

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi dan Alur Pelaksanaan Penelitian

Banjarmasin merupakan kota terbesar di provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota Banjarmasin pernah berstatus sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan pada tahun 1945–1956, dan Kalimantan Selatan 1956–2022. Banjarmasin juga dikenal dengan julukan "Kota Seribu Sungai," karena banyaknya sungai yang mengalir di kota ini. Banjarmasin memiliki luas wilayah 98,46 km² yang merupakan satu kepulauan dan terdiri dari pulau-pulau kecil. terdapat 25 pulau kecil yang dipisahkan oleh berbagai sungai, seperti Pulau Tatas, Pulau Kelayan, Pulau Rantauan Keliling, Pulau Insan, Pulau Kembang, dan lainnya. Banjarmasin memiliki motto "*kayuh baimbai*" yang berasal dari bahasa Banjar dan memiliki arti mendayung secara bersama-sama, sesuai dengan keadaan wilayah Kota Banjarmasin yang memiliki banyak sungai. Secara luas kalimat tersebut mempunyai makna sebagai sikap gotong-royong, dan kebersamaan untuk mencapai tujuan bersama.

Adapun penelitian ini berlangsung di beberapa lokasi di daerah Banjarmasin, yaitu:

Tabel 4.1. Lokasi Penelitian

No	Lokasi Penelitian	Keterangan
1	Jl. Veteran Sungai Bilu, Gg, 01, NO. 12, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin	Tempat kediaman subjek
2	Terjebak Kopi, Jl. Flamboyan , No. 25, Sungai Miai, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin	Titik temu peneliti dan subjek
3	M3 Food Square, Jl. Ahmad Yani, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin	Titik temu peneliti dan subjek
4	Coffee Rumah, Jl. Pemurus, Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin	Titik temu peneliti dan informan
5	M3 Food Square, Jl. Ahmad Yani, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin	Titik temu peneliti dan informan

Penelitian berlangsung selama dua belas hari dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 4.2. Alur Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	Minggu, 03 November 2024	09.00 WITA- Selesai	Observasi pertama pada acara dengan budaya Jepang yang melibatkan <i>cosplay</i>	Di Wetland Square Banjarmasin
2	Senin, 04 November 2024	12.00 WITA- Selesai	Menghubungi dan membuat janji dengan subjek pertama UTC untuk wawancara Meminta bantuan subjek UTC untuk mencari subjek lain melalui komunitas <i>cosplay</i>	Melalui pesan di Instagram
3	Rabu, 06 November 2024	16.00 WITA- Selesai	Wawancara dengan subjek pertama UTC	Di tempat kediaman subjek

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
4	Jum'at, 08 November 2024	17.00 WITA- Selesai	Menghubungi dan membuat janji dengan subjek kedua MO untuk wawancara	Melalui pesan di Whatsapp
5	Minggu, 10 November 2024	15.00 WITA- Selesai	Observasi kedua pada acara dan lomba <i>cosplay</i> Bertemu dan membuat janji dengan informan pertama AB untuk wawancara	Di Qmall Banjarbaru
6	Senin, 11 November 2024	16.00 WITA- Selesai	Wawancara dengan subjek kedua MO	Di Terjebak Kopi
7	Selasa, 12 November 2024	16.00 WITA- Selesai	Wawancara dengan informan pertama AB Menghubungi dan membuat janji dengan subjek ketiga AMK untuk wawancara	Di Coffee Rumah Melalui pesan di Instagram
9	Kamis, 14 November 2024	19.00 WITA- Selesai	Wawancara dengan subjek ketiga AMK Menghubungi dan membuat janji dengan informan kedua IC untuk wawancara	Di M3 Food Square Melalui pesan di Whatsapp
10	Jum'at, 15 November 2024	16.00 WITA- Selesai	Wawancara dengan informan kedua IC	Di M3 Food Square

B. Deskripsi Subjek Penelitian

1. Identitas Subjek

Dalam penelitian ini terdapat tiga orang subjek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan bersedia untuk diwawancarai terkait gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa. Adapun ketiga subjek tersebut yaitu:

Tabel 4.3. Identitas Subjek

No	Nama/ Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Lama Sebagai <i>Cosplayer</i>
1	UTC	35 Tahun	Laki-laki	Kurir, Jasa rental kostum	14 Tahun
2	MO	31 Tahun	Perempuan	<i>Make up artist</i> , Jasa rental kostum	6 Tahun
3	AMK	35 Tahun	Laki-laki	Pelaut	10 Tahun

2. Identitas Informan

Selain subjek, terdapat juga dua orang informan untuk memperdalam data pada penelitian ini. Adapun informan tersebut yaitu:

Tabel 4.4. Identitas Informan

No	Nama/Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Keterangan
1	AB	28 Tahun	Perempuan	Teman dekat dan satu komunitas subjek UTC dan MO
2	IC	22 Tahun	Perempuan	Teman dekat subjek AMK

3. Deskripsi Subjek

Adapun gambaran dari subjek pada penelitian ini yaitu:

a. Subjek UTC

UTC merupakan seorang *cosplayer* yang memulai awal karirnya dari tahun 2010. Berawal dari anggota *band* yang bertema musik Jepang hingga tertarik dengan budaya Jepang dan melanjutkan menjadi seorang *cosplayer*. UTC juga merupakan pendiri komunitas *cosplay* bernama Hatchi di tahun 2010, yang anggotanya tidak hanya berisi penggemar *cosplay*, namun terdapat juga penggemar *Harajuku style*, *Tokusatsu*, dan *Game*. Hingga sekarang UTC masih aktif sebagai

cosplayer dan juri lomba-lomba *cosplay*, serta dianggap sebagai salah satu *cosplayer* senior.

b. Subjek MO

MO adalah seorang *cosplayer* yang aktif berkegiatan di dunia *cosplay* dari tahun 2018. sebelumnya MO mulai ikut menjadi *cosplayer* karena diajak teman satu angkatannya ketika masih di kota Samarinda. Dua tahun setelah itu, MO kembali ke Banjarmasin dan melanjutkan kembali sebagai *cosplayer* pada tahun 2020. MO juga memiliki usaha yang masih berkaitan dengan *cosplay*, yaitu jasa *make up* dan rental kostum.

c. Subjek AMK

AMK merupakan seorang *cosplayer* yang mulai mengikuti acara dengan budaya Jepang dari tahun 2014 dan pada tahun yang sama AMK memutuskan untuk menjadi *cosplayer* hingga sekarang. AMK memiliki pekerjaan utama sebagai pelaut dan menganggap *cosplay* sebagai hobi yang sangat menyenangkan ketika dilakukan. Sejak tahun 2019 AMK rutin mengikuti perkembangan dunia *cosplay* di Banjarmasin, terutama pasca pandemi AMK aktif menjadi *cosplayer* saat menghadiri acara-acara *cosplay* yang diselenggarakan.

4. Deskripsi Informan

a. Informan AB

AB merupakan teman dekat dan satu komunitas dengan UTC dan MO yang sering melakukan *cosplay* bersama di acara-acara *cosplay* atau di proyek *photoshoot cosplay*. Karena sering beraktivitas bersama di dunia *cosplay* AB cukup mengetahui tentang kedua subjek tersebut.

b. Informan IC

IC merupakan salah satu teman dekat subjek AMK, IC kenal dengan subjek ketika awal mengikuti kegiatan *cosplay* di tahun 2021, mereka sering berkegiatan bersama di acara-acara *cosplay*.

C. Penyajian Data Hasil Penelitian

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan kepada *cosplayer*, maka didapatkan hasil berupa gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa, yang terbagi menjadi 2 kategori yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri subjek diantaranya yaitu:

a. Kebutuhan

Menurut UTC mengapa memutuskan tetap menjadi *cosplayer* karena dipercayai menjadi juri untuk lomba *cosplay* setelah kegiatan *cosplay* aktif kembali pasca pandemi, antusiasme yang sangat tinggi dari pengunjung acara, serta banyak ajakan dari teman sesama *cosplayer* untuk melakukan proyek *cosplay*. Selain itu, Kebutuhan secara emosional dan sosial juga terpenuhi melalui kegiatan *cosplay*, hal ini terlihat dari rasa akan dihargai yang didapat ketika orang lain atau sesama *cosplayer* menyukai dan menganggap cocok karakter *cosplay* yang diperankan. kebutuhan bersosial juga didapatkan melalui interaksi sesama *cosplayer*, bahkan menjadi sebuah kesenangan ketika mendapat teman baru, baik itu *cosplayer*, fotografer, atau hanya sekedar menambah relasi melalui media sosial. aktivitas sebagai *cosplayer* tidak mengganggu sama sekali terhadap kegiatan sehari-hari,

berbeda ketika dulu saat masih aktif sebagai *maker* kostum. Sebagaimana yang dijelaskan oleh UTC, yaitu: ¹

“Nah setelah covid, ditawari juri kan, wah, antusiasnya rame banget tuh, waktu yang habis covid tuh, wah rami banar.”(UTC. B224-B226)

“Terus banyak teman sih, teman, circle, proyek-proyekan, akhirnya pas proyekan, weh rame nih, kaya proyek Naruto, Mobile Legend.”(UTC. B241-B244)

“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 dimintai IG nambah relasi nih, terus kaya fotografer memoto terus dipampang di feed, viral, nah nambah followers kan ... malahan aku merasa di apresiasi gitu, terus dapat teman cosplayer, fotografer, di IG kita nambah followers.”(UTC. B273-B280)

“Kalo dulu si, kan nganggur dulu, jadi banyak waktu tepakai sebagai maker banyak bikin kostum, kalo sekarang aku kan ga bikin kostum lagi tuh ... nah itu yang mungkin menyita waktu, kaya bikin kostum bisa seminggu. Untuk saat ini sih yang sekarang gak keganggu sama sekali”(UTC. B313-B325)

dari pengamatan peneliti ketika di acara *cosplay*, subjek UTC terlibat dalam aktivitas *cosplay* terutama saat menjadi juri. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa terdapat kepercayaan dari komunitas atau pihak acara *cosplay* kepada subjek UTC dalam kompetensinya menilai kualitas *cosplay*

Sementara itu, alasan MO tetap memutuskan menjadi *cosplayer* hingga sekarang karena ingin membawa identitas sebagai *cosplayer* Kalimantan ke luar daerah atau nasional, dengan berbagai pengalaman yang telah dilalui yang memunculkan rasa ingin bersaing yang lebih tinggi. Melalui kegiatan *cosplay* MO dapat menyalurkan emosi dan mencurahkan apa yang sedang dirasakan melalui karakter yang diperankan, misalnya ketika sedang merasa sedih maka perasaan

¹ UTC, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 06 November 2024

tersebut akan dituang ke dalam karakter yang memiliki sifat pemurung dan sedih juga. Dari aspek kebutuhan sosial MO lebih mudah berinteraksi ketika sedang beraktivitas di ranah *cosplay*, daripada di kehidupan sehari-hari. MO merasa bahwa bisa menjadi diri sendiri ketika berada di dunia *cosplay*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh MO sebagai berikut: ²

“kalonya aku gak ngecosplay dari Kalimantan, gimana aku mau cosplay ke luar gitu, aku mau identitasnya gitu, jadi kan suatu saat kalonya emang kaya gini gini aja, aku tu mau keluar, jadi aku mau bawa nama Kalimantan keluar, nah supaya maju juga gitu nah”(MO. B66-B73)

“makanya mau liat kaitu nah, persaingan diluar tu kaya mana gitu dengan membawa nama Kalimantan”(MO. B78-B80)

“Aku pribadi pastinya ya senang lo, dan ini jua kalonya turun coswalk sesuai mood aku sekarang gimana, kalonya sekarang anggap aja misal lagi ada masalah percintaan, aku ngambil karakternya dari masalah percintaan juga, jadi aku bisa menuangkan perasaan aku kesana, bisa menghayatin gimana rasanya”(MO. B88-B95)

“ini kan aku kalo di dunia nyata ya agak susah bersosialisasi, tertutup, introvert gitu, kalonya aku di cosplay aku loncat sana loncat sini, dapat teman.”(MO. B105-B109)

