

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani **Dosen Pembimbing**
NIM : 190103040005 1. Dr. Akhmad Sagir, M.Ag
Judul : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa Di Banjarmasin 2. Imadduddin, M.A

No.	Tanggal	Topik Bahasan (Diisi Mahasiswa ybs.)	Tanda Tangan
1	17 - 01 - 2024	Perbaikan Setelah Sempro	
2	25 - 01 - 2024	Perbaikan Latar Belakang	
3	12 - 02 - 2024	Bimbingan BAB I	
4	26 - 02 - 2024	Bimbingan BAB II	
5	15 - 05 - 2024	Bimbingan BAB III	
6	11 - 07 - 2024	Perbaikan BAB I - BAB III	
7	15 - 11 - 2024	Bimbingan BAB IV & V	
8	06 - 12 - 2024	Perbaikan BAB IV Bid. Islam	
9	16 - 12 - 2024	Perbaikan BAB IV & V	
10	19 - 12 2024	Bimbingan BAB I - BAB V	
11	20 - 12 2024	Persiapan Sidang	
12	23 - 12 2024	Persetujuan Narasah	
...			

Banjarmasin, 04 Desember 2024
Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
PRODI PSIKOLOGI ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235

KARTU KONSUL TUGAS AKHIR

Nama : Ahmad Rizki El Ikhroni Dosen Pembimbing
NIM : 190103046005 1.
Judul : 2.

No	Hari/Tanggal	Uraian Konsultasi	Tanda Tangan
1	7 Juni / 2021 26/1	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Sebaran arak- pa Sanit. - mending "apa itu konsep motivasi seluyg individu. untung di BSSP/19" - Cosplay "Usia Dewasa" 	
2	Rah / 2021 7/2	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki rumah naskh Sehala deng rumah ya di sepha. - Penelitian terdahulu. Sistematika penulisan 	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
 PRODI PSIKOLOGI ISLAM
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235

No	Hari/Tanggal	Uraian Konsultasi	Tanda Tangan
3	Seriy 26/2024 /2	<ul style="list-style-type: none"> - kawat pengulas/publikasi - Zero typo - Teori Utama - re. delimitasi - Uraian kelas penelitian - Rincian. Signifikan penelitian - kawat baku. 	
4	Pdm/2024 8/5	<ul style="list-style-type: none"> - teori teori utama - judul & publikasi - Prinsip utama - zero typo 	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
 PRODI PSIKOLOGI ISLAM
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235

No	Hari/Tanggal	Uraian Konsultasi	Tanda Tangan
5	Kam 30/5 2020	<p>Yuheli Jusli</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumen Mada - Kerohan Bap - Tes taatun - Trianguli - Aile out Hubay ura. 	
6	Pel 10/7 2020	<p>Singha shu panta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pente Bob? 	
7	Kam 29/8 2020	<p>Singha 172</p> <p>Bb Pl.</p>	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
PRODI PSIKOLOGI ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235

No	Hari/Tanggal	Uraian Konsultasi	Tanda Tangan
8.	Juni 29/2024 /9	- perbaiki Bk 3. - Siapkan SK. Ijin. - Siapkan iudm consent - Siapkan prosed penelitian - T4 PO. Perbaiki kelayakan. - Kudu p. jany ke tentes and Hk berusa.	
9.	Komis. 28/2024 /11	- perbaiki hard. - Forum hadl uswa. - kedar inbray	
10.	ke-2024 C/12	- Perbaiki pembuka. - Siapkan w/ karpis - Siapkan alih/	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
PRODI PSIKOLOGI ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235

No	Hari/Tanggal	Uraian Konsultasi	Tanda Tangan
11	12/12 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Jember Ulu - Kalsel - Kesultanan Kelantan - Jawa Barat - Bera Kerteloh - Kanyuhit 	
12	18/12 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Si (ch) uth nyo - Bular Januari 2025 - Kandi dny pra f U/7adulul 	

Banjarmasin,

202

Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag

NIP. 19681010 199403 2 004

Lampiran 2. Surat Keputusan Seminar Proposal



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR: 1170 TAHUN 2023**

**Tentang
PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA
DAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING**

- Menimbang : a. Bahwa proposal skripsi yang berjudul: "*Motivasi Menjadi Cosplay Pada Komunitas Cosplay Di Banjarmasin*" telah ditelaah oleh Dosen Penelaah;
b. Bahwa persetujuan atau penolakan judul skripsi mahasiswa perlu dituangkan dalam sebuah surat keputusan.
- Memperhatikan : Hasil sidang Program Studi Psikologi Islam yang diselenggarakan pada tanggal 17 Mei 2023
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Peraturan Presiden No. 36 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
4. Peraturan Menteri Agama No. 20 Tahun 2017 tentang Organisasi dan tata Kerja UIN Antasari Banjarmasin;
5. Peraturan Menteri Agama No. 29 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 102 Tahun 2019 tentang Standar Keagamaan Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam;
7. Keputusan Rektor UIN Antasari No. 289 Tahun 2018 tentang Pedoman Pelaksanaan Sistem Kredit Semester UIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan Pertama : Menerima dan menyetujui proposal skripsi mahasiswa yang berjudul: "*Motivasi Menjadi Cosplay Pada Komunitas Cosplay Di Banjarmasin*" untuk digarap oleh mahasiswa/t:
Nama/NIM : **Ahmad Rifki El Ihwani/190103040005**
Program Studi : **Psikologi Islam**
Untuk menjadi skripsi yang baik.
- Kedua : Menunjuk dan menetapkan **Imadduddin, M.A** sebagai Dosen Pembimbing I dan **Dr. Akhmad Sagir, M.Ag** sebagai Dosen Pembimbing II untuk mahasiswa tersebut di atas;
- Ketiga : Apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dibetulkan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Banjarmasin
Tanggal : 02 November 2023
Dekan,
[Signature]
Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag
NIP. 1976122120031210022

Tembusan:

1. Program Studi
2. Dosen Pembimbing
3. Arsip

Lampiran 3. Formulir Expert Judgement

A. *Expert Judgement* Ke-1

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bundel Guide Interview

Yth. Ibu Dina Aprilia, M.Psi, Psikolog
di Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,
Kami mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin:
Nama : Ahmad Rifki El Ihwani
NIM : 190103040005
Prodi : Psikologi Islam (PI)

Dengan ini bermaksud mengajukan *Expert Judgement* Instrumen Guide Interview untuk penelitian tugas akhir/skripsi sayadengan Judul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin".

Dengan permohonan ini atas kesediaan Ibu kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahiwabarakatuh

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Akademik



Dr. Akhmad Sagir, M.Ag

Banjarmasin, 30 Agustus 2024
Hormat Kami,



Ahmad Rifki El Ihwani

Surat Keterangan *Expert Judgement*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dina Aprilia, M.Psi, Psikolog
Jabatan/Instansi : Dosen/Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Dengan initlelah melaksanakan *Expert Judgement* pada:

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani
NIM : 190103040005
Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di
Banjarmasin
Obyek Penilaian : Motivasi

Demikian *Expert Judgement* inidibuat untuk diperbaiki sebagaimana rekomendasi.
(terlampir)

Banjarmasin, 19 September 2-24
Expert Judgement



Dina Aprilia, M.Psi, Psikolog



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Lampiran:

Rekomendasidan Hasil *Expert Judgement*

Instrumen Guide Interview

Secara umum Instrumen Guide Interview "Motivasi" pada Desain Penelitian a.n. Ahmad Rifki El Ihwani (NIM:190103040005) tersebut*):

- a. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- d. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran Perbaikan:

- Sudah melakukan revisi

Banjarmasin, 19 September 2024

Expert Judgement

Dina Aprilia, M.Psi, Psikolog

*) lingkarihasesuaidengan penilaianbapak/lbusecaraobyektif.

B. *Expert Judgement* Ke-2

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bundel Guide Interview

Yth. Ibu Widiya Aris Radiyah, M.Psi, Psikolog di
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Kami mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin:

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani

NIM : 190103040005

Prodi : Psikologi Islam (PI)

Dengan ini bermaksud mengajukan *Expert Judgement* Instrumen Guide Interview untuk penelitian tugas akhir/skripsi saya dengan Judul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin".

Dengan permohonan ini atas kesediaan Ibu kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Akademik



Dr. Akhmad Sagir, M.Ag

Banjarmasin, 22 Agustus 2024
Hormat Kami,



Ahmad Rifki El Ihwani

Surat Keterangan *Expert Judgement*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widiya Aris Radiyah, M.Psi, Psikolog

Jabatan/Instansi : Dosen/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini telah melaksanakan *Expert Judgement* pada:

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani

NIM : 190103040005

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di
Banjarmasin

Obyek Penilaian : Motivasi

Demikian *Expert Judgement* ini dibuat untuk diperbaiki sebagaimana rekomendasi.
(terlampir)

Banjarmasin, 27 Agustus 2024

Expert Judgement



Widiya Aris Radiyah, M.Psi, Psikolog



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Lampiran:

Rekomendasi dan Hasil Expert Judgement

Instrumen Guide Interview

Secara umum Instrumen Guide Interview "Motivasi" pada Desain Penelitian a.n. Ahmad Rifki El Ihwani (NIM:190103040005) tersebut*):

- a. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- d. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran Perbaikan:

Silahkan Pembaca kemudiin lanjutkan setelah
revisi dilakukan, revisi sesuai arahan sebelumnya.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banjarmasin, 27 Agustus 2024

Expert Judgement

Widiya Aris Radiyahani, M.Psi, Psikolog

*) lingkirlah sesuai dengan penilaian bapak/Ibu secara obyektif.

Lampiran 4. Surat Pengantar Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Jenderal Ahmad Telepon Yani (0511) Km. 32665934.5 Banjarmasin 70235
 Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

Nomor : B-2621/Un.14/III.3ftL.OO/10/2024 08 Oktober 2024
 Sifat : -
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. Ketua
 Komunitas Cosplayer
 Banjarmasin

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan Hormat, bersama ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar berkenan kiranya memberikan informasi/data yang diperlukan mahasiswa(i) :

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani
 NIM : 190103040005
 Jurusan : SI Psikologi Islam
 Alamat : Sungai Kupang RT. 01 RW. 01 Kec. Kelumpang
 Hulu Kab. Kotabaru

sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagaimana surat riset terlampir.

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas Korupsi (ZI-WBK), menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta meningkatkan Kualitas Kinerja dan Pelayanan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'a/aikum wr. wb.

Dekan,

Dzikri Mirwana

Lampiran 5. Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Jenderal Ahmad Telepon Yani (0511) Km. 32665934.5 Banjarmasin 70235
 Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor: B-2620/Un.14/III.3/PP.OO.9/10/2024

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan ini menugaskan :

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani
 NIM : 190103040005
 Semester : XI (Sebelas)
 Jurusan : SI Psikologi Islam
 Alamat Sekarang : Sungai Kupang RT. OIRW. 01 Kec. Kelumpang Hulu Kab. Kotabaru
 Untuk : Melakukan riset / penelitian ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi dengan judul:

Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin

Tempat yang dituju : Komunitas Cosdplayer Banjarmasin
 Barang yang dibawa : Seperangkat Alat Penelitian
 Lamanya Riset : 1 (Satu) Bulan
 Dari Tanggal : 16/10/2024
 Sampai Tanggal : 16/11/2024

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas Korupsi (ZI-WBK), menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta meningkatkan Kualitas Kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat riset ini diberikan kepada yang bersangkutan agar pihak-pihak terkait dapat memberikan bantuan sepenuhnya.

Banjarmasin, 08 Oktober 2024
 Dekan,


 Dzikri Nirwana

Lampiran 6. Surat Selesai Riset

**Upper Moon Kingdom**

“上弦十二鬼月”

Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Email : umkuppermoon07@gmail.com

Instagram : @umkcosplayphoto

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Saputra
Jabatan : Wakil Ketua
Alamat : Jl. Veteran, Sungai Bilu, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin
Komunitas : Upper Moon Kingdom Cosplay

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Ahmad Rifki El Ihwani
NIM : 190103040005
Jurusan : S1 Psikologi Islam

Telah melaksanakan riset/penelitian sejak tanggal 16 Oktober sampai dengan 16 November 2024 pada Komunitas Upper Moon Kingdom (UMK) untuk pengumpulan data keperluan skripsi

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana semestinya

Banjarmasin, 02 Desember 2024
Wakil Ketua Komunitas



Ahmad Saputra

Lampiran 7. Surat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Nomor: 3242/Un.14/III.3/PP.00.9/12/2024

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama	: Ahmad Rifki El Ihwani
NIM	: 190103040005
Semester	: XI (Sebelas)
Tahun Akademik	: Ganjil 2024/2025
Prodi	: Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah	: Skripsi
Judul Karya Ilmiah	: Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa Di Banjarmasin

Telah dinyatakan bebas dari unsur plagiasi menggunakan *DrillBit Plagiarism Detection Software* dengan *similarity* sebesar 25% dan *excluded* < 8 words. Hasil uji menunjukkan bahwa karya ilmiah ini mulai dari Bab I hingga Bab V memiliki persentase kesamaan sebesar **4%** (terlampir).

Demikian surat keterangan bebas plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 18 Desember 2024

a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam

Sekretaris,



Musfichin, M.A

Lampiran 8. Informed Consent



FORMULIR INFORMED CONSENT

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin
 Peneliti : **Ahmad Rifki El Ihwani**
 email : ahmadrifkiel00@gmail.com
 Program Studi : Psikologi Islam
 Fak./Univ. : Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari
 Partisipan : *UTC*

Pernyataan Informed Consent:

Saya, , dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Ahmad Rifki El Ihwani berjudul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Ahmad Rifki El Ihwani untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : *[Signature]*
 Tanggal : 06 - 11 - 2024

Tanda Tangan Peneliti : *[Signature]*
 Ahmad Rifki El Ihwani
 Tanggal : 16 Oktober 2024

Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.



FORMULIR INFORMED CONSENT

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin
 Peneliti : **Ahmad Rifki El Ihwani**
 email : ahmadrifkiel00@gmail.com
 Program Studi : Psikologi Islam
 Fak./Univ. : Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari
 Partisipan : MO

Pernyataan Informed Consent:

Saya, , dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Ahmad Rifki El Ihwani berjudul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Ahmad Rifki El Ihwani untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : 
 Tanggal : 11-11-24

Tanda Tangan Peneliti : 
 Ahmad Rifki El Ihwani
 Tanggal : 16 Oktober 2024

Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.



FORMULIR INFORMED CONSENT

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin
 Peneliti : **Ahmad Rifki El Ihwani**
 email : ahmadrifkiel00@gmail.com
 Program Studi : Psikologi Islam
 Fak./Univ. : Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari
 Partisipan : **ARK**

Pernyataan Informed Consent:

Saya, , dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Ahmad Rifki El Ihwani berjudul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Ahmad Rifki El Ihwani untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : 
 Tanggal : 14 - 11 - 2024

Tanda Tangan Peneliti : 
 Ahmad Rifki El Ihwani
 Tanggal : 16 Oktober 2024

Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.



FORMULIR INFORMED CONSENT

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin
 Peneliti : **Ahmad Rifki El Ihwani**
 email : ahmadrifkiel00@gmail.com
 Program Studi : Psikologi Islam
 Fak./Univ. : Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari
 Partisipan : AB

Pernyataan Informed Consent:

Saya, , dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Ahmad Rifki El Ihwani berjudul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Ahmad Rifki El Ihwani untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : 
 Tanggal : 12-11-2024

Tanda Tangan Peneliti : 
 Ahmad Rifki El Ihwani
 Tanggal : 16 Oktober 2024

Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.



FORMULIR INFORMED CONSENT

Judul Penelitian : Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin
 Peneliti : **Ahmad Rifki El Ihwani**
 email : ahmadrifkiel00@gmail.com
 Program Studi : Psikologi Islam
 Fak./Univ. : Ushuluddin dan Humaniora/UIN Antasari
 Partisipan : 1C

Pernyataan Informed Consent:

Saya, , dengan ini menyatakan bahwa saya telah membaca dan memahami penjelasan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh Ahmad Rifki El Ihwani berjudul "Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin". Saya dengan sukarela bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini.

Penjelasan mengenai tujuan penelitian ini, yaitu Untuk Mengetahui Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Usia Dewasa di Banjarmasin, telah disampaikan kepada saya. Saya menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, dan saya memiliki hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa adanya konsekuensi negatif.

Saya telah diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan telah memperoleh jawaban yang memuaskan mengenai penelitian ini. Saya juga memahami bahwa data yang diperoleh dari partisipasi saya akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan memberikan tanda tangan di bawah ini, saya memberikan izin kepada Ahmad Rifki El Ihwani untuk merekam, menganalisis, dan menggunakan informasi yang saya berikan selama partisipasi dalam penelitian ini. Saya juga memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk kepentingan akademis dan publikasi ilmiah, dengan menjaga kerahasiaan identitas saya.

Saya menyadari bahwa saya memiliki hak untuk menarik partisipasi saya tanpa memberikan alasan kapan saja selama penelitian masih berlangsung.

Tanda Tangan Partisipan : 
 Tanggal : 15 - 11 - 2024

Tanda Tangan Peneliti : 
 Ahmad Rifki El Ihwani
 Tanggal : 16 Oktober 2024

Catatan: Salinan formulir ini akan diberikan kepada partisipan. Tanda tangan elektronik atau tanda tangan di atas kertas dianggap sebagai persetujuan partisipan.

Lampiran 9. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Subjek

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa Lama Anda sebagai <i>Cosplayer</i>? 2. Bagaimana perkembangan cosplay di Banjarmasin yang Anda ketahui?
2	Motivasi Intrinsik	Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang membuat Anda memutuskan untuk tetap bercosplay pada usia dewasa? 2. Bagaimana kebutuhan emosional dan sosial Anda dapat terpenuhi melalui kegiatan cosplay? 3. Bagaimana Anda menyeimbangkan waktu sebagai seorang <i>cosplayer</i>?
		Harapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang menjadi harapan Anda ketika memutuskan untuk tetap menjadi <i>cosplayer</i> pada usia dewasa? 2. Apakah ada perbedaan harapan awal Anda dalam bercosplay dengan realita sekarang? Jelaskan 3. Bagaimana Anda menanggapi harapan yang sesuai maupun yang tidak sesuai selama Anda menjadi <i>cosplayer</i>?
		Minat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hal apa yang membuat Anda tertarik sehingga tetap menjadi <i>cosplayer</i>?

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
			2. Bagaimana Anda menemukan karakter cosplay yang menarik bagi Anda? 3. Bagaimana Anda mengembangkan minat Anda dalam bercosplay seiring berjalannya waktu?
2	Motivasi Ekstrinsik	Dorongan Keluarga	1. Apakah terdapat dukungan dari keluarga Anda sehingga Anda tetap memutuskan menjadi <i>cosplayer</i> ? Jelaskan 2. Sejauh apa dukungan keluarga Anda terhadap kegiatan cosplay yang Anda jalani? 3. Apakah terdapat perubahan dukungan keluarga Anda seiring dengan perkembangan cosplay Anda? jelaskan
		Lingkungan	1. Bagaimana lingkungan sekitar, seperti teman atau komunitas Anda mempengaruhi keputusan Anda untuk tetap menjadi <i>cosplayer</i> ? 2. Bagaimana peran lingkungan <i>online</i> seperti media sosial atau <i>platform</i> lain terhadap aktivitas cosplay Anda? 3. Apa yang membuat Anda terdorong untuk terus bercosplay saat menjalani <i>event-event</i> cosplay?

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
		Imbalan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa bentuk imbalan yang pernah didapatkan sehingga memotivasi Anda hingga sekarang? 2. Bagaimana perasaan Anda ketika mendapat penghargaan dan pencapaian dari kegiatan cosplay yang Anda ikuti? 3. Apakah terdapat apresiasi dari komunitas atau penggemar dan bagaimana hal tersebut menjadi motivasi Anda sebagai <i>cosplayer</i>?

Pedoman Wawancara Informan

1. Apa yang membuat Subjek memutuskan untuk tetap bercosplay pada usia dewasa?
2. Bagaimana kebutuhan emosional Subjek terpenuhi melalui kegiatan cosplay?
3. Bagaimana kebutuhan sosial Subjek dapat terpenuhi melalui kegiatan cosplay?
4. Bagaimana Subjek menyeimbangkan waktu sebagai seorang *cosplayer*?
5. Apa yang menjadi harapan Subjek ketika memutuskan untuk tetap menjadi *cosplayer* pada usia dewasa?
6. Bagaimana Subjek menanggapi harapan yang sesuai maupun yang tidak sesuai selama Subjek menjadi *cosplayer*?
7. Hal apa yang membuat Subjek tertarik sehingga tetap menjadi *cosplayer*?
8. Bagaimana Subjek menemukan karakter cosplay yang menarik bagi Subjek?
9. Bagaimana Subjek mengembangkan minat Subjek dalam bercosplay seiring berjalannya waktu?
10. Apakah terdapat dukungan dari keluarga Subjek sehingga Subjek tetap memutuskan menjadi *cosplayer*?

11. Sejauh apa dukungan keluarga Subjek terhadap kegiatan cosplay yang Subjek jalani?
12. Apakah terdapat perubahan dukungan keluarga Subjek seiring dengan perkembangan cosplay Subjek?
13. Bagaimana lingkungan sekitar, seperti teman atau komunitas Subjek mempengaruhi keputusan Subjek untuk tetap menjadi *cosplayer*?
14. Bagaimana peran lingkungan *online* seperti media sosial atau *platform* lain terhadap aktivitas cosplay Subjek?
15. Apa yang membuat Subjek terdorong untuk terus bercosplay saat menjalani *event-event* cosplay?
16. Apa bentuk imbalan yang pernah didapatkan sehingga memotivasi Subjek hingga sekarang?
17. Bagaimana perasaan Subjek ketika mendapat penghargaan dan pencapaian dari kegiatan cosplay yang Subjek ikuti?
18. Apakah terdapat apresiasi dari komunitas atau penggemar dan bagaimana hal tersebut menjadi motivasi Subjek sebagai *cosplayer*?

