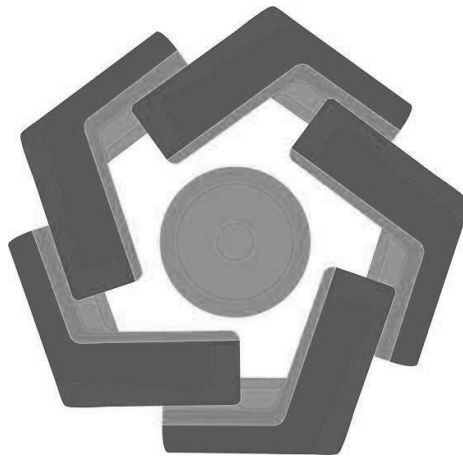


**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KOMUNITAS COSPLAY
JOGJA DI FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN
PARTISIPASI ANGGOTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Program Studi
Ilmu Komunikasi Amikom Yogyakarta



disusun oleh :

Fitria Az Zahra
18.96.0997

Kepada

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 - ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2025

**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KOMUNITAS COSPLAY
JOGJA DI FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN
PARTISIPASI ANGGOTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Program Studi Ilmu
Komunikasi Amikom Yogyakarta



disusun oleh :

Fitria Az Zahra
18.96.0997

Kepada

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 - ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KOMUNITAS COSPLAY JOGJA DI
FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI ANGGOTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Fitria Az Zahra

18.96.0997

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Zahotus Sa'idah, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302448

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KOMUNITAS COSPLAY JOGJA DI
FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI ANGGOTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Fitria Az Zahra

18.96.0997

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dr. Nurhayati, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302363

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302435

Zahrotus Sa'idah, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302448

Tanda Tangan

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 30 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302125

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fitria Az Zahra
NIM : 18.96.0997

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KOMUNITAS COSPLAY JOGJA DI FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI ANGGOTA

