

ABSTRAK

Ahmad Rifki El Ihwani. 190103040005. *Gambaran Motivasi Menjadi Cosplayer pada Usia Dewasa di Banjarmasin.* Pembimbing (I) Dr. H. Akhmad Sagir. M.Ag dan Pembimbing (II) Imadduddin, M.A, M.Kes. Pada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: Motivasi, *Cosplay*, *Cosplayer* Dewasa

Cosplay merupakan sebuah aktivitas dimana seseorang mengenakan kostum dari suatu karakter atau tokoh tertentu dalam komik, anime, film, atau game kemudian berakting, berpose atau berdialog sesuai karakter yang ia bawa, yang pelakunya biasa disebut dengan istilah *cosplayer*. Seseorang yang memilih untuk menjadi *cosplayer* tentunya didorong dengan berbagai macam alasan yang mana hal ini berkaitan dengan motivasi. Motivasi merupakan serangkaian sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi individu untuk mencapai hal yang spesifik sesuai dengan tujuan individu, atau secara lebih sederhana motivasi dapat diartikan pula sebagai bentuk dorongan individu untuk melakukan tindakan karena mereka ingin melakukannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana gambaran menjadi *cosplayer* pada usia dewasa di Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang menggunakan 3 orang sebagai subjek dengan pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa dibagi menjadi dua aspek pada setiap subjek yaitu: pertama, motivasi intrinsik pada subjek pertama berupa kebutuhan untuk bersosial, harapan untuk mengedukasi *cosplay*, dan minat pada perkembangan *cosplay*. Pada subjek kedua berupa memenuhi kebutuhan emosional, harapan menjadi artis *cosplay*, dan minat terhadap kostum yang beragam. Pada subjek ketiga berupa wadah menyalurkan hobi, keinginan meramaikan acara *cosplay*, dan ketertarikan kepada kesaamaan sifat antara diri sendiri dan karakter *cosplay*. Kedua motivasi ekstrinsik pada subjek pertama berupa dukungan finansial dan mental dari keluarga, antusiasme pengunjung acara *cosplay* dan apresiasi dari penggemar. Pada subjek kedua berupa lingkungan komunitas yang suportif dan prestasi hasil dari kompetisi *cosplay*. Pada subjek ketiga berupa acara *cosplay* sebagai wadah bersosial sesama *cosplayer*.