“soalnya di dunia cosplay ni kita bisa jadi diri sendiri, tanpa ada yang ngatur kita gitu”(MO. B114-B116)

subjek MO sangat mendalami perannya sebagai karakter, yang berarti *cosplay* bukan hanya sebagai aktivitas biasa namun juga sebagai wadah untuk menyalurkan kebutuhan emosional dan berinteraksi dengan sesama *cosplayer*. menurut MO segala aktivitas di dunia *cosplay* telah menjadi kegiatan sehari-hari. *Cosplay* bukan hanya sebagai penyalur emosi, tetapi juga membangun relasi yang erat. Pertemanan di dunia *cosplay* juga berlanjut ke kehidupan sehari-hari seperti

² MO, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 11 November 2024

sekadar berdiskusi tentang karakter *cosplay* atau berolahraga bersama, tanpa memandang perbedaan latar belakang masing-masing. Hal ini dijelaskan MO dalam penuturannya: ³

“aku tu kebalik, malah di dunia nyata ku yang mengganggu kegiatan cosplayku, kaya bukan menyeimbangkan waktu jadinya, lebih banyak di cosplaynya. Karena, ya sebut aja dunia cosplay tu pelarianku dari dunia nyata”(MO. B120-B125)

“Yaa sebetulnya malah kegiatan sehari-hariku itu kebanyakan di cosplay kan, kebalik. Kalo yang real life ya udah seadanya.”(MO. B141-B144)

“kalonya bahas cosplayer juga, karena selain bahas itu emang kurang karena latar kami yang beda-beda lo, jadi kami biasanya biar tetap nyatu misal selain bahas cosplay, kami tu olahraga gitu, main bulu tangkis, terus ngegym”(MO. B149-B154)

“biasanya tu curhatnya gitu juga, tentang dunia cosplayer juga, jadinya masalah selain cosplay ya masalah sendiri aja.”(MO. B159-B161)

Hal ini dikonfirmasi oleh informan AB, menurutnya alasan mengapa UTC tetap ingin bercosplay adalah untuk mengedukasi dan menunjukkan kepada para cosplayer baru bagaimana cosplay itu seharusnya, sedangkan MO berambisi untuk menjadi artis cosplayer. AB menjelaskan bahwa kebutuhan emosional didapatkan UTC melalui penghargaan atau apresiasi dari orang lain, sedangkan MO bisa memenuhi dan meluapkan setiap emosinya melalui *cosplay*. Kemudian, secara sosial AB menyebutkan bahwa kedua subjek dapat bersosial dengan baik dengan sesama *cosplay*, terutama MO yang kesehariannya tidak lepas dari kegiatan *cosplay*. Hal ini AB jelaskan dalam penuturannya sebagai berikut: ⁴

“aku liat tu sidin handak melajari, mengawani cosplayer-cosplayer yang hanyar tu nah, karena yang sekarang aku liat ya sekarang agak kurang gitu”(AB. B19-B22)

³ MO, *Wawancara Pribadi*

⁴ AB, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 12 November 2024

emang ka M tu mau tetap ngecosplay, dia sering ikut lomba juga kan. Ambisi ka M itu mau jadi apa namanya, semacam bintang cosplay gitu, dia katanya juga pengen cosplay di luar”(AB. B31-B35)

“ka U tu senang mungkin iya, emm cuman lebih ke penghargaan sih, kaya sidin dianggap sebagai cosplayer sepuh, atau orang-orang tau sidin cosplayer profesional, dipercayai jadi juri.”(AB. B65-B70)

“sedangkan kalo ka M tuh, ini mungkin aku lebih tau karena rancak bekisah sesama binian lo, nah sidin tu suka melampiaskan, apa jar kita tu menuangkan perasaan sidin ke cosplay”(AB. B74-B78)

“pastinya buhan sidin perlu bekawan, berpandiran jar kita tu, apalagi membahas cosplay, kaya ka M tu yang hampir tiap hari kada lepas dari dunia cosplay, pasti buhan sidin beinteraksi lo pas di event atau cuma kumpul.”(AB. B96-B101)

Sedangkan Menurut AMK, tidak ada tujuan spesifik mengapa tetap menjadi *cosplayer* hingga sekarang, hanya untuk menyalurkan hobi, bersenang-senang, bertemu teman yang mempunyai hobi yang sama, serta untuk meramaikan setiap acara *cosplay* yang ada. Seperti hobi lainnya, hobi *cosplay* juga harus dilakukan, karena melalui aktivitas *cosplay* AMK dapat memenuhi kebutuhan emosional seperti perasaan senang dan percaya diri. Selain itu, menurut AMK bersosial dengan teman di *cosplay* lebih mudah daripada teman di luar *cosplay* karena memiliki kesamaan terhadap hal yang disukai khususnya budaya Jepang. Seperti apa yang dijelaskan AMK sebagai berikut: ⁵

“aku tu cuman pure have fun, karena hobiku disini, bukan karena apa, buat tetamu kawan, ngosplay bareng kan, projekan bareng, itu sih. Hobi aja”(AMK. B71-B74)

“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”(AMK. B92-B96)

⁵ AMK, Wawancara Pribadi, Banjarmasin, 14 November 2024

“entah kenapa aku lebih nyaman berinteraksi lawan kawananku di cosplay ni, daripada di kehidupan biasaku”(AMK. B116-B118)

“Kayanya karena aku wibu mungkin lah, dan kawananku di real life kada banyak yang wibu. Jadi kalo disini sesama hobi kan lebih enak lah”(AMK. B120-B123)

Sebagai pelaut yang mempunyai hobi *cosplay*, AMK menjelaskan bahwa pekerjaan tetap diutamakan. Waktu antara aktivitas sebagai pelaut dan sebagai *cosplayer* dapat diseimbangkan dengan cara memanfaatkan waktu libur untuk beraktivitas di dunia *cosplay* setelah semua pekerjaan di laut selesai. Hal ini AMK jelaskan sebagai berikut: ⁶

“jadi kalo lagi tugas berlayar dah nih, aku hiatus dulu ngevent, mungkin bisa sampai setengah tahun aku kada ke event, berbulan-bulan, sampai aku tuntung, cuti atau libur, baru aku turun tu langsung ke setiap event, sambil aku nunggu di terima di kapal baru lagi, kaitu”(AMK. B132-B139)

“sampai tuntung gawianku, baru aku turun, karena lapah jua digawian lo, aku perlu menyalurkan hobiku sebagai wibu, kada sekedar nonton anime aja, jadinya aku ya ngecosplay. Jadi kada mengganggu sama sekali gasan gawianku, prioritas tetap gawian.”(AMK. B142-B148)

Menurut pernyataan informan IC, *cosplay* hanya sebagai hobi AMK, informan juga menyatakan bahwa subjek tidak pernah mengikuti lomba *cosplay* manapun, subjek hanya bersenang-senang melalui aktivitas *cosplay*. Bahkan, subjek AMK yang paling santai, tidak terlalu memikirkan apapun saat akan *bercosplay*.

Subjek AMK terlihat lebih aktif dan lebih senang ketika berinteraksi bersama teman sesama *cosplayer* dan dapat membahas sesuatu yang lebih luas terkait hal-hal di dunia *cosplay*. Namun subjek AMK tidak setiap saat bisa

⁶ AMK, *Wawancara Pribadi*

bercosplay, menurut IC subjek mengutamakan pekerjaannya lebih dahulu, kemudian berkegiatan *cosplay* di waktu libur. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan IC yaitu: ⁷

“Bang A tu mengcosplay yasudah mengcosplay aja, tanpa ada alasan keitu, beda kalo orang misalnya cosplay karena handak umpat lomba, atau minimal banar handak karena ada event, nah sidin tu kaya senang aja sidin mengcosplay tu, kaya dasar ketuju aja”(IC. B17-B23)

“soalnya kalo lawan sidin diluar kada masuk lo membahas anime apa segala macam, bisa ja pang kayanya lawan kawan sidin yang ketuju anime kaitu jua mungkin, tapi kalo lawan kami pembahasannya lebih luas ja ka ai, sampai ke cosplay-cosplaynya, karena kami sefrekuensi jua”(IC. B52-B59)

“nah bang A tu pelaut ka ai, jadi kalo sidin kada umpat event, berati sidin lagi di laut tu begawi di kapal”(IC. B67-B69)

b. Harapan

Subjek UTC menjelaskan bahwa terdapat suatu harapan mengapa tetap memutuskan menjadi seorang *cosplayer*, yaitu untuk memacu dan mengedukasi para *cosplayer* khususnya di Kalimantan Selatan agar dapat lebih berkembang mencapai tahap nasional maupun internasional. Seperti apa yang UTC harapkan ketika awal mula menjadi *cosplayer*. Selain itu, UTC berharap agar *cosplay* di Banjarmasin bisa lebih dilihat oleh pemerintah sebagai hal yang positif. menurut UTC sendiri *cosplay* di Kalimantan tertinggal beberapa tahun dari daerah luar seperti di daerah Jawa: ⁸

“Aku sih handak memacu ya, cosplay kalsel biar bisa berkembang untuk nasional gitu, bahkan internasional.”(UTC. B331-B333)

Banjarmasin ini seperti 4 tahun di Bandung, “gitu, berarti jauh banar kan 4 tahun.”(UTC. B343-B345)

⁷ IC, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 15 November 2024

⁸ UTC, *Wawancara Pribadi*

“terus jua biar kawan-kawan cosplayer ini, yang aktif yang kreatif ini, biar di aware sama pemerintah, mereka bisa dihargai gitu, di kasih panggung”(UTC. B367-B370)

“Edukasi lah jua, biar ga tertinggal jua dari daerah lain.”(UTC. B428-B429)

“Ya maunya support supaya ada komunitas yang kaya dulu, supaya bisa bersaing. Peningkatan komunitas lah, walau kadapapa umpat circle ini circle itu”(UTC. B461-B464)

Subjek UTC tampak sangat antusias dalam mendukung perkembangan *cosplay*, hal ini terlihat saat di acara *cosplay* subjek UTC berperan aktif dalam memberikan saran serta pelajaran kepada para *cosplayer* yang ikut berkompetisi, subjek sangat memperhatikan bagaimana detail kostum dan aksesoris *cosplayer* agar kualitas dari kostum tersebut menjadi lebih baik.

Subjek MO memiliki cita-cita untuk menjadi seorang *cosplayer* profesional yang menjadi profesi utama dan mendapatkan penghasilan utama dari *cosplay*, layaknya seorang artis yang mempunyai manajer atau agensi sendiri. MO berharap bisa berkompetisi ke tingkat yang lebih tinggi baik nasional, bahkan internasional, seperti yang dicita-citakan ketika awal mula mengikuti *cosplay*. Namun, saat kembali ke Banjarmasin, terdapat faktor yang membuat harapan tersebut menurun sehingga MO berusaha kembali agar apa yang diharapkan bisa terwujud. Sebagaimana dengan yang MO jelaskan:⁹

“Harapannya tu, buat aku, aku bisa menjadi cosplayer yang sukses, maksudnya tu kaya punya manajer sendiri, jadi penghidupan kita sendiri, jadi profesi”(MO. B165-B168)

“yang profesional, kostumnya mereka ni dibiayai, ke luar negeri kaya ke Jepang langsung mereka tu di biayin dari, bahasa kita tu dari officialnya,

⁹ MO, *Wawancara Pribadi*

aku mau kaya gitu. Jadi seleb cosplayer lah gitu, jadi di gaji juga mereka, di endorse gitu, ya kaya artis”(MO. B178-B184)

“dari awal aku emang berharapnya itu, mau jadi cosplay yang profesional, sampai sekarang, pokonya aku tu kalo mau itu harus terwujud gitu ... pas balik ke BJM beharapnya bisa lebih naik, aku kira ya cosplay dan bisnisku pas ke banjar ni bisa lebih tinggi dar sana, ternyata lebih turun”(MO. B193-B203)

“kaya yang di Banjar ternyata kada sesuai dugaanku, yaa aku coba cari cara aja sih lagi, kayapa emm aku tetap bisa bertahan jua. Emang agak susah si, tapi untungnya sekarang bisa aja gitu, didukung temen juga kan.”(MO. B224-B229)

