



Konsep Diri Cosplayer Di Kota Pekanbaru (Studi Pada Komunitas Hypercosu)

Rahma Delia¹, Mita Rosaliza²

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

Received: 02 Agustus 2026		Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep diri cosplayer di Kota Pekanbaru, khususnya pada komunitas HyperCosu, serta faktor yang mendorong informan menjadi cosplayer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori looking-glass self Charles Horton Cooley. Informan berjumlah enam orang cosplayer yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri cosplayer terbentuk melalui pandangan orang lain, penilaian sosial, serta respons audiens dan komunitas. Konsep diri yang terbentuk cenderung positif, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri, keberanian tampil, kemampuan berekspresi, dan keterbukaan sosial. Motivasi menjadi cosplayer meliputi hobi, ketertarikan pada karakter fiksi, ekspresi diri, pertemanan, apresiasi sosial, pengembangan keterampilan, peluang ekonomi kreatif, dan kebutuhan melepas stres. Temuan ini menunjukkan bahwa cosplay berperan dalam pembentukan identitas dan konsep diri generasi muda dalam budaya populer.
Revised: 13 Agustus 2026		
Accepted: 02 September 2026		
Kata kunci:		Konsep Diri, Cosplayer, HyperCosu, Looking-Glass Self, Budaya Populer

(*) Corresponding Author: rahma.delia3331@student.unri.ac.id¹,
mita.rosaliza@lecturer.unri.ac.id²

How to Cite: Delia, R., & Rosaliza, M. (2026). KONSEP DIRI COSPLAYER DI KOTA PEKANBARU (STUDI PADA KOMUNITAS HYPERCOSU). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(9.C), 235-242.
Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14283>

PENDAHULUAN

Cosplay merupakan salah satu bentuk budaya populer yang berkembang pesat di kalangan generasi muda. Aktivitas ini tidak lagi dipahami hanya sebagai kegiatan mengenakan kostum karakter fiksi, tetapi juga sebagai praktik sosial yang melibatkan penampilan, interaksi, kreativitas, dan pengelolaan identitas. Dalam cosplay, seseorang berupaya menghadirkan karakter dari anime, manga, gim, film, atau media populer lain melalui kostum, riasan, wig, pose, dan pembawaan diri. Karena itu, cosplay menjadi ruang penting untuk memahami bagaimana individu membangun citra diri dan menegosiasikan identitasnya di hadapan orang lain.

Dalam konteks Indonesia, cosplay telah berkembang melalui berbagai event budaya populer, komunitas penggemar, serta media sosial. Perkembangan tersebut tidak hanya terjadi di kota besar seperti Jakarta, Bandung, atau Surabaya, tetapi juga mulai terlihat di Pekanbaru. Kota Pekanbaru memiliki berbagai komunitas yang berkaitan dengan game, idol, manga, vtuber, dan komunitas umum pencinta budaya populer Jepang. Keberadaan berbagai komunitas tersebut menunjukkan bahwa

cosplay di Pekanbaru telah berkembang menjadi ekosistem sosial yang relatif terstruktur dan memiliki ruang interaksi tersendiri.

Salah satu komunitas cosplay yang aktif di Pekanbaru adalah HyperCosu. Komunitas ini menjadi ruang berkumpul bagi cosplayer yang memiliki minat terhadap karakter fiksi, event jejepangan, dan kegiatan kreatif. HyperCosu tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan anggotanya berbagi pengalaman, memperoleh dukungan, belajar mengenai kostum dan makeup, serta membangun relasi dengan sesama cosplayer. Dalam komunitas seperti ini, konsep diri cosplayer tidak terbentuk secara individual semata, tetapi juga melalui respons sosial dari anggota komunitas, audiens, dan lingkungan sekitar.