Lampiran 10. Verbatim

A. Subjek 1 UTC

Hari/Tanggal : Rabu, 06 November 2024
 Waktu : 16.00 WITA - Selesai
 Lokasi : Jl. Veteran Sungai Bilu, Gg, 01, NO. 12, Kec. Banjarmasin
 Tengah, Kota Banjarmasin
 Keterangan : S = Subjek
 P = Peneliti

Baris	S/P	Uraian	Koding
1	P	Sambil ulun rekam ni bang lah	
2	S	Yo yo yo, santai ja lo ada ini nih	
3	P	Inggih santai ja nih, kada papa bang	
4	S	Sip sip	
5	P	Oke langsung bang lah, kenalkan ulun Rifki	Pertanyaan
6		Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari.	Pembuka.
7		Berapa lawas dah pian jadi cosplayer?	UTC : B5-B10
8	S	Dari 2010	
9	P	2010 lah, 2010, 2020	
10	S	14 tahun	
11	P	14 tahun berarti lah, lawas banar dah berarti.	Pertanyaan
12		Nah selawas pian jadi cosplayer tuh, pian,	terkait
13		sepengatahuan pian aja sejarah atau	perkembangan
14		perkembangan cosplay di banjarmasin nih,	cosplay. UTC :
15		yang dari awal pian mengcosplay sampai	B11-B205
16		wahini nih perkembangannya kaya apa?	
17	S	Ooh, kalo dulu tuh, susahnya itu ya kaya,	
18		cari bahan itu buat cosplay, kaya misal busa	
19		hati tu kita belum tau dulu tu.	
20	P	Gasan kostum tu kah bang maksudnya?	
21	S	Iyaa, kostum dulu kan misalnya armor-	
22		armor kan dulu tu, nah kain tu, kain biasa	
23		kita beli di Jawa itu, jadi agak mahal	
24	P	Emm, berarti dari luar bahannya bang lah?	
25	S	Luar kalo kain kan, bukan dari luar sih	
26		maksudnya kaini, kita belum tau bahwa di	
27		banjar ini mungkin ada yang bisa untuk	
28		bikin baju, cosplay yang khusus kain gitu	

Baris	S/P	Uraian	Koding
29	P	Kada meexplore luas bang lah?	
30	S	Yaa, kan baru banar kan masih. Soalnya kan	
31		cosplay tu sebjurnya sudah dari 2008 sudah	
32		ada	
33	P	2008 bang lah, di banjar ni sudah ada?	
34	S	Iyaa sudah ada di banjar ni, cuman ada event	
35		tu sekitar 2009	
36	P	Berarti 2008 tu kaya komunitas-komunitas	
37		kaitu aja?	
38	S	Iyaa cuman gathering-gathering ajaa, pas	
39		sudah 2009 tu baru ada event itu. Naa pas	
40		2010 itu yang emang mulai event, mulai	
41		banyak	
42	P	Berarti mulai 2010 tuh mulai bermunculan?	
43	S	Iyaa, mulai muncul dari acara kaya di	
44		sekolahan gitu	
45	P	Ooh ulun kira tu belas-belasan, ternyata 2010	
46		sudah ada bang lah, kaya event-event tuh. Nah	
47		pian sudah mulai cosplay jua tuh?	
48	S	Iyaa iyaa, sebenarnya dari band dulu, dari	
49		ngeband, karena suka musik-musik jepang	
50		kan, nah kan dari ngeband suka style-style	
51		nya, akhirnya kayanya rami nih pas event tu	
52		kan orang rami lomba-lomba cosplay, kaya	
53		kagum aja gitu meliat orang, kaya jadi	
54		gundam, Kamen Rider, tertariklah akhirnya	
55		ke cosplay.	
56	P	Ooh iyaa iyaa, yang bebaju armor-armor kaitu	
57		hehe	
58	S	Awal pertama cosplay itu kita, dulu tu,	
59		karakter dulu tu kan ada original sama non-	
60		original, dulu lombanya	
61	P	Iyaa, inggih	
62	S	Nah sekarang kan sudah ga ada lagi yang	
63		original. Original tu kita bikin karakter	
64		sendiri	
65	P	Maksudnya karakternya dan kostumnya dari	
66		kita sorang kaitu?	
67	S	Iyaa sesuai imajinasi kita	

Baris	S/P	Uraian	Koding
68	P	Ooh kaitu	
69	S	Tapi referensi mungkin dari karakter yang sudah ada, yang lain, cuman kita campur	
70		biar seperti <i>original</i> kita sendiri. Nah dulu	
71		gitu ada kategori lombanya.	
72			
73	P	Inggih inggih	
74	S	Nah susahnya dulu tuh, kita belum kenal namanya <i>wig</i> dulu, jadi <i>wig</i> rambut palsu tu	
75		kada kenal masih kita. Jadi rambut ni kita	
76		cat sendiri gitu haha. Itu pertama. Yang	
77		kedua bahan-bahan kita susah nyarinya	
78			
79	P	Itu, itu masih yang 2010 tu masih susah nyari	
80		bahan?	
81	S	Iyaa, soalnya kan dari berapa <i>armornya</i>	
82		yang bikin <i>maker</i> tu ga seberapa dulu tu, dan	
83		agak tertutup dulu. Entah kita kurang	
84		<i>explore</i> kah, atau kurang bertanya, atau	
85		emang merekanya yang tertutup tarus sama	
86		kita. Karena emang persaingan dulu tu kan	
87		sama komunitas gitu	
88	P	Ooh heeh, terus?	
89	S	Kan saya bangun komunitas tu dulu 2010,	
90		<i>Hatchi</i> namanya	
91	P	Oh pian yang bangunnya?	
92	S	Iyaa, HTC dulu tu Harajuku Team	
93		Community dulu. Fokusnya di <i>harajuku</i>	
94		<i>style-style</i> gitu, naa terus akhirnya kita gali-	
95		gali, kita dapat ni satu orang yang	
96		membocorkan rahasia, nah katanya kalo	
97		busa hati belinya disini, nah dari situ kita	
98		langsung beli disitu, akhirnya kita kan bikin	
99		sendiri itu karakternya. Tapi dulu tu lebih	
100		condong ke <i>original</i> karakter	
101	P	Bukan yang meniru dari <i>anime</i> ?	
102	S	Bukan, bukan, karena kan kategorinya tu	
103		kita fokusnya yang itu, jadinya ada	
104		beberapa orang sih yang pas lomba kita	
105		ngirim yang <i>original</i> , ada yang <i>non-original</i>	
106		kaya karakter lain. <i>Alhamdulillah</i> selama itu	

Baris	S/P	Uraian	Koding
107		kita dengan modal seadanya, karakter	
108		seadanya, dengan <i>budget</i> seadanya kita	
109		<i>alhamdulillah</i> berhasil juara satu saat itu	
110	P	Itu tingkat nasioal kah bang?, ooh salah	
111		regional maksudnya	
112	S	Yaa regional Banjar	
113	P	Ooh regional Banjar lah	
114	S	Iyaa Kalsel lah anggapannya. <i>Alhamdulillah</i>	
115		makin berkembang akhirnya kita 2010 kita	
116		mulai, nama komunitas HTC tu mulai	
117		terkenal	
118	P	Naik ni bang lah	
119	S	Naik. Lebih banyak <i>maker-maker</i> disini jua,	
120		akhirnya kita banyak <i>maker-maker</i> yang	
121		bikin karakter kaya <i>Kamen Rider</i>, terus kaya	
122		<i>Saint Seiya, Samurai</i> jua, sama <i>Samurai x</i> itu	
123		banyak itu dulu	
124	P	Nah kalo sekarang kan bang, banyak lo sudah	
125		ni kaya penyewaan apa segala macam, bahkan	
126		sudah nyaman lo sekarang, nah titiknya dimana	
127		atau tahun berapa misalnya yang sudah, apa	
128		bahannya apa segala macam sudah mulai	
129		nyaman, seberataan orang sudah mulai bisa	
130		bikin kostum sendiri kaitu?	
131	S	Sebenarnya dari 2014 orang mulai banyak	
132		tau dah, cuman, kan waktu dulu tu kita	
133		dituntut, dari 2010 sampai 2014 tu kan agak-	
134		agak 2015 2016 lah itu agak rentalan tu agak	
135		kurang, bahkan hampir hampir tidak ada,	
136		atau emang dikit sekali yang kita ketahui	
137	P	Satu dua ja mungkin bang lah	
138	S	Yaa, jadi dari 2010 sampai 2014 tu kita mau	
139		kada mau kita harus dituntut kreatif, jadi	
140		kaya bikin sendiri. Nah tapi untungnya 2014	
141		tu sudah mulai ada yang <i>maker</i> kain gitu,	
142		seperti tante Yuliana dulu, temanku juga Ria	
143		Hatchi yang emang fokus kain, terus kaya	
144		<i>armornya</i> temanku emang sudah nyiapkan.	
145		Nah terus di 14, 15 tu kan emang dituntut	

Baris	S/P	Uraian	Koding
146		kreatifkan ya mau kada mau kita harus	
147		belajar nah itu bedanya	
148	P	Ooh iyaa	
149	S	Nah sekarang karena banyaknya rentalan	
150	P	Sudah menjamur bang lah	
151	S	Yaa, akhirnya <i>makernya</i> juga kurang,	
152		karena kan gampang nyewa itu, rental, jadi	
153		kreatifnya agak kurang untuk bikin sendiri	
154		itu bedanya	
155	P	Sekarang sudah ada banyak rentalan kostum	
156		kaitu bang lah	
157	S	Iyaa, cuman <i>plusnya</i> sekarang itu, mereka	
158		<i>war</i> dengan kaya <i>make up</i>, bagus sekali itu.	
159		Kalo dulu kita kaya rambut <i>wig</i> aja kita	
160		rambut sendiri, bahkan ga pake <i>wig</i> kita	
161		kan, terus sama <i>make upnya</i> kita seadanya	
162	P	Kada kaya sekarang bang lah?	
163	S	Iyaa, kalo sekarang sudah <i>make upnya</i>	
164		bagus, <i>wignya</i> bagus, itu kelebihanannya, tapi	
165		itu kurangnya tadi kreatifnya. Terus sama	
166		komunitas sih, kalo dulu komunitas	
167		menjamur	
168	P	Oh kalo sekarang bang?	
169	S	Kalo sekarang kaya <i>circle</i> aja, aku mau	
170		proyek ini, ikut <i>circle</i> ini, aku mau proyek	
171		itu, ikut <i>circle</i> itu, akhirnya komunitas itu	
172		engga ada, jadi kaya kompeitif itu kurang	
173		jadinya, untuk lomba. Misalkan kalo dulu	
174		kita bangga bawa nama komunitas, aku	
175		bangga juara 1 ini itu. Kalo dulu tu kita	
176		drama kaya ini, dia <i>upload</i> foto nih hasil	
177		cosplaynya, kita <i>upload</i> jua.	
178	P	Jadi besaing kaitu bang lah?	
179	S	Jadi besaing sehat untuk kompeitif aja,	
180		habis itu kita salam-salam aja, ga ada sama	
181		sekali dendam dendam	
182	P	Berarti sekarang komunitas kurang bang lah?	
183	S	Bahkan hampir kadeda yang kaya dulu tu	
184			

Baris	S/P	Uraian	Koding
185	P	Kalo yang pian tau aja pang sekarang bang	
186		komunitas ganal lah resmi kiau?	
187	S	Ada sih ROD, cuman ROD tu sekarang	
188		fokusnya acara sih bukan lomba lagi	
189	P	Berarti kada kaya komunitas dulu budayanya?	
190	S	Iyaa, kaya aku aja kan paling sama	
191		beberapa ya yang aktif itu itu aja	
192	P	Berarti wahini tu kaya kelompok-kelompok	
193		kecil aja	
194	S	Kelompok aja iyaa, paling kaya bekawan,	
195		contohnya <i>circle</i> cosplay nama cosplaynya	
196		apa gitu aja. Makanya mereka bebas	
197	P	Kadede keterikatan gitu bang lah	
198	S	Setahu saya ya, soalnya waktu lomba saya	
199		sering menjuri tuh, nama komunitas tu kaya	
200		nama tim aja, tim ini namanya ini, tim ini	
201		namanya ini	
202	P	Maksudnya kadede yang membawa nama	
203		komunitas ganal kaitu lo bang?	
204	S	Yaa itu, maksudnya kaitu	
205	P	Nah ini sekarang, apa yang meulah pian tu	
206		memutuskan tetap bercosplay sampai wahini	Motivasi
207		nih, kan pian lawas nih mulai 2010, sampai	Intrinsik.
208		wahini walaupun kada serancak itu misalnya?	Kebutuhan.
209	S	Ya sebenarnya kan, waktu itu aku sudah	UTC : B206-
210		mulai <i>hiatus</i>, sekitar pas <i>covid</i>	B328
211	P	Oh iyaa emang susah pas itu	
212	S	Emang gak ada lagi kan, setelah itu	
213		dipanggil lagi kan aku jadi juri, mulai rami	
214		nih, soalnya waktu yang aku 2016 sampai	
215		2018 itu agak menurun Jepang, karena	
216		Korea lebih meningkat. Makanya acara tu	
217		Jepang Korea Jepang Korea, ga ada yang	
218		Jepang bener, dulu tu di acara sekolahan	
219		pada gak ada lagi Jepang, mungkin karena	
220		peminatnya kurang. Jadi kurang menarik	
221		itu, akhirnya ya handak <i>hiatus</i>	
222	P	Ooh jadi acaranya campur keitu bang lah?	
223			

Baris	S/P	Uraian	Koding
224	S	Nah setelah <i>covid</i>, ditawari juri kan, wah,	
225		antusiasnya rame banget tuh, waktu yang	
226		habis <i>covid</i> tuh, wah rami banar	
227	P	Karena mungkin lawas kada tekumpul kah	
228		bang, lalu tiba-tiba kawa kumpul jadi rame	
229		kaitu?	
230	S	Yaa, cuman pas disana tu kan bingung,	
231		teman pada kemana ni kan, sudah kadedaan	
232		lagi, banyak yang baru, mungkin mereka	
233		yang baru ni, siapa nih, siapa juri nih,	
234		jurinya kok baru siapa kan	
235	P	Hehe padahal kan pemain lama ya lah bang?	
236	S	Hehe iyaa padahal kan sudah lama. Orang	
237		lama kan mungkin tau, tapi yang baru kan	
238		siapa ni tiba-tiba juri gitu pikirnya	
239	P	Itu yang meulah pian tetap mengcosplay, mulai	
240		jadi juri tadi bang lah?	
241	S	Terus banyak teman sih, teman, <i>circle</i>,	
242		proyek-proyekan, akhirnya pas proyekan,	
243		weh rame nih, kaya proyek <i>Naruto, Mobile</i>	
244		<i>Legend</i>.	
245	P	Oh inggih <i>Mobile Legend, Hayabusa</i> tu lo bang	
246	S	Iyaa <i>Hayabusa</i> haha, <i>Hayabusa</i>, ya rame lah,	
247		sama aku belajar juga sama yang baru ni,	
248		gimana sih <i>culture</i>nya. Yaa sama-sama	
249		belajar lah. Aku maunya si ga ada <i>gap</i> mau	
250		yang senior mau yang junior, kaya bah ini	
251		senior nih, sepuh, ga ada. Bekawan ya	
252		bekawan, kada aku yang menyombongkan	
253		diri, kada.	
254	P	Misal minta belajar lawan pian, pian lajari	
255		keitu?	
256	S	Ya, aku tu belajar juga sama yang baru gitu,	
257		masih untuk menghadapi yang masa yang	
258		baru ni	
259	P	Iyaa maksudnya mungkin beda generasi beda	
260		kaya apa yang bagusnya	
261	S	Sama lumayan sih ini duitnya, luarannya	
262		kan, dari kerjaan usahaku yang inti, cuman	

Baris	S/P	Uraian	Koding
263		untuk juri hasilnya juga lumayan, makanya tetap disini	
264			
265	P	Nah terus, untuk sekarang ni nah bang, kaya apa pian dari kegiatan cosplay nih memenuhi kebutuhan pian secara emosional lawan sosial?	
266			
267		Secara emosional tu misalnya dari cosplay pian dapat senang dapat percaya diri, terus dari sosial pian bisa berinteraksi, bersosial lah?	
268			
269			
270			
271		Nah kaan sebenarnya tu kita nambah relasi	
272	S	kan, misal ketika kita cosplay terus ada yang minta foto kan, itu kaya di apresiasi kan, kaya berharga gitu, berarti kita disukai orang kan, akhirnya wah jadi kesenangan, tu pertama. Kedua ketika dimintai IG nambah relasi nih, terus kaya fotografer memoto terus di pampang di <i>feed</i>, <i>viral</i>, nah nambah <i>followers</i> kan. Kaya situ pas memvideokan aku jadi <i>batman</i>	
273			
274			
275			
276			
277			
278			
279			
280			
281	P	Haha, inggih rame semalam lah, kada nyangka jua	
282			
283	S	Nah itu jadinya ya sebuah kesenangan lah	
284	P	Kebutuhan emosionalnya dapat disitu lah	
285	S	Relasi dapat gitu, terus <i>job-job</i> dapat dari situ	
286			
287	P	Secara interaksi pang bang, berarti pian nyaman kaitu interaksi, baik sesama cosplay, atau bahkan sama buhan <i>make up</i> , fotografer, kebutuhan bersosial pian ada disitu jua?	
288			
289			
290			
291	S	Iyaaa, malahan aku merasa di apresiasi gitu, terus dapat teman <i>cosplayer</i>, fotografer, di IG kita nambah <i>followers</i>. Terus kan selama ini kan aku rentalan kostum jua lo ini, jadikan nambah orang yang tau nyewa kostum wadaku jua	
292			
293			
294			
295			
296			
297	P	Jadi buhannya tau pian <i>cosplayer</i> sekaligus pian menyewakan kostum jua kaitu bang lah?	
298			
299	S	Iyaa, terus ada jasa juri, jasa perusahaan yang bisa kita ambil yang kaya di <i>booth-booth</i> keitu	
300			
301			

Baris	S/P	Uraian	Koding
302	P	Berarti pian bersosial, maksudnya bersosial	Motivasi Intrinsik. Harapan. UTC : B329-B491
303		dengan orang biasa pun sama ja kaya kawan	
304		pian yang cosplay jua?	
305	S	Iyaa sama lah yaa, <i>benefit</i> lah, nambah	
306		<i>orderan</i> kostum, ya nambah duit, terus kita	
307		dengan banyak relasi dan <i>followers</i> gitu sih,	
308		senang	
309	P	Terus cara pian menyeimbangkan waktu pian	
310		pang bang, dengan kehidupan pian biasa, lawan	
311		sebagai <i>cosplayer</i> tu kaya apa?	
312	S	Kalo dulu si, kan nganggur dulu, jadi	
313		banyak waktu tepakai sebagai <i>maker</i> banyak	
314		bikin kostum, kalo sekarang aku kan ga	
315		bikin kostum lagi tuh, apalagi teman-	
316		temanku yang <i>maker</i> sudah habisan, jadi	
317		enak cuman beli ya gitu aja	
318	P	Berarti maksudnya dari waktu tu pian kada	
319		pengaruh apapun gasan hari-hari pian?	
320	S	Enggak, gak bikin pengaruh, kalo dulu kan	
321		aku bikin kostum, nah itu yang mungkin	
322		menyita waktu, kaya bikin kostum bisa	
323		seminggu. Untuk saat ini sih yang sekarang	
324		gak keganggu sama sekali	
325	P	Santai aja jadinya pian sekarang bang lah	
326	S	Iyaa, kan <i>event</i> ga mesti diikuti terus, <i>event</i>	
327		yang disukai aja	
328	P	Apa yang jadi harapan pian sekarang bang jadi	
329		memutuskan tetap jadi <i>cosplayer</i> ?	
330	S	Aku sih handak memacu ya, cosplay kalsel	
331		biar bisa berkembang untuk nasional gitu,	
332		bahkan internasional. Karena dulu tu waktu	
333		itu ada bang Jugel tu <i>cosplayer</i> dari	
334		Bandung, mereka tu dulu tu mewakili	
335		timnya kan ke internasional, ke Jepang	
336		waktu iu, mereka baru ikut di Indonesia tapi	
337		langsung bisa juara 3 gitu	
338	P	Langsung kawa mewakili bang lah?	
339	S	Iyaa, akhirnya kan, waktu itu kita	
340		datangkan 2013 ke Banjarmasin menjuri	

Baris	S/P	Uraian	Koding
341		gitu, pas kita ikut lomba kan, aku juara lo,	
342		terus dia bilang “Banjarmasin ini seperti 4	
343		tahun di Bandung” gitu, berarti jauh banar	
344		kan 4 tahun	
345	P	Oh maksudnya ketinggalan 4 tahun ni bang dari	
346		sana?	
347	S	Iyaa, itu kan 2013, nah sekarang kan gatau	
348		gimana ketinggalannya. Soalnya disana tu	
349		eventnya luar biasa sekali, maker-makernya	
350	P	Lebih maju berarti disana bang lah?	
351	S	Yaa, terus tu kan kaya Kyo tu mantan	
352		anggota komunitasku dulu, dia kan	
353		mewakili regional Kalimantan nih, ke	
354		Jakarta, meskipun kalah, tapi	
355		setidaknyakan mewakili sudah nasional.	
356		Nah itulah gambaran makin banyak orang	
357		yang kreatif itu, makin banyak yang	
358		berambisi gasan mewakili komunitasnya,	
359		atau regionalnya, buat ke Jakarta, nasional	
360		tu nah, itu sih maunya	
361	P	Berarti tujuan pian sekarang tetap jadi cosplay	
362		tu ya tadi mengembangkan para cosplay di	
363		Kalsel?	
364	S	Iyaa itu salah satunya, terus jua biar kawan-	
365		kawan <i>cosplayer</i> ini, yang aktif yang kreatif	
366		ini, biar di <i>aware</i> sama pemerintah, mereka	
367		bisa dihargai gitu, di kasih panggung	
368	P	Di <i>notice</i> gitu bang lah?	
369	S	Heeh iya, soalnya kan dulu itu, susah sekali	
370		kita yang kaya di liat pemerintah, sampai	
371		sekarang	
372	P	Pemerintah khususnya bang lah, supaya di	
373		<i>notice</i> tu ?	
374	S	Sebenarnya kan masyarakat aja tau nya	
375		kaya, apa nih kostum membuang duit aja,	
376		<i>wibu</i>, apa segala macam, itu kan oknum aja	
377		tu nah, kalo kita bisa meliat celah dari itu	
378		bisa jadi duit keitu na, misalnya kaya	
379		penyewaan kostum, atau orang meupah kita	

Baris	S/P	Uraian	Koding
380		buat bikin kostum, nah kan jadi duit lo. Atau	
381		jadi juri, atau kaya kita ada di tawari ni dari	
382		<i>corporate</i> ada acara tampil, nih mau ga	
383		sekian-sekian kamu tampil, kan banyak	
384		sebenarnya itu.	
385	P	Iyaa, berarti pian handak jadi salah satu yang	
386		mewakili dari sekian banyak cosplay supaya	
387		mereka <i>kenotice</i> jua lah?	
388	S	Iyaa, bahwa komunitas ni atau cosplay ni hal	
389		positif gitu, bukan hal negatif, atau	
390		merugikan. Dan alhamdulillah selama ini	
391		cosplay ni gak ada kaya yang, misal cosplay	
392		narkoba, cosplay bunuh orang. Ya oknum	
393		aja paling sesama <i>circle</i> cosplay	
394	P	Kalau harapan awal pian jadi cosplay pang	
395		lawan harapan pian sekarang ada perbedaan	
396		kada? Misalnya dari awal pian jadi cosplay tu	
397		emang handak meangkat nama Kalsel	
398	S	Sebenarnya kalo dulu cita-cita aku emang	
399		handak meangkat nama komunitas, nama	
400		kalsel sampai sana, cuman dulu tu regional	
401		tu emang gada dulu acara kaya ICGP,	
402		adanya pas 2016 aku jadi juri. Pas aku jadi	
403		juri aku sudah memutuskan untuk kada ikut	
404		lomba lagi dah. Nah jadinya gasan yang	
405		baru-baru ini lagi aku berharap. Tapi entah	
406		kenapa makin kesini makin kurang untuk	
407		peserta <i>coscomp</i> itu	
408	P	Ooh malah makin kurang bang lah?	
409	S	Akhirnya <i>coscomp</i>, <i>cosplay competiton</i> tu di	
410		tiadakan, adanya <i>coswalk</i>, <i>coswalk</i> tu kan	
411		bagi pemula itu, bagi yang kaya aku nih ga	
412		mau ribet bikin <i>sound</i> apa segala, ya bukah	
413		kesana. Kalo <i>coscomp</i> itu ada individu, bikin	
414		<i>sound</i> sendiri, bkin cerita sendiri. Terus ada	
415		lagi <i>coscomp team</i>, itu susah lagi	
416	P	Berarti yang <i>coscomp</i> tu pian kaya me reka	
417		ulang adegan di <i>anime</i> gitu dan kita sebagai	
418		cosplay karakter yang diperankan	

Baris	S/P	Uraian	Koding
419	S	Iyaa, makanya itu kan yang bikin ribetnya	
420		kan, semuanya nyiapin sendiri	
421	P	Jadi tadi emang harapan pian dari awal tu	
422		handak memajukan yang di Kalsel ni lah?	
423	S	Edukasi lah jua, biar ga tertinggal jua dari	
424		daerah lain. Karena dulu kan gara-gara	
425		bahan apa segala susah, kita harus kreatif,	
426		jadinya kita makin bersaing, nah sekarang	
427		kan bahan-bahan sudah banyak, <i>maker-</i>	
428		<i>maker</i> buat dilatih juga banyak, kenapa tu	
429		nah sekarang ni kita malah kaya <i>stuck</i> di	
430		regional kita ja	
431	P	Malah dulu yang berkembang bang lah,	
432		sekarang jadi kaya kada secepat dulu?	
433	S	Iyaa, makanya dulukan katanya disini kaya	
434		4 tahun di Bandung, artinya kan tertinggal,	
435		nah sekarang setelah kita sampai sini, kaya	
436		kada tau berkembang kadanya, apakah kita	
437		makin tertinggal gara-gara <i>stuck</i> iya lo, gitu	
438	P	Kalo secara yang pian liat aja pang bang	
439		sekarang nih?	
440	S	Yaa masih tertinggal sih, mending dulu,	
441		mungkin ada berapa orang yang ngejar	
442		mungkin satu dua orang kaya Kyo tadi	
443	P	Nah terus bang kaya apa pian menanggapi yang	
444		pian harapkan ternyata kada atau belum terjadi,	
445		atau sesuai lawan yang kada sesuai harapan	
446		pian?	
447	S	Yaa gimana lah, soalnya kalo makin banyak	
448		komunitas makin banyak persaingan	
449		cosplay, akhirnya sama-sama makin	
450		meningkat, kalo wahini kan kaya kadeda	
451		persaingan pang, kada membawa nama	
452		komunitas apa, akhirnya ya <i>stuck</i> gitu aja,	
453		kaya apa handak berkembang	
454	P	Jadi pian menanggapi itu tu dengan cara apa	
455		keitu?	
456	S	Ya maunya <i>support</i> supaya ada komunitas	
457		yang kaya dulu, supaya bisa bersaing.	

