

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kartun saat ini telah menjadi media hiburan yang cukup populer di seluruh dunia. Tidak hanya ditujukan sebagai bentuk hiburan untuk anak-anak, seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin maju, menjadikan kartun semakin beragam serta adanya bantuan teknologi animasi yang canggih dengan cerita yang lebih kompleks remaja dan orang dewasa pun turut menjadi penggemar kartun. Melalui cerita yang menarik atau karakter unik yang dihadirkan dalam sebuah kartun tersebut, sebuah kartun dapat membuat penonton semakin antusias.

Di Indonesia sendiri kartun juga tak kalah populer. Penduduk Indonesia memiliki antusias yang cukup tinggi terhadap kartun atau animasi. Dengan adanya penayangan serial kartun pada stasiun televisi atau *platform* digital serta mudahnya akses internet ke laman-laman penyedia membuat semakin mudahnya orang-orang untuk menikmati serial kartun dari berbagai negara.¹

Dikalangan anak-anak kartun dipopulerkan dengan visualisasi yang menarik dan karakter yang mudah dicerna, misalnya seperti bentuk hewan-hewan lucu. Selain itu, terdapat kartun yang mempunyai nilai pendidikan dan moral yang baik

¹ Lestari Dara Cinta Utami Ginting, Lila Pelita Hati, Nurhabsyah, "Dampak Kepopuleran Anime One Piece, Naruto, dan Bleach terhadap Minat Menonton Masyarakat Indonesia melalui Platform Layanan Streaming Video," LWSA Conference Series 6, no. No 2 (2023): 19, <https://doi.org/10.32734/lwsa.v6i2.1729>.

bagi perkembangan anak-anak, sehingga membuat orangtua merasa nyaman ketika memberi kartun sebagai tontonan anak-anak mereka.²

Di kalangan remaja dan dewasa serial kartun menjadi populer karena kartun dianggap dapat menghibur dan tema atau cerita dari kartun tersebut sesuai atau relevan dengan kondisi serta kehidupan sebagian remaja, seperti percintaan, persahabatan, atau petualangan. Selain itu kartun menjadi cara menghilangkan kepenatan dari rutinitas sehari-hari bagi orang dewasa melalui ceritanya yang memiliki unsur humor atau komedi.³

Beberapa serial kartun yang populer di Indonesia didominasi oleh kartun yang berasal dari luar negeri misalnya seperti: *Spongebob Squarepants*, kemudian kartun yang berasal dari negara tetangga seperti *Upin-Ipin* dan *Boboiboy*, hingga *Naruto*, *One Piece*, dan *Doraemon* yang berasal dari Jepang dan lebih dikenal dengan sebutan *anime*. Selain itu, terdapat serial yang bertema superhero seperti *Kamen Rider* yang akrab dengan sebutan *Satria Baja Hitam*, *Ultraman*, dan *Power Ranger* yang juga tak kalah populer di kalangan masyarakat.⁴

Kepopuleran serial kartun, *anime* hingga superhero di berbagai kalangan berdampak pada munculnya pernak-pernik (*merchandise*), mainan, bahkan kostum untuk dijual kepada para penggemar. Mereka menunjukkan rasa suka mereka

² Rizkiana Putri, Murtono Murtono, and Himmatul Ulya, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin," *Jurnal Education FKIP UNMA* 7, no. 3 (September 15, 2021): 1255–56, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1401>.

³ Spto Irawan, Heny Antono, and Yustinus Windrawanto, "Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa," *Jurnal Konseling Gusjigang* 8, no. 1 (August 13, 2022): 15, <https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7826>.

⁴ Daniel Ignatius, "Persepsi Komunitas Superior Tokusatsu Indonesia Community Terhadap Film Tokusatsu 'Kamen Rider'" (Skripsi, Jakarta, Program Studi Bahasa Dan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada, 2020), 4–5.

dengan menggunakan berbagai produk yang bertema kartun yang mereka gemari, misalnya pakaian, jaket, topi, tas, dan lainnya.⁵ Tak heran jika para penggemar tersebut juga membuat sebuah kelompok atau sebuah komunitas sesama mereka berdasarkan kecintaan mereka terhadap hal yang sama yaitu dengan kartun, superhero, atau anime tersebut. Hingga dari sana juga muncul sebuah komunitas *cosplay* yang berasal dari singkatan *costume* dan *play*.