Konsep diri merujuk pada cara individu memandang, menilai, dan memahami dirinya sendiri. Dalam perspektif Charles Horton Cooley, konsep diri terbentuk melalui proses *looking-glass self* atau cermin sosial. Cooley (1902) menjelaskan bahwa individu membayangkan bagaimana dirinya terlihat di mata orang lain, menafsirkan bagaimana orang lain menilai dirinya, kemudian mengembangkan perasaan terhadap diri berdasarkan penilaian tersebut. Teori ini relevan untuk melihat pengalaman cosplayer karena penampilan cosplay sangat dekat dengan proses dilihat, dinilai, dipuji, dikritik, dan diterima dalam ruang sosial.

Penelitian terdahulu telah membahas konsep diri dalam komunitas penggemar anime maupun cosplayer. Ardhani et al. (2017) menunjukkan bahwa pelaku cosplay berusaha menghadirkan identitas karakter melalui kostum dan pendalaman peran. Khumaeroh et al. (2023) menegaskan bahwa anime dapat memengaruhi pembentukan konsep diri penggemarnya melalui inspirasi karakter dan nilai-nilai yang dikonsumsi. Sementara itu, penelitian tentang konsep diri cosplayer di Pekanbaru masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memperlihatkan bagaimana cosplay sebagai praktik budaya populer lokal membentuk konsep diri individu dalam komunitas HyperCosu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini berfokus pada dua persoalan utama, yaitu bagaimana konsep diri yang terbentuk pada cosplayer di komunitas HyperCosu dan apa yang mendorong mereka memilih menjadi cosplayer. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembentukan konsep diri cosplayer melalui interaksi sosial, penilaian, dan penerimaan komunitas, serta menjelaskan motivasi yang melatarbelakangi keterlibatan informan dalam dunia cosplay.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya memahami pengalaman subjektif informan dalam memaknai cosplay dan pembentukan konsep diri mereka. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali cerita, pengalaman, perasaan, serta makna sosial yang tidak dapat dijelaskan secara memadai melalui angka. Dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini menyajikan gambaran mendalam mengenai konsep diri cosplayer dalam konteks komunitas HyperCosu di Kota Pekanbaru.

Lokasi penelitian berada di Kota Pekanbaru dengan fokus pada komunitas HyperCosu. Komunitas ini dipilih karena memiliki keterlibatan dalam kegiatan cosplay, event budaya populer, serta jaringan sosial antaranggota yang relevan dengan fokus penelitian. Subjek penelitian berjumlah enam orang cosplayer, yaitu

ChuChu, Ryu, Vee Dani, Lipa, Dell, dan Yuuki Nee. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria anggota atau cosplayer yang aktif, memiliki pengalaman mengikuti event cosplay, memiliki keterlibatan dalam komunitas, serta bersedia memberikan informasi secara mendalam.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali pengalaman informan secara fleksibel sesuai dengan alur cerita mereka. Observasi dilakukan untuk melihat konteks aktivitas cosplay, interaksi antaranggota komunitas, serta cara cosplayer menampilkan diri dalam ruang sosial. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti foto kegiatan, arsip media sosial, dan catatan lapangan.

HASIL & PEMBAHASAN

Konsep Diri Cosplayer dalam Cermin Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri cosplayer di komunitas HyperCosu terbentuk melalui proses sosial yang sejalan dengan teori looking-glass self. Para informan membayangkan bagaimana orang lain melihat mereka ketika sedang bercosplay. Mereka tidak ingin hanya dipandang sebagai orang yang memakai kostum, tetapi ingin dilihat sebagai individu yang mampu menghadirkan karakter secara hidup. Karena itu, kostum, makeup, wig, pose, ekspresi, dan pembawaan menjadi unsur penting dalam membangun citra diri sebagai cosplayer.

