

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era globalisasi dan digitalisasi, perkembangan teknologi informasi telah mendorong peningkatan signifikan dalam akses internet di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), penggunaan internet di Indonesia meningkat dari 62,10 persen pada tahun 2021 menjadi 72,78 persen pada tahun 2024, dengan peningkatan yang juga terjadi di wilayah perkotaan dari 71,81 persen menjadi 79,13 persen<sup>1</sup>. Peningkatan ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, khususnya dalam mengakses berbagai bentuk informasi dan hiburan. Melalui internet, pertukaran budaya lintas negara dapat berlangsung dengan cepat dan masif, sehingga batas antara budaya lokal dan global menjadi semakin kabur. Dalam kondisi ini, budaya populer kemudian menjelma sebagai salah satu kekuatan utama dalam pembentukan identitas kolektif masyarakat urban.

---

<sup>1</sup> Badan Pusat Statistik. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024/Telecommunication Statistics in Indonesia 2024* (Jakarta: BPS-Statistics Indonesia, 2025), hlm. 16–17.

**Gambar 1.1 Data Peningkatan Akses Internet tahun 2024**



Sumber: Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional, 2024.

Budaya populer tidak lagi hanya diposisikan sebagai bentuk konsumsi pasif, melainkan sebagai arena aktif di mana individu berpartisipasi dalam memaknai dan mereproduksi berbagai simbol budaya. Dalam konteks ini, kelompok generasi muda menempati posisi dominan dalam penggunaan internet di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, mayoritas pengguna internet berasal dari kelompok usia muda, terutama Generasi Z (kelahiran 1997–2012) sebesar 34,49 persen, diikuti oleh Generasi Milenial (kelahiran 1981–1996) sebesar 31,56 persen.<sup>2</sup> Kedua generasi ini tidak hanya mendominasi penggunaan internet, tetapi juga menjadi motor penggerak utama dalam konsumsi konten digital dan adopsi teknologi baru. Menurut Henry Jenkins, budaya digital berkembang dalam kerangka

<sup>2</sup> Badan Pusat Statistik. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024/Telecommunication Statistics in Indonesia 2024* (Jakarta: BPS-Statistics Indonesia, 2025), hlm. 18–19.

*participatory culture*, di mana individu tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan dan menyebarkan konten budaya.<sup>3</sup>

Salah satu bentuk budaya populer yang memiliki pengaruh besar di Indonesia adalah budaya Jepang. Melalui berbagai produk budaya seperti *anime*, *tokusatsu*, *manga*, *J-pop*, hingga *fashion Harajuku*, Jepang berhasil memperluas pengaruhnya secara global melalui mekanisme *soft power*. Penyebaran budaya ini tidak hanya terjadi melalui media massa, tetapi juga melalui interaksi antar penggemar di media sosial serta dalam komunitas-komunitas fisik. Budaya Jepang kemudian tidak hanya dikonsumsi, tetapi juga diinterpretasikan ulang oleh masyarakat Indonesia sesuai dengan konteks lokal. Pandangan tersebut sejalan dengan Koichi Iwabuchi yang menjelaskan bahwa penyebaran budaya populer Jepang di berbagai negara tidak hanya berlangsung melalui ekspor produk budaya, tetapi juga melalui proses transnasional yang memungkinkan masyarakat lokal mengadaptasi, menafsirkan ulang, dan mengintegrasikan budaya tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup> Dengan demikian, penerimaan budaya populer Jepang tidak sekadar mencerminkan arus globalisasi budaya, tetapi juga menunjukkan bagaimana masyarakat lokal secara aktif membangun makna baru sesuai dengan konteks sosial dan budayanya. Hal ini menjadikan budaya Jepang sebagai salah satu referensi penting dalam pembentukan identitas generasi muda. Dalam konteks ini, budaya Jepang di Indonesia

---

<sup>3</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), hlm. 3–4.

<sup>4</sup> Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham: Duke University Press, 2002).

mencerminkan bagaimana budaya global dapat diadaptasi secara aktif oleh masyarakat lokal.

*Anime* dan *manga* sebagai produk utama budaya populer Jepang telah lama menjadi bagian dari konsumsi masyarakat Indonesia sejak tahun 1980-an.<sup>5</sup> Serial seperti *Doraemon*, *Dragon Ball*, dan *Sailor Moon* menjadi pintu masuk awal bagi generasi muda untuk mengenal budaya Jepang. Seiring perkembangan teknologi digital, *platform streaming* seperti *Netflix*, *YouTube*, dan *Bilibili* semakin mempermudah akses masyarakat terhadap konten *anime* dan *manga*. Susan Napier menyebutkan bahwa *anime* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bentuk refleksi sosial dan ekspresi identitas kultural.<sup>6</sup> Oleh karena itu, konsumsi *anime* di Indonesia tidak hanya berkaitan dengan hiburan visual, tetapi juga melibatkan keterikatan emosional dan pembentukan identitas sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media populer memiliki peran penting dalam membentuk cara individu memahami diri dan lingkungannya.

Respon aktif terhadap budaya Jepang di Indonesia ditandai oleh munculnya berbagai komunitas penggemar seperti komunitas *anime*, *manga*, *tokusatsu*, dan terutama *cosplay*. *Cosplay* merupakan singkatan dari *costume and play*, yaitu praktik mengenakan kostum sekaligus memerankan karakter fiksi dari *anime*, *manga*, *video game*, maupun *film*, yang berkembang di Jepang pada awal 1980-an. Istilah *cosplay*

---

<sup>5</sup> G.R. Yowandika, *Upaya Diplomasi Publik Jepang Melalui Anime* (Skripsi, Universitas Islam Indonesia. 2022), hlm. 31.

<sup>6</sup> Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (New York: Palgrave Macmillan, 2001), hlm. 4.

pertama kali diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1984 setelah menghadiri *Worldcon* di Amerika Serikat, dan kemudian menjadi fenomena global dalam budaya populer.<sup>7</sup> Dalam perkembangannya, cosplay tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga bentuk ekspresi identitas dan kreativitas individu dalam ruang budaya populer. Di Indonesia, praktik cosplay berkembang pesat seiring meningkatnya akses terhadap media digital dan budaya Jepang, serta didukung oleh terbentuknya komunitas-komunitas penggemar yang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa budaya populer asing tidak hanya dikonsumsi, tetapi juga diadaptasi dan dipraktikkan secara lokal oleh para penggemarnya.

Komunitas cosplay di Indonesia kemudian menjadi salah satu aktor penting dalam perkembangan berbagai aktivitas budaya populer Jepang, termasuk penyelenggaraan event bertema budaya Jepang yang sering dikenal sebagai event jejepangan. Menurut Matt Hills, komunitas penggemar (*fandom*) merupakan ruang sosial yang memungkinkan para anggotanya membangun identitas, berbagi pengetahuan, serta berpartisipasi secara aktif dalam berbagai praktik budaya yang didasarkan pada ketertarikan yang sama terhadap suatu objek budaya populer.<sup>8</sup> Komunitas tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi para penggemar untuk berbagi minat dan pengalaman, tetapi juga menjadi ruang sosial yang mempertemukan individu dengan ketertarikan yang sama terhadap anime, manga, game, dan budaya populer Jepang. Melalui komunitas tersebut, berbagai event seperti Comic Frontier,

---

<sup>7</sup> Winge, Theresa. "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay." *Mechademia* 1 (2006): hlm. 65–76.

<sup>8</sup> Matt Hills, *Fan Cultures* (London: Routledge, 2002).

Impact Nation, Chibicon, dan Aniwave Festival diselenggarakan sebagai sarana berkumpul, berinteraksi, serta menampilkan berbagai bentuk kreativitas yang berkaitan dengan budaya populer Jepang. Kehadiran event-event tersebut menunjukkan bahwa budaya populer Jepang tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga dipraktikkan secara langsung melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi para penggemarnya. Dengan demikian, jejepangan dapat dipahami sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi, ekspresi diri, serta berbagai praktik budaya populer yang dilakukan oleh komunitas dan penggemar budaya Jepang.

Sebagai bentuk konkret, komunitas cosplay di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup pesat melalui hadirnya berbagai kelompok lokal yang aktif mewadahi para anggotanya dalam berbagai kegiatan dan *event*. Salah satu komunitas yang cukup dikenal adalah Komunitas Cosplay Jabodetabek yang menjadi ruang pertemuan bagi cosplayer, fotografer, pembuat kostum, serta para penggemar budaya populer Jepang untuk saling berinteraksi dan membangun jaringan sosial. Keberadaan komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang komunikasi antar penggemar, tetapi juga menjadi media utama dalam penyebaran informasi mengenai berbagai event cosplay, baik yang berskala mingguan maupun event besar yang diselenggarakan di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Informasi mengenai jadwal acara, tema event, kompetisi, hingga lokasi pelaksanaan umumnya disebarluaskan melalui media sosial komunitas, sehingga para cosplayer dapat memperoleh informasi lebih awal dan mempersiapkan partisipasi mereka. Melalui peran tersebut, komunitas

cosplay menjadi salah satu penggerak utama dalam kehidupan subkultur cosplay di Jakarta, termasuk dalam menghadirkan berbagai event yang menjadi ruang ekspresi dan interaksi sosial bagi para cosplayer.

Salah satu event yang diselenggarakan oleh Komunitas Cosplay Jabodetabek adalah Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026 yang merupakan event budaya populer Jepang berskala lokal dan diselenggarakan di ruang publik berupa pusat perbelanjaan. Penyelenggaraan event di ruang publik menjadikan Aniwave Festival tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mempertemukan cosplayer, penggemar budaya Jepang, pelaku industri kreatif, dan masyarakat umum dalam satu arena interaksi budaya. Melalui event semacam ini, para peserta memperoleh kesempatan untuk menampilkan kreativitas mereka melalui kostum, penampilan karakter, serta berbagai aktivitas yang berkaitan dengan budaya populer Jepang. Selain menghadirkan berbagai rangkaian acara seperti *bazar merchandise*, penampilan *idol group*, *Talkshow*, dan sesi interaktif dengan pengunjung, event ini juga menyediakan ruang kompetisi yang melibatkan partisipasi aktif para cosplayer. Dari berbagai rangkaian kegiatan yang diselenggarakan, Cosplay Walk Competition menjadi salah satu agenda yang paling menarik perhatian karena memberikan kesempatan bagi peserta untuk menampilkan karakter yang mereka bawa secara langsung di hadapan audiens.<sup>9</sup>

Cosplay Walk Competition pada dasarnya tidak hanya dapat dipahami sebagai kompetisi kostum, tetapi juga sebagai arena pertunjukan yang menuntut kemampuan

---

<sup>9</sup> Data observasi awal peneliti pada Event Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026.

peserta dalam menampilkan karakter secara meyakinkan di atas panggung. Dalam kompetisi ini, peserta tidak cukup hanya menghadirkan kemiripan visual melalui kostum, melainkan juga dituntut untuk menampilkan ekspresi, gestur tubuh, pose, gaya berjalan, serta perilaku yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Penampilan tersebut menjadikan Cosplay Walk Competition sebagai ruang performatif karena peserta tidak hanya memperlihatkan hasil pembuatan kostum, tetapi juga mempertunjukkan kemampuan mereka dalam menghidupkan karakter di hadapan juri dan penonton. Selama penampilan berlangsung, peserta membangun interaksi dengan audiens melalui berbagai bentuk ekspresi dan tindakan yang dirancang agar karakter yang diperankan dapat dikenali dan dipahami oleh penonton. Dengan demikian, Cosplay Walk Competition menjadi ruang sosial yang memperlihatkan bagaimana karakter fiksi ditampilkan melalui sebuah pertunjukan yang melibatkan interaksi antara peserta, juri, dan audiens dalam ruang publik.

