

SKRIPSI

**PANGGUNG COSPLAYER MINOR:
PENGELOLAAN KESAN DAN EKSPRESI DIRI DI RUANG PUBLIK**

***MINOR COSPLAYER STAGE:
IMPRESSION MANAGEMENT AND SELF-EXPRESSION IN PUBLIC SPACES***



MUHAMMAD ANDIKA ANWAR

2210415210042

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2026

HALAMAN PENGESAHAN



HALAMAN PENGESAHAN

Panggung Cosplayer Minor: Pengelolaan Kesan dan Ekspresi Diri di Ruang Publik

Disusun dan diajukan oleh:

Muhammad Andika Anwar

2210415210042

Dinyatakan lulus dengan nilai 80,6 (A) dalam ujian mempertahankan skripsi tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 4 Juni 2026

Banjarmasin, 10 Juni 2026

Menyetujui,
Pembimbing

Siti Zulaikha, S.Sos., M.Sos.

NIP. 199310162022032019

Penguji 1,

Ni'mah, S.Sos., M.Sosio.

1995501012024062001

Penguji 2,

Dimas Asto Aji An'Amta, S.Pd., M.A.

198909162019031009

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



BERITA ACARA SIDANG SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, 04 Juni 2026 Pukul 10.30 WITA, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan Surat Tugas Nomor: UN8.1.13/KP.10.00/2026 Tanggal 2026 untuk menguji skripsi :

Nama	: Muhammad Andika Anwar
NIM	: 2210415210042
Jurusan/Program Studi	: Sosiologi
Judul Skripsi	: Panggung Cosplayer Minor: Pengelolaan Kesan dan Ekspresi Diri di Ruang Publik
Tempat Ujian	: Ruang Baca Sosiologi
Waktu Ujian	: 10.30 WITA s/d Selesai
Nilai	: <u>80/100</u>
Dinyatakan	: Lulus / Tidak Lulus

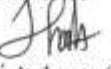
Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 4 Juni 2026

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

Muhammad Andika Anwar

1. Ketua : Siti Zulaikha, S.Sos., M.Sos.
()
2. Sekretaris : Ni'mah, S.Sos., M.Sosio.
()
3. Anggota : Dimas Asto Aji An'amta S.Pd, M.A.
()

Mengetahui/membenarkan :
a.n. Dekan
Ketua Jurusan Sosiologi

Ismar Hamid, S.S., M.Si.
NIP. 198511162019031006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Andika Anwar
NIM : 2210415210042
Program Studi : Sosiologi

Dengan menyatakan bahwa skripsi saya, yang berjudul:

“Panggung *Cosplayer Minor*: Pengelolaan Kesan dan
Ekspresi Diri di Ruang Publik”

Merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
36036AOX025359835

Muhammad Andika Anwar

2210415210042

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lambung Mangkurat.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk mendeskripsikan dinamika motivasi *cosplayer minor* serta menganalisis cara mereka melakukan pengelolaan kesan (*impression management*) melalui atribut kostum di ruang publik. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya melihat bagaimana *cosplayer minor* bertindak sebagai aktor aktif yang melakukan kompromi visual dan mempertahankan ruang ekspresi mereka di tengah standar kesopanan masyarakat awam. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi bahan rujukan dalam kajian sosiologi, khususnya yang berkaitan dengan budaya populer dan interaksi sosial di ruang publik.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat, atas fasilitas yang diberikan selama peneliti menempuh pendidikan.
2. Dr. Irwansyah, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bung Ismar Hamid, S.S., M.Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi, atas dukungan dan arahan selama proses akademik.

4. Ibu Siti Zulaikha, S.Sos., M.Sos. selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nikmah, S.Sos., M.Sosio. dan Mas Dimas Asto Aji An'amta, S.Pd., M.A. Dosen Penguji Skripsi 1 dan 2, atas saran, kritik, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Setia Budhi, M.Si., Ph.D. selaku dosen Penasihat Akademik (PA) peneliti.
7. Seluruh dosen dan staf prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat yang sudah memberikan ilmu yang sangat berharga dalam proses perjalanan peneliti ketika kuliah, serta pelayanan akademik kepada peneliti.
8. Kedua orang tua peneliti, atas segala fasilitas dan dukungan finansial yang senantiasa diberikan sehingga perkuliahan penulis dapat berjalan dengan lancar.
9. Seluruh informan penelitian, terima kasih atas waktu, keterbukaan cerita, serta pengalaman berharga yang telah dibagikan selama proses wawancara.
10. teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, tempat bertukar pikiran, serta selalu menemani dan saling menguatkan di masa-masa sulit selama mengerjakan revisi bab demi bab.
11. Pihak-pihak yang telah membantu peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Diri peneliti sendiri, yang telah berusaha dan berproses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat

memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi tambahan referensi dalam kajian sosiologi.