Dosen Pembimbing : Zahrotus Sa'idah, S.IKom., M.A

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Yang Menyatakan,

Fitria Az Zahra



KATA PENGANTAR

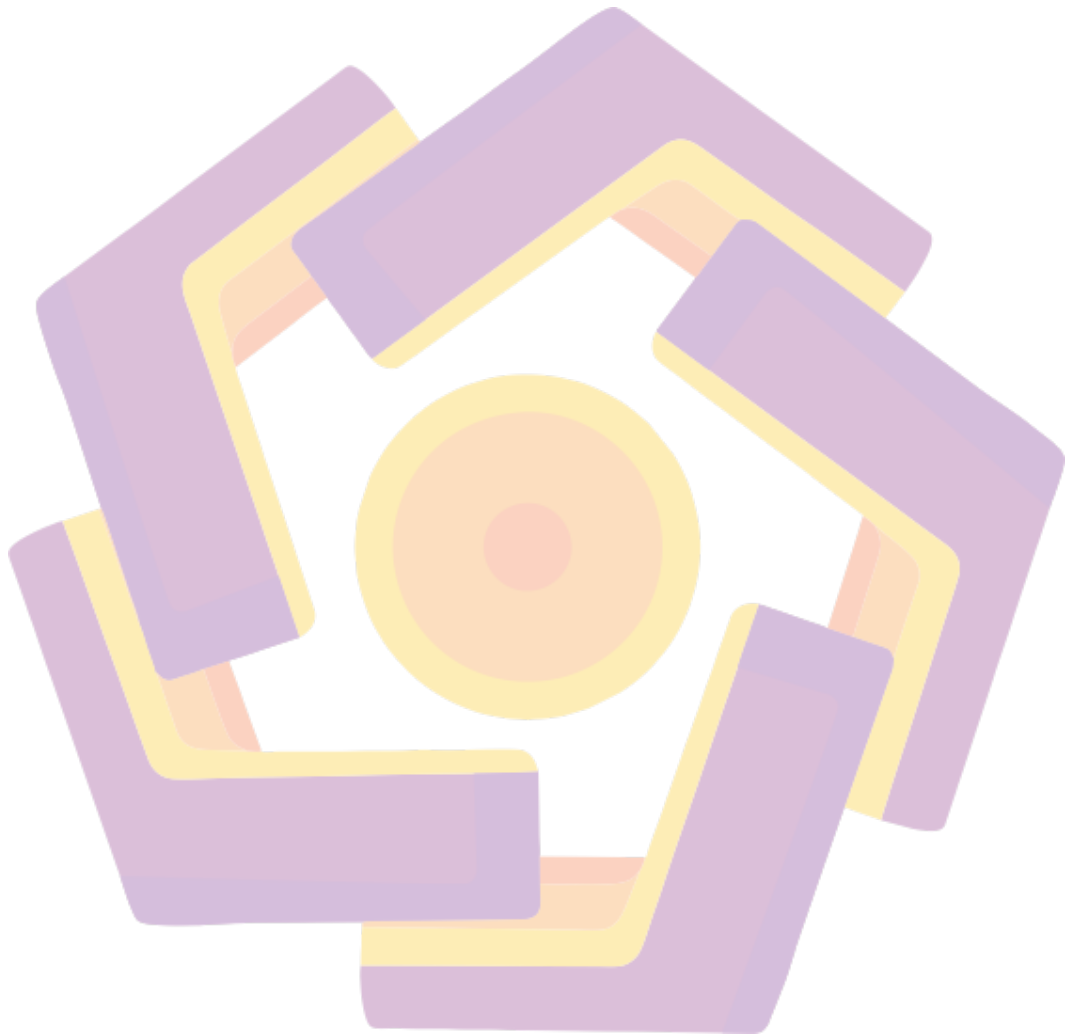
Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini merupakan bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian serta pembelajaran selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta)
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, S. Kom, M. Eng. (Kaprodik Fakultas Ilmu Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Zahrotus Sa'idah, S.I.Kom, M.A. (Dosen Pembimbing)
5. Komunitas Cosplay Jogja di Facebook dengan Kak Yodha Pratama selaku founder dan Kak Zulqifli Aziiz selaku admin
6. Kedua orang tua, mama dengan doanya yang selalu menyertai, dan papa yang selalu didoakan anak-anaknya
7. Mas Yuki yang sabar menanti adiknya menyelesaikan studi.
8. Keluarga besar yang telah memberikan semangat, doa, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat penulis, Dini, yang menjadi tempat bercerita, saling menyemangati, dan selalu sedia membantu walaupun terpisah jarak
10. Dan pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendukung dalam bentuk apapun