Sebagai ruang performatif, Cosplay Walk Competition memperlihatkan bahwa penampilan peserta tidak berlangsung secara spontan, melainkan melalui serangkaian proses yang dipersiapkan sebelum kompetisi dimulai. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, peserta umumnya melakukan berbagai persiapan seperti menentukan karakter yang akan diperankan, menyiapkan kostum, menggunakan make up, memasang wig, menyusun properti, hingga melatih ekspresi, pose, dan gerakan yang sesuai dengan karakter tersebut. Ketika tampil di atas panggung, peserta kemudian berusaha mempertahankan penampilan karakter melalui berbagai bentuk ekspresi, gestur, dan interaksi yang disesuaikan dengan karakter yang diperankan.

Selain itu, peserta juga tampak berupaya menjaga penampilannya selama berada di hadapan juri dan penonton agar karakter yang dibawa tetap konsisten sepanjang pertunjukan berlangsung. Berbagai fenomena tersebut menunjukkan bahwa Cosplay Walk Competition tidak hanya menampilkan hasil kreativitas dalam membuat kostum, tetapi juga memperlihatkan proses bagaimana peserta membangun penampilan karakter serta mengelola kesan yang ingin ditampilkan kepada audiens.

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman yang memandang kehidupan sosial sebagai sebuah pertunjukan, di mana individu menampilkan dirinya di hadapan orang lain sesuai dengan peran yang sedang dijalankan. Goffman menjelaskan bahwa dalam setiap interaksi sosial, individu melakukan *performance*, yaitu serangkaian aktivitas yang bertujuan menghadirkan kesan tertentu kepada audiens melalui penampilan yang ditunjukkan.<sup>10</sup> Perspektif tersebut relevan digunakan untuk memahami bagaimana peserta Cosplay Walk Competition tidak hanya mengenakan atribut karakter, tetapi juga berupaya membangun penampilan yang sesuai dengan karakter yang diperankan selama berada di hadapan juri dan penonton. Dengan demikian, penampilan peserta dapat dipahami sebagai bagian dari proses presentasi diri yang dilakukan melalui sebuah pertunjukan sosial. Oleh karena itu, dramaturgi Erving Goffman menjadi perspektif yang tepat untuk menjelaskan bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition.

---

<sup>10</sup> Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (New York: Anchor Books, 1959), hlm. 15–22.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini memfokuskan perhatian pada tiga aspek utama yang tampak selama pelaksanaan Cosplay Walk Competition, yaitu proses peserta membangun karakter sebelum tampil, proses menampilkan karakter selama berada di atas panggung, serta cara peserta mempertahankan penampilannya ketika berinteraksi dengan audiens. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa penampilan karakter dalam Cosplay Walk Competition bukan hanya berkaitan dengan kostum, tetapi juga melibatkan proses persiapan, pelaksanaan pertunjukan, dan pengelolaan kesan selama kompetisi berlangsung. Kajian mengenai aspek-aspek tersebut masih relatif terbatas karena sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak membahas cosplay sebagai bentuk identitas, budaya populer, maupun komunitas penggemar. Padahal, Cosplay Walk Competition menghadirkan dinamika interaksi sosial yang berbeda karena peserta dituntut untuk mempertunjukkan karakter secara langsung di hadapan publik dalam situasi kompetitif. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan pemahaman mengenai bagaimana praktik performatif peserta berlangsung dalam konteks Cosplay Walk Competition.

Berdasarkan uraian tersebut, Cosplay Walk Competition tidak hanya menarik dipahami sebagai bagian dari budaya populer Jepang, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang memperlihatkan bagaimana individu membangun dan menampilkan karakter melalui sebuah pertunjukan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana peserta membangun karakter sebelum tampil, bagaimana mereka menampilkan karakter ketika berada di atas panggung, serta bagaimana mereka mengelola kesan selama mengikuti Cosplay Walk Competition dengan

menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiologi budaya, khususnya mengenai praktik performatif dalam aktivitas budaya populer kontemporer. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana individu membangun penampilan dan mengelola kesan dalam berbagai situasi sosial, tidak hanya dalam komunitas cosplay tetapi juga dalam berbagai bidang lain seperti seni pertunjukan, industri kreatif, dunia kerja, maupun media sosial yang sama-sama menuntut kemampuan menampilkan diri di hadapan publik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat dalam memahami praktik pertunjukan dan presentasi diri sebagai bagian dari kehidupan sosial sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berangkat dari fenomena praktik cosplay yang tidak hanya menampilkan kostum sebagai bentuk hiburan, tetapi juga melibatkan proses persiapan, pengelolaan penampilan, serta strategi peserta dalam membangun kesan sebagai karakter yang diperankan. Untuk memahami bagaimana peserta menampilkan karakter melalui praktik performatif dalam Cosplay Walk Competition, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay

2. Bagaimana praktik performatif peserta dalam membangun dan menampilkan karakter dapat dipahami melalui konsep dramaturgi Erving Goffman, khususnya konsep *performance*, *front stage*, dan *backstage*?
3. Bagaimana peserta melakukan *impression management* dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu,

1. Mendeskripsikan bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026.
2. Menganalisis praktik performatif peserta dalam membangun dan menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition melalui konsep dramaturgi Erving Goffman, khususnya konsep *performance*, *front stage*, dan *backstage*.
3. Menganalisis bagaimana peserta melakukan *impression management* dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition.

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiologi budaya, khususnya dalam memahami fenomena cosplay sebagai bagian dari budaya populer kontemporer. Penelitian ini menggunakan

pendekatan dramaturgi Erving Goffman untuk menjelaskan bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian akademik mengenai praktik performatif sebagai bentuk presentasi diri dalam ruang pertunjukan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai penerapan konsep performance, front stage, backstage, dan impression management dalam menganalisis interaksi sosial pada aktivitas budaya populer. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji fenomena cosplay maupun praktik performatif dalam perspektif sosiologi.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi komunitas cosplay mengenai praktik performatif yang dilakukan peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi penyelenggara event budaya populer dalam memahami dinamika interaksi yang terjadi selama pelaksanaan kompetisi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta maupun calon peserta Cosplay Walk Competition memahami pentingnya persiapan penampilan, penghayatan karakter, dan pengelolaan kesan di hadapan audiens. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat bahwa Cosplay Walk Competition tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga melibatkan proses presentasi diri melalui berbagai praktik performatif. Dengan demikian, penelitian ini

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai praktik performatif dalam aktivitas budaya populer di masyarakat.

### **1.5 Tinjauan Literatur**

Dalam menyusun bagian tinjauan literatur, peneliti merujuk pada sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini. Tujuan dari tinjauan literatur adalah untuk memperluas wawasan dan pemahaman mengenai fenomena cosplay, sekaligus mengidentifikasi posisi penelitian yang dilakukan di antara penelitian-penelitian sebelumnya. Pada bagian ini disajikan tabel yang memuat beberapa referensi dari jurnal nasional, jurnal internasional, serta karya ilmiah berupa skripsi yang dinilai relevan dengan penelitian mengenai praktik cosplay dan Cosplay Walk Competition. Sumber-sumber tersebut dikelompokkan ke dalam tiga (3) kategori utama sesuai dengan fokus kajian penelitian, yaitu: (1) penelitian mengenai cosplay dalam perspektif dramaturgi (2) penelitian mengenai praktik performatif dalam menampilkan karakter pada aktivitas cosplay, serta (3) fenomena cosplay sebagai budaya populer dan pembentuk identitas. Melalui pengelompokan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi perkembangan kajian yang telah dilakukan sekaligus menunjukkan posisi penelitian yang berfokus pada praktik performatif peserta dalam membangun dan menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay dalam perspektif dramaturgi Erving Goffman yang pertama ditulis oleh Zakiya Ashari Julianti dan Abdul Jalil Hermawan dengan judul *“Personal Identity and Image*

*Management: A Dramaturgical Study of Anime Cosplayers in Cirebon*". Penelitian ini membahas bagaimana anime cosplayer di Kota Cirebon mengelola identitas dan citra diri mereka melalui praktik cosplay dengan menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman. Dalam kajiannya, penulis menjelaskan bahwa para cosplayer membangun penampilan tertentu ketika berada di ruang publik sebagai cosplayer (*front stage*), sementara dalam kehidupan sehari-hari mereka menampilkan identitas yang berbeda sebagai diri mereka yang sebenarnya (*back stage*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar cosplayer secara sadar memisahkan identitas cosplay dan identitas kehidupan nyata melalui berbagai strategi *impression management*, seperti penggunaan akun media sosial terpisah, pembatasan informasi kepada lingkungan sosial tertentu, serta pengelolaan penampilan sesuai konteks sosial yang dihadapi. Penelitian ini juga menemukan bahwa pemisahan identitas tersebut dipengaruhi oleh stigma sosial terhadap cosplay sehingga para cosplayer berusaha mengendalikan kesan yang ditampilkan kepada publik. Temuan dari penelitian ini memperkaya pemahaman peneliti mengenai bagaimana konsep *performance*, *front stage*, *back stage*, dan *impression management* dalam teori dramaturgi Goffman dapat digunakan untuk memahami praktik cosplay sebagai bentuk pengelolaan identitas dan presentasi diri dalam kehidupan sosial.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay dalam perspektif dramaturgi Erving Goffman yang kedua ditulis oleh Putri Ekaresty Haes dan Nuning Indah Pratiwi dengan judul "*Pagelaran Budaya Jepang dalam Perspektif Dramaturgi*". Penelitian ini membahas bagaimana para cosplayer menampilkan

karakter anime, manga, dan game dalam berbagai pagelaran budaya Jepang di Bali melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman. Dalam kajiannya, penulis menjelaskan bahwa seorang cosplayer tidak hanya mengenakan kostum karakter yang diperankan, tetapi juga berusaha menghadirkan sifat, perilaku, dan karakteristik tokoh tersebut sehingga membentuk suatu pertunjukan sosial di hadapan audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) para cosplayer, di mana identitas sebagai karakter hanya ditampilkan ketika mereka tampil dalam event budaya Jepang, sedangkan dalam kehidupan sehari-hari mereka kembali pada identitas personal masing-masing. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa para cosplayer berusaha menjaga kredibilitas karakter yang diperankan melalui penggunaan kostum yang detail, pendalaman karakter, serta pengelolaan perilaku di hadapan penonton agar sesuai dengan tokoh yang ditampilkan. Temuan dari penelitian ini memperkaya pemahaman peneliti mengenai bagaimana konsep *front stage* dan *back stage* dalam teori dramaturgi dapat digunakan untuk menjelaskan praktik performatif cosplayer dalam membangun dan menampilkan karakter di ruang publik, yang kemudian menjadi salah satu landasan penting dalam memahami proses representasi karakter dalam Cosplay Walk Competition.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay dalam perspektif dramaturgi Erving Goffman yang ketiga ditulis oleh A.S. Riski dan Khairussalam dengan judul "*Hijab Cosplay sebagai Panggung Sosial: Perspektif Dramaturgi pada Grup Hijab Cosplay South Borneo*". Penelitian ini membahas

