*. *Cosplay* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kostum yang berasal dari *manga*<sup>5</sup>, *anime*<sup>6</sup>, *game*, ataupun karakter yang digemarinya.

Namun saat ini, banyak remaja yang kurang kepercayaan dirinya ketika berada di hadapan orang lain, dari segi mental maka hal tersebut dapat

---

<sup>5</sup> Manga adalah sebutan yang sering diungkapkan oleh orang Jepang berupa komik yang berada di Jepang

<sup>6</sup> Anime adalah sebutan yang sering diungkapkan oleh orang Jepang yang berupa kartun Jepang

mempengaruhi aktivitas remaja pada saat mencari teman dan pekerjaan. Hal inilah yang membuat komunitas Albatross-Force terbentuk karena mereka ingin mengubah dan membantu remaja yang kurang percaya diri untuk berhadapan di depan orang lain, yaitu dengan melakukan kegiatan *cosplay*. Kegiatan tersebut lebih seperti pemberian *softskill* dan *leadership*.

Dalam komunitas Albatross-Force selain pemberian *softskill* dan *leadership*, juga mampu mengolah berbagai bahan, seperti *spons ati*, kain, bambu, bahkan bola lampu bekas dapat di sulap menjadi suatu karya seni yang bisa dijual. Dari hasil itulah yang membuat peneliti tertarik untuk mencari jawaban, bagaimana hobi *cosplay* dapat menumbuhkan percaya diri dan apakah rasa percaya diri yang tumbuh dari hobi *cosplay* dapat membangun kemandirian yang muncul di dalam diri remaja khususnya pada komunitas Albatross-Force.

#### **C. Rumusan Masalah :**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dapat menumbuhkan percaya diri ?
2. Bagaimana rasa percaya diri yang tumbuh dari hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dapat membangun kemandirian?

#### **D. Tujuan Penelitian :**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dapat menumbuhkan percaya diri

2. Mendeskripsikan rasa percaya diri yang tumbuh dari hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dalam membangun kemandirian.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### **1. Manfaat secara Teoritis**

- a.) Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam khasanah penelitian sosial pada pengembangan ilmu sosial secara umum dan secara khusus untuk Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam.
- b.) Dapat memberikan bahan ajaran baru untuk penelitian terhadap suatu komunitas, dimana penelitian ini tidak hanya terus menerus meneliti permasalahan yang ada di masyarakat saja, namun mampu juga meneliti hal lain seperti hobi yang sedang diminati oleh berbagai macam komunitas untuk menciptakan kemandirian dalam berkarya.

##### **2. Manfaat secara Praktis**

- a.) Memberikan pemikiran positif bagi komunitas Albatross-Force di kalangan masyarakat dalam upaya mengembangkan bakat mereka di bidang *cosplay* untuk menciptakan percaya diri.
- b.) Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat pemikiran dalam bentuk dokumen yang kaitannya dengan penelitian bagi mahasiswa maupun pembaca untuk mendapatkan data-data yang lebih komprehensif.

## F. Kajian Pustaka

Untuk mengetahui keaslian yang akan dihasilkan penelitian ini, maka perlu disajikan beberapa hasil kajian atau penelitian terdahulu yang fokus perhatiannya berkaitan dengan penelitian ini, beberapa penelitian itu adalah :

*Pertama*, Angeline, Andrian Dektisa, dan Aniendya Christianna, tentang “*Perancangan Buku Ilustrasi Cosplay Crossdress*”. Dalam jurnal ini, peneliti lebih terfokus tentang cara-cara apa yang diambil dalam membuat ide-ide kreatif untuk membuat hasil karya tulisan tangan tentang *crossdress*<sup>7</sup> itu sendiri<sup>8</sup>. Letak perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian yang ditulis oleh Angeline, Andrian Dektisa, dan Aniendya Christianna hanya terfokus kepada pembuatan buku yang didasari oleh *Crossdress* itu sendiri.

*Kedua*, menurut Bahrudin Arif, tentang “*Harajuku Style: Kreativitas dan Nilai-Nilai Hidup Para Pelaku Seni Cosplay pada Komunitas Harjukja di Kota Solo*”<sup>9</sup>. Dalam judul skripsi ini, menjelaskan bahwa fashion yang mengambil unsur Jepang itu mampu membangkitkan ide-ide kreatif yang dibangun dari dasar. Dalam tulisan itu sendiri menjelaskan tentang tingkah laku hidup suatu komunitas Harjukja di kota Solo itu sendiri. Letak perbedaan penelitian penulis

---

<sup>7</sup> Crossdress adalah orang yang menggunakan pakaian wanita.

<sup>8</sup> Angeline,dkk”*Perancangan Buku Ilustrasi Cosplay Crossdress*”, Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4013>, diakses tanggal 21 Oktober 2016.

<sup>9</sup> Bahrudin Arif,”*Harajuku Style:Kreativitas dan Nilai-Nilai Hidup Para Pelaku Seni Cosplay Pada Komunitas Harjukja di Kota Solo*”, Skripsi, (Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah, 2009),hlm.16, <http://eprints.ums.ac.id/5977/>.

dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian yang ditulis oleh Bahrudin hanya terfokus kepada pola hidup yang dilakukan oleh *Cosplayers*<sup>10</sup>.

*Ketiga*, Menurut Skripsi dari Farouk Badri Al Baehaki, tentang “*Hobi Costume Play (Cosplay) dan Konsep Diri*<sup>11</sup>”. Skripsi ini meneliti para anggota Komunitas *Cosplay* yang ada di Medan. Peneliti itu sendiri lebih terfokus pada seberapa besar konsep yang ada pada diri komunitas itu sendiri. Letak perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian yang ditulis oleh Farouk hanya terfokus kepada konsep diri di dalam *cosplay*.

Dari penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian untuk Membangun Kemandirian Melalui Hobi *Cosplay* Pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta, masih layak untuk diteliti, karena sejauh penelusuran peneliti belum ditemukan hasil penelitian yang membahas penelitian ini.

## **G. Landasan Teori**

### **1. Menumbuhkan percaya diri melalui hobi *cosplay***

*Cosplay* merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar Jepang maupun (para yang memiliki hobi) *anime/manga*<sup>12</sup>. Bagaimana dengan pengertian *cosplay*? *Cosplay* berasal dari penggabungan dua kata dari bahasa Inggris, yaitu ‘*costume*’ dan ‘*play*’ yang berarti bermain

---

<sup>10</sup> *Cosplayers* adalah orang yang sedang melakukan *cosplay*

<sup>11</sup>Farouk Badri Al Baehaki, “*Hobi Costume Play (Cosplay) dan Konsep Diri, Studi: Korelasional Hubungan Antara Hobi Cosplay dengan Konsep Diri Anggota Komunitas Cosplay Medan*”, Skripsi, ((Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara), hlm.2, <http://202.0.107.5/index.php/flow/article/view/1287>.

<sup>12</sup>Anonim, Forum Motivasi dan Cerita Inspiratif,” *Pengertian Kemandirian*, lihat pada <https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016

kostum atau dapat pula diartikan dengan memakai kostum. Jadi secara sederhana *cosplay* adalah sebuah kegiatan yang digeluti pecinta *anime* ataupun *manga* dengan mengubah identitas mereka yang sebenarnya menjadi suatu bentuk karakter tokoh yang ada di *anime* ataupun di *manga* yang mereka perankan.

Biasanya kostum-kostum yang dipakai atau digunakan pada saat acara tertentu itu berdasarkan karakter seseorang atau tokoh-tokoh *anime* maupun di *manga*<sup>13</sup> yang diidolakan. Kebanyakan karakter yang diperankan pada kalangan anak muda adalah (*Visual Kei*<sup>14</sup>)<sup>15</sup>. *Visual kei* itu sendiri adalah salah satu jenis *fashion* yang berdandan dengan busana serta *make-up* yang serba dan misterius. Adapun perempuan yang memerankan peran laki-laki ataupun sebaliknya laki-laki yang memerankan peran perempuan. Hal ini biasa disebut *crossdresser*. Adapun kegiatan seorang *cosplayer* yang hanya memakai kostum karakter dan bermain peran sesuai dengan karakter yang digunakan namun *cosplayer* tersebut tidak sedang mengikuti perlombaan. Hal ini biasanya sering disebut *cosstreet* atau singkatan dari bahasa Inggris *costume* (kostum) dan *street* (jalan) yang dapat diartikan sebagai kostum berjalan.

---

<sup>13</sup> Manga adalah komik Jepang.

<sup>14</sup> Visual key adalah gaya berbusana yang ada di Jepang.

<sup>15</sup> Anonim, Forum Motivasi dan Cerita Inspiratif,” *Pengertian Kemandirian*, lihat pada <https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 17.04 WIB

Selain istilah yang ada tentang *cosplay*, masih ada lagi yang lain yaitu *cost-test*<sup>16</sup>. Maksud *cost-test* ini dilakukan ketika seorang *cosplayer* memakai kostum karakter sebelum dipertunjukkannya di depan umum. Biasanya *cosplayer* menyesuaikan dandanan ataupun riasan wajah semirip mungkin dengan tokoh yang akan diperankan. Lalu *Kameko*<sup>17</sup> akan mengambil beberapa sudut yang sesuai dengan karakter yang dibawa oleh *cosplayer*, hal ini sering didengar dengan sebutan *Photosession*.

Penjelasan di atas sering tertulis dengan nama *cosplayer*, yang dimaksud dengan *cosplayer* adalah nama panggilan seseorang yang sedang melakukan *cosplay*. Hobi *cosplay* itu juga mempengaruhi *cosplayer*, diantaranya dari tingkah laku. Adapun hal-hal yang dapat mempengaruhi *cosplayer*, yaitu:

a. Percaya Diri

Menurut Yetti, percaya diri merupakan suatu sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sedemikian rupa, sehingga menimbulkan perasaan mampu, yakin, atau dapat melakukan sesuatu sesuai dengan yang diinginkan<sup>18</sup>. Sikap percaya diri ini berbeda-beda pada setiap orangnya, namun dengan kebiasaan sehari-hari maka akan muncul sikap percaya diri yang kuat dalam berinteraksi dengan orang lain.