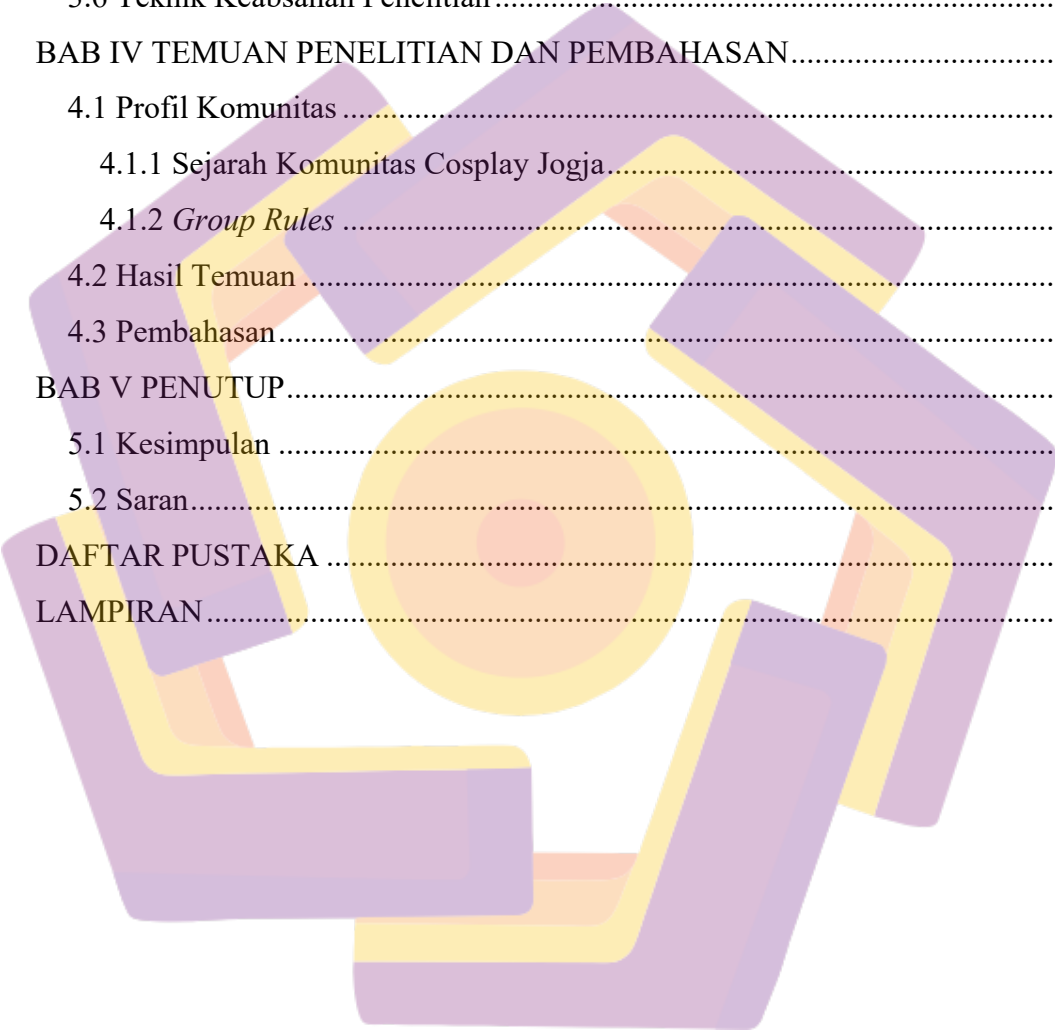
Yogyakarta, 9 Juli 2025

Fitria Az Zahra



DAFTAR ISI

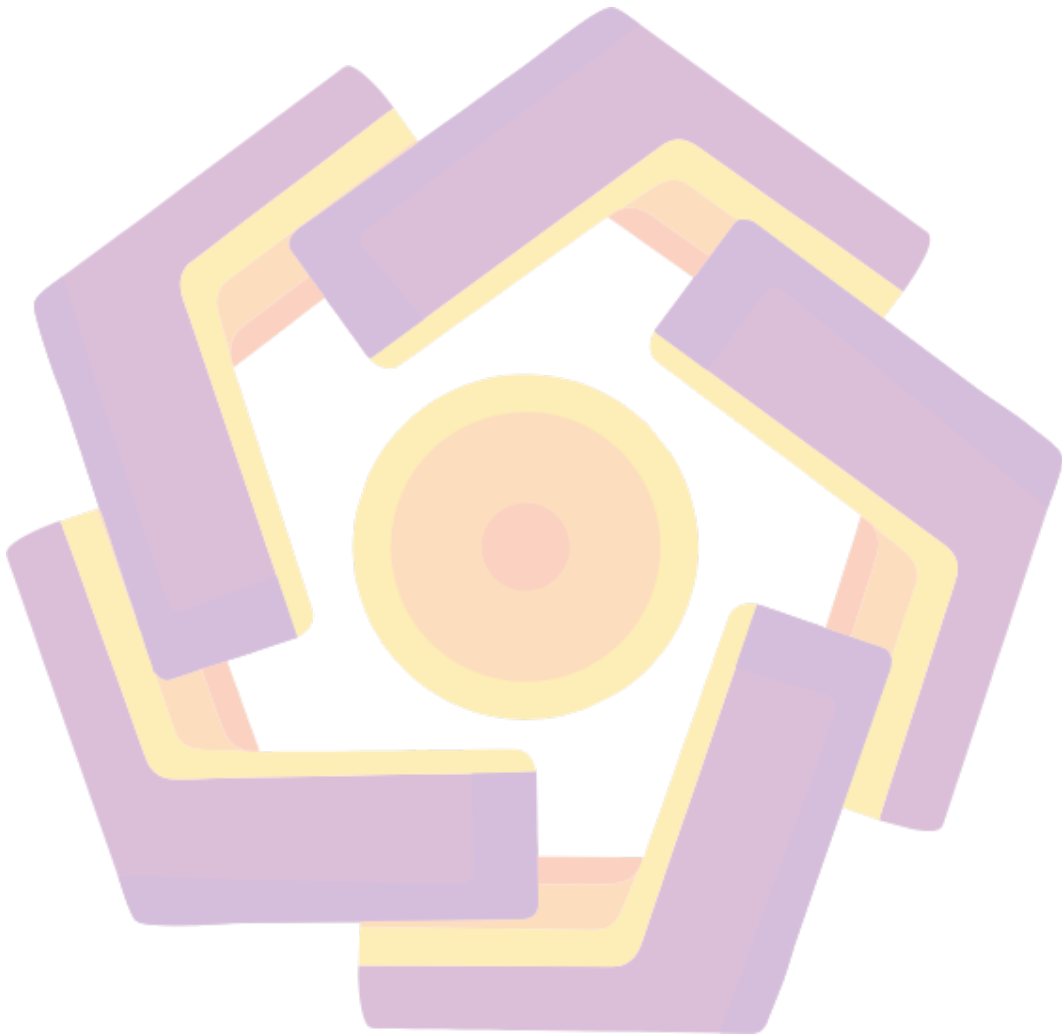
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Definisi Konseptual dan Teoritis.....	9
2.2.1 Komunikasi	9
2.2.2 Interaksi Sosial.....	15
2.2.3 Cosplay.....	20
2.2.4 Media Sosial.....	25
2.2.5 Teori <i>Uses and Gratification</i>	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Pendekatan Penelitian	31
3.2 Paradigma Penelitian.....	31