Kedua subjek menurut tersebut menurut informan AB memiliki harapan yang sama, yaitu untuk memajukan *cosplay* di Kalimantan khususnya Banjarmasin, dan dapat mengembangkan, serta membawa *cosplay* ke tahap nasional. Kedua subjek juga memiliki ketertarikan yang sama dalam dunia *cosplay* yaitu untuk menjangring relasi yang lebih luas, terlebih subjek MO yang menjalankan usahanya dibidang *cosplay*. Seperti yang dijelaskan AB yaitu:

“kalo ka U tu handak melajari, mengembangkan lah, kayapa cosplayer disini ni bisa kaya sidin, memajukan tadi, kada kaya ini ini aja, kalo ka M kurang lebih aja mungkin, karena sidin handak membawa nama kalimantan keluar lo, otomatis sidin jadi contoh gasan yang lain jua”(AB. B128-B135)

“Kalo ka U tu lebih ke nambah relasi sih, gasan sesama cosplayer, soalnya beda kan lo cosplay tu dulu sama sekarang. Mulai dari generasinya, cara bekawannya, dari segi eventnya, sidin nambah relasi biar nambah tau gitu”(AMK. B185-B191)

ka M juga gitu tujuannya, ditambah alasan lain kaya sidin sudah beisi bisnis di dunia cosplay, rental, maker, make up. Jadi usaha sudah”(AB. B195-B198)

Sementara itu selain tidak ada tujuan spesifik, subjek AMK juga tidak mempunyai harapan tertentu yang ingin dicapai, seperti ingin memenangkan lomba atau berkompetisi dalam hal lainnya. Namun, AMK menaruh harapan pada orang

lain agar semakin banyak orang yang mirip seperti dirinya, yaitu hobi *bercosplay*, tidak untuk berkompetisi tetapi hanya bermaksud untuk lebih meramaikan setiap acara *cosplay*. Agar harapan tersebut dapat terwujud salah satu cara yang dilakukan AMK adalah mengajak teman-temannya untuk ikut *bercosplay*. Seperti yang dijelaskan AMK yaitu: ¹⁰

“Harapan lah, aku sih sebenarnya kadedda harapan yang anu banar, maksudnya aku beharap handak ini, menang lomba, game, guest star atau apakah, aku kada tetalu mikir itu sebenarnya”(AMK. B151-B155)

“Lebih tepatnya aku beharap ke orang sih, gini, kan tau lah ya event sekarang mungkin kada serame dulu, maksudnya kalo dulu tu karena event kada sebanyak sekarang jadi penikmatnya bisa tekumpul banyak, kalo sekarang karena banyak banget event, tiap minggu event, penikmatnya tu tebagi. Nah aku berharap ada orang, makin banyak orang yang kaya aku”(AMK. B159-B167)

*“aku biasanya ngajak kawan-kawan real lifeku yang ternyata wibu, atau sekedar suka anime lah, kuajak ke event, bahkan ku ajak *cosplay*, kusarankan inya pakai kostum apa, keitu sih, aku ngajak-ngajak kaitu na”*(AMK. B200-B205)

IC menjelaskan juga bahwa AMK mengikuti *cosplay* dengan tujuan untuk meramaikan acara *cosplay*, tanpa peduli acara tersebut bagus atau tidak, ramai atau tidak, kecil atau besarnya acara tersebut subjek akan tetap konsisten mengikuti *cosplay*, Seperti apa yang dituturkan IC sebagai berikut: ¹¹

*“Palingan ka ai, keinginan sidin tu handak meramaikan aja di event-event tu, soalnya sidin, jar sidin kada peduli handak event tu rami atau kada aku tetap datang gasan meramaikan jar, nah itu ai paling. Kadang ada yang disatu event tuh, yang circle kami lah ka, bisa betiga ja yang meng*cosplay*, yang lain datang cuman bekawanan ja, kada umpat meng*cosplay*, nah bang A tu masuk yang konsisten *cosplay* tarus”*(IC. B88-B97)

¹⁰ AMK, *Wawancara Pribadi*

¹¹ IC, *Wawancara Pribadi*

c. Minat

Salah satu dorongan yang menyebabkan UTC tertarik untuk bertahan di dunia *cosplay* adalah adanya minat untuk tampil kembali sebagai *cosplayer* setelah beberapa waktu terhenti akibat pandemi. Mencoba dan menemukan karakter-karakter yang cocok menjadi cara bagaimana mengembangkan minat *bercosplay* seiring berjalannya waktu. Seperti yang dijelaskan UTC saat menyukai satu karakter, dari yang ikonik menggunakan samurai hingga menjadi ninja: ¹²

“Ya balik lagi kan antusias penggemar sekarang ... jadi mereka itu buat semangat buat kembali lagi kan, ah dulu aku kan terkenal kan, eh coba lagi buat branding diri lagi bahwa aku cosplayer sepuh, bukan mau dianggap sebagai sepuh, tapi ini nah cosplay gini.”(UTC. B495-B504)

“jadi dulu kan aku suka samurai, ku sering banget kalo cosplay pasti ada samurainya gitu. Seiring berjalan kan akhirnya suka ninja nih ... Akhirnya aku pengen coba ninja, keluar dari zona nyaman lah, dari samurai. Sebenarnya gitu juga dulu, dari kain ke armor, aku kan udah pernah nyoba yang Tokusatsu, terus samurai, terus Dynasty Warrior”(UTC. B553-B563)

Ketertarikan terhadap kostum yang beragam juga menjadi alasan mengapa MO tetap *bercosplay*. selain itu terdapat cara tersendiri bagaimana memutuskan untuk memerankan karakter apa ketika *cosplay*, yaitu dilihat dari visual karakter, seperti warna rambut atau pakaiannya atau alur cerita dari suatu karakter. MO mengembangkan ketertarikannya terhadap suatu karakter melalui penghayatannya terhadap karakter dengan tujuan dapat menyatu dengan karakter tersebut. Sebagaimana yang dijelaskan MO sebagai berikut: ¹³

“cosplay, karakter orang. Jadi sekarang tu kalo di event liat karakter orang, bagus gitu, sama juga postingan IG nya biasanya”(MO. B242-B244)

¹² UTC, *Wawancara Pribadi*

¹³ MO, *Wawancara Pribadi*

“sekarang seringnya gitu, ada karakter orang yang bagus, aku jadi pengen dan tertarik buat cosplaykan itu juga, entah aksesorisnya gitu”(MO. B247-B250)

“lebih ke alur ceritanya, warna karakternya itu, kan anime itu ada yang karakternya warna ungu, pink, hijau, mana yang sesuai warna favorit aku gitu, habis tu sifat dia dalam karakter itu gimana, na bisa jadi aku suka gitu.”(MO. B253-B258)

“Aku tu bisa kalo satu karakter tu susah move on nya, misal aku kalonya jadi Yaemiko sampai bisa jadi usernya itu aku bisa pake kostum itu terus gitu na ka, soalnya aku merasa aku sudah jadi dianya.”(MO. B262-B266)

Sementara menurut AB, kedua subjek juga memiliki caranya masing-masing dalam mengembangkan minatnya terhadap karakter *cosplay*. Subjek UTC terlihat dari kesukaannya kepada karakter khas jepang seperti *samurai*, atau *ninja*, serta mengikuti karakter *cosplay* yang sedang populer, sedangkan subjek MO melalui cara penghayatan dan memperdalam suatu karakter agar dapat menjadi karakter itu sendiri. Hal ini dijelaskan AB dalam penuturannya yaitu: ¹⁴

“Ka U tu sidin ketuju yang khas karakter Jepang, kaya samurai, shinobi, ya keliatan banget lah karakter jepangnya, contoh aja kan Hayabusa tu, jepang banar lo, Naruto jua karakter dalam sana.” (AB. B205-B210)

“Kalo ka M, simpelnya sidin suka menjadi kaya apa karakter yang sidin cosplaykan, misal milih karakter putri kerajaan di anime gitu, nah sidin bakal mendalami dulu karakter itu kaya apa.”(AB. B236-B240)

Ketertarikan AMK terhadap *cosplay* disebabkan rasa suka terhadap suatu karakter dari *anime*, *manga*, dan *game*, serta adanya wadah untuk menyalurkan kesukaan tersebut. Sifat yang sama antara suatu karakter dengan diri sendiri juga menjadi alasan mengapa AMK menyukai karakter tersebut dan menjadi minat untuk mengcosplaykannya. Hal tersebut membuat AMK dapat menikmati aktivitas

¹⁴ AB, *Wawancara Pribadi*

cosplay selama acara berlangsung tanpa memperdulikan bagaimana keadaan acara tersebut. Sebagaimana yang dijelaskan AMK sebagai berikut: ¹⁵

“karena aku emang dasarnya suka anime, manga, atau hal-hal yang berhubungan dengan anime, game apa segala macam, aku jadi tertarik cosplay gara-gara itu, lawan karena ada forum yang mewadahi jua”(AMK. B225-B229)

“aku merasa sifatnya ada yang mirip lawan aku, makanya suka kan, jadi misal aku nonton anime nih, ada karakter yang mirip, aku bakal suka lawan karakter itu, jadi nanti bakal aku cosplaykan nih”(AMK. B255-B259)

“Ya aku sih nikmatin aja, cosplaynya kaya apa, eventnya kaya apa, semuanya dinikmati aja enjoy aja”(AMK. B274-B276)

Menurut IC, ketertarikan subjek AMK terhadap *cosplay* berdasarkan pada kesukaan subjek terhadap *anime*, subjek merasa ada kecocokan dengan suatu karakter dari *anime*, seperti karakter *Zoro* dari *anime One Piece*, subjek sering meminta pendapat kepada teman-teman apakah karakter yang *dicosplay* sudah cocok atau belum, dan subjek juga selalu menikmati kegiatan *cosplay*nya. Seperti yang dijelaskan IC sebagai berikut: ¹⁶

“sidin merasa cocok aja lawan karakternya, apalagi yang sidin ketujui kaya zoro tu ketuju sidin karena kocak serius keitu, jadi rancak ditakuni sidin cocok lah lawan aku si ni jar misal, mirip lah jar”(IC. B136-B141)

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar diri subjek diantaranya yaitu:

¹⁵ AMK, *Wawancara Pribadi*

¹⁶ IC, *Wawancara Pribadi*

a. Dukungan Keluarga

Terdapat dorongan dari luar yang menjadi pendukung UTC untuk tetap menjadi *cosplayer*, seperti dorongan dari keluarga yang mendukung penuh segala aktivitas *cosplay* hingga memberikan bantuan finansial agar aktivitas *cosplay* tetap berjalan, dari awal memasuki dunia *cosplay* hingga menjadi seorang *cosplayer* senior. Sebagaimana yang dituturkan oleh UTC, yaitu: ¹⁷

“Alhamdulillah keluarga dari dulu emang support kita. Dulu bahkan mamaku dulu sering disebut mama Hatchi jar; mama komunitas, karena kaya mengayomi gitu, soalnya basecamp dulu disini ni”(UTC. B637-B641)

“Support dari segi semangat kan jelas, dukungan emosional hehe, dulu tu sebelum aku kerja juga support duit nih finansial lah, transportasi apa segala macam. Nonton terus jua pas aku lomba keitu.”(UTC. B648-B652)

Berbanding terbalik dengan MO dibesarkan di keluarga yang cukup ketat terkait aturan agama, oleh karena itu terdapat halangan yang dialami MO ketika berkegiatan di dunia *cosplay*. Hal ini disebabkan oleh kebanyakan dan hampir semua karakter yang *dicosplay*kan adalah karakter yang cukup terbuka dari segi pakaian. Namun, secara dukungan keluarga MO tetap memberikan baik dukungan finansial, terutama untuk hal positif seperti usaha dalam jasa *make up* dan rental kostum. Selain keluarga, terdapat juga dukungan dari pasangan berupa dukungan mental atau dukungan langsung seperti membantu proses pembuatan kostum *cosplay*. Tetapi, seiring berjalannya waktu ketatnya aturan keluarga semakin melonggar, di beberapa momen MO diberikan sedikit kebebasan untuk mengikuti *cosplay*. Sebagaimana yang MO jelaskan: ¹⁸

¹⁷ UTC, *Wawancara Pribadi*

¹⁸ MO, *Wawancara Pribadi*

“Soalnya keluargaku ini agamis, tau sendiri kan kaya gimana kalo liat karakter Jepang yang terbuka, nah ga sukanya tu mereka dari situ, kalo dari yang menangnya tetap di support, jadi kata bapak aku kalo mau juga cari karakter yang tertutup katanya”(MO. B305-B312)