Baris	S/P	Uraian	Koding
458		Peningkatan komunitas lah, walau	
459		kadapapa umpat <i>cirlce</i> ini <i>circle</i> itu	
460	P	Apa menurut pian bang yang meulah, malah	
461		<i>becircle-circle</i> aja?	
462	S	Mungkin dari komunitas tu kada mewadahi,	
463		maksudnya kada meanui banar kaitu.	
464		mungkin kaya ada yang suka <i>tokusatsu</i>, ini	
465		kurang <i>tokusatsu</i> jadi kada bisa gabung, ini	
466		komunitas suka <i>anime</i>, ada yang suka tapi	
467		kurang, ya kada gabung, ini sukanya <i>armor-</i>	
468		<i>armor</i> aja, kurang ini. Beda kan kalo aku di	
469		Hatchi dulu	
470	P	Pian dulu semua ada kaitu?	
471	S	Iyaa, iyaa, kaya yang <i>ngeband</i> ada, yang	
472		<i>fashion Harajuku</i> ada, yang memainkan	
473		<i>Tokusatsu</i> ada semuanya.	
474	P	Berarti komunitas wahini kada telalu mewadahi	
475		kaitu banar maksud pian lah?	
476	S	Ya sepenglihatan ku aja sih, kaya sekedar	
477		gabung tapi semacam kada di ayomi, setau	
478		ku aja lah. terus mungkin kurang ada	
479		<i>leadership</i> sih gitu sih, entah kenapa maunya	
480		kaya bikin tim-tim cosplay udah gitu aja	
481	P	Maksudnya kadedda sosok ketua yang	
482		merangkul kaitu	
483	S	Yaa kaya jadi tokoh, dulu tu banyak tokoh	
484		yang emang menginspirasi lah ibaratnya,	
485		akhirnya kan orang ikut dia, jadi sosok	
486		<i>leadership</i>	
487	P	Apa hal yang meulah pian tertarik jadi pian	
488		tetap mengcosplay? Padahal sempat kaya	
489		<i>hiatus</i> lo bang, nah ternyata pian tetap lanjut	
490		cosplay	
491	S	Ya balik lagi kan antusias penggemar	
492		sekarang, terakhir itu kan Jepang udah dikit	Motivasi
493		banget, tapi setelah <i>covid</i> ni Jepang nih	Instrinsik.
494		membludak banget, nah yang anak-anak	Minat. UTC :
495		baru kan, jadi mereka itu buat semangat	B492-B633
496		buat kembali lagi kan, ah dulu aku kan	

Baris	S/P	Uraian	Koding
497		terkenal kan, eh coba lagi buat <i>branding</i> diri	
498		lagi bahwa aku <i>cosplayer</i> sepuh, bukan mau	
499		dianggap sebagai sepuh, tapi ini nah cosplay	
500		gini.	
501	P	Jadi emang antusias sekarang bang lah yang	
502		meulah pian handak tampil lagi, tetap handak	
503		jadi <i>cosplayer</i> ?	
504		Iyaa. Tapi mungkin banyak faktor pang lah	
505	S	jua kenapa bisa rami tu. Terus sedikit lah	
506		agak beda jua kaya dulu satu <i>event</i> tu rame	
507		banar, kalo sekarang rame tapi kada kaya	
508		dulu, sekarang tiap minggu <i>event</i>	
509	P	Nah sebelum, sebelum <i>covid</i> tu pang ada lah	
510		<i>event</i> kaya ini yang setiap minggu ada?	
511	S	Pernah ada sekitar 2014, 2015 tuh tiap	
512		minggu hampir, akhirnya itu jua yang	
513		meulah orang mikir-mikir milih <i>event</i> kaya	
514		sekarang. Kalo dulu kan karena <i>event</i> jarang	
515		akhirnya rame terus	
516	P	Ooh paham, karena banyak <i>event</i> akhirnya	
517		orang milih-milih mau kemana dan di satu <i>event</i>	
518		tu jadi kada se rame itu	
519	S	Lawan jua mungkin karena banyak orang-	
520		orang luar, kaya EO luar tu nah yang tanpa	
521		konsultasi ke orang-orang terdekat yang	
522		emang tau nih <i>culture</i> Jepang, bikin <i>event</i>	
523		gitu akhirnya sembarangan, jadinya kalo	
524		ada orang yang kesana, datang, merasa kaya	
525		kurang acaranya, karena sembarangan	
526		tadi	
527	P	Jadi kada sesuai lawan yang diharapkan oleh	
528		orang yang datang ni lo bang?	
529	S	Yaa pas sudah kaitu baru bukah ke aku	
530		kaitu, ni kaya apa bang. Karena sudah	
531		merasa sering bikin acara terus nih, padahal	
532		kan beda, Jepang tu beda dengan acara	
533		biasa, terus membandingin di Jawa kaya	
534		gini. Ya jangan disamain soalnya di Jawa	
535		sana sudah maju banget. Makanya banyak	

Baris	S/P	Uraian	Koding
536		faktor kan kenapa <i>event</i> tu rame, tempat	
537		menentukan, harga tiket menentukan	
538	P	Yaa jadinya menentukan <i>event</i> tu rami kadanya	
539		bang lah?	
540	S	Yaa akhirnya <i>event</i> makin banyak tapi	
541		kualitasnya berkurang, dulu <i>eventnya</i>	
542		kurang, kada banyak, tapi kualitas bagus.	
543		Ini setiap minggu <i>event</i> ya kada mungkin aja	
544		semuanya rame, apalagi yang satu bayar	
545		yang satu gratis	
546	P	haha iyaa bujur. Nah selawas pian mengcosplay	
547		nih, kaya apa pian menemukan karakter yang	
548		meulah pian tertarik akitu mengcosplaykannya?	
549	S	Iyaa jadi dulu kan aku suka <i>Samurai</i>, aku	
550		sering banget kalo cosplay pasti ada	
551		<i>Samurainya</i> gitu. Seiring berjalan kan	
552		akhirnya suka ninja nih. Panutan ku dulu	
553		ada dikomunitas Hatchi kan dia ni cosplay	
554		ninja terus gitu. Akhirnya aku pengen coba	
555		ninja, keluar dari zona nyaman lah, dari	
556		<i>Samurai</i>. Sebenarnya gitu juga dulu, dari	
557		kain ke <i>armor</i>, aku kan udah pernah nyoba	
558		yang <i>Tokusatsu</i>, terus <i>Samurai</i>, terus <i>Dynasti</i>	
559		<i>Warrior</i>	
560	P	Nah itu pian jadi tertarik cosplay yang asalnya	
561		<i>armor</i> terus jadi kain kaya apa tu?	
562	S	Main <i>gamenya</i> dulu kan, suka karakter itu	
563	P	Oh jadi karena pian suka dan tertarik lawan	
564		karakternya bang lah	
565	S	iyaa gitu, liat karakter di <i>gamenya</i> gitu,	
566		handak kurealisasikan ke dunia nyata gitu.	
567		Dulu <i>armor</i> tu jarang lo, maksudnya banyak	
568		aja cuman kada sedetail yang sekarang	
569	P	Kaitu jua pian lawa karakter lainnya, karena	
570		pian liat keren gitu suka, jadi pian coba?	
571	S	Yaa, itu tu sesuatu yang baru lah, bosan kan	
572		kalo cosplay itu itu ja. Nah terus yang baru	
573		ini karena suka ninja juga kan, kebetulan	
574		aku main <i>Mobile Legend</i>, bingung aku	

Baris	S/P	Uraian	Koding
575		karakter apa yang <i>hype</i> tu nah yang sekira	
576		orang tau karakternya, akhirnya ada	
577		<i>Hayabusa</i> tuh	
578	P	Kaya ninja ni bang lah?	
579	S	<i>Hayabusa</i> kaya ninja kan, cuman saat itu	
580		<i>Hayabusa</i> kada seterkenal kaya <i>Alucard</i> kan.	
581		Nah tapi setelah di <i>revamp</i> tu beda kan, nah	
582		sesudah itu akhirnya aku senang, karena	
583		wah mantap ni semi ninja kaya tertutup gitu.	
584		Gak nyangka aja, pas kita cosplay <i>Hayabusa</i>	
585		tu, antusias keren banget gitu, kaya banyak	
586		yang ngomem, kaya aslinya ni jar, artinya	
587		kita sukses kan buat cosplaynya karena	
588		mirip seperti yang aslinya, sampai disebut	
589		akhirnya <i>Hayabusa Banjar</i> gitu	
590	P	Wes keren sih emang cosplay pian yang itu	
591	S	Nah dulu sebenarnya juga lebih condong ke	
592		cosplay <i>Marvel</i> , <i>DC</i> gitu	
593	P	iyaa karena <i>hype</i> dulu lo bang?	
594	S	Dulu aku banyak kostum <i>Ironman</i> , <i>Batman</i> ,	
595		<i>Spiderman</i> , banyak itu, nah sekarang kan	
596		udah kurang, banyak yang <i>Genshin</i>	
597		sekarang	
598	P	Haha iyaa. Nah berarti itu cara pian	
599		mengembangkan minat ke karakter yang ingin	
600		pian cosplaykan?	
601	S	Iyaa, lebih kaya hasil apresiasi sih jua.	
602		Ketika kita cosplay terus dipuji orang,	
603		berarti sukses kan, sesuai dengan karakter.	
604		Soalnya cosplay tu kada harus yang ganteng	
605		kan, yang penting cocok dan sesuai lawan	
606		diri inya keitu, itu yang bagus	
607	P	nah berarti pian bisa membangun karakter tuh	
608		itu yang meulah pian makin minat seiring	
609		jalannya waktu?	
610	S	Iyaa, betul. Kalo kita di apresiasi kan berarti	
611		karakter kita bagus, emang cocok dengan	
612		karakter kita	
613			

Baris	S/P	Uraian	Koding
614	P	Nah pernah lah pian meulah karakter tapi perasa	
615		pian malah kada cocok?	
616	S	Banyak jua sih, dulu banyak tu	
617	P	Berarti emang dari uji coba jua dulu bang lah?	
618	S	Iyaa makanya sekarang aku juga mikir-	
619		mikir, mau karakter ini cocok kada lawan	
620		usiaku sekarang, lawan usia sekian gitu	
621	P	Berarti sekarang pian sudah mahir nih	
622		bahasanya memilih karakter yang cocok lawan	
623		pian?	
624		Ya membranding diri lah jua jadinya.	
625	S	Jangan jua mengcosplay tapi kada sesuai	
626		lawan postur tubuh kita, postur muka kita	
627		Emang riset jua pian lah keitu?	
628	P	Iyaa, soalnya ketika sesuai karakternya,	
629	S	otomatis orang bakal apresiasi kan, suka kan	
630		gitu	
631	P	Nah sekarang ulun faktor luarnya lah bang. Ada	
632		lah bang dukungan dari keluarga atau orang	
633		terdekat kaitu misal?	
634	S	Alhamdulillah keluarga dari dulu emang	Motivasi
635		support kita. Dulu bahkan mamaku dulu	Ekstrinsik.
636		sering disebut mama Hatchi jar, mama	Dorongan
637		komunitas, karena kaya mengayomi gitu,	Keluarga. UTC
638		soalnya basecamp dulu disini ni	: B634-B677
639	P	Disini jadi <i>basecamp</i> bang lah?	
640	S	Basecamp. Disini tempat latihan cosplay,	
641		tempat latihan band juga. Alhamdulillah	
642		emang support banar jua	
643	P	Mantap. Jadi sejauh apa dukungan keluarga	
644		pian ni bang?	
645	S	Support dari segi semangat kan jelas,	
646		dukungan emosional hehe, dulu tu sebelum	
647		aku kerja juga support duit nih finansial lah,	
648		transportasi apa segala macam. Nonton	
649		terus jua pas aku lomba keitu.	
650	P	Kaya yang kostum pang bang ada lah	
651		membantu dari keluarga pian?	
652			

Baris	S/P	Uraian	Koding
653	S	Finansialnya jua sih, gasan nukar bahan	Motivasi Ekstrinsik. Lingkungan. UTC : B678- B789
654		macam-macam gitu. Tapi kaya kaka aku kan	
655		jua ada bantu bikin <i>armor</i> lah misal	
656	P	Ooh oke. Kalo sekarang pang bang ada lah	
657		terjadi kaya perubahan <i>support</i> keluarga pian	
658		selawas ini ni?	
659	S	Ada sih, karena penurunan ekonomi kan,	
660		dulu karena bapak masih kerja, nah	
661		sekarang udah pensiun jadinya duit jua	
662		kurang kan, ya mau kada mau kita bantu	
663		kan, kaya sampingan misal jadi juri tadi	
664		lumayan gitu. Ya intinya jangan terlalu	
665		membuang duit lah gitu, karena ekonomi	
666		bisa berubah-rubah kan. Itu aja sih	
667	P	Ooh iyaa, supaya lebih yang ke bermanfaat aja	
668		nih bang	
669	S	Iyaa, alhamdulillah asal kada dilarang aja	
670		kan, sukur aja	
671	P	Berarti secara garis besar tetap <i>support</i> aja bang	
672		lah, bukan yang tiba-tiba berubah kada boleh	
673		kaitu?	
674	S	Iyaa, emang <i>support</i> aja terus	
675	P	Nah, dari lingkungan pian bang, misal kawan	
676		atau anggota komunitas pian mempengaruhi	
677		keputusan, kehandak pian tetap jadi <i>cosplayer</i> ?	
678	S	Emm, lebih banyak pribadi sih sebenarnya,	
679		ketimbang pengaruh teman, kecuali dulu	
680		teman karena sehobi kan, kalo sekarang	
681		sudah pada bekeluarga	
682	P	kalo dahulu di awal-awal pian <i>disupport</i> banar	
683		bahasanya lawan kawanan?	
684	S	iyaa karena sekomunitas kan. Tapi setelah	
685		sekarang mereka pada bekeluarga kan,	
686		jadinya kurang, karena ambisi ku masih ada	
687		kan, aku mau yang gini gini, udah akhirnya	
688		ambisi aku sorang aja	
689	P	Berarti kalo sekarang dari kawan atau	
690		komunitas tu pengaruhnya kurang bang lah?	
691			

Baris	S/P	Uraian	Koding
692	S	Kalo dulu iyaa, kalo sekarang ya gitu pribadi	
693		aja, teman paling tadi kaya si Kyo tu aja,	
694		inya membawai proyekan ini, umpat aku	
695		gitu. Kaya ngeband nih, sekarang aku	
696		comeback ngeband karena kawananku dulu	
697		comeback jua	
698	P	Oh berarti masih ada ja pengaruh dari kawan	
699		bang lah?	
700	S	Masih ada, cuman kada seberapa	
701	P	Kalo lingkungan <i>online</i> pang bang, ya media	
702		sosial lah, kaya IG, FB, grup WA, atau <i>platform</i>	
703		lainnya, itu kaya apa perannya bagi pian bang?	
704	S	Alhamdulillah, yaa untuk teman ya sesama	
705		Jepang itu berperan positif aja. Sama karena	
706		kita ada rentalan kostum jadinya bisa	
707		promosi dari situ	
708	P	Berarti maksudnya media sosial ni sebagai jalur	
709		penghubung kaitu kah bang?	
710	S	Iyaa, sebagai jalur relasi kan. Kaya dari	
711		corporate tu jalurnya bisa dari situ	
712	P	Berarti emang berpengaruh lah bang gasan	
713		pian?	
714	S	Iyaa berpengaruh, karena perannya jua bisa	
715		gasan <i>branding</i> kita kan, sebagai <i>cosplayer</i>,	
716		sebagai juri cosplay, akhirnya orang tau kan,	
717		dari IG itu	
718	P	Ooh pian jadinya IG tu sebagai <i>personal</i>	
719		<i>branding</i> keitu lah?	
720	S	Iya itu, cuman iya tadi teman-teman yang	
721		mohon maaf nih, maksudnya bukan hobi	
722		Jepang, agak negatif sih, agak meolok-olok	
723		sih, ya gitu-gitu, <i>wibu</i> lah.	
724	P	Iyaa haha, sama sih bang, maksudnya ulun yang	
725		fotografer cosplay aja gitu nah disambat wibu	
726		jua	
727	S	Nah itu kan, tapi ya bodo amat, selama kita	
728		menghasilkan dari hobi kita, ya ngapain	
729		ngurusin orang ya lo	
730			

Baris	S/P	Uraian	Koding
731	P	Tapi, dari komunitas ada jua lah bang yang	
732		<i>basenya</i> secara <i>online</i> keitu?	
733	S	ada, ya kaya grup wa aja tapi komunitasku	
734		itu, cuman ya sekedar kaya Hatchi reunian,	
735		ada teman yang dari Kotabaru datang, ya	
736		ngumpul kita	
737	P	Ooh iyaa, kalo misal informasi terkait segala	
738		macam kegiatan <i>cosplay</i> tu?	
739	S	Yaa ada aja, kaya dari grup, kan aku umpat	
740		grup-grup lain jua, kaya fotografer <i>cosplay</i>	
741		dan lainnya tu.	
742	P	Berarti informasi apa segala macam tu terkait	
743		<i>cosplay</i> ada ja keitu bang lah?	
744	S	Ada, trus kaya info proyekan, kaya lawan	
745		Kyo, lawan teman-teman tu dari medsos jua	
746	P	Nah ni masih tentang lingkungan bang lah,	
747		misal pas pian <i>event</i> nih, baik pian lagi juri atau	
748		<i>cosplay</i> bang lah, pas menjalani <i>event</i> tuh, apa	
749		yang meulah pian tetap terdorong supaya	
750		ber <i>cosplay</i> , selain dari antusias tadi misal?	
751	S	Ya, karena kita sering dipanggil menjuri,	
752		berarti kita kompeten kan untuk orang-	
753		orang, ketika aku menjuri kan pasti	
754		bekostum yang wah lo, dari situ orang bisa	
755		tau aku <i>cosplay</i> kompeten, terus minta IG di	
756		follow, jadi merasa dihargai, itu sih yang	
757		bikin aku semangat buat <i>cosplay</i>	
758	P	Berarti selain dari antusias orang-orang tadi,	
759		kaya orang tau dan menghargai pian tu, itu yang	
760		meulah pian semangat lah?	
761	S	Yaa bagus <i>cosplay</i>nya jar meSG trus kita	
762		<i>repost</i>, trus misal taruh foto orang ngomen	
763		banyak, <i>difollow</i> jua	
764	P	Secara umum jadinya lingkungan di <i>event</i> tu	
765		mendorong positif bagi pian lah?	
766	S	Alhamdulillah selama ini positif, mungkin	
767		ada lah drama-drama, cibiran, kaya itu juri	
768		memenangkan kawan jar. Soalnya gini kan	
769			

Baris	S/P	Uraian	Koding
770		semua ni aku bekawan, masa aku juri yang	
771		iut lomba aku musuhi, kada mungkin kan	
772	P	Padahal pian menilainya kada keitu bang lah?	
773	S	Ya Objektiv aja aku, makanya aku maunya	
774		sih gini, misalnya acara <i>coswalk</i>, kalo bisa itu	
775		gak usah juara 1 sampai 3, cuman favorit	
776		juri itu aja. Soalnya kalo <i>coswalk</i> itu	
777		penilaiannya kadang bingung keitu na,	
778		soalnya <i>coswalk</i> itu untuk pemula makanya	
779		itu tergantung juri, makanya favorit juri aja	
780	P	Kalo di skala <i>event</i> biasa nih bang, biasa kan	
781		pian jadi juri lo, kada umpat lombanya. Kalo	
782		misalnya lomba nih dari pemerintah atau	
783		lembaga yang meadakan, yang buhannya tuh	
784		kada tau mana yang senior mana yang hanyar,	
785		nah itu pian umpat jua lah bang?	
786	S	Kada, aku kada umpat lomba lagi kan.	
787		Pokoknya aku kalo sudah jadi juri, kada	
788		lomba lagi sudah, kecuali jadi <i>guest, guest</i>	
789		<i>perform</i> kaitu	Motivasi
790	P	Oke bang. Nah terus apa bentuk imbalan.	Ekstrinsik.
791		Hadiah atau sejenisnya yang pernah pian dapat,	Imbalan. UTC
792		yang memotivasi pian jadi cosplay sampai	: B790-891
793		wahini nih?	
794	S	Kalo aku sih, yang paling pertama apresiasi	
795		tadi. Ketika kita cosplay kan, terus banyak	
796		orang minta foto, dibilang cocok, itu udah	
797		apresiasi yang utama banar, yang	
798		memotivasi	
799	P	Yang utama bang lah, lain materi berarti?	
800	S	Barang, materi tu, nomor 2 lah, misal materi	
801		dapat tapi kadeda di apresiasi, kaya kada	
802		memotivasi tu, kaya kurang banget lah	
803	P	Yang memotivasi pian banar tadi bentuk	
804		apresiasi, penghargaan orang tadi bang lah?	
805	S	Itu yang pertama, yang kedua baru duit	
806		udah gitu aja haha. Apalagi pas kita dibikin	
807		jadi juri tu berarti kita dipercaya kan bahwa	
808		kita kompeten menjadi juri. Walaupun	

Baris	S/P	Uraian	Koding
809		sebenarnya itu cuma sampingan aja, bukan	
810		penghasilan utamaku	
811	P	Tapi ada lah bang yang menjadikan itu sumber	
812		utama pemasukannya, profesinya kaitu	
813		jadinya?	
814	S	Ada, tapi dibagian <i>maker</i> itu, bukan di	
815		cosplay gitu, beda sih. Kalo dicosplaynya sih	
816		aku kurang tau untuk yang sekarang lah	
817	P	Inggih inggih. Nah kayapa perasaan pian bang	
818		pas dapat penghargaan atau pencapaian dari	
819		semua kegiatan cosplay?	
820	S	Yang pastinya senang iya lo, cuman	
821		namanya manusia pasti ada ambisi kan, ya	
822		mau kada jadinya terdorong kada cepat	
823		puas	
824	P	Ada lah bang kira-kira sedikit terbesit rasa	
825		kecewa, atau kada suka keitu, misal ternyata	
826		penghargaannya ni kad sesuai harapan pian, aku	
827		agak sedikit kecewa kaitu nah?	
828	S	Kalo dari segi hadiah sih kurang ya,	
829		maksudnya aku biasa aja, ga yang terlalu	
830		berharap, yang kupikirkan sih kaya	
831		prestasi, kaya piala gitu, dulu gitu. Nah kalo	
832		sekarang ni aku lebih kecewa tu kalo aku	
833		cosplay ternyata jarang orang kaya minta	
834		foto tuh, dan orang meliatnya kada cocok,	
835		itu sih.	
836	P	Berarti pian kecewanya ketika orang tu kadede	
837		apresiasi dan merasa pian kada cocok?	
838	S	Ya misal aku <i>effort</i> sudah cosplay, nyatanya	
839		kurang, berati emang gagal, kurang kan	
840		dimata orang	
841	P	Berati asal ada apresiasi ketika pian mencapai	
842		sesuatu tadi, kaya prestasi atau piala, walaupun	
843		hadiahnya kada seberapa misalnya, pian tetap	
844		senang lah?	
845	S	Iya senang, karena prestasi tadi yang utama,	
846		dan karena dari prestasi tadi jua yang kawa	
847			