Pada tahap pertama, informan membayangkan bagaimana diri mereka terlihat di mata orang lain. Dell, misalnya, berharap orang lain dapat melihat dirinya seperti sedang bertemu dengan sosok karakter asli. Lipa ingin audiens menangkap vibes karakter dari penampilannya. Vee Dani menekankan bahwa kesamaan dengan karakter tidak harus sempurna, tetapi karakter harus dapat terbaca melalui kostum, makeup, pose, dan pembawaan. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa cosplay merupakan proses kreatif untuk membentuk citra diri yang dapat dikenali oleh orang lain.

Ryu menunjukkan pengalaman yang berbeda. Ia menyadari bahwa orang umum mungkin melihat cosplayer sebagai sosok yang aneh ketika tampil di ruang publik. Namun, pandangan tersebut tidak selalu dimaknai secara negatif. Ia justru melihat dirinya sebagai sosok yang berani berbeda dan menjadi trendsetter. Temuan ini menunjukkan bahwa penilaian sosial tidak otomatis melemahkan konsep diri, karena individu dapat menafsirkan pandangan orang lain secara positif dan menjadikannya dasar untuk membangun kepercayaan diri.

Pada tahap kedua, informan membayangkan bagaimana orang lain menilai penampilan mereka. Penilaian sosial dalam cosplay tidak hanya berkaitan dengan kemiripan fisik, tetapi juga kualitas kostum, makeup, wig, ekspresi, pose, sikap, dan kemampuan membawakan karakter. Dell menilai bahwa cosplayer dinilai dari sejauh mana ia mengenal dan membawakan karakter fiksi. Yuuki Nee menambahkan bahwa attitude dan respons terhadap orang lain juga menjadi bagian dari penilaian. Dengan demikian, cosplayer menyadari bahwa dirinya tidak hanya dinilai sebagai pemakai kostum, tetapi juga sebagai pelaku sosial yang membawa karakter dalam ruang publik.

Pada tahap ketiga, informan mengembangkan perasaan terhadap dirinya berdasarkan respons sosial yang diterima. Pujian membuat informan merasa usaha

mereka dihargai. Lipa merasa semakin semangat ketika mendapatkan pujian karena effort yang dikeluarkan diakui oleh orang lain. Vee Dani merasa bahagia karena pujian menunjukkan bahwa proses menyiapkan kostum, makeup, pose, dan keberanian tampil mendapat apresiasi. Yuuki Nee menafsirkan pujian sebagai tanda keberhasilan membawakan peran karakter.

Kritik juga menjadi bagian dari proses evaluasi diri. Informan tidak selalu menolak kritik, tetapi membedakan kritik yang membangun dan komentar yang hanya menjatuhkan. Chuchu menyatakan bahwa kritik yang membangun biasanya disertai saran, sedangkan komentar seperti “jelek” tanpa arahan tidak perlu dipikirkan secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa konsep diri cosplayer tidak sepenuhnya bergantung pada penilaian orang lain. Mereka memiliki kemampuan untuk menyaring respons sosial dan memilih penilaian mana yang berguna untuk pengembangan diri.

Komunitas HyperCosu berperan sebagai cermin sosial yang positif. Informan merasa lebih diterima karena berada di lingkungan dengan minat yang sama. Dell dan Lipa merasa tidak aneh atau sendirian karena bertemu dengan orang-orang yang sama-sama menyukai cosplay. Vee Dani melihat HyperCosu sebagai komunitas yang suportif dan peduli, tidak hanya menerima anggota sebagai cosplayer, tetapi juga sebagai teman. Penerimaan ini memperkuat rasa percaya diri dan membuat informan lebih nyaman mengekspresikan diri.

Konsep diri yang terbentuk pada informan cenderung positif. Setelah menjadi cosplayer, mereka merasa lebih percaya diri, lebih berani tampil, lebih ekspresif, dan lebih terbuka dalam berinteraksi. Dell merasa menjadi pribadi yang lebih berani menunjukkan kepribadian saat bersosialisasi. Lipa menyadari bahwa dirinya memiliki potensi untuk tampil dan belajar banyak hal. Ryu merasakan peningkatan public speaking karena cosplay membuatnya tidak malu berbicara. Chuchu merasakan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan entertaining, naik panggung, dan berbicara di depan umum.

