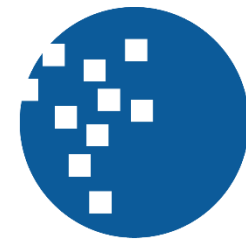


**RESEPSI KHALAYAK MENGENAI *COSPLAY* ANYA
FORGER DI KOMUNITAS J CAFE**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Stefani Margaretha Christie

00000053487

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**RESEPSI KHALAYAK MENGENAI *COSPLAY* ANYA
FORGER DI KOMUNITAS J CAFE**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Stefani Margaretha Christie

00000053487

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stefani Margaretha Christie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053487

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

RESEPSI KHALAYAK MENGENAI COSPLAY ANYA FORGER DI KOMUNITAS J CAFE

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Stefani Margaretha Christie)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi dengan judul

RESEPSI KHALAYAK MENGENAI *COSPLAY* ANYA FORGER DI KOMUNITAS J CAFE

Oleh

Nama : Stefani Margaretha Christie
NIM : 00000053487
Program Studi : Komunikasi Strategis
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa 1 Juli 2025

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Maria Advenita Gita Amada, S.I.Kom., M.Si.

NIDN 0309129202

Penguji



Dr. Arsa Widitarsa Utoyo, S.T., M.Sn.

NIDN 0313068201

Pembimbing



Dr. Ag Eka Wenats Wuryanta, S.S., M.Si.

NIDN 0306067003

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.07.28
08:16:51 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.

NIDN 0304078404

RESEPSI KHLAYAK MENGENAI *COSPLAY* ANYA FORGER DI KOMUNITAS J CAFE

(Stefani Margaretha Christie)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefani Margaretha Christie
NIM : 00000053487
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Resepsi Khalayak Mengenai *Cosplay*
Anya Forger di Komunitas J-Cafe

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Stefani Margaretha Christie)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Resepsi Khalayak Mengenai *Cosplayer* Karakter Anya Forger di Komunitas J-Cafe”** dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Dalam proses penyusunannya, saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, karya ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Strategis, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Ag Eka Wenats Wuryanta, S.S., M.Si., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Fulgensius Surianto, M.Kesos, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman dari komunitas J-Cafe yang memperbolehkan saya untuk melakukan pengumpulan data sebagai bagian dari penelitian saya.
8. Para informan yang telah turut membantu dan mendukung saya dalam proses penyelesaian skripsi saya hingga akhir.
9. Teman-teman yang terus mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

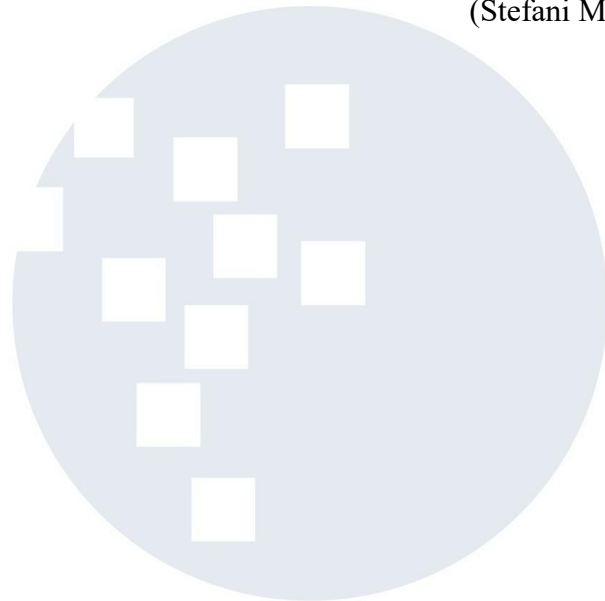
Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi, serta menjadi bahan referensi bagi penelitian

selanjutnya. Penulis juga terbuka terhadap segala kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Stefani Margaretha Christie)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

