

**PRESENTASI DIRI OTAKU SAAT DI LINGKUNGAN
KERJA DAN COSPLAYER KOMUNITAS ANOSHI
BEKASI**

(Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku)

SKRIPSI

**Oleh :
Achmad Rifki Hifari
201510415007**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Presentasi Diri Otaku Saat Di Lingkungan Kerja
Dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi
Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku)
Nama Mahasiswa : Achmad Rifki Hifari
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415007
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Februari 2021

Jakarta, 09 Februari 2021

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0329068301

Pembimbing II

Ratna Puspita, S.Sos., M.Si
NIDN. 0329088305

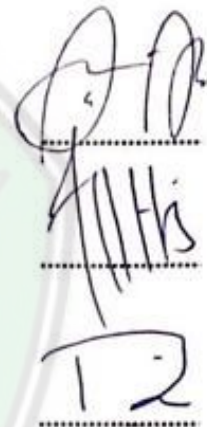
LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Presentasi Diri Otaku Saat Di Lingkungan Kerja Dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku)
Nama Mahasiswa : Achmad Rifki Hifari
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415007
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Februari 2021

Jakarta, 09 Februari 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Saeful Mujab, S.Sos. M.I.Kom
NIDN. 0303108001
Penguji I : Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0329068301
Penguji II : Rr. Dinar Soelistyowati,
S.Sos., M.I.Kom., MM
NIDN. 0323127802



MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP. 1904409

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi saya yang berjudul Presentasi Diri Otaku Saat Di Lingkungan Kerja Dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku) adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali ada pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan dijadikan referensi melalui Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 09 Februari 202



Achmad Rifki Hifari

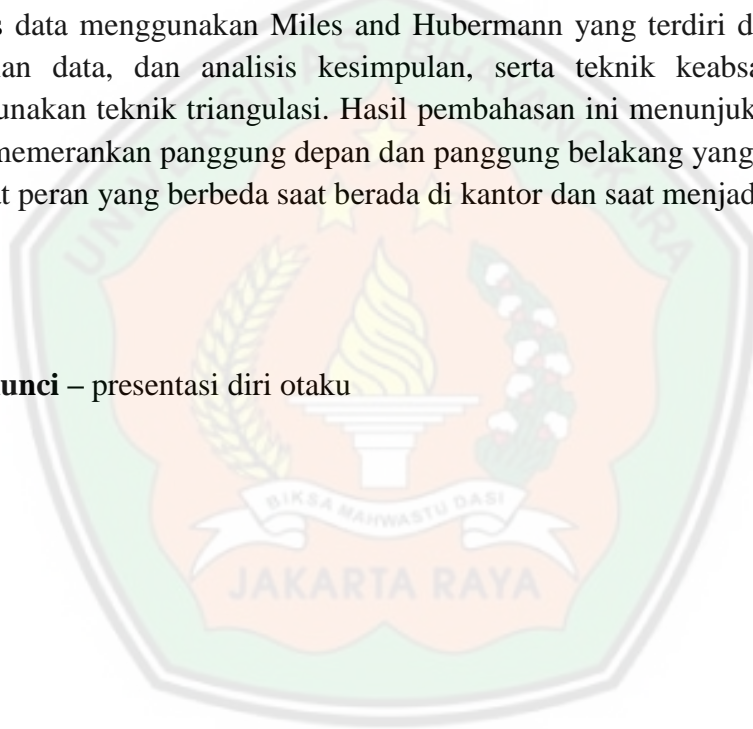
201510415007

ABSTRAK

Achmad Rifki Hifari, 201510415007. Presentasi Diri *Otaku* Saat Di Lingkungan Kerja dan *Cosplayer* Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku).

Penelitian ini meneliti tentang presentasi diri *otaku* yang ditunjukkan di lingkungan kerja dan saat melakukan *cosplayer* yang bertujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang yang ditunjukkan oleh para *otaku* saat di lingkungan kerja dan saat melakukan *cosplayer*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dramaturgi dari Erving Goffman. Teknik penentuan informan kunci menggunakan *purposive sampling*, teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data menggunakan Miles and Hubermann yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan analisis kesimpulan, serta teknik keabsahan data yang menggunakan teknik triangulasi. Hasil pembahasan ini menunjukkan bahwa setiap *otaku* memerankan panggung depan dan panggung belakang yang berbeda dimana terdapat peran yang berbeda saat berada di kantor dan saat menjadi *cosplayer*.

Kata kunci – presentasi diri otaku



ABSTRACT

Achmad Rifki Hifari, 201510415007. *Self Presentation of Otaku in Work Environment and As a Cosplayer In Anoshi Bekasi Community (Dramaturgy Study of Otaku Self Presentation).*

This study examines the self-presentation of otaku that is shown in the work environment and when cosplaying of japan character, which aims to determine the front stage and back stage that otaku shows while at work and when cosplaying. This study uses a qualitative approach using descriptive methods. The theory used in this research is Erving Goffman's dramaturgy theory. The technique of determining key informants uses purposive sampling, data collection techniques consisting of observation, interviews and documentation, data analysis techniques using Miles and Hubermann which consists of data reduction, data presentation, and conclusion analysis, and data validity techniques using triangulation techniques. The results of this discussion showed that each otaku plays a different front stage and back stage where there are different roles when in the office and when they are cosplayers.

Keyword - Self Presentation of Otaku



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas nikmat, karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Presentasi Diri Otaku Saat Di Lingkungan Kerja Dan Cosplayer Komunitas Anoshi Bekasi (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Otaku).”

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh dalam program studi Ilmu Komunikasi. Selain untuk menyelesaikan program studi yang penulis tempuh, skripsi ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun pengalaman yang penulis tidak dapat temukan saat berada di dunia perkuliahan.

Dalam penyusunan skripsi, penulis mendapat banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karna itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H, M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I.
5. Ibu Ratna Puspita, S.Sos, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II.
6. Ibu Dr. Diah Ayu Permatasari, S.T, S.IP, M.IR, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Kedua orang tua tercinta dan tersayang yang telah membimbing, mendidik, mendukung serta memberikan doa yang terbaik dan moril maupun materi.
8. Uthiana Rezki, S.Psi, Indriani Fazriah, S.Psi, Mohamad Regy Saputra, S.I.Kom, Shabrina Yumna S.Psi, Rizki Anggeraeni Dwi Putri dan

Teman-Teman Fikom khususnya kelas A1 angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari materi maupun teknik penyajian dan penulisan. Oleh karena itu, penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata semoga skripsi ini berguna unuk penulis dan pembaca.

Jakarta, 09 Februari 2021



(Achmad Rifki Hifari)



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Fokus Penelitian | 6 |
| 1.3 Identifikasi Masalah Penelitian | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.6 Kegunaan Penelitian | 8 |
| 1.6.1 Kegunaan Teoritis | 8 |
| 1.6.2 Kegunaan Praktis | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 9 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2 | Kerangka Konsep | 11 |
| 2.2.1 | Otaku..... | 11 |
| 2.2.2 | Diri | 12 |
| 2.2.3 | Presentasi Diri..... | 13 |
| 2.2.4 | Representasi Diri..... | 14 |
| 2.3 | Kerangka Teori..... | 15 |
| 2.3.1 | Teori Dramaturgi | 15 |
| 2.4 | Kerangka Penelitian..... | 17 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 18 |
| 3.1 | Paradigma Penelitian | 18 |
| 3.2 | Jenis Penelitian | 18 |
| 3.3 | Metode Penelitian..... | 19 |
| 3.4 | Subyek Penelitian | 20 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 3.5.1 | Observasi | 23 |
| 3.5.2 | Wawancara..... | 23 |
| 3.5.3 | Dokumentasi | 24 |
| 3.6 | Teknik Analisa Data | 24 |
| 3.7 | Teknik Keabsahan Data..... | 26 |
| 3.8 | Waktu dan Lokasi Penelitian..... | 27 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 28 |
| 4.1 | Hasil Penelitian..... | 28 |
| 4.1.1 | Sejarah Komunitas Anoshi Bekasi | 28 |
| 4.1.2 | Struktur Anggota Komunitas Anoshi Bekasi..... | 29 |
| 4.1.3 | Deskripsi Informan | 30 |

| | | |
|----------------------------|--|----|
| 4.2 | Hasil Penelitian..... | 33 |
| 4.2.1 | Panggung Depan (<i>Front Stage</i>) | 34 |
| 4.2.2 | Panggung Belakang (<i>Back Stage</i>)..... | 42 |
| 4.3 | Pembahasan | 44 |
| 4.3.1 | Presentasi Diri Otaku Komunitas Anoshi Bekasi..... | 45 |
| 4.3.2 | Implikasi Penelitian terhadap Teori Dramaturgi | 48 |
| BAB V PENUTUP | | 51 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 51 |
| 5.2 | Saran..... | 52 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 4.1 Logo Komunitas Anoshi Bekasi..... | 28 |
| Gambar 4.2 Kegiatan <i>Cosplay</i> Komunitas Anoshi Bekasi..... | 29 |



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Transkrip dan Reduksi Data

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 Kartu Bimbingan

Lampiran 5 Form Perbaikan



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu..... | 9 |
| Table 3.1 Nama-Nama Informan | 21 |
| Tabel 4.1 Profil Informan Kunci..... | 30 |
| Tabel 4.2 Profil Informan..... | 32 |



DAFTAR BAGAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Bagan 2.1 Kerangka penelitian | 17 |
| Bagan 3.1 Triangulasi data..... | 26 |
| Bagan 4.1 Struktur anggota komunitas Anoshi bekasasi | 29 |
| Bagan 4.2 Teori Dramaturgi | 48 |