3.3 Subjek dan Objek	32
3.3.1 Subjek Penelitian.....	32
3.3.2 Objek Penelitian	33
3.4 Teknik Pengambilan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data.....	35
3.6 Teknik Keabsahan Penelitian	36
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Profil Komunitas	38
4.1.1 Sejarah Komunitas Cosplay Jogja.....	38
4.1.2 <i>Group Rules</i>	39
4.2 Hasil Temuan	40
4.3 Pembahasan.....	45
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

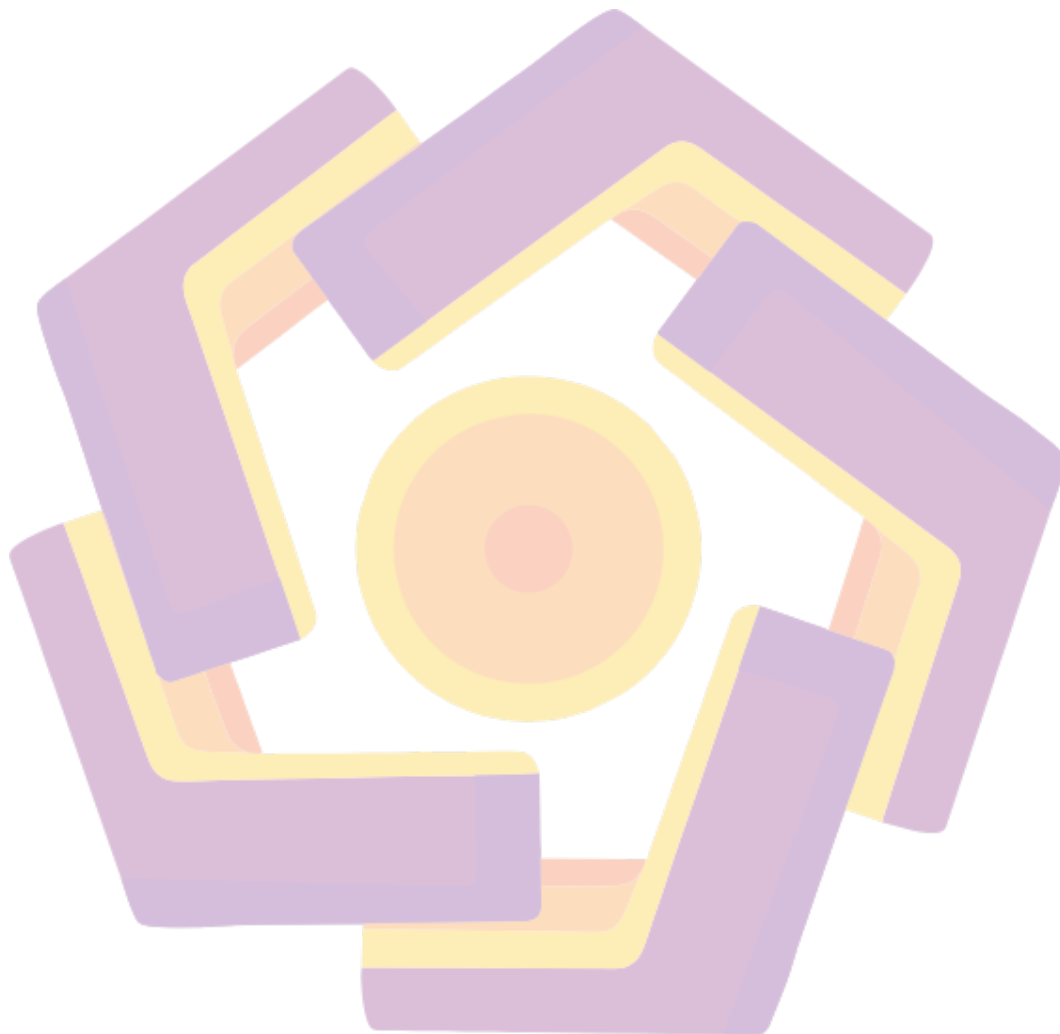
