

Self Concept Pada Remaja Cosplayer Di Surabaya

Rajive Maliquhaq, Muhammad Syifaul Muntafi

Fakultas Psikologi dan Kesehatan, UIN Sunan Ampel Surabaya

Jl. Dr. Ir. Soekarno No. 682 Gunung. Anyar, Surabaya 60294

E-mail: muhammad.syifaul.muntafi@uinsa.ac.id

Abstrak

Fenomena cosplay, sebagai bagian dari budaya pop, semakin digemari oleh remaja, terutama generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep diri remaja cosplayer dalam konteks internal dan eksternal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi fenomenologis untuk menggali tentang bagaimana remaja cosplayer membentuk konsep diri mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dan dianalisis menggunakan metode tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi internal dari konsep diri mencakup perubahan identitas, perilaku, dan evaluasi diri, sementara dimensi eksternal melibatkan interaksi sosial dan dukungan lingkungan pada kegiatan cosplay memberikan ruang bagi remaja untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas diri, serta memperkuat konsep diri mereka melalui interaksi internal dan eksternal.

Kata Kunci: Konsep Diri, Cosplay, Remaja

PENDAHULUAN

Fenomena gaya hidup yang berkembang saat ini karena kemajuan informasi adalah gaya hidup cosplay (Anggraeni dkk, 2021). Cosplay, akronim dari costume play, pelakunya disebut cosplayer merupakan fenomena dari budaya pop sangat digemari oleh generasi Z (Paramita dkk, 2025). Tren cosplay di Indonesia mulai berkembang sejak tahun 2008 dan terus mengalami peningkatan hingga kini. Meski banyak komunitas yang bermunculan, hanya beberapa yang mampu bertahan, seperti Cosplay Jakarta yang menjadi salah satu pionir dalam menghidupkan budaya pop di tanah air (Parameswara, 2025). Penelitian oleh Muhamad (2023), menjelaskan bahwa komunitas cosplayer terbesar di Indonesia, yakni Cosplay Jakarta, pelaku cosplay didominasi oleh remaja yang dalam tahap pencarian jati diri, sehingga mereka mencoba melakukan hal yang menarik dan menantang diri untuk mencapai aktualisasi. Fenomena ini menandai awal terbentuknya wadah ekspresi budaya pop di kalangan anak muda Indonesia yang kemudian bertransformasi menjadi bagian dari industri kreatif nasional, menunjukkan semakin banyaknya individu yang tertarik dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan cosplay.

Meningkatnya minat terhadap cosplay belum diimbangi dengan kajian mendalam mengenai mekanisme pembentukan konsep diri pada remaja cosplayer. Salah satunya penelitian Venus (2017), di Bandung jumlah komunitas diperkirakan lebih dari dua puluh dengan jumlah ratusan orang. Para pelaku cosplayer melakukan cosplay dikarenakan cosplay memberikan mereka kesempatan mendalami tokoh fiktif, mengenal kostum dan make up serta melarikan diri dari masalah (Pramana & Masykur, 2020). Cosplay kerap menjadi medium pelarian dari tekanan kehidupan sehari-hari dan ruang untuk membangun identitas sosial baru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dwishintaria & Yunithree Suparman (2024), menjelaskan bahwa remaja penggemar anime dalam

subkelompok cosplayer cenderung memiliki konsep diri positif, sedangkan subkelompok non-cosplayer menunjukkan kecenderungan konsep diri negatif.

Menurut Fitts (1971), konsep diri merupakan persepsi seseorang tentang dirinya sendiri yang diperoleh melalui pengalaman dengan diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Fitts juga membedakan konsep diri ke dalam dua dimensi, yaitu dimensi internal yang mencakup pandangan individu terhadap aspek pribadi dan dimensi eksternal yang berkaitan dengan hubungan serta penilaian sosial dari lingkungan (Dewi, 2021). Fitts menegaskan bahwa konsep diri berkembang melalui proses pengalaman yang berulang dan penilaian diri yang terus-menerus. Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan konsep diri meliputi pengalaman pribadi, kompetensi yang dirasakan, serta kemampuan untuk mengaktualisasikan potensi diri (D. Sari & Khoirunnisa, 2021). Individu dengan konsep diri positif umumnya memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dan memandang dirinya setara dengan orang lain, sedangkan individu dengan konsep diri negatif cenderung merasa tidak mampu dan sulit memberikan apresiasi atau pengakuan terhadap orang lain (Dongoran & Boiliu, Fredik, 2020).