Banjarmasin, 10 Juni 2026

Peneliti,

Muhammad Andika Anwar

NIM. 2210415210042

ABSTRAK

Panggung Cosplayer Minor: Pengelolaan Kesan dan Ekspresi Diri di Ruang Publik

Skripsi. 2026. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Lambung Mangkurat
Muhammad Andika Anwar

Fenomena *cosplayer minor* berkostum terbuka di ruang publik memunculkan dinamika interaksi dan benturan ekspektasi dengan standar kesopanan masyarakat awam. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dinamika motivasi *cosplayer minor* mempertahankan eksistensinya, serta menganalisis cara mereka mengelola kesan (*impression management*) melalui atribut kostum. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, subjek penelitian ini adalah anak di bawah umur (*cosplayer minor*) pada acara Jejepangan di Banjarmasin dan Banjarbaru. Data primer dikumpulkan melalui observasi partisipasi pasif dan wawancara semiterstruktur, didukung data sekunder. Analisis data menerapkan model Miles dan Huberman. Teori Dramaturgi Erving Goffman digunakan untuk memahami rancangan pertunjukan aktor melalui pengelolaan kesan di panggung depan dan belakang.

Hasil penelitian menunjukkan *cosplayer minor* adalah aktor aktif yang rasional merancang identitasnya melalui pengelolaan panggung belakang (*back stage*) dan panggung depan (*front stage*). Motivasi mereka beragam, mulai dari penyembuhan pengalaman traumatis akibat perundungan hingga sekadar mencari hiburan dan teman. Mengatasi tantangan kostum terbuka, aktor mengelola kesan melalui kompromi visual dengan sensor mandiri memakai manset dan stoking, pembuatan akun media sosial ganda, serta pemakaian label "minor" untuk perlindungan digital. Kesimpulannya, identitas *cosplayer minor* dikonstruksi melalui kompromi terus-menerus untuk mempertahankan ruang ekspresi di tengah ketatnya norma masyarakat. Secara akademis, kajian ini memperkaya sosiologi mikro anak. Secara praktis, memberikan pemahaman bagi orang tua dan penyelenggara mengenai pentingnya dukungan dialogis dan pengawasan keamanan.

Kata Kunci: *Cosplayer Minor*, Motivasi, Pengelolaan Kesan.

ABSTRACT

Minor Cosplayer Stage: Impression Management and Self-Expression in Public Spaces

Skripsi. 2026. Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences,
Lambung Mangkurat University
Muhammad Andika Anwar

The phenomenon of minor cosplayers wearing revealing costumes in public spaces creates interaction dynamics and a clash of expectations with the general public's standards of decency. This study aims to describe the motivational dynamics of minor cosplayers in maintaining their existence, and to analyze how they perform impression management through costume attributes. Using a qualitative method with a descriptive approach, the subjects of this study were minors (minor cosplayers) at Japanese pop culture events in Banjarmasin and Banjarbaru. Primary data were collected through passive participant observation and semi-structured interviews, supported by secondary data. Data analysis applied the Miles and Huberman model. Erving Goffman's Dramaturgical theory was used to understand the actors' performance design through impression management on the front stage and back stage.

The results indicate that minor cosplayers are active and rational actors who design their identities through the management of the back stage and front stage. Their motivations vary, ranging from healing traumatic experiences caused by bullying to simply seeking entertainment and friends. To overcome the challenges of wearing revealing costumes, these actors manage impressions through visual compromises by self-censoring using inner sleeves (manset) and stockings, creating dual social media accounts, and applying a "minor" label for digital protection. In conclusion, the identity of minor cosplayers is constructed through continuous compromise to maintain their space for expression amidst strict societal norms. Academically, this study enriches the micro-sociology of children. Practically, it provides an understanding for parents and event organizers regarding the importance of dialogical support and security supervision.

Keywords: Minor Cosplayers, Motivation, Impression Management.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
BERITA ACARA SIDANG SKRIPSI	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PRAKATA.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Budaya Pop Jepang	10
2.2 Pengertian Subkultur, <i>Cosplay</i> dan <i>Cosplayer Minor</i>	11
2.2.1 Subkultur	11
2.2.2 <i>Cosplay</i>	13
2.2.3 <i>Cosplayer Minor</i>	14
2.3 Karakteristik Kostum <i>Anime</i> , <i>Manga</i> dan <i>Video Game</i>	16
2.4 Ekspresi Diri	17
2.5 Ruang Publik dan Ruang Komunitas	18
2.6 Landasan Teori Dramaturgi (Erving Goffman).....	21
2.7 <i>Review Jurnal</i> Terdahulu	27
2.8 State Of the Art Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Metode Penelitian	34
3.2 Pendekatan Penelitian	34
3.3 Jenis dan Sumber Data	35

