

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Perumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Teori	9
2.2.1. Teori Interaksi Sosial	9
2.2.2. Teori Identitas Diri	12
2.2.3. Budaya Pop (<i>Popular Culture</i>).....	13
2.2.4. Komunitas.....	14
2.2.5. Profil	15
2.2.6. Remaja.....	15
2.2.7 Gaya Hidup (<i>Life Style</i>).....	16

2.2.8 Ongkos Sosial	16
2.3. Kerangka Berfikir	17
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1. Jenis Penelitian	18
3.2. Lokasi Penelitian	19
3.3. Penentuan Informan.....	19
3.4. Teknik Pengumpulan Data	19
3.4.1. Observasi Partisipasi (<i>Participant Observation</i>)	20
3.4.2. Wawancara Mendalam (<i>indepth interview</i>).....	20
3.4.3. Dokumentasi	21
3.5. Teknik Analisis Data	22
3.5.1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data).....	22
3.5.2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data).....	23
3.5.3. <i>Conclusion Drawing/Verification</i>	23
BAB IV. HASIL PENELITIAN	24
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	24
4.1.1. Kondisi Geografis Kota Medan.....	24
4.1.2. Batas Geografis dan Administrasi	26
4.1.3. Kondisi Sosial Ekonomi Kota Medan	26
4.1.4. Penduduk Kota Medan	30
4.1.4.1. Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama di Kota Medan.	32
4.2. <i>Cosplay</i>	33

4.2.1. Defenisi <i>Cosplay</i>	33
4.2.1.1. Pembagian atau <i>Genre Cosplay</i>	35
1. <i>Cosplay Anime/Manga</i>	35
2. <i>Cosplay Game</i>	36
3. <i>Cosplay Tokusatsu</i>	37
4. <i>Cosplay Gothic</i>	38
5. <i>Cosplay Original</i>	38
6. <i>Cosplay US</i>	39
7. <i>Visual Kei</i>	39
8. <i>Lolita</i>	40
9. Kategori Lain.....	41
4.2.2. Sejarah <i>Cosplay</i> di Jepang.....	41
4.2.3. Sejarah Awal Terbentuknya Komunitas <i>Cosplay</i> di Kota Medan.....	44
4.2.4. Tujuan Terbentuknya Komunitas <i>Cosplay</i> di Kota Medan.....	47
4.2.5. Kegiatan yang dilakukan Komunitas <i>Cosplay</i> Medan	50
4.2.5.1. <i>Gathering</i>	50
4.2.5.2. <i>Cosstreet (Cosplay Street)</i>	55
4.2.5.3. Perlombaan.....	55
4.2.5.4. <i>Cos-test (Cosplay Test)</i>	55
4.2.5.5. <i>Photsess (Photo Session/ sesi foto)</i>	56

4.3. Profil <i>Cosplayer</i>	56
4.3.1. Profil <i>Lufi M Surya</i> (Informan I).....	57
4.3.1.1. Riwayat Pendidikan	57
4.3.1.2. Gambaran Perilaku Keseharian.....	58
4.3.1.3. Latar Belakang Keluarga.....	58
4.3.1.4. Hal–hal yang Melatarbelakangi <i>Cosplayer</i> Berkecimpung dalam Kegiatan <i>Cosplay</i>	60
4.3.1.5. Ongkos Sosial Mengikuti Kegiatan <i>Cosplay</i>	62
4.3.2. Profil <i>Melani</i> (Informan II).....	65
4.3.2.1. Riwayat Pendidikan	65
4.3.2.2. Gambaran Perilaku Keseharian.....	65
4.3.2.3. Latar Belakang keluarga	66
4.3.2.4. Hal–hal yang Melatarbelakangi <i>Cosplayer</i> Berkecimpung dalam Kegiatan <i>Cosplay</i>	67
4.3.2.5. Ongkos Sosial Mengikuti Kegiatan <i>Cosplay</i>	70
4.3.3. Profil <i>Ibna Nurul Fuaddina</i> (Informan III)	72
4.3.3.1. Riwayat Pendidikan.....	72
4.3.3.2. Gambaran Perilaku Keseharian	72
4.3.3.3. Latar Belakang Keluarga.....	73
4.3.3.4. Hal–hal yang Melatarbelakangi <i>Cosplayer</i> Berkecimpung dalam Kegiatan <i>Cosplay</i>	74

4.3.3.5. Ongkos Sosial Mengikuti Kegiatan Cosplay.....	76
4.4. Pengaruh Komunitas <i>Cosplay</i> terhadap Pembentukan Identitas Diri pada <i>Cosplayers</i> Di Kota Medan.....	78
BAB V. PENUTUP.....	82
5.1. Kesimpulan.....	82
5.2. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