Cosplay juga memunculkan sisi diri yang tidak selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari. Vee Dani menjelaskan bahwa dalam kehidupan harian ia harus tegas dan memikirkan pekerjaan, sedangkan saat cosplay ia dapat menjadi lebih ceria, lepas, dan ekspresif. Yuuki Nee merasa lebih aktif saat cosplay, bahkan kepada orang yang tidak dikenal, meskipun dalam kehidupan sehari-hari ia cenderung suka di rumah dan tidur. Temuan ini menunjukkan bahwa cosplay memberi ruang bagi individu untuk mengeksplorasi sisi diri yang lebih bebas dan ekspresif.

Meskipun demikian, informan tetap mampu membedakan identitas cosplay dan identitas sehari-hari. Identitas cosplay muncul dalam situasi tertentu, seperti event, panggung, sesi foto, atau saat memakai kostum karakter. Setelah kegiatan selesai, sebagian informan kembali pada identitas hariannya sebagai mahasiswa, pekerja, teman, atau anggota keluarga. Chuchu menyatakan bahwa ketika kostum dilepas, seseorang kembali menjadi dirinya sendiri. Artinya, identitas cosplay bersifat situasional, tetapi pengalaman yang diperoleh tetap memengaruhi cara informan memahami dirinya.

Motivasi Menjadi Cosplayer

Motivasi informan menjadi cosplayer tidak berasal dari satu faktor tunggal. Dorongan paling dasar adalah hobi dan kesenangan pribadi. Dell menyatakan bahwa ia menjadi cosplayer karena hobi dan melihat cosplay sebagai aktivitas yang

menyenangkan. Lipa tertarik karena ingin mencari hobi baru yang berbeda dari rutinitas sehari-hari. Chuchu menekankan bahwa ia menyukai cosplay, fashion, dan makeup sehingga cosplay menjadi ruang untuk menyalurkan beberapa minat sekaligus.

Ketertarikan pada karakter anime, game, dan dunia fiksi juga menjadi alasan penting. Informan ingin menghadirkan karakter yang mereka sukai ke dalam bentuk nyata. Dell merasa senang ketika dapat membawakan karakter yang biasanya hanya dilihat dalam cerita, anime, game, atau media lain. Yuuki Nee tertarik karena ingin melihat diri sendiri dalam bentuk lain dan merasakan pengalaman menjadi karakter anime. Dengan demikian, cosplay menjadi media transformasi yang menghubungkan imajinasi, karakter fiksi, dan identitas personal.

Dorongan ekspresi diri dan eksplorasi identitas juga muncul kuat. Cosplay memberi ruang bagi informan untuk menampilkan sisi diri yang tidak selalu dapat diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Lipa melihat cosplay sebagai ruang untuk menjadi diri sendiri karena ia dapat memilih karakter yang disukai dan mengekspresikan diri melalui karakter tersebut. Ryu memaknai cosplay sebagai cara untuk menampilkan apa yang ia inginkan tetapi tidak dapat dilakukan dalam keseharian. Chuchu bahkan mencoba karakter laki-laki dan karakter dengan tampilan yang berbeda dari dirinya, sehingga cosplay menjadi ruang eksplorasi yang fleksibel.

Pertemanan dan rasa memiliki komunitas menjadi faktor penting dalam mempertahankan keterlibatan informan. Sebagian informan mulai mengenal cosplay karena diajak teman. Dell mengenal cosplay setelah diajak rekan untuk ikut group cosplay. Lipa bergabung dengan HyperCosu karena ajakan teman dan kemudian merasa nyaman karena bertemu orang-orang dengan hobi yang sama. Vee Dani menyatakan bahwa HyperCosu menjadi alasan untuk tetap bertahan dalam cosplay. Hal ini memperlihatkan bahwa cosplay bukan hanya aktivitas individual, tetapi juga praktik sosial yang ditopang oleh relasi pertemanan dan komunitas.

