

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Fenomenologi Edmund Hussrel	9
2.3 Kerangka Konsep	12
2.3.1 Fenomena	12
2.3.2 Cosplay	12
2.3.3 Anime Jepang.....	13
2.3.4 Generasi Z	14
2.4 Kerangka Berpikir	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian.....	16
3.2 Lokasi Penelitian	17
3.3 Informan Penelitian	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4.1 Observasi	18
3.4.2 Wawancara.....	19
3.4.3 Dokumentasi.....	19
3.5 Teknik Analisis Data.....	19
3.5.1 Reduksi data	19
3.5.2 Penyajian Data.....	20
3.5.3 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi	20

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	21
4.2 Latar Belakang Fenomena Cosplay Anime Jepang di Kota Medan	23
4.3 Dampak dari Fenomena <i>Cosplay</i>	38
4.3.1 Dampak Positif.....	39
4.3.2 Dampak Negatif	47
4.3.3 Dampak Terhadap Budaya	52
4.4 Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
GLOSARIUM	65
LAMPIRAN	66

