

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel disertai dengan penjelasan secara deskriptif. Setelah peneliti mengumpulkan data dan mengolah data tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Jumlah permintaan *endorse* yang diperoleh ketika melakukan *cosplay* karakter Raiden Shogun dari *Game Genshin Impact*

| No. | Nama responden | Jumlah permintaan |
|-----|----------------|-------------------|
| 1. | R | 3 |
| 2. | P | 2 |
| 3. | L | 2 |
| 4. | H | 3 |
| 5. | W | 1 |
| 6. | K | 1 |
| 7. | S | 4 |

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa 7 responden memperoleh tawaran *endorse* saat melakukan *cosplay* karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact. Berdasarkan tabel tersebut diketahui R memperoleh 3 tawaran *endorse* produk. R menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *skin care*, seperti *sunscreen* dan produk *make up*, seperti *foundation*. P memperoleh 2 tawaran *endorse* produk. P menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *skin care*, seperti serum dan produk *make up*, seperti lipstik. L memperoleh 2 tawaran *endorse* produk. L menerima tawaran *endorse* dengan jenis

produk berupa *skin care*, seperti *sunscreen*. H memperoleh 3 tawaran *endorse* produk. H menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up* dan aksesoris. W memperoleh 1 tawaran *endorse* produk W menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa pakaian dari kategori *fashion*. K memperoleh 1 tawaran *endorse* produk. K menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa aksesoris, pedang. S memperoleh 4 tawaran *endorse* produk. S menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up*, berupa bedak dan *fashion*, berupa *wig* dan pakaian.

Tabel 4.2 Jumlah permintaan *endorse* yang diperoleh ketika melakukan *cosplay* karakter Keqing dari *Game Genshin Impact*

| No. | Nama responden | Jumlah permintaan |
|-----|----------------|-------------------|
| 1 | R | 2 |
| 2 | P | 2 |
| 3 | L | 1 |
| 4 | H | 3 |
| 5 | W | 2 |
| 6 | K | 1 |
| 7 | S | 3 |

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa terdapat 7 responden responden yang memperoleh tawaran *endorse* saat melakukan *cosplay* karakter Keqing dari *game* Genshin Impact. Berdasarkan tabel tersebut diketahui R memperoleh 2 tawaran *endorse* produk. R menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *skin care*, berupa serum dan kutek. P memperoleh 2 tawaran *endorse* produk P menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa aksesoris dan *make up*, berupa *foundation* dan *loose powder*. L memperoleh 1 tawaran *endorse* produk L menerima

tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up*, berupa *foundation*. H memperoleh 3 tawaran *endorse* produk H menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up*, berupa *eyeliner* dan *foundation*, serta memperoleh produk *skin care*, yaitu *facial wash*. W memperoleh 2 tawaran *endorse* produk W menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up*, berupa *foundation* dan *micelar water*. K memperoleh 1 tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *skin care*, berupa *moisturizer*. S memperoleh 3 tawaran *endorse* produk S menerima tawaran *endorse* dengan jenis produk berupa *make up*, seperti *softlens*, *eyeshadow* dan *maskara*.

Berdasarkan data permintaan *endorse*, dapat diketahui pendapatan *Cosplayer* melalui *endorse*, sebagai berikut.

Tabel 4.3 Jumlah pendapatan *Cosplayer* dari hasil *endorse* ketika melakukan *cosplay* karakter *Raiden Shogun*.

| No. | Nama responden | Jumlah pendapatan |
|-----|----------------|-------------------|
| 1 | R | Rp. 9.000.000 |
| 2 | P | Rp. 5.000.000 |
| 3 | L | Rp. 6.000.000 |
| 4 | H | Rp. 12.000.000 |
| 5 | W | Rp. 3.000.000 |
| 6 | K | Rp. 3.500.000 |
| 7 | S | Rp. 20.000.000 |

Tabel 4.4 Jumlah pendapatan *Cosplayer* dari hasil *endorse* ketika melakukan *cosplay* karakter Keqing.

| No. | Nama responden | Jumlah pendapatan |
|-----|----------------|-------------------|
| 1 | R | Rp. 6.000.000 |
| 2 | P | Rp. 5.000.000 |
| 3 | L | Rp. 3.000.000 |
| 4 | H | Rp. 12.000.000 |
| 5 | W | Rp. 6.000.000 |
| 6 | K | Rp. 3.500.000 |
| 7 | S | Rp. 15.000.000 |