Apresiasi dan pengakuan sosial turut memperkuat motivasi informan. Walaupun tidak selalu menjadi alasan utama, pujian dan dukungan membuat informan merasa dihargai. Lipa merasakan kepuasan ketika ada orang yang memuji cosplay atau pembawaan karakternya. Vee Dani menilai bahwa pengakuan dalam bentuk diterima, dihargai, dan dianggap bagian dari komunitas merupakan hal yang penting. Apresiasi sosial berfungsi sebagai penguat motivasi karena informan merasa usaha, biaya, waktu, dan kreativitas yang dikeluarkan mendapat respons positif.

Cosplay juga membuka ruang pengembangan keterampilan dan peluang ekonomi kreatif. Informan belajar makeup, mengurus kostum, styling wig, mencari pose, membawakan karakter, public speaking, dan mengelola kegiatan komunitas. Dell pernah menjadi talent promosi restoran. Ryu pernah dipercaya menangani tenant dalam kegiatan komunitas. Chuchu merasa lebih mandiri dan dapat memperoleh uang dari cosplay, sekaligus belajar makeup, memotong rambut, membuat kostum, dan menjahit. Temuan ini memperlihatkan bahwa cosplay memiliki nilai produktif, bukan hanya rekreatif.

Faktor terakhir yang menonjol adalah kebutuhan terhadap ruang hiburan dan pelepas stres. Vee Dani memaknai cosplay sebagai tempat berkumpul dengan

teman dan melepas stres kerja. Ia dapat bersenang-senang, berfoto, bercanda, dan menjadi karakter yang disukai. Yuuki Nee tertarik karena cosplay tidak harus selalu mewah atau mahal, tetapi dapat dilakukan untuk have fun. Chuchu menjalani cosplay selama aktivitas tersebut masih memberikan kesenangan, dan memilih hiatus ketika merasa bosan. Dengan demikian, cosplay berfungsi sebagai ruang psikologis yang membantu informan mengelola kejenuhan dan memperoleh energi emosional baru.

Temuan penelitian ini memperkuat teori looking-glass self Cooley bahwa konsep diri dibentuk melalui bayangan individu mengenai pandangan orang lain terhadap dirinya. Pada cosplayer HyperCosu, cermin sosial tersebut hadir melalui audiens, sesama cosplayer, teman komunitas, dan pengunjung event. Pandangan mereka memengaruhi cara informan mempersiapkan penampilan, menilai keberhasilan karakter, dan membentuk rasa percaya diri.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa cosplayer tidak pasif terhadap penilaian sosial. Mereka tidak menerima semua komentar begitu saja. Pujian dijadikan penguatan, kritik membangun dijadikan bahan perbaikan, sedangkan komentar negatif tanpa saran cenderung diabaikan. Hal ini memperlihatkan bahwa konsep diri cosplayer dibentuk melalui proses interpretasi aktif, bukan sekadar hasil langsung dari penilaian orang lain.

Selain itu, komunitas berperan penting dalam memperkuat konsep diri positif. HyperCosu menyediakan ruang penerimaan, rasa memiliki, dukungan emosional, dan kesempatan belajar. Dalam komunitas, informan menemukan lingkungan yang memahami minat mereka, sehingga cosplay tidak lagi dirasakan sebagai hobi yang aneh, melainkan sebagai bagian dari identitas sosial yang dapat diterima. Kondisi ini menunjukkan bahwa komunitas budaya populer dapat menjadi ruang pembentukan identitas yang produktif bagi generasi muda.