---

<sup>16</sup> *Coss-test* adalah orang yang menggunakan kostum Jepang untuk tampil di depan umum.

<sup>17</sup> *Kameko* adalah sebutan orang yang mengambil foto *cosplayer*

<sup>18</sup> Yetti, *Percaya Diri*, <http://hjyetti-amril.blogspot.com/2012/01/percaya.diri.html?m=1> , yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 16.11.

Hobi *cosplay* juga yang mampu mempengaruhi seseorang terhadap pembentukan identitas diri *cosplayers* yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri, karena ketika *cosplayers* tampil di panggung dengan berbagai kostum yang mereka gunakan secara otomatis akan memberikan dampak untuk memunculkan karakter yang diperankan dan hal itu yang membuat *cosplayers* semakin memperdalam penjiwaan pada saat pertunjukan. Dengan adanya hobi *cosplay* ini mereka dapat memilih seperti apa karakter yang diperankan serta menambah tingkat kepercayaan diri mereka.

b. Hobi

Menurut Melia Agustina, hobi merupakan sesuatu yang berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung dan merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau pengalaman yang efektif yang dirangsang dari kenyataan itu sendiri<sup>19</sup>. *Cosplay* merupakan hobi yang mana dengan menggabungkan antara hobi *fashion design, make-up, acting, photography,* dan *photo editing* untuk melahirkan suatu hobi yang unik. Di dalam suatu acara tertentu adapun aturan formal dan informal yang mana diberlakukan antara *cosplayer* dengan penonton. Aturan tersebut antara lain para penonton tidak boleh mengambil foto para *cosplayer* tanpa ijin, dan *cosplayer* itu sendiri dilarang menunjukkan bagian tubuh secara berlebihan di depan publik.

---

<sup>19</sup>Melia Agustina, *Definisi Hobi Menurut Beberapa Ahli*, <http://meliaagustina16.blogspot.com/2015/09/hobi.html?m=1> , diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 16.09.

*Cosplayer* yang berkecimpung dalam sebuah komunitas *cosplay* dikarenakan kesenangan menonton kartun (*anime*) dan ingin memerankan seperti tokoh kartun yang ditonton. *Cosplayer* cenderung memahami identitas dan karakter dirinya melalui tokoh-tokoh yang diperankan. Biasanya *cosplayers* secara tidak sadar sering kali menerapkannya pada kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu dibentuknya suatu komunitas Jepang.

Hobi ini yang membuat *cosplayer* mampu menjadi karakter asli yang ada di dalam kepribadian mereka untuk membangun rasa percaya diri di hadapan orang lain.

#### c. Kemandirian dalam *bercosplay*

Kemandirian adalah sikap (perilaku) dan mental yang memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas, benar, dan bermanfaat berusaha melakukan segala sesuatu dengan jujur dan benar atas dorongan dirinya sendiri dan kemampuan mengatur diri sendiri, sesuai dengan hak dan kewajibannya, sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya, serta bertanggung jawab terhadap segala keputusan yang telah diambilnya melalui berbagai pertimbangan sebelumnya<sup>20</sup>. Kemandirian secara psikologis dan mentalis yaitu keadaan seseorang yang dalam kehidupannya mampu memutuskan dan mengerjakan sesuatu tanpa

---

<sup>20</sup>Facebook forum motivasi dan cerita inspiratif, lihat pada <https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016.

bantuan dari orang lain. Kemampuan demikian hanya dimiliki jika seseorang berkemampuan memikirkan dengan seksama tentang sesuatu yang dikerjakannya atau diputuskannya, baik dalam segi manfaat atau keuntungannya, maupun segi negatif dan kerugian yang akan dialaminya<sup>21</sup>.

Sedangkan pengertian lain menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) dimana mandiri adalah keadaan yang dapat berdiri sendiri, tanpa tergantung pada orang lain, sedangkan kemandirian adalah hal atau keadaan yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain<sup>22</sup>.

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi individu. Seseorang yang sedang menjalani kehidupan tidak pernah lepas dari namanya cobaan dan tantangan. Oleh karena itu individu yang memiliki kemandirian yang relatifnya tinggi mampu menghadapi segala permasalahan karena individu yang mandiri tidak tergantung pada orang lain<sup>23</sup>. Dalam membangun kemandirian adapun yang harus dilakukan adalah bersosialisasi. Pada dasarnya pengembang masyarakat memiliki empat peran dasar, yaitu<sup>24</sup>:

---

<sup>21</sup>Hasan Basri "Remaja Berkualitas (Problematika Remaja dan Solusinya)", Yogyakarta, Pustaka Pelajar 2000, hlm.85.

<sup>22</sup>Kamus Online, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Qmedia*, diakses Kamis, 19 Mei 2016 pukul 13.13.

<sup>23</sup>Subliyanto, "Kemandirian Belajar", *Media Belajar, Informasi, dan Promosi*, <http://www.subliyanto.id/2011/05/kemandirian-belajar.html>, diakses tanggal 21 Oktober 2016.

<sup>24</sup>Aziz Muslim, "Metodologi Pengembangan Masyarakat", Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta:2008, hlm.68.

- 1). Fasilitatif, yaitu peran-peran yang dijalankan oleh pengembang masyarakat dengan cara memberi stimulan dan dukungan kepada masyarakat.
- 2). Pendidikan, yaitu peran-peran kependidikan, dalam pengembangan masyarakat terjadi proses pembelajaran terus menerus dari masyarakat untuk selalu memperbaiki keterampilan, cara berpikir, cara berinteraksi, dan cara mengatasi masalah.
- 3). Perwakilan, yaitu peran yang dijalankan oleh pengembang masyarakat dalam interaksinya dengan lembaga luar.
- 4). Ketrampilan teknik, yaitu peran pengembang masyarakat dalam menerapkan ketrampilan teknis untuk mengembangkan masyarakat.

Dari beberapa definisi yang telah dijabarkan dari beberapa peneliti dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah keadaan seseorang yang dapat berdiri sendiri yang tumbuh secara bertahap karena adanya tingkah laku yang disiplin dan mampu berkomitmen untuk menentukan diri sendiri dalam bertindak.

Beberapa definisi sebelumnya menjelaskan jika kemandirian bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir, namun ada juga yang pembawaannya yang muncul pada saat bergaul

dengan suatu komunitas. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian remaja komunitas tersebut<sup>25</sup>. Yaitu:

- 1). Gen atau keturunan orang tua, yaitu orang tua yang memiliki sifat kemandirian tinggi seringkali menurunkannya kepada anak yang memiliki kemandirian juga. Namun faktor gen ini masih menjadi bahan perdebatan karena ada yang berpendapat bahwa faktor ini bukan masuk keturunannya, tapi masuk pada cara orang tua mendidik anak mereka.
- 2). Pola asuh orang tua, yaitu orang tua menjadi faktor penting dalam hal mengasuh anaknya, orang tua yang menciptakan suasana aman dalam berinteraksi keluarganya akan dapat mendorong kelancaran perkembangan anak.
- 3). Sistem pendidikan di sekolah , yaitu proses pendidikan di sekolah yang tidak mengembangkan demokratisasi pendidikan dan cenderung menekankan tanpa argumentasi akan menghambat kemandirian anak.
- 4). Sistem kehidupan di masyarakat, yaitu lingkungan yang aman di dalam masyarakat ini sangatlah penting untuk menunjang kemandirian para remaja, karena kehidupan sosial khususnya akan berpengaruh penting dalam berinteraksi antar sesama.

---

<sup>25</sup> Anonim, Forum Motivasi dan Cerita Inspiratif: *Pengertian Kemandirian*, lihat pada <https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.02 WIB

Dari faktor di atas, fokus yang diambil oleh peneliti sendiri masuk kepada sistem kehidupan yang ada di masyarakat itu sendiri. Selain adanya faktor yang mempengaruhi kemandirian, adapula ciri-ciri yang di dapat dari kemandirian itu sendiri berikut ciri-cirinya:

- 1). Memiliki kemampuan untuk selalu berusaha berinisiatif dalam segala hal.
- 2). Memiliki kemampuan mengerjakan tugas yang dipertanggungjawabkan padanya.
- 3). Memperoleh kepuasan dari kegiatannya (yang dikerjakannya).
- 4). Memiliki kemampuan mengatasi rintangan yang dihadapinya dalam mencapai kesuksesan.
- 5). Memiliki kemampuan untuk selalu bertindak jujur dan benar sesuai hak dan kewajibannya.
- 6). Memiliki keinginan untuk membantu orang lain atau melakukan tindakan yang bermanfaat bagi orang lain serta lingkungannya.
- 7). Memiliki kemampuan berfikir secara kritis, kreatif, dan inovatif terhadap sesuatu yang dikerjakannya atau diputuskannya baik dalam manfaat ataupun keuntungan serta negatif ataupun kerugian yang dialaminya.

- 8). Tidak merasa rendah diri jika harus berbeda pendapat dengan orang lain, berani mengemukakan pendapatnya walaupun berbeda, dan mampu menerima pendapat yang lebih benar.<sup>26</sup>

Dalam penelitian kali ini, Hobi *cosplay* masuk ke dalam ciri-ciri yang ke-7, dimana melalui hobi ini mampu menimbulkan kemampuan mereka secara kreatif dan inovatif yang mana kemampuan ini digunakan *cosplayer* untuk membuat suatu karya yang bisa menghasilkan uang untuk menambah penghasilan sehari-hari.

Sebelumnya telah dijelaskan secara rinci tentang pengertian *cosplay*, yang mana *cosplay* itu tumbuh dan berkembang di Indonesia dikarenakan banyaknya perkembangan zaman yang beranekaragam, salah satunya adalah Jepang. Dari beberapa sudut pandang masyarakat, khususnya para *cosplayer* itu sendiri alasan mereka untuk terjun kedalam hobi *cosplay* ini adalah mereka mampu mendapatkan kepuasan sendiri pada saat mengikuti suatu lomba yang diadakan pada *J-Fest*<sup>27</sup>. Selain mendapatkan kepuasan sendiri mereka yang mengikuti perlombaan dan mampu menjuarai dapat memperoleh dana yang mana sebagian ada yang digunakan untuk kepentingan mereka dan ada yang digunakan untuk biaya pendidikan mereka. *Cosplayer* yang lain yang belum merasakan untuk

---

<sup>26</sup>Anonim, Forum Motivasi dan Cerita Inspiratif: *Pengertian Kemandirian*, lihat pada <https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.04 WIB.