bagaimana anggota komunitas Hijab Cosplay South Borneo membangun dan menampilkan identitas diri mereka melalui aktivitas cosplay dengan tetap mempertahankan penggunaan hijab sebagai bagian dari identitas personal. Dalam kajiannya, peneliti menjelaskan bahwa para anggota komunitas melakukan berbagai bentuk *performance* melalui penggunaan kostum, atribut karakter, ekspresi, serta perilaku tertentu untuk menghadirkan karakter yang diperankan di hadapan publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para cosplayer memiliki pembagian yang jelas antara *front stage* dan *back stage*, di mana mereka menampilkan identitas karakter ketika berada dalam event atau komunitas cosplay, namun kembali pada identitas keseharian ketika berada di luar ruang pertunjukan tersebut. Penelitian ini juga menemukan bahwa para anggota komunitas secara aktif melakukan *impression management* untuk menyesuaikan karakter yang diperankan dengan nilai-nilai yang mereka yakini, sehingga tercipta bentuk presentasi diri yang unik di ruang sosial. Temuan dari penelitian ini memperkaya pemahaman peneliti mengenai bagaimana konsep *performance*, *front stage*, *back stage*, dan *impression management* dapat digunakan untuk menjelaskan proses pembentukan serta penampilan karakter dalam aktivitas cosplay, khususnya dalam konteks interaksi sosial di ruang publik.

Tinjauan literatur dengan fokus fenomena cosplay dalam perspektif dramaturgi Erving Goffman yang keempat ditulis oleh Ina Fitria Septiani dengan judul "*Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress Cosplay di Kota Bandung)*". Penelitian ini berfokus pada bagaimana pelaku *crossdress cosplay* menampilkan identitas dirinya melalui

pembagian wilayah sosial sebagaimana dijelaskan dalam teori dramaturgi Erving Goffman, yaitu *front stage*, *middle stage*, dan *back stage*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *front stage* para informan berusaha menampilkan karakter secara profesional melalui penggunaan kostum, riasan, properti, gestur tubuh, dan ekspresi yang menyerupai karakter yang diperankan. Pada *middle stage*, para cosplayer melakukan berbagai persiapan seperti latihan, penyusunan properti, penggunaan kostum, hingga pendalaman karakter agar penampilan yang ditampilkan sesuai dengan karakter yang diinginkan. Sementara itu, pada *backstage* para informan kembali pada identitas keseharian mereka sebagai mahasiswa, pekerja, maupun anggota keluarga, serta berupaya memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai aktivitas *crossdress cosplay* yang sering kali memperoleh stigma negatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa cosplay tidak hanya berkaitan dengan penggunaan kostum, tetapi juga melibatkan proses pengelolaan kesan (*impression management*) dan penyesuaian perilaku sesuai dengan konteks sosial yang dihadapi. Temuan tersebut memberikan kontribusi bagi penelitian ini dalam memahami bagaimana peserta cosplay membangun dan menampilkan karakter di hadapan publik melalui proses performatif yang melibatkan pengelolaan identitas dan representasi diri.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas praktik performatif dalam menampilkan karakter pada aktivitas cosplay yang pertama ditulis oleh Osmud Rahman, Liu Wing-Sun, dan Brittany Hei-Man Cheung dengan judul "*Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity*." Penelitian ini membahas cosplay sebagai praktik budaya populer yang memungkinkan individu tidak hanya mengenakan

kostum karakter fiksi, tetapi juga menampilkan karakter tersebut melalui berbagai bentuk pertunjukan. Dalam kajiannya, para penulis menjelaskan bahwa cosplay melibatkan proses *performing identity*, yaitu ketika cosplayer membangun penampilan karakter melalui kostum, ekspresi, gestur, perilaku, serta interaksi dengan orang lain selama kegiatan cosplay berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penampilan karakter dalam aktivitas cosplay merupakan proses yang aktif, di mana cosplayer berupaya menghadirkan karakter yang diperankan agar dapat dikenali dan dipahami oleh audiens. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi penelitian yang dilakukan karena menunjukkan bahwa aktivitas cosplay tidak hanya berorientasi pada kemiripan visual karakter, tetapi juga melibatkan praktik performatif dalam membangun dan menampilkan karakter di hadapan publik, sehingga memperkuat fokus penelitian mengenai praktik performatif peserta pada Cosplay Walk Competition.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas praktik performatif dalam menampilkan karakter pada aktivitas cosplay yang kedua ditulis oleh Tiffany M. Hutabarat-Nelson dengan judul "*Fantastical Body Narratives: Cosplay, Performance, and Gender Diversity*." Penelitian ini membahas cosplay sebagai praktik performatif yang tidak hanya menekankan penggunaan kostum, tetapi juga melibatkan proses menampilkan karakter melalui tubuh, cara berpakaian, perilaku, serta interaksi antara cosplayer dengan audiens dan komunitas cosplay. Dalam kajiannya, penulis menjelaskan bahwa cosplay merupakan praktik aktif yang memungkinkan individu mewujudkan karakter melalui penampilan, gerak tubuh, pose, ekspresi, dan tindakan

yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan seorang cosplayer dalam menampilkan karakter tidak hanya ditentukan oleh kemiripan kostum, tetapi juga oleh kemampuan menghidupkan karakter melalui praktik performatif sehingga karakter tersebut dapat dikenali dan diterima oleh audiens. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa praktik cosplay berlangsung dalam ruang sosial yang didukung oleh komunitas, di mana interaksi dengan sesama cosplayer maupun pengunjung turut membentuk keberhasilan penampilan karakter. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi penelitian yang dilakukan karena menunjukkan bahwa aktivitas cosplay merupakan praktik performatif yang melibatkan penampilan tubuh, kostum, perilaku, dan interaksi sosial dalam menghadirkan karakter di hadapan publik. Temuan tersebut memperkuat fokus penelitian mengenai praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay sebagai budaya populer dan pembentukan identitas yang pertama ditulis oleh Naufal Adhi Pramana dan Achmad Mujab Masykur, dengan judul "*Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku': Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis*". Penelitian ini membahas bagaimana cosplay dipahami oleh pelakunya bukan sekadar hobi atau bentuk hiburan semata, tetapi sebagai jalan hidup dan ekspresi identitas diri yang bermakna. Melalui pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), penelitian ini menggali pengalaman subjektif para cosplayer dalam menjalani aktivitas cosplay dan menemukan bahwa cosplay telah menjadi bagian penting dari identitas mereka,

bahkan menjadi cara untuk menghadapi tekanan hidup, menjalin relasi sosial, dan mengekspresikan kreativitas. Cosplay dipandang sebagai bentuk budaya populer yang mampu memberi ruang bagi generasi muda untuk menegosiasikan makna hidup mereka melalui karakter fiksi yang mereka perankan. Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya pemahaman peneliti mengenai bagaimana budaya populer seperti cosplay tidak hanya menjadi bentuk konsumsi media, tetapi juga wadah konstruksi identitas dan makna personal yang kompleks di tengah masyarakat modern.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay sebagai budaya populer dan pembentukan identitas yang kedua ditulis oleh Yuchen Yang, dengan judul *“The Art Worlds of Gender Performance: Cosplay, Embodiment, and the Collective Accomplishment of Gender”*. Penelitian ini membahas mengenai praktik cosplay sebagai bentuk budaya populer yang tidak hanya meniru karakter fiksi, tetapi juga menjadi ruang performatif dalam membentuk dan menegosiasikan identitas gender. Melalui pendekatan etnografi, Yuchen Yang menyoroti bagaimana para cosplayer secara kolektif menciptakan makna atas performa gender melalui tubuh, kostum, serta interaksi sosial dalam komunitas cosplay. Penelitian ini juga mengungkap bahwa dalam dunia cosplay, gender tidak dipahami sebagai sesuatu yang esensial, melainkan sebagai sesuatu yang dapat dinegosiasikan, dimainkan, dan diciptakan ulang melalui partisipasi aktif dalam komunitas. Temuan dalam penelitian ini memperkaya pemahaman peneliti mengenai cosplay bukan hanya sebagai hobi, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi budaya populer yang kompleks dan sarat makna sosial serta gender.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay sebagai budaya populer dan pembentukan identitas yang ketiga ditulis oleh Liam Burke, dengan judul “*Cosplay as Vernacular Adaptation: The Argument for Adaptation Scholarship in Media and Cultural Studies*”. Penelitian ini membahas bagaimana cosplay dipahami sebagai bentuk adaptasi budaya populer yang dilakukan oleh penggemar melalui praktik kostum dan performa karakter fiksi. Dalam penelitian ini, cosplay dipandang bukan hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai bentuk kreativitas budaya yang memungkinkan penggemar mengadaptasi, mereproduksi, dan memaknai ulang karakter dari media populer seperti anime, manga, film, dan video game. Burke menjelaskan bahwa cosplay merupakan bagian dari budaya partisipatif yang memperlihatkan keterlibatan aktif penggemar dalam budaya populer melalui proses performatif dan visual. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana cosplayer menggunakan tubuh, kostum, dan simbol-simbol budaya populer untuk membangun representasi identitas sekaligus menunjukkan keterikatan mereka terhadap fandom tertentu. Melalui pendekatan media dan cultural studies, Burke menunjukkan bahwa cosplay merupakan praktik budaya populer yang memiliki nilai sosial, kreatif, dan simbolik dalam perkembangan budaya fandom kontemporer. Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya pemahaman peneliti mengenai cosplay sebagai praktik budaya populer yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi bentuk ekspresi identitas dan partisipasi budaya dalam masyarakat modern.

Tinjauan literatur dengan fokus membahas fenomena cosplay sebagai praktik budaya populer dan pembentukan identitas yang keempat ditulis oleh Yasmine Diani

Santosa dan Nina Yuliana, dengan judul “*Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer*”. Penelitian ini membahas bagaimana seorang cosplayer membangun dan memaknai identitas dirinya melalui proses komunikasi yang berlangsung dalam aktivitas cosplay. Dengan menggunakan kerangka *Communication Theory of Identity* (CTI), penelitian ini menjelaskan bahwa identitas cosplayer terbentuk melalui empat lapisan, yaitu identitas personal, relasional, enacted, dan communal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cosplay tidak hanya menjadi bentuk konsumsi budaya populer Jepang, tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk mengekspresikan diri, membangun citra sosial, serta memperoleh pengakuan dari lingkungan sosialnya. Penelitian ini juga menemukan bahwa proses pembentukan identitas cosplayer sering kali melibatkan negosiasi antara identitas pribadi, identitas karakter yang diperankan, dan ekspektasi sosial dari masyarakat. Temuan dari penelitian ini memperkaya pemahaman peneliti mengenai bagaimana aktivitas cosplay sebagai bagian dari budaya populer dapat menjadi ruang bagi individu untuk membangun, menampilkan, dan mempertahankan identitas dirinya dalam berbagai konteks sosial.