Dari sisi motivasi, cosplay dalam penelitian ini tidak dapat direduksi sebagai aktivitas hiburan semata. Cosplay memuat fungsi ekspresif, sosial, edukatif, produktif, dan rekreatif. Informan tidak hanya mencari kesenangan, tetapi juga memperoleh keterampilan, relasi sosial, pengakuan, dan peluang ekonomi kreatif. Karena itu, cosplay perlu dipahami sebagai praktik sosial yang memiliki makna kompleks dalam kehidupan para pelakunya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa konsep diri cosplayer di komunitas HyperCosu terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berlangsung dalam aktivitas cosplay, kegiatan komunitas, dan pertemuan dengan audiens. Para informan membayangkan bagaimana orang lain melihat mereka ketika bercosplay, menafsirkan penilaian sosial terhadap penampilan mereka, lalu membentuk perasaan terhadap diri berdasarkan respons tersebut. Proses ini sejalan dengan teori looking-glass self Charles Horton Cooley, bahwa diri seseorang dapat terbentuk melalui cermin sosial yang muncul dari pandangan, penilaian, dan tanggapan orang lain.

Dalam praktiknya, konsep diri cosplayer tidak hanya dibangun dari keinginan pribadi untuk memakai kostum atau memerankan karakter fiksi. Konsep diri tersebut juga dibentuk oleh usaha informan untuk menghadirkan karakter melalui

kostum, makeup, wig, pose, ekspresi, serta pembawaan diri. Penilaian dari orang lain, baik berupa pujian, kritik, maupun dukungan komunitas, menjadi bahan bagi informan untuk menilai keberhasilan mereka dalam membawakan karakter. Pujian dimaknai sebagai bentuk apresiasi yang meningkatkan semangat, sedangkan kritik yang membangun diterima sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas cosplay.

Konsep diri yang terbentuk pada informan cenderung positif. Setelah aktif dalam cosplay, para informan merasa lebih percaya diri, lebih berani tampil di depan umum, lebih ekspresif, lebih kreatif, dan lebih terbuka dalam berinteraksi dengan orang lain. Pengalaman bercosplay juga membantu informan menemukan sisi diri yang tidak selalu muncul dalam kehidupan sehari-hari, seperti sisi ceria, aktif, bebas, dan komunikatif. Dengan demikian, cosplay tidak hanya memberi perubahan pada penampilan luar, tetapi juga memengaruhi cara informan memahami kemampuan, keberanian, dan nilai dirinya dalam lingkungan sosial.

Penerimaan dari komunitas HyperCosu menjadi faktor penting yang memperkuat konsep diri positif tersebut. Komunitas memberi ruang bagi informan untuk merasa tidak sendirian, diterima, dihargai, dan didukung oleh orang-orang yang memiliki minat serupa. Meskipun identitas cosplay bersifat situasional dan muncul terutama ketika informan berada dalam event, sesi foto, panggung, atau saat mengenakan kostum karakter, pengalaman tersebut tetap membawa pengaruh terhadap identitas sehari-hari. Informan mampu membedakan antara diri sebagai cosplayer dan diri dalam kehidupan harian, tetapi nilai positif seperti percaya diri, keberanian sosial, dan kemampuan berekspresi tetap terbawa dalam kehidupan mereka.

Motivasi informan menjadi cosplayer meliputi hobi dan kesenangan pribadi, ketertarikan terhadap karakter anime atau game, keinginan mengekspresikan diri, ajakan teman, rasa memiliki komunitas, apresiasi sosial, pengembangan keterampilan, peluang ekonomi kreatif, serta kebutuhan untuk melepas stres. Dengan demikian, cosplay dalam komunitas HyperCosu bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi media pembentukan konsep diri, ruang ekspresi, sarana membangun relasi sosial, dan wadah pengembangan potensi generasi muda dalam budaya populer. Temuan ini menunjukkan bahwa cosplay memiliki makna sosial yang penting karena mampu membantu individu membangun identitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan menemukan ruang penerimaan dalam komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, I., Suryandari, N., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2025). Komunikasi antarbudaya dalam komunitas cosplay: Eksplorasi adaptasi budaya Jepang di komunikasi antarbudaya dalam komunitas cosplay. 3(6).
- Aisah, M. S. (2018). Otaku community. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Aisy, R. (2019). Self-concept of young professionalism (Case study: 5 young professionals in Pekanbaru City). JOM FISIP, 6.
- Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, R. M. U. (2017). Identitas diri pelaku cosplay. *Proceeding of Management*, 4(3), 3281-3294. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5106>