<sup>27</sup>J-Fest adalah Festival Jepang

naik di atas panggung mampu berbisnis dengan cara menjual kostum-kostum mereka di media sosial. adapun yang hanya berbarter (bertukar barang) dengan cosplayer yang lain.

Hasil yang didapat dari hobi *cosplay* ini sangat mempengaruhi lingkungan sekitar mereka. Lingkungan menurut Otto Soemarwoto adalah jumlah seluruh benda dan keadaan yang terdapat di dalam ruang yang ditempat dimana mempengaruhi kehidupan kita. Secara teoritis bahwa pada ruang itu tak terbatas untuk jumlahnya, namun secara praktis ruangan itu memberikan batasan sesuai dengan kebutuhan yang bisa diperlukan<sup>28</sup>.

Lingkungan yang masuk diantaranya adalah lingkungan budaya, lingkungan sosial, dan lingkungan ekonomi. *Yang pertama*, pengaruh dari lingkungan budaya menjadi dasar utama untuk mempengaruhi munculnya *Cosplay*. Budaya yang datang sangat bermacam-macam, diantaranya Negeri Sakura Jepang.

Budaya yang muncul ini yang membuat munculnya beberapa kegemaran ataupun kesamaan. Kesamaan atau bisa juga disebut minat ini sangatlah penting untuk menunjang kekreatifitas mereka. Bakat atau aptitude adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih

---

<sup>28</sup>Fajar, *Pengertian Lingkungan Menurut Para Ahli*, lihat pada: <http://pengertian.website/pengertian-lingkungan-menurut-para-ahli/>, yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.15WIB.

perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan khusus<sup>29</sup>.

*Yang kedua* pengaruh dari lingkungan sosial, dimana pengaruh ini mengartikan bahwa masyarakat sangat berpengaruh dalam kehidupan yang lainnya yang mampu dilihat dari segi sikap maupun kepercayaannya pada orang lain. Dari rumusan masalah tentang cosplay ini teman sangatlah berpengaruh penting dalam meningkatkan ide-ide kreatifitas yang dihasilkan mereka melalui kegemaran yang sama. Adapun faktor yang mendukung dalam lingkungan sosial ini, yaitu:

1). Teman

Membicarakan tentang pengertian pertemanan memang berbeda antara yang satu dengan lainnya, namun teman itu sendiri adalah seseorang yang tidak pernah bertemu dengan kita, tapi kita menganggapnya teman dan dia juga menganggap kita sebagai teman<sup>30</sup>. Kata teman itu sendiri tidak bisa didefinisikan karena satu hal, namun yang bisa didefinisikan adalah teman sejati atau bisa dikatakan sahabat.

---

<sup>29</sup>Blog Roey Heeym, *Pengertian Persamaan dan Perbedaan*, lihat pada: <http://sakingepet.blogspot.co.id/2012/09/pengertian-persamaan-perbedaan-antara.html>, yang diakses tgl 23 Februari 2016 pukul 17.31 WIB.

<sup>30</sup>Sandy Kurniawan, *Arti Sebuah Pertemanan*, lihat pada: <https://shandykurniawan.wordpress.com/2015/02/15/arti-sebuah-pertemanan/>, yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.36 WIB.

## 2). Sahabat

Sahabat adalah istilah yang mampu menggambarkan perilaku kerjasama dan saling membantu serta mendukung antara dua atau lebih kepada orang yang dekat<sup>31</sup>. Dari penjelasan yang telah dijabarkan, hampir sama pengertian antara teman dengan sahabat, namun lebih spesifik lagi jika sahabat itu lebih memberikan bantuan tanpa imbalan, dan jika seseorang sedang kesusahan biasanya sahabatlah yang paling pertama untuk membantu.

## 3). Komunitas

Menurut Paul B. Horton dan Chaster L. Hunt yang ditulis di dalam blog Sora N, Komunitas adalah suatu kumpulan manusia yang memiliki kesadaran akan keanggotaannya dan saling berinteraksi<sup>32</sup>. Adanya saling interaksi antar anggota yang mampu membuat perasaan orang nyaman dan perasaan itu yang akan memunculkan rasa percaya diri. Salah satunya adalah Komunitas Cosplay. Tujuan dibentuknya komunitas cosplay adalah sebagai wadah atau tempat sarana untuk menyalurkan hobi ataupun kesenangan bersama kelompok.

*Yang ketiga*, pengaruh dari lingkungan ekonomi, dimana pengaruh ini yang menjadi dampak bagi masyarakat sekitar khususnya cosplayer

---

<sup>31</sup> WIKIPEDIA, *Persahabatan*, lihat pada: <https://id.wikipedia.org/wiki/Persahabatan>, yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 17.00 WIB.

<sup>32</sup>Sora N, *Pengertian Komunitas Dan Menurut Para Ahli Lengkap*, [www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html](http://www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html), yang di akses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 22.37.

untuk mencoba membuka usahanya dengan keterampilan cosplayer dalam mengimajinasikan karya mereka ke suatu barang bekas untuk menghasilkan suatu maha karya yang bernilai jual beli. Ketiga pengaruh lingkungan itu yang menjadi landasan awal cosplayer dalam menjadi seorang wirausahawan.

## 2. Hobi *cosplay* menumbuhkan kemandirian

### a. Percaya diri menumbuhkan kemandirian

Remaja mengembangkan identitas diri dimana ia mulai menyadari bahwa mereka memiliki kekuatan untuk mengatur hidupnya sendiri dan merasakan kebutuhan untuk mendefinisikan dirinya dan tujuan-tujuannya. Namun keinginannya tersebut tidak dapat terjadi secara konsisten dalam segala segi kehidupannya. Oleh karena itu percaya diri sangat penting untuk membantu mencapai tujuan. Adapun menurut Lauster yang di kutip dalam blog Holikul Anwar orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah<sup>33</sup>:

- 1) Keyakinan akan kemampuan diri yaitu dengan maksud bahwa sungguh mengerti apa yang dilakukannya.
- 2) Optimis yaitu cara pandang yang baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan, dan kemampuan.

---

<sup>33</sup>Holikul Anwar, *Percaya Diri (PD), Apa Itu Percaya Diri?*, <http://holikulanwar.blogspot.com/2012/05/percaya-diri-pd-apa-itu-percaya-diri.html?m=1>, yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 23.17.

- 3) Obyektif yaitu memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran yang sedang dilihatnya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
- 4) Bertanggung jawab yaitu kesediaan seseorang untuk mengganggu segala sesuatu yang telah terjadi.
- 5) Rasional dan realistis yaitu menganalisa terhadap suatu masalah, suatu hal, ataupun suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Remaja masih memerlukan bimbingan dan dukungan orang tua dalam memutuskan rencana masa depan dan hal-hal penting dalam kehidupannya. Remaja juga biasanya masih membutuhkan bantuan dalam segi ekonomi dari orang tua. Hal-hal tersebut membuat remaja tidak dapat bebas sepenuhnya dari orang tua. Tapi itulah sebabnya mengapa kegiatan usaha yang berawal dari hobi seringkali berhasil dengan baik. Dimana salah satu kunci untuk memulai usaha yang sukses adalah bekerja dengan senang hati, seolah kita sedang mengerjakan hobi sampai-sampai lupa waktu dan tidak kenal lelah.

Memulai usaha dari hobi yang sama seperti memulai usaha di bidang apa pun harus melakukan berbagai persiapan terlebih dulu.

#### b. Kreatifitas

Berpikir diperlukan mulai dari komunikator yang harus mendesain pesannya, insinyur yang harus merancang bangunan, ahli iklan yang harus

menata pesan verbal dan pesan grafis, sampai pada pemimpin masyarakat yang harus memberikan perspektif baru dalam mengatasi masalah sosial.

Menurut James C. Coleman dan Coustance L.Hamen sebagaimana yang dikutip oleh Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Komunikasi” adalah “*thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art.*”<sup>34</sup> Berfikir kreatif harus memenuhi tiga syarat, yang *pertama* kreativitas melibatkan respons atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. *Kedua* kreativitas adalah dapat memecahkan persoalan secara realistis. *Ketiga* adalah usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin<sup>35</sup>. Adapula yang mempengaruhi berpikir kreatif yaitu:

- 1). Kemampuan kognitif. Termasuk kecerdasan yang ada di atas rata-rata, dimana hal ini melahirkan gagasan baru yang berlainan dan bersifat fleksibilitas kognitif.
- 2). Sikap yang terbuka. Orang yang kreatif akan mempersiapkan dirinya untuk menerima stimulasi internal dan eksternal, dan hal ini memiliki minat yang beragam dan luas.

---

<sup>34</sup>Jalaluddin Rakhmat, “*Psikologi Komunikasi*”, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2003) hlm.73.

<sup>35</sup>Ibid, Jalaluddin Rakhmat, “*Psikologi Komunikasi*”, hlm.74

3). Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri. Orang kreatif akan menampilkan dirinya semampu dan semaunya<sup>36</sup>.

c. Wirausaha

Wirausaha adalah istilah yang pertama populer pada tahun 90an, dimana istilah itu muncul setelah kewiraswastaan dan enterpreneurship. Adapun menurut Zimmere dalam bukunya Kasmir yang berjudul Kewirausahaan mengartikan bahwa, kewirausahaan merupakan suatu proses penerapan dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha)<sup>37</sup>. Menurut A.Pekerti (dalam Agus Triyanto) wirausaha adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mendirikan, mengelola, mengembangkan dan melembagakan perusahaan miliknya sendiri<sup>38</sup>. Maksud dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa mendirikan sesuatu ataupun mengelola suatu usaha terlihat jelas, dengan kata lain membuat suatu usaha dengan hasil produksi yang diolah sendiri lalu dipasarkan kepada konsumen.

Adapun ciri-ciri yang dapat dilihat bagi seseorang wirausahawan menurut Hamalik (dalam Agus Triyanto)<sup>39</sup>, yaitu:

---

<sup>36</sup>Jalaluddin Rakhmat,:"*Psikologi Komunikasi*",(Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2003)hlm.75.