### 1.5.1 Jurnal Nasional

**Tabel 1.1 Referensi Jurnal Nasional**

| NO | Judul Penelitian                                                                                                                                          | Pendekatan            | Teori                                                                           | Hasil Temuan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <i>Personal Identity and Image Management: A Dramaturgical Study of Anime Cosplayers in Cirebon"</i> Oleh Zakiya Ashari Julianti dan Abdul Jalil Hermawan | Kualitatif Deskriptif | Teori Dramaturgi Erving Goffman (front stage, backstage, impression management) | Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar cosplayer di Cirebon memisahkan identitas cosplay dan identitas kehidupan nyata. Mereka melakukan pengelolaan kesan ( <i>impression management</i> ) dengan membedakan perilaku, penampilan, bahkan akun media sosial antara kehidupan cosplay ( <i>front stage</i> ) dan kehidupan sehari-hari ( <i>back stage</i> ) sebagai respons terhadap stigma sosial terhadap cosplay. | -Sama-sama meneliti fenomena cosplay dengan pendekatan kualitatif serta menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman untuk memahami bagaimana cosplayer membangun dan menampilkan karakter di hadapan audiens.<br>-Sama-sama membahas aspek <i>performance</i> , <i>front stage</i> , <i>back stage</i> , dan pengelolaan kesan dalam aktivitas cosplay.<br>-Sama-sama penelitian membahas bagaimana identitas individu terbentuk dan dimanifestasikan melalui cosplay.<br>-Sama-sama membahas bagaimana cosplayer membangun dan mengelola identitas mereka melalui karakter yang diperankan.<br>-Sama-sama menggunakan | Penelitian ini berfokus pada pemisahan identitas cosplayer dalam kehidupan sehari-hari serta strategi <i>impression management</i> di tengah stigma sosial terhadap cosplay. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada praktik performatif peserta dalam membangun dan menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026 menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman melalui konsep <i>performance</i> , <i>front stage</i> , <i>backstage</i> , dan <i>impression management</i> . |

|    |                                                             |            |                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|-------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                             |            |                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | pendekatan sosiologis dalam menganalisis fenomena cosplay.                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2. | Presentasi Diri Crossdress Cosplay oleh Ina Fitria Septiani | Kualitatif | Teori Dramaturgi (Erving Goffman) dan Konsep Front stage and Back stage | <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia dengan membawa budaya yang dapat menarik minat masyarakat Indonesia. Dengan adanya budaya-budaya Jepang ini menghasilkan kegiatan meniru karakter dari anime yang disebut cosplay. Dalam cosplay terdapat istilah crossdress cosplay merupakan kegiatan cosplay yang bertolak belakang dengan gender. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis bagaimana <i>front, middle, dan backstage</i> dari seorang <i>crossdresser cosplay</i>. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi dramaturgi dan paradigma konstruktivisme. Hasil pada <i>front stage</i>, seorang <i>crossdresser cosplay</i> berusaha untuk menampilkan adegan karakter dengan profesional, memperhatikan detail penampilan dan berkomunikasi secara nonverbal kepada</p> | <p>-Sama-sama meneliti fenomena cosplay dengan pendekatan kualitatif serta menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman untuk memahami bagaimana cosplayer membangun dan menampilkan karakter di hadapan audiens.</p> <p>-Sama-sama membahas aspek <i>performance, front stage, back stage</i>, dan pengelolaan kesan dalam aktivitas cosplay.</p> | <p>-Objek penelitiannya adalah cosplayer crossdresser dalam dunia cosplay.</p> <p>-Menggunakan teori dramaturgi (Erving Goffman) untuk menganalisis bagaimana crossdresser mengelola identitasnya dalam berbagai tahap presentasi diri.</p> <p>-Mengkaji bagaimana seorang crossdresser membagi identitas mereka dalam <i>front stage, middle stage</i>, dan <i>back stage</i>.</p> |

|    |                                                                                                              |            |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                              |            |                                                                                                   | <p>audiens. middle stage informan mempersiapkan segala sesuatu seperti kotum dan latihan, mereka membagi waktu bekerja dan kuliah sebaik mungkin hingga dapat menjiwai karakter Rem. Backstage, mereka merupakan pribadi asli tanpa menggunakan topeng, mereka bergimmick sebagai lelaki tulen, berinteraksi dengan orang lain dan memberikan pengertian kepada orang sekelilingnya tentang crossdress cosplay yang selalu dianggap negatif agar mendapatkan pengelolaan kesan yang baik di mata masyarakat.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 3. | <p>Pagelaran Budaya Jepang dalam Perspektif Dramaturgi oleh Putri Ekaresty Haes dan Nuning Indah Pratiwi</p> | Kualitatif | <p>Teori Dramaturgi Erving Goffman, khususnya konsep <i>front stage</i> dan <i>back stage</i></p> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas cosplayer sebagai karakter anime, manga, atau game hanya ditampilkan ketika mereka tampil dalam pagelaran budaya Jepang (<i>front stage</i>), sedangkan dalam kehidupan sehari-hari mereka kembali pada identitas personal masing-masing (<i>back stage</i>). Para cosplayer juga berusaha menjaga kredibilitas karakter melalui kostum, atribut, dan perilaku yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.</p>                                                     | <p>-Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan teori dramaturgi Erving Goffman untuk menganalisis bagaimana cosplayer membangun serta menampilkan karakter di hadapan audiens. Sama-sama membahas aspek performatif yang ditunjukkan cosplayer melalui kostum, atribut, dan perilaku</p> | <p>Penelitian ini berfokus pada perbedaan identitas cosplayer antara <i>front stage</i> dan <i>back stage</i> dalam pagelaran budaya Jepang secara umum. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada peserta Cosplay Walk Competition serta menghubungkan praktik performatif tersebut dengan proses produksi tanda karakter, simulasi, simulakra, dan kemungkinan terbentuknya</p> |

|    |                                                                                                                                    |                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                    |                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | karakter.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | hiperrealitas menggunakan teori Jean Baudrillard.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 4. | Hijab Cosplay sebagai Panggung Sosial: Perspektif Dramaturgi pada Grup Hijab Cosplay South Borneo oleh A.S. Riski dan Khairussalam | Kualitatif Deskriptif | Teori Dramaturgi Erving Goffman, khususnya konsep <i>performance, front stage, back stage, dan impression management</i> . | Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota Hijab Cosplay South Borneo menampilkan karakter tertentu di hadapan publik melalui kostum, atribut, ekspresi, dan perilaku yang disesuaikan dengan karakter yang diperankan. Para cosplayer juga membedakan identitas yang ditampilkan saat berada dalam komunitas atau event cosplay ( <i>front stage</i> ) dengan identitas kesehariannya di luar aktivitas cosplay ( <i>back stage</i> ). Selain itu, mereka melakukan <i>impression management</i> agar karakter yang diperankan tetap selaras dengan identitas mereka sebagai pengguna hijab. | -Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan membahas cosplay sebagai praktik performatif yang melibatkan penampilan karakter di hadapan audiens. Penelitian ini juga sama-sama relevan dengan penggunaan teori dramaturgi Erving Goffman untuk memahami bagaimana individu membangun dan menampilkan karakter melalui kostum, perilaku, dan interaksi sosial. | Penelitian ini berfokus pada presentasi diri anggota komunitas Hijab Cosplay South Borneo serta bagaimana mereka menyesuaikan karakter cosplay dengan identitas keagamaan dan sosial yang dimiliki. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada peserta Cosplay Walk Competition di Event Aniwave Festival Vol. 3 Jakarta 2026 serta menghubungkan praktik performatif peserta (melalui teori dramaturgi Goffman) dengan proses produksi tanda karakter, simulasi, simulakra, dan kemungkinan terbentuknya hiperrealitas menggunakan teori Jean Baudrillard. |
| 5. | Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis oleh Naufal Adhi Pramana, Achmad Mujab Masykur      | Kualitatif            | Interpretative Phenomenological Analysis (IPA), Konsep Diri                                                                | Cosplay merupakan sejenis pertunjukan dimana individu akan berpenampilan lengkap seperti suatu tokoh dan memperagakannya. Tokoh yang diperagakan biasanya berasal dari komik, anime, game, film, drama dan lain                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | -Sama-sama membahas cosplay sebagai fenomena budaya populer yang berkaitan dengan identitas dan performa diri individu.<br><br>- memahami                                                                                                                                                                                                                          | -Menggunakan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) untuk memahami pengalaman pribadi cosplayer dalam bercosplay.<br><br>-Pendekatan psikologis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|    |                                                                                                                                  |            |                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                  |            |                                                         | <p>sebagainya. Penelitian ini ditujukan untuk memahami dan memberikan gambaran tentang pengalaman dalam bercosplay. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). Metode ini berfokus pada pengalaman, perasaan dan pemikiran yang dialami subjek. Subjek dalam penelitian ini berjumlah tiga orang dan</p>                                                                                                                                                                 | <p>bagaimana identitas cosplayer terbentuk, baik melalui konsep hiperrealitas maupun melalui pendekatan pengalaman pribadi cosplayer.</p> <p>-Menggunakan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) untuk memahami pengalaman pribadi cosplayer dalam bercosplay.</p> | <p>fenomenologis dengan fokus pada pengalaman subjektif cosplayer.</p>                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6. | <p>Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer oleh Yasmine Diani Santosa, Nina Yuliana</p> | Kualitatif | <p>Communication Theory of Identity (Michael Hecht)</p> | <p>Penelitian ini membahas aktivitas cosplay sebagai bentuk seni peran yang digunakan individu untuk membangun konsep diri melalui perspektif <i>Communication Theory of Identity</i> dari Michael Hecht. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dan paradigma konstruktivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas cosplay menjadi sarana bagi cosplayer untuk mengekspresikan identitas diri serta membangun dan mempertahankan konsep diri melalui komunikasi dan interaksi dalam komunitas cosplay.</p> | <p>-Sama-sama membahas cosplay sebagai fenomena budaya populer yang berkaitan dengan identitas individu dalam komunitas.</p>                                                                                                                                               | <p>-Menggunakan Communication Theory of Identity (Michael Hecht) untuk menjelaskan bagaimana identitas dibangun dan dipertahankan melalui komunikasi.</p> <p>-Bagaimana identitas cosplayer terbentuk melalui komunikasi dan interaksi dalam komunitas.</p> <p>-Bagaimana cosplay menjadi alat ekspresi identitas diri.</p> |

