



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HUBUNGAN ANTARA *SELF IDENTITY* DENGAN
SENSATION SEEKING PADA *COSPLAYER* DI KOMUNITAS *COSPLAY* JAKARTA

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program

Sarjana (SI) Pada Program Studi Psikologi

UNIVERSITAS
Haris Naufalia

46113120006
MERCU BUANA

Fakultas Psikologi

Universitas Mercubuana Jakarta

2021

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan benar bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini :

Judul : **Hubungan Antara *Self Identity* Dengan *Sensation Seeking* Pada *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Jakarta**

Nama : Haris Naufalia

NIM : 46113120006

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 25 Maret 2021

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengelolaannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

MERCU BUANA

Jakarta, 25 Maret 2021



Haris Naufalia

[ii]

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **Hubungan Antara *Self Identity* dengan *Sensation Seeking***

pada *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Jakarta

Nama : Haris Naufalia

Nim : 46113120006

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 25 Maret 2021

Pembimbing


Drs. Agung Sigit Santoso, M.Si., Psikolog

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi


Muhammad Iqbal, Ph. D

Ketua Program Studi


Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P.M.Si

[iii]

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “Hubungan antara *self identity* dengan *cosplayer* di komunitas *cosplay* Jakarta”

Laporan Penelitian ini disusun sebagai bukti bahwa kegiatan Skripsi telah dilaksanakan berdasarkan prosedur yang resmi. Laporan ini berisi rincian kegiatan dan permasalahan yang ada dilapangan sesuai waktu pengamatan yang dilakukan. Tujuan dari laporan ini adalah untuk memberikan gambaran tentang kegiatan yang dilaksanakan selama penelitian serta melaporkan hasil skripsi yang telah dilaksanakan.

Dalam menyusun laporan penelitian ini penulis merasa bersyukur atas bantuan dan dorongan bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian penulis dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Psikologi Bapak Muhammad Iqbal, Ph.D.
2. Wakil Dekan Fakultas Psikologi Ibu Laila Meiliyandrie Indah W, Ph.D
3. Kaprodi Ibu Setiawati Intan Savitri, M.Si
4. Sekprodi Ibu Melani Aprianti, M.Psi., Psikolog Dan Ibu Yenny, M.Psi., Psikolog.
5. Dosen Pembimbing Drs. Agung Sigit Santoso, M.Si., Psikolog

Serta Teman-teman dan Keluarga Saya yang turut membantu dalam penulisan laporan penelitian ini

Jakarta, Maret 2021

Penulis

***RELATIONSHIP BETWEEN SELF-IDENTITY AND
SENSATION SEEKING IN JAKARTA COSPLAY COMMUNITY COSPLAYERS***

Haris Naufalia

Drs. Agung Sigit Santoso, M.Si

MercuBuana University

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between Self Identity and Sensation Seeking in Jakarta Cosplay Community Cosplayers. Respondents in this study were 34 respondents with the criteria of cosplaying at least once . The measuring instrument used in this study consists of two measuring scales, namely Extended Version Objective Measures of Ego-Identity Status (EOMEIS II – Revision) based on Benion & Adams (1986) and Sensation Seeking Scale (SSS) Form V based on Zuckerman (2014).The results of this study are, there is no relationship between Self Identity and Sensation Seeking in Jakarta Cosplay Community Cosplayers.

Keywords: *self identity, sensation seeking, cosplay, jakarta, community*

**HUBUNGAN ANTARA *SELF IDENTITY* DENGAN
SENSATION SEEKING PADA *COSPLAYER* DI KOMUNITAS *COSPLAY* JAKARTA**

Haris Naufalia

Drs. Agung Sigit Santoso, M.Si

Universitas MercuBuana

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan antara *Self Identity* dengan *Sensation Seeking* pada *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Jakarta. Responden dalam penelitian ini sejumlah 34 responden dengan kriteria pernah *bercosplay* minimal satu kali. Teknik pengumpulan data *Random Sampling*. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua skala ukur, yaitu skala *Self Identity* menggunakan instrument *namely Extended Version Objective Measures of Ego-Identity Status (EOMEIS II – Revision)* milik *Benion & Adams (1986)* dan *Sensation Seeking Scale (SSS) Form V* milik *Zuckerman (2014)*. Hasil penelitian ini adalah, bahwa tidak terdapat hubungan antara *Self Identity* dengan *Sensation Seeking* pada *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Jakarta.

