

SKRIPSI
REFLEKSI DIRI COSPLAYER PADA KOMUNITAS
BANJAR PUNYA KITA (BPK)



HAKIKI NOOR

2010415310029

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

2025



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
REFLEKSI DIRI COSPLAYER PADA KOMUNITAS
BANJAR PUNYA KITA (BPK)

Disusun dan diajukan oleh:

HAKIKI NOOR
2010415310029

Dinyatakan lulus dengan nilai 81,00 (A) dalam ujian mempertahankan skripsi
Tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, pada tanggal: 18 Juni 2025

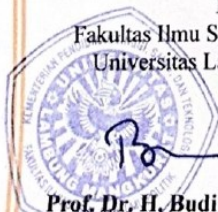
Menyetujui,
Pembimbing

Dimas Asto Aji An'amta, S.Pd., M.A
NIP. 198909132019031009

Penguji 1,

Arif Rahman Hakim, S.S., M.A.
NIP. 199003192019031012

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197301221998031001

Penguji 2,

Khairussalam, S.Ag, M.Si
NIP. 197503072008121003

Ketua Progam Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Drs. H. Sofia Budhi, M.Si. Ph.D.
NIP. 196501011990031008



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 Rabu, 18 Juni 2025 Pukul 14,00 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.10.00/2025 Tanggal 2025 untuk menguji skripsi :

Nama : Hakiki Noor
NIM : 2010415310029
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : REFLEKSI DIRI COSPLAYER DALAM KOMUNITAS BANJAR PUNYA KITA (BPK)

Tempat Ujian : Ruang Baca Sosiologi
Waktu Ujian : 14,00 WITA s/d Selesai
Nilai : A / 81
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 : 18 Juni 2025

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji

Hakiki Noor

1. Ketua : Dimas Asto Aji An'ama, Pd, M.A.
(Dimas)
2. Sekretaris : Arif Rahman Hakim, S.S. M.A.
(Arif)
3. Anggota : Khairussalam, S.Ag. M.Si
(Khair)

Mengetahui/membenarkan :
a.n. Dekan
Koordinator Program Studi

Dis: Setia Budhi, M.Si, Ph.D
NIP-196501011990031008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hakiki Noor
Nomor Induk Mahasiswa : 2010415310029
Program Studi : Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul,

“REFLEKSI DIRI COSPLAYER PADA KOMUNITAS BANJAR PUNYA KITA (BPK)”

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian 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, 24 Juni 2025

Yang i


1000
METERAI
TEMPEL
FAMX344528657

Hakiki Noor

NIM. 2010415310029

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Refleksi Diri Cosplayer Pada Komunitas Banjar Punya Kita (BPK)”.

Adapun tujuan dari penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana S-1 bagi para mahasiswa Program Studio Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Dalam penulisan proposal skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam hal penulisan maupun penyusunan yang masih jauh dari kata sempurna. Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis banyak mendapatkan saran, kritik, bimbingan, serta dukungan dari beberapa pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si selaku rektor Universitas Lambung Mangkurat.
- 2) Bapak Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- 3) Bapak Drs. H. Setia Budhi, M.Si, Ph.D sebagai Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- 4) Bapak Dimas Asto Aji An’amta, S.Pd., M.A selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktunya serta memberikan bimbingan dan pengarahan sampai dengan proses penyusunan proposal skripsi baik itu dikampus maupun di rumah beliau.

- 5) Bapak Arif Rahman Hakim, S.S, M.A dan Bapak Khairussalam, S.Ag, M.Si selaku dosen penguji skripsi yang turut membimbing, memberikan kritik dan saran penulis dalam penyusunan skripsi
- 6) Kedua orang tua saya dan seluruh keluarga besar saya atas seluruh upaya, kesabaran, dan dukungan untuk menempuh seluruh proses perkuliahan.
- 7) Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat yang telah menuntun dan memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
- 8) Teman saya Muhammad Rahul dan Muhammad Putra yang selalu menanyakan “sampai mana skripsi” dan selalu membantu dalam perkuliahan serta proses penyelesaian skripsi.
- 9) Teman-teman satu perjuangan Prodi Sosiologi angkatan 2020.
- 10) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dukungan, doa serta semangat.
- 11) Penulis menyadari banyaknya kekurangan yang masih terdapat dalam proposal skripsi ini sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat diharapkan dalam penyempurnaan proposal ini.