<sup>37</sup> Kasmir, :"*Kewirausahaan*",(Jakarta:Rajawali Pers,2009), hlm.17.

<sup>38</sup> Agus Triyanto,:"*Kontribusi Kemampuan Menggunakan Alat Praktek Las dan Sikap Mandiri Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Kelas X Program Teknik Pemesinan*",Jurnal,Program Studi Teknologi Pendidikan Univeritas Sebelas Maret Surakarta,hlm. 27, <https://eprints.uns.ac.id/9691/>.

<sup>39</sup> Ibid, Agus Triyanto, *Kontribusi Kemampuan Menggunakan Alat Praktek Las dan Sikap Mandiri Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Kelas X Program Teknik Pemesinan*,

- 1). Keberanian untuk mengambil resiko dalam menjalankan usahanya untuk mengejar profit yang merupakan imbalan dari hasil karyanya.
- 2). Mempunyai daya kreasi, imajinasi, dan kemampuan yang sangat tinggi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan,serta mempunyai semangat untuk mengatasi kesulitan yang dihadapinya.
- 3). Selalu mengutamakan efisiensi dan penghematan biaya operasi perusahaan.
- 4). Kemampuan untuk menarik bawahan ataupun partner usaha.
- 5). Mempunyai cara analisis yang tepat.
- 6). Tidak konsumtif, selalu menanamkan kembali keuntungan yang diperoleh untuk memperluas usaha yang ada ataupun menanamkan kembali usaha yang baru.
- 7). Kemampuan yang tinggi dalam menilai kesempatan yang ada untuk membawa teknik-teknik baru dan dalam mengorganisasi usaha-usahanya secara tepat dan efisien.

Ciri-ciri wirausaha ini mampu memunculkan ide kreatifitas *cosplayers* dalam membuat usaha, baik dari segi fashion, properti, maupun mengadakan workshop tentang *cosplay*. Motivasi juga memunculkan dalam wirausaha. Hal ini muncul atas dorongan dari teman sepergaulan, lingkungan, keluarga, dan sahabat, dimana mereka dapat berdiskusi tentang ide-ide wirausaha pada masalah yang terjadi dan cara-cara mengatasi masalah. Menjadi wirausaha berarti memadukan perwatakan

pribadi, keuangan, dan sumber-sumber daya di dalam lingkungan. Wirausaha berarti mengumpulkan sumber-sumber dan bertindak untuk memperoleh keuntungan dari peluang-peluang itu<sup>40</sup>.

Jenis-jenis wirausaha yang digunakan memiliki unsur-unsur penting, menurut Huat T Chwee yang dikutip dalam blog Pinta, bahwa unsur penting dalam usaha yaitu<sup>41</sup>:

- a). Adanya niat dari wirausaha untuk mengembangkan usahanya menjadi lebih besar.
- b). Mengetahui teknik memproduksi barang seperti berapa banyak barang yang harus diproduksi, cara apa yang harus digunakan untuk mengembangkan barang atau produk, dan lain-lain.
- c). Membuat anggaran yang bertujuan seberapa besar pemasukkan dan pengeluaran produk.
- d). Mengikuti perkembangan informasi dari luar usaha.
- e). Mendapatkan dana tidak hanya mengandalkan dari dalam seperti meminjam dari luar.
- f). Mengetahui kondisi lingkungan sekitar yang baik atau kondusif untuk usaha.
- g). Harga dan kualitas adalah unsur strategi yang paling umum ditemui.

---

<sup>40</sup> Meredith: "Kewirausahaan Teori dan Praktik", (Jakarta : CV Terma, 2000) hlm.49.

<sup>41</sup>Pinta, *Pengembangan Usaha*, [http://blog.pinta.blogspot.com/2013/06/kewirausahaan\\_4953.html?m=1](http://blog.pinta.blogspot.com/2013/06/kewirausahaan_4953.html?m=1), yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 23.51.

h). Cakupan jajaran produk atau jasa yang bervariasi yang memungkinkan pelanggan untuk memenuhi kebutuhan.

Dengan strategi ini, biasanya seseorang yang menjadi wirausahawan terkadang melakukan tukar barang antar pelanggan yang lainnya untuk mencoba memulai usahanya.

## H. Metode Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas Albatross-Force Yogyakarta, yang bertempat di *Graha Saba Pratama (GSP) Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta*. Alasan meneliti di tempat tersebut karena:

#### a. Secara Umum :

1. Kostum yang mereka *design* lebih detail dan menarik.
2. Komunitas Albatross-Force memiliki banyak anggota *cosplayer*, dimana mereka sering tampil dari panggung ke panggung.

#### b. Secara Khusus :

Alasan memilih komunitas Albatross-Force karena di dalam komunitas tersebut lebih banyak *cosplayer* yang berhasil sukses dari hobi *cosplay* dan komunitas tersebut banyak memperoleh penghargaan.

### 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang diambil kali ini sangatlah berbeda, karena penelitian ini lebih terfokuskan kepada seberapa pengaruh yang ditimbulkan dari suatu komunitas dimana komunitas itu memiliki suatu kegemaran yang sama yakni

*cosplay*. Dalam metode ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Alasan memilih kualitatif yaitu :

*Pertama* adalah, metode ini menyesuaikan dengan metode yang lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan yang jamak.

*Kedua* adalah metode ini menyajikan secara langsung hakikat tentang hubungan antara peneliti dengan beberapa informan.

*Ketiga* adalah metode kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyaknya penajaman terhadap pola-pola nilai yang dihadapi pada saat penelitian.

*Keempat* adalah metode ini paling mudah karena mampu menjawab pertanyaan peneliti secara lebih rinci.

### 3. Subjek Penelitian

Menurut Moleong dalam bukunya Basrowi dan Suwandi mengatakan bahwa subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian<sup>42</sup>. Dari subjek yang ada di dalam penelitian ini, maka beberapa sumber informasi yang diperlukan yaitu Cosplayer tepatnya pada komunitas Albatross-Force.

### 4. Data dan Sumber

Data dan sumber data yang akan digali oleh peneliti ke dalam penelitian ini akan ditabelkan seperti berikut ini:

---

<sup>42</sup>Barowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 188.

Tabel Data dan Sumber Data Penelitian

No	Masalah yang Diajukan	Data yang Dibutuhkan	Metode Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Bagaimana hobi cosplay mampu menumbuhkan percaya diri?	a. Hobi b. percaya diri c. Kemandirian	Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi	a. Pengurus dalam Komunitas Albatross-Force, b. <i>cosplayer</i>
2	Apakah percaya diri yang tumbuh dari hobi cosplay dapat membangun kemandirian?	a. Percaya diri menumbuhkan kemandirian b. Kreatifitas c. Wirausaha	Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi	a. Pengurus dalam Komunitas Albatross-Force, b. <i>cosplayer</i>

#### 5. Teknik Sampling

Teknik Sampling dalam penelitian ini digunakan secara *purposive*, maksud dari *purposive* itu sendiri adalah dengan pertimbangan khusus sehingga layak akan dijadikan suatu sampel. Teknik ini yang digunakan adalah teknik kriteria. Adapun kriterianya yaitu orang yang memahami secara detail asal usul komunitas Albatross-Force, beberapa anggota yang sudah lama bergabung di komunitas Albatross-Force, *cosplayer* yang ikut berperan penting di dalam komunitas Albatross-Force, dan *cosplayers* lain yang berhasil dengan hobi *cosplay*nya. Berdasarkan penjelasan di atas, adapun beberapa kriteria yang digunakan, yaitu:

1. Orang yang mengetahui secara detail asal usul komunitas Albatross-Force : Ian, Ryan, Surya, Herlan, Aya, Debby, Satria
2. Anggota yang sudah lama bergabung dalam Komunitas Albatross-Force : Nadya, Nevita, Devin, Dharma, Indah, Lyla.
3. *Cosplayer* yang ikut berperan penting di komunitas Albatross-Force: Dhea, Nicosius, Dinda, Riska, Nugraha.
4. *Cosplayer* yang berhasil mandiri dengan hobi *cosplay*: Kaka, Imam, Wahyu, Rahmawati, Novita.

6. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi (pengamatan), teknik wawancara, dan teknik dokumentasi,

- a) Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mengamati kegiatan anggota komunitas Albatross-Force secara langsung pada saat anggota Albatross-Force berkumpul guna mengadakan rapat mempersiapkan penampilan mereka untuk *cosplay*, mengamati kegiatan-kegiatan anggota Albatross-Force pada saat melakukan rapat ataupun latihan, pembuatan *armor* untuk kostum *cosplay*, latihan *cabaret* dan *battle* untuk pertunjukan mereka.
- b) Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyusun beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber untuk menjawab rumusan masalah penelitian, membuat jadwal pertemuan dengan beberapa narasumber yang menjadi sumber

informasi dan selanjutnya memulai mengajukan pertanyaan secara rinci sesuai dengan pertanyaan yang telah dipersiapkan.

- c) Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara mengumpulkan data seperti gambar ataupun rekaman wawancara yang telah disusun menjadi tulisan untuk memperkuat informasi penelitian pada anggota Albatross-Force yang berupa profil Albatross-Force, Video *cabaret* Albatross-Force, Prestasi *cosplay* Albatross-Force, Artikel kegiatan Albatross-Force, dan profil *perform armor cosplay* anggota Albatross-Force.

## 7. Validitas Data

Validitas Data data ini menggunakan teknik *Perpanjangan Keikutsertaan*. Sebagaimana peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrument itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan pada latar penelitian<sup>43</sup>.

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Jika hal itu dilakukan maka akan membatasi:

1. Membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks

---

<sup>43</sup> Lexy J Moleong, “*Metode Penelitian Kualitatif*”. (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2012), hlm.327.

2. Membatasi kekeliruan peneliti
  3. Mengkompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesat<sup>44</sup>.
8. Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar<sup>45</sup>. Teknik ini memiliki beberapa macam, namun peneliti memilih menggunakan teknik analisis Interaktif. Teknik ini terdiri dari tiga hal utama, yaitu reduksi data atau menyederhanakan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

---

<sup>44</sup> *Ibid*, Lexy J Moleong, hlm 327.