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 dibawakan, yang pelakunya biasa disebut dengan istilah *cosplayer*. *Cosplay* sendiri berasal dari budaya populer jepang atau *j-pop* yang berada di ranah *fashion*. *Cosplay* menunjukkan budaya berpakaian dengan rujukan animasi, seperti kartun, film, *game*, dan komik. Di Indonesia *cosplay* mulai muncul awal tahun 2004 dalam wujud *j-fashion*. Berawal dari kota Jakarta hingga menyebar ke berbagai kota besar di Indonesia.⁶

Aktivitas *cosplay* juga diperkenalkan melalui *event-event* yang bertema budaya Jepang. Baik para penggemar biasa, atau para *cosplayer* biasanya akan berkumpul pada *event* tersebut. Layaknya sebuah acara pada umumnya terdapat agenda-agenda bertema budaya Jepang yang disediakan dan bisa mereka nikmati, misalnya, cerdas cermat tentang budaya Jepang, *origami*, *kanji style*, lomba makan

⁵ Shulhu Atikkah and Joko Fitra, "Pengaruh Fanatisme Fans Anime, Keragaman Produk dan Lifestyle Terhadap Keputusan Pembelian Merchandise Anime pada Distro Pikapikani," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)* 3, no. 6 (2021): 1261–62, <https://doi.org/10.32639/jimmba.v3i6.1051>.

⁶ Widya Ayunita Sari and Arief Sudrajat, "Motif Otaku Nge-*cosplay* Pada Komunitas *cosura* Surabaya," *Paradigma Jurnal Unesa* 10, no. 1 (2021): 74.

ramen, hingga acara puncak yang menampilkan para *cosplayer*. Bahkan, ada juga para pengunjung yang ikut memeriahkan acara dengan *cosplay*, mereka biasanya menyebut diri mereka dengan *costreet*.⁷

Fenomena budaya Jepang tersebut membuat sebagian orang menjadikan *cosplay* sebagai hobi mereka karena kegemaran mereka terhadap salah satu karakter fiksi, namun menjadi *cosplayer* bukanlah hobi yang murah apalagi gratis. Dalam majalah Animonster disebutkan bahwa pembuatan kostum untuk *tokusatsu* dapat mencapai waktu selama dua hingga tiga bulan, dengan biaya satu sampai tiga juta rupiah.⁸ Hadirnya komunitas *cosplay* selain berperan sebagai wadah berkumpulnya para *cosplayer*, juga dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas, misalnya mereka dapat membuat kostum dan aksesoris mereka sendiri dibantu anggota lain agar dapat menghemat uang, atau sekedar berbagi informasi terkait jasa sewa kostum sehingga mereka bisa mengeluarkan uang lebih sedikit dibanding membeli kostum sendiri.

Komunitas juga memiliki peran untuk menyampaikan gagasan dan ide terkait *cosplay* bagi individu maupun sekelompok orang. Mereka akan lebih mudah menyampaikan suatu gagasan kepada publik jika disertai dengan pergerakan organisasi yang teratur, mengelompok, dan memiliki kepentingan, serta hobi yang sama. Menurut Jasmadi, sebuah komunitas akan memiliki empat ciri utama, yaitu: terdapat keanggotaan di dalamnya, bersifat saling mempengaruhi, terjadi integrasi

⁷ Abdurrahman Fadhiil Pinem, "Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas *Cosplayer* Medan," *Jurnal Interaksi* 2, no. 2 (2018): 218–219. <https://doi.org/10.30596/ji.v2i2.2098>

⁸ Afo Mikami, Ed. Lily, "*Cosplay* History," *Animonstar Magazine*, 2018, 86.

dan pemenuhan antaranggota, berlangsungnya ikatan emosional antaranggota.⁹ Inti dari saling pengaruh sebenarnya bisa diibaratkan sebagai bentuk penyebaran informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan dunia *cosplay*, penokohan, informasi aksesoris atau untuk bertukar pendapat terkait *cosplay*.

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.

Dari sumber penyebabnya, motivasi dibedakan dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motif intrinsik yaitu motif yang sudah ada dalam diri seseorang oleh karena itu motif tersebut tidak memerlukan dorongan dari luar, misalnya keinginan individu terhadap pencapaian dan kepuasan. Sedangkan motif ekstrinsik merupakan motif yang muncul karena dipengaruhi oleh dorongan dari luar individu, misalnya hadiah atau hukuman terhadap individu jika ia melakukan suatu hal.¹⁰

Dalam sudut pandang Islam, sudah seharusnya motivasi didasari atas hal-hal yang baik dan positif sesuai syariat Islam. Motivasi tersebut diharuskan berupa perbaikan diri agar dapat mencapai kualitas yang lebih baik sebagai seorang

⁹ E-Media Solusindo, *Membangun Komunitas Secara Praktis Dan Gratis* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), 16.