RESEPSI KHALAYAK MENGENAI *COSPLAY* ANYA FORGER DI KOMUNITAS J CAFE

Stefani Margaretha Christie

ABSTRAK

Cosplay sebagai representasi budaya populer global menarik perhatian luas, termasuk di komunitas J-Cafe Universitas Multimedia Nusantara. Salah satu fenomena yang memicu dinamika sosial adalah cosplay karakter Anya Forger dari *Spy X Family*, yang sering diperankan oleh orang dewasa. Hal ini memunculkan respons beragam, terutama terkait kesesuaian usia dan visual cosplayer dengan karakter. Penelitian ini mengkaji resepsi khalayak terhadap cosplay Anya menggunakan teori resepsi Stuart Hall. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan tiga posisi resepsi: dominan, negosiasi, dan oposisi. Cosplay diterima sebagai hiburan dan ekspresi diri dalam posisi dominan; dipertimbangkan berdasarkan konteks visual dan karakter dalam posisi negosiasi; dan ditolak dalam posisi oposisi karena dianggap menyimpang dari norma sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa resepsi khalayak sangat dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan sosial, serta mencerminkan ketegangan antara budaya populer global dan nilai lokal.

Kata kunci: Anya Forger, *Cosplay*, *Cosplayer*, Khalayak, Resepsi

ABSTRACT

Cosplay, as a form of global popular culture representation, has gained significant attention, including within the J-Cafe community at Universitas Multimedia Nusantara. One phenomenon that triggers social dynamics is the cosplay of Anya Forger, a child character from Spy X Family, often portrayed by adults. This has elicited diverse responses, particularly concerning the perceived mismatch between the cosplayer's age or appearance and the character. This study explores audience reception of Anya Forger cosplay through Stuart Hall's reception theory. The research uses a descriptive qualitative approach with data collected through in-depth interviews, participant observation, and visual documentation.

Findings indicate three audience positions: dominant, negotiated, and oppositional. In the dominant position, cosplay is accepted as entertaining and creative self-expression. The negotiated position reflects partial acceptance based on visual suitability and character portrayal. Meanwhile, the oppositional position rejects cosplay as unrealistic or socially inappropriate. This study concludes that audience reception is strongly influenced by their social and cultural backgrounds and reveals ongoing tensions between global popular culture and local social norms.

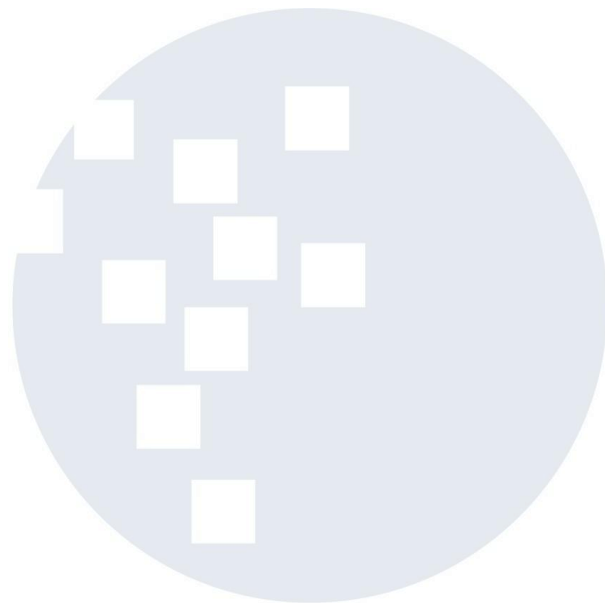
Keywords: Anya Forger, Audience, Cosplay, Cosplayer, Reception

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Pertanyaan Penelitian	14
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Kegunaan Penelitian	15
1.5.1 Kegunaan Akademis	15
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	15
1.5.3 Kegunaan Sosial	16
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Landasan Teori dan Konsep	32
2.2.1 Teori Resepsi	32
2.3 Landasan Konsep	37
2.3.1 Cosplay Sebagai Budaya Populer.....	37
3.3.2 Konsep Khalayak	39
3.3.3 Steriotipe	40
2.4 Kerangka Pemikiran.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Paradigma Penelitian.....	44