Penelitian yang dilakukan Rukmana & Zikra (2024) menjelaskan adanya hubungan positif dan signifikan antara konsep diri dengan perilaku asertif. Hasil tersebut menggambarkan bahwa individu dengan konsep diri yang baik cenderung mampu mengekspresikan pendapat dan mempertahankan haknya secara tepat tanpa melanggar hak orang lain. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk (2021) menjelaskan bahwa konsep diri dan reward memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMA Taruna Bhakti, di mana kedua variabel tersebut secara bersamaan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian lain oleh D. Sari & Khoirunnisa (2021) menegaskan bahwa konsep diri berperan penting dalam membentuk sikap positif, kepercayaan diri, serta kemampuan individu dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Penelitian oleh Park & Kim (2024) menjelaskan bahwa konsep diri memoderasi pengaruh antara orangtua dan anak yang memiliki kepribadian kreatif. Penelitian yang dilakukan Tus (2020) dengan subjek anak SMA di Filipina, menjelaskan bahwa konsep diri, harga diri dan efikasi diri tidak secara signifikan memengaruhi prestasi akademik siswa. Sementara pada penelitian Kumari & Chamundeswari (2013) dengan subjek 321 siswa SMA menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara konsep diri dan prestasi akademik pada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Strimbu & O'Connell (2019) dengan 230 subjek pada usia 18-35 tahun mengungkapkan terdapat pengaruh signifikan bahwa konsep diri memegang peranan dalam menampilkan jati diri secara daring atau tidak dengan kata lain, individu yang memiliki konsep diri baik mampu menampilkan jati dirinya secara apa natural.

Konsep diri yang rendah dapat berdampak negatif terhadap kondisi psikologis individu, salah satunya menurunkan tingkat harga diri. Individu dengan harga diri rendah cenderung menunjukkan perasaan lemah, tidak berdaya, kehilangan harapan, serta munculnya rasa bersalah yang berlebihan (Purwasih & Susilowati, 2020). Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan diri dan kemampuan individu dalam berinteraksi secara adaptif dengan lingkungannya. Oleh karena itu, memiliki konsep diri yang positif menjadi hal penting bagi individu untuk mencapai keseimbangan emosional dan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Mendrofa dkk (2024), menjelaskan bahwa konsep diri positif membantu individu dalam memahami potensi diri, mengembangkan penerimaan diri, serta mengarahkan perilaku pada hal-hal yang konstruktif. Dengan demikian,

pembentukan konsep diri yang positif berperan penting dalam mendukung perkembangan kepribadian dan kesejahteraan psikologis individu.

Penelitian tentang cosplay di Indonesia umumnya membahas alasan seseorang ikut serta dan dampaknya terhadap kehidupan mereka. Namun, masih sedikit penelitian yang menjelaskan bagaimana kegiatan cosplay dapat membentuk konsep diri pada remaja. Sebagian besar penelitian yang ada hanya menggambarkan kegiatan cosplay secara umum dan belum menjelaskan bagaimana pengalaman tampil di atas panggung, umpan balik dari orang lain, dan dukungan komunitas memengaruhi cara remaja melihat dan menilai dirinya sendiri. Selain itu, cara penelitian sebelumnya memeriksa keabsahan data juga masih terbatas. Penelitian ini memiliki kebaruan karena berusaha memahami bagaimana remaja cosplayer membangun konsep diri mereka melalui pengalaman pribadi dengan menggunakan pendekatan fenomenologi dan analisis tematik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses pembentukan konsep diri remaja cosplayer serta menemukan tema-tema utama yang menjelaskan hubungan antara pengalaman tampil, penilaian sosial, dan penerimaan diri di lingkungan komunitas cosplay Surabaya.

METODE PENELITIAN

Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi fenomenologis untuk menggali tentang bagaimana remaja cosplayer memandang dan membentuk konsep diri mereka dalam konteks hobi cosplay. Studi Fenomenologi merupakan desain yang menjelaskan makna pengalaman hidup individu tentang suatu konsep atau gejala bahkan pandangan hidup mereka sendiri (Milana & Muksin, 2021).

Partisipan

Metode pemilihan partisipan menggunakan teknik *convenience sampling*, yakni teknik memilih partisipan karena mereka bersedia dan mudah dijangkau (Firmansyah & Dede, 2022). Pada penelitian studi kasus, teknik *convenience sampling* sering digunakan karena cenderung berfokus pada partisipan kecil dan digunakan guna memeriksa fenomena kehidupan nyata, bukan untuk membuat kesimpulan statistik (Subhaktiyasa, 2024). Subjek merupakan dua orang mahasiswi yang saat ini masih aktif menjadi cosplayer jika saat ada event. Adapun kedua profil subjek seperti berikut.