Baris	S/P	Uraian	Koding
848		meulah kita jadi juri, diundang <i>corporate</i>	
849		buat tampil gitu kan, jadi <i>guest</i> itu	
850	P	Iyaa iyaa. Terakhir bang, ada kada bang	
851		apresiasi dari komunitas atau <i>fans</i> , penggemar	
852		pian yang meulah pian termotivasi sebagai	
853		<i>cosplayer</i> ?	
854	S	Oh iya banyak kan kalo penggemar, kaya	
855		nagih-ngasih hadiah gitu, ngasih aku tas,	
856		<i>headset</i>, atau apa	
857	P	Nah itu jadi motivasi pian?	
858	S	Iyaa motivasi, artinya kita disukai kan. Kalo	
859		dari kawan, komunitas tu membantu	
860		mengenalkan aku lagi gitu, kaya misal aku	
861		ni diam aja, orang kada tau, tapi dipadahi	
862		lawan yang lain, eh si itu cosplay senior, dia	
863		prestasinya ini ini ini	
864	P	Ooh, jadi dari kawanan atau komunitas pian tu	
865		membantu pian naik, meulah motivasi jua bagi	
866		pian?	
867	S	Memotivasi, iyaa, sampai kaya jadi panutan	
868		lah buat <i>cosplayer</i> baru, tapi tetap merendah	
869		itu aja haha. Jangan mentang-mentang	
870		senior lalu apa, ya jangan kan. Biar ga ada	
871		<i>gap</i> antara sesama <i>cosplayer</i>	
872	P	Dari orang luar bang, maksudnya diluar ranah	
873		cosplay, selain keluarga tadi, ada lah yang	
874		dukung pian?	
875	S	Lumayan, banyak lah, keren keren jar, ada	
876		alhamdulillah ada, dari kawan biasa keitu,	
877		jadi motivasi jua	
878	P	Ada ja bang lah?	
879	S	Iya alhamdulillah ada ja. Kan gini contoh	
880		acara biasa ni Jepang, yang datang juga	
881		emang <i>pure</i> yang suka Jepang. Tapi kalo	
882		acara yang umum kaya <i>corporate</i>, na	
883		alhamdulillah itu antusiasnya banyak, kaya	
884		befoto lawan aku, minta IG, keren ya	
885		ternyata cosplay gini ya katanya	
886			

Baris	S/P	Uraian	Koding
887	P	Padahal orang-orang ini maksudnya orang-	
888		orang biasa yang bukan suka Jepang?	
889	S	Iyaa kaya gitu, orang yang <i>normies</i> gitu,	
890		acara umum, ternyata di upload, ya kita	
891		<i>repost</i>, dia kaya bangga gitu sampai di	
892		<i>upload</i>	Penutupan. UTC : B892-
893	P	Oke oke, haha. Sip sudah <i>thank you</i> bang,	B897
894		makasih banar sudah menjawab	
895	S	Iyakah haha, sip sip, sama-sama	
896	P	Inggih, ini ulun tinggal minta data pian aja lagi	
897	S	Oke sip	

B. Subjek 2 MO

Hari/Tanggal : Senin, 11 November 2024
 Waktu : 16.00 WITA - Selesai
 Lokasi : Terjebak Kopi, Jl. Flamboyan , No. 25, Sungai Miai, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin
 Keterangan : S = Subjek
 P = Peneliti

Baris	S/P	Uraian	Koding
1	P	Ini sambil ulun rekam lah, jadi kenalin ulun	Pertanyaan Pembuka. MO : B5-B35
2		Rifki, mahasiswa Psikologi Islam, UIN	
3		Antasari Banjarmasin	
4	S	Okey	
5	P	Sudah berapa lawas jadi <i>cosplayer</i> ?	
6	S	Aku awal <i>cosplayer</i> itu dari Samarinda, kira-kira jalan 3 tahun, baru kesini, balik kesini	
7		kira-kira sudah 2 tahunan mengcosplay	
8		Berarti dari tahun 2019 kah 2018 tu iyalah?	
9	P	Iyaa dari awal-awal tu 2018	
10	S	Nah kenapa handak jadi <i>cosplayer</i> dulu tu?	
11	P	Nah karena dulu tu awal-awal tertarik sama komik, buku komik, <i>manga</i>, itu. Karena dulu tu kan belum ada kaya sosmed lo, masih awam kaitu, kaya kita harus ke warnet dulu, nah susah lo. Jadi dari komik tun dulu lihat karakternya, habis itu gambar karakternya. Jadi habis dari menggambar tu anggap aja kita kan makin cinta tu nah, jadi handaknya diri sendiri jadi karakter itu	
12	S	Merealisasikan ke dunia nyata iya lah?	
13	P	Lawan jua ada, apa nih, hasutan, ajakan kawan. Kawan tu ketuju jua kaitu na, jadi inya tu telawas dah, anggap aja ulun baru masuk tu, inya tu sudah setngah tahun <i>cosplayer</i>	
14	S	tapi seangkatan?	
15	P	Heeh seangkatan, jadi dulu tu rentalan tu masih belum ada, rental baju nyewa ini. Jadi	
16	S		
17	P		
18	S		
19	P		
20	S		
21	P		
22	S		
23	P		
24	S		
25	P		
26	S		
27	P		
28	S		
29	P		

Baris	S/P	Uraian	Koding
30		inya tu yang nemenin ke pasar cari baju cari	
31		ini itu. Kada kaya wahini nih, ah mau	
32		karakter ini tinggal rental kaitu na, kalonya	
33		kami dulu tu lebih <i>effort</i> , ya dari beli	
34		sepatunya, aksesorisnya bikin sendiri, jarku	
35		kita <i>maker</i> sendiri, sampai ini <i>styling wig</i>	
36	P	Kalo yang pian tau nih, di Banjarmasin nih	Pertanyaan
37		khususnya, di Banjar. Perkembangan cosplay ni	terkait
38		dari dulu tu kayapa?	perkembangan
39	S	Kalo perkembangannya ni yang aku tau dan	cosplay. MO :
40		beberapa dari kisah-kisah buhan senior jua	B36-B62
41		lah, yang jelas lebih maju diluar, diluar	
42		Kalimantan. Yang kutau emang cosplay nih	
43		rame di tahun belas-belasan kaitu, pas aku	
44		<i>ngevent</i> di Samarinda kan 2018an tuh	
45		kurang lebih aja kaya disini, nah kalo di sini	
46		ni yang kutau emang mulai rame lagi setelah	
47		<i>covid</i>, tapi kada balik seutuhnya yang kaya	
48		pas tahun belasan itu, emang lebih rame	
49		yang dulu. Dulu tu kayapa yo, dari segi acara	
50		tu rame, lebih hidup kaitu na, sekarang ni	
51		kurang penghayatannya, kaya turun foto	
52		nambah <i>followers</i>, kaya gitu aja sekarang.	
53	P	Apa penyebabnya kira-kira jadi meulah <i>event</i>	
54		sekarang ni kurang kaitu?	
55	S	Penyebabnya mungkin, anak-anak sekarang	
56		tuh kaya lebih suka apa yang jadi daripada	
57		usahain sendiri, makanya kan sekarang ni	
58		ada bahasanya ada yang <i>Gen-Z</i> ada yang	
59		<i>Gen Alpha</i>, na anak-anak yang sekarang tu	
60		kaya mau jadinya aja gitu. Intinya yang	
61		kuliat di Banjarmasin tu beda kaitu na, eh	
62		ternyata kaya biasa aja gitu	
63	P	Sekarang kan pian masih aktif cosplay lo, nah	Motivasi
64		apa yang meulah pian memutuskan tetap	Intrinsik.
65		cosplay sampai sekarang, di usia sekarang?	Kebutuhan.
66	S	Karena aku kaya gini, kalonya aku gak	MO : B63-161
67		ngecosplay dari Kalimantan, gimana aku	
68		mau cosplay ke luar gitu, aku mau	

Baris	S/P	Uraian	Koding
69		identitasnya gitu, jadi kan suatu saat	
70		kalonya emang kaya gini gini aja, aku tu mau	
71		keluar, jadi aku mau bawa nama	
72		Kalimantan keluar, nah supaya maju juga	
73		gitu na	
74	P	Ooh oke, walaupun disini agak menurun jadi	
75		pian tetap memutuskan untuk bercosplay	
76		karena ingin membawa nama Kalimantan, gak	
77		ada niat <i>hiatus</i> gitu lah?	
78	S	Heeh, makanya mau liat kaitu na,	
79		persaingan di luar tu kaya mana gitu dengan	
80		membawa nama Kalimantan	
81	P	Nah terus kaya apa kebutuhan emosional dan	
82		sosial pian tu terpenuhi, maksudnya melalui	
83		kegiatan cosplay pian bisa mendapatkan itu,	
84		kebutuhan emosional tu contohnya pian bisa	
85		merasa senang gitu, mungkin ada perasaan lain	
86		kaya sedih juga, secara sosialnya pian nyaman	
87		berinteraksi ketika di cosplay?	
88	S	Aku pribadi pastinya ya senang lo, dan ini	
89		jua kalonya turun <i>coswalk</i> sesuai <i>mood</i> aku	
90		sekarang gimana, kalonya sekarang anggap	
91		aja misal lagi ada masalah percintaan, aku	
92		ngambil karakternya dari masalah	
93		percintaan juga, jadi aku bisa menuangkan	
94		perasaan aku kesana, bisa menghayatin	
95		gimana rasanya	
96	P	Oh berarti di cosplay itu pian kawa semacam	
97		mencurahkan perasaan pian kaitu lah, kalo di	
98		dunia nyata pang?	
99	S	Ya malah aku lebih dapat di cosplay ni, ya	
100		tadi kebutuhan emosional lo, senang aku	
101		dapat, aku sedih kawa mencurahkan melalui	
102		<i>coswalk</i>	
103	P	Kalo misalnya kada mengcosplay kaitu beda	
104		kah?	
105	S	Kaya gini contohnya, ini kan aku kalo di	
106		dunia nyata ya agak susah bersosialisasi,	
107		tertutup, introvert gitu, kalonya aku di	

Baris	S/P	Uraian	Koding
108		cosplay aku loncat san loncat sini, dapat	
109		teman, dapat ini ini ini, makanya di IG ku	
110		jua pengikutnya tu lebih banyak teman	
111		cosplay daripada teman <i>real</i>	
112	P	Oh jadi lebih senang di dunia cosplay?	
113	S	Iyaa, soalnya di dunia cosplay ni kita bisa	
114		jadi diri sendiri, tanpa ada yang ngatur kita	
115		gitu	
116	P	Okee, nah terus kayapa pian menyeimbangkan	
117		waktu sebagai cosplay lawan kegiatan sehari-	
118		hari pada umumnya?	
119	S	Malahan kaya gini, aku tu kebalik, malah di	
120		dunia nyata ku yang mengganggu kegiatan	
121		cosplayku, kaya bukan menyeimbangkan	
122		waktu jadinya, lebih banyak di cosplainya.	
123		Karena, ya sebut aja dunia cosplay tu	
124		pelarianku dari dunia nyata	
125	P	Wah, haha. Tapi teman-teman di cosplay tu	
126		bersambung atau berlanjut kebawa sampai	
127		dunia nyata lah?	
128	S	Iyaa, tapi beda orang ka ai, asiknya pun beda	
129		kaya gitu nah, mereka tu kalo di dunia	
130		cosplay beda sama perilaku di <i>real life</i>	
131	P	Tetap bekawan tapi?	
132	S	Tetap bekawan, tapi keliatan sifat aslinya di	
133		cosplay, misal kya eh aku kenal dia di	
134		cosplay, dia orangnya <i>humble</i> loh, kenapa	
135		pas bekumpulan banyak diemnya atau	
136		gimana gitu	
137	P	Jadi cara menyeimbangkan waktunya tadi pang	
138		kayapa, lawan kawan di cosplay nih, lawan	
139		kegiatan sehari-hari nih	
140	S	Yaa sebetulnya malah kegiatan sehari-	
141		hariku itu kebanyakan di cosplay kan,	
142		kebalik. Kalo yang <i>real life</i> ya udah	
143		seadanya.	
144	P	Oke, misal kaini, pian beisi kawan A B C D,	
145		yang kenalnya di cosplay, terus bisa kada itu tu	
146			

Baris	S/P	Uraian	Koding
147		tetap bekawan tapi di dunia nyata, selain di	
148		cosplay itu	
149	S	Bisa, kalonya bahas <i>cosplayer</i> juga, karena	
150		selain bahas itu emang kurang karena latar	
151		kami yang beda-beda lo, jadi kami biasanya	
152		biar tetap nyatu misal selain bahas cosplay,	
153		kami tu olahraga gitu, main bulu tangkis,	
154		terus ngegym	
155	P	Kalo ai misalnya karena sudah bekawan sampai	
156		ke <i>real life</i> , bisa aja kya curhat gitu, saling cerita	
157		gitu?	
158	S	Nah biasanya tu curhatnya gitu juga,	
159		tentang dunia <i>cosplayer</i> juga, jadinya	
160		masalah selain cosplay ya masalah sendiri	
161		aja.	
162	P	Iyaa. Nah, terus harapan pian sebagai cosplay	Motivasi
163		pang apa? Jadi tetap mengcosplay tu, apa yang	Intrinsik.
164		pian harapkan?	Harapan. MO :
165	S	Harapannya tu, buat aku, aku bisa menjadi	B162-B232
166		<i>cosplayer</i> yang sukses, maksudnya tu kaya	
167		punya manajer sendiri, jadi penghidupan	
168		kita sendiri, jadi profesi	
169	P	Oh jadi profesi lah?	
170	S	Iya, jar kita tu bukan sekedar hobi-hobi	
171		biasa aja	
172	P	Berarti untuk sekarang masih sebagai hobi aja?	
173	S	Masih bisa disebut hobi. Tapi, mulai	
174		beranjak ke bisnis sih udah ini, semi	
175		profesional hehe	
176	P	Berarti harapan pian jadi <i>cosplayer</i> profesional,	
177		iya lo?	
178	S	Iyaa, kan kaya diluar Kalimantan ni, yang	
179		profesional, kostumnya mereka ni di biayain,	
180		ke luar negeri kaya ke Jepang langsung	
181		mereka tu di biayin dari, bahasa kita tu dari	
182		<i>officialnya</i>, aku mau kaya gitu. Jadi seleb	
183		<i>cosplayer</i> lah gitu, jadi di gaji juga mereka,	
184		di <i>endorse</i> gitu, ya kaya artis	
185			

Baris	S/P	Uraian	Koding
186	P	Tapi emang itu memungkinkan lah kalo di Banjar aja?	
187			
188	S	Ya harus keluar dulu sih, harus maju, prestasi di luar, kalo <i>stuck</i> di Kalimantan aja	
189			
190		kada bisa	
191	P	Ada perbedaan kada apa yang pian harapkan di awal dengan yang sekarang gitu?	
192			
193	S	Kalo dari awal aku emang berharapnya itu, mau jadi cosplay yang profesional, sampai sekarang, pokonya aku tu kalo mau itu harus terwujud gitu. Yang berbeda paling paling	
194			
195		lawan yang sekarang ni, em, contohnya pas aku ke BJM lagi kan, kan aku awal cosplay di Samarinda, terus karena sudah bisa, pas balik ke BJM beharapnya bisa lebih naik,	
196			
197		aku kira ya cosplay dan bisnisku pas ke Banjar ni bisa lebih tinggi dar sana, ternyata lebih turun	
198			
199			
200			
201			
202			
203			
204	P	Kenapa tu jadi malah lebih turun?	
205	S	Satu, aku <i>comish make up</i> juga kan, disini <i>make up</i> tu behambur, satu itu, kedua rentalan lebih banyak dan murah. Beda dengan di sana rental kostum tu kualitasnya lebih bagus dan harga bisa lebih mahal jadinya.	
206			
207			
208			
209			
210			
211	P	Berarti banyak di Banjarmasin lah rentalan tuh, tapi kualitasnya kurang tadi?	
212			
213	S	Iyaa, ada nih anggap aja kostum <i>Raiden</i>, harganya tu biasa aja karena kostumnya biasa aja, mereka tu lebih milih yang itu, daripada yaa, yang <i>armor</i> bujur kaitu, yang bagus kualitasnya	
214			
215			
216			
217			
218	P	Nah terus kaya apa pian menanggapi perbedaan itu, maksudnya yang sesuai lawan yang kada sesuai harapan pian?	
219			
220			
221	S	Kalo yang sesuai ya sejauh ini aku tetap bisa bercosplay dan jalan aja itu sudah sesuai aja, oke aja gitu na, tapi yang kada sesuai ni misal kaya yang di Banjar ternyata kada	
222			
223			
224			

Baris	S/P	Uraian	Koding
225		sesuai dugaanku, yaa aku coba cari cara aja	
226		sih lagi, kayapa emm aku tetap bisa bertahan	
227		jua. Emang agak susah si, tapi untungnya	
228		sekarang bisa aja gitu, didukung temen juga	
229		kan.	
230	P	Kada menyerah berarti lah?	
231	S	Iyaa, bujur, walaupun ya ada <i>drop</i> juga, tapi	
232		untungnya masih bisa kujalani lah	
233	P	Oke ni, ulun tarik dikit lah, yang meulah pian	Motivasi
234		tertarik jadinya tetap cosplay pang apa?	Intrinsik.
235	S	Tertarik jadi <i>cosplayer</i> sekarang tu, yaa	Minat. MO :
236		karakternya sekarang ka, maksudnya tu	B233-B287
237		kalo dulu kan aku suka karakter tu karena	
238		liat karakternya langsung, mau jadi	
239		karakter itu. Kalo sekarang tu gara-gara, ih	
240		bagus banget ya itu, aku mau coba ah	
241	P	Liat cosplay orang?	
242	S	Iya, cosplay, karakter orang. Jadi sekarang	
243		tu kalo di <i>event</i> liat karakter orang , bagus	
244		gitu, sama juga postingan IG nya biasanya	
245	P	terus berarti itu jadi cara pian menemukan	
246		karakter cosplay yang menarik gasan pian lah?	
247	S	iyaa itu sih, sekarang seringnya gitu, ada	
248		karakter orang yang bagus, aku jadi pengen	
249		dan tertark buat cosplaykan itu juga, entah	
250		aksesorisnya gitu	
251	P	oke, tapi itukan dari orang, kalo langsung dari	
252		karakter aslinya pang yang sekarang gimana?	
253	S	Kalo itu, lebih ke alur ceritanya, warna	
254		karakternya itu, kan <i>anime</i> itu ada yang	
255		karakternya warna ungu, <i>pink</i>, hijau, mana	
256		yang sesuai warna favorit aku gitu, habis tu	
257		sifat dia dalam karakter itu gimana, na bisa	
258		jadi aku suka gitu.	
259	P	Kaya apa cara pian tuh mengembangkan minat,	
260		ketertarikan dalam bercosplay seiring jalannya	
261		waktu? Kan bisa aja lo bosan kaitu	
262	S	Aku tu bisa kalo satu karakter tu susah <i>move</i>	
263		<i>on</i> nya, misal aku kalonya jadi <i>Yaemiko</i>	

Baris	S/P	Uraian	Koding
264		sampai bisa jadi <i>usernya</i> itu aku bisa pake	
265		kostum itu terus gitu na ka, soalnya aku	
266		merasa aku sudah jadi dianya	
267	P	Oh semacam menjiwai dia gitu?	
268	S	Hoooh iya, menjiwai si karakter itu gitu, jadi	
269		buat ngelepasin karakter ini nih susah gitu,	
270		karena sudah secinta itu. Gitu juga karakter	
271		yang lain	
272	P	Berarti kaitu jua lawan karakter <i>horror</i> tuh, kan	
273		ulun ada liat jua lo pian cosplay yang <i>horror</i>	
274		tuh?	
275	S	Iyaa, tapi aku nonton dulu karakter itu, kan	
276		kalo kita nonton terus, ada ketertarikan aku	
277		harus jadi karakter itu gitu, aku harus	
278		jiwanya kaya gini gini	
279	P	Dari semua karakter yang beda-beda tuh ada	
280		yang dipakai terus?	
281	S	Ada, jadi setiap entak karakter di <i>isekai,</i>	
282		<i>game, horror,</i> aku ada karakter yang kupake	
283		terus, karena udah menjiwai tadi	
284	P	Gak ada rasa bosan?	
285	S	Engga, karena anggap aja aku udah jadi	
286		karakter itu tuh	
287	P	Okee, siap. Nah sekarang ulun mau tanya faktor	
288		luarnya lah, yang meulah pian tetap	Motivasi
289		mengcosplay sampai sekarang. Dukungan dari	Kestrinsik.
290		keluarga ada lah?	Dorongan
291	S	Nah masalahnya kaya gini, aku di keluarga	Keluarga. MO
292		itu gatau kalo aku <i>cosplayer,</i> yang mereka	: B288-B401
293		tau tu aku cuman rentalin baju, sama aku	
294		<i>make upin cosplayer,</i> mereka ga tau kalo aku	
295		<i>cosplayer,</i> malahan aku ni ikut <i>coswalk</i> terus	
296		gitu, aku ikut lomba mereka ga tau	
297	P	Kada tau sama sekali berarti?	
298	S	Iyaa, tapi pernah ketahuan, soalnya kaya	
299		gini, ada yang bikin <i>highlight</i> terus tu <i>FYP,</i>	
300		ke keluargaku, terus dia itu kaya, paman	
301		paman, kaka ini menang lomba ini ini,	
302		memang ini ini. Ketahuan lah aku	

Baris	S/P	Uraian	Koding
303	P	Terus terus?	
304	S	Soalnya keluargaku ini agamis, tau sendiri	
305		kan kaya gimana kalo liat karakter Jepang	
306		yang terbuka, nah gasukanya tu mereka dari	
307		situnya, kalo dari yang menangnya tetap di	
308		<i>support</i>, jadi kata abah aku kalo mau juga	
309		cari karakter yang tertutup katanya	
310		Berarti sebenarnya keluarga tu dukung ai, tapi	
311	P	ada syarat tertentu kaitu lah?	
312		Heeh iyaa, yang gak dukungnya tu iya kalo	
313	S	pake baju terbuka, bajunya kurang bahan	
314		katanya	
315		Tapi selain itu ada <i>support</i> kada selain dari	
316	P	nyemangatin, misal finansial, nih memodali?	
317		Kalo itu ga ada sih. Aku lebih pasangan yang	
318	S	memodali aku, soalnya pasangan aku tu	
319		lebih <i>mensupport</i> aku, soalnya dia liat	
320		potensi aku disitu gitu, makanya kostum-	
321		kostum aku tu semuanya dia, bisa <i>maker</i>	
322		juga soalnya, jadi dia <i>makerkan</i> kostumku,	
323		aku <i>makerkan</i> aksesoris yang kecil-kecil,	
324		kaya kalung anting, kalo <i>armor</i>, baju zirah,	
325		dia yang bikinkan. Dia juga biayain itu	
326		Berarti orang terdekat ni lah yang dukung	
327	P	banar?	
328		Heeh, kalo keluargaku modalin ya itu, jadi	
329	S	<i>comish make up</i>, sama beli kostum buat	
330		direntalkan	
331		Jadi nukar akan kostum kaitu atau kasih duit ni	
332	P	seini terus beli aja gitu?	
333		Kalo itu, misal mau beli kostum ini lo jar,	
334	S	anggap aja kubilang sejuta, dikasihnya	
335		cuman 400 nah sisanya pake duit aku	
336		sendiri, <i>make up</i> gitu aja, aku maunya ini	
337		harganya segini, oke berapa kurang abah	
338		tambahin gitu.	
339		Sejauh apa jadinya dukungan keluarga atau	
340	P	orang terdekat pian tu?	
341			