Berdasarkan tabel 4.3 dan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa *Cosplayer* menetapkan biaya pada pengguna jasa *endorse* nya. *Cosplayer* menetapkan biaya sebesar Rp. 2.500.000 - Rp. 5.000.000 untuk setiap postingan produk yang diunggahnya di media sosial. *Cosplayer* menetapkan biaya terhadap pengguna jasa *endorse* mereka dengan didasarkan pada jumlah konten yang akan diposting di media sosialnya baik dalam bentuk foto maupun video. Responden memposting produk *endorse* yang mereka peroleh saat melakukan *cosplay* karakter Raiden Shogun dan Keqing semuanya dalam bentuk konten berupa video.

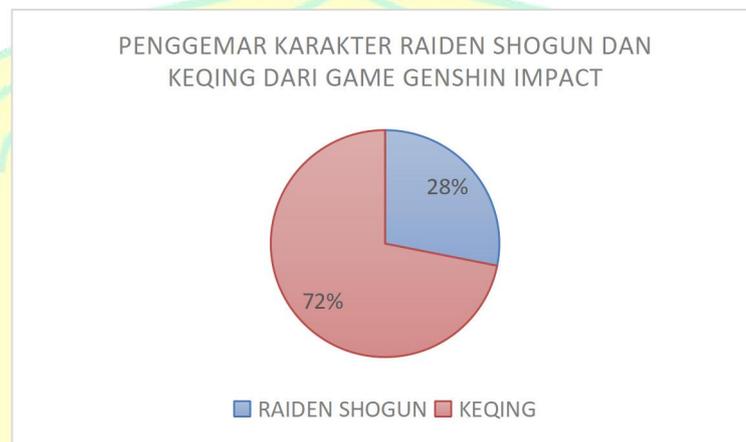
Berdasarkan tabel 4.3 dan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa R memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 9.000.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 6.000.000. P memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 5.000.000, sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp.

5.000.000. L memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 6.000.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 3.000.000. H memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 12.000.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 12.000.000. W memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 3.000.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 6.000.000. K memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 3.500.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 3.500.000. S memperoleh pendapatan dari hasil *endorse* saat meng-*cosplay*-kan karakter Raiden Shogun dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 20.000.000 , sedangkan saat meng-*cosplay*-kan karakter Keqing dari *game* Genshin Impact sebesar Rp. 15.000.000

B. Hasil Analisis Angket

Berdasarkan faktor-faktor, seperti visual karakter, kepribadian karakter, suara karakter, quest story karakter dan kemampuan bertarung karakter. Peneliti menyebarkan angket mengenai alasan karakter Raiden Shogun dan Keqing digandrungi oleh pemain Genshin Impact. Angket

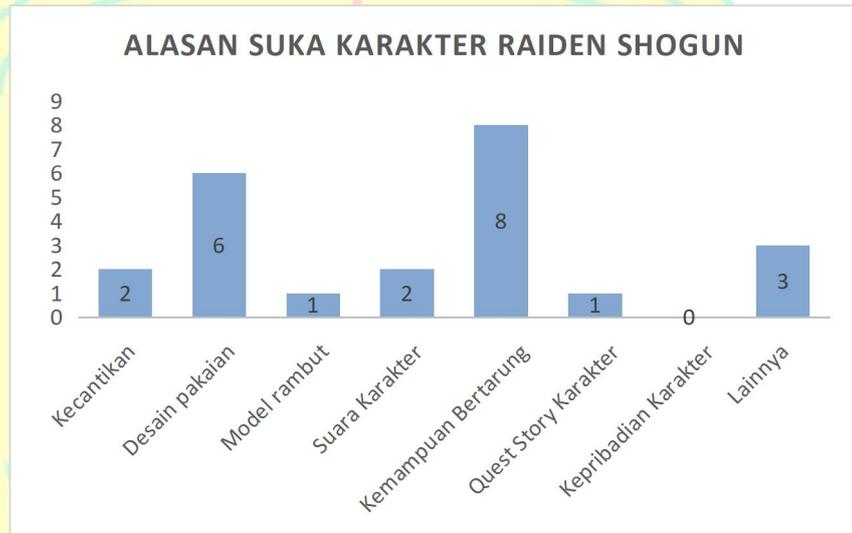
tersebut sudah diisi oleh 32 orang. Alasan *Cosplayer* Raiden Shogun memperoleh pendapatan lebih tinggi dibandingkan dengan *Cosplayer* karakter Keqing dapat diketahui dari hasil angket di bawah ini