### 1.5.2 Jurnal Internasional

**Tabel 1.2 Referensi Jurnal Internasional**

| NO | Judul Penelitian                                                                                                             | Pendekatan | Teori                      | Hasil Temuan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                | Perbedaan                                                                                                                                                                                                             |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <i>"Cosplay"</i><br><i>Imaginative Self and Performing Identity</i> oleh Osmud Rahman, Liu Wing-Sun, Brittany Hei-Man Cheung |            | Pendekatan Kuasi-Etnografi | Studi ini meneliti subkultur cosplay yang sedang berkembang di Hong Kong. Pendekatan kuasi-etnografi yang mencakup partisipasi, observasi, fotografi, dan wawancara mendalam digunakan untuk memahami motif yang mendasari dan pengalaman mereka yang terlibat dalam kegiatan cosplay. Keaslian, keterikatan afektif, diri yang diperluas, dan negosiasi batas-batas juga dibahas dalam artikel ini. Dari penelitian ini, terbukti bahwa cosplay dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi para peserta pengalaman yang menyenangkan, kenangan yang bermakna, kepuasan diri, dan pemenuhan pribadi. Melalui kegiatan partisipatif ini, para cosplayer dapat sejenak melarikan diri dari kenyataan dan masuk ke dalam dunia imajinatif mereka. Ini adalah sebuah bentuk transformasi peran/identitas dari "orang biasa" menjadi "pahlawan super", dari "pemain game" menjadi "pemain", dan dari "dewasa". | -Sama-sama membahas bagaimana cosplayer mengalami transformasi identitas dan peran sosial melalui aktivitas cosplay.<br><br>-Sama-sama membahas pengaruh cosplay terhadap pengalaman diri, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia simulasi. | -Objek penelitiannya cosplayer di Hong Kong.<br><br>-Mengeksplorasi cosplay sebagai ruang imajinatif untuk transformasi diri.<br><br>-Menyoroti bagaimana cosplayer memperoleh kepuasan diri melalui perubahan peran. |

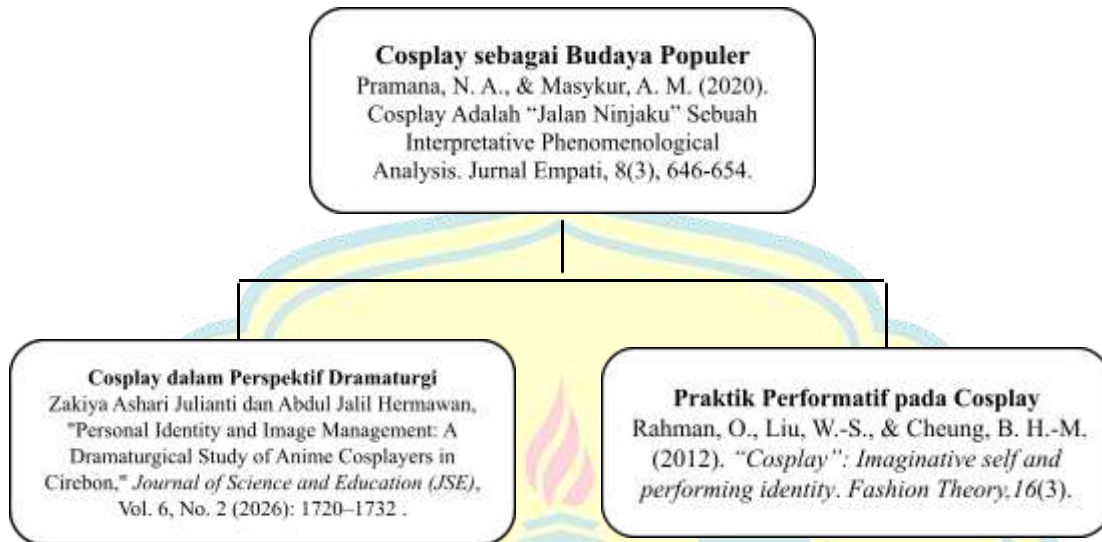
|    |                                                                                                                           |            |                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | <i>Cosplay as Vernacular Adaptation: The Argument for Adaptation Scholarship in Media and Cultural Studies.</i>           |            | <i>Theory Of Adaptation</i> Linda Hutcheon | Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa cosplay merupakan bentuk budaya populer partisipatif yang memungkinkan penggemar melakukan adaptasi terhadap karakter fiksi melalui kostum dan performa. Burke menemukan bahwa cosplay tidak hanya dilakukan untuk hiburan, tetapi juga menjadi media ekspresi identitas, kreativitas, dan keterlibatan emosional penggemar terhadap fandom tertentu. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa cosplayer sering melakukan modifikasi terhadap karakter asli untuk menyesuaikan dengan identitas, tubuh, dan interpretasi mereka sendiri. Selain itu, cosplay dipahami sebagai praktik budaya yang memperlihatkan hubungan antara media populer, performativitas, dan representasi diri di ruang publik. Dengan demikian, cosplay dipandang sebagai praktik budaya populer modern yang memiliki makna sosial dan simbolik dalam budaya fandom kontemporer. | -Sama-sama membahas cosplay sebagai bagian dari budaya populer dan media ekspresi identitas melalui performa karakter. | -Penelitian Liam Burke lebih berfokus pada cosplay sebagai bentuk adaptasi budaya populer dan budaya partisipatif dalam media fandom global, sedangkan skripsi peneliti lebih menitikberatkan pada praktik performatif cosplayer dalam event cosplay serta bagaimana identitas dan hiperrealitas dibentuk melalui interaksi sosial di arena cosplay. |
| 3. | <i>The art worlds of gender performance: cosplay, embodiment, and the collective accomplishment of gender</i> oleh Yuchen | Kualitatif | Teori Interaksi onis Gender                | Dalam beberapa tahun terakhir, cosplay telah mendapatkan visibilitas global sebagai seni pertunjukan di mana para penggemar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | -Sama-sama menggunakan pendekatan sosiologis dalam memahami cosplay sebagai fenomena yang                              | -Menggunakan Teori Interaksionis tentang Gender: melihat gender sebagai sesuatu yang dikonstruksi melalui interaksi                                                                                                                                                                                                                                  |

|    |                                                                                                                  |  |                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Yang                                                                                                             |  |                              | <p>berdandan sebagai karakter fiksi dari anime, komik/manga, atau game. Meskipun para ahli berpendapat bahwa cosplay mencontohkan performativitas gender dan bahkan mungkin menawarkan heuristik baru untuk memahami interaksi sosial secara umum, mereka jarang meneliti bagaimana gender ditampilkan dalam cosplay.</p> <p>Dengan menggabungkan perspektif produksi budaya dan teori interaksionis tentang gender, saya merinci bagaimana peserta cosplay memproyeksikan kepekaan gender melalui gerakan dan modifikasi tubuh yang dikonvensionalkan.</p> | <p>memengaruhi cara individu mengelola identitasnya.</p> <p>-Sama-sama melihat cosplay sebagai sesuatu yang lebih dari sekadar hobi, tetapi sebagai bentuk eksplorasi identitas yang melibatkan interaksi sosial.</p>               | <p>sosial dalam komunitas cosplay.</p> <p>-Teori Produksi Budaya: membahas bagaimana berbagai aktor berkontribusi dalam penciptaan identitas gender dalam cosplay.</p>                                                                                               |
| 4. | <i>Fantastical Body Narratives: Cosplay, Performance, and Gender Diversity</i> oleh Tiffany M. Hutabarat-Nelson. |  | Performativity Judith Butler | <p>Penelitian menemukan bahwa cosplay merupakan praktik performatif yang diwujudkan melalui tubuh, kostum, gestur, dan penampilan karakter. Praktik tersebut memungkinkan cosplayer mengekspresikan identitas, terutama identitas gender, dalam ruang sosial yang lebih menerima dibanding kehidupan sehari-hari. Keberhasilan praktik cosplay tidak hanya bergantung pada individu, tetapi juga pada dukungan</p>                                                                                                                                          | <p>-Sama-sama membahas cosplay sebagai praktik performatif, menyoroti bagaimana karakter ditampilkan melalui kostum, tubuh, ekspresi, dan perilaku di ruang publik. Kedua penelitian juga menggunakan pendekatan kualitatif dan</p> | <p>Penelitian Tiffany berfokus pada performa cosplay dalam kaitannya dengan keberagaman ekspresi gender di komunitas fandom dan dianalisis menggunakan perspektif Judith Butler (performativity). Sementara saya berfokus pada praktik performatif peserta dalam</p> |

|  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                  |
|--|--|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | komunitas, ruang konvensi, serta interaksi dengan audiens. Penulis juga menyimpulkan bahwa cosplay bukan sekadar tindakan subversif terhadap gender, melainkan praktik sosial yang dipelihara melalui pengulangan, komunitas, dan ruang bersama. | melihat cosplay sebagai bentuk praktik sosial, bukan hanya penggunaan kostum. | menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026 menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman, dengan fokus pada front stage, back stage, dan impression management, bukan pada isu gender. |
|--|--|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



### Skema 1.1 Kategorisasi Literatur



Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

### 1.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep-konsep utama yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Konsep-konsep tersebut menjadi landasan dalam menjelaskan objek penelitian sebelum dianalisis lebih lanjut menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman. Dalam penelitian ini, konsep yang dibahas meliputi cosplay sebagai aktivitas budaya populer yang melibatkan penggunaan kostum dan pemeranan karakter fiksi, Cosplay Walk Competition sebagai kompetisi yang menampilkan karakter melalui pertunjukan di hadapan audiens, serta praktik performatif sebagai bentuk tindakan sosial yang dilakukan peserta dalam membangun dan menampilkan karakter selama kompetisi berlangsung. Ketiga konsep tersebut dipilih karena

memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian mengenai praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Melalui pemahaman terhadap ketiga konsep tersebut, peneliti memperoleh dasar konseptual untuk menjelaskan fenomena yang diteliti sekaligus memudahkan proses analisis menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman.

#### **1.6.1 “Costume Play” sebagai Aktivitas Mengenakan Kostum yang Meniru Karakter Fiksi**

Cosplay adalah singkatan dari "*costume play*", yaitu aktivitas mengenakan kostum dan memerankan karakter fiksi dari anime, manga, film, atau video game. Istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh Nobuyuki Takahashi setelah mengunjungi konvensi fiksi ilmiah di Amerika Serikat pada tahun 1984.<sup>11</sup> Cosplay berkembang dari sekadar bentuk hiburan menjadi bagian dari ekspresi identitas dan budaya populer. Dalam praktiknya, cosplayer tidak hanya meniru penampilan karakter, tetapi juga membawakan gestur dan perilaku khas tokoh tersebut. Hal ini menjadikan cosplay sebagai bentuk performativitas budaya yang kompleks.<sup>12</sup>

Meskipun istilah cosplay berasal dari Jepang, akarnya bisa ditelusuri dari budaya science fiction convention di Amerika yang sudah berlangsung sejak awal

---

<sup>11</sup> Takahashi, N. (1984). *My Report on the U.S. Science Fiction Convention*. Studio Hard (dikutip dalam berbagai publikasi penggemar anime).

<sup>12</sup> Winge, T. (2006). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. *Mechademia*, 1, 65–76.

abad ke-20. Namun, konsep cosplay modern mulai tumbuh pesat di Jepang pada era 1980-an bersamaan dengan naiknya popularitas anime dan manga, serta munculnya acara seperti *Comic Market* (Comiket) di Tokyo.<sup>13</sup> Sebagai budaya Jepang, cosplay menjadi bagian dari budaya otaku yang sangat kuat dan terorganisasi. Komunitas otaku memfasilitasi pertemuan antar penggemar melalui berbagai acara dan media, sehingga mendukung perkembangan cosplay sebagai subkultur.<sup>14</sup> Melalui jalur ini, cosplay menyebar ke berbagai belahan dunia seiring globalisasi media.