Tabel 1. Profil subjek

Karakteristik	Subjek 1 (S)	Subjek 2 (P)
Usia	21 Tahun	21 Tahun
Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
Pendidikan	S1 – Pendidikan Bahasa Jepang	S1 - Psikologi

Prosedur dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terstruktur dengan kedua subjek. Partisipan menjawab pertanyaan yang diberi oleh peneliti dengan panduan wawancara yang sebelumnya telah dibuat. Pedoman wawancara dibuat untuk menggali hal, aspek, pengalaman apa saja yang dapat membuat konsep diri remaja cosplayer positif. Wawancara pertama dilaksanakan secara offline pada kedua subjek, namun pada wawancara kedua dilakukan secara online dikarenakan salah satu subjek berada di

negara lain. Saat proses wawancara dilakukan, partisipan telah menyetujui *informed consent* bahwa menerima percakapannya direkam. Dasta wawancara yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola untuk menemukan tema melalui data yang dikumpulkan (Sitasari, 2022).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini mengungkapkan konsep diri pada remaja cosplayer melalui pendekatan kualitatif dengan fokus pada dimensi internal dan eksternal sebagaimana diuraikan oleh teori konsep diri Fitts. Data diperoleh dari dua subjek yang merupakan mahasiswi aktif dan memiliki pengalaman aktif dalam komunitas cosplay selama lebih dari dua tahun. Analisis data mengidentifikasi tema utama, yaitu *dimensi internal* dan *dimensi eksternal* dan beberapa subtema konsep diri.

Tabel 2. Tema dan tabel temuan

Tema	Sub tema	Subjek S	Subjek P	Tema	Sub tema
Dimensi Internal	<i>Identity Self</i>	Menjadi pribadi <i>all out</i>	Menjadi pribadi terbuka	Dimensi Internal	<i>Identity Self</i>
Dukungan dari Atasan	<i>Behavioral Self</i>	Mendapat saran	Saran memengaruhi subjek	0.392	<i>Behavioral Self</i>
Dukungan dari Organisasi	<i>Judging Self</i>	Tidak memengaruhi	Memengaruhi kepercayaan diri	0.188	<i>Judging Self</i>

Dimensi Internal

Dimensi Internal pada konsep diri merujuk pada acuan penilaian terhadap diri sendiri dengan acuan internal (F. Sari & Maryatmi, 2019). Sub tema pada dimensi internal dibagi menjadi tiga, *identity self*, *behavioral self* dan *judging self*.

Identity Self

Subjek pertama (S) dan kedua (P) menunjukkan bahwa cosplay memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman identitas mereka. Subjek S menekankan bahwa menjadi cosplayer membuatnya lebih aware terhadap lingkungan, khususnya terhadap individu yang berperilaku tidak senonoh. Selain itu, ia berusaha tampil totalitas dalam setiap cosplay, menganggap “jiwa dari cosplay ada pada sepatu yang sesuai dengan karakter.” Hal ini mencerminkan fokus S terhadap keakuratan detail.

“Aku kalo cosplay kalo ga all out ya dii karakternya itu bakal minus... Jadi makane aku paling suka pake sepatu, karena menurutku jiwa dari cosplay itu sendiri di sepatunya. Hihihii.” (S)

Sebaliknya, P merasa cosplay memberikan tuntutan baginya untuk keluar dari kepribadian aslinya yang introvert dan menjadi lebih ekstrovert serta ceria ketika menjawai karakter tertentu.

“jujur, dari aku sendiri sebelum cosplay itu aku ngerasa aku super duper ga percaya diri banget ya..... nah itu tu sifat sifat itu tu muncul kalo aku cosplay dan

terkadang dibawa ke dunia nyata ini dibawa..kayak sifat yang radak ceriwis dibawa, terus rasa percaya diri juga dibawa di dunia nyata.” (P)

Behavioral Self

Perilaku subjek saat ber-cosplay dipengaruhi oleh lingkungan dan tuntutan peran. Subjek S sering menerima saran dari teman, khususnya dalam aspek makeup. Hal ini ia terima sebagai bagian dari upaya meningkatkan performanya.

“Yang paling sering se dari temen sendiri tapi ya. Ituu di make up. Jadi kadang ga secara kritik wow kamu jelek, ga cocok gini gitu. Engga gitu, tapi kayak, ini eye shadowmu kurang, terus ini kayak eyeliner juga kurang. Mending kayak gini.” (S)

Pada subjek P, menyatakan bahwa komentar positif dari orang lain menjadi motivasi untuk terus ber-cosplay dan meningkatkan kualitas penampilannya.