<sup>45</sup> *Ibid*, Lexy J Moleong, hlm. 45.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam menumbuhkan rasa percaya diri pada hasil *cosplay* , komunitas Albatross-Force melakukan berbagai cara, metode dan kegiatan seperti: kesamaan hobi yang sama pada setiap anggota komunitas Albatross-Force yang sama-sama menyukai hobi *cosplay*, rasa percaya diri makin diperkuat dengan seringnya anggota Albatross-Force berkumpul untuk latihan gerakan tari atau *dance* dan saling bertukar pendapat tentang pembuatan pola gambar untuk pembuatan kostum *armor* yang terbuat dari *spon ati*, dan rutin mengikuti perlombaan yang ada di acara-acara Jepang dengan membawakan kostum yang dibuat sendiri seperti terakhir pada *event* yang diselenggarakan di Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) oleh *Rakuen*.
2. Rasa percaya diri yang tumbuh dari hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-Force dalam membangun kemandirian yaitu seperti: membangun usaha *online shop* dengan menjual belikan kostum melalui media sosial, komunitas Albatross-Force juga membuka pelatihan untuk pembuatan pola kostum *armor*.

## **B. Saran**

Berdasarkan Pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran dari penulis adalah:

1. Kepada para cosplayer

Untuk cosplayer yang ada di komunitas Albatross-Force supaya lebih aktif dan giat lagi dalam melaksanakan kegiatan dan lebih dipertahankan prestasi-prestasi yang telah di dapatkan selama bertahun-tahun.

2. Kepada para Pengurus Albatross-Force

- a. Jika menampilkan sesuatu harus dilihat situasi dan kondisi pada saat tampil
- b. Ketika cabaret jangan terlalu terbawa suasana, dan tetap menjaga perilaku yang sopan
- c. Jangan mencari kesalahan yang tidak terbukti di dalam anggotanya
- d. Tetap merasa netral, jangan terbawa suasana ketika sudah berada di atas

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Referensi Buku

- Basri, Hasan. *Remaja Berkualitas (Problematika Remaja dan Solusinya)*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2000.
- Ghony, M Junaidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, Ar-Ruzz, 2012.
- J Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Kasmir. *Kewirausahaan*, Jakarta, Rajawali Pers, 2009.
- Meredith. *Kewirausahaan Teori dan Praktik*, Jakarta, CV Terma, 2000.
- Muslim, Aziz. *Metodologi Pengembangan Masyarakat*, Yogyakarta, Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta, Gama Univ.Press, 1995.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2011.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, Yogyakarta, Ar-Ruzz, 2011.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Suwandi , dan Barowi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- Tanzeh. *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta, Teras, 2011.

## B. Referensi Skripsi

Al Baehaki , Farouk Badri. *Hobi Costume Play (Cosplay) dan Konsep Diri, Studi: Korelasional Hubungan Antara Hobi Cosplay dengan Konsep Diri Anggota Komunitas Cosplay Medan*, Skripsi, ((Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara), <http://202.0.107.5/index.php/flow/article/view/1287>.

Angeline,dkk. *Perancangan Buku Ilustrasi Cosplay Crossdress*”, Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4013>.

Arif, Bahrudin. *Harajuku Style:Kreativitas dan Nilai-Nilai Hidup Para Pelaku Seni Cosplay Pada Komunitas Harjukja di Kota Solo*, Skripsi, (Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah, 2009) <http://eprints.ums.ac.id/5977/>.

Triyanto, Agus. *Kontribusi Kemampuan Menggunakan Alat Praktek Las dan Sikap Mandiri Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Kelas X Program Teknik Pemesinan*, Jurnal,Program Studi Teknologi Pendidikan Univeritas Sebelas Maret Surakarta,page 27, <https://eprints.uns.ac.id/9691/>.

## C. Referensi Intenet

<https://shandykurniawan.wordpress.com/2015/02/15/arti-sebuah-pertemanan/>, yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.36 WIB.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Persahabatan>, yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 17.00 WIB.

<https://albatrosscosplay.wordpress.com/perihal/>, diakses Kamis,19 Mei 2016 pukul 14.40.

<https://albatrosscosplay.wordpress.com/perihal/>, diakses Kamis, 19 Mei 2016 pukul 14.30.

<https://www.facebook.com/notes/forum-motivasi-dan-cerita-inspiratif/pengertian-dan-ciri-kemandirian-mandiri/10156054680010066/> yang diakses pada tgl 23 Februari 2016

<http://saktingepet.blogspot.co.id/2012/09/pengertian-persamaan-perbedaan-antara.html>, yang diakses tgl 23 Februari 2016 pukul 17.31 WIB.

[http://www.kompasiana.com/www.rahmawatinurch.com/albatross-force-cosplay-community\\_550906db813311d24ab1e1d6](http://www.kompasiana.com/www.rahmawatinurch.com/albatross-force-cosplay-community_550906db813311d24ab1e1d6), diakses Kamis, 19 Mei 2016 pukul 14.03.

<http://www.subliyanto.id/2011/05/kemandirian-belajar.html>, diakses tanggal 21 Oktober 2016.

<http://wikimapia.org/13142957/Graha-Sabha-Pramana>, diakses 28 Oktober 2016.

<http://pengertian.website/pengertian-lingkungan-menurut-para-ahli/> , yang diakses pada tgl 23 Februari 2016 pukul 16.15WIB.

<http://meliaagustina16.blogspot.com/2015/09/hobi.html?m=1> , diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 16.09.

<http://hijetti-amril.blogspot.com/2012/01/percaya.diri.html?m=1> , yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 16.11.

[www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html](http://www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html), yang di akses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 22.37.

Holikul Anwar, *Percaya Diri (PD), Apa Itu Percaya Diri?*, <http://holikulanwar.blogspot.com/2012/05/percaya-diri-pd-apa-itu-percaya-diri.html?m=1>, yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 23.17.

Pinta, *Pengembangan Usaha*, [http://blog.pinta.blogspot.com/2013/06/kewirausahaan\\_4953.html?m=1](http://blog.pinta.blogspot.com/2013/06/kewirausahaan_4953.html?m=1), yang diakses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 23.51.

[www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html](http://www.pengertianku.net/2015/05/pengertian-komunitas-dan-menurut-para-ahli.html), yang di akses pada tanggal 26 Desember 2016 pukul 22.37

## LAMPIRAN

### 1. KEGIATAN KOMUNITAS



Selesai pengenalan diri mereka berfoto bersama.



Pertunjukan grup *dance albeats* yang tampil di FIB UGM.



**ALBATROSS-FORCE**

## 2. PROSES PEMBUATAN KOSTUM COSPLAY ARMOR



Proses penempelan spons ati yang sudah di potong.



Proses pembuatan kostum yang pertama dibuat pola dan di gunting.



Proses pembuatan bagian kostum secara detail seperti karakter, dan Wujud kostum yang hampir terlihat sepenuhnya.



Proses pembuatan kostum yang pertama dibuat pola dan di gunting.

### 3. DOKUMENTASI PERTUNJUKAN *COSPLAY*



Antusias penonton ketika Grup *dancer* Albatross-Force tampil.



Anggota Albatross-Force sedang promosi stand mereka.



Pertunjukan *cosplay* pada saat event di JEC.

#### 4. DOKUMENTASI YANG BERKAITAN DENGAN PENELITIAN



Wawancara dengan beberapa anggota Albatross-Force.



Bukti tentang *cosplay* Albatross-Force yang muncul di koran pada tanggal 2 Agustus 2011.



Beberapa hasil yang telah dibuat oleh komunitas.

### **Pedoman Wawancara**

#### **A. Pedoman wawancara kepada Pimpinan yang mengetahui secara detail asal usul komunitas Albatross-Force**

1. Bagaimana latar belakang berdirinya Komunitas Albatross-Force?
2. Apa visi dan misi didirikannya Komunitas Albatross-Force?
3. Apa arti dari logo yang ada di Albatross-Force?
4. Bagaimana struktur organisasi di komunitas Albatross-Force?
5. Berapa anggota yang aktif di komunitas Albatross-Force?
6. Apa tujuan komunitas Albatross-Force di bentuk?
7. Bagaimana kegiatan yang dilakukan di Albatross-Force?
8. Berapa banyak prestasi yang dihasilkan dalam komunitas Albatross-Force?
9. Dimanakah anggota Albatross-Force berkumpul?
10. Apa alasan mengambil hobi *cosplay*?
11. Sejak kapan Albatross-force memulai debut kegiatan *cosplay*?
12. Apakah anggota yang ikut ke dalam komunitas Albatross-Force menyukai hobi *cosplay*?
13. Apakah melalui hobi *cosplay* dapat menjadikan anggota Albatross-Force percaya diri?
14. Seperti apa bentuk percaya diri yang dihasilkan dari hobi *cosplay* dalam komunitas Albatross-Force?
15. Apa benar dari hobi *cosplay* yang dilakukan pada anggota Albatross-Force dapat mandiri?
16. bentuk mandiri seperti apa yang dihasilkan dalam hobi *cosplay* pada komunitas Albatross-force?

#### **B. Pedoman wawancara kepada anggota yang sudah lama bergabung dalam komunitas Albatross-Force**

1. Berapa anda lama bergabung ke dalam komunitas Albatross-Force?

2. Berapa lama anda mengikuti kegiatan di komunitas Albatross-Force?
3. Kapan mulai bergabung di komunitas Albatross-Force?
4. Kegiatan apa saja yang anda lakukan di komunitas Albatross-Force?
5. Mengapa tertarik untuk ikut bergabung ke dalam komunitas Albatross-Force?
6. Bagaimana kegiatan yang dilakukan di dalam komunitas Albatross-Force?
7. Kenapa harus hobi *cosplay*?
8. Apa manfaat bergabung di komunitas Albatross-Force?
9. Apakah masing-masing anggota bangga dengan hobi *cosplay*?
10. Apakah melalui hobi *cosplay* dapat menjadikan percaya diri?
11. Seperti apa bentuk percaya diri yang dihasilkan dari hobi *cosplay* ?
12. Apa benar dari hobi *cosplay* yang dilakukan dapat mandiri?
13. bentuk mandiri seperti apa yang dihasilkan dalam hobi *cosplay* ?