Banjarmasin, 15 Mei 2025

Hakiki Noor

ABSTRAK

Hakiki Noor. 2025. Skripsi. **REFLEKSI DIRI COSPLAYER PADA KOMUNITAS BANJAR PUNYA KITA (BPK)**. Dosen pembimbing Dimas Asto Aji An'anta. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Soisal dan Ilmu Politik, Universitas Lambung Mangkurat.

Budaya jepangan berkembang pesat di Kota Banjarmasin yang membuat para cosplayer ingin menunjukkan pesona mereka dengan berpenampilan sesuai dengan karakter yang disukai. Namun orang-orang masih memandang negatif kepada cosplayer, yang dimana ini menjadi tantangan bagi mereka dalam proses pembentukan diri cosplayer. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan secara mendalam proses refleksi konsep diri cosplayer pada komunitas Banjar Punya Kita dengan menghubungkan teori *Looking Glass Self* dari Cooley, tiga tahapan dalam pembentukan konsep diri. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Data-data di lapangan ditemukan melalui studi lapangan dan studi kepustakaan yang meliputi wawancara semi-terstruktur dengan 4 informan, observasi partisipatif, dan dokumentasi yang akan dianalisis dengan teknik yang sudah dipilih.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan pertama, cosplayer akan membayangkan penampilan mereka saat menggunakan karakter dalam anime dan memaksimalkan penampilan mereka saat sedang menjadi cosplayer. Kedua, mereka akan menanyakan karakter yang akan digunakan, baik secara langsung maupun menanyakan lewat *polling*, setelah itu mereka akan menerima sebuah saran dan kritik dari teman-teman komunitas dan memasukkan karakter yang akan digunakan dalam cosplan. Ketiga, akan adanya perubahan pada diri mereka setelah menerima masukan-masukan yang menjadi validasi diri mereka untuk lebih percaya diri saat bercosplay.

Kata kunci: Cosplayer, Konsep Diri, *Looking Glass Self*

ABSTRACT

Hakiki Noor. 2025. Thesis. **COSPLAYER SELF-REFLECTION IN THE BANJAR PUNYA KITA (BPK) COMMUNITY**. Dimas Asto Aji An'amta's supervisor. Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University.

Japanese culture is growing rapidly in the city of Banjarmasin which makes cosplayers want to show their charm by appearing according to their favorite characters. However, people still look negatively at cosplayers, which is a challenge for them in the process of forming themselves as cosplayers. This research was conducted to find out and explain in depth the process of reflection of cosplayer self-concept in the Banjar Punya Kita community by connecting the theory of Looking Glass Self from Cooley, three stages in the formation of self-concept. The research uses qualitative methods. Data in the field were found through field studies and literature studies which included semi-structured interviews with 4 informants, participatory observation, and documentation that would be analyzed with the selected techniques.

The results of this study show that first, cosplayers will imagine their appearance when using characters in anime and maximize their appearance when they are cosplayers. Second, they will ask the characters to be used, either directly or through a poll, after which they will receive suggestions and criticism from community friends and include the characters to be used in the cosplan. Third, there will be changes in themselves after receiving inputs that validate themselves to be more confident when cosplaying.

Keywords: Cosplayer, Self Concept, Looking Glass Self

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Review Penelitian Terdahulu	8
2.2 Uraian Konseptual.....	13
2.2.1 Cosplay	13
2.2.2 Konsep Diri.....	14
2.2.3 Komunitas.....	14
2.2.4 Refleksi.....	16
2.3 Landasan Teori	17
2.3.1 Teori Looking Glass Self Charles Horton Cooley.....	17
2.4 State of the Art Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis penelitian	22
3.2 Pendekatan yang digunakan.....	23
3.3 Sumber Data.....	25
3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.1 Observasi	27
3.5.2 Wawancara.....	28
3.5.3 Dokumentasi.....	29
3.6 Teknik Analisis Data	30