¹⁰ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, and Najamuddin Petta Solong, *Teori Variabel Keguruan & Pengukurannya* (Gorontalo: Sultan Amai Press, 2014), 163.

muslim/muslimah dan mencapai ridho Allah. Dalam Al-Qur'an terdapat pembahasan terkait motivasi pada surah Al-Fajr ayat 27-30:

يَا أَيُّهَا النَّفْسُ الْمُطْمَئِنَّةُ . ارْجِعِي إِلَىٰ رَبِّكِ رَاضِيَةً مَّرْضِيَّةً . فَأَدْخُلِي فِي عِبَادِي . وَأَدْخُلِي جَنَّتِي .

Artinya:

“Hai jiwa yang tenang. Kembalilah kepada Tuhanmu dengan hati yang puas lagi diridhai-Nya. Maka masuklah ke dalam jamaah hamba hamba-Ku. Masuklah ke dalam Surga-Ku”

Ayat tersebut menjelaskan tentang ketenangan hati dan jiwa sebagai suatu perwujudan dari motivasi dalam diri manusia yang selalu didorong untuk merasa dekat kepada Allah Swt. Motivasi yang maksimal akan didapatkan ketika menjalani seluruh perintah Allah dan menjauhi segala larangan-Nya, dan senantiasa berlandaskan motivasi untuk beribadah dan mencapai ridho Allah dalam menjalankan tugas sebagai seorang hamba.¹¹

Motivasi untuk beribadah dapat lahir dari sebuah niat dalam diri. semua perilaku dan perbuatan yang dilakukan akan bergantung pada apa yang diniatkan. Niat juga berfungsi sebagai pembeda antara ibadah dan kebiasaan. Oleh karena itu niat menjadi permulaan bagi setiap orang dalam melakukan sesuatu. Jika seseorang menanamkan niat untuk beribadah kepada Allah, maka apa yang ia kerjakan juga akan menjadi nilai ibadah dan mendapatkan pahala, serta menjadi motivasi baginya untuk selalu beribadah kepada Allah. Sehingga dalam hal ini niat dan

¹¹ Wahyudin Maguni and Haris Maupa, “Teori Motivasi, Kinerja Dan Prestasi Kerja Dalam Al-Quran Serta Fleksibilitas Penerapannya Pada Manajemen Perbankan Islam,” *Li Falah Jurnal Studi Ekonomi Dan Bisnis Islam* 3, no. 1 (2018): 112–113.

motivasi memiliki peran yang sangat besar untuk mengarahkan individu terhadap apa yang akan dilakukan.

Seseorang yang telah termotivasi menjadi *cosplayer* tentunya memiliki tujuan yang bermacam-macam, misalnya bentuk ekspresi mereka dalam berkreaitivitas, sebagai media agar bisa lebih interaktif ketika bersama dengan orang lain khususnya sesama *cosplayer*, atau hanya sebagai perwujudan dari impian masa kecil.¹² Selain itu, dampak yang akan diterima ketika menjadi *cosplayer* juga akan bermacam-macam baik dampak positif misalnya menambah rasa percaya diri atau lebih menumbuhkan daya kreativitas, maupun dampak negatif seperti penilaian dari masyarakat awam yang belum mengetahui terkait budaya *cosplay*, yang mana ketika masyarakat memandang cara berpakaian seseorang dengan etika yang berlaku pada umumnya, maka pakaian *cosplay* yang dipakai di tengah masyarakat akan menimbulkan persepsi bahwa pakaian yang dipakai oleh para *cosplayer* itu adalah sesuatu yang aneh.¹³

Berdasarkan pada studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada salah seorang *cosplayer* di Banjarmasin, peneliti mengetahui bahwa alasan yang mendorong subjek untuk menjadi *cosplayer* adalah kegemarannya terhadap suatu tokoh pada *anime* sehingga subjek ingin mencoba gaya berpakaian tokoh tersebut semirip mungkin, selain itu subjek merasa senang karena memiliki hobi yang sama

¹² Slamet Ernawati, "Negosiasi *Cosplayer* Dalam Mentransformasikan Diri (Studi Pada Komunitas Anoman Jogja)" (Skripsi, Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2018), 86.

¹³ Khairul Syafuddin, "*Cosplay* Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas *Cosplayer* di Dunia Virtual)," *MEDIASI* 1, no. 3 (September 30, 2020): 159, <https://doi.org/10.46961/mediasi.v1i3.146>.

ketika bersama *cosplayer* lain didukung dengan lingkungan pada diri *cosplayer* tersebut.