“Aku lebih pasangan yang memodali aku, soalnya pasangan aku tu lebih mensupport aku, soalnya dia liat potensi aku disitu gitu, makanya kostum-kostum aku tu semuanya dia, bisa maker juga soalnya, jadi dia makerkan kostumku, aku makerkan aksesoris yang kecil-kecil, kaya kalung anting, kalo armor, baju zirah, dia yang bikinkan, dia juga biayain itu”(MO. B320-B328)

“Kalo itu, misal mau beli kostum ini lo jar, anggap aja kubilang sejuta, dikasihnya cuman 400 nah sisanya pake duit aku sendiri, make up gitu aja, aku maunya ini harganya segini, oke berapa kurang abah tambahin gitu.”(MO. B336-B342)

“kan dulu keras banget, kaya kalonya ngeliat aku kaya gitu kan, jadi ga boleh make upin orang berapa hari dulu kaya gitu na ... Yaa mungkin karena aku anak cewek lo jadi sampai tua ya keluarga kaya menjaga banget Tapi kalo sekarang tuh udah dibolehin lah”(MO. B382-B396)

Sesuai dengan informasi yang diberikan oleh AB, bahwa kedua subjek memiliki dorongan yang berbeda dari keluarga mereka. Subjek UTC didukung penuh oleh keluarga, bahkan rumah UTC pernah menjadi *basecamp* untuk anggota komunitas *cosplayer*. Berbeda dengan subjek MO yang memiliki keluarga yang taat agama, sehingga melarang MO untuk mengenakan kostum yang terbuka. Seperti yang dijelaskan AB sebagai berikut:

“keluarga sidin tu support aja, bahkan rumah sidin pernah jadi basecamp kalo kada salah, itu aja sih, yang kutangkap keluarga sidin tu emang dukung aja gitu.”(AB. B253-B256)

“kaini kan sidin ni kadang cosplay yang karakternya lumayan terbuka lah, ya tau kan lo karakter anime tu kaya apa, nah jadi mama abah sidin ni melarang itu ... lain strict parent pang, lebih tepatnya keluarga sidin tu taat ... agamis, tau kan lo kada boleh aurat terbuka, macam-macam.”(AB. B260-B273)

Sedangkan dari sisi subjek AMK, tidak terdapat sama sekali dukungan atau larangan dari keluarga terkait aktivitas sebagai *cosplayer*, tetapi AMK mendapatkan dukungan dari pasangannya yang merupakan seorang *cosplayer* pemula. Bahkan, beberapa kali AMK mendapat bantuan finansial dari pasangannya untuk menyewa kostum. Sebagaimana yang AMK tuturkan sebagai berikut:

“kadede sama sekali dukungan, dari orang tua gak ada itu ... mereka tau aku meng cosplay, tapi biasa aja, aktivitas cosplay tau, cuman biasa aja, mungkin karena aku dah tua lah”(AMK. B283-B289)

“pacarku selalu support, aku cosplay apa dukung terus, jadi kada pernah melarang aku cosplay, yaa baik aja lah ... pernah beberapa kali lah aku dimodalinnya, aku pernah disewa akan inya kostum kaitu na, jadi aku kawa cosplay”(AMK. B292-B307)

Hal ini diakui oleh informan IC bahwa subjek memiliki pasangan yang juga seorang *cosplayer* yang selalu mendukung aktivitas *cosplay* subjek, seperti memberikan semangat, ikut nonton acara *cosplay*, atau *cosplay* bersama pada suatu acara. Pasangan subjek juga beberapa kali ikut berkumpul bersama teman-teman subjek. Selain itu, menurut IC jika pasangan subjek berhenti mendukung subjek tetap akan bercosplay karena keinginan sendiri yang lebih besar dari subjek

“pacar sidin ulun tau, pacar sidin cosplayer jua, cuman kada rancak lagi pang, sekekali ja, nah kalo kalo dari pacar sidin ulun tau sidin di support full, bisa pas event pacar sidin datang membawakan makanan kaitu, atau sekedar nonton umpat eventnya, atau tadi sidin cosplay bededua”(IC. B173-B179)

“ulun yakin kada bakal ampih, soalnya baik di support pacar sidin atau kada, sidin tetap mengcosplay ulun yakin, kadede kami ja tu nah, yang paling rancak tekumpul lawan sidin di cosplay, mun kami pina kadedaan sidin tetap mengcosplay”(IC. B186-B192)

b. Lingkungan

Bagi UTC lingkungan juga memiliki perannya masing-masing, misalnya dalam ruang lingkup teman sesama *cosplayer* atau teman satu komunitas yang berfungsi sebagai wadah interaksi untuk segala aktivitas yang berkaitan dengan dunia *cosplay*, walaupun hal tersebut bagi UTC bukan peran yang sangat penting, namun antusiasme yang tinggi dari pengunjunlah yang menjadi dorongan bagi subjek. Kemudian lingkungan *online* seperti media sosial Instagram, Whatsapp, Tiktok, dan lainnya memiliki peran sebagai tempat promosi usaha rental kostum dan sarana untuk memperkenalkan diri sebagai seorang *cosplayer*. Sesuai dengan apa yang dijelaskan UTC sebagai berikut: ¹⁹

“lebih banyak pribadi sih sebenarnya, ketimbang pengaruh teman, kecuali dulu teman karena sehobi kan, kalo sekarang sudah pada bekeluarga”(UTC. B681-B684)

“Alhamdulillah, yaa untuk teman ya sesama Jepang cosplay itu beperan positif aja. Sama karena kita ada rentalan kostum jadinya bisa promosi dari situ”(UTC. B706-B709)

“sebagai jalur relasi kan. Kaya dari corporate tu jalurnya bisa dari situ”(UTC. B712-B713)

“Iyaa berpengaruh, karena perannya jua bisa gasan branding kita kan, sebagai cosplayer, sebagai juri cosplay, akhirnya orang tau kan, dari IG itu”(UTC. B716-B719)

“kaya grup wa aja tapi komunitasku itu, cuman ya sekedar kaya Hatchi reunion”(UTC. B734-B735)

Teman sesama *cosplayer* memiliki peran yang sangat penting dan sangat berdampak bagi MO untuk memutuskan tetap menjadi *cosplayer*, karena mereka yang terus mendukung dan menyemangati ketika terjadi hal yang tidak diinginkan

¹⁹ UTC, *Wawancara Pribadi*

selama berkegiatan di dunia *cosplay*. Selain itu yang juga tak kalah penting adalah media sosial yang berperan sebagai tempat MO untuk mengenalkan dirinya sebagai *cosplayer*, serta tempat promosi usaha yang dimiliki. Hal ini dijelaskan MO dalam penuturannya: ²⁰

“Buhannya tu malah perannya, jadi penyemangat gitu sih ka. Kan aku berapa kali pernah anjlok, gara-gara aku tu pernah berapa kali pernah ditipu orang pas aku beli kostum”(MO. B406-B410)

*“mereka yang nyemangatin. Aku sudah berapa kali mau keluar dari dunia *cosplay*, kubilang aku ga mau lagi, aku sudah mau ke real life aja gitu, ya akhirnya kaya yang senior-seniornya bilang, jangan kaya gitu katanya, itu anggap aja cobaan ikam mau sukses katanya mau naik level katanya, mau upgrade lagi, jangan lagi beli-beli yang kaya gitu katanya”*(MO. 428-436)

*“Kalonya peran media sosial tu berarti banget sih buat aku, kalo ada media sosial aku ga bakal dikenal orang, terus rentalanku juga ga bakal maju, ga ada pemasaran disitu, relasi juga dari media sosial itu. Pasti kaya gini juga di dunia *cosplayer* itu, kita kenal dari followan IG atau dari tukeran WA, jarang relasi yang gak dari sosial media”*(MO. B444-B451)

Secara lingkungan AB menyatakan bahwa subjek MO sangat memerlukan peran teman atau komunitas dalam keputusannya untuk tetap *bercosplay*. hal ini disebabkan oleh subjek MO yang pernah ditipu ketika membeli kostum dan kehilangan cukup banyak uang, sehingga ingin berhenti dari dunia *cosplay*, namun hal tersebut tidak terjadi karena dukungan dari teman-teman subjek. Sedangkan bagi subjek UTC teman atau komunitas hanya sebagai tempat berkumpul dan bertemu dengan sesama *cosplayer*. Sebagaimana menurut penuturan AB sebagai berikut: ²¹

*“Jelas kalo ka M aku yakin peran komunitas penting bagi sidin, kenapa, karena sidin sawat handak ampiah di dunia *cosplay* gara-gara kena tipu. Sidin beli kostum sampai berapa buting tu ternyata ditipu, hilang duit,*

²⁰ MO, *Wawancara Pribadi*

²¹ AB, *Wawancara Pribadi*

kostum kada datang, nah itu buhan kami yang membisai, untungnya sidin kawa balik lagi, habis kena mental tu”(AB. B308-B315)

“Bang U sidin sih biasa aja, malah sidin rasaku yang berperan gasan kawanannya yang lain nih, karena sidin senior jua. Kalonya kaminya, komunitasnya, bagi sidin mungkin tempat kumpul aja, gasan projekan apa segala macam. “(AB. B317-B322)

Sedangkan menurut subjek AMK, bahwa dari sisi teman sesama *cosplayer*, mereka berperan untuk membantu menilai apakah kostum yang dikenakan sudah cocok atau ada masih kekurangan, walaupun keputusan untuk *becosplay* tetap pada pilihan AMK sendiri, bukan dari pengaruh teman sesama *cosplayer*. Sebagaimana yang AMK tuturkan sebagai berikut:

*“Kalo kawanannya yang sesama *cosplay* ni lah yang *secircle* itu buhannya mendukung aku aja, karena sesama *cosplay* kan ... buhannya bisa kaya dukung oh ikam cocok tu *cosplay* itu, atau oh ikam mun *cosplay* itu bagus ditambahi ini misal, jadi membantu aku lah kurang lebih, jadi misal ada yang kurang aku dipadahi buhannya, hal-hal yang keitu cukup bagus gasan aku”*(AMK. B329-B342)

*“Kalo mempengaruhi aku supaya tetap *becosplay* tu sedikit lah, karena kan itu keputusanku sorang, ya itu jadi gasan support aja jua”*(AMK. B345-B348)

Dari sisi lingkungan *online*, media sosial berperan sebagai wadah informasi terkait acara-acara *cosplay* yang akan diselenggarakan, informasi jasa sewa kostum, serta untuk menambah relasi, terutama melalui *platform* Instagram. Kemudian dari lingkungan pada saat acara berlangsung terdapat dua hal yang menjadi alasan AMK tetap memilih untuk *becosplay*. Pertama, ketika acara yang diselenggarakan ramai dikunjungi oleh para *cosplayer*, AMK merasa rugi ketika tidak mengikuti acara dan tidak menambah relasi dari acara tersebut. Kedua, ketika ada yang tidak begitu

ramai atau hanya acara kecil, maka AMK terpacu untuk meramaikan acara tersebut.

Seperti yang AMK jelaskan sebagai berikut: ²²

“Media sosial itu aku kurang lebih gasan nyari informasi aja lah, info event dan sebagainya, info rentalan, sama buat nambah followers jua sih terutama befollowan ke sesama cosplayer”(AMK. B354-B358)

“misal pas event tu rame aku tetap handak ngecosplay karena eventnya yang emang rame, sayang aja gitu kada ikut kan, ngecosplay, kumpul lawan kawan, atau cari kawan baru. Tapi kalo misal pas event tu lagi sepi, kada telalu rame, aku terdorong supaya meramaikan event itu, pahamlah maksudku? Walaupun aku bisa dibilang bodo amat lawan eventnya kaya apa, tapi aku handak aku tu kawa meramaikan event itu tu nah”(AMK. B373-B383)

“aku cosplay aku ikut meramaikan, handak itu tetap sepi kah, atau jadi rame kah, tetap aku meramaikan”(AMK. B385-B387)

Menurut keterangan informan IC, selain pasangan AMK, teman-teman subjek juga saling mendukung terhadap kegiatan *cosplay* yang mereka jalani.

