

PERILAKU MODELING PADA *COSPLAYER*

SKRIPSI



Oleh:

FARA FATHIA

NIM: 20121663023

**PROGRAM STUDI S1 PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2016

PERILAKU MODELING PADA *COSPLAYER*

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi



Oleh :

FARA FATHIA

NIM. 20121663023

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fara Fathia
NIM : 20121663023
Fakultas : Fakultas Psikologi
Program Studi : S1 Psikologi

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila di kemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 01 September 2016

Yang Membuat Pernyataan

Fara Fathia

NIM. 20121663023

PERILAKU MODELING PADA *COSPLAYER*

SKRIPSI

Diajukan oleh :

FARA FATHIA

NIM. 20121663023

Disetujui untuk diuji :

Surabaya, 01 September 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Siti Atiyyatul Fahiroh, M.Si

Hetty Murdiyani, S.Psi, M.Kes

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2016**

PERILAKU MODELING PADA *COSPLAYER*

SKRIPSI

Diajukan oleh :

FARA FATHIA

NIM. 20121663023

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal, 01 September 2016

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dra. Wiwik Juwarini Prihastiwi, M.Si

Dewan Penguji :

Ketua : Dra. Wiwik Juwarini Prihastiwi, M.Si (.....)

Anggota : Dra. Siti Atiyatul Fahiroh, M.Si (.....)

Anggota : Hetty Murdiyani, S.Psi, M.Kes (.....)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa selalu melimpahkan rahmat, hidayah beserta karunia-Nya dan salam selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhammad SWT tanpa terputus khususnya kepada penulis, terlebih selama proses penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perilaku Modeling Pada *Cosplayer*”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dan proses modeling pada *cosplayer*. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Skripsi ini diajukan dan disusun dalam rangka memenuhi ujian akhir S1 Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Demikian pengantar sederhana dari peneliti semoga berkesan dihati pembaca dan tentu saja dapat memberi manfaat bagi semuanya.

Surabaya, 01 September 2016

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan berupa nikmat iman dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perilaku Modeling Pada Cosplayer”**. Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan dan dukungan dari semua pihak yang selama ini dengan tulus dan ikhlas membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dr. Sukadiono., M.M, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Ibu Dra. Wiwik Juwarini Prihastiwi., M.Si sebagai Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Ibu Dra. Siti Atiyyatul Fahiroh., M.Si sebagai Dosen Pembimbing skripsi pertama yang senantiasa bersedia membimbing dan meluangkan banyak waktu, tenaga, masukan, dan bantuan yang sangat begitu besar kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Hetty Murdiyani, S.Psi, M.Kes sebagai Dosen Pembimbing skripsi kedua yang dengan penuh perhatian, kesabaran, dan ketelitian membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Agus Poerwanto., S.Psi., M.Kes, sebagai Dosen pengajar mata kuliah yang selalu memberikan semangat, arahan, dan bantuan kepada penulis dan khususnya bagi teman-teman Psikologi angkatan 2012.

6. Ibu Fety Khosianah., S.Psi., M.Psi., Psikolog, sebagai Dosen pengajar mata kuliah yang senantiasa memberikan mata kuliah dengan metode-metode yang menyenangkan dan memberikan banyak pengetahuan mengenai psikologi kepada penulis.
7. Ibu Dewi Ilma Anatawati., S.Psi, M.Psi, sebagai Dosen pengajar mata kuliah yang senantiasa sabar, telaten, dan menyenangkan dalam mengajar dan memberikan banyak pengetahuan baru mengenai psikologi kepada penulis.
8. Mbak Izzah sebagai admin Fakultas Psikologi yang selalu siap ketika penulis membutuhkan surat-surat penting dan informasi-informasi akademik perkuliahan.
9. Segenap staf pengajar di Fakultas Psikologi yang telah berbagi ilmu, bimbingan dan nasihat selama menempuh pendidikan.
10. Kedua informan penelitian, Ketua Komunitas Dunia Naruto Indonesia (DNI) dan Ketua Komunitas New Image Cosplay (NIC) yang telah banyak memberikan waktu luangnya untuk berbagi informasi dan pengalaman yang bermanfaat.
11. Kedua orang tuaku yang tersayang, Bapak Taufiqurrahman dan Ibu Yayuk yang selalu memberikan dukungan dan perhatian yang sangat besar sehingga sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan Fakultas Psikologi angkatan 2012, seluruh alumni dan adik kelas Fakultas Psikologi yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