Kata Kunci: *self identity, sensation seeking, cosplay, jakarta, komunitas*

DAFTAR ISI

<u>PERNYATAAN</u>	ii
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u>	iii
<u>KATA PENGANTAR</u>	iv
<u>ABSTRACT</u>	v
<u>ABSTRAK</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	vii
<u>DAFTAR TABEL</u>	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
<u>1.1 LATAR BELAKANG MASALAH</u>	1
<u>1.2 RUMUSAN MASALAH</u>	6
<u>1.3 TUJUAN PENELITIAN</u>	6
<u>1.4 MANFAAT PENELITIAN</u>	7
<u>1.4.1 Manfaat Teoritis</u>	7
<u>1.4.2 Manfaat Praktis</u>	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
<u>2.1 SENSATION SEEKING</u>	8
<u>2.1.1 Definisi Sensation Seeking</u>	8
<u>2.1.2 Dimensi-Dimensi Sensation Seeking</u>	8
<u>2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sensation Seeking</u>	9
<u>2.1.4 Karakteristik individu dengan pencarian sensasi</u>	11
<u>2.2 SELF IDENTITY</u>	12
<u>2.2.1 Pengertian Self Identity</u>	12
<u>2.2.2 Dimensi Self Identity</u>	13
<u>2.2.3 Faktor Pembentuk Self Identity</u>	14
<u>2.3 COSPLAYER</u>	16
<u>2.3.1 Definisi Cosplayer</u>	16
<u>2.3.2 Kategori Cosplay</u>	18
<u>2.3.3 Karakteristik Cosplayer</u>	19
<u>2.3.4 Perkembangan Cosplay Di Indonesia</u>	19

2.4	<u>PENELITIAN TERDAHULU</u>	21
2.5	<u>KERANGKA BERPIKIR</u>	23
BAB III	25
METODE PENELITIAN	25
3.1	<u>METODE PENELITIAN</u>	25
3.2	<u>VARIABEL PENELITIAN</u>	25
3.3	<u>DEFINISI OPERASIONAL</u>	26
3.3.1	<u>Definisi Operasional <i>Self Identity</i></u>	26
3.3.2	<u>Definisi Operasional <i>Sensation Seeking</i></u>	27
3.4	<u>POPULASI DAN SAMPEL</u>	28
3.4.1	<u>Populasi</u>	28
3.4.2	<u>Sampel</u>	28
3.5	<u>METODE PENGUMPULAN DATA</u>	29
3.5.1	<u>Data Primer</u>	29
3.5.2	<u>Data Sekunder</u>	29
3.6	<u>INSTRUMEN PENELITIAN</u>	30
3.6.1	<u>Instrumen <i>Sensation Seeking</i></u>	30
3.6.1.2	<u>Prosedur Pengisian SSS</u>	32
3.6.1.3	<u>Skoring dan Kategorisasi SSS</u>	32
3.3.1.1	<u>Alat Ukur <i>Self Identity</i></u>	32
3.6.2.1	<u>Prosedur Pengisian <i>EOMEIS II – Revision</i></u>	34
3.6.2.2	<u>SKoring dan Kategorisasi <i>EOMEIS II – Revision</i></u>	34
3.7	<u>METODE ANALISIS DATA</u>	35
3.7.1	<u>Uji Validitas</u>	35
3.7.2	<u>Uji reliabilitas</u>	35
3.7.3	<u>Uji Normalitas</u>	35
3.7.4	<u>Statistik Deskriptif</u>	36
3.7.5	<u>Uji Linearitas</u>	36
3.7.6	<u>Uji Korelasi</u>	37
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1	<u>HASIL PENELITIAN</u>	38
4.1.1	<u>Gambaran Umum responden Penelitian</u>	38
4.1.2	<u>Karakteristik responden Berdasarkan Umur</u>	38
4.1.3	<u>Karakteristik Responden Berdasarkan Gender</u>	39
4.1.4	<u>Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan</u>	40

4.1.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama <i>bercosplay</i>	40
4.1.6 Karakteristik Responden berdasarkan biaya yang dikeluarkan untuk <i>bercosplay</i>	41
4.1.7 Hasil Uji Validitas dan reliabilitas	41
4.1.7.1 Hasil Uji validitas.....	41
4.1.7.2 Hasil uji Reliabilitas.....	42
4.1.9 Hasil Uji Linearitas	46
4.1.10 Uji Hipotesa	48
4.2 PEMBAHASAN	48
4.2.1 Gambaran Umum Tingkat Sensation Seeking pada Cosplayer Di Komunitas Cosplay Jakarta.....	48
4.2.2 Gambaran Umum Tingkat <i>Self Identity</i> pada <i>Cosplayer</i> di Komunitas <i>Cosplay</i> Jakarta	49
4.2.3 Hubungan Antara <i>Self Identity</i> dengan <i>Sensation Seeking</i> pada <i>cosplayer</i> . Di Komunitas Cosplay Jakarta.....	52
BAB V	54
PENUTUP	54
5.1 KESIMPULAN PENELITIAN	54
5.2 KETERBATASAN PENELITIAN	54
5.3 SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

3.1	Blueprint Alat Ukur <i>Sensation Seeking</i>	31
3.2	Blueprint Alat Ukur <i>Self Identity</i>	33
4.1	Usia.....	39
4.2	Jenis Kelamin.....	40
4.3	Jenis Pekerjaan.....	41
4.4	Lama <i>Bercosplay</i>	41
4.5	Biaya untuk <i>Bercosplay</i>	42
4.6	Hasil Uji Reliabilitas <i>Self Identity</i>	43
4.7	Hasil Uji Reliabilitas <i>Sensation Seeking</i>	45
4.8	Hasil Uji Normalitas.....	46
4.9	Hasil Uji Linearitas.....	48
4.10	Hasil Uji Korelasi.....	53