Cosplay bukan hanya sekadar mengenakan kostum, melainkan juga merupakan aktivitas performatif yang melibatkan identifikasi, representasi, dan terkadang pembentukan ulang identitas sosial. Banyak cosplayer yang menggunakan cosplay untuk mengeksplorasi sisi lain dari identitasnya, termasuk ekspresi gender dan peran sosial yang berbeda dari kesehariannya.<sup>15</sup> Hal ini membuat cosplay menjadi ruang simbolik untuk negosiasi makna dan norma sosial. Di kalangan remaja dan dewasa muda, cosplay bisa menjadi wadah untuk mencari jati diri dan membangun rasa percaya diri (Rahmawati & Haryanto, 2019). Aspek ini menjadikan cosplay relevan dalam kajian sosiologi, terutama dalam konteks identitas dan budaya anak muda.

Selain sebagai bentuk ekspresi individu, cosplay juga didukung oleh komunitas-komunitas yang tersebar di media sosial dan acara offline. Komunitas ini

---

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Lunning, F. (Ed.). (2006). *Cosplay, Drag, and the Performance of Identity*. Dalam *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga* (hlm. 65–76). University of Minnesota Press.

<sup>15</sup> *Ibid.*

berperan penting dalam membentuk etika, nilai, dan solidaritas antar anggotanya, serta menjadi ruang aman untuk berekspresi secara bebas.<sup>16</sup> Tidak sedikit cosplayer yang kemudian menjadikan aktivitas ini sebagai profesi atau bagian dari industri kreatif. Kompetisi cosplay, dukungan sponsor, dan media digital telah memperluas ranah ekonomi cosplay menjadi lebih profesional dan terstruktur. Oleh karena itu, cosplay bukan hanya fenomena hiburan semata, tetapi juga representasi dari dinamika sosial budaya kontemporer.

### 1.6.2 Cosplay Walk sebagai Parade Kostum Karakter Fiksi di Ruang Publik

*Cosplay Walk* adalah aktivitas berjalan atau berparade di ruang publik dengan mengenakan kostum karakter fiksi, yang dilakukan oleh para cosplayer sebagai bentuk ekspresi diri dan pertunjukan. Biasanya, *Cosplay Walk* merupakan bagian dari acara tertentu, seperti festival budaya Jepang, konvensi anime, atau event komunitas.<sup>17</sup> Kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang pamer kostum, tetapi juga sarana untuk berinteraksi langsung dengan publik. Para cosplayer menampilkan karakter melalui gerak tubuh, gaya berjalan, hingga ekspresi wajah yang khas dari tokoh yang mereka perankan. Dalam konteks ini, *Cosplay Walk* merupakan bentuk performance art yang menyatu dengan ruang publik.

*Cosplay Walk* memiliki fungsi sosial yang penting dalam membangun

<sup>16</sup> Rahmawati, D., & Haryanto, A. (2019). Fenomena Cosplay sebagai Gaya Hidup Remaja di Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 123–134.

<sup>17</sup> Utami, A. N., & Hidayat, M. A. (2020). Cosplay sebagai Praktik Budaya Visual dan Identitas Remaja. *Jurnal Cultural Studies*, 6(1), 88–97.

solidaritas komunitas cosplayer dan memperkenalkan budaya pop Jepang kepada masyarakat luas. Dengan tampil di ruang publik, cosplayer memperluas ruang budaya alternatif yang sebelumnya hanya hadir dalam ranah konvensi atau dunia maya.<sup>18</sup> Kegiatan ini juga menjadi cara untuk memperlihatkan hasil karya secara langsung, karena sebagian besar kostum dibuat sendiri oleh para pelakunya. *Cosplay Walk* sering mendapat perhatian dari publik yang bukan bagian dari komunitas, dan responnya bisa beragam dari rasa kagum hingga bingung. Hal ini menjadikan *Cosplay Walk* juga sebagai ajang negosiasi makna antara subkultur dan masyarakat umum.

Dari perspektif sosiologis, *Cosplay Walk* bisa dilihat sebagai strategi rekayasa ruang publik oleh subkultur cosplayer. Aktivitas ini tidak hanya memanfaatkan ruang publik, tetapi juga mentransformasinya menjadi ruang ekspresi budaya alternatif.<sup>19</sup> Di sinilah terjadi gesekan maupun dialog antara norma sosial dominan dengan ekspresi identitas subkultural. Misalnya, dalam masyarakat yang masih konservatif terhadap ekspresi visual non-konvensional, *Cosplay Walk* bisa memicu penolakan atau penghakiman moral. Namun seiring meningkatnya eksposur media dan penerimaan masyarakat terhadap budaya populer, *Cosplay Walk* kini mulai dianggap sebagai bagian dari keragaman ekspresi budaya kota.

*Cosplay Walk* juga memiliki nilai performatif dan ekonomi. Dalam beberapa

---

<sup>18</sup> Rahmawati, D., & Haryanto, A. (2019). Fenomena Cosplay sebagai Gaya Hidup Remaja di Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 123–134.

<sup>19</sup> Khoirunnisa, R. (2022). Ekspresi Subkultur Cosplayer di Ruang Publik: Studi Kasus Coswalk di Bandung. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 26(2), 213–228.

acara, para cosplayer yang ikut *Cosplay Walk* bisa mendapatkan sponsor, merchandise, bahkan peluang kerja sebagai influencer atau model budaya pop.<sup>20</sup> Fenomena ini menunjukkan bahwa *Cosplay Walk* bukan sekadar aksi jalan-jalan dalam kostum, melainkan bagian dari dinamika budaya konsumsi dan industri kreatif. Selain itu, *Cosplay Walk* juga menjadi ruang aman bagi individu untuk menampilkan identitas gender atau karakter yang tidak bisa mereka ekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.

### 1.6.3 Praktik Performatif sebagai Bentuk Penampilan Karakter Fiksi

Praktik performatif merupakan bentuk tindakan sosial yang dilakukan individu untuk menampilkan identitas, peran, atau citra tertentu di hadapan orang lain melalui berbagai simbol dan perilaku yang dapat diamati. Dalam perspektif Erving Goffman, kehidupan sosial dapat dipahami sebagai sebuah pertunjukan di mana individu bertindak layaknya aktor yang menampilkan dirinya kepada audiens dalam situasi tertentu.<sup>21</sup> Melalui penampilan tersebut, individu menggunakan berbagai unsur seperti pakaian, ekspresi wajah, bahasa tubuh, cara berbicara, dan tindakan lainnya untuk membangun kesan yang diinginkan di hadapan orang lain. Dengan demikian, praktik performatif tidak hanya berkaitan dengan apa yang ditampilkan secara visual, tetapi juga mencakup bagaimana individu membawakan dan mempertahankan peran

<sup>20</sup> Azizah, A. R., & Nugroho, B. S. (2021). Performativity dalam Budaya Cosplay: Studi Fenomenologi Komunitas Cosplay di Surabaya. *Jurnal Sosiologi Dilema*, 36(1), 32–45.

<sup>21</sup> Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (New York: Anchor Books, 1959), 22.

yang sedang dimainkan dalam interaksi sosial. Praktik performatif menjadi penting karena melalui tindakan-tindakan tersebut individu dapat menghadirkan identitas tertentu yang dapat dikenali dan dimaknai oleh orang lain.

Dalam konteks cosplay, praktik performatif tidak hanya diwujudkan melalui penggunaan kostum karakter fiksi, tetapi juga melalui berbagai tindakan yang dilakukan cosplayer untuk menghadirkan karakter tersebut di hadapan audiens. Cosplayer berupaya merepresentasikan karakter melalui pose, gestur, ekspresi wajah, gaya berjalan, hingga berbagai perilaku yang dianggap sesuai dengan karakter yang diperankan. Melalui praktik tersebut, karakter yang sebelumnya hanya hadir dalam bentuk ilustrasi, animasi, atau media digital dapat ditampilkan kembali dalam ruang sosial secara langsung. Kehadiran karakter tidak hanya dibangun melalui kemiripan visual, tetapi juga melalui cara cosplayer menampilkan dan membawakan karakter tersebut selama berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, praktik performatif dalam cosplay dapat dipahami sebagai bentuk penampilan karakter fiksi yang diwujudkan melalui kombinasi antara penampilan visual dan tindakan sosial dalam ruang interaksi.

### **1.7 Kerangka Teoritis**

Penelitian ini menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman sebagai landasan teoritis untuk memahami praktik performatif peserta dalam membangun dan menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Teori dramaturgi dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana

individu menampilkan diri, memainkan peran, serta mengelola kesan melalui interaksi sosial dalam suatu situasi tertentu. Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana peserta membangun karakter, menampilkan karakter di hadapan juri dan audiens, serta mempertahankan karakter selama kompetisi berlangsung.

Melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman, penelitian ini berupaya memahami praktik performatif peserta sebagai suatu proses sosial yang melibatkan berbagai bentuk persiapan, penampilan, dan pengelolaan kesan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan konsep-konsep utama dalam teori dramaturgi, yaitu *performance*, *front stage*, *backstage*, dan *impression management*, sebagai pisau analisis untuk menjelaskan praktik performatif peserta dalam Cosplay Walk Competition.

### **1.7.1 Teori Dramaturgi Erving Goffman dalam Memahami Presentasi Diri di Kehidupan Sosial Masyarakat**

Erving Goffman mengembangkan teori dramaturgi untuk menjelaskan bagaimana individu menampilkan dirinya dalam kehidupan sosial melalui proses yang menyerupai pertunjukan teater. Menurut Goffman, interaksi sosial dapat dipahami sebagai sebuah panggung tempat individu bertindak sebagai aktor yang berusaha menampilkan citra tertentu kepada orang lain sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi.<sup>22</sup> Dalam perspektif ini, kehidupan sehari-hari tidak dipandang

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 22–30.

sebagai sesuatu yang berlangsung secara spontan, melainkan sebagai proses sosial yang melibatkan pengelolaan penampilan, perilaku, serta ekspresi yang sengaja ditampilkan untuk memperoleh kesan tertentu dari audiens. Goffman menjelaskan bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengatur bagaimana dirinya ingin dipersepsikan oleh orang lain melalui berbagai simbol, atribut, maupun tindakan yang ditampilkan dalam interaksi sosial.<sup>23</sup> Oleh karena itu, teori dramaturgi berupaya memahami bagaimana individu membangun, mempertahankan, dan menegosiasikan citra dirinya melalui berbagai bentuk pertunjukan sosial yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep utama dalam teori dramaturgi adalah *performance* atau pertunjukan sosial. Goffman menjelaskan bahwa *performance* merupakan seluruh aktivitas yang dilakukan individu di hadapan orang lain dengan tujuan memengaruhi cara orang lain memahami dan menilai dirinya.<sup>24</sup> Dalam suatu interaksi, individu tidak hanya bertindak sebagai dirinya sendiri, tetapi juga berusaha menampilkan karakter tertentu yang dianggap sesuai dengan harapan sosial dalam situasi tersebut. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai unsur seperti penampilan fisik, cara berbicara, bahasa tubuh, ekspresi wajah, hingga atribut pendukung yang dapat memperkuat kesan yang ingin dibangun. Dengan kata lain, *performance* menunjukkan bahwa tindakan sosial tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas biasa, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk persepsi sosial yang diinginkan. Melalui konsep ini,

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 208–212.