Baris	S/P	Uraian	Koding
342	S	Kalo keluarga ya itu tadi, dukung asal ga	
343		terbuka, terus nambahin duit juga kan, nah	
344		pasangan ini yang emang dukung banget,	
345		sampe <i>maker</i> juga	
346	P	kalo dari pasangan ini <i>supportnya</i> dari awal	
347		pian coplay lah?	
348	S	Dari awal ketemu dia, dia awal ketemu aku	
349		di <i>real life</i> kan, dia tu gak tau dulu tu aku	
350		<i>cosplayer</i>, sekalnya inya tu <i>wibu</i> juga lah,	
351		suka anime	
352	P	Oh berarti ketemunya tuh pas sudah jadi	
353		<i>cosplayer</i> itu?	
354	S	Iyaa, karena aku tu malu pas itu misal	
355		kenalan sama orang, aku bilang aku	
356		<i>cosplayer</i>. Aku ketemu dia dulu pas di <i>real</i>	
357		<i>life</i>	
358	P	Tapi pasangan pian nih bukan <i>cosplayer</i> ?	
359	S	Bukan, bukan <i>cosplayer</i>. Tapi <i>maker aja</i>.	
360		Nah dia itu gini ka, emang suka bikin-bikin	
361		sesuatu, emang terampil dari kecil, jadi aku	
362		tampai akan bisa ga bikin ini, bisa kata dia,	
363		ayo kita beli bahannya kata dia	
364	P	Tapi sebelumnya emang <i>maker</i> jua kah?	
365		Maksudnya sebelum sama pian	
366	S	Belum, pas sama aku baru dia bikin-bikin itu	
367	P	Oh berarti pas sama pian, baru dia tersalurkan	
368		juga buat bikin kostum?	
369	S	Iyaa, makanya habis itu kan, dari aku jadi	
370		<i>cosplayer</i>, temen-temenku liat, katanya	
371		<i>maker</i> dimana, ini kok bagus banget, ini ini,	
372		sama cowokku kubilang, bisalah bikinkan	
373		aku, nanti kubayar katanya, nah dari situ	
374		pertama kali <i>makerkan</i> orang	
375	P	Tapi ada perubahan kada dukungannya tu	
376		sejalan, seiring pian mengcosplay ni, misal dari	
377		keluarga yang mungkin awalnya kada boleh,	
378		sekarang membolehi kaitu karena sudah tau?	
379	S	Kaya gini sih, kan dulu keras banget, kaya	
380		kalonya ngeliat aku kaya gitu kan, jadi ga	

Baris	S/P	Uraian	Koding
381		boleh <i>make up</i> orang berapa hari dulu	
382		kaya gitu na, karena ketahuan aku yang	
383		ngecosplay, pulang sama datang kesitu kan	
384		dianterin gitu	
385	P	Oh iyalah, padahal kan maksudnya pian ni lain	
386		kanakan kaitu maksud ulun, bukan kanakan	
387		belasan atau masih dua puluh tahunan yang	
388		kuliah kaitu.	
389	S	Yaa mungkin karena aku anak cewek lo jadi	
390		sampai tua ya keluarga kaya menjaga	
391		banget. Tapi kalo sekarang tuh udah	
392		dibolehin lah, kaya aku nginap di temenku,	
393		jadi orang tuaku tu gatau aku apa emang	
394		bener <i>make up</i> aja atau cosplay juga gitu na,	
395		kalo dulu tu kaya diliatin betul gitu na, kalo	
396		sekarang engga. Jadi anggap aja sekarang tu	
397		udah diberi kelonggaran gitu na.	
398	P	Kalo misalnya di lingkungan sekitar nih, kaya	
399		kawan, kawan <i>cosplayer</i> atau komunitas itu	
400		mempengaruhi keputusan pian untuk tetap	
401		mengcosplay kada?	
402	S	Buhannya tu malah perannya, jadi	Motivasi
403		penyemangat gitu si ka. Kan aku berapa kali	Ekstrinsik.
404		pernah anjlok, gara-gara aku tu pernah	Lingkungan.
405		berapa kali pernah ditipu orang pas aku beli	MO : B402-
406		kostum	B503
407	P	Gara-gara beli kostum?	
408	S	Beli kostum diluar, anggap aja jastip	
409		katanya, aku melihat kan akunnya ni	
410		banyak pengikutnya, <i>reviewnya</i> banyak	
411		juga, kukira IG nya tu <i>trusted</i> gitu na sudah	
412		banyak aja orang tau, ga mungkin nipu gitu,	
413		ternyata itu tu akunnya kena bajak sama	
414		orang	
415	P	Ooh akunnya asli nih sebetulnya, tapi kena	
416		<i>hack</i> ?	
417	S	Heeh, 3 kostum semalam yang gajadi datang,	
418		dan itu aku lelah banget sudah kubilang,	
419		hilang gitu, berapa kali itu dari uang aku	

Baris	S/P	Uraian	Koding
420		menang <i>coswalk</i> kubilang, sama cape-	
421		capenya aku <i>make upin</i> orang. Cape lo	
422	P	Nah balik lagi dikit, berarti habis <i>drop</i> kena tipu	
423		ni lo, kawanannya ini yang nyemangati berarti lah?	
424	S	Iyaa, mereka yang nyemangatin. Aku sudah	
425		berapa kali mau keluar dari dunia <i>cosplay</i>,	
426		kubilang aku ga mau lagi, aku sudah mau ke	
427		<i>real life</i> aja gitu, ya akhirnya kaya yang	
428		senior-seniornya bilang, jangan kaya gitu	
429		katanya, itu anggap aja cobaan ikam mau	
430		sukses katanya, mau naik level katanya, mau	
431		<i>upgrade lagi</i>, jangan lagi beli-beli yang kaya	
432		gitu katanya	
433	P	Berarti emang berperan penting lah gasan pian	
434		kawanannya yang komunitas ni tadi?	
435	S	Iyaa, seandainya kadeda kawanannya ini tadi	
436		jatuh udah aku, kaya gamau lagi	
437	P	Terus secara lingkungan online, media sosial	
438		atau <i>platform</i> itu kaya apa perannya gasan	
439		aktivitas <i>cosplay</i> pian?	
440	S	Kalonya peran media sosial tu berarti banget	
441		sih buat aku, kalo ada media sosial aku ga	
442		bakal dikenal orang, terus rentalanku juga	
443		ga bakal maju, ga ada pemasaran disitu,	
444		relasi juga dari media sosial itu. Pasti kaya	
445		gini juga di dunia <i>cosplayer</i> itu, kita kenal	
446		dari followan IG atau dari tukeran WA,	
447		jarang relasi yang gak dari sosial media	
448	P	Berarti emang penting banget media sosial gasan	
449		pian lah?	
450	S	Dari sosial media itu kita bisa kenal ke dunia	
451		langsungnya, malah dari dunia langsung itu	
452		yang jarang bisa ke dunia sosial	
453	P	Dari rentalan, <i>make up</i> , memperkenalkannya di	
454		sosmed kaitu lah?	
455	S	Heeh, habis itu juga, yang kenal aku bahwa	
456		aku <i>cosplayer</i>, kan dari aku juga, jadi akun	
457		<i>real life</i>ku, akun <i>cosplay</i>ku, sama akun <i>make</i>	
458		<i>upku</i> jadi satu, satu lagi akun rentalan	

Baris	S/P	Uraian	Koding
459	P	Nah terus, ketika pian turun ke <i>event</i> ni lo, liat	
460		acaranya, liat orang-orangnya, dari semua	
461		elemen yang ada di <i>event</i> tu nah lo, apa yang	
462		membuat pian terdorong gasan tetap	
463		bercosplay, kayanya aku harus tetap cosplay	
464		deh gitu?	
465	S	Yaa terdorongnya tadi karena supaya	
466		majuin <i>cosplayer</i> Kalimantan gitu, karena	
467		ini tetinggal dah gitu, aku mau bawa nama	
468		Kalimantan ke luar	
469	P	Berarti pian melihatnya karena kurangnya	
470		kualitas <i>event</i> itu gitu kah?	
471	S	Iyaa, sama kualitas <i>cosplayernya</i> juga,	
472		karena melihat miris lah gitu, kurang banget	
473		nih, kayanya harus tetap cosplay biar bisa	
474		naik	
475	P	Kualitas <i>cosplayernya</i> jua lah termasuk?	
476	S	Ya karena sekarang ni aku pernah liat,	
477		<i>cosplayer</i> yang cuma pakai <i>wig</i>, terus pakai	
478		kostum, pakai <i>acc</i>, tapi dia ga <i>make up</i> sama	
479		sekali, padahal karakter dia ni yang dia pilih	
480		orangnya albino gitu, kaya contohnya <i>Gojo</i>	
481		<i>Satoru</i>, masa dia ni gak <i>make up</i> sama sekali,	
482		bulu mata alis hitam, terus kulitnya coklat,	
483		bukannya mau rasis, tapi loh kesian gitu,	
484		amburadul jadinya	
485	P	Ooh, iya iyaa, terus?	
486	S	Terus tu, makanya aku mau keluar, gausah	
487		luar negeri dulu lah, nasional aja, aku mau	
488		tau Kalimantan juga ada <i>cosplayer</i> bagus,	
489		sama juga yang di Kalimantannya ngeliat,	
490		atau jadi patokan, aku nih jadi contoh orang	
491		bahwa nah kaya kaka ini ni bisa bawa	
492		keluar, karena dia tu kostumnya kaya gini,	
493		<i>make upnya</i> kaya gini, itu maksudku, anggap	
494		aja jadi motivasi orang	
495	P	Jadi supaya orang-orang ni kada sembarangan	
496		cosplaynya pas <i>event</i> gitu lo?	
497			

Baris	S/P	Uraian	Koding
498	S	Heeh, masa iya kamu sewa kostum, tapi paling gak ada dikit <i>dimake up</i> gitu biar bagus	
499			
500			
501	P	Oke. Nah apa bentuk imbalan lah, atau sesuatu yang pian dapatkan, yang itu jadi motivasi pian?	
502			
503	S	Imbalan yang memotivasi tu kaya medali-medali itu sih, sama sertifikatnya, itu yang bikin aku bertahan di <i>cosplayer</i>, prestasi	Motivasi Ekstrinsik.
504			
505			
506	P	Prestasilah, piala apa segala macam?	Imbalan. MO :
507	S	Karena anggap ja kalo stop disitu sayang kan, karena sejauh ini sudah aku melangkah, sama juga orang-orang ni sudah banyak harapan sama aku, aku gak turun ke <i>event</i> aja kan banyak yang cariin	B504-B600
508			
509			
510			
511			
512	P	Berarti misalnya pian dapat juara lo, dapat prestasi, dapat sertif, dan sebagainya, dari hadiah materinya pang kaya uang dan lainnya, memotivasi jua kada?	
513			
514			
515			
516	S	Kalonya kaya uang tu misal di dunia <i>cosplay</i> nih, menangnya tu sebarapa sih kaitu na, jadi anggap aja aku cari medali aku cari setifikatnya, soalnya duit itu atau sejenisnya itu bonus	
517			
518			
519			
520			
521	P	Oh jadi bonusan lah?	
522	S	Heeh bonus aja. Jadi yang nyemangatin aku tu dari trofinya dari medalnya, kebanggaan itu tu. Jadi jarku kalo ke <i>event</i>, misal gak ada kerjaan gak ada <i>comish</i>, lebih baik kan aku ikut <i>coswalk</i>, menang kada menang	
523			
524			
525			
526			
527	P	Emang yang pian harapkan jadinya prestasinya tu kalo?	
528			
529	S	Iyaa, karena dari prestasi itu jua, kalonya kaya <i>cosplay</i> diluar, kalonya <i>cosplayernya</i> tu sering berprestasi, apalagi kostumnya menang terus, itu bisa naikin harga kostum yang kita rentalkan, sama <i>make up</i> yang kita pakai	
530			
531			
532			
533			
534			
535	P	Dan menaikkan nama jua lah itu?	
536			

Baris	S/P	Uraian	Koding
537	S	Iyaa, pasti menaikkan nama jua, makanya	
538		aku mau ngikutin <i>event</i> keluar ni apa,	
539		ngikutin <i>coswalknya</i>	
540	P	Nah, bisa lah gambarkan, kaya apa perasaan	
541		pian pas dapat penghargaan, pencapaian dari	
542		kegiatan, lomba cosplay, pasti senang lo, nah itu	
543		bisa pian gambarkan lah, misal dari rasa senang	
544		itu pian jadi tau gimana mau kedepannya?	
545	S	Kalo perasaannya tu sebenarnya tengah-	
546		tengah, antara senang sama sedih, karena	
547		kaya gini, sedihnya tu ga sia-sia kubilang	
548		perjuanganku <i>maker</i> selama ini, sampe	
549		bergadang apa segala, ternyata ada bawa	
550		hasil	
551	P	Oh sedihnya tu sedih terharu?	
552	S	Nah iya itu. Habis itu juga, misal aku ni	
553		menangnya bukan pertama, masih juara 2	
554		atau 3 nih, jadi aku ni motivasiku tu, apa	
555		yang kurang, apa yang di kritik juri tadi, itu	
556		yang kuperbaiki kedepannya, sampai aku	
557		bisa juara 1. Jadi bahan motivasi terus itu	
558		ka, walaupun udah 3 besar lah	
559	P	Pernah kada pian merasa kecewa kaitu, atau	
560		sedih, atau kesal misal, ketika pian umpat	
561		lomba, terus juara, ternyata apa yang diterima tu	
562		kada sesuai, kada sepadan kaitu?	
563	S	Nah kembali lagi kepada orangnya, kan kalo	
564		aku tadi hadiah itu bonus, yang kucari trofi,	
565		jadi itu bukan masalah buat aku. Tapi yang	
566		jadi masalah tu gini biasanya, aku sudah	
567		<i>effort</i> sudah bagus, kok yang menang yang	
568		itu, aku <i>maker</i> tiap kostum beda-beda, tiap	
569		<i>event</i> meranin karakter yang beda, kalah	
570		sama orang yang itu itu terus, dia menang	
571		disini, terus disana menang lagi, dengan	
572		kostum yang sama	
573	P	Berati kecewanya disitu?	
574	S	Iya kecewanya disitu. Padahal menurutku	
575		kostum itu ada jangka waktunya, kaya kalo	

Baris	S/P	Uraian	Koding
576		udah pernah menang berapa kali, gak boleh	
577		kostum itu lagi gitu	
578	P	Okee. Nah ada kada apresiasi dari komunitas	
579		tau dari penggemar, <i>fans</i> lah, yang meulah itu tu	
580		jadi motivasi pian jua?	
581	S	Nah itu, biasanya kan, ada nih di cosplay tu,	
582		kalonya dia suka sama karakter itu tu, dia	
583		ngasih <i>gift</i> kotak halus atau gimana, di	
584		<i>gift</i>nya tu biasanya ada catatan kecil, halo ka	
585		katanya makasih udah jadi karakter ini,	
586		sukses terus, bla bla bla. Atau dari <i>cosplayer</i>	
587		kecil, baru gitu biasanya, aku pengen jadi	
588		kaya kaka katanya, nah itu yang bikin	
589		meotivasi ke diriku gitu	
590	P	Kalo dari komunitas pang?	
591	S	Kalo komunitas sebenarnya itu tu semacam	
592		grup atau tempat ngumpul gitu na, paling	
593		dari kawan komunitas itu saling <i>support</i>	
594		aja sesama <i>cosplayer</i>. Itu sih, yang paling	
595		kaya dorong aku tu iya kaya yang dikasih	
596		<i>gift</i> terus ada suratnya tadi, kaya dihargai	
597		lah aku tu, terus sampai minta saran kan	
598	P	Oke, <i>last</i> ni, dari semua yang ulun tanyakan tadi	
599		lo, tuh kan ada faktor dari diri pian sorang, kaya	
600		harapan, minat tadi, sama faktor yang dari luar,	
601		kaya dukungan keluarga, lingkungan, imbalan,	Penutupan.
602		dari kedua itu nah, mana yang pian rasa paling	MO : B601-
603		berdampak ke motivasi pian?	B625
604	S	Kalonya dari sendiri aja, dari harapan aku	
605		sendiri aja, gak ada mereka yang	
606		nyemangatin, aku udah lama hilang. Kalo	
607		aku percaya sama diriku aja, kan tadi	
608		berapa kali kena tipu aja aku udah <i>drop</i>, kalo	
609		mereka gak ada, ya udah selesai aku	
610	P	Berati tadi selain ada keinginan dari diri pian	
611		sorang lo, ada dukungan luar lah?	
612	S	Harus ada pendukungnya	
613	P	Berperan besar jua berati yang dari luar nih?	
614			

Baris	S/P	Uraian	Koding
615	S	Heeh, soalnya kan kalo diri sendiri, gak ada	
616		sangkut paut sama orang, kembali lagi kan,	
617		manusia makhluk sosial, harus ada bantuan	
618		dari orang lain gitu. Kalonya aku sendiri aja,	
619		aku lo juga bisa <i>stress</i>, bisa depresi, apalagi	
620		soal keuangan. Jadi perlu teman juga	
621	P	Okee okee, sip <i>thank you</i> , udah selesai, makasih	
622		banyak udah jawab. Sambil makan aja dulu	
623	S	<i>Otsu otsu otsu</i>	
624	P	In ulun minta sedikit identitas pian lah	
625	S	Boleh boleh	

C. Subjek 3 AMK

Hari/Tanggal : Kamis, 14 November 2024
 Waktu : 19.00 WITA - Selesai
 Lokasi : M3 Food Square, Jl. Ahmad Yani, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin
 Keterangan : S = Subjek
 P = Peneliti

Baris	S/P	Uraian	Koding
1	S	Udah mulai kah nih?	
2	P	Eh Inggih, santai aja bang sambil ja kada papa	
3	S	Ooh iyaa, sambil ni lah	
4	P	Ini sambil dah ni ulun rekam lah, jadi kenalkan	Pertanyaan
5		ulun Rifki, Mahasiswa Psikologi Islam UIN	Pembuka.
6		Antasari. Berapa lawas dah pian mengcosplay	AMK : B4-
7		bang?	B17
8	S	Kalo cosplay yang rutin sekarang dari 2019,	
9		tapi awal mulai dari 2014, awal <i>wibu</i>	
10	P	Berarti dari awal <i>wibu</i> 2014 tu lah?	
11	S	Iyaa, 2010 tu mulai nonton <i>anime</i>, 2014 udah	
12		jadi <i>wibu</i>, mulai ke <i>event</i>, pertama kali itu	
13	P	Langsung mengcosplay tuh?	
14	S	Kada, masih umpat <i>event</i>nya aja, tapi kada	
15		lawas di tahun itu jua aku mulai cosplay	
16	P	Di Banjarmasin?	
17	S	Iyaa di Banjarmasin, aku asli orang Banjar	
18	P	Yang pian tau aja nih, selawas pian ngecosplay,	Pertanyaan
19		kaya apa perkembangan cosplay di Banjar nih?	terkait
20	S	Siginikan pesat banget ya, beda dari dulu, ya	perkembangan
21		dibawah 2014 itu, untuk <i>styling wig</i> susah, itu	cosplay. AMK
22		kita beli kostum susah	: B18-B67
23	P	Oh berarti pian dibawah tahun itu tuh tahu jua,	
24		kalo ai sebelum pian pertama cosplay tuh masih	
25		kada tau kaya apa?	
26	S	Tau aku, aku amati, makanya dulu <i>event</i> itu	
27		aku pantau semua, cosplaynya jua. Sangat	
28		susah sekali, ngalih banar pas itu, <i>maker</i> itu	
29		paling bisa dihitung, rentalan belum ada,	

Baris	S/P	Uraian	Koding
30		entah itu beli <i>wig</i> susah juga, karena kita	
31		harus beli di China kan dulu kan, harus dari	
32		luar. Susah lah pokoknya masih tahun seitu,	
33		kalo dari 2016an tuh udah mulai mudah lah	
34	P	Kalo perkembangan <i>eventnya</i> pang bang?	
35	S	Kalo <i>event</i> tu mulai rame emang pas habis	
36		<i>covid</i> 2022	
37	P	Sebelum-sebelumnya pang bang?	
38	S	Sebelumnya itu yang masih belas-belasan	
39		14,15,16 itu rame jua, cuman kada sebanyak	
40		ini <i>eventnya</i>, rasanya 18 19 tu mulai redup,	
41		yang jadi aku mulai aktif di 2019 itu. Kalo	
42		sebelumnya lagi, tiap tahun paling cuman 4,	
43		dalam 1 tahun tu 4 <i>event</i>, ada yang cuman 2	
44	P	Bisa 4 <i>event</i> aja lah?	
45	S	Paling banyak, paling banyak, serius paling	
46		banyak itu, karena dulu kan dunia	
47		percosplayan, per<i>wibuan</i> kan, dipandang	
48		orang lain, ini apa, masih asing, fenomena	
49		baru. Kalo sekarang <i>wibu</i> udah dimana-	
50		mana kan, udah tau semua kan	
51	P	Berati setelah <i>covid</i> itu mulai rame lagi lah?	
52	S	Setelah <i>covid</i> itu udah mulai rame tu, <i>event</i>	
53		dimana-mana itu, langsung membludak itu	
54		serius, pas <i>covid</i> pernah dicoba <i>event</i>, tapi	
55		kena penggrebekan kan, karena ini kita lagi	
56		ngumpul, walaupun kita pake masker, kita	
57		lagi ngumpul lo, mungkin ada warga yang	
58		laporin lo, ni ada perkumpulan orang gak	
59		tau apa kan, terus di usir	
60	P	Berati intensitas <i>event</i> setelah <i>covid</i> tu naik jar	
61		pian tadi?	
62	S	Beranjak, dari setelah <i>covid</i> itu beranjak	
63		naik, apalagi yang rame-ramenya tu 2023,	
64		<i>event</i> tu pesat lah, bebas dah	
65	P	Nah pian masih aktif ngecosplay sampai ini lo	
66		bang?	Motivasi
67	S	Aktif, aktif masih	Intrinsik.
68			Kebutuhan.

