

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji profil perilaku konsumtif dan gaya hidup pelajar *cosplayer* di Tulungagung, mengingat pengaruh budaya populer dan kemudahan akses online dalam mendapatkan kostum. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana budaya cosplay mempengaruhi perilaku konsumtif dan gaya hidup para pelajar tersebut. Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan model analisis data. Pembahasan dikaji menggunakan teori utama yaitu *VALS*, *AIO*, dan perilaku konsumtif, serta menggunakan teori komunikasi interpersonal sebagai pendukung. Penelitian menggunakan 7 partisipan yang merupakan pelajar *cosplayer* yang ada di Tulungagung sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian didapatkan bahwa pelajar *cosplayer* di Tulungagung menunjukkan gaya hidup impulsif dan sangat peduli dengan pendapat orang lain, terutama dalam pembelian kostum dan aksesoris cosplay. Aktivitas cosplay mendorong perilaku konsumtif mereka, didukung oleh kemudahan akses dan transaksi melalui e-commerce. Dampak positifnya adalah peningkatan keterampilan dan pengembangan jaringan sosial, sementara dampak negatifnya meliputi pengeluaran uang yang signifikan dan risiko sosial.

ABSTRACT

This research examines the profile of consumer behavior and lifestyle of student *cosplayers* in Tulungagung, considering the influence of popular culture and the ease of online access to obtain costumes. This research aims to understand the extent to which cosplay culture influences the consumer behavior and lifestyle of these students. This study uses a descriptive qualitative method with a data analysis model. The discussion is examined using the main theories, namely VALS, AIO, and consumer behavior, as well as using interpersonal communication theory as support. The research used 7 participants who were *cosplayer* students in Tulungagung as research subjects. The research results showed that *cosplayer* students in Tulungagung showed an impulsive lifestyle and were very concerned with other people's opinions, especially in purchasing cosplay costumes and accessories. Cosplay activities encourage their consumer behavior, supported by easy access and transactions via e-commerce. The positive impacts are increased skills and development of social networks, while the negative impacts include significant monetary expenditure and social risks.