Seperti yang dijelaskan IC yaitu: ²³

“sampai ini pacar sidin ulun liat support aja, kena ada pacar sidin umpat bekumpulan lawan buhan kami, kena ada yang sekedar datang tetamu ja lawan bang A”(IC. B197-B201)

Tidak hanya berkomunikasi secara langsung, menurut IC mereka juga berkomunikasi secara *online*, seperti membagikan informasi terkait jadwal acara *cosplay* melalui Instagram atau Whatsapp, atau hanya sekedar saling berbagi video tentang *cosplay* melalui Tiktok. Hal ini dijelaskan IC dalam penuturannya: ²⁴

“Tiktok tu paling kami bekiriman video ja ka ai, ya video seputar cosplay kaitu, palingan WA ai lagi, ada grup tuh, gasan info-info ai jua pang yang sesama kami ja jua”(IC. B224-B227)

²² AMK, *Wawancara Pribadi*

²³ IC, *Wawancara Pribadi*

²⁴ IC, *Wawancara Pribadi*

c. Imbalan

Menurut UTC dorongan dari luar yang terus mendorong untuk tetap *bercosplay* adalah imbalan, namun imbalan yang dimaksud adalah berupa apresiasi dan dukungan dari orang-orang sekitar, baik teman, komunitas, atau penggemar, serta prestasi yang telah didapatkan sebelumnya menjadi kepercayaan orang lain atas kemampuan sebagai juri untuk menilai perkembangan *cosplay*. Hal tersebut juga memunculkan rasa senang dari apa yang telah dilakukan dan memunculkan ambisi agar dapat melakukan sesuatu yang lebih. Sedangkan imbalan yang berupa materi atau hadiah dianggap sebagai bonus karena telah menekuni *cosplay* dengan sungguh-sungguh. Hal ini sebagaimana yang UTC jelaskan, yaitu: ²⁵

“Kalo aku sih, yang paling pertama apresiasi tadi. Ketika kita cosplay kan, terus banyak orang minta foto, dibilang cocok, itu udah apresiasi yang utama banar, yang memotivasi”(UTC, B794-B798)

“Barang, materi tu, nomor 2 lah, misal materi dapat tapi kadeda di apresiasi, kaya kada memotivasi tu, kaya kurang banget lah”(UTC. B801-B802)

“Apalagi pas kita dibikin jadi juri tu berarti kita dipercaya kan bahwa kita kompeten menjadi juri”(UTC. B806-B808)

“Yang pastinya senang iya lo, cuman namanya manusia pasti ada ambisi kan, ya mau kada jadinya terdorong kada cepat puas”(UTC. B820-B823)

“banyak kan kalo penggemar, kaya ngasih-ngasih hadiah gitu, ngasih aku tas, headset, atau apa ... artinya kita disukai kan. Kalo dari kawan, komunitas tu membantu mengenalkan aku lagi gitu, kaya misal aku ni diam aja, orang kada tau, tapi dipadahi lawan yang lain, eh si itu cosplay senior, dia prestasinya ini ini ini”(UTC. B853-B862)

Tidak jauh berbeda dari subjek sebelumnya, menurut MO imbalan berupa hadiah, uang atau materi dianggap hanya sebagai bonus, yang terpenting adalah

²⁵ UTC, *Wawancara Pribadi*

prestasi yang diraih, seperti piala, medali, atau sertifikat hasil dari lomba. MO menjelaskan bahwa perasaan senang dan terharu muncul ketika meraih pencapaian tertentu yang bisa menjadi sebuah dorongan untuk terus *bercosplay*. seperti yang MO jelaskan yaitu: ²⁶

“Imbalan yang memotivasi tu kaya medali-medali itu sih, sama sertifikatnya, itu yang bikin aku bertahan di cosplayer, prestasi”(MO. B506-B508)

“Kalonya kaya uang tu misal di dunia cosplay nih, menangnya tu seberapa sih kaitu na ... bonus aja. Jadi yang nyemangatin aku tu dari trofinya dari medalnya, kebanggaan itu tu.”(MO. B520-B528)

“antara senang sama sedih, karena kaya gini, sedihnya tu ga sia-sia kubilang perjuanganku maker selama ini, sampe bergadang apa segala, ternyata ada bawa hasil”(MO. B549-B553)

“Habis itu juga, misal aku ni menangnya bukan pertama, masih juara 2 atau 3 nih, jadi aku ni motivasiku tu, apa yang kurang, apa yang di kritik juri tadi, itu yang ku perbaiki kedepannya, sampai aku bisa juara 1. Jadi bahan motivasi terus itu ka, walaupun udah 3 besar lah”(MO. B555-B561)

Apresiasi dari penggemar juga menjadi salah satu dorongan bagi MO untuk tetap *bercosplay*, misalnya dukungan, pujian, dan rasa terimakasih, baik berupa lisan maupun berbentuk hadiah. Dari semua dorongan yang ada, menurut MO yang paling berpengaruh terhadap keputusan untuk bertahan di dunia *cosplay* adalah dukungan dari teman sesama *cosplayer*, karena tidak cukup jika hanya mengandalkan keinginan yang ada dalam diri sendiri, seperti yang dijelaskan Mo sebagai berikut:

“biasanya kan, ada nih di cosplay tu, kalonya dia suka sama karakter itu tu, dia ngasih gift kotak halus atau gimana, di giftnya tu biasanya ada catatan kecil, halo ka katanya makasih udah jadi karakter ini, sukses terus, bla bla bla. Atau dari cosplayer kecil, baru gitu biasanya, aku pengen jadi

²⁶ MO, *Wawancara Pribadi*

kaya kaka katanya, nah itu yang bikin motivasi ke diriku gitu”(MO. B584-B592)

“Kalonya dari sendiri aja, dari harapan aku sendiri aja, gak ada mereka yang nyemangatin, aku udah lama hilang. Kalo aku percaya sama diriku aja, kan tadi berapa kali kena tipu aja aku udah drop, kalo mereka gak ada, ya udah selesai aku”(MO. B607-B612)

AB menyepakati bahwa imbalan yang terpenting bagi subjek adalah imbalan berupa pencapaian, prestasi, atau apresiasi yang didapatkan selama beraktivitas di dunia *cosplay*. Karena hal tersebut mampu mendorong subjek untuk tetap *bercosplay* dan berambisi untuk mencapai hal positif lainnya. Selain itu, terdapat juga apresiasi dari penggemar subjek berupa hadiah-hadiah yang diberikan langsung kepada subjek. Seperti yang AB jelaskan sebagai berikut:²⁷

“kalonya penghargaan sedikit kadanya itu memotivasi buhan sidin, terutama ka M tu, sidin pernah bepadah aku kalo menang lomba ini, next aku bakal umpat lomba ini lagi, ternyata sidin menang, terus ya sidin umpat lagi lomba yang sidin handaki tu”(AB. B372-B377)

“jadi ada kadang momen entah cosplayer lain, atau fans tu membari hadiah, macam-macam, ada yang gift box keitu. Nah itu bisa meulah semangat pasti, karena kita dianggap sosok yang disukai kaitu na ... Kalo ka U tu jar sidin, itu bentuk apresiasi membarii cosplay yang diketujui tu”(AB. B385-B399)

Di sisi lain, selama AMK aktif sebagai *cosplayer*, tidak ada imbalan atau pencapaian tertentu yang menjadi motivasi untuk terus *bercosplay*, karena seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa AMK *bercosplay* bukan untuk tujuan tertentu. Satu-satunya yang AMK dapatkan selama *bercosplay* adalah apresiasi dari sesama *cosplayer*. Namun, hal tersebut juga bukan motivasi yang besar bagi AMK untuk terus *bercosplay*. Sebagaimana yang AMK jelaskan yaitu: ²⁸

²⁷ AB, *Wawancara Pribadi*

²⁸ AMK, *Wawancara Pribadi*

“Kada pernah sih, imbalan atau apa keitu aku kada pernah dapat, ya karena aku kadeda tujuan jua gasan dapat itu”(AMK. B391-B393)

“Apresiasi iya jelas ada, dari kawanan ... aku pernah dapat hadiah kaitu, merchandise gitu Kada tau lah itu fans atau kada, itu dari kawanan sesama cosplay jua, mungkin karena suka aja lo lawan cosplayku, ada suratnya tuh, semangat terus cosplay”(AMK. B414-B423)

“aku suka, baik aja lah, bentuk saling menghargai kaitu kuanggap, tapi kalo motivasi sih kada jua. Yang jelas, motivasi ku tu cuman karena suka, dan aku senang disana itu aja.”(AMK. B425-B429)

“aku senang karena bisa menyalurkan hobiku, ada wadah gasan hobiku keitu”(AMK. B433-B435)

Sementara menurut IC menjelaskan bahwa perasaan senang dirasakan subjek ketika ada hadiah yang didapatkan subjek, meskipun hal tersebut bukan alasan utama subjek menjadi *cosplayer*, tetapi menurut IC sedikit tidaknya hal tersebut juga menjadi kesenangan tersendiri bagi subjek. Sebagaimana hal ini IC jelaskan sebagai berikut: ²⁹

“Ada ka, hadiah tu ada dari sesama cosplayer, kan kami ni bisa bebarian hadiah keitu, hal lumrah la itu tu dah, pernah ai sidin bang A tu dapat jua”(IC. B250-B253)

“Hadiah dari cosplayer lain itu bisa dibilang apresiasi jua pang ka ai, bisa dari orang ni ketuju cosplay sidin atau apa, cuman yang negfans lawan sidin ni kayanya ada ja pang”(IC. B297-B300)

“Sedikit kadanya senang ka, karena mun kita merasa dihargai ni artinya orang suka lawan kita lo, misalnya kami saling menyemangati itu paling kada menyemangati aja ada ja.”(IC. B306-B309)

Berdasarkan data yang telah dipaparkan tersebut, dapat dipahami bahwa setiap subjek memiliki motivasinya masing-masing dalam *bercosplay*, baik

²⁹ IC, *Wawancara Pribadi*

motivasi yang berasal dari dalam diri subjek sendiri, maupun motivasi yang dipengaruhi dari dorongan luar. Sebagaimana penjelasan berikut:

pada subjek UTC terdapat beberapa hal yang memotivasi subjek untuk tetap menjadi *cosplayer*, diantaranya: dipercayai sebagai orang yang mampu menilai kualitas *cosplay* dari berbagai macam lomba *cosplay*, antusiasme yang tinggi dari pengunjung dan penggemar *cosplay* serta *event* budaya Jepang, adanya harapan untuk mengembangkan, memacu dan mengedukasi para *cosplayer* yang ada di Banjarmasin agar bisa bersaing ke tahap nasional serta mendapatkan perhatian dari pemerintah, dan tertarik untuk tampil kembali dalam acara-acara *cosplay* agar dapat mengikuti perkembangan *cosplay* baik dari segi kostum dan lainnya. Kemudian didukung motivasi luar seperti keluarga yang mendukung penuh segala kegiatan *cosplay*, media sosial yang membantu memperkenalkan secara luas bahwa subjek adalah seorang *cosplayer*, apresiasi dari sesama *cosplayer* atau penggemar, serta prestasi yang telah dicapai.

Pada subjek MO terdapat motivasi dari dalam diri sendiri yang mendorong subjek untuk tetap *bercosplay* seperti kebutuhan emosional yang dapat dipenuhi dan disalurkan melalui *cosplay*, keleluasaan berinteraksi terhadap sesama *cosplayer*, keinginan untuk mewujudkan cita-cita untuk menjadi *cosplayer* profesional dan membawa identitas sebagai *cosplayer* Kalimantan ke tahap nasional dan internasional, serta ketertarikan terhadap kostum *cosplay* sekarang yang lebih variatif sehingga ingin mencobanya. Walaupun terdapat halangan karena aturan dalam keluarga subjek yang cukup ketat terkait *cosplay*, hal tersebut tidak membuat subjek menyerah dalam *bercosplay* karena subjek masih mendapatkan dukungan

dari pasangan. dorongan yang paling mempengaruhi menurut subjek adalah dukungan dan semangat dari teman yang membantu mengembalikan kepercayaan diri subjek ketika mengalami hal yang tidak diinginkan, serta apresiasi dari *cosplayer* lain membuat subjek semakin termotivasi untuk terus *bercosplay*.

