**ABSTRAK**

Muhammad Iqram, Lukman & Nurfitriany Fakhry. 2016. Gambaran Pencapaian Identitas *Cosplayer. Skripsi*. Makassar: Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.

Budaya populer yang berkembang di Indonesia saat ini adalah budaya populer Jepang. Budaya populer yang banyak diminati salah satunya adalah *cosplay.* Peminat *cosplay* banyak dari kalangan remaja. Masa remaja merupaka masa dimana proses pembentukan identitas diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pencapaian identitas dan faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini melibatkan 3 subjek yang semuanya merupakan *cosplayer.* Metode yang dipakai dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pencapaian identitas tiap subjek berbeda-beda. Subjek pertama memiliki status identitas *foreclosure* pada domain identitas pendidikan/pekerjaan dan domain hubungan teman sebaya serta status identitas *achievement* pada domain seksualitas. Subjek kedua memiliki status identitas *achievement* pada ketiga domain identitas. Subjek ketiga memiliki status identitas *moratorium* pada domain pendidikan/pekerjaan dan seksualitas dan status identitas *achievement* pada domain hubungan dengan teman sebaya.

**Kata kunci**: Identitas, Pencapaian Identitas, *Cosplayer*.