Baris	S/P	Uraian	Koding
69	P	Apa yang meulah pian memutuskan tetap mengcosplay sampai sekarang bang, di umur pian yang sekarang?	AMK : B68-B148
70			
71			
72	S	Ini ya, aku tu cuman <i>pure have fun</i>, karena hobiku disini, bukan karena apa, buat tetamu kawan, ngosplay bareng kan, projekkan bareng, itu sih. Hobi aja	
73			
74			
75			
76	P	Ooh jadi pian nih karena handak <i>have fun</i> ja, maksudnya kalo ai ada yang meulah pian apa tu nah?	
77			
78			
79	S	Kada, cuman handak beramian ja aku, karena aku <i>wibu</i>, ketemu sama kawan <i>wibu</i>, hobi aku jua ini, ya makanya sampai sekarang tetap cosplay	
80			
81			
82			
83	P	Tapi pian keseharian ada gawian jua keitu?	
84	S	Ada, aku ada kerjaan utama, makanya di cosplay ni aku menyalurkan hobiku, ya kaya orang-orang pada umumnya, yang beisi gawian, tapi ada hobi mancing misal, meunjun. Nah keitu jua	
85			
86			
87			
88			
89	P	Nah dari pian mengcosplay ni bang, kaya apa pian memenuhi kebutuhan emosional pian, maksudnya emosional tu pian memenuhi rasa senang, sedih, atau lainnya keitu?	
90			
91			
92			
93	S	Sangat senang sekali. Semua emosional itu bisa diluapkan semua, dari cosplay ini, dari senang, rasa percaya diri, terutama senang sih, ya karena aku sangat ketuju, ketuju banar di cosplay ni, makanya aku senang, meskipun ni lah, aku kadede kawananku, aku tetap senang di <i>event</i>	
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100	P	bisa pian gambarkan lah pian senangnya tu kaya apa, apakah dari <i>eventnya</i> atau cosplaynya	
101			
102	S	Semuanya sih bisa aku bilang, mulai dari <i>ngevent</i> senang, menjadikan karakter cosplay tu senang, kumpul lawan kawan senang, ya jarku misal ada yang kurang dari itu pun , aku tetap senang, misal kawananku kadede, aku tiggal nambah relasi, nyari	
103			
104			
105			
106			
107			

Baris	S/P	Uraian	Koding
108		kawanan baru di <i>event</i>, atau kalo <i>eventnya</i>	
109		kada rami, aku tinggal bekawanan aja	
110		disana, aku selalu nerima teman baru	
111	P	Secara sosialnya pang bang, kan kita perlu	
112		interaksi jua lo kadang, nah secara sosial	
113		terpenuhi lah?	
114	S	Yes, yap, betul, terpenuhi kebutuhan aku	
115		bersosial disini, dan keini lah bekisah dikit,	
116		entah kenapa aku lebih nyaman berinteraksi	
117		lawan kawananku di cosplay ni, daripada di	
118		kehidupan biasaku	
119	P	Kenapa bang kira-kira pian jadi merasa kaitu?	
120	S	Kayanya karena aku <i>wibu</i> mungkin lah, dan	
121		kawananku di <i>real life</i> kada banyak yang	
122		<i>wibu</i>. Jadi kalo disini sesama hobi kan lebih	
123		enak lah, yang introvert lama kelamaan bisa	
124		jadi ekstrovert di <i>event</i>. Aku kada introvert	
125		lah, aku kaya orang pada umumnya jua,	
126		cuman emang lebih nyaman aja bekawanan	
127		disini, lebih rasuk pandiran	
128	P	Menyeimbangkan waktunya pang kaya apa	
129		pian bang, karena kan pian di <i>real life</i> ada	
130		gawian nihm sedangkan pian aktif cosplay jua,	
131		nah kaya apa tu?	
132	S	Nah karena gawianku ni pelaut lah, jadi kalo	
133		lagi tugas berlayar dah nih, aku <i>hiatus</i> dulu	
134		ngevent, mungkin bisa sampai setengah	
135		tahun aku kada ke <i>event</i>, berbulan-bulan,	
136		sampai aku tuntung, cuti atau libur, baru	
137		aku turun tu langsung ke setiap <i>event</i>, sambil	
138		aku nunggu di terima di kapal baru lagi,	
139		kaitu	
140	P	Ooh berarti pian tetap meutamakan gawian pian	
141		dulu nih lah?	
142	S	Iyaa, sampai tuntung gawianku, baru aku	
143		turun, karena lapah jua digawian lo, aku	
144		perlu menyalurkan hobiku sebagai <i>wibu</i>,	
145		kada sekedar nonton <i>anime</i> aja, jadinya aku	
146		ya ngecosplay. Jadi kada mengganggu sama	

Baris	S/P	Uraian	Koding
147		sekali gasan gawianku, prioritas tetap	Motivasi Intrinsik. Harapan. AMK : B149- B219
148		gawian.	
149	P	Apa yang jadi harapan pian bang, jadi tetap	
150		mengcosplay sampai wahini?	
151	S	Harapan lah, aku sih sebenarnya kadedda	
152		harapan yang anu banar, maksudnya aku	
153		beharap handak ini, menang lomba, <i>game</i>,	
154		<i>gueststar</i> atau apakah, aku kada tetalu mikir	
155		itu sebenarnya, kaya orang ada umpat	
156		lomba, aku kada, ngapain, aku ada gawian	
157		kok keitu na	
158	P	Bearti pian kadedda harapan apa-apa nih	
159	S	Lebih tepatnya aku beharap ke orang sih,	
160		gini, kan tau lah ya <i>event</i> sekarang mungkin	
161		kada serame dulu, maksudnya kalo dulu tu	
162		karena <i>event</i> kada sebanyak sekarang jadi	
163		penikmatnya bisa tekumpul banyak, kalo	
164		sekarang karena banyak banget <i>event</i>, tiap	
165		minggu <i>event</i>, penikmatnya tu tebagi. Nah	
166		aku berharap ada orang, makin banyak	
167		orang yang kaya aku, paham lah?	
168	P	Maksudnya orang yang kaya pian bang?	
169	S	Orang yang meramaikan <i>event</i>, baik inya	
170		cosplay kah kada kah, intinya penikmat	
171		<i>wibu</i>, datang, meramai akan, nah orang yang	
172		kaitu yang aku harapkan. Karena antusias	
173		tebagi ni kan, ada yang kesini kesana, nah	
174		dengan banyaknya yang kaya aku nih, yang	
175		hobi aja, bahtu meramai akan, jadi <i>event</i> tu	
176		meski banyak orangnya tetap rame keitu na,	
177		diluar <i>event</i>nya handak bagus kaya apa kek	
178	P	Ooh inggih, paham-paham, jadi harapan pian tu	
179		makin banyak orang yang ikut meramaikan	
180		<i>event</i> lah	
181	S	Iyaa betul	
182	P	Oke, dengan realita sekarang pang bang kaya	
183		apa, berbeda lah lawan yang pian harap akan tu?	
184	S	Yaa namanya harapan lah, dengan realita	
185		sekarang tu, keadaan sekarang lo, belum	

Baris	S/P	Uraian	Koding
186		sepenuhnya sesuai harapanku pang lah,	
187		mungkin sambil jalan, makin kedepan,	
188		mungkin bisa, soalnya kuliati dan kurasakan	
189		masih belum banyak lah yang kaya aku, ada	
190		sih ada, tapi kebanyakan orang-orangnya itu	
191		itu aja, sebagian aku kenal. Atau orang yang	
192		emang kada cosplay yang datang, yang	
193		kumau tu yang cosplay kan, gitu	
194	P	Nah kayapa pian menanggapinya tu, kan bisa	
195		dibilang ada harapan yang sesuai karena ada ja	
196		kaitu beberapa orang yang kaya pian muncul,	
197		tapi kada sesuainya belum banyak nih cuman	
198		beberapa aja?	
199	S	Gimana ya, kita cuma bisa nunggu aja lo	
200		prosesnya kayapa, cuman kalo aku lah, aku	
201		biasanya ngajak kawan-kawan <i>real lifeku</i>	
202		yang ternyata <i>wibu</i> , atau sekedar suka <i>anime</i>	
203		lah, kuajak ke <i>event</i> , bahkan ku ajak cosplay,	
204		kusarankan inya pakai kostum apa, keitu	
205		sih, aku ngajak-ngajak kaitu na	
206	P	Pernah kada pian merasa kecewa bang, selama	
207		pian jadi <i>cosplalyer</i> ?	
208	S	Kecewa ya, untuk sekarang sih ada	
209		kekecewaan <i>wibu-wibu</i> zaman sekarang ada	
210		yang mohon maaf cabul tu nah, parah sih itu.	
211		Aku handak beapa apa kada kawa jua lo,	
212		lain pihak berwajib, paling kalo ketemu	
213		yang kaitu ku lapor akan aja ke panitia misal	
214	P	Ooh ada yang kaitu bang lah?	
215	S	Iyaa ada, makanya kada sedikit yang	
216		meanggap cosplay tu kada baik, gara-gara	
217		itu, sangat disayangkan aja, kita Cuma bisa	
218		bantu lapor akan keitu, atau setidaknya	
219		memadahi ke yang lain kah keitu	
220	P	Kalo hal yang meulah pian jadi tertarik gasan	
221		mengcosplay pang apa bang, yang jadi meulah	Motivasi
222		pian berminat jadi <i>cosplayer</i> kaitu?	Intrinsik.
223	S	Yang jadi meulah berminat lah, sebenarnya	Minat. AMK :
224		kadede hal khusus sih, palingan ini lah,	B220-B279

Baris	S/P	Uraian	Koding
225		karena aku emang dasarnya suka <i>anime</i> ,	
226		<i>manga</i> , atau hal-hal yang berhubungan	
227		dengan <i>anime</i> , <i>game</i> apa segala macam, aku	
228		jadi tertarik cosplay gara-gara itu, lawan	
229		karena ada forum yang mewadahi jua	
230	P	Kalo ai misalnya karena antusias penikmatnya,	
231		atau <i>cosplayer</i> lain yang kostumnya bagus	
232		kaitu?	
233	S	Kada jua sih, emang di aku nya aja yang	
234		suka, yang jadi meulah handak cosplay tu,	
235		dari dulu ya keitu, sampai sekarang tetap	
236		mengcosplay karena aku pada dasarnya	
237		emang suka aja	
238	P	Kalo suatu saat pian kada ketuju lagi, bosan	
239		misalnya?	
240	S	Haha, kada tau lah, mungkin aja, semua hal	
241		bisa terjadi lo, tapi ya aku kada tau haha,	
242		untuk saat ini selawas aku <i>wibu</i> dari dulu,	
243		kada pernah bosan sih	
244	P	Haha, oke. Kalo cara pian menemukan karakter	
245		yang menarik bagi pian pang, jadi pian handak	
246		mengccosplayklan itu kaya apa?	
247	S	Aku paling suka untuk sekarang ya <i>Zoro</i>,	
248		karena kuat, sifatnya lucu sih dulu tu, terus	
249		selain itu <i>Denji</i> jua aku suka	
250	P	Nah itu jadi pian menemukan karakter yang	
251		pian suka dan pian cosplaykan tu kaya apa?	
252	S	Ooh, ini aku jadi handak cosplay karakter-	
253		karakter itu tuh karena sifatnya yang agak	
254		mirip, aku merasa sifatnya ada yang mirip	
255		lawan aku, makanya suka kan, jadi misal	
256		aku nonton <i>anime</i> nih, ada karakter yang	
257		mirip, aku bakal suka lawan karakter itu,	
258		jadi nanti bakal aku cosplaykan nih. Yaa	
259		rata-rata kaitu sih orang mengcopslay tu,	
260		dari inya suka karakternya dulu baru dia	
261		cosplaykan. Ya tapi kadang ada aja sih	
262		mungkin kada tau karakternya, kada tau	
263			

Baris	S/P	Uraian	Koding
264		namanya, tiba-tiba di cosplaykan, jadi	
265		ditanya cosplay apa, kada tau	
266	P	Cosplay asal-asalan kah bang?	
267	S	Iya bener, cosplay asal-asalan, tapi aku tetap	
268		menghargai sih, karena sudah mau cosplay,	
269		orang-orang keitu perlu dihargai biar bisa	
270		makin berkembang	
271	P	Nah, cara pian jadi tetap berminat mengcosplay	
272		pang bang, seiring berjalannya waktu nih, itu	
273		kayapa?	
274	S	Ya aku sih nikmatin aja, cosplaynya kaya	
275		apa, eventnya kaya apa, semuanya dinikmati	
276		aja enjoy aja, makanya tadi misal suatu saat	
277		bosan, ya aku kada tau lo, bisa aja, tapi	
278		selawas ini aku selalu menikmati aja, jadinya	
279		aku tetap becosplay aja tarus	
280	P	Kalo dari keluarga bang atau atau orang	
281		terdekat pian ada lah dukungan, yang meulah	
282		pian tetap becosplay?	Motivasi
283	S	Haha, kadedda sama sekali dukungan, dari	Ekstrinsik.
284		orang tua gak ada itu	Dorongan
285	P	Maksudnya kadedda dukungan ni pian dilarang	Keluarga.
286		kah atau biasa aja kaitu?	AMK : B280-
287	S	Biasa aja, mereka tau aku mengcosplay, tapi	B323
288		biasa aja, aktivitas cosplay tau, cuman biasa	
289		aja, mungkin karena aku dah tua lah haha,	
290		sudah hidup serongan jadi biasa aja	
291	P	Kalo orang terdekat bang, pasangan misalnya?	
292	S	Nah kalo itu ada, pacarku selalu support, aku	
293		cosplay apa dukung terus, jadi kada pernah	
294		melarang aku cosplay, yaa baik aja lah	
295	P	<i>Sorry</i> bang, pacar pian umpat pian pas cosplay	
296		tuh?	
297	S	Malah inya cosplay jua	
298	P	Ooh sama-sama <i>cosplayer</i> jadi pian nih?	
299	S	Iyaa haha, tapi dia baru sih, kada selawas	
300		aku, gara-gara ketuju anime jua, sama,	
301		sehobi kami, makanya sekarang aku tetap	
302		cosplay karena saling support lawan inya	

Baris	S/P	Uraian	Koding
303	P	Ooh oke oke, sejauh apa <i>supportnya</i> tu bang, dari pacar pian tuh?	
304			
305	S	Yaa, pernah beberapa kali lah aku dimodalinya, aku pernah disewa akan inya	
306		kostum kaitu na, jadi aku kawa cosplay,	
307		kada sekali dua aja sih itu, terus bisa jua	
308		kami saling pilih kostum, jadi aku sewa	
309		kostum yang aku pilih akan gasan inya	
310		pakai, keitu jua inya, jadi inya handak aku	
311		pakai kostum apa disewakannya	
312			
313	P	Ooh inggih paham. Tapi, pernah lah bang tiba-tiba berubah dukungan dari keluarga atau pacar pian tadi deh, seapaan pian mengcosplay nih, kalo ai keluarga misal jadi memodali jua?	
314			
315			
316			
317	S	Kalo keluarga mama misalnya, kada pang lah, yaa karena emang sudah kada tapi	
318		meurusi bahasanya, aku sudah hidup	
319		sorang. Kalo pacar ya sama aja, maksudnya	
320		kadedda yang tiba-tiba melarang kah atau	
321		apa, tetapi kaya ini karena sehoi jadi saling	
322		<i>support ai</i>	
323			
324	P	Dari lingkungan pang, kaya kawan atau komunitas tu berpengaruh lah bagi pian supaya tetap mengcosplay?	Motivasi Ekstrinsik.
325			Lingkungan.
326			AMK : B324-
327	S	Kalo kawan di <i>real life</i> tu, biasa aja sih, kadedda yang pengaruh apa keitu, buhanya	B387
328		tau aja aku cosplay, tapi biasa aja keitu. Kalo	
329		kawan yang sesama cosplay ni lah yang	
330		<i>secircle</i> itu buhannya mendukung aku aja,	
331		karena sesama cosplay kan	
332			
333	P	Kaya apa dukungannya tu bang, maksudnya pengaruhnya gasan pian	
334			
335	S	Pengaruhnya gasanku kaya misal pas aku	
336		lagi cosplay apa misal <i>Zoro</i> misal, buhannya	
337		bisa kaya dukung oh ikam cocok tu cosplay	
338		itu, atau oh ikam mun cosplay itu bagus	
339		ditambahi ini misal, jadi membantu aku lah	
340		kurang lebih, jadi misal ada yang kurang	
341			

Baris	S/P	Uraian	Koding
342		aku dipadahi buhannya, hal-hal yang keitu	
343		cukup bagus gasan aku	
344	P	Jadi berpengaruh jua gasan pian tetap becosplay	
345		lah	
346	S	Kalo mempengaruhi aku supaya tetap	
347		becosplay tu sedikit lah, karena kan itu	
348		keputusanku sorang, ya itu jadi gasan	
349		support aja jua	
350	P	Dari media sosial, lingkungan <i>online</i> bahasa	
351		ulun tu, perannya apa gasan pian, terhadap	
352		kegiatan pian sebagai <i>cosplayer</i> ?	
353	S	Media sosial itu aku kurang lebih gasan	
354		nyari informasi aja lah, info <i>event</i> dan	
355		sebagainya, info rentalan, sama buat	
356		nambah <i>followers</i> jua sih terutama	
357		<i>befollowan</i> ke sesama <i>cosplayer</i>	
358	P	Gasan informasi bang lah, terus kaya <i>Instagram</i>	
359		pian misalnya ya gasan nambah relasi lah	
360		bahasanya tuh?	
361	S	Iyaa, jadi aku punya dua akun, satu akun	
362		<i>normiesku</i>, satu akun <i>cosplay</i>, jadi aku	
363		memperkenalkan diriku jua sebagai	
364		<i>cosplayer</i>, jadi khusus apa segala macam	
365		dunia <i>cosplay</i> disana khusus, apa lagi ya,	
366		<i>platform</i> lain kadeda jua, aku cuma fokus di	
367		IG, kalo WA paling gasan hal yang pribadi	
368		aja	
369	P	Pas pian lagi <i>event</i> nih bang lagi <i>cosplay</i> , dari	
370		semua yang ada di <i>event</i> tuh, apa yang	
371		mendorong pian meng <i>cosplay</i> tarus?	
372	S	Gini mungkin, misal pas <i>event</i> tu rame aku	
373		tetap handak nge<i>cosplay</i> karena <i>event</i>nya	
374		yang emang rame, sayang aja gitu kada ikut	
375		kan, nge<i>cosplay</i>, kumpul lawan kawan,	
376		atau cari kawan baru. Tapi kalo misal pas	
377		<i>event</i> tu lagi sepi, kada telalu rame, aku	
378		terdorong supaya meramaikan <i>event</i> itu,	
379		pahamlah maksudku? Walaupun aku bisa	
380		dibilang bodo amat lawan <i>event</i>nya kaya	

Baris	S/P	Uraian	Koding
381		apa, tapi aku handak aku tu kawa	
382		meramaikan <i>event</i> itu tu nah	
383	P	Caranya dengan pian cosplay?	
384	S	Betul, aku cosplay aku ikut meramaikan,	
385		handak itu tetap sepi kah, atau jadi rame	
386		kah, tetap aku meramaikan	
387	P	Iyaa iyaa paham ulun. Nah, kalo imbalan	
388		pernahlah pian dapat, yang mana itu jadi	Motivasi
389		motivasi bagi pian supaya tetap ngecosplay?	Ekstrinsik.
390	S	Kada pernah sih, imbalan atau apa keitu aku	Imbalan. AMK
391		kada pernah dapat, ya karena aku kadeda	: B388-B435
392		tujuan jua gasan dapat itu, kalopun ada	
393		kayanya bukan itu jua yang memotivasi aku	
394	P	Kadeda bang lah, atau kaini deh, pian pernah	
395		beusaha mencapai sesuatu kada dari kegiatan	
396		cosplay, kada mesti lomba, intinya ada yang	
397		pian capai aja kaitu?	
398	S	Kadeda jua sih kayanya, lomba emang aku	
399		kada handak umpat, terus selama aku	
400		ngecosplay emang kadeda tujuan mencapai	
401		apa-apa, cuman handak <i>have fun</i> lawan	
402		dasar hobi tadi, suka	
403	P	Kalo ai ada misalnya apa kah, nah ulun tu	
404		handak au perasaan pian kaya apa setelah dapat	
405		pencapaian tuh?	
406	S	Kalo perasaan ya senang aja itu udah,	
407		 mungkin aku bisa membawai kawan-an yang	
408		asalnya supan-supan mengcosplay, jadi kada	
409		supan lagi ya senang sudah	
410	P	Kalo sekedar apresiasi misal, dari komunitas,	
411		kawan-an, atau <i>fans</i> kaitu ada lah, dan meulah itu	
412		jadi motivasi lah gasan pian?	
413	S	Apresiasi iya jelas ada, dari kawan-an,	
414		kebetulan aku kadeda gabung komunitas.	
415		Oh baru kepikiran, aku pernah dapat	
416		hadiah kaitu, <i>merchandise</i> gitu	
417	P	Dari siapa tu, <i>fans</i> kah?	
418	S	Kada tau lah itu <i>fans</i> atau kada, itu dari	
419		kawan-an sesama cosplay jua, mungkin	

Baris	S/P	Uraian	Koding
420		karena suka aja lo lawan cosplayku, ada	
421		suratnya tuh, semangat terus cosplay, apa,	
422		negcosplaynya jar	
423	P	Nah itu jadi motivasilah bagi pian?	
424	S	Engga juga sih, kada telalu, maksudnya aku	
425		suka, baik aja lah, bentuk saling menghargai	
426		kaitu kuanggap, tapi kalo motivasi sih kada	
427		jua. Yang jelas, motivasi ku tu cuman karena	
428		suka, dan aku senang disana itu aja.	
429	P	Jadi pian tu termotivasi karena bisa	
430		menyalurkan hobi pian tadi lah?	
431	S	Iyaa bujur, aku senang karena bisa	
432		menyalurkan hobiku, ada wadah gasan	
433		hobiku keitu	
434	P	Okee, sudah bang	
435	S	Sudah kah, setumatnya haha	
436	P	Haha, inggih bang, sudah, makasih banar ulun	
437		nah dulu	Penutupan.
438	S	Aman-aman, kena kapan-kapan cosplay lah	AMK : B436-
439	P	Haha, belum siap lagi bang ai, ulun masih <i>wibu</i>	B442
440		biasa	
441	S	Haha, kada papa dicoba ja dulu	
442	P	Oke, sip	

D. Informan 1 AB

Hari/Tanggal : Selasa, 12 November 2024
 Waktu : 16.00 WITA - Selesai
 Lokasi : Coffee Rumah, Jl. Pemurus, Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin
 Keterangan : I = Informan
 P = Peneliti

Baris	S/P	Uraian	Koding
1	P	Ini aku rekam lah	
2	I	Oh iyaa boleh	
3	P	Nah langsung gin lah, jadi perkenalkan aku	Pembukaan.
4		Rifki, Mahasiswa Psikologi Islam UIN	AB : B2-B9
5		Antasari. Jadi boleh ikam jawab sepengetahuan	
6		ikam, selawas bekawan lawan U dan M, kan	
7		akrab lo buhan ikam nih?	
8	I	Iyaa, paham hehe, jadi kujawab sejauh yang	
9		aku tau lah	
10	P	Sip. Nah, apa kira-kira yang meulah U lawan M	Pertanyaan
11		ni tetap mengcosplay sampai wahini nih, kan	terkait
12		bang U ni dari 2010 jar lo, terus ka M ni dari	kebutuhan
13		2018 kalo kada salah ya lo, bisa dibilang tuha	Subjek. AB :
14		lah dah buhannya ni, dan buhannya nih tetap	B10-B124
15		bertahan mengcosplay tu kenapa?	
16	I	Kalo ka U tu yang aku tau karena sidin	
17		bahasanya handak <i>comeback</i> melihat <i>event</i>	
18		ni rame lagi, sidin kaya handak dikenal lagi	
19		dan kayapa yo, aku liat tu sidin handak	
20		melajari, mengawani <i>cosplayer-cosplayer</i>	
21		yang hanyar tu nah, karena yang sekarang	
22		aku liat ya sekarang agak kurang gitu	
23	P	Kurang maksudnya cosplaynya atau apa tu?	
24	I	Iyaa cosplaynya terus <i>eventnya</i>, ga kaya dulu	
25		kan Jepangnya tu kental kaitu na, kalo	
26		sekarang iyasih cosplay rame, cuman kaya	
27		kurang aja	
28	P	Okee, kalo ka M tu pang?	
29			

Baris	S/P	Uraian	Koding
30	I	Nah kalo ka M tu kayanya emang ga ada	
31		bosan aja dia ngecosplay, haha, maksudnya	
32		dia emang hobi banget, keliatan aja, emang	
33		ka M tu mau tetap ngecosplay, dia sering ikut	
34		lomba juga kan. Ambisi ka M itu mau jadi	
35		apa namanya, semacam bintang cosplay	
36		gitu, dia katanya juga pengen cosplay di luar	
37	P	Karena apa tu kira-kira jadi handak cosplay di	
38		luar sidin?	
39	I	Ka M tu mau tau pengalaman cosplay di	
40		luar, di jakarta, jawa, diluar kalimantan	
41		pokoknya, pernah dia bilang pengen bawa	
42		nama kassel atau kalimantan gitu biar	
43		dikenal orang jua.	
44	P	Jadi alasan bang U tu emang handak <i>comeback</i>	
45		lah terus kalo ka M nih handaknya membawa	
46		nama kalimantan keluar?	
47	I	Kalo ka U mau memajukan tepatnya,	
48		mengembangkan lagi, lebih berkembang lah	
49		di banjar ni	
50	P	Ooh, kalo bang U handak memajukan cosplay	
51		banjar, kalo ka M handak membawwa nama	
52		banjar keluar biar dikenal?	
53	I	Iyaa, bujur, kurang lebih begitulah cerita	
54		kami haha, aku juga dukung lo sampai ini	
55		kayapa sekira banyak <i>maker</i> handal, cosplay	
56		bagus, begitu lah	
57	P	Okee. Secara kebutuhan nih, kaya apa	
58		buhannya tu kawa memenuhi kebutuhan	
59		emosionalnya, maksudnya tu kebutuhan rasa	
60		senangnya, atau mungkin apresiasi keitu?	
61	I	Ini kan sebetulnya tergantung keduanya	
62		kalo, karena yang tau tu diri sorang, kaya	
63		aku misal kenapa tetap di dunia cosplay	
64		karena kebahagiaanku disini gitu	
65		singkatnya, kaya jar ikam tadi lo. Nah kalo	
66		bukan sidin bedua tu lah, kalo ka U tu	
67		senang mungkin iya, emm cuman lebih ke	
68		penghargaan sih, kaya sidin dianggap	