3.4	Lokasi Penelitian	36
3.5	Teknik Pengumpulan Data	37
3.5.1	Observasi.....	37
3.5.2	Wawancara	38
3.5.3	Dokumentasi.....	40
3.6	Teknik Analisis Data	40
3.6.1	Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>)	41
3.6.2	Penyajian Data (<i>Data Display</i>).....	41
3.6.3	Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing/Verification)	42
3.7	Bagan Alir Penelitian.....	43
3.8	Waktu dan Tahapan Pelaksanaan Penelitian	45
3.9	Etika Penelitian	45
3.10	Keterbatasan Penelitian	47
BAB IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....		49
4.1	Era Digital dan Ekspansi Budaya Populer Jepang.....	49
4.2	Lahirnya Subkultur <i>Cosplay</i> dan Perkembangannya di Indonesia	51
4.3	Maraknya <i>Event</i> Jejepangan di Banjarmasin dan Banjarbaru	53
4.4	Fenomena <i>Cosplayer Minor</i> : Dari Partisipan Pasif Menjadi Aktor Aktif.....	56
4.5	Pergeseran Tren <i>Cosplay</i> dari Anime ke industri <i>Game</i>	57
4.6	Pakaian Terbuka di Ruang Publik	60
4.7	Perkenalan Singkat.....	61
4.7.1	Identitas Diri Informan	61
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		77
5.1	Dinamika <i>Cosplayer Minor</i>	77
5.1.1	Awal Keterlibatan: Paparan Media Digital dan Dukungan Kelompok Pertemanan	78
5.1.2	Strategi Finansial dan Persiapan Penampilan Diri (<i>Personal Front</i>)	82
5.1.3	Keluarga: Antara Panggung Belakang (<i>Back Stage</i>) dan Panggung Depan (<i>Front Stage</i>)	85

5.1.4 Dorongan Berekspresi dan Penguatan Identitas	89
5.2 Presentasi Diri dan Strategi Pengelolaan Kesan (<i>Impression Management</i>).....	93
5.2.1 Pembangunan Karakter melalui <i>Personal Front</i> (Penampilan dan Gaya).....	94
5.2.2 Penyesuaian Visual dan Praktik Sensor Mandiri pada Kostum Terbuka.....	97
5.2.3 Panggung Dunia Maya sebagai <i>Front Stage</i>	102
5.2.4 Respons dan Evaluasi Audiens terhadap Pengelolaan Kesan Aktor di Panggung Depan	106
5.3 Dinamika Interaksi Sosial dan Kerentanan Aktor di Panggung Depan.....	108
5.4 Bukan Sekedar Hobi: Proses Pembentukan Identitas Cosplayer Minor melalui Pengelolaan Kesan	111
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	114
6.1 Kesimpulan	114
6.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cosplay Karakter Hanamaru Kunikida (<i>Love Live! Sunshine!!</i>).....	1
Gambar 1. 2 Karakter Hanamaru Kunikida (<i>Love Live! Sunshine!!</i>).....	1
Gambar 2. 1 Karakter Raiden Shogun (<i>Genshin Impact</i>).....	16
Gambar 2. 2 Karakter Krul Tepes (<i>Owari no Seraph</i>).....	16
Gambar 2. 3 Penjualan tiket <i>Presale</i> 1 Usagi Haru	21
Gambar 2. 4 Penjualan OTS Usagi Haru	21
Gambar 4. 1 Antusiasme masyarakat pada lomba <i>cosplay</i> di Banjarmasin	54
Gambar 5. 1 Akun Instagram Komunitas <i>Cosplay</i> Kalimantan	79
Gambar 5. 2 Foto Bersama Informan Thalita	83
Gambar 5. 3 Foto Bersama Informan Yura	87
Gambar 5. 4 Foto Bersama Informan Nana.....	90
Gambar 5. 5 Foto Bersama Informan Miyu	91
Gambar 5. 6 Airin Ketika Lomba <i>coswalk</i> di <i>Event</i> Honda Shuto Fest	98
Gambar 5. 7 Foto Bersama Informan Airin	98
Gambar 5. 8 Foto Bersama Informan Leora	99
Gambar 5. 9 Foto Informan Nana Ketika Terpaksa <i>Cosplay</i> Tanpa Manset	100
Gambar 5. 10 Foto Bersama Informan Amora	103
Gambar 5. 11 Penggunaan Bio “ <i>Minor</i> ” Profil pada <i>Cosplayer Minor</i>	105
Gambar 5. 12 Penggunaan Bio “ <i>Minor</i> ” Profil pada <i>Cosplayer Minor</i>	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Informan	39
Tabel 3. 2 Matriks Tahapan dan Jadwal Penelitian	45
Tabel 4. 1 Game yang Sering Dicosplaykan	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Alir Penelitian	44
----------------------------------	----