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan terdapat motivasi lain yang mendorong seorang *cosplayer* selain yang telah ditemukan dalam studi pendahuluan. Sehingga peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam terkait motivasi menjadi seorang *cosplayer* serta pandangan Islam mengenai fenomena *cosplay* tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan pada latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut, yaitu bagaimana gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian ini terbagi menjadi dua macam, yakni sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan, bahan referensi, dan menambah pengetahuan bagi program studi Psikologi Islam khususnya Psikologi Sosial.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara tertulis bagi para penggiat *cosplay* terkait gambaran motivasi seseorang menjadi *cosplayer*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat dan menjadi salah satu sumber informasi bagi komunitas *cosplay*, atau orang-orang yang berkaitan dengan aktivitas *cosplay*, maupun masyarakat umum untuk mengetahui terkait motivasi pada *cosplayer*.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para peneliti lain yang meneliti tentang motivasi atau *cosplay* serta menjadi pelengkap pada penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Definisi Istilah

Untuk membatasi fokus dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Motivasi

Menurut David McClelland motivasi adalah sebuah keinginan pada suatu tujuan yang muncul secara berulang yang berdasarkan pada dorongan alami, yang dapat memberi energi, membuat menentukan arah tindakan, dan menentukan

keputusan pada individu.¹⁴ Menurut McClelland terdapat orang-orang yang memiliki dorongan yang sangat kuat untuk berhasil dan mempunyai hasrat untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik dan lebih efisien daripada yang telah dilakukan sebelumnya, dorongan tersebutlah yang disebut dengan *need of achievement*, yaitu kebutuhan akan prestasi. Kebutuhan akan prestasi menjadi sebuah motivasi bagi seseorang bertindak untuk mencapai sesuatu yang sangat diharapkan. terdapat dua aspek yang mendorong terjadinya motivasi tersebut, yaitu dorongan dari dalam dan dari luar diri individu.

Dari pemaparan diatas dapat dipahami bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang muncul yang disebabkan oleh rangsangan dari dalam (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik) yang membuat seseorang mempunyai keinginan untuk melakukan suatu tindakan tertentu agar mencapai suatu tujuan dan keadaan yang lebih baik dari sebelumnya.

Motivasi dalam penelitian ini berupa motivasi yang terdiri dari aspek intrinsik dan ekstrinsik yang ada pada *cosplayer* dengan indikator sebagai berikut: adanya kebutuhan baik biologis atau psikologis untuk melakukan aktivitas, adanya harapan yang ingin dicapai, adanya minat terhadap aktivitas, adanya dorongan dari dukungan keluarga, adanya lingkungan yang baik, dan adanya imbalan dari melakukan aktivitas.

¹⁴ David C. McClelland, *Human Motivation* (United Kingdom: Cambridge University Press, 2014), 590.

2. *Cosplay*

Cosplay merupakan singkatan dari dua kata yaitu *costume* dan *play*. *Costume* berarti pakaian, sedangkan *play* memiliki arti memainkan, memerankan, atau berlakon. Sehingga, *cosplay* dapat diartikan sebagai kegiatan berpakaian dengan aksesoris maupun rias wajah, dan bertindak seperti dalam suatu karakter kartun, anime, manga, super hero, atau tokoh dalam sebuah *video game*, Pelaku *cosplay* disebut dengan *cosplayer*.¹⁵

Cosplay dalam penelitian ini merupakan seorang *cosplayer* yang memiliki kriteria sebagai berikut, yaitu:

- a. Berdomisili di Kota Banjarmasin.
- b. Memiliki rentang usia dari 30-40 tahun
- c. Menekuni *cosplay* dan aktif di acara atau festival *cosplay* setidaknya selama satu tahun terakhir.
- d. Bersedia untuk menjadi subjek penelitian.

F. Penelitian Terdahulu

Sejauh ini ada beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan motivasi *cosplay*, diantaranya:

1. Penelitian berjudul “Proses Dan Pola Aktualisasi Diri Anggota Komunitas *Cosplay* Di Banjarmasin” oleh Aulia Abid, Prodi Psikologi Islam, UIN Antasari Banjarmasin, 2015. Tujuan penelitian ini untuk mengenal lebih

¹⁵ Naufal Adhi Pramana and Achmad Mujab Masykur, “*Cosplay* Adalah ‘Jalan Ninjaku’ Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis,” *Jurnal EMPATI* 8, no. 3 (January 21, 2020): 170, <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>.

jauh dan mendalam proses aktualisasi diri para anggota *cosplay*. Metode yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif deskriptif, dengan menggunakan responden sebagai sumber data utama (primer) yang memiliki kemampuan menggambar, membuat kostum, serta berani tampil di depan umum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktualisasi diri terbentuk pada anggota komunitas *cosplay* sesuai dengan ciri-ciri personal yang mengaktualisasi diri yang digagas oleh Abraham Maslow yang dimotivasi dengan keinginan untuk menyalurkan hobi dan bakat individu. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu ingin mengetahui terkait fenomena *cosplay*, sedangkan perbedaannya yaitu tujuan penelitian yang berfokus untuk mengetahui motivasi seorang *cosplayer*.