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
--------------------------------------	---



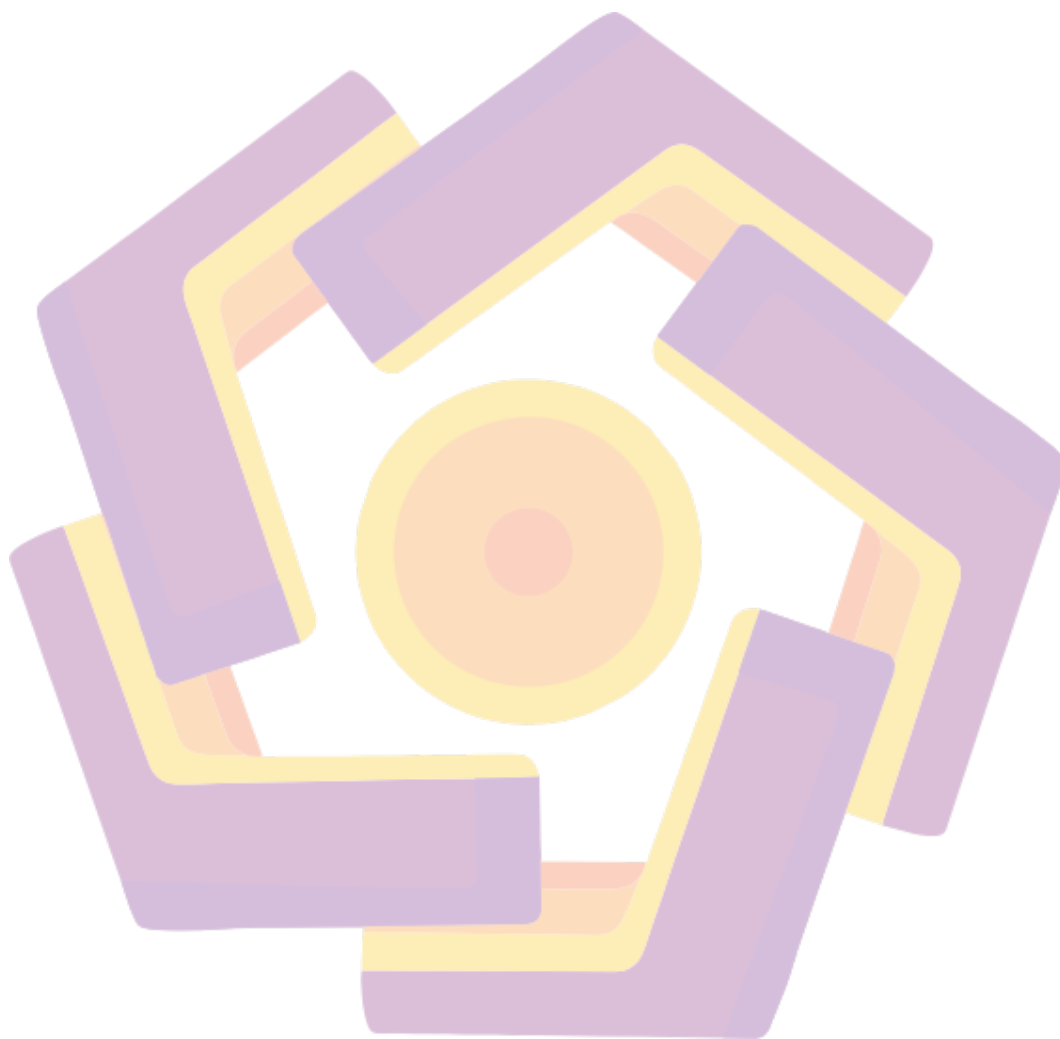
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Halaman Komunitas Cosplay Jogja	38
Gambar 4.2 Promosi Jasa Makeup	49
Gambar 4.3 Poster <i>Event</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Tanpa Surat Ijin Penelitian	63
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	64
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara	74