“itu si yang menjadi motivasi aku buat tetep cosplay gitu sii.....jadi nambah keinginan aku buat cosplay karakter lain buat ngasih tau mereka kalo aku ini bisa kok yang lebih baik juga, apakah menurut kalian ini bagus juga.” (P)

Judging Self

Pada aspek penilaian terhadap diri sendiri, terdapat perbedaan sikap antara kedua subjek. S menyatakan bahwa penilaian dari orang lain tidak memengaruhi pandangan terhadap dirinya, karena baginya ia selalu mengenakan kostum karakter yang ia kenali dan sesuaikan dengan kepribadiannya.

“biasa aja se, tapi kalo mempengaruhi percaya diri tergantung apa yang aku pakai dan seberapa tau aku sama karakter itu. Tapi kebanyakan aku kalo cosplay pasti tau sama karakternya ya.” (S)

Sementara itu, P menunjukkan fluktuasi dalam penilaian diri. Awalnya, ia merasa kurang percaya diri dengan kostum tertentu, namun pujian dari teman-temannya meningkatkan rasa percaya dirinya.

“ee kalo ditanya perbedaan sebelum memakai kostum cosplay, mungkin aku ada negatif dan positifnya. somehow aku ngerasa percaya diri, somehow aku ngerasa kok aku kayak gini ya, kok aku jelek banget waktu pake kostum ini, ko ga cocok di aku..pemikiran pemikirann aja si, tapi nanti turun di event berubah misal ketemu sama temenku terus aku dipuji itu bisa ningkatin kepercayaan diriku.” (P)

Dimensi Eksternal

Dimensi eksterna; pada konsep diri merujuk pada interaksi dan lingkungan sosial dalam hidup individu. Sub tema pada dimensi eksternal dibagi menjadi lima, *physical self*, *moral etis*, *personal self*, *family self*, *social self*.

Physical Self

Pada aspek fisik, kedua subjek menunjukkan persepsi yang berbeda. Subjek S memilih karakter yang sesuai dengan bentuk fisiknya agar tidak memaksakan diri. Ia menyesuaikan tinggi badan dengan karakter yang ia cosplay-kan.

“Aku cosplay tu selalu apa ya, menyesuaikan tubuhku..... yaudah aku gamau maksa diriku menjadi laki laki tersebut. Ya kenapa ga milih cewe yang sedikit kecil.” (S)

Sementara P, lebih selektif dalam memilih kostum, memastikan kostum tidak terlalu ketat dan tidak keliatan gendut dan menyesuaikan dengan karakternya.

“aku tipikal orang yang pake baju malah cocokan yang ngebentuk badan. biar ga keliatan gendut gitu, jadi aku menyesuaikan sama karakter yang bajunya itu ga terlalu ketat dan gaterlalu keliatan gede juga.” (P)

memilih kostum yang dapat membentuk tubuhnya agar terlihat lebih mirip dengan karakter yang diperankan. Selain itu, SAS menyatakan bahwa cosplay tidak mengubah karakteristik fisiknya, sedangkan AP merasa cosplay membantunya menjadi pribadi yang lebih ekspresif

Moral Etis

Prinsip moral dan etis terlihat pada kedua subjek dalam menjalankan kegiatan cosplay. Subjek S memegang prinsip bahwa cosplayer harus *all out* dan memahami karakter yang diperankan agar tidak merusak esensi dari fandom.

“Prinsipku, kamu harus tau ciri khas karakter tersebut. Kalo nggak, kamu menyakiti fandomnya.” (S)

Sebaliknya, Subjek P sebagai cosplayer berhijab, menghadapi dilema antara nilai moral dan kritik dari masyarakat. Namun, ia berpegang pada prinsip bahwa cosplay tetap dapat dilakukan selama kostumnya sopan.

“Ada pro-kontra soal cosplayer berhijab, tapi aku maunya lanjut selama kostumnya sopan.” (P)

Family Self

Dukungan dari keluarga pada kedua subjek memiliki respon yang beragam. Subjek S mendapatkan dukungan penuh dari keluarganya, meskipun ada kebingungan awal terkait kostum yang ia kenakan.

“mendukung le, alhamdulillah.... Terus yaudah aku bilang, waktu itu ma aku mau ngevent, dan kok mama ga ngerti, tetep tak jelasin, tetep ga ngerti.... Terus mamaku yoyooyo. Terus yo kadang diliat bajune, oo iyoo bagus bagus.” (S)

Sementara pada subjek P, mengalami dukungan yang bersifat ambivalen. Keluarganya memberikan dukungan, tetapi beberapa kali mempertanyakan manfaat dari cosplay.