Pada subjek AMK tidak ada tujuan khusus yang ingin dicapai oleh subjek dalam *bercosplay*. Namun, hal yang mendorong subjek untuk tetap *bercosplay* yaitu adanya tempat untuk menyalurkan hobi sehingga dapat bersenang-senang dan bisa bertemu dengan teman sehoobi atau sesama *cosplay*. Melalui aktivitas *cosplay* subjek merasa percaya diri dan lebih mudah berinteraksi kepada sesama *cosplayer*. Hobi *bercosplay* dapat dilakukan ketika waktu libur sehingga bukan menjadi masalah atau mengganggu pekerjaan utama subjek sebagai pelaut. Subjek juga tidak memiliki harapan tertentu dalam *bercosplay*, namun hanya menginginkan semakin banyak *cosplayer* seperti dirinya yang meramaikan setiap acara *cosplay*. Hal yang membuat subjek tertarik untuk meng*cosplay*kan suatu karakter adalah kemiripan sifat antara karakter dan diri subjek, sehingga subjek menyukai dan berminat meng*cosplay*kannya. Dorongan dari luar yang berperan bagi subjek diantaranya adalah dukungan dan apresiasi dari teman, pasangan, atau sesama *cosplayer*, serta lingkungan dalam acara *cosplay* yang memacu subjek untuk terus ikut meramaikan acara tersebut, walaupun dorongan dari luar tersebut tidak berpengaruh besar terhadap subjek, melainkan keinginan sendiri yang memutuskan untuk tetap *bercosplay*.

Tabel 4.5. Gambaran Motivasi Menjadi *Cosplayer* Pada Usia Dewasa

No	Subjek	Motivasi Intrinsik			Motivasi Ekstrinsik		
		Kebutuhan	Harapan	Minat	Dukungan Keluarga	Lingkungan	Imbalan
1	UTC	<ul style="list-style-type: none"> - Pengakuan dan kepercayaan dari orang lain sebagai orang yang mampu menilai kualitas <i>cosplay</i>. - Menjadi contoh yang baik bagi para <i>cosplayer</i> baru. - Secara sosial ingin kontribusi untuk mengedukasi, mengembangkan <i>cosplay</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mempunyai harapan besar untuk memajukan <i>cosplay</i> di Banjarmasin agar dapat bersaing hingga tingkat nasional dan internasional. - Menarik perhatian pemerintah agar melihat kegiatan <i>cosplay</i> sebagai hal yang positif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki minat untuk tampil kembali sebagai <i>cosplayer</i> sekaligus menunjukkan kepada generasi baru. - Ketertarikan mengikuti perkembangan <i>cosplay</i> di masa sekarang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat dukungan penuh dari keluarga terhadap segala kegiatan <i>cosplay</i>, mulai dari dukungan mental hingga finansial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Antusiasme pengunjung dan penggemar acara dengan budaya Jepang yang menjadi sebuah energi untuk <i>bercosplay</i>. - Media sosial yang membantu memperluas relasi agar dikenal sebagai <i>cosplayer</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imbalan berupa apresiasi dari para penggemar dan kepercayaan orang lain sebagai <i>cosplayer</i> yang kompeten
2	MO	<ul style="list-style-type: none"> - Kebutuhan emosional yang dapat dipenuhi dan disalurkan melalui <i>cosplay</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin mewujudkan cita-cita untuk menjadi artis <i>cosplayer</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketertarikan terhadap kostum <i>cosplay</i> sekarang yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Dukungan secara finansial dalam membantu 	<ul style="list-style-type: none"> - Peran penting dan sangat berpengaruh dari teman sesama 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresiasi dari teman atau komunitas <i>cosplay</i>.

No	Subjek	Motivasi Intrinsik			Motivasi Ekstrinsik		
		Kebutuhan	Harapan	Minat	Dukungan Keluarga	Lingkungan	Imbalan
		<ul style="list-style-type: none"> - Keleluasaan berinteraksi terhadap sesama <i>cosplayer</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membawa identitas sebagai <i>cosplayer</i> Kalimantan ke tahap nasional dan internasional. 	<ul style="list-style-type: none"> lebih variatif sehingga ingin mencobanya. 	<ul style="list-style-type: none"> usaha yang dimiliki 	<ul style="list-style-type: none"> <i>cosplayer</i> yang selalu memberikan semangat dan dukungan ketika menghadapi kesulitan. - Media sosial sebagai tempat memperkenalkan diri, dan untuk mempromosikan usaha yang dimiliki (jasa <i>make up cosplay</i>, jasa rental kostum). 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestasi yang telah dicapai yang mendorong untuk terus berambisi mencapai prestasi lainnya.
3	AMK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cosplay</i> sebagai wadah untuk penyalur hobi dan menjadi aktivitas yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat berkontribusi untuk meramaikan setiap acara <i>cosplay</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketertarikan kepada setiap karakter yang mempunyai kesamaan sifat dengan diri 		<ul style="list-style-type: none"> - acara <i>cosplay</i> memberikan wadah dan kesempatan untuk bertemu dengan teman 	

No	Subjek	Motivasi Intrinsik			Motivasi Ekstrinsik		
		Kebutuhan	Harapan	Minat	Dukungan Keluarga	Lingkungan	Imbalan
		menyenangkan di waktu luang.		sendiri sehingga menumbuhkan minat untuk meng <i>cosplayk</i> annya.		sehobi dan membangun lingkungan yang suportif terhadap sesama <i>cosplayer</i>	

D. Pembahasan

Motivasi merupakan dorongan yang muncul pada diri seseorang untuk melakukan suatu perilaku atau tindakan tertentu agar dapat mencapai sebuah tujuan. Motivasi dapat berasal dari dalam diri sendiri atau berasal dari luar diri seseorang. Dorongan ini menjadi sebuah kekuatan utama pada individu yang menggerakkan tingkah laku. Dalam kehidupan sehari-hari motivasi dapat membantu seseorang memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan atau untuk berfokus dalam mengembangkan potensi dalam dirinya.

Menurut David McClelland setiap individu memiliki energi untuk mendorong dirinya bertindak dalam mencapai suatu keadaan, yang mana dorongan tersebut berdasarkan pada tiga kebutuhan yaitu: yaitu: kebutuhan akan prestasi, kebutuhan yang mendorong seseorang untuk mendapatkan sesuatu atau meraih suatu pencapaian. Kebutuhan akan kekuasaan, kebutuhan yang mendorong seseorang untuk menjadi yang berpengaruh, dan mengontrol individu lain. Kebutuhan akan afiliasi, kebutuhan untuk memperoleh hubungan sosial yang baik, seperti dorongan untuk menjalin persahabatan, atau hubungan yang memiliki tingkat mutual yang tinggi.¹

Kebutuhan yang disebutkan diatas kemudian menjadi motivasi bagi manusia yang dikategorikan ke dalam dua motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, sebagaimana yang akan peneliti jelaskan sebagai berikut:

¹ David C. McClelland, *Human Motivation*, 595–598.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri yang mendorong individu untuk memutuskan dan bertindak terhadap sesuatu. Dalam penelitian ini motivasi intrinsik menjadi *cosplayer* pada usia dewasa diantaranya sebagai berikut:

a. Kebutuhan

Ketiga subjek mempunyai kebutuhan berbeda yang terpenuhi melalui aktivitas *cosplay*. Subjek UTC menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan kebutuhan yang harus terus dilakukan untuk memberikan kontribusi bagi para *cosplayer*, komunitas, atau penggemar, terutama untuk mengedukasi, mengembangkan, dan menjadi contoh agar terhadap para *cosplayer* baru. Sementara itu, Subjek MO merasa bahwa *cosplay* adalah wadah untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosialnya, seperti menuangkan apa yang sedang dirasakan melalui *cosplay* dan tempat berinteraksi yang lebih baik ketika di dunia *cosplay*. Di sisi lain, subjek AMK memanfaatkan *cosplay* untuk ruang sebagai penyalur hobi dan kontribusi untuk meramaikan setiap acara *cosplay*, serta menjadi aktivitas yang menyenangkan di waktu luang.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Reni, Muslimah, dan Amin menjelaskan bahwa seorang *cosplayer* mempunyai alasan mengikuti *cosplay* adalah untuk memenuhi kebutuhan seperti rasa ingin diterima, rasa akan dihargai, mendapat perhatian, kasih sayang, serta dukungan dari orang-orang yang berada di sekitarnya yang membuat *cosplayer* bisa berkembang, dengan berfokus kepada

aktivitas *cosplay*, *cosplayer* mamapu meraih rasa percaya diri dan pengakuan dari banyak orang yang mendorong untuk terus menampilkan *cosplay* yang terbaik.²

Hal ini sesuai dengan apa yang McClelland sebutkan bahwa seseorang memiliki tiga kebutuhan yang berpengaruh terhadap perilaku mereka, kebutuhan tersebut yakni: kebutuhan prestasi, yaitu kebutuhan yang menjadi dorongan bagi seorang *cosplayer* untuk melakukan aktivitas *cosplay*. Kebutuhan kekuasaan, yaitu kebutuhan untuk memberikan pengaruh terhadap lingkungan atau orang lain seperti menjadi *cosplayer* profesional agar dapat mempengaruhi *cosplayer* baru dalam konteks edukasi dan hal positif. Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan yang mendorong untuk berinteraksi secara sosial serta bekerja sama baik antar sesama *cosplayer* atau pihak lain yang berhubungan dengan kegiatan *cosplay*.³

Dalam Islam kebutuhan untuk seluruh manusia telah diatur meliputi segala aspek kehidupan agar dapat mencapai kebahagiaan dan keseimbangan hidup secara fisik dan spiritual, baik dalam kehidupan secara individu maupun kehidupan dalam bermasyarakat. Tujuan Allah Swt. dalam menetapkan aturan tersebut adalah untuk kebaikan bagi manusia sendiri, oleh karena itu manusia dibatasi agar tidak memenuhi kebutuhannya secara berlebihan serta mementingkan kemaslahatan umum selain kepentingan pribadi. Sebagaimana dengan firman Allah Swt. dalam Q.S Al-Maidah/5: 87.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ

² Reni Suryani, Muslimah Zahro Romas, and Amin Al-Adib, "Need For Affiliation Melalui Kegiatan *Cosplay* Pada Orang-Orang Yang Mengalami Trauma," *Jurnal Psikologi* 19, no. 02 (2023): 36.

³ David C. McClelland, *Human Motivation*, 595–98.

Artinya:

”Wahai orang-orang beriman, janganlah kamu mengharamkan sesuatu yang baik yang telah Allah halalkan bagimu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintahkan agar membatasi setiap perbuatan terutama dalam batasan halal dan haram yang telah ditetapkan serta mencukupi segala kebutuhan dengan proporsional.⁴

b. Harapan

Harapan menjadi salah satu pendorong para subjek untuk tetap menjadi *cosplayer*, seperti subjek UTC yang mempunyai harapan besar untuk mengembangkan dan memajukan *cosplay* di Banjarmasin agar dapat bersaing hingga tingkat nasional serta menarik perhatian pemerintah agar melihat kegiatan *cosplay* sebagai hal yang positif. Kemudian subjek MO memiliki cita-cita untuk menjadi artis *cosplay* atau *cosplay* profesional yang mampu membawa nama Kalimantan ke daerah-daerah besar. Sementara itu, meskipun subjek AMK tidak memiliki harapan khusus dalam *bercosplay*, namun AMK berharap agar semakin banyak *cosplayer* yang meramaikan setiap acara *cosplay*.