3.6.1 Reduksi Data.....	30
3.6.2 Penyajian Data.....	31
3.6.3 Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan.....	32
BAB IV KOMUNITAS BANJAR PUNYA KITA.....	34
4.1 Awal Mula Terbentuknya Banjar Punya Kita (BPK)	36
4.2 Kegiatan Komunitas Banjar Punya Kita (BPK).....	38
4.3 Anggota Komunitas Banjar Punya Kita (BPK)	40
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
5.1 Awal Mula Informan Mengenal Cosplayer.....	43
5.1.1 Rofi	43
5.1.2 Kevin	46
5.1.3 Risa	49
5.1.4 Adul	52
5.2 Refleksi Penampilan Cosplayer di Mata Orang Lain.....	54
5.3 Respon Sosial atas Penampilan Cosplayer.....	62
5.4 Dampak Persepsi Terhadap Perasaan Diri Cosplayer	67
BAB VI PENUTUP	82
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Data event yang diikuti Informan.....	3
Table 3. 1 Matriks Tahapan dan Jadwal Penelitian	26
Table 3. 2 Matriks Nama Informan dan Jabatan	29
Tabel 4. 1 Anggota komunitas Banjar Punya Kita	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Akun informasi event jejepangan Sumber: Dokumentasi Penulis 2025.....	2
Gambar 4. 1 Anggota BPK mengikuti event Haru no Skuragi tanggal 6 April 2025 Sumber: Informan Rofi 2025	39
Gambar 4. 2 Anggota BPK berkumpul untuk merayakan ulang tahun salah satu anggota Sumber: Informan Rofi 2025.....	40
Gambar 4. 3 Berumpul untuk acara bukber antar anggota BPK Sumber: Informan Rofi 2025.....	40
Gambar 5. 1 Karakter Kirishima dari anime Tokyo Ghoul Sumber: Facebook 2025.....	45
Gambar 5. 2 Rofi cosplay karakter Kirishima dari anime Tokyo Ghoul Sumber: Informan Rofi 2025.....	45
Gambar 5. 3 Karakter Doctor dalam game Arknights Sumber: Pinterest.com 2025	48
Gambar 5. 4 Kevin cosplay karakter Doctor dalam game Arknights Sumber: Instagram Informan @micoaz_ex 2025	48
Gambar 5. 5 Karakter Okita Souji dari Fate Grand Order Sumber: Pinterest.com 2025.....	51
Gambar 5. 6 Risa cosplay sebagai karakter Okita Souji dari Fate Grand Order Sumber: Informan Risa 2025	51
Gambar 5. 7 Karakter Gojo dari anime Jujutsu Kaisen Sumber: Pinterest.com 2025.....	53
Gambar 5. 8 Adul cosplay sebagai Gojo dari anime Jujutsu Kaisen Sumber: Instagram @Adul.coser2025.....	53
Gambar 5. 9 Kevin cosplay karakter dengan luka di area wajah Sumber: Instagram informan @micoaz_ex 2025	58
Gambar 5. 10 Rofi cosplay karakter yang sederhana Sumber: Instagram informan @leanna.df 2025	59

Gambar 5. 11 Adul cosplay karakter dengan sifat yang elegan dan penuh wibawa	
Sumber: Instagram informan @adoel_coser 2025.....	60
Gambar 5. 12 Risa cosplay karakter dengan sifat cantik elegan, dan penuh wibawa	
Sumber: Instagram informan @ricarica.cos 2025.....	61
Gambar 5. 13 Risa dan Adul cosplay bareng	Sumber: Instagram informan
@ricarica.cos 2025.....	62
Gambar 5. 14 Risa membuat pertanyaan pada Instagram.....	66
Gambar 5. 15 Respon dari pertanyaan pada Instagram Storiesnya Risa	Sumber:
Instagram informan @ricarica.com 2025.....	66
Gambar 5. 16 Karakter Kafka dari Honkai: Star Rail	Sumber:
wall.alphacoders.com.....	70
Gambar 5. 17 Rofi menggunakan karakter Kafka dari Honkai: Star Rail	Sumber:
Instagram informan @leanna.df 2025.....	70