3.2	Jenis dan Sifat Penelitian	45
3.3	Metode Penelitian	46
3.4	Pemilihan Informan	47
3.5	Teknik Pengumpulan Data	49
3.5.1.	Data Primer	49
3.5.2.	Data Sekunder	50
3.6	Keabsahan Data	51
3.7	Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	55
4.1.1	Subjek Penelitian	55
4.1.2	Objek Penelitian	58
4.2	Hasil Penelitian	60
4.2.1	Dominant Position	61
4.2.2	Negotiated Position	73
4.2.3	Oppositional position	83
4.2.4	Pemahaman dan Pandangan Khalayak terhadap <i>Anime</i> dan Praktik <i>Cosplay</i>	92
4.3	Pembahasan	97
4.3.1	Bentuk Dominasi di dalam Resepsi Khalayak terhadap <i>Cosplay</i> Karakter Anya dari <i>Anime</i> Spy X Family	98
4.3.2	Bentuk Negosiasi di dalam Resepsi Khalayak terhadap <i>Cosplay</i> Karakter Anya dari <i>Anime</i> Spy X Family	104
4.3.3	Bentuk Oposisi di dalam Resepsi Khalayak terhadap <i>Cosplay</i> Karakter Anya dari <i>Anime</i> Spy X Family	111
4.3.4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan <i>Cosplayer</i> Anya dari Spy X Family	117
4.3.5	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penolakan <i>Cosplayer</i> Anya dari Spy X Family	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		129
5.1	Kesimpulan	129
5.2	Saran	130
5.2.1	Saran Akademis	130
5.2.2	Saran Praktis	130

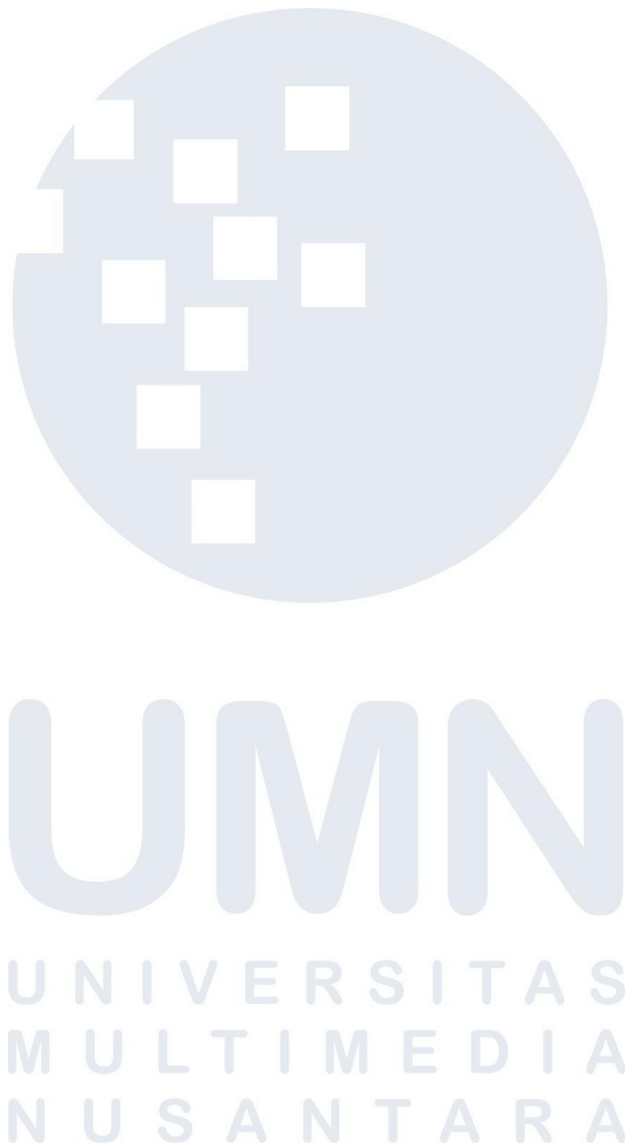
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	139



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Informan.....	49
---------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Manga Spy X Family Sumber: Manga Spy X Family (2023).....	2
Gambar 1. 2 Karakter Anya Forger.....	3
Gambar 1. 3 Kegiatan J-Cafe	4
Gambar 1. 4 Cosplayer di event Anime Festival Asia yang di selenggarakan di Indonesia	6
Gambar 1. 5 Survei Kameko (2024)	8
Gambar 1. 6 Cosplay Anya saat wisuda.....	9
Gambar 1. 7 Komen negatif mengenai Wibu.....	13
Gambar 2. 1 Encoding-Decoding Stuart Hall	33
Gambar 4. 1 Karakter Anya Forger.....	58
Gambar 4. 2 Poster SpyxFamily	59
Gambar 4. 3 <i>Cosplayer</i> Anya Forger dari Komunitas J-Cafe	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin.....	139
Lampiran B. Konsultasi Form.....	140
Lampiran C Lembar Persetujuan dan Transkrip.....	141
Lampiran D Hasil Transkrip Informan.....	145
Lampiran E Dokumen Wawancara.....	185
Lampiran F Coding.....	186