2. Penelitian berjudul “Analisis Resepsi *Anime* di Televisi Menimbulkan Motivasi Menjadi *Cosplayer*”, oleh Abdul Hakim Agung Nugroho, Prodi Ilmu Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana resepsi *anime* di televisi dan motivasi menjadi *cosplayer* pada komunitas *anime otaku* Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif pada komunitas *anime otaku* Yogyakarta. Metode yang digunakan yaitu *encoding-decoding stuart hall* yang dapat dilihat melalui persepsi, pemikiran, interpretasi dan motivasi menjadi *cosplayer*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi para informan dari tayangan *anime* di televisi menimbulkan motivasi pada dirinya untuk menjadi *cosplayer*.

Seperti pada unit kebutuhan, para informan membutuhkan media sebagai penunjang motivasi pada dirinya untuk mencintai *cosplay*, dimana para informan membutuhkan media televisi untuk mengonsumsi *anime* sebagai bahan untuk *bercosplay*. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu ingin mengetahui motivasi yang mendorong seseorang menjadi *cosplayer*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada faktor yang memotivasi yang tidak terfokus pada satu faktor saja.

3. Penelitian berjudul “Pengaruh penerimaan diri terhadap *body image* pada Komunitas *Cosplayer* Bandung.” oleh Isya Madina, Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerimaan diri terhadap *body image* pada komunitas *cosplayer* Bandung. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan subjek anggota komunitas *cosplayer* yang ada di Bandung yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan diri berpengaruh signifikan sebesar 68% terhadap *body image* pada komunitas *cosplayer* Bandung, adapun berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh penerimaan diri terhadap *body image* pada komunitas *cosplayer* Bandung. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu subjek atau responden yang tergabung pada komunitas *cosplay*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang menggunakan kualitatif dengan tujuan agar mendapatkan informasi yang lebih dalam dan hasil yang tidak berupa angka.

4. Penelitian berjudul “Perilaku Konsumtif Komunitas *Cosplay* Cosuki Malang Terhadap Budaya Produk Kawaii” oleh Meta Sari, Prodi Sastra Jepang Jurusan Bahasa Dan Sastra, Universitas Brawijaya, 2019. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan bentuk pengaruh budaya *kawaii* serta menyimpulkan keuntungan dan kerugian pada *cosplayer* komunitas cosuki. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, komunikasi langsung maupun tidak langsung, pengukuran, dan studi dokumenter. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya beberapa keuntungan dan kerugian. Keuntungan antara lain: menjadi lebih dan disukai karena *bercosplay* dengan produk *kawaii*, menghasilkan uang lewat menyewakan dan menjual kembali produk *kawaii*, sebagai investasi jangka panjang. Kerugian antara lain: kecanduan *online shop*, rasa suka menggebu-gebu sehingga menghabiskan banyak uang untuk membeli yang bukan kebutuhan pokok, kekecewaan ketika membeli produk rusak dan tidak sesuai. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam, sedangkan perbedaannya berfokus pada usia responden dengan rentang usia 30-40 tahun.
5. Penelitian berjudul “Motivasi Pengunjung *Event* Budaya Jepang Di Surabaya” oleh Moh Rizki Eka Putra, Prodi Kepariwisata, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga, 2019. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motivasi pengunjung *event Starnifest* di Surabaya. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif.

Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi para pengunjung beragam, ada yang datang karena penasaran, menghilangkan rasa penat, menyalurkan hobi, atau sekedar bertemu teman. Adanya motivasi tersebut dipengaruhi oleh fasilitas acara tersebut yang mampu menarik minat dan memenuhi kebutuhan para pengunjung. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu objek yang diteliti adalah motivasi pada seseorang. Sedangkan perbedaannya yaitu pada subjek penelitian berupa *cosplayer*.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam bentuk tulisan yang terbagi dalam lima bab dengan sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir. Bab ini berisi tentang kajian teoritik, tinjauan teoritik, dan kerangka pikir yang terdiri dari pembahasan motivasi dan *cosplay*.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan . Pada bab ini menyajikan hasil analisis penelitian di lapangan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui motivasi menjadi *cosplayer*

Bab V Penutup. Bab ini berisi tentang penutup yang di dalamnya terdapat dua poin, yaitu simpulan dan rekomendasi.