**C. Pedoman wawancara kepada *cosplayer* yang ikut berperan penting di komunitas Albatross-Force**

1. Apa alasan menyukai hobi *cosplay*?
2. Sejak kapan menyukai hobi *cosplay*?
3. Apa alasan keluar dari anggota komunitas Albatross-force?
4. Mengapa memilih keluar dari komunitas Albatross-Force?
5. Benarkah dari hobi *cosplay* dapat memperkuat rasa percaya diri?
6. Seperti apa hasil yang dirasakan selama bergabung di komunitas Albatross-Force?
7. Usaha apa yang dilakukan dengan hobi *cosplay*?

**D. Pedoman wawancara kepada *cosplayer* yang berhasil dalam hobi *cosplay***

1. Mengapa menyukai hobi *cosplay*?
2. Berapa kali membuat kostum *armor*?
3. Apakah dari hobi *cosplay* dapat membangun rasa percaya diri?
4. Bentuk seperti apa yang dapat dihasilkan dari pembuatan kostum *armor*?
5. Dimana biasanya menjual hasil karya kostum *cosplay*?
6. Bagaimana pendapat orang-orang tentang hobi *cosplay* yang sedang anda rasakan?
7. Siapa yang mengajak untuk menyukai hobi *cosplay*?
8. Kapan memulai usaha *cosplay*?

**Pedoman Observasi**

1. Mengamati proses latihan yang dilakukan oleh anggota Albatross-Force.
2. Mengamati proses pembuatan kostum *armor*.
3. Mengamati proses latihan *cabaret* yang dilakukan pada saat mendekati perlombaan.
4. Mengamati proses pengambilan suara pada saat dilakukannya *dubbing* untuk *cabaret*.
5. Mengamati segala macam kostum yang digunakan pada saat *perform*.
6. Mengamati anggota Albatross-Force pada saat rapat untuk *evaluasi* pertunjukan yang telah dilakukan.

### **Rencana Pedoman Dokumentasi**

Mencari dokumen, arsip, dan foto tentang jumlah anggota komunitas Albatross-force, sejarah komunitas Albatross-Force, struktur organisasi komunitas Albatross-Force, materi kegiatan Albatross-Force, Video *cabaret* Albatross-Force, dan profil prestasi *cosplay* yang di dapat di komunitas Albatross-Force.

## TRANSKIP WAWANCARA

Wawancara dengan: Ian Kristi

Pada tanggal: 12/05/2016 10:41

*“ Om mau nanya bole? Kira-kira menurut om ian cosplay tu apa om? Lha knopo ga tanya mbakmu wae ? hahaha Bukan mandiri sih, cuman ngasah softskill Ngasah leadership Sama teamwork, softskill a kayak apa emang? Ya itu Leadership Teamwork Nglatih cara bicara. selain itu di alba sendiri bisa ningkatin percaya diri ga? Bisa, kalo km mw brani unjuk diri. Itu trgantung dr org e sndiri, siapa aja yang udah berhasil dari alba ke masyarakat? Duh, persepsi tiap orang soal 'berhasil' itu beda-beda, tujuan a didiriin alba tu apa om? ada visi misi a ga kira”? Ya tujuan awal e murni bwt sneng2. G aneh2 dan g muluk dan g ada visi misi.”*

Wawancara dengan: Ryan Anggoro

Pada tanggal: 25/03/2016 22:11

*“ mas Ryan, gimna kabarnya? Baek kik.. pie pie ono opo?? Mesti tugas iki ujung-ujung e, ho o e mas, aku mau nanya entuk? Tanya opo?Tanya opo ?? mas ryan.... bole nanya" ttg cosplay? alasan kakag cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sndiri ga? Iki pertanyaan nggo penelitian yo -\_- he eh... Alasan : ini hobby dimana orang2 yg menganggapku ada disitu semua Kenapa harus cosplay : karna cosu hobby yg pertama kali membentuk duniaku Usaha : bisa banget,, orang bs bikin usaha prop maker, bisa belajar modeling, yg paling baru ada yg buat worbla indonesia,, itu bahan baku yg paling mahal dieropa,, tp skarang diindonesia dah bs bikin sendiri dan dijual. kira" apa yg yg d banggain dri cosplay itu? lebih bnyak untung a apa gimna? Kebanggaan cosplay itu dr kepuasan diri sendiri sih.... Jd diri sendiri yg bisa ngasih nilai kebanggaan dirinya sendiri... Klo orang lain menilai bagus itu cm nilai plus.... Klo itung2an untung sih nggak bakal dapet... Kecuali kamu prop maker yg tujuannya emang jualan... Klo sekedar cosplay kembali lg km dapet kepuasan batin... Klo diitung dr keuntungan finansial... Ya nnggak bakal dapet setimpal kecuali km mengkomersilkan cosplaymu. ada ga prestasi yg d dpet dri ikut cosplay" gtu? Ada... Juara 1 clash 2013, juara 1 icgp 2014 Juara 3 wcs 2014 Ada yg lokal tp lupak dimana aja ada ga pengalaman yg menyakitkan wktu perform?? Ada donk... Perform tp kostum pada copotan... Jd malu Udah pale duit terakhir,, bener2 nggak ada duit lagi... Trus perform nggak menang (niatnya menang biar dpt duit nombok kostum yg ngabisin duit). kira" mnurut mas ryan bisa ga lewat cosplay ini djadiin bisnis yg*

*permanen?? Belom tau klo itu... Klo bisnis prop maker/jual bahan baku mungkin bisa... Klo bisnis cosplaynya sendiri blom kepikiran gimananya oke oke.. sip mas ryan.. xD makasih ya dh d jawab semua.. hehhe. Lagi mas tanya, um.. klo **kegiatan a alba tu apa aja mas?** latihan perunit grup kumpul mangan rak jelas kui tok... rapat yo ra tau tempat ngumpul yg sekarang dimana yang sering? TBY? Gsp. Woke mas, besok lagi ya nek bingung aku takon maneh.. hehehe”*

Wawancara dengan: Dharma

Pada Tanggal: 25/03/2016 21:40

*“**kag Dharma,, boleh minta waktunya sebentar aja gak?** Pie pie? Aku mau nanya cosplay cosplay ki, jare pensi? iya aq pensiun kok.. mau nanya” gini.. **alasan kakag cosplay tu apa?** trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira” dri cosplay tu bisa bikin usaha sendiri ga? sayang e aku nggak minat..aku nggakpep cosplay buat refreshing...nek aku usaha ne yo d cosplay aku malah mumet '3' alasan cosplay itu selo....wkwkwk kenapa harus cosplay, soal e dengan cosplay aku bisa naik panggung, dan cosplay itu cakupan e luas.. dari cosplay sebetul e bisa bikin usaha sendiri, tp trus **kira” hal yg di dapet dri cosplay apa??** teman..banyak banget.. pengalaman....banyaak banget koneksi....buanyaaak refreshing...iyaa Pengetahuan umum juga banyak yg sampe skrang di bangga”in dri cosplay apa kag? jdi juri kah apa gimna? apa ya??? prestasi udah pernah sampe nasional dan internasional?? skill buat perform dan bikin kostum paling? sipp.. **kira” efek yg d dpet dri ikut cosplay bsa bkin kakag mandiri apa gimna?** bilang bikin mandiri sih nggak juga... malah lebih pengalaman buat ngelola tim, ngelola waktu, bagi tugas dan tanggung jawab sih kalo aku... Soalnya kan aku lebih ke perform oke sip sip... makasih ya kag... hehhe “*

Wawancara dengan: Aya

Pada Tanggal: 12/05/2016 10:35

*“iya boleh mau tanya tentang apa lngsung aja ya... **alasan kakag ikut cosplay apa/** pertama dulu gak kepikiran tentang cosplay, dunia cosplay aja gak pernah tau tapi setelah datang ke salah satu event disanalah aku mulai tertarik dan akhirnya ya berlanjut sampai sekarang yang pasti karena aku pengen ngidupin karakter yang aku suka di dunia nyata hal apa aja yang nyenengin ikut cosplay? 1.saatu aku bisa wujudin karakter favorku ke dunia nyata 2.saatu orang suka melihat hasil cosplayku 3.bisa nambah temen dan pengalaman 4.cosplay juga bisa berprestasi ,tapi untuk tahapan itu aku belum karena aku masih dibilang awam di dunia ini 5.bahagia bisa ketemu temen temen sesama cosplayer bertukar pengalaman dll **rugi gak sih bikin kostum kayak gitu?? ada manfaat yang lain ga kira-kira?** kalau menurutku sih emang boros tapi karena aku suka jadi gak terlalu aku pikirkan kayak kamu kalo kamu punya hobbi koleksi figure gitu kan pastinya harga mahal #ori jadi ya kalo hobby itu gak mengenal rugi cosplay tu menurut kakag bisa bikin kakag mandiri di lingkungan sosial ga? aku orang nya introvet sih kalo di lingkungan aku tinggal tergantung kita menyikapinya kalo orang awam mungkin mandang cosplay kayak gitu dianggap aneh dll tapi kalo aku sih aku bawa have fun aja cuek ote ote.. oia nama a kakag siapa sebenarnya?panggil aja juu nama asli?? itu semacam pertanyaan tabu yang*