“Keluarga fifty-fifty, mendukung iya, tapi juga nanya ‘kenapa si cosplay-cosplay?’” (P)

Social Self

Keputusannya menjadi cosplayer turut memengaruhi interaksi sosial bagi kedua subjek. Subjek S merasa keputusannya menjadi cosplayer memperkuat hubungan sosial, terutama dengan teman-teman dekatnya dan teman di komunitas online.

“Waktu aku memutuskan jadi cosplayer itu first yang tak kasih tahu itu sultan, sultan sama jo, sama daffa kalo ga salah. Yaa golonganku bien iku. Terus mereka kayak, anjir kamu satu langkah didepanku untuk menjadi anime. Wkkwkw, jadi

intine okelah. Terus kalo reallife itu, mungkin temen kampus ya, mereka mendukung kok, malah mereka yang mengajak njir.” (S)

Sementara pada subjek P, mendapatkan dukungan dari lingkungan terdekatnya, meskipun awalnya mengejutkan. Pandangan sosial akhirnya berubah menjadi positif setelah ia menunjukkan dampak positif setelah menjadi cosplayer.

“Mereka kaget awalnya, tapi setelah itu mendukung aku.” (P)

Hasil wawancara yang dilakukan pada partisipan menghasilkan beberapa tema yang sesuai dengan komponen utama dalam konsep regulasi diri sebagaimana dikemukakan oleh Zimmerman. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa regulasi diri mahasiswa penghafal Al-Qur'an dapat dijelaskan melalui tiga aspek utama, yaitu *forethought*, *performance* and *volitional control*, serta *self-reflection*.

Tabel 1. Tema Jawaban Hasil Wawancara

ASPEK	TEMA	SUBJEK 1	SUBJEK 2
FORETHOUGHT: Task Analysis dan Self - Motivation Belief	Menetapkan target harian	<i>Menetapkan target harian</i>	<i>Melakukan murojaah dengan istiqomah</i>
	Motivasi Keluarga	<i>Membahagiakan orang tua</i>	<i>Mendapatkan dukungan keluarga</i>
PERFORMANCE AND VOLITIONAL CONTROL: Self Control dan Self Observation	Menghindari Distraksi	<i>Mencari tempat tenang</i>	<i>Mencari tempat nyaman</i>
	Evaluasi hafalan harian	<i>Memantau kemajuan hafalan</i>	<i>Mengevaluasi hasil hafalan</i>
SELF - REFLECTION: Self Judgement dan Self Reaction	Mengukur Keberhasilan	<i>Menurut target hafalan serta kelancaran</i>	<i>Menilai keberhasilan hafalan</i>
	Reaksi setelah mengalami kegagalan	<i>Memperbaiki kesalahan hafalan</i>	<i>Mengevaluasi jadwal harian</i>

Kedua subjek pada fase *forethought* menunjukkan kemampuan menetapkan target harian yang membantu mereka mempertahankan konsistensi hafalan. Subjek 1 menyatakan bahwa ia selalu membuat target harian untuk menambah hafalan baru dan murojaah. Ia mengatakan, “*Langkah yang aku ambil biasanya aku membuat target per hari yang harus aku selesaikan, semacam kaya kewajiban hafalan yang harus aku penuhi dalam sehari*”. Ia juga meminta bantuan teman untuk menyimak hafalan sebelum disetorkan ke ustadzah, sebagaimana diungkapkan, “*Biasanya aku juga minta bantuan temanku untuk menyimak hafalanku, apakah sudah benar atau belum, hal ini aku lakukan sebelum menyetorkan hafalanku ke ustadzah*”. Sementara itu, Subjek 2 lebih mengutamakan konsistensi murojaah harian daripada menargetkan hafalan baru, seperti

yang ia katakan, *"Aku lebih ke istiqomah yang di mana 1 hari ada yang aku setorkan hafalanku, sama review-nya"*. Motivasi Subjek 1 untuk menghafal adalah membahagiakan orang tuanya dengan memberikan mahkota di surga, sebagaimana ia ungkapkan, *"Setiap anak pasti ingin membahagiakan orang tuanya, salah satu caranya adalah memberikan mahkota kelak di surga nanti"*. Di sisi lain, Subjek 2 termotivasi oleh keinginan orang tua, ia mengatakan, *"Motivasiku adalah keinginan orang tua yang ingin anaknya menjadi penghafal Al-Qur'an, jadi aku berusaha menjaga hafalan meskipun banyak tantangan"*.