Beberapa *cosplayer* mempunyai dorongan yang kuat dan cenderung lebih giat dalam bertindak karena terdapat harapan mencapai sesuatu yang lebih baik dan melakukan sesuatu yang lebih efisien dibanding sebelumnya, dorongan inilah yang disebut *need for achievement* yaitu kebutuhan akan pencapaian. McClelland mengemukakan bahwa setiap orang dengan pencapaian yang lebih tinggi berbeda

⁴ Muhammad Irkham Firdaus and Jaya Sahputra, “Prinsip Maqosid Ash-Shariah Dalam Konsep Kebutuhan Islam,” *Tafaqquh* 07, no. 01 (2022): 66.

dengan individu lain berdasarkan harapan mereka untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.⁵

Selain sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan, penyaluran ekspresi, atau hobi yang membawa kesenangan, *cosplay* juga menjadi cara untuk terkenal. Sebagaimana yang diharapkan subjek MO agar menjadi artis *cosplay*. Ketika seseorang *bercosplay* tentunya mereka mempunyai berbagai macam keinginan, misalnya seseorang yang *bercosplay* karena hobi akan melakukan aktivitas *cosplay*nya hanya ketika perlu dan ingin, seseorang yang *bercosplay* untuk mengasah kreativitas akan berusaha mengembangkan *cosplay*nya kepada sesuatu yang bersifat positif, atau seseorang yang *bercosplay* agar menjadi terkenal maka akan berusaha memperkenalkan secara luas bahwa dirinya ada seorang *cosplayer*. Dengan demikian seseorang yang memilih menjadi *cosplayer* mempunyai harapan yang ingin diwujudkan serta menjadi sebuah motivasi bagi diri.⁶

Dalam Islam manusia dianjurkan untuk berharap kepada Allah melalui doa. Doa merupakan cara manusia berkomunikasi dengan Allah, dimana manusia dapat mengungkapkan semua yang diinginkan dan diharapkan, memohon dan meminta dalam rangka pendekatan diri kepada Allah Swt., serta menjadi bukti bahwa manusia adalah makhluk yang sangat membutuhkan Allah dalam kehidupan. Seperti firman Allah Swt. dalam Q.S Al-Mu'min/40: 60

⁵ Raito and Putri Nurul Baety, "Pengaruh Motivasi Prestasi Menurut David McClelland Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas XI AKL Di SMA Ciledug Al-Musaddadiyah Garut," *Jurnal Masagi* 01, no. 01 (2022): 5.

⁶ Ute Lies, Rully Khairul, and Agus Rusmana, *Presentasi Diri Pecinta Budaya Populer Jepang Melalui Cosplay* (Bandung: Unpad Press, 2019), 126.

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ إِنَّ الَّذِينَ يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِي سَيَدْخُلُونَ جَهَنَّمَ
دَاخِرِينَ

Artinya:

“Dan Tuhanmu berfirman: “Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan kuperkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang menyombongkan diri dari menyembah-Ku akan masuk neraka Jahannam dalam keadaan hina”

Dalam ayat tersebut Allah memerintahkan agar hanya berdoa kepada-Nya dan akan mengabulkan doa tersebut baik secara langsung seperti apa yang diminta, maupun doa yang dijawab dengan cara Allah ganti dengan sesuatu yang lebih baik daripada apa yang diharapkan.⁷

c. Minat

Minat dalam *cosplay* menjadi dorongan selanjutnya dalam mempertahankan keinginan untuk tetap *bercosplay* yang juga terdapat dalam ketiga subjek. Subjek UTC memiliki minat untuk tampil kembali sebagai *cosplayer* sekaligus menunjukkan kepada generasi baru, serta ketertarikan mengikuti perkembangan *cosplay* di masa sekarang. Sementara itu subjek MO mempunyai ketertarikan terhadap kostum-kostum yang semakin beragam, yang membuat subjek ingin mencoba kostum-kostum tersebut. Sedangkan subjek AMK tertarik kepada suatu karakter yang mempunyai kesamaan sifat dengan dirinya. Minat ini yang akhirnya menjadi pendorong ketiga subjek untuk terus aktif dalam dunia *cosplay*.

⁷ Zhila Jannati and Muhammad Randicha Hamandia, “Konsep Doa Dalam Perpektif Islam,” *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan* 06, no. 01 (2022): 47.

Minat sendiri dapat diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan kepada suatu hal yang menjadi pendorong untuk melakukan suatu kegiatan, kemudian diekspresikan atau ditunjukkan dengan perasaan suka dan berkontribusi dalam melakukan aktivitas yang disukai. Minat tidak dibawa sejak lahir, namun minat muncul seiring berjalannya waktu.⁸ Seorang yang mempunyai minat terhadap *cosplay* cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal-hal yang berkaitan dengan *cosplay* lalu mengekspresikan minat tersebut dengan keikutsertaan terhadap kegiatan *cosplay*.

Menurut McClelland orang dengan kebutuhan akan pencapaian yang tinggi cenderung memiliki minat pada situasi tertentu yang dapat membuat seseorang lebih baik, seperti dapat melakukan sesuatu yang lebih dengan usaha yang besar atau bahkan usaha yang lebih kecil. Sebaliknya, mereka tidak tertarik dengan tindakan yang terlalu mudah atau terlalu sulit. Selain itu, kebutuhan akan kekuasaan membuat seseorang berminat untuk berada pada posisi yang dapat memberi pengaruh atau kontrol kepada orang lain dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam suatu hal.⁹

Menurut sudut pandang Islam, minat berkaitan dengan pengembangan dan usaha seseorang untuk mengenali dan memanfaatkan potensi dalam diri setiap manusia. Hal ini sesuai dengan ajaran Alquran dalam surah Al-Alaq yang mendorong manusia untuk membaca dan mencari ilmu. Mengembangkan minat tidak hanya berperan untuk membantu manusia menemukan jati diri, namun juga

⁸ Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," *Rausyan Fikr* 15, no. 01 (2019): 62.

⁹ David C. McClelland, *Human Motivation*, 596.

bermanfaat bagi masyarakat. Allah Swt. berfirman dalam Q.S. Al-Isra/17: 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya:

“Katakanlah (Muhammad), “setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”

Dari ayat diatas dapat dipahami bahwa manusia melakukan sesuatu sesuai keadaan diri yang artinya terdapat ketertarikan atau minat dalam diri manusia yang mendorong manusia melakukan suatu hal.¹⁰

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri yang menjadi pendorong perilaku individu untuk mencapai tujuannya. Dalam penelitian ini motivasi ekstrinsik menjadi *cosplayer* pada usia dewasa diantaranya sebagai berikut:

a. Dukungan Keluarga

Dukungan dari keluarga memberikan pengaruh yang berbeda-beda pada ketiga subjek. Subjek UTC mendapatkan dukungan penuh dari keluarganya terhadap segala kegiatan *cosplay*, mulai dari dukungan mental hingga finansial. Sebaliknya, subjek MO memiliki halangan berupa aturan keluarga yang ketat, sehingga subjek tidak leluasa dalam *bercosplay*, namun dukungan justru didapatkan

¹⁰ Dwi Artianingsih, “Pengaruh Pengetahuan Konsumen, Kemudahan Penggunaan, Dan Efektivita Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology Syariah (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2017-2019)” (Kudus, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2022), 08.

dari pasangan subjek yang selalu mendorong untuk tetap bertahan di dunia *cosplay*. Sedangkan bagi subjek AMK, tidak terdapat dukungan atau larangan sekalipun dari keluarga subjek, seperti halnya subjek MO, subjek AMK juga mendapat dukungan dari pasangannya yang juga seorang *cosplayer*, walaupun dukungan dari pasangan tersebut bukan menjadi faktor yang sangat berpengaruh, namun tetap menjadi hal yang positif bagi AMK.

Menurut Masri, dkk. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dukungan keluarga bisa didapatkan melalui dukungan emosional, dukungan sosial, atau dukungan informasi. Melalui dukungan keluarga dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis, pengertian, perhatian, harga diri, dan perasaan positif. Sebaliknya, apabila dukungan dari keluarga rendah, maka akan berdampak pada rendahnya semangat dalam melakukan sesuatu.¹¹ Dukungan dari keluarga menjadi dorongan dari luar yang berperan penting dalam memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat dipahami bahwa dukungan keluarga juga menjadi motivasi bagi *cosplayer* dalam menjalankan aktivitas di dunia *cosplay*.

Seperti halnya dengan apa yang dikatakan oleh McClelland bahwa motivasi berkaitan dengan kebutuhan akan berafiliasi yang dijelaskan bahwa hal tersebut dapat mendorong untuk mencari dukungan secara emosional atau sosial baik dari orang lain atau orang terdekat. Dukungan yang didapat tersebut akan berdampak pada kesehatan mental dan fisik, terlebih jika tidak terdapat halangan, dapat memberikan kesehatan tubuh yang lebih kuat terhadap penyakit dan pengurangan

¹¹ Masri Saragih et al., "Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmiah Keperawatan Imelda* 07, no. 01 (2021): 75.

hormon stress, yang akhirnya akan membantu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.¹²

Menurut pandangan Islam keluarga memiliki beberapa peran selain sebagai pendukung anggota keluarga, yaitu: keluarga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan ketenangan, kasih sayang, dan kedamaian dalam rumah, serta mencegah kebencian, kekerasan, dan kejahatan. Keluarga memiliki peran utama dalam proses-proses pendidikan. Keluarga juga harus memberikan porsi yang tepat pada pendidikan anak terhadap akhlak, emosi, dan agama sesuai tingkatan usia. Sebagaimana dalam Hadis Rasulullah saw.:

أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا آدَابَهُمْ رواه ابن ماجه

Artinya:

“Muliakanlah anak-anakmu dan perbaikilah adab mereka”(H.R Ibnu Majah)

Hadis tersebut menjelaskan bahwa Islam sangat memperhatikan pendidikan dalam keluarga karena dengan pendidikan dan dukungan-dukungan yang positif kepada anak akan menjadi cikal bakal kebahagiaan dalam keluarga.¹³

b. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud disini yaitu dalam konteks pertemanan atau hubungan sosial dalam komunitas, serta keadaan dalam acara-acara *cosplay* yang memiliki peran untuk memotivasi para subjek. Subjek UTC mengatakan bahwa keinginan untuk *bercosplay* didorong oleh antusiasme pengunjung dan penggemar

¹² David C. McClelland, 598.

¹³ Zuhaini, “Peranan Keluarga Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Kepada Anak,” *Jurnal Al-Hikmah* 01, no. 01 (2019): 5.

acara dengan budaya Jepang yang menjadi sebuah energi untuk *bercosplay*. Sementara itu, subjek MO mendapatkan dorongan besar dan sangat berpengaruh dari teman sesama *cosplayer* yang selalu memberikan semangat dan dukungan ketika menghadapi kesulitan. Sedangkan bagi subjek AMK, acara *cosplay* memberikan wadah dan kesempatan untuk bertemu dengan teman sehoobi serta membangun lingkungan yang suportif terhadap sesama *cosplayer*. Selain itu, lingkungan *online* berupa sosial media, bagi ketiga subjek berperan sebagai sarana informasi terkait dunia *cosplay*, serta media komunikasi untuk menjangkau relasi yang lebih luas.

Lingkungan yang suportif dengan adanya pengaruh atau umpan balik yang positif dari rekan atau teman sesama *cosplayer* dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan, seperti kebutuhan akan berafiliasi McClelland yang mengatakan bahwa seseorang memiliki kebutuhan untuk memperoleh hubungan yang sosial yang baik dari pihak lain.¹⁴ *Cosplayer* dengan kebutuhan afiliasi yang tinggi akan memiliki motif untuk menjalin persahabatan, menyukai kondisi yang kooperatif terhadap komunitas atau teman, dan ingin memiliki hubungan dengan pengertian mutual yang baik.

Komunitas atau teman yang memberikan semangat dan dukungan dapat menjadi pengaruh yang positif bagi *cosplayer*, seperti pada penelitian Darwan, Syahrina, dan Okfrina dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan kuat antara dukungan sosial dengan motivasi seorang *cosplayer*. Semakin

¹⁴ Muhammad Ridho, "Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI," *Jurnal Palapa* 08, no. 01 (2020): 8–9.

tinggi dukungan yang diterima maka semakin tinggi juga motivasi pada *cosplayer*, dan sebaliknya.¹⁵ Sejalan dengan penelitian Naufal. Dan Mujab (2020) yang menjelaskan bahwa seorang *cosplayer* awalnya merasa mau untuk *bercosplay* namun berubah menjadi berani tampil dan mendapatkan kepercayaan diri setelah mendapatkan dukungan dan diyakinkan oleh teman.¹⁶

Islam memiliki pandangan tersendiri terkait lingkungan pertemanan. Setiap manusia memiliki hak untuk berinteraksi dan bergaul dengan batasan tertentu sesuai syariat dengan tujuan agar menghindari hal-hal negatif yang tidak diinginkan dan melanggar syariat. Alquran mengajarkan untuk bergaul dengan orang-orang saleh, sehingga tidak terjerumus kepada hal yang menimbulkan kemudharatan.¹⁷ Seperti firman Allah pada Q.S. Ali-Imran/3: 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْمُفْلِحُونَ

Artinya:

“Hendaklah ada di antara kami segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung.”

c. Imbalan

Imbalan dalam bentuk non-materi menjadi motivasi yang sangat berpengaruh bagi para subjek. Subjek UTC merasa termotivasi dari imbalan berupa apresiasi dari para penggemar serta pengakuan dari orang lain sebagai juri dalam

¹⁵ Mukhlisan Darwan, Isna Asyri Syahrina, and Ria Okfrima, “Dukungan Sosial Hubungannya Dengan Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Cosmic (Cosplayer Minang Comunity) Padang,” *Jurnal Psyche* 12, no. 01 (2019): 28.