*gak harus dijawab sama cosplayer ^^ wkwkw.. oke aq paham.. gomen... oia kag.. asli jogja kah ? iya gak papa santai aja aku lebih nyaman dipanggil juu jogja um... tau albatross? iya itu group cosplay keren keren di jogja mau nanya pendapat kakag ttg albatross bole? aku belum tau banyak soal mereka kan aku masih awam kalo menurutku sih mereka pro profesional dan keren oke oke... berarti kakag bangga ga ada komunitas keren di jogja? ya bangga lah , pastinya sip sip.. oia kag. berarti selama **kakagcosplay ini kakag lebih pede kan di depan orang-orang?** kebanyakan sih begitu, tapi walaupun cosplay tapi kalo menurutku kostum dan penampilan ku gak masuk ke karakternya itu malah bikin down ooo... berarti tergantung sama pembuatan kostum a ya kag? semakin bagus malah semakin pede gitu? bisa di bilang begitu, tapi yang lebih penting itu bagaimana kita memerankan karakternya itu hidup , walaupun kostum bagus tapi kalo gak bisa memerankan yah menurutku kurang sekarang aku juga masih dalam tahap belajar oke, cosplay tu ya bisa lah bikin pede... orang ya kalo kita latihan trus bikin baju buat tampil pun juga kudu bener-bener pede, lah kan diliat sama penonton juga, walaupun ga terlalu pede ntar juga penampilan kita juga ga terlalu bagus, lumayan itung-itung kalo ikut lomba trus kalo menang juga hadiahnya gede, jadi ga rugi kalo cosplay tu juga bisa bikin percaya diri hehehe... ".....kebanyakan sih begitu, tapi ya walopun cosplay kalo menurutku kostum dan penampilan ku gak masuk karakternya itu yang malah bikin down alias fail ya biking a pede, makane yang lebih penting itu gimana memerankan karakter biar hidup, nek costume bagus kalo gak bisa meranin ya menurutku kurang banget..... Intine kostum yang mau diperanin itu kudu ga fail, nek misalnya fail ya bikinnya terlalu pede sih, karena kan yang liat banyak orang gitu kik... bakatku kik? Nek bakat sih engga tau ya, tapi kalo kesenangan ya melu cosplay sih, lagian enak kok cosplay pas ada event kan banyak yang makek kostum to, jadi bisa nambah info biar gak fail pas melu lombane .... trus jadi banyak yang mintak foto juga kik, seneng ajalah. kalau misalnya kita udah gede masih aja minta ortu tu jadi kayak kebebain orang tua e, makanya itu aku ikut cosplay ini sapa tau bisa nyampe go internasional amin, kan lumayan ki, bisa ngringanin ekonominya bapak ibu, lagian cosplay enak kok, kita Cuma modal semangat sama ngerti karakter masing-masing yang diperankan juga udah bisa ngasilin uang, tambah lagi di alba juga ada grup Idol, jadi paling ya Cuma latihan aja terus njuk perform, lumayan kan daripada gak ngerjain apa-apa di kos? sip.. makasih ya kag.. "*

Wawancara: Nicosius

Pada Tanggal: 25/03/2016 21:40

*"emm nanya apa kak .\_. alasan dedeg cosplay tu apa? trus kenapa harus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri **cosplay tu bisa bikin usaha sendiri ga?** alasan :3 hobby sih seneng aja hehehe serius aku kenapa harus cosplay ... emmmm tiba tiba keracunan aja keren aja gitu kita pake kostume yg charnya emang kita suka...knpa gak yang lain..sebenarnya ada yang lain tapi lebih banyak temennya jadinya lebih enak untuk berelasi dari cosplay jujur bisa aku buat usaha sendiri...ya nyatanya masih bisa jajain doi di starbuck pake keringet sendiri :3 kira" hal apa aja yg di banggain melalui cosplay? banggain ... awalnya bisa nyajiin char yg kita suka...tapi begitu aku masuk sweg mulai ke asah buat ikut lomba lombanya...walopun belom pernah menang :) tapi mental udah kebangun lebih tinggi jadinya yaa yg bisa di banggain...bisa berelasi sama temen temen yg belum kenal sebenarnya klo udah menang suatu lomba itu bisa di banggain sih.. jdi*

menurut adeg lewat cosplay bsa bikin mandiri apa engga? kembali ke kita...sebenarnya kemauan sih... kalo kita merasa males buat ya mesen hasilnya bagus tapi efeknya kita jadi orang yang malesan ...sebaliknya kalo kita ada NIAT...niat lho...mau tangan kita bukan hand made kalo kita niat mbok hasile gorengan lama kelamaan bisa jadi pro.... layaknya game..kalo males naikin lvl ya udah mentok di lvl itu tpi klo sregep ya naik terus sampe MAX woke woke... sip deg.. sankyu yak.. uye"

Wawancara dengan: Wahyu

Pada Tanggal: 25/03/2016 22:21

"boleh2 alasan kakag cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sndiri ga? hobi sih,pgn jadi super hero kalo jaman dlu pgb jadi kamen rider apa power ranger kalo laine g bisa make kostum ala kamen rider bisa,kalo kita cosplayer + maker bisa dpt duit dr usaha maker itu ada ga yg bsa d banggain dri ikut cosplay? bangga? emmm lebih ke kepuasan batin,kalo bisa banyak menang lomba mungkin bangga bsa bkin mandiri gak?? maksud mandiri? kalo mandiri apa ensak,malas tidaknya tergantung personal ada ga prestasi yg d dpet? ada beberala pernah juara 1 ama 2 alasan kakag cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sndiri ga? Kan beda dari yang lain tu hobi, kalo hobi yang lain sih udah mainstream, jadinya ya nyoba-nyoba sih dulu, kalok masalah itu tergantung kita nya, kalo mau niat bukak bisnis ya jalan-jalan aja kok, lagian peminat cosplay juga banyak banget to sekarang. Iya sih kag bener, yaudah itu dulu ya kag, uwes ngono tok? Hu um kag, soalnya anak-anak rata-rata jawabnya sama jadi ya udah kejawab sih, owalah tugas kuliah mesti, hu um kag, hehehe doain sukses yakk.. yo seng penting mengko jajakke aku sek tapi, wuuu dasar."

Wawancara dengan: Kaka

Pada Tanggal: 25/03/2016 21:47

"kakak, boleh nganggu dikit ya? Ada apa emang? Aku mau nanya-nanya kak, owalah ya cuss, anu **kag ini tentang cosplay ya, umm alasan kakag hobi itu apa? Trus kenapa harus hobi cosplay? Kenapa bukan yang lain aja? Ayuk kak dijawab hehe**, 1. Alasan cosplay karena ingin mengekspresikan diri dan menambah relasi 2. kenapa harus cosplay? mungkin karena faktor lingkungan, teman2 disekitar kebanyakan suka cosplay ya kita jadi terbawa hehe 3. dari cosplay sangat bisa membuat usaha, karena hobby / kegemaran ini juga membutuhkan dana yg tidak sedikit, yg artinya ada kegiatan ekonomi didalamnya, kita bisa memanfaatkannya untuk usaha :) hal" apa aja kag yg bisa di banggain dri cosplay itu? :o sebenarnya banyak tapi bingung juga apa kebanggaan ini juga punya pengaruh ke mereka org awam, . yg dibanggakan dari cosplay adalah kita bisa melatih sisi kesenian kita, mulai dari membuat properti dan mengolahnya sampai barang jadi, skill lain pun juga otomatis bisa kita pelajari seperti keahlian bermain seni peran (cabaret), dari hal itu semua cosplay pun bisa jadi sarana mengharumkan nama bangsa dengan mengikuti kompetisi cosplay tingkat dunia dan Indonesia sudah pernah menunjukkan pada dunia sebagai juara 3 dunia mengalahkan belasan peserta dari berbagai perwakilan negara lain :) sugeee~ >\_<

*berarti cosplay tu bisa bikin kita mandiri ya kag? mandiri dalam hal finansial ? iya bisa aja kira" dlam kehidupan sosial makin pede apa gimna gegara ikut cosplay? relatif klo aku bilang oke oke.."*

Wawancara dengan: Novita

Pada Tanggal: 25/03/2016 23:16

*"Yupp.. gimana? alasan drimu cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sendiri ga? Alasan dasar e hoby sih.. berawal dri suka trus ingin mencoba.. yaa karena cosplay menurut pandanganku dulu jaman smp unik sih seruu bisa jadi karakter faforit kita dr anime ato tokusatsu.. jadi usaha?? Ya tentu bisa tergantung dari sudut pandang kita sih.. misal dari cosplay kamu jadi bisa bikin kostum n properti lah itu udah jadi peluang usaha.. kebutuhan kostum n prop kn tidak hanya dibutuhkn untuk cosplay misal film,maskot,ato dekorasi.. lhaa ituu bisa dijadiin usaha^^ skill ato keahlian yang kita dapetin secara gak disengaja dari hoby pasty bisa jadi peluang usaha.. tergantung dari sudut pandang kita pribadi ada ga yg bisa d banggain klo ikut cosplay ?? Bngga dari mna dulu nihh.. bangga akan prestasi cosplay? Tinggal ikut kompetisi smpe menang.. bangga sama kostum? Tinggal bikin kostum sebagus mungkin.. tapi rasa bangga setiap orang mesti beda".. Kowe lagi penelitian po ky?? oke" udah jwab semua kok.. xD trus lagi.. kira" efek yg d dpet ikut cosplay tu apa? efek d dlam masyarakat.. he eh... skripsi ki.. -\_\_ Efek positif : terkesan kreatif, terkesan unik, dan mungkin bagi pelaku usaha dari bidang cosplay (seperti kostum maker) akan terlihat waw dimasyarakat karena dari hoby yang terkesan aneh dimata mereka bisa dijadikan usaha.. Efek negatif : yaitu terkesan aneh.. mungkin beberapa ad yang smpai dikucilkan gegara hoby mereka berbeda.. terkesan kekanak"an.. udah gede kok main pedang sama pistol"an.. apalagi jadi aikatsu pake wig kuning trus kostum e warna warni koyo kue tar enek margarin e : "v Sial aku dadi obyek skripsi wkwkkw.. ora popo to.. dripada jdi obyek sing liane.. wkwkkw, cara berbisnis kostum cosplay ya say? Kalo aku pertama liat ya biasanya liat anime apa game yang lagi ngehits di anak-anak, trus mulai bikin itu kostum nyicil-nyicil, biasanya sih sebelum bikin aku koar-koar dulu di fb neg ga line, jadi klo ada yang mesen tinggal bikin,..... kalo masalah wig aku kerja sama sama temenku yang di jakarta, jadi klo misalnya barangnya udah dikirim tinggal aku simpen dulu, trus kalo dah ada yang mesen buat ngepasin sama karakternya ya tinggal pesen di aku gtu say. Lagian klo aku mesennya banyak kan bisa dapet untung juga, biasanya temenku klo aku mesen banyak dapet gratis wig panjang ma pendek 1, hehehe lumayan to say. mkasih ya kak..Okee kembali kasihh"*