Dalam fase *performance and volitional control*, keduanya berusaha menjaga fokus dengan cara yang berbeda sesuai kenyamanan masing-masing. Subjek 1 memilih menghindari distraksi dengan mencari tempat yang tenang dan nyaman, sebagaimana ia ungkapkan, *"Kalau banyak distraksi di tempat umum, maka saya akan mencari tempat lain yang sekiranya lebih tenang dan nyaman untuk menghafal Al-Qur'an"*. Subjek 2 juga menghindari gangguan dengan berpindah ke lokasi yang lebih sepi, ia mengatakan, *"Emm kalau aku ketika banyak distraksi itu biasanya berpindah tempat, kayak mencari tempat yang menurutku lebih nyaman, terus jauh dari kebisingan"*. Dalam evaluasi hafalan, Subjek 1 mengandalkan daftar target untuk memantau kemajuan hafalan, ia mengatakan, *"Ya itu tadi seringnya membuat lembaran/list target yang harus dicapai, jadi hal ini membantu saya untuk memantau hafalan yang saya miliki"*. Sementara itu, Subjek 2 menambah hafalan baru satu halaman setiap hari dan melakukan review lima halaman sebelumnya, ia mengatakan, *"Ya dari target itu, yang satu hari itu ditambah 1 hafalan terus satu hari itu mereview lima halaman"*.

Pada fase *self-reflection*, kedua subjek melakukan refleksi terhadap proses keberhasilan dan kegagalan mereka dalam proses menghafal Al-Qur'an. Subjek 1 menilai keberhasilannya berdasarkan pencapaian target harian dan kelancaran murojaah, sebagaimana ia ungkapkan, *"Lebih tepatnya ya dilihat dari seberapa banyak hafalan yang sudah dicapai, terus sesuai dengan target yang sudah ditetapkan, dan melihat dari seberapa lancar ketika setoran hafalan/murojaah"*. Jika tidak mencapai target, Subjek 1 memilih untuk memperbaiki strategi belajarnya, ia mengatakan, *"Kadang sedih banget soalnya targetku belum terpenuhi ya, tapi ya itu tadi aku harus bangkit terus berusaha memperbaiki kekurangan tersebut, dan mencari cara lain agar lebih efektif dalam menghafal"*. Subjek 2 juga menilai keberhasilannya dari kelancaran hafalan yang disetorkan, ia mengungkapkan, *"Kalau menilai keberhasilan sih dari kelancarannya, kayak seberapa halaman aku udah lancar"*. Saat gagal mencapai target, ia melakukan refleksi untuk menemukan strategi yang lebih baik, ia berkata, *"Iya aku biasanya melakukan refleksi kayak oh berarti kalau misalnya aku nambah hafalan di sore hari itu nambahnya cuma satu, jadi aku harus nabung mulai dari malamnya"*.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, kedua subjek mengalami persepsi dan respon yang beragam terkait konsep diri ketika melakukan cosplay. Pada dimensi internal memiliki pengaruh signifikan terhadap konsep diri remaja cosplayer. Dimensi ini, sebagaimana dikemukakan oleh Fitts (1971) yang mencakup identitas diri, perilaku diri, dan penilaian diri. Fokus responden S pada detail kostum mencerminkan usahanya untuk mencapai kesempurnaan dan keselarasan dengan karakter yang diperankan, mencerminkan kesadaran diri yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kumari dan Chamundeswari (2013) bahwa kesadaran diri berkontribusi pada keberhasilan secara personal. Sebaliknya, responden P menunjukkan transformasi dari sifat introvert menjadi lebih ekstrovert saat ber-cosplay.

Perubahan perilaku ini mendukung gagasan bahwa aktivitas imersif seperti cosplay dapat meningkatkan ekspresi diri dan kepercayaan diri (Pramana & Masykur, 2020). Kemunculan sifat seperti keterbukaan dan keceriaan saat ber-cosplay memperkuat temuan Strimbu dan O'Connell (2019) bahwa konsep diri memengaruhi presentasi identitas baik secara daring maupun luring.

Dalam hal perilaku diri, masukan yang diterima oleh S dianggap konstruktif dan membantu meningkatkan performanya. Hal ini mendukung temuan Rukmana dan Zikra (2024) bahwa penguatan positif berkorelasi dengan perilaku asertif. Sementara itu, subjek P menunjukkan kecenderungan bergantung pada pengakuan atau pujian dari orang lain untuk meningkatkan rasa percaya dirinya. Pola ini sejalan dengan hasil penelitian Tus (2020) yang menjelaskan bahwa efikasi diri individu dapat meningkat melalui umpan balik sosial yang bersifat positif. Pola penilaian diri kedua subjek juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Evaluasi diri S tidak banyak dipengaruhi oleh opini lingkungan, yang mencerminkan konsep diri stabil sebagaimana dijelaskan oleh (Winanti dkk, 2006). fluktuasi kepercayaan diri P yang bergantung pada tanggapan teman-temannya menunjukkan konsep diri yang kurang stabil, fenomena yang juga dijelaskan dalam penelitian mengenai harga diri remaja oleh (Saputra dkk, 2021).