Baris	S/P	Uraian	Koding
69		sebagai <i>cosplayer</i> sepuh, atau orang-orang	
70		tau sidin <i>cosplayer</i> profesional, dipercayai	
71		jadi juri, itu sih.	
72	P	Bisa dibilang penghargaan dan kepercayaan	
73		dari orang lain lah?	
74	I	Betul, mungkin dari situ sidin mendapatkan	
75		kesenangannya, sedangkan kalo ka M tuh,	
76		ini mungkin aku lebih tau karena rancak	
77		bekisah sesama binian lo, nah sidin tu suka	
78		melampiaskan, apa jar kita tu menuangkan	
79		perasaan sidin ke cosplay	
80	P	Maksudanya kaya apa tu?	
81	I	Jadi kaini, misal sidin lagi marah jar lo, nah	
82		sidin bakal ngecosplay sesuai dengan	
83		karakter yang marah-marah, jadi emosi	
84		sidin disitu ter, apa yo, apa, tersalurkan, nah	
85		itu. Pokonya apapun yang sidin rasakan,	
86		bakal sidin salurkan entah pas sidin <i>caswalk</i>	
87		atau sekedar mendalami peran	
88	P	Ooh jadinya malah menyalurkan emosi tu lah,	
89		apa yang dirasakan tu. Oke, terus kebutuhan	
90		sosial buhannya pang, dari segi kebutuhan	
91		gasan bersosial, berinteraksi tu nah?	
92	I	Kalo itu kayanya sama lah buhan sidin, yang	
93		jelas kita perlu interaksi lo sebagai makhluk	
94		sosial, yaa seintorvert-introvertnya <i>wibu</i> tu	
95		nha, pasti perlu bersosial, minimal banar	
96		lawan sesamanya. Nah itu jua di cosplay,	
97		pastinya buhan sidin perlu bekawan,	
98		bepandiran jar kita tu, apalagi membahas	
99		cosplay, kaya ka M tu yang hampir tiap hari	
100		kada lepas dari dunia cosplay, pasti buhan	
101		sidin beinteraksi lo pas di <i>event</i> atau cuma	
102		kumpul	
103	P	Artinya kebutuhan bersosialnya terpenuhi ni	
104		lah, apalagi kaya ka M yang harus membahas	
105		dunia cosplay tadi?	
106	I	Hoooh, pasti dah	
107			

Baris	S/P	Uraian	Koding
108	P	Nah, kayap buhan sidin tu menyeimbangkan	
109		waktunya, antara cosplay lawan aktivitas	
110		sehari-hari nih, yang ikam tau?	
111	I	Karena keseharian sidin tu ya banyak	
112		dipenuhi lawan kegiatan cosplay, walaupun	
113		sidin lagi kada cosplay lah misal, tapi sidin	
114		memake up, mempermak kostum, itu sudah	
115		jadi keseharian sidin kaitu nah, jadi	
116		perasaku ya antara cosplay lawan aktivitas	
117		biasa ya jadi satu aja sudah	
118	P	Haha, iya bujur sih, jar sidin malah tebalik,	
119		keseharian ni cosplay, <i>real file</i> seadanya	
120	I	Na lo. Sedangkan ka U tu yang aku tau sidin	
121		ada gawian lain, gawian bujur maksudnya,	
122		ya rentalan kostum jua sih, tapi ada kaitu na	
123		sidin beisi gawian, lupa aku. Intinya cosplay	
124		tu <i>side job</i> sidin, kebanyakan sidin juri jua lo,	
125		jadi kalo cosplay tu paling pas tampil-tampil	
126		ja, itu aja pang	Pertanyaan terkait harapan
127	P	Apa yang diharapkan bang U lawan ka M ni	Subjek. AB :
128		kira-kira, kenapa buhan sidin tetap jadi	B125-B174
129		<i>cosplayer?</i>	
130	I	Emm, kalo harapan itu tadi lah, kalo ka U tu	
131		handak melajari, mengembangkan lah,	
132		kayapa <i>cosplayer</i> disini ni bisa kaya sidin,	
133		memajukan tadi, kada kaya ini ini aja, kalo	
134		ka M kurang lebih aja mungkin, karena	
135		sidin handak membawa nama kalimantan	
136		keluar lo, otomatis sidin jadi contoh gasan	
137		yang lain jua	
138	P	Kada jauh beda yang diharapkan buhan sidin	
139		lah?	
140	I	Iyaa, oh iya lawan ka M tu handak sidin tu	
141		bisa jadi <i>cosplayer</i> profesional tadi, sidin tu	
142		beisi <i>role model</i> si <i>Kameaam</i> kalo ikam tau,	
143		nah sidin tu handak jadi kaya itu	
144	P	Okee, itu harapan buhan sidin lah, tapi nih dari	
145		awal buhan sidin mengcosplay, atau dari buhan	
146		ikam tu betiga rakat ja nih. Buhan sidin tu misal	

Baris	S/P	Uraian	Koding
147		ada ni harapan yang kada sesuai lo, rancak kaya	
148		apa buhan sidin menanggapi?	
149	I	Nah kaini, mungkin ini yang sama-sama	
150		kami alami aja lah, kan cosplay ni awalnya	
151		rame dari pertama yang aku rasakan rame	
152		banar tuh di tahun 2017 apa 2018 kalo kada	
153		salah, pandemi kan habis tu, terus habis	
154		pandemi muncul lagi, terus makin kesini	
155		maki rami, makin banyak <i>event</i>, tapi kada	
156		serami itu dulu, nah disitu keresahannya	
157	P	Oke, terus?	
158	I	Emang kami tu meharapkan <i>event</i> Jepang	
159		muncul lagi, tapi ternyata kada serame,	
160		sebagus dulu tu nah rasanya, <i>feelnya</i> tu, itu	
161		mungkin harapan yang kada sesuai. Jadi ka	
162		U nih merespon itu dengan sidin mencoba	
163		muncul lagi <i>perform</i> lagi, lawan sidin handak	
164		adanya komunitas kaya dahulu, bukan	
165		sekarang tu kadede komunitas, tapi	
166		komunitas sekarang tu banyak yang kecil-	
167		kecil, dan kada telalu nongol bahasanya pas	
168		lomba.	
169	P	Sama kalo ka M kaitu jua?	
170	I	Sebenarnya sama sih, cuman ka M ni kada	
171		telalu kaya ka U, ka M ni bisa dibilang	
172		meresponnya dengan tetap bertahan, sidin	
173		jua dapat dukungan tarus dari kawan,an,	
174		dari buhan kami, sama sidin bertahan	
175		melalui <i>make up</i> sidin, karena emang <i>make</i>	
176		<i>up</i> sidin tau banyak orang tau gitu na	
177	P	Apa gerang yang meulah buhan sidin tu	
178		berminat, atau tertarik lah mengcosplay di usia	
179		yang sekarang ni?	
180	I	Maksudnya tetap berminat sebagai <i>cosplayer</i>	
181		gitu kah?	
182	P	Iyaa kaitu	
183	I	Ooh, mungkin bahasanya karena sudah	
184		kada tapi mencari yang beramian banar,	
185		kaya kanakan, mungkin ada alasan tertentu	

Pertanyaan
terkait Minat
Subjek. AB :
B175-B244

Baris	S/P	Uraian	Koding
186	P	Nah tau lah ikam alasannya tu?	
187	I	Kalo ka U tu lebih ke nambah relasi sih,	
188		gasan sesama <i>cosplayer</i>, soalnya beda kan lo	
189		cosplay tu dulu sama sekarang. Mulai dari	
190		generasinya, cara bekawannya, dari segi	
191		<i>eventnya</i>, sidin nambah relasi biar nambah	
192		tau gitu, supaya sidin tau dimananya yang	
193		perlu dikembangkan kaitu	
194	P	Berati balik lagi lah, tujuan inti sidin tu	
195		memajukan cosplay	
196	I	Betul, ka M juga gitu tujuannya, ditambah	
197		alasan lain kaya sidin sudah beisi bisnis di	
198		dunia cosplay, rental, <i>maker</i>, <i>make up</i>. Jadi	
199		usaha sudah	
200	P	Nah terus bang U lawan ka M nih, kaya apa	
201		gerang buhan sidin menemukan karakter yang	
202		menarik bagi buhan sidin, jadinya handak	
203		memerankan karakter itu kaitu na?	
204	I	Banyak pang lah karakter-karakter yang	
205		dicosplaykan buhannya ni dah, mungkin	
206		kada semuanya aku tau lah. Ka U tu sidin	
207		ketuju yang khas karakter Jepang, kaya	
208		samurai, <i>shinobi</i>, ya keliatan banget lah	
209		karakter jepangnya, contoh aja kan	
210		<i>Hayabusa</i> tu, jepang banar lo, <i>Naruto</i> jua	
211		karakter dalam sana.	
212	P	Kalo ka M sidin kaitu jua lah, ada karakter	
213		tertentu kaitu spesifik, kaya bang U nih yang	
214		khas Jepang?	
215	I	Kalo ka M ni sekarang sidin lagi suka	
216		karakter horror, <i>gore</i>, kaitu, meliat lo ikam	
217		postingan sidin. Tapi sebujuhnya <i>random</i>	
218		kaitu kam, apa yang sidin liat lo di <i>anime</i>,	
219		film, kartun, bahkan di <i>real life</i> tu. Bisa ja di	
220		cosplaykan sidin, kaya sidin pernah liat	
221		cosplay orang bagus, sidin bisa handak tu	
222		cosplay itu jua, nah kaitu, lebih <i>random</i>	
223	P	Nah caranya buhan sidin ni mengembangkan	
224		minat bercosplay tu pang kaya apa?	

Baris	S/P	Uraian	Koding
225	I	Misal mengembangkan minat tu yang aku	
226		tau pasti, ka U sekarang mulai meliati	
227		karakter-karakter lain yang rame sekarang,	
228		apalagi kaya <i>genshin</i> , padahal sidin anti	
229		<i>genshin</i> sebenarnya haha, tapi ada sidin	
230		pernah cosplay itu. Kaya ini nah, sidin tu	
231		mencoba 1 karakter, disambat orang bagus,	
232		cocok, di apresiasi lah, artinya cosplay tu	
233		sukses, jar sidin jua misal cosplayku	
234		diketujui orang berarti sukses lo, nah kaitu	
235		kena coba ke karakter lai lagi	
236	P	Oke, kalo ka M pang?	
237	I	Kalo ka M, simpelnya sidin suka menjadi	
238		kaya apa karakter yang sidin cosplaykan,	
239		misal milih karakter puteri kerajaan di	
240		<i>anime</i> gitu, nah sidin bakal mendalami dulu	
241		karakter itu kaya apa. Makanya lo pas sidin	
242		sudah tau karakternya kaya apa, sidin kawa	
243		menyalurkan emosi tadi tu di cosplay. Misal	
244		karakter pemaarah jarku tadi, sidin jadi keitu	
245		jua.	Pertanyaan
246	P	Sekarang dari faktor luar ni lah, dukungan dari	terkait
247		keluarga ada lah, buhan sidin tu didukung lah	dorongan
248		lawan keluarga supaya tetap jadi <i>cosplayer</i>	keluarga
249		keitu?	subjek. AB :
250	I	Nah kalo itu, satu-satu lah. ka U dulu, aku	B245-B302
251		tau mamanya ka U tu dipanggilnya mama	
252		Hatchi, ini dari kisah yang lain, karena aku	
253		belum cosplay pas itu, dan dari kisah sidin	
254		jua dulu, keluarga sidin tu <i>support</i> aja,	
255		bahkan rumah sidin pernah jadi <i>basecamp</i>	
256		kalo kada salah, itu aja sih, yang kutangkap	
257		keluarga sidin tu emang dukung aja gitu.	
258		Nah kebalikannya kalo ka M, ka M itu mama	
259		abahnya kada tau pada sidin nih	
260		mengcosplay, bukan kada tau sepenuhnya,	
261		tapi, kaini kan sidin ni kadang cosplay yang	
262		karakternya lumayan terbuka lah, ya tau	
263		kan lo karakter <i>anime</i> tu kaya apa, nah jadi	

Baris	S/P	Uraian	Koding
264		mama abah sidin ni melarang itu, jadi	
265		kadang aku tu membantui sidin supaya	
266		kawa ke <i>event</i> tu, kaya kostumnya	
267		kubawakan bedahulu kah supaya ka M ni	
268		kada ketahuan	
269	P	Kenapa jadi dilarang orang tuanya tu?	
270	I	Apa yo, lain <i>strict parent</i> pang, lebih tepatnya	
271		keluarga sidin tu taat, paham lah?	
272	P	Ooh agamis?	
273	I	Nah iyaa, agamis, tau kan lo kada boleh	
274		aurat terbuka, macam-macam. Tapi kuitan	
275		sidin tuh tau kalo ka M tu pernah menang	
276		lomba cosplay, kada disariki ai.	
277	P	Berati ada yang mendukung ada yang kada lah?	
278		sejauh apa dukungan keluarganya tau lah?	
279	I	Kalo sejauh apa dukungannya aku kada tau	
280		banar lah, yang jelas ka U tu kadeda	
281		larangan apa segala macam, kalo ka M tu iya	
282		tadi dilarang kalonya cosplay terbuka, sama	
283		ini, selain yang membuka aurat jar kita tu,	
284		yang bekaitan lawan dunia cosplay sidin	
285		kada dilarang, ya sidin <i>memake up</i> beli	
286		kostum buat rental, jadi sebujuhnya kada	
287		dilarang penuh, karena berapa kali aku	
288		mengawani sidin di rumah sidin <i>memake up</i>	
289		orang, kuitan sidin baik aja, mungkin	
290		karena itu usaha jua lo jadi kada dilarang	
291	P	Kalo perubahan dukungannya tu pang ada	
292		pernah dengar lah, misal akhirnya kuitan ka M	
293		tu membolehkan becosplay?	
294	I	Emm, sejauh ini tetap kada dibolehi pang	
295		setauku, karena terbuka tadi, tapi yang sidin	
296		menang lomba tu kuitan sidin tau aja jar dan	
297		kada disariki, karena kostumnya pas itu	
298		lumayan tertutup, cosplay <i>Ten-ten</i> kalo kada	
299		salah tu, nah itu paha kan tertutu lo bajunya	
300		kawa ja kada ketat, jar sidin kuitanku tau ja	
301		aku menang lomba cosplay nih, keitu. Kalo	
302			

Baris	S/P	Uraian	Koding
303		yang tiba-tiba berubah membolehkan kaitu si	Pertanyaan terkait lingkungan Subjek. AB : B303-B364
304		kadedda rasaku	
305	P	Paham paham. Dari lingkungan buhan sidin	
306		pang, dalam ruang lingkup, kawan, dan	
307		komunitas kaya apa?	
308	I	Maksudnya, dukungannya?	
309	P	Em iya, dukungan, peran	
310	I	Jelas kalo ka M aku yakin peran komunitas	
311		penting bagi sidin, kenapa, karena sidin	
312		sawat handak ampik di dunia cosplay gara-	
313		gara kena tipu. Sidin beli kostum sampai	
314		berapa buting tu ternyata ditipu, hilang duit,	
315		kostum kada datang, nah itu buhan kami	
316		yang membisai, untungnya sidin kawa balik	
317		lagi, habis kena mental tu	
318	P	Kalo ka U, bang U?	
319	I	Bang U sidin sih biasa aja, malah sidin	
320		rasaku yang berperan gasan kawan yang	
321		lain nih, karena sidin senior jua. Kalonya	
322		kaminya, komunitasnya, bagi sidin mungkin	
323		tempat kumpul aja, gasan projeksi apa	
324		segala macam. Mungkin jua lebih ke	
325		kawan sidin yang dulu ja, sidin kan akhir-	
326		akhir nih ngeband lo nah sama kawan	
327		sidin yang dulu tuh beberapa	
328	P	Dari aspek lingkungan <i>online</i> , media sosial, IG,	
329		WA, dan sebagainya kaya apa perannya gasan	
330		buan sidin setau ikam?	
331	I	Kalo medai sosial kebanyakan gasan relasi	
332		sih, soalnya rata-rata buhan <i>cosplayer</i> kaitu	
333		lo, bekawan dari <i>befollowan</i> IG, palingan	
334		gasan jualan jua, promosi pang nyata kalo	
335		ka M tuh, sidin promosi <i>make up</i>, rentalan,	
336		sama bang U tu jua rentalan sidin	
337	P	Berati perannya cukup penting lah?	
338	I	Bisa dibilang keitu sih, lawan jua sekarang	
339		info terkait <i>event</i> tu pasti disebar lewat	
340		medsos lo, IG, SG, WA, pasti berperan	
341		penting pang	

Baris	S/P	Uraian	Koding
342	P	Terus misal pas di <i>event</i> nih, dari semua aspek	
343		di <i>event</i> tuh, dari acaranya, tempatnya, buhan	
344		<i>cosplayernya</i> , apa gerang yang meulah buhan	
345		sidin ni terdorong jadi tetap ngecosplay?	
346	I	Maksudnya pas buhan sidin lagi di <i>event</i>	
347		kah?	
348	P	Iyaa pas lagi aktivitas di <i>event</i> nih?	
349	I	Keduanya kayany sepakat pang, kenapa	
350		handak tetap bercosplay tu karena supaya	
351		<i>event</i>, bahkan buhan <i>cosplayer</i> ni kaya ini	
352		kaya ini aja. Karena kami pun sadar, <i>aware</i>	
353		keitu, kalo semakin kesini emang <i>event</i>	
354		Jepang tuh, terutama <i>cosplaynya</i> seakan	
355		hilang <i>feelnya</i>. Kaya banyak <i>cosplayer</i> yang	
356		kada niat, bebarang, terus isi acara tuh kada	
357		menarik, jadi kebanyakan orang ke <i>event</i> tu	
358		gasan bekawanan aja. Padahal kan ada	
359		lomba keitu na, bahkan ada beberapa lomba	
360		yang kurang kompetitif, jadi sebujuhnya	
361		kami kecewa jua dengan itu	
362	P	Jadi buhan sidin nih handak menaikkan lagi	
363		kualitas <i>event</i> Jepang kaitu lah?	
364	I	Iyaa, kalo ka U, kalo ka M lebih ke	
365		<i>cosplayernya</i>, handak buhan <i>cosplay</i> tu kada	
366		bebarang aja	Pertanyaan terkait imbalan
367	P	Nah, sekarang ikam tau lah imbalan atau hadiah	Subjek. AB :
368		dari pencapaian yang buhan sidin dapat yang	B365-B435
369		meulah buhan sidin tu temotivasi, jadi tetap	
370		bertahan sebagai <i>cosplayer</i> gitu?	
371	I	Munnya hadiah kaitu aku kada tau lah itu	
372		memotivasi kadanya, kaya hadiah lomba lo	
373		ni misal aku kurang tau <i>impactnya</i> itu lah,	
374		tapi kalonya penghargaan sedikit kadanya	
375		itu memotivasi buhan sidin, terutama ka M	
376		tu, sidin pernah bepadah aku kalo menang	
377		lomba ini, <i>next</i> aku bakal umpat lomba ini	
378		lagi, ternyata sidin menang, terus ya sidin	
379		umpat lagi lomba yang sidin handaki tu, ya	
380		aku salah satu yang merasakan langsung lah,	

Baris	S/P	Uraian	Koding
381		rasa senang sidin pas menang tu, sidin	
382		bangga keitu nah	
383	P	Kalo dari bang U pang?	
384	I	Kalo bang U, karena sidin kada lomba lagi,	
385		ya hadiah-hadiah tu kebanyakan malah dari	
386		<i>cosplayer</i> lain, keduanya malah, termasuk	
387		aku jua sih haha, jadi ada kadang momen	
388		entah <i>cosplayer</i> lain, atau <i>fans</i> tu membari	
389		hadiah, macam-macam, ada yang <i>gift box</i>	
390		keitu. Nah itu bisa meulah semangat pasti,	
391		karena kita dianggap sosok yang disukai	
392		kaitu na	
393	P	Ya ini sebetulnya <i>list</i> pertayaanku jua tadi, jadi	
394		dari komunitas atau penggemar kaitu nah ada	
395		apresiasi kada yang jadi motivasi gasan buhan	
396		sidin?	
397	I	Nah itu, aku rancak jua lo mendangani	
398		buhan sidin membukai hadiah kaitu tuh,	
399		senang pastinya. Kalo ka U tu jar sidin, itu	
400		bentuk apresiasi membarii <i>cosplay</i> yang	
401		diketujui tu, apa kah hadiah kah. Ya aku bisa	
402		bilang itu salah satu yang memotivasi	
403		buhannya jua	
404	P	Oke, terakhir, kaya apa perasaan buhan sidin	
405		pas dapat pencapaian tuh, ya kita tau pasti	
406		senang, tapi ada lah perasaan lain kaitu?	
407	I	Ya itu pasti sih, senang, bahagia. Tapi, ada	
408		sedikit yang meulah kecewa, karena aku	
409		merasakan jua dan tau, ini dari sisi ka M lah,	
410		kami ada sedikit kekecewaan dengan	
411		<i>cosplayer</i> yang menang lomba tarus dengan	
412		kostum yang itu tarus	
413	P	Kenapa tu kira-kira?	
414	I	Gini, ini entah emang kurang di <i>eventnya</i>,	
415		jurinya, atau emang gimana, yang jelas ada	
416		<i>cosplayer</i> yang juara 1 itu itu aja, kostumnya	
417		itu itu aja, padahal jurinya beda	
418	P	Tapi bang U ni juri lo, berarti sidin tau?	
419			

Baris	S/P	Uraian	Koding
420	I	Emm, engga, aku tau kalo ka U ga gitu, sidin	Penutupan. AB : B436-B444
421		kalo menang ya menang, kalo kalah ya	
422		kalah, aku lupa si <i>cosplayer</i> tadi tu pernah	
423		kadanya ikut lomba yang jurinya ka U. itu	
424		sih agak kecewa	
425	P	Berati ka M ni walau menang, senang, tetap ada	
426		kecewa karena ada <i>cosplayer</i> yang jar ikam	
427		tadi. Kalo dari sisi ka U pang tau lah,	
428		pencapaian apa atau penghargaan apa yang, dan	
429		kaya apa perasaan sidin?	
430	I	Pencapaian dari segi lomba mungkin kadeda	
431		lagi pang lah ka U tu, tapi kalo masalah	
432		penghargaan tu palingan dari <i>fans</i> tadi yang	
433		meulah sidin senang, soalnya tujuan sidin	
434		nih lain ambisi gasan dapat pencapaian tadi	
435		lagi, lain gasan kompetisi lah. Jadi yang dari	
436		<i>fans</i> atau orang-orang di dunia cosplay yang	
437		menghargai sidin tu paling yang jadi	
438		motivasi sidin jua	
439	P	Okee, sip, sudah, sudah terjawab semua	
440		pertanyaannya. Makasih banar dulu sudah kawa	
441		kuwawancarai	
442	I	Alhamdulillah, haha sama-sama, semangat	
443		terus lah	
444	P	Haha, siap-siap	

E. Informan 2 IC

Hari/Tanggal : Jum'at, 15 November 2024
 Waktu : 16.00 WITA - Selesai
 Lokasi : M3 Food Square, Jl. Ahmad Yani, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin
 Keterangan : I = Informan
 P = Peneliti