Grafik 4.1 Banyaknya *Fans* yang Suka Karakter Raiden Shogun dan Keqing

Berdasarkan hasil survei dalam grafik 4.1 Raiden Shogun tampaknya menjadi karakter yang lebih disukai oleh penggemar dengan perbandingan 23 responden berbanding 9 responden untuk Keqing. Banyak faktor yang memengaruhi preferensi ini salah satunya adalah desain pakaian yang digunakan oleh karakter tersebut. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya aspek visual dalam memikat hati penggemar. Selain itu, model rambut karakter tersebut juga menentukan model dan warna rambut yang berciri khas cenderung membuat karakter lebih mudah di ingat. Penampilan keseluruhan karakter memiliki dampak besar pada daya tariknya, dan rambut yang dirancang dengan baik dapat memberikan kesan yang lebih kuat kepada para penggemar. Selain itu dalam game Genshin Impact juga disajikan suara karakter. Faktor lain

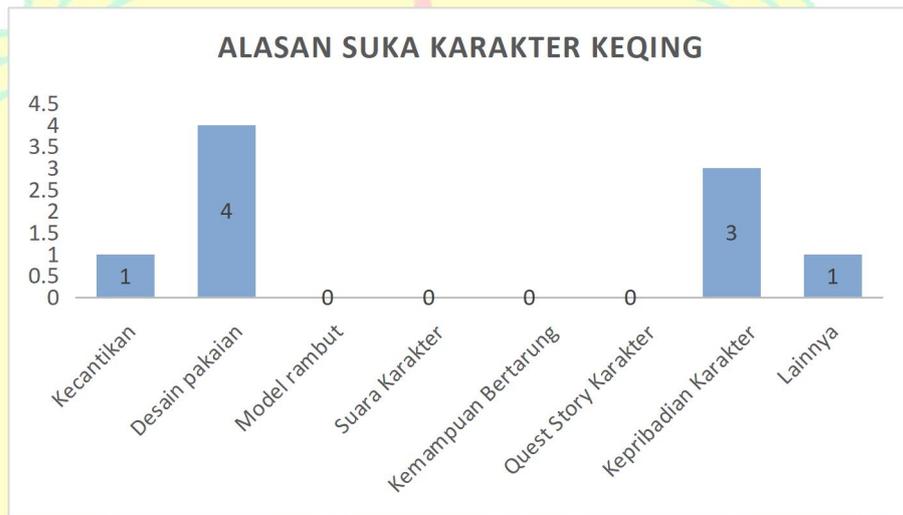
seperti kemampuan bertarung yang menunjukkan bahwa aspek teknis dan performa karakter dalam game memainkan menjadi alasan penggemar menyukai karakter tersebut . Setiap karakter juga memiliki *quest story*, yaitu kisah hidup karakter yang menjelaskan hobi, kepribadian, dan kisah hidup karakter.



Grafik 4.2 Alasan Fans Menyukai Karakter Raiden Shogun

Berdasarkan grafik 4.2, terlihat bahwa alasan utama penggemar Genshin Impact menyukai karakter Raiden Shogun adalah kemampuan bertarungnya yang sangat mumpuni, alasan ini dipilih oleh 8 responden. Di posisi kedua, 6 responden menyukai karakter Raden Jagung karena desain pakaiannya yang dianggap elegan dan menarik perhatian. Selain itu, 3 responden menyatakan ada alasan lain, yaitu bahwa karakter tersebut berasal dari Inazuma, sebuah kota yang mencerminkan budaya Jepang. Selanjutnya, terdapat 2 responden yang menyukai suara dari karakter Raiden Shogun. Lalu, sebanyak 2 responden yang menyukai karakter Raiden Shogun karena kecantikan visual dari karakter. Terdapat

1 responden mengungkapkan alasan menyukai karakter ini karena model rambut karakter miliki. Terdapat juga 1 responden lagi mengatakan bahwa alasannya menyukai Raiden Shogun karena cerita quest karakter tersebut. Namun, tidak ada satu responden yang tidak menyukai karakter tersebut karena kepribadiannya.