Pada dimensi eksternal, interaksi dengan lingkungan sosial dan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk konsep diri responden. Aspek fisik, seperti pemilihan kostum, memperlihatkan bagaimana penampilan dan preferensi pribadi berpengaruh terhadap kesesuaian karakter yang ditampilkan. Pendekatan pragmatis yang ditunjukkan oleh subjek S, yaitu menyesuaikan tinggi badannya dengan karakter yang diperankan, mencerminkan penilaian diri yang realistis. Hal ini mendukung temuan Purwasih dan Susilowati (2020) bahwa konsep diri yang realistis dapat membantu individu mengurangi perasaan tidak percaya diri atau merasa tidak mampu. Sementara itu, pemilihan kostum oleh subjek P yang bertujuan menampilkan citra diri ideal sejalan dengan teori Fitts yang menekankan adanya hubungan antara dimensi internal dan eksternal dalam pembentukan konsep diri (Sari & Maryatmi, 2019). Temuan ini menunjukkan bahwa faktor eksternal seperti persepsi sosial dan penerimaan lingkungan dapat memengaruhi cara individu menilai dirinya sendiri secara internal.

Respon keluarga terhadap kegiatan cosplay menunjukkan variasi, namun pada akhirnya sebagian besar memberikan dukungan positif. Dukungan yang diberikan keluarga S, meskipun sempat disertai kebingungan pada awalnya, menegaskan pentingnya penerimaan keluarga dalam membangun konsep diri yang positif (Mendrofa dkk, 2024). Sebaliknya, pengalaman P yang mendapat dukungan setengah-setengah dari keluarganya menunjukkan adanya perbedaan pandangan antara nilai-nilai keluarga yang masih memegang tradisi dengan gaya hidup modern dalam komunitas cosplay (Venus, 2017). Umpan balik sosial dari teman sebaya juga turut memperkuat keterlibatan responden dalam aktivitas cosplay. Teman-teman S secara aktif memberikan dorongan dan penguatan positif yang membantu meningkatkan rasa percaya dirinya (Subhaktiyasa, 2024). Sementara itu, reaksi awal yang kurang mendukung terhadap P dari lingkungan sosialnya yang kemudian berubah menjadi penerimaan positif mencerminkan peran penting dukungan sosial dalam mengurangi keraguan diri dan memperkuat konsep diri individu (Sari & Khoirunnisa, 2021).

Hasil analisis pada dimensi internal dan eksternal menunjukkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana kegiatan cosplay dapat memengaruhi konsep diri remaja. Tema-tema seperti pembentukan identitas, dukungan sosial, dan peran keluarga saling berhubungan dalam membentuk konsep diri yang lebih kuat. Penelitian oleh Hardiyanti & Nuryanta (2016) menjelaskan bahwa konsep diri berkembang melalui interaksi antara aspek pribadi dan sosial. Cosplay juga berperan sebagai media yang membantu remaja mengekspresikan diri dan menumbuhkan kreativitas. Kegiatan ini bersifat imersif karena memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi serta memperkuat identitas dirinya,

sesuai dengan pendapat Askar Khalid (2014) bahwa pengalaman hidup memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan konsep diri. Sementara itu, keseimbangan antara pandangan diri dan tanggapan dari lingkungan menunjukkan adanya hubungan dua arah antara keyakinan pribadi dan pengakuan sosial (Dwishintaria & Suparman, 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa konsep diri pada remaja cosplayer terbentuk melalui interaksi faktor internal dan eksternal yang saling berhubungan. Dimensi internal meliputi identitas diri, perilaku diri, dan penilaian diri, di mana cosplay menjadi media untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan identitas pribadi. Subjek S menunjukkan sifat totalitas dalam menjiwai karakter, sedangkan subjek P mengalami transformasi dari pribadi yang introvert menjadi lebih ekstrovert dan percaya diri. Perilaku kedua subjek dipengaruhi oleh masukan lingkungan, baik berupa kritik maupun pujian, yang membantu meningkatkan performa dan keyakinan diri mereka. Pada dimensi eksternal menunjukkan peran lingkungan sosial, keluarga, dan aspek fisik dalam membentuk konsep diri. Pemilihan kostum yang disesuaikan dengan fisik menjadi cerminan penerimaan diri yang realistis pada subjek S, sementara subjek P memilih kostum yang membentuk tubuh agar lebih ideal dan sesuai dengan prinsip moralnya sebagai cosplayer berhijab. Dukungan keluarga pada kedua subjek bervariasi, di mana keluarga subjek S cenderung menerima, sementara subjek P mengalami ambivalensi yang mencerminkan potensi konflik nilai tradisional dengan budaya cosplay. Secara keseluruhan, cosplay berfungsi sebagai media yang memungkinkan remaja untuk mengekspresikan identitas, mengeksplorasi kreativitas, dan membangun kepercayaan diri. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk aktualisasi diri, tetapi juga mendorong perkembangan konsep diri yang lebih kreatif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