- Ayu Dwi Marintan. (2024). Pembentukan identitas dan solidaritas sosial dalam tradisi sambatan: Analisis interaksionisme simbolik Charles Horton Cooley.
- Ayuningtyas, A., Nugroho, W. B., & Zuryani, N. (2019). Konsep diri siswi melalui kelompok acuan di SMA Tarakanita 1 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 1(2), 1-15.
- Bagas Reffi Hernanda Putra, M. K. (2025). Konsep diri pada remaja otaku anime. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 172-185. <https://doi.org/10.33506/jn.v8i2.2444>
- Cooley, C. H. (1902). *Human nature and the social order*. Scribner.
- Elia Sofiana Fardani. (2024). Konsep diri cosplayer anggota komunitas cosplay "Cosura." <http://www.lib.unair.ac.id>
- Elzbeytha Diana Pricillia. (2018). Perkembangan budaya cosplay Jepang di kalangan komunitas cosplay di Jakarta.
- Irpan, K. (2024). Konsep diri cosplayer wibu: Studi fenomenologi mengenai konsep diri cosplayer crossdressing wibu bagi laki-laki pada anggota komunitas Mirai Gumi Bandung.
- Khumaeroh, E., Sartika, H. M., Fauzi, I. H., & Ibrahim, W. M. M. (2023). Weeb student self-concept due to action anime: Case study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang. *Kalijaga Journal of Communication*, 5(2), 101-114. <https://doi.org/10.14421/kjc.52.01.2023>
- Mulyanah, M., Kania, R. N., & Afrilla, N. (2018). Pandangan diri cosplayer pada komunitas Japan Matsuri. <http://kom.fisip-untirta.ac.id>
- Pramana, N. A., & Mujab Masykur, A. (2021). Sebuah interpretative phenomenological analysis. *Jurnal Empati*, 8, 169-177.
- Rajive, M., Maharani, N. A., Muntafi, M. S., & Anyar, G. (2024). Self concept pada remaja cosplayer di Surabaya. 01(1), 22-33.
- Riki, A. (2021). Peranan cosplay dalam membangun kreatifitas: Studi kasus pada komunitas cosplay Jabodetabek. <http://repository.unsada.ac.id/cgi/oai2>
- Riswanto, A., Boari, Y., Kabanga', T., Farid, A., Hina, H. B., Karuru, P., Ayunda, N., Joko, Taufik, M. Z., Irianto, H., Yusuf, A., Kurniati, Y., Sa'dianoor, H., Irmawati, & Ifadah, E. (2023). Metodologi penelitian ilmiah: Panduan praktis untuk penelitian berkualitas. Brigham Young University, 1(69).
- Sholihah, S. A. (2022). Konsep diri santri putri pengguna aplikasi TikTok: Studi fenomenologi pada pengguna aplikasi TikTok di Pondok Pesantren Al-Amin Ngasinan Rejomulyo Kota Kediri.
- Sugiyono, P. D. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
- Sunarto, K. (2005). Pengantar sosiologi. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sosiologi/S-YGEAAAQBAJ
- Teguh Iman Prasetya, M. S., & Lisy Tantowi, M. H. (2025). Teori sosiologi dan antropologi untuk ilmu komunikasi. https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Sosiologi_dan_Antropologi_Untuk_Il/ZwShEQAAQBAJ
- Yahya, M. Y. (2020). Pengaruh cosplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang di komunitas Japan Matsuri Cosplayer.