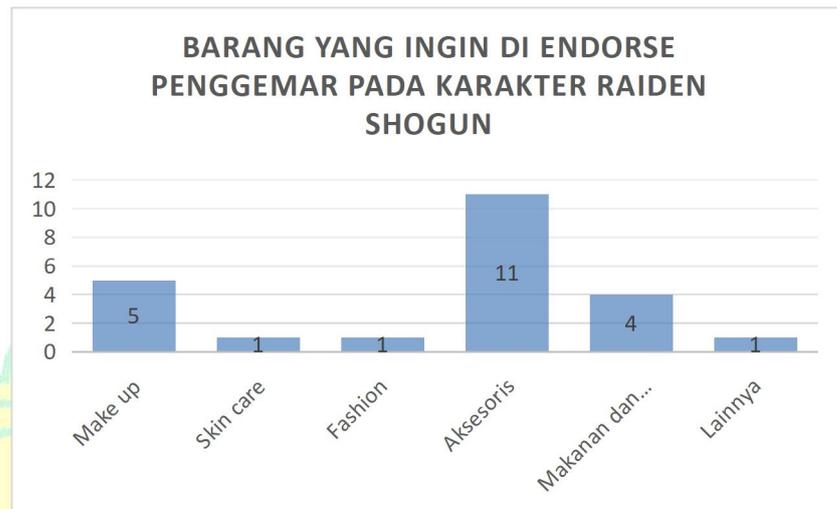
Grafik 4.3 Alasan Fans Menyukai Karakter Keqing

Berdasarkan grafik 4.3, terlihat bahwa mayoritas responden sebanyak 4 orang, menyukai karakter Keqing karena desain pakaian yang digunakan terlihat lebih elegan dan menarik. Diposisi kedua, terdapat 3 responden yang menyukai Keqing berdasarkan kepribadian karakternya. Terdapat sebanyak 1 responden yang menyukainya karena Kecantikan karakter. Lalu, terdapat 1 responden menyatakan bahwa terdapat faktor lain dia menyukai karakter tersebut yaitu karakter ini memiliki animasi yang menarik. Namun, faktor lain seperti model rambut karakter, suara karakter, kemampuan bertarung, serta *quest story* tidak memperoleh tanggapan dari responden, menunjukkan bahwa faktor ini mungkin bukan

prioritas utama dalam menentukan daya tarik karakter Keqing bagi sebagian besar penggemar.

Karakter Raiden shogun lebih banyak disukai oleh penggemar, maka jumlah permintaan *endorse* lebih banyak dibandingkan dengan *Cosplayer* karakter Keqing. Hal itu juga yang menyebabkan, jumlah pendapatan *Cosplayer* karakter Raiden Shogun lebih tinggi karakter dibandingkan dengan *Cosplayer* Keqing. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nuryadin (2007) barang/jasa dengan kualitas yang baik, akan membuat tingginya minat konsumen untuk membeli atau memakai jasa tersebut. Semakin bagus kualitas yang ditawarkan, maka tentunya harga barang/jasa tersebut akan semakin mahal. Dengan demikian, banyaknya penggemar yang lebih menyukai Raiden Shogun menandakan bahwa kualitas karakter Raiden Shogun lebih bagus apabila dilihat dari berbagai faktor seperti, visual karakter, kepribadian karakter, suara karakter, *quest story* karakter dan kemampuan karakter. Hal tersebutlah yang membuat karakter Raiden Shogun dianggap lebih cocok untuk meng-*endorse*-kan *makeup*, *skin care*, *fashion*, aksesoris, makanan dan minuman serta berbagai macam kategori lainnya. Semakin banyaknya kecocokan untuk meng-*endorse* suatu barang maka peluang untuk memperoleh permintaan *endorse* lebih besar dan pendapatan *Cosplayer* juga akan meningkat.