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 15.

Goffman menekankan bahwa identitas yang ditampilkan kepada publik merupakan hasil dari proses pengelolaan diri yang berlangsung secara terus-menerus dalam interaksi sosial.<sup>25</sup>

Untuk menjelaskan bagaimana suatu pertunjukan sosial berlangsung, Goffman membedakan ruang sosial menjadi *front stage* dan *back stage*. Front stage merupakan wilayah di mana individu menampilkan dirinya di hadapan audiens dan berusaha mempertahankan kesan tertentu melalui berbagai tindakan yang sesuai dengan peran yang sedang dimainkan.<sup>26</sup> Dalam wilayah ini, individu cenderung mengendalikan perilaku, ucapan, serta penampilannya agar sesuai dengan ekspektasi sosial yang berlaku. Sebaliknya, backstage merupakan ruang yang relatif tertutup dari pengamatan audiens, tempat individu dapat melepaskan peran yang ditampilkan di depan publik dan menunjukkan dirinya secara lebih bebas.<sup>27</sup> Di wilayah belakang ini, individu biasanya melakukan berbagai persiapan, evaluasi, maupun penyesuaian yang diperlukan sebelum kembali menampilkan dirinya di hadapan orang lain. Melalui pembagian tersebut, Goffman menunjukkan bahwa kehidupan sosial terdiri atas berbagai wilayah yang memiliki fungsi berbeda dalam proses pembentukan dan pemeliharaan kesan sosial.

Selain konsep front stage dan backstage, Goffman juga memperkenalkan konsep *impression management* atau pengelolaan kesan. Menurut Goffman, individu secara aktif berusaha mengendalikan informasi yang ditampilkan kepada orang lain

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 32–35.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 107–112.

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 112–115.

agar memperoleh penilaian yang sesuai dengan citra yang diinginkan.<sup>28</sup> Pengelolaan kesan dilakukan melalui berbagai strategi, seperti memilih penampilan tertentu, mengatur cara berbicara, menampilkan ekspresi yang sesuai, hingga menghindari tindakan yang dapat merusak citra yang sedang dibangun. Dalam proses ini, individu bertindak layaknya seorang aktor yang berusaha mempertahankan konsistensi perannya di hadapan audiens agar pertunjukan sosial dapat berjalan dengan baik. Keberhasilan suatu pertunjukan sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam mengelola kesan yang muncul selama interaksi berlangsung. Oleh karena itu, impression management menjadi konsep penting dalam teori dramaturgi karena menjelaskan bagaimana individu membangun dan mempertahankan citra dirinya di tengah kehidupan sosial yang penuh dengan penilaian dan ekspektasi dari orang lain.<sup>29</sup>

Secara umum, teori dramaturgi Erving Goffman memberikan pemahaman bahwa identitas sosial tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk dan ditampilkan melalui proses interaksi yang berlangsung secara terus-menerus. Melalui konsep performance, front stage, backstage, dan impression management, Goffman menunjukkan bahwa kehidupan sosial merupakan arena tempat individu mengelola berbagai simbol dan tindakan untuk membangun kesan tertentu di hadapan orang lain.<sup>30</sup> Perspektif ini menekankan bahwa apa yang ditampilkan individu dalam kehidupan sosial sering kali merupakan hasil dari proses pengaturan diri yang

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 208–212.

<sup>29</sup> *Ibid.*

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 15–16, 107–115, 208–212.

dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Dengan demikian, teori dramaturgi tidak hanya menjelaskan perilaku individu dalam interaksi sosial, tetapi juga membantu memahami bagaimana citra, peran, dan identitas diproduksi melalui berbagai bentuk pertunjukan sosial. Oleh karena itu, teori dramaturgi menjadi salah satu pendekatan penting dalam sosiologi untuk memahami hubungan antara individu, peran sosial, dan proses pembentukan makna dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.7.2 Hubungan Antar Konsep**

Hubungan antar konsep dalam penelitian ini diawali dari cosplay sebagai aktivitas budaya populer yang melibatkan penggunaan kostum dan pemeranan karakter fiksi yang berasal dari anime, manga, gim, maupun media populer lainnya. Aktivitas tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan kostum, tetapi juga melibatkan upaya individu dalam menghadirkan karakter melalui penampilan dan perilaku yang sesuai dengan tokoh yang diperankan. Dalam praktiknya, seorang cosplayer berusaha memahami karakter yang dipilih dengan mempelajari penampilan, ekspresi, gerakan tubuh, hingga sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa cosplay merupakan bentuk aktivitas budaya populer yang memadukan kreativitas, penampilan visual, dan interaksi sosial dalam ruang publik. Oleh karena itu, konsep cosplay menjadi dasar untuk memahami aktivitas yang dilakukan peserta sebelum dan selama mengikuti Cosplay Walk Competition.

Aktivitas cosplay tersebut kemudian diwujudkan dalam Cosplay Walk Competition, yaitu kompetisi yang memberikan ruang bagi peserta untuk

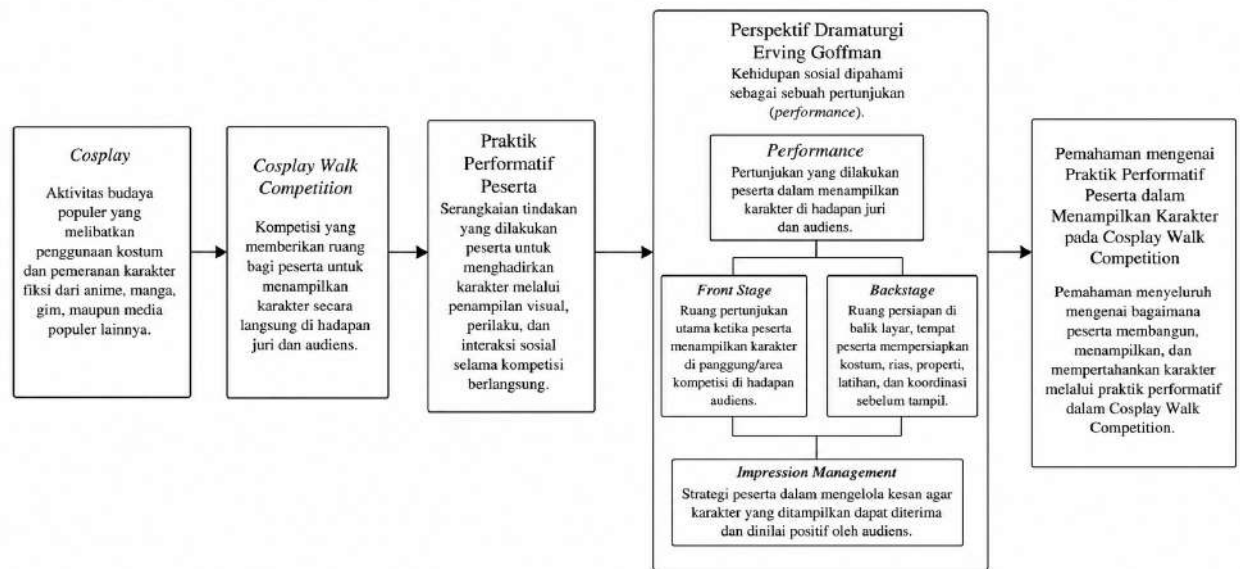
menampilkan karakter secara langsung di hadapan juri dan audiens. Dalam kompetisi ini, peserta tidak hanya dinilai berdasarkan kualitas kostum yang digunakan, tetapi juga berdasarkan kemampuan mereka dalam menghadirkan karakter melalui ekspresi, gestur, pose, gaya berjalan, penggunaan properti, serta interaksi selama penampilan berlangsung. Berbagai unsur tersebut dipadukan menjadi sebuah pertunjukan yang memungkinkan audiens mengenali karakter yang sedang diperankan oleh peserta. Kehadiran juri dan penonton menjadikan Cosplay Walk Competition sebagai ruang interaksi sosial yang memperlihatkan bagaimana peserta menampilkan karakter di hadapan publik. Dengan demikian, Cosplay Walk Competition menjadi konteks utama dalam penelitian ini untuk mengamati praktik yang dilakukan peserta selama kompetisi berlangsung.

Berbagai aktivitas yang dilakukan peserta selama mengikuti Cosplay Walk Competition dipahami sebagai praktik performatif, yaitu serangkaian tindakan yang dilakukan peserta untuk menghadirkan karakter melalui penampilan visual, perilaku, dan interaksi sosial. Praktik performatif dalam penelitian ini mencakup seluruh tindakan peserta, mulai dari proses persiapan sebelum tampil, penampilan ketika berada di atas panggung, hingga cara peserta mempertahankan karakter selama berinteraksi dengan juri maupun audiens. Penampilan karakter tidak hanya diwujudkan melalui penggunaan kostum, tetapi juga melalui ekspresi wajah, gestur tubuh, pose, gaya berjalan, intonasi suara, serta perilaku yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Seluruh tindakan tersebut dilakukan secara sadar agar karakter yang ditampilkan dapat dikenali dan dipahami oleh audiens selama kompetisi berlangsung.

Oleh karena itu, praktik performatif menjadi konsep utama yang digunakan untuk memahami bagaimana peserta menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition.

Selanjutnya, praktik performatif peserta dianalisis menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman yang memandang kehidupan sosial sebagai sebuah pertunjukan (*performance*). Dalam perspektif tersebut, individu dipahami sebagai aktor sosial yang berusaha menampilkan dirinya melalui berbagai tindakan dan perilaku di hadapan audiens sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi. Untuk memahami praktik performatif peserta, penelitian ini menggunakan konsep *performance* sebagai konsep utama yang kemudian dijelaskan melalui konsep *front stage*, *backstage*, dan *impression management*. Ketiga konsep tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana peserta mempersiapkan penampilan, menampilkan karakter ketika berada di hadapan juri dan audiens, serta mengelola kesan yang ingin dibangun selama mengikuti Cosplay Walk Competition. Dengan demikian, hubungan antar konsep dalam penelitian ini menunjukkan bahwa cosplay sebagai aktivitas budaya populer diwujudkan melalui Cosplay Walk Competition sebagai ruang pertunjukan, kemudian dipahami melalui praktik performatif peserta yang dianalisis menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman untuk menjelaskan bagaimana peserta menampilkan karakter selama kompetisi berlangsung.

### Skema 1.2 Hubungan Antar Konsep



Sumber: Olahan Peneliti, 2025

## 1.8 Metodologi Penelitian

Bagian ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam mengkaji praktik performatif peserta dalam Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam kompetisi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memahami praktik performatif peserta melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman, khususnya yang berkaitan dengan *performance*, *front stage*, *backstage*, dan *impression management*. Uraian dalam bagian ini meliputi pendekatan

penelitian, subjek penelitian, peran peneliti, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Seluruh tahapan penelitian disusun secara sistematis agar proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dapat dilakukan secara terarah sesuai dengan fokus penelitian.