13. Kei-*kun*, teman dan juga *rival* sepejuangan yang selalu memotivasi dan mengajarkan penulis untuk berusaha dalam menggapai cita-cita.
14. Mbak Debby, Mide, Reta, Imah-*chan*, Shobihah, Debby, Rya, Oki-*nii*, Dek Haris, Dek Odif, Mas Yudha, Zuhri-*kun*, Mbak Tika yang telah banyak membantu, memberi dukungan, semangat dan saran selama proses penyelesaian skripsi.
15. Serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua mendapat imbalan pahala dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata semoga karya tulis yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu psikologi.

Surabaya, 01 Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK
PERILAKU MODELING PADA *COSPLAYER*

Fara Fathia

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran dan proses modeling pada *cosplayer*. Subjek penelitian ini adalah dua orang *cosplayer*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, observasi non-partisipatif dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran perilaku modeling pada *cosplayer* berupa peniruan terhadap tokoh yang disukai mulai dari kostum, gerakan, gaya, ekspresi dan tekad. Faktor yang mempengaruhi perilaku modeling adalah adanya kesamaan dan ketertarikan terhadap tokoh dan karakteristik perilaku tokoh yang mudah. Perilaku modeling terbentuk dari proses atensi, retensi, produksi dan motivasi. Dampak positif perilaku modeling adalah dapat mengembangkan kreativitas dan prestasi. Dampak negatif perilaku modeling adalah terkurasnya waktu, tenaga, pikiran dan biaya.

Kata kunci: Perilaku Modeling, *Cosplayer*

ABSTRACT
MODELING BEHAVIOR ON COSPLAYER

Fara Fathia

Faculty of Psychology, University of Muhammadiyah Surabaya

This research aimed to describe the illustration and the process of modeling on cosplayer. The subjects of this research were two cosplayers. This research was a qualitative descriptive research. The data collection used structured interviews, non-participatory observation and documentation. The results showed that the description of the modeling behavior on cosplayer in the form of imitating the beloved characters from the costumes, movement, style, expression and determination. The factors that influence the modeling behavior are the similarities and interest in the character and behavior characteristics that figure out easily. Modeling behavior formed from the attention process, retention, production and motivation. The positive impact of modeling behavior was to developed creativity and achievement. The negative impact of modeling behavior was the depletion of time, energy, thoughts and costs.

Keywords: Behavior Modeling, Cosplayer

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	ix
Abstract.....	x
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Signifikansi dan Keunikan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7

BAB II PERSPEKTIF TEORITIS

A. Kajian Pustaka	
1. Pengertian <i>Cosplayer</i>	8
2. Jenis-Jenis <i>Cosplayer</i>	9
B. Perilaku <i>Cosplayer</i>	15
1. Pengertian Perilaku <i>Cosplayer</i>	15
2. Karakteristik Tokoh Dalam <i>Cosplay</i>	16
3. Karakteristik Tokoh <i>Cosplay</i> Jepang.....	16
4. Karakteristik Tokoh <i>Cosplay Hollywood</i>	19
C. Perilaku Modeling	21
1. Pengertian Perilaku Modeling	21
2. Teori Belajar Sosial	22

a. Teori Belajar Sosial Dollard dan Miller	23
b. Teori Belajar Sosial Bandura.....	24
3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modeling.....	26
4. Proses Terbentuknya Modeling	27
5. Hasil Modeling	29
D. Perilaku Modeling Pada Cosplayer	30
1. Pengertian Perilaku Modeling Pada Cosplayer	30
2. Bentuk-Bentuk Perilaku Modeling Pada Cosplayer	30
E. Perspektif Teoritis	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	34
B. Unit Analisis.....	35
C. Subjek Penelitian	35
D. Teknik Penggalan Data	36
E. Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	38
F. Teknik Pemantapan dan Kredibilitas Penelitian	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	41
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41
2. Profil Subjek	43
a. Profil YCN.....	43
b. Profil MZ	44
B. Hasil Penelitian	45
C. Pembahasan.....	75
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