¹⁶ Naufal Adhi Pramana and Achmad Mujab Masykur, “Cosplay Adalah ‘Jalan Ninjaku’ Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis,” *Jurnal Empati* 08, no. 03 (2020): 174.

¹⁷ Sutji Justitia, *Adab Menjaga Pergaulan Dalam Islam* (California: Blurb, 2021), 04.

lomba-lomba *cosplay*. Sejalan dengan UTC, subjek MO juga menjelaskan bahwa imbalan yang paling penting adalah apresiasi dari teman atau komunitas *cosplay* serta prestasi yang telah dicapai yang mendorong subjek untuk terus berambisi mencapai prestasi lainnya. Kedua subjek juga sepakat bahwa imbalan berupa materi seperti hadiah merupakan bonus hasil dari ketekunan dari setiap aktivitas *cosplay*. Sedangkan subjek AMK, tidak menjadikan imbalan sebagai fokus tujuan dalam *bercosplay*, namun hal tersebut tetap menjadi hal positif dan sebagai rasa saling menghargai antar *cosplayer*.

Menurut pandangan McClelland motif pada individu muncul dari hasil pertimbangan yang sudah dipelajari pada suatu situasi, yang menyebabkan adanya rangsangan untuk merubah kepada situasi, sehingga seseorang akan berusaha mencapai situasi yang diharapkan.¹⁸ Artinya motivasi pada seorang *cosplayer* dapat dipicu oleh tujuan atau timbal balik yang diharapkan, misalnya pada kebutuhan prestasi, imbalan seperti apresiasi, pengakuan, dan pencapaian yang telah diraih dapat menjadi motivasi agar berusaha lebih keras. Kemudian pada kebutuhan kekuasaan *cosplayer* dapat terdorong oleh timbal balik hasil dari kerja keras, berupa status atau posisi tinggi yang dapat berpengaruh kepada orang lain. Sedangkan pada kebutuhan afiliasi imbalan dapat diperoleh berupa hubungan yang positif dan dukungan dari orang-orang sekitar, komunitas, atau rekan sesama *cosplayer*.

Widya dan Arief dalam penelitiannya menyebutkan salah satu tujuan yang memotivasi seseorang untuk *bercosplay* adalah untuk meraih imbalan berupa

¹⁸ David C. McClelland et al., *The Achievement Motive* (New York: Irvington, 1976), 27.

prestasi dan menyalurkan kreativitas dalam mengkreasikan kostum. Selain berprestasi dalam kompetisi *cosplay*, para *cosplayer* juga memiliki tujuan untuk bisa *bercosplay* pada tahap internasional, tidak hanya mewakili komunitas tetapi juga mampu membawa negara Indonesia dalam ajang *cosplay*. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *cosplay* bukan hanya untuk bersenang-senang, namun juga bisa meraih sebuah penghargaan dan prestasi serta membawa *cosplay* ke arah yang positif.¹⁹

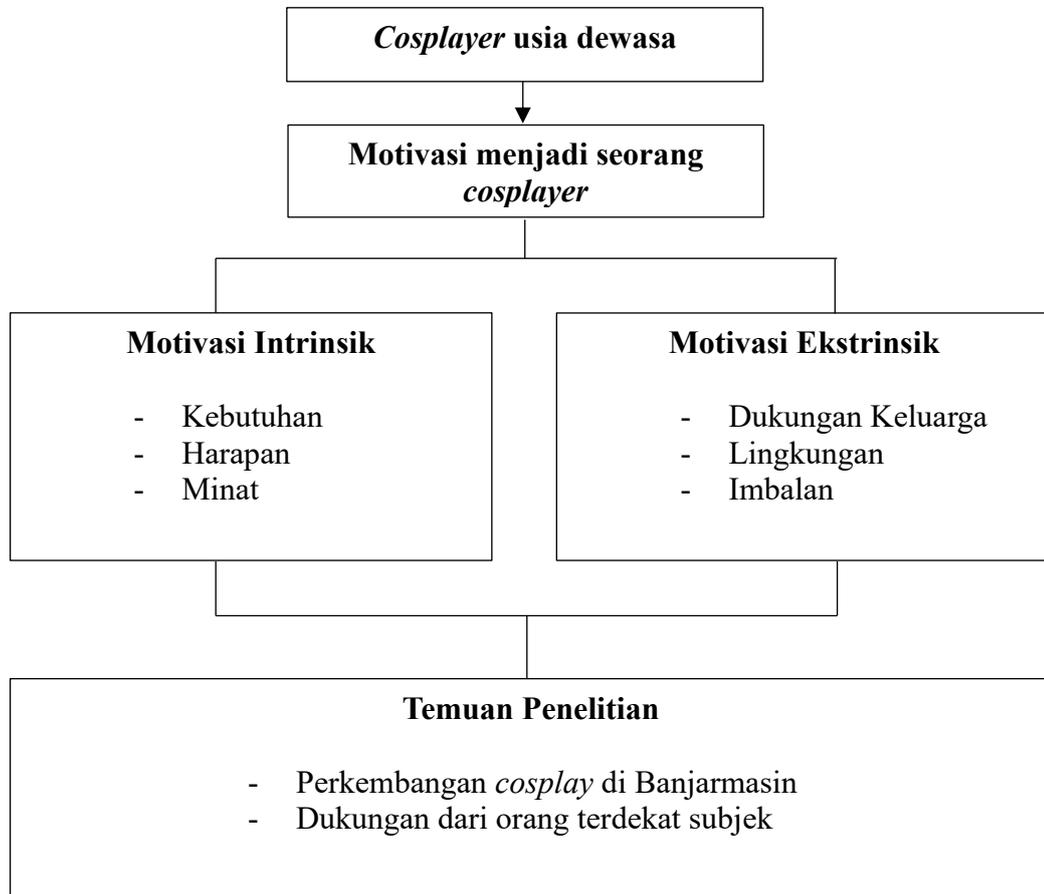
Dalam Islam, istilah imbalan, hadiah, *reward*, atau dalam syariat dikenal dengan hibah merupakan sesuatu yang bersifat sunah. Bahkan dianjurkan bagi setiap muslim untuk melakukannya sebagai bentuk perbuatan yang baik terutama dalam hal saling tolong menolong bagi sesama, dengan batasan bahwa pemberian tersebut bukan dengan niat yang tidak baik seperti suap atau sogokan. Rasulullah saw. bersabda dalam Hadis yang diriwayatkan oleh Imam Al-Bukhari.

تَهَادُوا تَحَابُّوا

Artinya:

“Salinglah memberi hadiah, maka kalian akan saling mencintai.”

¹⁹ Widya Ayunita Sari and Arief Sudrajat, “Motif Otaku Nge-cosplay Pada Komunitas cosura Surabaya,” 21.

Gambar 4. 1. Gambaran motivasi menjadi *cosplayer* pada usia dewasa

E. Temuan Penelitian

Selain yang telah dipaparkan di atas, peneliti menemukan beberapa hal lain yang didapatkan selama proses penelitian. Adapun temuan penelitian yang didapatkan yaitu:

1. Perkembangan *cosplay* di Banjarmasin

Berdasarkan hasil wawancara pada ketiga subjek, didapatkan hasil yang menjelaskan bahwa *cosplay* mulai muncul di Banjarmasin pada tahun 2008, namun masih sebatas dalam komunitas dan belum terdapat acara khusus yang bertema *cosplay*. Munculnya acara *cosplay* dimulai dari tahun 2009 yang berlanjut sampai tahun 2010, serta antusiasme di acara *cosplay* yang juga mulai meningkat.

Pada tahun awal kemunculannya, menjadi seorang *cosplayer* bukan suatu hal yang mudah seperti sekarang, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti penyedia kostum atau jasa *make up* sangat susah ditemukan bahkan hampir tidak ada, atau aksesoris seperti rambut palsu yang hanya bisa dibeli dari luar negeri. Oleh karena itu, terdapat istilah *maker* yaitu sebutan untuk orang yang memiliki keahlian dalam membuat kostum dengan bahan-bahan tertentu. Bahkan, para *cosplayer* juga menjadi *maker* agar bisa membuat kostum sesuai dengan karakter yang diinginkan. Mereka dituntut untuk lebih kreatif supaya kostum yang dibuat bisa semirip dan sebagus mungkin.

Berbeda dengan masa sekarang, yang mana kostum sudah sangat mudah didapatkan, mulai dari banyaknya jasa rental kostum, aksesoris pendukung yang dapat dibeli secara langsung maupun secara *online*, serta jasa *make up* untuk *cosplay* yang sudah tersedia, didukung dengan mudahnya informasi yang tersebar

luas dan mudah didapatkan melalui media sosial, akhirnya membuat *cosplayer* baru banyak bermunculan.

Cosplay berkembang signifikan mulai dari tahun 2014 sampai tahun 2016, hal ini disebabkan oleh para penggemar budaya Jepang seperti *anime*, *kamen rider*, dan sejenisnya, memiliki ketertarikan dengan dunia *cosplay* dan ikut meramaikan setiap acara *cosplay*, yang menyebabkan acara *cosplay* tersebut semakin banyak bermunculan pada tahun tersebut. Namun, pada tahun 2016 juga peminat *cosplay* mulai menurun karena acara-acara *cosplay* yang biasanya khas membawa budaya Jepang mulai bercampur dengan budaya Korea, sehingga dalam satu acara terdapat dua budaya yang bercampur antara Jepang dan Korea.

Setelah peminat acara *cosplay* semakin berkurang, aktivitas *cosplay* akhirnya juga redup akibat pandemi seluruh dunia yang membuat interaksi secara langsung sangat terbatas, tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap aktivitas *cosplay* terutama di acara-acara *cosplay*. Terdapat beberapa percobaan untuk menyelenggarakan acara *cosplay* di tengah pandemi, namun mendapatkan pertentangan dari masyarakat. Pasca pandemi dan interaksi secara langsung sudah dibebaskan, antusiasme yang tinggi dari para penggemar *cosplay* kembali muncul yang membuat acara-acara *cosplay* dapat dilaksanakan lagi, hingga sekarang acara *cosplay* terus bermunculan, bahkan hampir setiap minggu, yang juga menjadi penyebab bertambahnya penggemar dan *cosplayer-cosplayer* baru

2. Temuan Lainnya

Terdapat juga temuan lainnya pada subjek yang berkaitan dengan motivasi diantaranya: Dukungan orang terdekat, yaitu berupa dukungan dari pasangan

subjek MO yang selalu mendorong untuk tetap bertahan di dunia *cosplay* dan selalu membantu dalam pembuatan kostum, serta dukungan dari pasangan subjek AMK yang juga seorang *cosplayer* dan bersikap saling suportif.

F. Keterbatasan Penelitian

Dari serangkaian proses penelitian, terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang menjadi kendala sehingga menghambat proses penelitian. Adapun keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Terbatasnya hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan ilmu keislaman, sehingga acuan peneliti tidak begitu kuat dalam menganalisis hasil penelitian berdasarkan keislaman.
2. Proses wawancara terganggu karena tempat yang kurang kondusif, sehingga subjek atau informan kurang fokus dalam menjawab pertanyaan.
3. Sulitnya menyesuaikan waktu antara peneliti dengan subjek atau informan karena mempunyai kesibukan masing-masing