KEPUSTAKAAN

- Anggraeni, N., Suhaeb, F., & Mapalahere, T. (2021). Hagemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar). *Phinisi Integration Review*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pir.v4i3.24445>
- Dewi, F. N. R. (2021). Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i1.9746>
- Dongoran, D., & Boiliu, Fredik, M. (2020). Pergaulan Teman Sebaya Dalam Pembentukan Konsep Diri Siswa. 6(2), 381–388.
- Dwishintaria, J., & Yunithree Suparman, M. (2024). Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer dan Non-Cosplayer. *Meiske Yunithree Suparman INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 4137–4146.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Hardiyanti, P. T., & Nuryanta, N. (2016). Pengaruh Religiusitas Lingkungan *Jurnal*

Hisbah, 13(1), 85–101.

- Kumari, A., & Chamundeswari, S. (2013). Self-Concept and Academic Achievement of Students at the Higher Secondary Level. *Journal of Sociological Research*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.5296/jsr.v4i2.3909>
- Mendrofa, J. K., Damanik, H. R., Munthe, M., & Foera-era, J. (2024). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Konsep Diri Positif Peserta Didik. 4. <https://doi.org/10.55352/bki.v4i2.1107>
- Milana, R., & Muksin, N. N. (2021). Kampanye Politik Calon Legislatif Perempuan (Studi Fenomenologi pada Pemilihan Umum 2019). *KAIS Kajian Ilmu Sosial*, 2(1), 41–51.
- Muhamad, E. M. (2023). Manfaat Cosplay Bagi Kesehatan Mental Anda. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-samarinda/baca-artikel/16532/Manfaat-Cosplay-Bagi-Kesehatan-Mental-Anda.html>
- Parameswara. (2025). Cosplay Indonesia Yang Semakin Menjamur. *NaraMakna*. <https://naramakna.id/artikel/cosplay-indonesia-yang-semakin-menjamur>
- Paramita, D. G., Sandiah, N., & Muliarti, T. (2025). Cosplay Sebagai Representasi Budaya Pop Jepang Dari Pandangan Penggemar Pada Kalangan Gen Z Di Kota Manado. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03 Juni), 3145–3156.
- Park, H., & Kim, S. (2024). Effects of Perceived Parent–Child Relationships and Self-Concept on Creative Personality among Middle School Students. *Behavioral Sciences*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/bs14010058>
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). Cosplay Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 646–654. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Purwasih, R., & Susilowati, Y. (2020). Penatalaksanaan Pasien Gangguan Jiwa dengan Gangguan Konsep Diri: Harga Diri Rendah di Ruang Gathotkoko RSJD Dr. Amino Gondohutomo Semarang. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 3(2), 44–50. <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id/index.php/jpk/article/view/26>
- Rukmana, D. D., & Zikra, Z. (2024). Hubungan Konsep Diri dengan Perilaku Asertif Siswa. *Alsyst*, 4(4), 347–363. <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3232>
- Saputra, R., Hariyadi, A., & Sarjono. (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1046–1053. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1337>
- Sari, D., & Khoirunnisa, R. (2021). Hubungan Antara Konsep Diri Terhadap Kepercayaan Diri Mahasiswa Jurusan X Yang Sedang Menyelesaikan Skripsi Di Masa Pandemi Covid-19. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 08(03), 1–11.
- Sari, F., & Maryatmi, A. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri (Dimensi Internal) Dan Optimisme Dengan Subjective Well-Being Siswa SMA Marsudirini Bekasi. *Ikraith-Humaniora*, 3(1), 23–29. <http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/371>
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif. *Forum Ilmiah*, 19, 77.

- Strimbu, N., & O'Connell, M. (2019). The Relationship between Self-Concept and Online Self-Presentation in Adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 804–807. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0328>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.
- Tus, J. (2020). Self Concept, Self Esteem, Self Efficacy and Academic Performance of the Senior High School Students. *International Joournal Of Research Culture Society*, 4(10), 45–59. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.13174991.v1>
- Venus, A. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.9>