2.1. <i>Cosplayer Steampuk</i>	10
2.2. <i>Cosplayer – Furry</i>	10
2.3. <i>Cosplayer Horror</i>	11
2.4. <i>Cosplayer Live Action Role Playing (LARP)</i>	12
2.5. <i>Cosplayer Manga/Anime</i>	13
2.6. <i>Cosplayer Gothic</i>	14
2.7. Tokoh Naruto [Naruto Shippuden]	17
2.8. Tokoh Sasori [Naruto Shippuden]	18
2.9. Tokoh Luffy [One Piece]	19
2.10. Tokoh Superman [Superman]	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Wawancara.....	82
2. Verbatim Wawancara.....	84
3. Pengkodean Selektif.....	124
4. Dokumentasi Penelitian	126

DAFTAR PUSTAKA

- All That's Epic (2014, April) <http://www.allthatsepic.com/wondercon/epic-cosplay-at-wondercon-2014-day-two-2/>
- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian (Edisi Revisi.)*. Malang: UMM Press.
- Anibee Tv. (2015). <http://www.anibee.tv/news/id/cosplay/4562/karakter-anime-yang-selalu-populer-dan-muncul-dalam-setiap-event-cosplay>
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press
- Baron, R. A. (2001). *Psychology*. United States of America: A Pearson Education Company.
- Friedman, H. S & Shustack, M. W. (2008). *Kepribadian, Teori Klasik dan Riset Modern (Edisi ketiga. Jilid 1)*. Penerbit Erlangga.
- Aini (2014, April) Galeri Otaku Indonesia. Situs Review Anime-Manga. <http://galleryotaku.blogspot.co.id/2014/05/cosplay-definisi-sejarah-dan-jenis.html?m=1>
- Hayes. B (2013, Mei) <http://screencrush.com/cosplay-of-the-day-only-ladies-allowed-in-this-star-trek-cosplay/>
- Hiccun. (2014). <http://www.duniaku.net/2014/08/08/lagi-lagi-indonesia-memperoleh-gelar-juara-3-dunia/>
- Kill With Me (2016). <http://moviemare.blogspot.co.id/2016/07/sejarah-asal-usul-dan-kekuatan-superman.html?m=1>
- Kroski, E. (2015). *Cosplay In Libraries: How to Embrace Costume Play In Your Library*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishing Group.
- Komunitas Cosplayer Jakarta (2015). <http://jakartaharinini.com/komunitas-cosplayer-jakarta/>
- Lagi Ngetop (2014). <http://www.lagingetop.com/hobi/2014/02/17/13/cosplay-dan-sejarah-perkembangannya-di-indonesia>
- Lawrence, dkk. (2010). *Psikologi Kepribadian Teori dan Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Lotecki, A. (2012). *Cosplay Culture: The Development Of Interactive And Living Art Through Play*. Theses And Desertation.

- NarutoPedia Indonesia. http://id.naruto.wikia.com/wiki/Naruto_Uzumaki
- NarutoPedia Indonesia. <http://id.naruto.wikia.com/wiki/Sasori>
- One Piece Lover (2012). <http://www.onepiecelover.com/2012/07/biodata-monkey-d-luffy-topi-jerami.html>
- Poerwandari, E. K. *Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Psikologi*. Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Prabowo, N. (2014). Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah. *Japanology*, Vol 2, No. 2, 68 - 78.
- Soeratno & Arsyad, (2003). *Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis (Edisi Revisi)* Yogyakarta: Unit Penerbit Dan Percetakan (UPP) Akademi Manajemen Perusahaan YKPN.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tulus, K. (2012). *Perilaku Modeling Pada Remaja Pecinta Komik Jepang Shaman King*.
- Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay And Costume Ideas*. Jakarta: Penebar Plus.
- Woolfolk, A. (2008). *Educational Psychology Active Learning Edition (Edisi Bahasa Indonesia. Cetakan 1)*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar