PENGALAMAN KOMUNIKASI COSPLAYER TOKUSATSU COSPLAY OSHARE DI KOTA BEKASI

SKRIPSI

Oleh:

Fiqhi Mahardika Ramadhan
202110415227

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

PENGALAMAN KOMUNIKASI COSPLAYER TOKUSATSU COSPLAY OSHARE DI KOTA BEKASI

SKRIPSI

Oleh :

Fiqhi Mahardika Ramadhan
202110415227

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pengalaman Komunikasi Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare di Kota Bekasi
Nama Mahasiswa	: Fiqhi Mahardika Ramadhan
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415227
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 06 Februari 2025

Jakarta, 17 Februari 2025

MENYETUJUI

Pembimbing

Imaddudin, S.I.Kom, M.I.Kom., M.Tr.Par

NIDN. 0310068902

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Pengalaman Komunikasi Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare di Kota Bekasi
Nama Mahasiswa	: Fiqhi Mahardika Ramadhan
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415227
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tangga Lulus Ujian Skripsi	: 06 Februari 2025

Jakarta, 17 Februari 2025
MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Yessi Sri Utami, S.Sos., M.I.Kom .....
NIDN.0429068102

Penguji : Imaddudin, S.I.Kom., M.I.Kom., M.Tr.Par .....
NIDN.0310068902

Sekretaris Penguji : Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si .....
NIDN.0330089401

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :
Pengalaman Komunikasi Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare di Kota Bekasi

Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang di tulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagaimana referensi yang sebenarnya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan penulisan karya ilmiah.

Jika dikemudian 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 di gandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan saya juga mengizinkan kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui akses Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 17 Februari 2025

Yang bersangkutan,



Fiqhi Mahardika Ramadhan

202110415227

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

ABSTRAK

Bekasi telah menjadi pusat perhatian bagi para *cosplayer* sebagai kota urban yang memiliki potensi untuk mendukung perkembangan *cosplay tokusatsu*. Popularitas *cosplay tokusatsu* di Kota Bekasi terus berkembang seiring dengan adanya berbagai komunitas dan acara-acara yang mendukung hobi *cosplay*. keterlibatan *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi di karenakan tidak memiliki ruang bebas untuk berekspresi sesuai dengan yang mereka harapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif alasan *(because of motive)* membentuk pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi dan mengetahui motif tujuan *(in order to motive)* berperan pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data penelitian di kumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian motif alasan yang menjadikan terbentuknya pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare*, adanya pengalaman di masa lalu yang didasari pertemuan dengan cosplayer lain yang dapat menginspirasi kemudian membentuk komunikasi dan relasi. Motif tujuan yang berperan pada pengalaman komunikasi *cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* adalah keinginan untuk menyalurkan inspirasi dan berbagi kecintaan terhadap *genre tokusatsu* yang mendorong *cosplayer* untuk terlibat dalam proyek *cosplay* dan menyampaikan pesan serta ide-ide melalui komunikasi yang terjadi dalam komunitas.

Kata kunci : Pengalaman Komunikasi, *Cosplayer, Tokusatsu*

ABSTRACT

Bekasi has become a focal point for cosplayers as an urban city with the potential to support the development of Tokusatsu cosplay. The popularity of Tokusatsu cosplay in Bekasi continues to grow, driven by various communities and events that support the cosplay hobby. The involvement of Tokusatsu Cosplay Oshare cosplayers in Bekasi is influenced by the lack of free spaces where they can express themselves as they desire.This study aims to explore the because of motive that shapes the communication experiences of Tokusatsu Cosplay Oshare cosplayers in Bekasi and to examine how the in order to motive plays a role in their communication experiences. The research employs a qualitative method with a descriptive approach. Data is collected through interviews, observations, and documentation. The findings indicate that the because of motive shaping the communication experiences of Tokusatsu Cosplay Oshare cosplayers is rooted in past experiences, particularly encounters with other cosplayers who serve as inspiration, subsequently fostering communication and relationships. Meanwhile, the in order to motive driving these communication experiences is the desire to share inspiration and express their passion for the Tokusatsu genre, encouraging cosplayers to engage in cosplay projects and convey messages and ideas through communication within the community.

***Keywords** : Communication Experience, Cosplayer, Tokusatsu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul " Pengalaman Komunikasi *Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* di Kota Bekasi.

Penulisan skripsi ini di susun untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana srata satu (S1) Ilmu Komunikasi pada Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Dengan penuh kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan ini. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs H. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim., (Honoris Causa) Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. Selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Dr. Diah Ayu Permatasari, St, S.I.p, M.Ir. selaku dosen pendamping akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Bapak Imaddudin, S.I.Kom, M.I.Kom., M.Tr.Par selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan dukungan, kritik dan saran yang membangun dalam menyusun serta menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Bapak Abdul Majid dan Ibu Nurjanah selaku Orang tua yang telah memberi dukungan yang tiada hentinya.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

8. Risti Fatimah selaku Istri yang telah memberi dukungan dan motivasi.
9. Dan seluruh rekan Fikom kelas *Public Relation* yang telah sama sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi.

Peneliti



(Fiqhi Mahardika Ramadhan)

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

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 ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Fokus Penelitian 6
1.3. Pertanyaan Penelitian 6
1.4. Tujuan Penelitian 6
1.5. Manfaat Penelitian 6
1.5.1. Manfaat Teoritis 7
1.5.2. Manfaat Penelitian Praktis 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1. Penelitian Terdahulu 8
2.2. Kerangka Konsep 14
2.2.1 Komunikasi 14
2.2.2. Komunikasi Kelompok 17
2.2.3. Pengalaman Komunikasi 18
2.2.4. Komunikasi Artifaktual 19
2.2.5. *Cosplayer* 20
2.3. Kerangka Teori 20

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.3.1 Teori Fenomenologi Alfred Schutz 20
2.4. Kerangka Berpikir 22
BAB III METODELOGI PENELITIAN 23
3.1. Pendekatan Penelitian 23
3.2. Desain Penelitian 23
3.3. Subjek dan Objek Penelitian 24
3.3.1 Subjek Penelitian 24
3.3.2 Objek Penelitian 25
3.4. Teknik Pengumpulan Data 25
3.5. Teknik Analisis Data 26
3.6. Keabsahan Data 27
3.7. Tempat penelitian dan Waktu Penelitian 27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29
4.1. Hasil Penelitian 29
4.1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian 29
4.1.2. Gambaran Informan Penelitian 32
4.1.3. Penyampaian Pesan Dalam Komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* 35
4.1.4. Simbol Dalam Komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* 36
4.1.5. Makna dalam komunitas *Tokusatsu Cosplay Oshare* 41
4.1.6. Motif Alasan Ketertarikan Gabung Komunitas 42
4.1.7. Motif Tujuan Dalam Keterlibatan 43
4.2. Pembahasan 46
4.2.1. Motif Alasan *Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* 46
4.2.2. Motif Tujuan *Cosplayer Tokusatsu Cosplay Oshare* 49
BAB V PENUTUP 51
5.1. Kesimpulan 51
5.2. Saran 51
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 8
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian..... 28

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. 1 *Tokusatsu Cosplay Oshare* 3
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran 22
Gambar 4. 1 Logo Tokusatsu Cosplay Oshare 31
Gambar 4. 2 Informan 1, Keseharian (kiri) dan Cosplay Hojo Emu (kanan) 33
Gambar 4. 3 Informan 2, Keseharian (kiri) dan Cosplay Kyoryu Green (kanan). 34
Gambar 4. 4 Informan 3, Keseharian (kiri) dan *Cosplay Goldon Don Momotaro* (kanan) 34
Gambar 4. 5 Karakter Hojo Emu (kiri) dan *Kamen Rider Ex-Aid (kanan).* 37
Gambar 4. 6 Karakter Jeramie Brasieri (kiri) dan *Spider Kumonos (kanan).* 38
Gambar 4. 7 Karakter Rachles Husty (kiri) dan *Ohkuwagat Ohger* (kanan). 39
Gambar 4. 8 Gerakan Khas *Tokusatsu Hensin* 41

Pengalaman Komunikasi.., Fiqhi Mahardika Ramadhan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Diri
Lampiran 2 : Data Wawancara
Lampiran 3 : Observasi
Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian
Lampiran 5 : Kartu Konsultasi Pembimbing
Lampiran 6 : Form Perbaikan