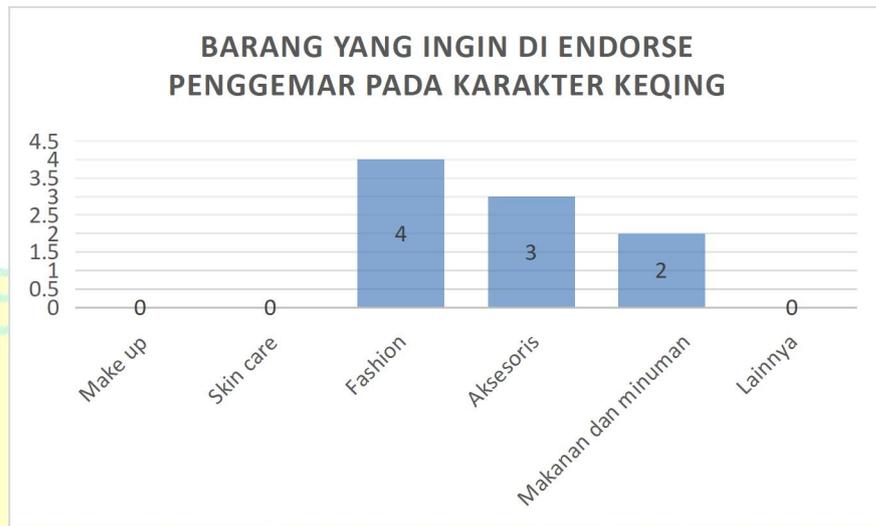
Apabila *fans* dari Karakter Raiden Shogun ataupun Keqing ingin meng-*endorse Cosplayer* yang meng-*cosplay*-kan karakter yang mereka sukai. Barang yang ingin *fans endorse* dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.4 Produk *Endorse Cosplayer* Raiden Shogun Rekomendasi Penggemar

Berdasarkan grafik 4.4, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden, yaitu sebanyak 11 orang, memilih untuk meng-*endorse* aksesoris menggunakan jasa *Cosplayer* karakter Raiden Shogun. Hal ini menunjukkan bahwa penggemar Raiden Shogun cenderung tertarik dengan gaya aksesoris yang mewakili visualisasi karakter tersebut. Diposisi kedua adalah *endorse make up*, dengan 5 responden memilih opsi ini. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa penggemar Raiden Shogun ingin menganggap karakter ini cantik dan cocok untuk di-*endorse make up*. Sementara itu, responden yang memilih *endorse* makanan dan minuman terdapat 4 responden. Hal ini bisa diartikan bahwa sebagian penggemar ingin meng-*endorse* karakter Raiden Shogun dengan makanan dan minuman yang ingin mereka *endorse*. Terlebih lagi karakter Raiden Shogun digambarkan sebagai tokoh yang menyukai makanan manis. Terdapat 1 responden yang masing-masing memilih untuk meng-*endorse skin care* dan *fashion*. Terakhir, terdapat 1 orang yang ingin

meng-endorse barang yang lain, yaitu *merchandise*.



Grafik 4.5 Produk *Endorse Cosplayer* Keqing Rekomendasi Penggemar

Berdasarkan grafik 4.5 dapat diketahui bahwa sebanyak 4 responden memilih meng-endorse barang yang berkaitan dengan *fashion*. Hal ini menandakan bahwa permintaan *endorse* barang *fashion Cosplayer* karakter Keqing memperoleh tawaran lebih banyak dibandingkan Karakter Raiden Shogun. Keqing sebagai karakter yang memiliki desain kostum yang menarik dan unik bisa mempengaruhi minat para penggemarnya terhadap produk *fashion* yang di-endorse oleh *Cosplayer* tersebut. Lalu sebanyak 3 responden memilih mengendorse kategori Aksesoris. Sebanyak 2 responden memilih untuk mengendorse makanan dan minuman. Meskipun *make up*, *Skin care*, dan kategori lainnya tidak dipilih oleh responden, hal tersebut tidak berarti bahwa mereka tidak menyukai karakter tersebut. Hanya saja, para pelaku yang membutuhkan jasa *endorse* berusaha untuk menyesuaikan barang yang ingin

diendorsenya dengan *image endorser*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Karakter Raiden Shogun lebih banyak memperoleh permintaan *endorse* karena karakter tersebut dianggap lebih cocok untuk masuk ke dalam berbagai macam kategori produk. Sedangkan, karakter Keqing dianggap kurang cocok untuk meng-*endorse* produk kategori *make up* dan *skin care*. Dengan demikian, karakter Raiden Shogun cenderung lebih banyak memperoleh permintaan *endorse* dibanding karakter Keqing.

C. Keterbatasan Penelitian

Terdapat dua keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu kurangnya jumlah responden dapat mempengaruhi validitas hasil penelitian karena kurangnya data yang diperoleh peneliti. Selain itu, ketidakresponsifan beberapa responden juga menghambat jalannya penelitian. Lamanya respon dari sebagian responden dapat mengakibatkan penundaan dalam pengumpulan data, yang pada gilirannya dapat memperlambat progres penelitian dan mundurnya timeline penelitian. Dengan menyadari keterbatasan ini, penting peneliti untuk menyiapkan plan lainnya untuk mengatasi permasalahan tersebut dan menjaga agar timeline penelitian tetap sesuai rencana.