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami praktik performatif peserta dalam Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami pengalaman, tindakan, dan interaksi sosial peserta secara mendalam berdasarkan sudut pandang informan. Metode studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu fenomena tertentu dalam konteks nyata, yaitu pelaksanaan Cosplay Walk Competition pada Event Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Sejalan dengan pendapat Strauss dan Corbin (2003), penelitian kualitatif bertujuan memahami proses sosial yang terjadi di dalam suatu fenomena, bukan mengukur hubungan antar variabel secara statistik. Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter melalui praktik performatif dalam Cosplay Walk Competition berdasarkan perspektif dramaturgi Erving Goffman.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas individu yang pernah mengikuti Cosplay Walk Competition pada berbagai acara budaya populer di Jakarta seperti di *Event Aniwave*

*Festival Vol.3*, atau event serupa lainnya. Subjek dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan aktif dalam dunia cosplay dan pengalaman mereka dalam mengikuti kompetisi berjalan sebagai karakter fiksi. Peneliti mempertimbangkan variasi gender, karakter yang diperankan, dan durasi partisipasi dalam komunitas *cosplay* untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh. Di samping peserta, informan tambahan mencakup Juri pada Kompetisi Cosplay Walk yang memiliki keterlibatan langsung dalam proses berlangsungnya kompetisi. Tujuan pemilihan subjek ini adalah untuk menggali narasi personal dan sosial yang berkaitan dengan pembentukan realitas dalam aktivitas performatif tersebut.

### **3. Peran Peneliti**

Dalam studi ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang menjalankan proses pengumpulan dan interpretasi data. Peneliti bertindak sebagai pengamat non-partisipan yang terlibat dalam interaksi sosial secara terbatas, namun aktif dalam menangkap dinamika simbolik yang ditampilkan oleh cosplayer. Peneliti juga menyusun penelitian, membuat pedoman wawancara, melakukan wawancara, serta mencatat hasil pengamatan secara sistematis selama Event Aniwave Festival Vol.3 berlangsung. Selain itu, peneliti bertugas menafsirkan simbol-simbol yang muncul dalam penampilan cosplay untuk dikaitkan dengan teori hiperrealitas. Peran ini mencakup keterlibatan dalam keseluruhan proses mulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan temuan dan kesimpulan penelitian.

### **4. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di tempat publik *Mall City Plaza Jatinegara* Jakarta

Timur yang menjadi tempat diselenggarakannya Event Aniwave Festival Vol.3. Lokasi tersebut dipilih karena merupakan titik berkumpulnya cosplayer dari berbagai komunitas, sekaligus menjadi ruang aktualisasi performa karakter dalam konteks publik. Penelitian ini dijadwalkan dengan menyesuaikan kalender penyelenggaraan *event cosplay* yaitu pada hari Sabtu tanggal 18 April 2026. Selain pengamatan langsung di lokasi fisik, peneliti juga menelusuri dokumentasi visual dari media sosial sebagai pelengkap data lapangan. Kombinasi antara ruang fisik dan digital ini penting untuk memahami bagaimana simulasi karakter berlangsung lintas realitas.

### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian kualitatif karena menjadi dasar bagi peneliti untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk memahami bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition, bagaimana praktik performatif peserta berlangsung selama kompetisi, serta bagaimana peserta mengelola kesan ketika berinteraksi dengan juri dan audiens. Untuk memperoleh data yang komprehensif, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang saling melengkapi, yaitu observasi lapangan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik tersebut memungkinkan peneliti memperoleh data yang tidak hanya bersumber dari pengalaman dan pandangan informan, tetapi juga dari situasi sosial yang diamati secara langsung selama penelitian berlangsung. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai

praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta.

- **Observasi Lapangan**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas Cosplay Walk Competition yang berlangsung pada Event Aniwave Festival Vol.3 Jakarta. Observasi dilakukan untuk memahami bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter melalui penggunaan kostum, tata rias, wig, properti, gestur, ekspresi, pose, serta berbagai bentuk interaksi yang dilakukan selama kompetisi berlangsung. Selain itu, peneliti juga mengamati interaksi sosial yang terjadi antara peserta, juri, audiens, dan sesama cosplayer baik di atas panggung maupun di luar area kompetisi. Observasi dilakukan secara terbuka dan nonpartisipatif sehingga peneliti tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diamati. Melalui teknik ini, peneliti memperoleh data mengenai praktik performatif peserta, proses penampilan karakter, pengelolaan kesan, serta dinamika interaksi sosial yang terjadi selama Cosplay Walk Competition berlangsung.

- **Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman, pemaknaan, dan pandangan peserta mengenai praktik performatif yang mereka lakukan dalam Cosplay Walk Competition. Wawancara difokuskan pada proses pemilihan karakter, persiapan sebelum tampil, cara peserta membangun dan menampilkan karakter, serta pengalaman mereka ketika berinteraksi dengan juri dan audiens selama kompetisi berlangsung. Selain peserta Cosplay Walk Competition, wawancara juga dilakukan

kepada juri kompetisi yang memiliki pemahaman mengenai kriteria penilaian dan proses penampilan karakter dalam kompetisi. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur agar peneliti tetap memiliki pedoman pertanyaan sekaligus memberikan ruang bagi informan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara lebih mendalam. Melalui wawancara ini, peneliti memperoleh data mengenai proses persiapan peserta, praktik performatif dalam menampilkan karakter, serta cara peserta membangun dan mengelola kesan selama mengikuti Cosplay Walk Competition.

- **Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Data dokumentasi diperoleh melalui foto, video, poster kegiatan, unggahan media sosial, serta berbagai materi visual yang berkaitan dengan Event Aniwave Festival Vol.3 dan Cosplay Walk Competition. Dokumentasi tersebut membantu peneliti mengidentifikasi berbagai bentuk penampilan karakter yang ditampilkan peserta melalui kostum, tata rias, properti, ekspresi, gestur, dan aktivitas selama berada di atas panggung. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk merekam situasi sosial yang berlangsung selama event sehingga dapat membantu proses interpretasi data. Dengan demikian, dokumentasi berfungsi sebagai sumber data pendukung yang memperkaya pemahaman terhadap praktik performatif peserta dalam Cosplay Walk Competition.

- **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dilakukan

secara bertahap melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu diklasifikasikan berdasarkan tema-tema yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data dianalisis secara induktif untuk memahami bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3 Jakarta 2026. Temuan lapangan kemudian diinterpretasikan menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman melalui konsep *performance*, *front stage*, *backstage*, dan *impression management*. Dengan demikian, analisis dilakukan untuk menjelaskan praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter sebagai bentuk presentasi diri dalam ruang pertunjukan sosial.

## **6. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada praktik performatif peserta dalam membangun, menampilkan, dan mempertahankan karakter pada Cosplay Walk Competition melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman. Oleh karena itu, analisis penelitian lebih diarahkan pada proses *performance*, *front stage*, *backstage*, dan *impression management* yang dilakukan peserta selama mengikuti kompetisi. Konsekuensinya, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam aspek sosiologi yang berkaitan dengan pencarian pengakuan sosial (*social recognition*), pembentukan status sebagai cosplayer, maupun posisi peserta dalam komunitas cosplay.

Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh fokus penelitian serta data empiris yang diperoleh di lapangan. Data hasil wawancara lebih banyak menggambarkan bagaimana peserta membangun karakter, mempersiapkan penampilan, menampilkan

karakter di hadapan audiens, serta mempertahankan karakter selama berlangsungnya kompetisi. Sementara itu, aspek yang berkaitan dengan motivasi memperoleh pengakuan sosial, legitimasi sebagai cosplayer, maupun dinamika posisi sosial dalam komunitas belum tergali secara mendalam karena tidak menjadi fokus utama pertanyaan penelitian maupun pengalaman yang dominan disampaikan oleh informan.

Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian mengenai cosplay dari perspektif sosiologi budaya yang lebih luas, khususnya dengan mengeksplorasi bagaimana praktik cosplay dan partisipasi dalam kompetisi membentuk pengakuan sosial, status, prestise, serta posisi individu dalam komunitas cosplay maupun dalam ruang budaya populer secara lebih komprehensif.

### **1.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca memahami alur penelitian secara sistematis mulai dari latar belakang penelitian hingga kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data. Pembagian ke dalam beberapa bab dilakukan agar setiap tahapan penelitian dapat dijelaskan secara runtut sesuai dengan fokus pembahasannya masing-masing. Melalui sistematika penulisan ini, pembaca dapat memahami hubungan antara permasalahan penelitian, kerangka teoritis yang digunakan, temuan lapangan, serta analisis yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Selain itu, penyusunan sistematika penulisan juga bertujuan memberikan gambaran mengenai struktur keseluruhan skripsi sehingga memudahkan

pembaca mengikuti alur argumentasi yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan dan disusun sebagai berikut.

- **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan literatur, kerangka konseptual, kerangka teoritis, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan skripsi. Bab ini bertujuan memberikan gambaran awal mengenai fokus penelitian serta menjelaskan urgensi penelitian mengenai praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition.

- **BAB II: Deskripsi Lokasi dan Objek Penelitian**

Bab ini menjelaskan gambaran umum mengenai perkembangan budaya cosplay di Jakarta, karakteristik event cosplay, komunitas cosplay, serta Cosplay Walk Competition sebagai salah satu bentuk aktivitas dalam budaya populer Jepang. Selain itu, bab ini juga menguraikan profil Event Aniwave Festival Vol.3 sebagai lokasi penelitian, pelaksanaan Cosplay Walk Competition, serta karakteristik peserta yang menjadi subjek penelitian sehingga memberikan konteks sosial bagi penelitian.

- **BAB III: Temuan Lapangan**

Bab ini menyajikan hasil temuan lapangan mengenai bagaimana peserta membangun dan menampilkan karakter dalam Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3. Pembahasan meliputi gambaran Event Aniwave Festival Vol.3 sebagai

ruang sosial, pelaksanaan Cosplay Walk Competition, proses persiapan peserta sebelum tampil, penampilan peserta selama kompetisi berlangsung, serta interaksi yang terjadi antara peserta, juri, dan audiens. Seluruh temuan dalam bab ini disajikan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tanpa pembahasan teoritis secara mendalam.

- **BAB IV: Analisis Data**

Bab ini berisi analisis terhadap temuan penelitian menggunakan perspektif dramaturgi Erving Goffman. Analisis difokuskan pada praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter melalui konsep *performance*, *front stage*, *backstage*, dan *impression management*. Melalui analisis tersebut, bab ini menjelaskan bagaimana peserta membangun penampilan karakter, mempertunjukkan karakter di hadapan audiens, serta mengelola kesan selama mengikuti Cosplay Walk Competition Aniwave Festival Vol.3.

- **BAB V: Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan bagi penelitian selanjutnya maupun pihak-pihak yang berkaitan dengan penyelenggaraan event budaya populer, komunitas cosplay, serta pengembangan kajian sosiologi budaya. Bab ini menjadi bagian akhir yang merangkum keseluruhan hasil penelitian mengenai praktik performatif peserta dalam menampilkan karakter pada Cosplay Walk Competition.