

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Konteks Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	7
1.2.1 Fokus Penelitian	7
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Kegunaan Penelitian	8
1.4.1 Kegunaan Teoritis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis	9
1.5 Setting Penelitian	9
1.5.1 Pembatasan Masalah	9
1.5.2 Pengertian Istilah	10
1.5.2.1 <i>Cosplay</i>	10
1.5.2.2 <i>Anime</i>	11
1.5.2.3 Animasi	12
1.5.2.4 Fenomena	12
1.5.2.5 <i>Doujin</i>	13
1.5.2.6 <i>Otaku</i>	14
1.5.2.7 <i>Event</i>	14
1.5.2.8 Pemaknaan	15
1.6 Kerangka Pemikiran	15
1.6.1 Kerangka Teoritis	15
1.6.2 Kerangka Konseptual	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Review Hasil Penelitian Sejenis.....	19
2.2 Tinjauan Teoritis	21
2.2.1 Pengertian Komunikasi	22
2.2.2 Komunikasi Sebagai Tindakan Satu Arah	22
2.2.3 Komunikasi Sebagai Interaksi	23
2.2.4 Teori Komunikasi Kelompok	24
2.2.5 Teori Interaksi Simbolik	25
2.2.6 Komunikasi Sebagai Transaksi	25
2.3 <i>Cosplay</i>	26
2.3.1 <i>Cosplay</i> Sebagai Bentuk Eksistensi	27

	Halaman
2.3.2 <i>Cosplay</i> Dalam Konteks Komunikasi Antar Budaya .	29
2.3.3 <i>Cosplay</i> Dalam Konteks Fenomenologi	30
2.4 Teori Komunikasi Kelompok.....	33
2.5 Komunikasi Verbal	35
2.6 Komunikasi Non-Verbal	37
2.7 Teori Interaksi Simbolik	39

BAB III METODOLOGI DAN GAMBARAN UMUM PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian.....	43
3.1.1 Pengertian Penelitian Kualitatif	44
3.1.2 Karakteristik Penelitian Kualitatif	44
3.2 Kedudukan Peneliti dalam Penelitian Kualitatif	45
3.3 Gambaran Penelitian	48
3.3.1 Komunitas <i>Cosplayer</i> Bandung	48
3.3.2 Data dan Profil Subjek Penelitian	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	71
3.5 Teknik Analisis Data.....	72
3.6 Uji Keabsahan Data.....	76

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian.....	79
4.1.1 Lusyi.....	85
4.1.1.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	85
4.1.1.2 Pola Interaksi Komunitas	86
4.1.1.3 Pemaknaan Individu	87
4.1.2 Dara	90
4.1.2.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	90
4.1.2.2 Pola Interaksi Komunitas	92
4.1.2.3 Pemaknaan Individu	92
4.1.3 Beny	94
4.1.3.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	94
4.1.3.2 Pola Interaksi Komunitas	95
4.1.3.3 Pemaknaan Individu	96
4.1.4 Gilang.....	98
4.1.4.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	98
4.1.4.2 Pola Interaksi Komunitas	99
4.1.4.3 Pemaknaan Individu	100
4.1.5 Fio	101
4.1.5.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	101
4.1.5.2 Pola Interaksi Komunitas	103
4.1.5.3 Pemaknaan Individu	105
4.1.6 Abah Moel.....	106
4.1.6.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	106
4.1.6.2 Pola Interaksi Komunitas	107
4.1.6.3 Pemaknaan Individu	109

	Halaman
4.1.7 Vinsha	110
4.1.7.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	110
4.1.7.2 Pola Interaksi Komunitas	112
4.1.7.3 Pemaknaan Individu	112
4.1.8 Philma	114
4.1.8.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	114
4.1.8.2 Pola Interaksi Komunitas	115
4.1.8.3 Pemaknaan Individu	117
4.2 Pembahasan.....	121
4.2.1 Perilaku Individu <i>Cosplayer</i>	123
4.2.1.1 Hasil Pengakuan Identitas dari <i>Cosplayer</i>	125
4.2.1.2 Hasil Pengamatan Penulis	128
4.2.2 Pola Interaksi Komunitas	131
4.2.2.1 Pola Komunikasi Verbal dan Non-Verbal	132
4.2.2.2 Pengaruh yang Diberikan Komunitas Terhadap Individu	141
4.2.2.3 Asumsi-asumsi yang Didapat Tentang Komunitas Sebagai Pembentuk Jati Diri	144
4.2.3 Pemaknaan Individu	146
4.2.3.1 Pemaknaan Tentang Kostum	148
4.2.3.2 Pemaknaan Terhadap Jepang Dari Diri Mereka Sendiri	151
4.2.3.3 Perbandingan Sifat Asli Dengan Hasil Pengamatan Diri Mereka Terhadap <i>Style</i> yang Mereka Copy dan Diaplikasikan Dalam Kehidupan Sosial Individu <i>Cosplayer</i>	153
4.3 Pemaknaan Cosplay Dipandang Dari Sudut Pandang Fenomenologi Husserl	159
4.3.1 Kesengajaan (<i>Intentionality</i>)	160
4.3.2 Noema dan Noesis	178
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	189
5.2 Rekomendasi	191
5.2.1 Secara Teoritis	191
5.2.2 Secara Praktis	191
DAFTAR PUSTAKA	193
LAMPIRAN	196