ABSTRAK

Cosplay merupakan bagian dari budaya pop Jepang yang memiliki banyak peminat di kalangan muda Indonesia. Komunitas Cosplay Jogja merupakan salah satu komunitas yang aktif sebagai ruang untuk penggiat cosplay, dengan memanfaatkan facebook sebagai media interaksi anggotanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran facebook sebagai media interaksi sosial dalam meningkatkan partisipasi anggota pada komunitas cosplay jogja. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi non-partisipan dalam grup, wawancara semi-terstruktur dengan *founder* dan admin komunitas, serta dokumentasi. Temuan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori *Uses and Gratification* yang memiliki konsep bahwa media digunakan secara aktif untuk memenuhi kebutuhan sosial dan informasi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan facebook sebagai *platform* yang efektif untuk memfasilitasi interaksi anggota dalam komunitas Cosplay Jogja. Fitur-fitur pada facebook memungkinkan pertukaran informasi mengenai cosplay, promosi jasa, membangun relasi, serta kerja sama untuk kegiatan cosplay. Komunitas Cosplay Jogja dapat lebih mengoptimalkan penggunaan fitur di facebook untuk memperkuat interaksi antar anggota.

Kata kunci: Facebook, Interaksi Sosial, Partisipasi Anggota, Komunitas Cosplay Jogja

ABSTRACT

Cosplay is part of Japanese pop culture with many fans among young Indonesians. The Jogja Cosplay Community is an active community that gives space for cosplay activists, using Facebook as a medium for its members interaction. This research aims to determine the role of Facebook as a social interaction medium in increasing member participation in the Jogja cosplay community. This type of research is qualitative with descriptive methods. Data collection techniques include non-participant observation in the group, semi-structured interviews with a community founder and an admin, and documentation. The findings in this research were analyzed using Uses & Gratification theory which has the concept that media is used actively to fulfill users' social and information needs. The research results show that Facebook is an effective platform for facilitating member interaction in the Jogja Cosplay community. The features on Facebook allow the exchange of information about cosplay, promotion of services, building relationships, and collaboration for cosplay activities. The Jogja Cosplay Community can further optimize the use of features on Facebook to strengthen interaction between members.

Keywords: Facebook, Social Interaction, Member Participation, Jogja Cosplay Community