

ABSTRACT

Olivia Hedyta (1305003149)

COMMUNICATION BEHAVIOR AND THE CONSTRUCTION OF SELF-IDENTITY: A CASE STUDY OF COSPLAY AS A MEAN OF PRESENTATIONAL SELF AND IDENTITY NEGOTIATION FOR COSPLAYERS

(xii + 109 pages: 16 figures; 3 tables; 13 attachments)

Keywords: Cosplay, personal identity, grounded theory method, gradation identity, identity negotiation process, intercultural competence

Nowadays, *Anime*, *manga*, and Japanese game have entered the life of Indonesian youth. One of this Japanese pop culture's impact is the birth of cosplay. Cosplay is the act of wearing costume of certain character and then play as him or her, it is an act of embodiment which has been closely linked to the presentational of self. This embodiment of played identity, the interaction happened inside a cosplay community and in public occasions are believed by the researcher as some factors that can influence a cosplayer's real identity. So in this research, the researcher would like to know about how does cosplay's communication behavior hold an important role in constructing a cosplayer's whole personal identity.

This research uses the qualitative approach with grounded theory method. Data collection is carried out through field observation and in-depth interview as the primary data and literature and document study as sources of secondary data. The cosplayer's that become the informants are selected based on the criterions that have been created for purposive sampling.

From the research, it can be seen that the cosplay identity with its characteristics influence the cosplayers' personal identity and it relates to the gradation of identity as a proof of identity negotiation process. The result also shows that cosplay enhances self-development in the area of communication, art, and social skill for those cosplayers who could balance their intercultural competence.

References:

37 (1990-2016)

ABSTRAK

Olivia Hedyta (1305003149)

PERILAKU KOMUNIKASI DAN PENGKONSTRUKSIAN IDENTITAS DIRI: STUDI KASUS TENTANG COSPLAY SEBAGAI SARANA PRESENTASI DIRI DAN NEGOSIASI IDENTITAS UNTUK PARA COSPLAYER

(xii + 109 halaman: 16 gambar; 3 tabel; 13 lampiran)

Kata kunci: Cosplay, presentasi diri, identitas asli, *grounded theory*, identitas karakter, gradasi identitas, negosiasi identitas, kompetensi interkultural

Dewasa ini, *anime*, *manga*, dan *game* dari Jepang telah memasuki kehidupan anak muda Indonesia. Salah satu pengaruh dari kultur pop Jepang ini adalah lahirnya aktivitas cosplay. Cosplay adalah aktivitas yang dilakukan dengan mengenakan kostum seperti karakter tertentu dan memainkan peran seperti karakter tersebut. Cosplay merupakan sebuah kegiatan yang memiliki penjiwaan yang dalam yang tentunya berkaitan kuat dengan presentasi diri. Identitas yang dijiwai, interaksi yang terjadi dalam sebuah komunitas cosplay dan di publik dipercaya oleh Peneliti sebagai beberapa faktor yang dapat memengaruhi identitas asli seorang pemain cosplay. Dalam penelitian ini, Peneliti ingin mengetahui bagaimana sikap komunikasi memegang peranan penting dalam membentuk identitas pribadi dari seorang pemain *cosplay*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *grounded theory*. Pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara mendalam, pengumpulan data sekunder dilakukan dengan pengumpulan tinjauan pustaka dan studi dokumen terkait. Para informan adalah para pemain cosplay yang memenuhi syarat-syarat yang ditentukan Peneliti dengan metode *purposive sampling*.

Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa karakteristik pada identitas karakter cosplay dapat memengaruhi identitas asli dari pemain cosplay dan ini berhubungan dengan adanya sebuah gradasi identitas sebagai bukti dari adanya proses negosiasi identitas. Hasil yang didapat juga menunjukkan bahwa cosplay mendukung perkembangan diri dalam aspek komunikasi, seni, dan sosial bagi para pemain cosplay yang dapat menyeimbangkan kompetensinya.

Referensi:

37 (1990-2016)