Wawancara dengan; Nevita

Pada Tanggal: 25/03/2016 21:40

*"Boleh... Mau tanya apa kak? :o alasan adeg cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sendiri ga? Alasan karena pengen dan pengen menyalurkan hobi, sekaligus refreshing... Cosplay sebenarnya salah satu bagian dari refreshing... Yg lain juga ada tapi kegiatan refreshing kan macem" dan salah satu kegiatan yg kulakukan ya cosplay... Kalo untuk saat ini cosplay blm bisa buat usaha sendiri karena dari segi kemampuan aku masih blm mumpuni di bidang ini.. Blm sekelas maker dan masih pemula... Dan*

*kalo bagi maker sih menurutku bisa buat usaha kok kira" hal apa yg adeg bangga" in lewat cosplay? Apa ya .\_. . Hmm.... Blm ada yg bisa dibanggakan sih.. Blm mencetak prestasi dibidang ini .\_. Sebeneanya aku tertarik di cabaret ada ga efek yg di dpet sampe skrang lewat cosplay ini?? apa makin mandiri apa biasa aja? Efeknya sih lebih ke sosial ya.. Dimana nambah relasi .\_. Kalo mandiri sih jadi berusaha buat bikin part atau detil kostum walaupun baru bisa part kecil doangmm Ada pertanyaan lagi? Bahan skripsi po kak? sipp.. makasih say"*

Wawancara dengan: Nugraha  
Pada Tanggal: 25/03/2016 20.19

*" alasan qmu cosplay tu apa? trus kenapa hrus cosplay? knpa ga yg lain?? sama kira" dri cosplay tu bisa bikin usaha sndiri ga? Alasanne?? Emmm 1.krn suka 2. Krn pengen mewujudkan imajinasi jd nyata Lha kalo bis bikin yg bagus kan bisa dimodif jd baju harian kan bs dijual Alasan knp gak yang laen.. yg laen tetep jalan kok. Basket badminton. Kerja. Semua tetep jalan ada yg bsa di banggain ga dri cosplay? Kalo bs bikin karya yg bener2 bagus ya bangga. Bangga buat diri sendiri ngefek bget ga bkin qmu jdi mandiri? Enggak sih Malah kalo gak bisa ngontrol bikin boros Tp kalo bisa manfaatin celah ya bisa bikin mandiri tumben nanya begituan? ho o e.. nggo tugas akhir ki.. u,u wooo wkwkwkkw kalo merea cosplay keren ga? bisa bikin motivasi apa gimna? keren sih beberapa dr mereka yg bikin motivasi apa yang memotivasimu dari liat alba? beberapa dr mereka costum..gestur ama editingnya bagus2 cosplay a alba menarik gtu ya? Yup"*

Wawancara dengan: Dinda  
Pada Tanggal: 25/09/2016 pukul 13.26.

*"alesan aku hobi ini ki? Ya asyik aja, selain unik trus lewat hobi ini juga bikin nambah ilmu juga, bayangin aja kamu ikut komunitas Jepang banyak yang dari luar, nambah temen juga kan? Trus kamu jadi bisa bawain karakter kesukaanmu di anime, kalo aku sih suka karakter di game, soale kakoi~ lagian kalopun kamu bikin kostum sama armor terus kamu ikut lomba kan jadi bisa nambah uang jajan kik, hehehe, ... oya tambah lagi, hobi cosplay juga enak kamu bisa ngelatih skill sama nglatih percaya dirimu kik. aku belum tau banyak soal mereka, kan aku masih awam,hehehe, tapi yang jelas mereka keren n pro, denger-denger juga menang kn di Jepang kemaren? Sugoii~"*

Wawancara dengan: Satria  
Pada Tanggal: 26/09/2016 pukul 15.00.

*"pengertian percaya diri ya? Umm. Ya kamu bisa nunjukin apa yang mau kamu tunjukan ke orang banyak, terserah orang lain itu ngatain kamu ga jelas, yang penting kamu udah nunjukan perasaanmu ke orang-orang, itu sih menurutku,"*

Wawancara dengan: Surya

Pada Tanggal: 26/09/2016 pukul 08.31.

*“kalau bicara sama tingkah laku si cosplay ya masuk kategori bikin orang percaya diri, lah buktinya pas dulu kita tampil awalnya takut naek panggung, tapi ya gara-gara temen juga sih yang bikin pede, lagian juga ngapain malu wong banyak yang pake kostum semua jugak.....*

Wawancara dengan: Lyla dan Rahmawati

Pada Tanggal: 26/09/2016 pukul 08.42.

*“percaya diri ya? Kalaupun cosplay bikin percaya diri ya tergantung juga jiwa peran kita dalam beracting di depan panggung ki, kayak pas kita tampil dulu kan untungnya kita masuk, maksudnya menjiwai banget giu sama peran kita, jadi ya tergantung acting kita menurutku, masak ya di depan panggung actingnya jelek kan yang malu juga sapa hayo.....temen awale lama-lama jadi sahabat kok, lagian disini kita juga dah klop banget sama anak-anak, jadi ya udah kita anggep sohib lah nek no project, hehe kalau kak Fuchan? .. banyak sih dek yang bikin ngaruh kayak kudu tanggung jawab sama apa yang dikerjainnya, trus bisa handle pekerjaan yang udah di tugasin buat di kerjain, trus kreatif sama bisa nyelesein masalah sih kalo misalnya ada masalah ..... oh sama jujur tu kudu penting dek, nek ga jujur tugas juga ga bakal selese selese, malah makin lama to.”*

Wawancara dengan; Riska

Pada tanggal: 26/09/2016 pukul 09.03.

*“..... aku to pernah ryu kalaupun pas jadi inori itu kan kamu yang liat sendiri kostumku kurang bagian rendanya? Untung aja pas tampil menang ryu, jadinya ya ada bangga sendiri lah, kepepet ga ada waktu jadinya pas tampil aku muter-muter, jadi kan ga terlalu keliatan di mata jurinya, cobak aja kalo keliatan , aduh bikin down lah ru, ya kan? Bukannya kamu juga udah pernah ya kayak gitu, wkwkwk... banyak banget prestasinya di alba, selain anak-anak juga sering dapet juara, kita juga habis juara besoknya disuruh jadi guest star buat ngisi event-event yang ada, kadang di mall, di gramedia juga, kita disuruh tampil, ya lumayan lah dapet bonus buat kuliah, .... Oh.. yang lebih dikenal tu sekarang idolnya alba, kan kita juga ada idol grup kan, nah itu sering juga tampil sana-sini, ya kalo di tipi kayak JKT48 lah, lumayan lah di alba, .... Kalo masalah kostumnya juga kadang ada aja yang pesen, biasanya pada pesen kaos sablonan gitu kik,,,”*

Wawancara dengan: Herlan

Pada Tanggal: 26/09/2016 pukul 15.05.

*“kemandirian tu ya kamu bisa usaha apapun yang ga tergantung sama orang lain, kalo dikasih contohnya pun ya misalnya aja pas kita joget itu, kan kita latian terus terusan njuk ikut lomba to, nah jadi jerih payah selama kita latian itu gak ngecewain penonton lah walupun kemaren pas di UKDW yang ngewota cah-cah tok, adanya komunitas justru malah buat nambah mandiri, soalnya kita juga bisa mengatur waktu dimana kapan waktunya kita kerja, wktunya makan, waktunya ngapelin pacar dan lain sebagainya, lagian ning Alba ki yo kadang rapat, ada kegiatan rutinnya lah ya.. walupun banyak yang ngalnggute...buktinya aja kamu juga bisa liat ndiri to kik, ni kita ngapain,, sini ikut latihan.. hahaha”*

Wawancara dengan: Dhea, Devine, dan Debby

Pada Tanggal: 26 /09 2016 pukul 15.09.

*“he eh... bener banget kik, ya kayak yang kamu rasain lah kalok pas cosplay trus banyak yang dating njuk minta poto kan ya rasanya puas kan? Serasa jadi artis dadakan. Wkwk , cosplay juga kalok mau bikin kostum lucu-lucu, jadinya bisa dipakek berkali-kali kalo pas da event kik, ngirit lah lumayan,,kalau kak debby sendiri? .., kan ya menurutku sih ni, kan aku suka ngedance, trus ya aku mikir ngedance pake konsep cosplay kan banyak yang suka, makanya Alba bikin Muse-On ini, jadinya kita-kita sering dapet panggilan kan buat ngisi? Ya lumayan lah, makanya lama-lama jadi ketagihen kik, jadi makin terkenal aja kan kita? Iya gak? ...”heee... aku melu sing nomer telu kik, itu nek aku mirip lah sama prinsipku, hehe..... yang biasa aja lama-lama juga bakalan jadi seneng to? Yang penting dijalanin aja sih klo seneng ... hu um, alba sekarang mantep kik, udah banyak idol-idolnya, jadi ya makin rame aja sih sekarang, makanya udah ga grogi lagi kalo tampil”*

## CURRICULUM VITAE

### DATA DIRI:

Nama : Rullyana Rizky Nur Chasanah  
TTL : Yogyakarta, 09 Januari 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat Asal : Perum. Pesona Sendang Tirto Berbah Sleman  
Alamat Yogyakarta : Perum. Pesona Sendang Tirto Berbah Sleman  
Status : Mahasiswa  
No. Hp : 089603483299  
Email Address : kikyryu9@gmail.com  
Riwayat Pendidikan :

- TK Angkasa Yogyakarta
- SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta
- SMP Negeri 15 Yogyakarta
- SMK Negeri 6 Yogyakarta
- UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### Pengalaman Organisasi:

- Colourguard Melodia Cipta Swara
- Marchingband Angkasa
- Palang Merah Remaja (PMR) di SMP Negeri 15 Yogyakarta
- Teater di SMP Negeri 15 Yogyakarta
- Anggota OSIS di SMK Negeri 6 Yogyakarta
- Ketua kelas Kecantikan Kulit SMK Negeri 6 Yogyakarta
- PMII di UIN Sunan Kalijaga

**Pengalaman Luar Organisasi:**

- Anggota di Sanggar Tari
- Helper di Radio EMC Yogyakarta
- Anggota di komunitas Y-Kuza Yogyakarta
- Anggota di komunitas Albatross-Force
- Member Albeats Yogyakarta
- Member Dansou Shokku Yogyakarta
- Member Popokyun Yogyakarta