Baris	S/P	Uraian	Koding
1	P	Ini sambil kurekam kadapapa lo?	
2	I	Oh inggih silahkan ka kadapapa	
3	P	Oke, sebelumnya perkenalkan aku Rifki,	Pembukaan.
4		Mahasiswa Psikologi Islam, UIN Antasari	IC : B3-B8
5		Banjarmasin. Jadi tujuanku mewawancarai	
6		ikam ni gasan data penelitianku tentang bang A	
7		yang sudah kuwawancarai jua	
8	I	Inggih, siap siap	
9	P	Langsung lah. kira-kira dari yang ikam tau,	Pertanyaan
10		karena cukup dekat, dan rancak lawan sidin lo,	terkait
11		apa yang membuat bang A tu memutuskan tetap	kebutuhan
12		jadi <i>cosplayer</i> di usia sidin yang sekarang?	Subjek. IC :
13	I	Yang ulun tau ka lah, bang A itu	B9-B78
14		mengcosplay tapi kadedda hasrat	
15		mengcosplay	
16	P	Kaya apa maksudnya tu?	
17	I	Bang A tu mengcosplay yasudah	
18		mengcosplay aja, tanpa ada alasan keitu,	
19		beda kalo orang misalnya cosplay karena	
20		handak umpat lomba, atau minimal banar	
21		handak karena ada <i>event</i>, nah sidin tu kaya	
22		senang aja sidin mengcosplay tu, kaya dasar	
23		ketuju aja, makanya kami rancak kalo lagi	
24		kumpul sidin ja yang paling santai, kalo	
25		kami ada yang abut mikir akan handak	
26		lomba, kostum aksesoris, sidin ja yang santai	
27	P	Kenapa jadi keitu sidin tu?	
28			
29			

Baris	S/P	Uraian	Koding
30	I	Bang A sorang pang yang bepadah, aku	
31		cosplay karena hobi aja jar, karena ketuju	
32		<i>anime</i> ja, ketuju di <i>event</i> banar ai jar sidin	
33	P	Dari sidin mengcosplay tu sebujujnya	
34		kebutuhan emosional sidin tu terpenuhi kah	
35		disitu, maksudnya disitu tu tempat sidin bisa	
36		memenuhi rasa himung, senang, terus kaya	
37		dihargai kaitu?	
38	I	Kalo senang jelas pasti ka, karena kami	
39		berataan kalo tekumpul pasti beramian	
40		kaitu, kalo diluaran, maksudnya kada di	
41		cosplay, kayanya sidin kada sesenang ini	
42		pang, soalnya berapa kali pernah nongki	
43		lawan sidin tapi pas itu lain lawanan cosplay,	
44		ya kawan diluar lah, sidin kaya kada	
45		<i>seexcited</i> itu	
46	P	Introvert kah sidin tu?	
47	I	kada ka, sidin ya kaya kita jua, lain yang	
48		keliatan kaya <i>wibu</i>, introvert, pendiam kaitu	
49		kada, cuman sidin terlihat lebih aktif ja pas	
50		lawan buhan kami tu	
51	P	kalo kebutuhan sosial sidin pang,	
52		berinteraksinya kaitu, apakah emang yang	
53		diperlukan tu emang di cosplay?	
54	I	Iya pang kayanya ka, soalnya kalo lawan	
55		sidin diluar kada masuk lo membahas <i>anime</i>	
56		apa segala macam, bisa ja pang kayanya	
57		lawan kawan sidin yang ketuju <i>anime</i> kaitu	
58		jua mungkin, tapi kalo lawan kami	
59		pembahasannya lebih luas ja ka ai, sampai	
60		ke cosplay-cosplaynya, karena kami	
61		sefrekuensi jua	
62	P	Okee. Terus kaya apa cara sidin	
63		menyeimbangkan waktu sidin antara gawian	
64		bujur sidin misal, lawan kegiatan di cosplay?	
65	I	Maksudnya antara keduanya ini kada	
66		mengganggu kah ka?	
67	P	Iyaa semacam kaitu	
68			

Baris	S/P	Uraian	Koding
69	I	Kalonya itu lain masalah bagi sidin rasa	Pertanyaan terkait harapan Subjek. IC : B79-B120
70		ulun, nah bang A tu pelaut ka ai, jadi kalo	
71		sidin kada umpat <i>event</i>, berati sidin lagi di	
72		laut tu begawi di kapal, rancak bepada jua	
73		pang, eh aku bulan ini kean begawi ini apa	
74		segala macam, kena mun sudah bulik, kaya	
75		ini nih sidin nganggur, ya turun ai sidin	
76		cosplay	
77	P	Berarti sidin tu mun ada gawian, gawian dulu	
78		lah, hanyar mun libur turun mengcosplay	
79	I	Iyaa keitu ka, soalnya jua mengcosplay kan	
80		hobi sidin ja, jadi kaya lain masalah ai gasan	
81		sidin, misalnya kada kawa mengcosplay jua	
82	P	Nah, apa gerang harapan sidin tuh jadi handak	
83		tetap mengcosplay sampai wahini nih?	
84	I	Emm, apa lah, bang A ni masalahnya kadede	
85		jua kaya kehandak ini itu tu nah ka, sekedar	
86		mengcosplay aja sudah ai	
87	P	Iyaa sih, cuman maksudku walaupun itu hobi	
88		sidin ja, paling kada ada lah sidin tu keinginan	
89		supaya apa tu nah, atau kada mesti itu gasan	
90		sidin keitu nah?	
91	I	Palangan ka ai, keinginan sidin tu handak	
92		meramaikan aja di <i>event-event</i> tu, soalnya	
93		sidin, jar sidin kada peduli handak <i>event</i> tu	
94		rami atau kada aku tetap datang gasan	
95		meramaikan jar, nah itu ai paling. Kadang	
96		ada yang disatu <i>event</i> tuh, yang <i>circle</i> kami	
97		lah ka, bisa betiga ja yang mengcosplay, yang	
98		lain datang cuman bekawanan ja, kada	
99		umpat mengcosplay, nah bang A tu masuk	
100		yang konsisten cosplay tarus, itu pang tadi	
101		karena sidin emang senang ja melakukannya	
102	P	Kalo kaini pang ada lah, misal ada yang kada	
103		sesuai harapan sidin nih, baik itu <i>eventnya</i>	
104		ternyata kada rami, atau kostum, cosplay sidin	
105		kada sesuai lawan sidin, atau apa kah yang lain	
106		keitu, terus kaya apa sidin merespon itu?	
107			

Baris	S/P	Uraian	Koding
108	I	Mun harapan yang kada sesuai ni ka lah, ini	
109		bisa dibilang seberataan dari kami nih	
110		merasakan <i>event</i> yang menurun ka ai,	
111		maksudnya lain <i>event</i> nya tiap minggu tu	
112		bekurang, mun itu bakal ada terus, cuman	
113		apa yo, kaya <i>event</i> sekarang tu cuma rami di	
114		cosplaynya aja, tapi acaranya kurang keitu	
115		nah, padahal kami beharap karena <i>cosplayer</i>	
116		tu makin banyak, <i>event</i> tu makin bagus keitu	
117		na, ternyata kada, itu termasuk kada sesuai	
118		lawan yang apa kami harapkan tadi	
119	P	Nah itu cara menanggapinya pang kaya apa,	
120		khususnya bang A tadi?	
121	I	Bang A tu ya biasa aja pang rasa ulun,	Pertanyaan
122		walaupun kami sama-sama kaya agak	terkait minat
123		kecewa tuh, cuman tetap ai bang A tu	Subjek. IC :
124		mengcosplay ai tarus	B121-B168
125	P	Oke. Apa yang meulah sidin tu tertarik jadi	
126		<i>cosplayer</i> gerang kira-kira?	
127	I	Sidin tu jadi tertarik karena <i>wibu</i> ai jar kita	
128		tu, emang dasarnya sidin ketuju <i>anime</i> aja,	
129		terus ketuju tokohnya, jadinya dicosplaykan	
130		sidin	
131	P	Kadedda hal lain lah selain itu?	
132	I	Kadedda ka ai haha, emang sidin ketuju aja	
133		tu mengcosplay, semenjak ada <i>event</i> cosplay	
134		keinginan sidin tu tercurahkan disitu kaitu	
135		na, ya karena sidin kadedda tujuan apa-apa lo	
136		jar ulun tadi kaya kadaeda kehandak apa-	
137		apa, makanya jadi hobi sidin pang dah	
138	P	Kalo karakter-karakter yang dicosplaykan bang	
139		A tu pang, kaya apa sidin memutuskannya?	
140	I	Kalo itu mungkin sidin merasa cocok aja	
141		lawan karakternya, apalagi yang sidin	
142		ketujui kaya <i>zoro</i> tu ketuju sidin karena	
143		kocak serius keitu, jadi rancak ditakuni sidin	
144		cocok lah lawan aku si ni jar misal, mirip lah	
145		jar, inggih bang ini itu bla bla bla jar kami	
146	P	Oh sidin merasa mirip keitu kah?	

Baris	S/P	Uraian	Koding
147	I	Iyaa ka, ini ni kalem, aku jua kalem lo,	
148		sambil begayaan sidin jua, keitu rancak,	
149		munnya kada, ya kami sambati, lain lau	
150		bang ai, jauh jar kami keitu	
151	P	Seiring berjalannya waktu nih lah, kan bisa aja	
152		mungkin ni lah bang A tu ada rasa kada tertarik	
153		lagi, kada beminat lagi cosplay, tapi nyatanya	
154		sidin tetap mengcosplay, nah itu ikam tau lah	
155		kaya sidin tetap mengembang akan minat gasan	
156		becosplay?	
157	I	Ini ulun jawab yang terjadi di kami ja lah,	
158		kan kadang kami pernah bosan jua ya lo ka,	
159		karena <i>event</i> ini itu lah lo ka, rasa handak	
160		<i>hiatus</i> ulun ada jua, tapi bang A tu	
161		memadahi, nikmati aja jar sidin, sabar aja	
162		jar, kada kawa pang handak rami tarus pasti	
163		ada masanya bisa kada rami, mun buhan	
164		ikam ampihan siapa lagi yang mengcosplay	
165		jar. Keitu nah ka, sidin tu bisa tu nah	
166		sesantai itu, jadi bisa ulun bilang apapun	
167		kondisinya sidin tu bisa ja menikmati	
168	P	Ooh iyaa, kalo kita mungkin kan mun pina	
169		sudah kada rami, sudah ai ampih jua kaitu na lo,	Pertanyaan
170		tapi sidin ni kada lah?	terkait
171	I	Inggih, kena ada ja jar sidin yang rami	dorongan
172		pulang, jadi jalani ja dulu jar	keluarga
173	P	Mun dari faktor luar pang, kaya keluarga sidin	Subjek. IC :
174		kaitu ada lah dukungan yang meulah sidin ni	B169-B202
175		tetap mengcosplay?	
176	I	Kalo keluarga sidin ulun kada tau ka, tapi	
177		pacar sidin ulun tau, pacar sidin <i>cosplayer</i>	
178		jua, cuman kada rancak lagi pang, sekekali	
179		ja, nah kalo kalo dari pacar sidin ulun tau	
180		sidin di <i>support full</i>, bisa pas <i>event</i> pacar	
181		sidin datang membawakan makanan kaitu,	
182		atau sekedar nonton umpat <i>eventnya</i>, atau	
183		tadi sidin cosplay bededua	
184	P	Sejauh apa dukungan pacar sidin tu tau lah?	
185			

Baris	S/P	Uraian	Koding
186	I	Dari segi dukungan mental pang ka, pacar sidin menyemangati tarus, mungkin itu jua	
187		yang meulah sidin tetap mengcosplay	
188		Seandainya kadedda dukungan dari pacar sidin tu	
189	P	mungkinlah sidin ampih?	
190			
191	I	Kada ka, ulun yakin kada bakal ampih,	
192		soalnya baik di <i>support</i> pacar sidin atau	
193		kada, sidin tetap mengcosplay ulun yakin,	
194		kadedda kami ja tu nah, yang paling rancak	
195		tekumpul lawan sidin di cosplay, mun kami	
196		pina kadeddaan sidin tetap mengcosplay	
197	P	Ooh kaitu lah. Tapi ada kada perubahan <i>support</i>	
198		dari pacar sidin tadi, kalo ai bisa ja pacar sidin	
199		kada mendukung lagi karena satu dan lain hal	
200		misalnya?	
201	I	Setahu ulun kadedda pang ka lah, sampai ini	
202		pacar sidin ulun liat <i>support</i> aja, kena ada	
203		pacar sidin umpat bekumpulan lawan buhan	Pertanyaan
204		kami, kena ada yang sekedar datang tetamu	terkait
205		ja lawan bang A, pacar sidin kada serancak	lingkungan
206		dulu lagi pang mengcosplay	Subjek. IC :
207	P	Oke, kadedda berati lah. dari lingkungan nih,	B203-B246
208		kawanan ni atau kounitas lah itu berpengaruh	
209		lah lawan keputusan sidin jadi tetap	
210		mengcosplay?	
211	I	Sejauh yang ulun tau kada seberpengaruh	
212		itu ka, soalnya sidin mau kami tekumpulan	
213		atau kada tetap mengcosplay tadi	
214	P	Masalah <i>support</i> tadi pang jua?	
215	I	<i>Support</i> tu ya kami saling <i>support</i> karena	
216		<i>secircle</i>, jadi kawanan tu mungkin sebagai	
217		pendukung aja jua bagi sidin	
218	P	Dari lingkungan <i>onlinenya</i> pang, maksudnya	
219		media sosial gasan sidin tu kira-kira perannya	
220		apa?	
221	I	Kalo sekarang yang jelas medsos tu ini ka,	
222		gasan jadwal-jadwal <i>event</i>, terus gasan	
223		<i>memposting-posting</i> jua di Instagram pang	
224			

Baris	S/P	Uraian	Koding
225		yang nyata, yang info, nah info-info tu rata-	
226		rata di IG, itu pang rasa ulun	
227	P	Kalo <i>platform</i> lain ada main jua lah sidin, kaya	
228		FB atau Tiktok mungkin?	
229	I	Tiktok tu paling kami bekiriman video ja ka	
230		ai, ya video seputar cosplay kaitu, palingan	
231		WA ai lagi, ada grup tuh, gasan info-info ai	
232		jua pang yang sesama kami ja jua	
233	P	Terus misalnya lagi di <i>event</i> nih lo, dari	
234		seberataan yang ada di <i>event</i> tu apa gerang yang	
235		meulah sidin tetap handak mengcosplay, ada	
236		kada kaitu nah?	
237	I	<i>Eventnya</i> ka, kami tu berataan merasakan	
238		<i>event</i> menurun yang jar ulun tadi, kada tapi	
239		rame lagi tu nah, ya ada yang gara-gara itu	
240		mulai kada tapi mengcosplay lagi, tapi ada	
241		jua yang coba, bertahan lah, supaya yang	
242		lain tu melihat, oh masih ad ayang	
243		mengcosplay nih, kaitu	
244	P	Bang A tuh kaitu berarti?	
245	I	Inggih sidin kaitu, sidin tetap bertahan	
246		mengcosplay sampai ini, mungkin dasar hobi	
247		banar lo sidin, itu sudah ulun gin bingung	
248		haha, yang kada rame aja sidin semangat tu	
249		nah mengcosplay, apalagi rami lawan ada	
250		kami jua	
251	P	Haha, oke oke. Nah, ada kah imbalan atau	
252		hadiah yang bang A tu dapat, yang itu jadi	
253		motivasi sidin tetap mengcosplay?	
254	I	Ada ka, hadiah tu ada dari sesama <i>cosplayer</i>,	
255		kan kami ni bisa bebarian hadiah keitu, hal	
256		lumrah la itu tu dah, pernah ai sidin bang A	
257		tu dapat jua	
258	P	Lain dari lomba berarti lah?	
259	I	Lain ka, sidin kada pernah umpat lomba lo,	
260		lain tujuanku umpat lomba jar sidin tu	
261	P	Nah tapi hadiah tadi tu jadi motivasi sidin lah?	
262	I	Kada jua pang kayanya, senang aja paling,	
263		semua orang pasti senang kaitu nah ka kalo	

Pertanyaan
terkait imbalan
Subjek. IC :
B247-B313

Baris	S/P	Uraian	Koding
264		dibari hadiah. Kalo masalah itu jadi	
265		motivasi sidin atau kada ulun rasa kada	
266		terlalu lah, maksud ulun tu emang itu	
267		menyenangkan, tapi alasan bang A tu lain itu	
268		kaitu na, lain handak nyari hadiahnya.	
269		Karena sidin tu yang dicari bisa dibilang,	
270		tempat yang nyaman gasan sidin	
271		mengcosplay, kan rasa kada mungkin lo	
272		sidin cosplay di kapal misalnya lawan yang	
273		pelaut, jadi <i>Luffy</i>, jadi <i>Zoro</i>	
274	P	Pernah kada sih bang A ni beisi pencapaian	
275		kaitu nah selama mengcosplay, dan perasaan	
276		sidin pas itu tu kaya apa?	
277	I	Pencapaian sidin paling jauh tu bisa	
278		membawai kawan sidin mengcosplay aja ka	
279		ai haha	
280	P	Oh ada kawan sidin dari luar kah keitu?	
281	I	Inggih ada ka, ulun pernah ingat, sekali sidin	
282		membawai kawan sidin mengcosplay, sidin	
283		senang banar tuh, langsung mengenal akan	
284		lawan kami berataan, nih kawanku, ini itu	
285		jarnya	
286	P	Sampai wahini kawan sidin tu mengcosplay?	
287	I	Nah kurang tau ka, kayanya ada ja pang,	
288		tapi kada pernah terlihat lagi ulun. Itu pang	
289		ka ai yang ulun anggap pencapaian dari	
290		sidin haha	
291	P	Terakhir nih, ada kada apresiasi dari kawatan,	
292		dari buhan ikam nih, atau dari penggemar sidin	
293		kalo ada, yang memotivasi sidin?	
294	I	Apresiasi tu jelas ada ka, mun sesama kami	
295		pasti itu, bahkan kada sekedar apresiasi,	
296		kaya kritik tu ada jua, misal ada dari buhan	
297		kami ni yang apa keitu nah, pastinya kami	
298		saling apresiasi jua ka	
299	P	Dari penggemar pang, <i>fans</i> sidin?	
300	I	Hadiah dari <i>cosplayer</i> lain itu bisa dibilang	
301		apresiasi jua pang ka ai, bisa dari orang ni	
302		ketuju cosplay sidin atau apa, cuman yang	

Baris	S/P	Uraian	Koding
303		negfans lawan sidin ni kayanya ada ja pang,	
304		tapi kada kawa memastikan lah, kecuali	
305		sidin ni kaya bang Rio misal, atau bang	
306		Yuken , yang terkenal kaitu	
307	P	Nah, apresiasi-apresiasi itu tu jadi motivasi	
308		sidin jua lah?	
309	I	Sedikit kadanya senang ka, karena mun kita	
310		merasa dihargai ni artinya orang suka lawan	
311		kita lo, misalnya kami saling menyemangati	
312		itu paling kada menyemangati ada ja. Kada	
313		tahu pang dalam hati sejujurnya bang A ni	
314		kaya apa lo, tapi ulun liat kami saling	Penutupan. IC : B314-B322
315		apresiasi, saling <i>support</i> tu jadi <i>boostingan</i>	
316		lah gasan kami jua	
317	P	Oke-oke, sip sudah terjawab semua, terima	
318		kasih banyak sudah membantui	
319	I	Inggih-inggih , <i>sangkyu</i> jua ka membari ini	
320		hehe	
321	P	Ini aku minta data ikam lah, identitas	
322	I	Inggih	

Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar 1. Wawancara subjek UTC. Rabu, 6 November 2024



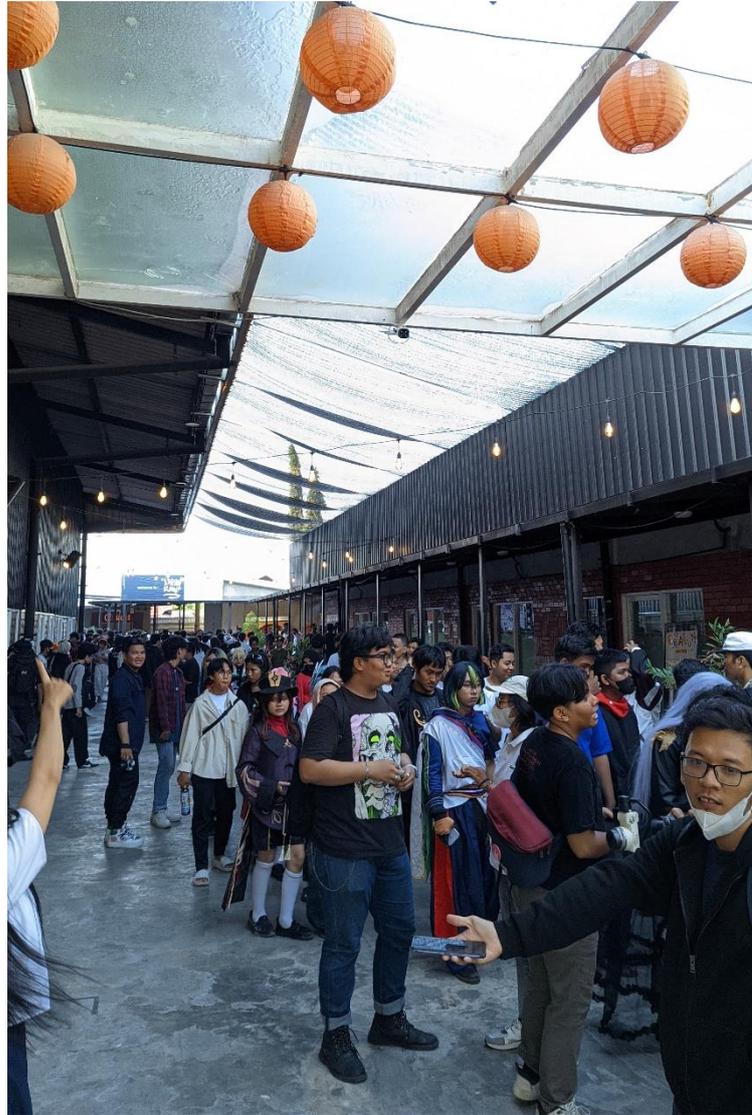
Gambar 2. Wawancara subjek MO. Senin, 11 November 2024



Gambar 3. Wawancara subjek AMK. Kamis, 14 November 2024



Gambar 4. Subjek UTC di acara *cosplay*. Minggu, 10 November 2024



Gambar 5. Kondisi acara *cosplay*. Minggu, 3 November 2024

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ahmad Rifki El Ihwani
2. Tempat, Tanggal Lahir : Sungai Kupang, 26 juli 2001
3. Agama : Islam
4. Kebangsaan : WNI
5. Status Perkawinan : Belum Menikah
6. Alamat : Jl. Trans Kalimantan KM 8, Handil Bakti,
Kec. Alalak, Kabupaten Barito Kuala,
Kalimantan Selatan
7. No. Hp/Alamat Email : 083150280647/ahmadrifkel00@gmail.com
8. Pendidikan :
 - a. MIN 1 Kotabaru lulus tahun ajaran 2012/2013
 - b. MTsN 1 Kotabaru lulus tahun ajaran 2015/2016
 - c. MA NIPA Rakha Amuntai lulus tahun 2018/2019
9. Orang tua
 - Ayah
 - Nama : Moch. Irhamsyah
 - Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil kantor KUA
(Pensiun)
 - Alamat : Jl. Trans Kalimantan KM 8, Handil Bakti,
Kec. Alalak, Kabupaten Barito Kuala,
Kalimantan Selatan
 - Ibu
 - Nama : Gusti Tauhidah
 - Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - Alamat : Jl. Trans Kalimantan KM 8, Handil Bakti,
Kec. Alalak, Kabupaten Barito Kuala,
Kalimantan Selatan
10. Saudara : 2
11. Pengalaman Organisasi/Kerja :
 - a. HMJ Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin tahun 2020/2021
sebagai anggota Divisi Kominfo

- b. Ikatan Mahasiswa Alumni Rakha Banjarmasin tahun 2021/2022 sebagai Ketua Bidang Keilmuan dan Keterampilan
- c. DEMA Fakultas Ushuluddin dan Humaniora tahun 2022/2023 sebagai anggota Departemen DKV
- d. MOREINAR.CO *Photography and Videography* 2021 s.d sekarang sebagai fotografer