



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4137-4146

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer dan Non-Cosplayer

Jennisia Dwishintaria^{1✉}, Meiske Yunitree Suparman²

Psikologi Universitas Tarumanagara

Email: jennisia.705200192@stu.untar.ac.id^{1✉}

Abstrak

Anime adalah animasi Jepang yang telah berubah menjadi fenomena global. Anime sebagai fenomena global memberi pengaruh positif dan negatif bagi penggemar anime, terutama cosplayer. Pengaruh anime dapat digambarkan melalui konsep diri penggemar anime. Konsep diri merupakan suatu pandangan individu terhadap diri sendiri yang meliputi lima dimensi yaitu fisik diri, moral etik diri, diri personal, diri keluarga dan diri sosial. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan antara konsep diri penggemar anime yang cosplayer dengan konsep diri penggemar anime yang non-cosplayer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dan alat ukur Tennessee Self-Concept Scale oleh Fitts (1965) yang telah diadaptasi oleh Agustina (2018). Penelitian yang memperoleh data 125 partisipan menunjukkan bahwa kelompok penggemar anime cosplayer memiliki konsep diri yang lebih positif daripada kelompok penggemar anime non-cosplayer. Kelompok penggemar anime cosplayer memiliki fisik diri, moral etik diri, diri personal, identitas diri, dan penerimaan diri yang tinggi, namun memiliki sosial diri, kritik diri dan tingkah laku diri yang rendah. Sementara kelompok penggemar anime non-cosplayer memiliki sosial diri, kritik diri dan tingkah laku diri yang tinggi, namun memiliki fisik diri, moral etik diri, diri personal, identitas diri, dan penerimaan diri yang rendah. Meskipun demikian, berdasarkan hasil analisis uji beda independent sample t-test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara konsep diri penggemar anime cosplayer dan non-cosplayer ($p = 0,072, > 0,05$).

Kata Kunci: *Konsep diri, anime, cosplay*

Abstract

Anime is a Japanese animation that has turned into a global phenomenon. Anime as a global phenomenon has both positive and negative influences on anime fans, especially cosplayers. The influence of anime can be illustrated through the self-concept of anime fans. Self-concept is an individual's view of oneself which includes five dimensions, namely physical self, moral-ethics self, personal self, family self and social self. The purpose of the study was to determine the difference between the self-concept of anime fans who are cosplayers with the self-concept of anime fans who are non-cosplayers. This study used descriptive quantitative research methods and Tennessee Self-Concept Scale measuring instruments by Fitts (1965) which have been adapted by Agustina (2018). Research that obtained data on 125 participants showed that the group of anime cosplayer fans had a more positive self-concept than the group of non-cosplayer anime fans. The cosplayer anime fan group has a high physical, moral-ethics self, personal self, self-identity, and self-acceptance, but has low social self, self criticism and self-behavior. Meanwhile, the non-cosplayer anime fan group has high social self, self criticism and self-behavior, but has a low physical self, moral-ethics self, personal self, self-identity, and self-acceptance. However, based on the results of independent sample t-test analysis showed that there was no significant difference between the self-concept of cosplayer and non-cosplayer anime fans ($p = 0.072, > 0.05$).

Keywords: *Self-concept, anime, cosplay*

PENDAHULUAN

Anime adalah karya adaptasi dari "manga" atau komik Jepang. Berdasarkan kamus Merriam Webster (2023), anime adalah karya orisinal Jepang yang dikembangkan dan disajikan dalam bentuk animasi berdasarkan alur cerita manga. Anime diambil dari akronim bahasa Inggris, yaitu "animation" yang disingkat menjadi tiga suku kata dalam bahasa Jepang (Aeschliman, 2022). Anime telah menjadi fenomena global dan menyebar ke masyarakat di luar Jepang. Budaya anime secara bertahap berkembang menjadi fenomena budaya dan sosial yang unik karena popularitasnya di kalangan penggemar (Qian dan Sun, 2017). Penggemar anime berasal dari berbagai generasi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Yusof et. Al., 2023). Menurut survei WordFinder pada tahun 2023, 69% Gen Z adalah penggemar anime.

Di Indonesia, fenomena menggemari anime menjadi sebuah fenomena yang melanda Generasi Z. Melalui survei Google Trends pada 2023, untuk periode lima tahun terakhir, Indonesia menempati peringkat 11 dari 79 negara dalam popularitas anime. Penelitian Toi (2020) menunjukkan data bahwa mayoritas penggemar anime di Indonesia berada pada kelompok usia dewasa awal antara 18 hingga 25 tahun. Papalia dan Feldman (2008) menjelaskan bahwa dewasa awal mencakup orang-orang yang berusia antara 18 hingga 25

tahun. Orang-orang di usia dewasa awal mempunyai kewajiban untuk mandiri dan mendalami aspek pendidikan, pekerjaan, dan cinta (Arnett, 2015). Menurut Erikson, pada perkembangan psikososial, dewasa awal wajib membentuk hubungan romantis yang melibatkan komitmen atau isolasi, yang dikenal dengan istilah keintiman versus isolasi (Santrock, 2019). Penelitian Ray et al. (2017) menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan sebagai penggemar anime, lebih mirip dalam memenuhi kebutuhan psikologisnya. Ketika perkembangan psikososial dewasa awal gagal, mereka akan terisolasi dan kebutuhan psikologisnya tidak terpenuhi. Menurut Bhagchandani (2017) kesejahteraan psikologis yang rendah rentan mengalami kesepian. Penelitian Puspitasari dan Khasanah (2019) menemukan bahwa 10% penggemar anime di Indonesia secara obsesif menyebut karakter fiksi favorit mereka sebagai "husbu" atau "waifu" yang artinya suami atau istri. Penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya oleh Zanitri dan Wibowo (2018) yang menunjukkan bahwa kegemaran terhadap anime dapat digunakan untuk membantu penggemar jatuh cinta pada karakter dan mencapai perkembangan seksual.

Ketertarikan yang kuat terhadap anime dapat menimbulkan obsesi pada penggemar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), obsesi adalah suatu pikiran atau perasaan yang sungguh-sungguh menyerbu pikiran. Melani, et al. (2023) berpendapat bahwa obsesi ditentukan oleh seberapa banyak waktu, materi, tenaga, dan pikiran yang dikeluarkan penggemar terhadap suatu hal. Ketika penggemar menjadi terobsesi, mereka mulai meniru dan mengidentifikasi karakter favoritnya (Erikson, 1968; dalam Steinberg, 2017). Hal ini mirip dengan konsep cosplay. Tidak seperti kebanyakan penggemar anime, yang secara psikologis meniru atau memimpikan karakter favorit mereka, para cosplayer memerankan karakter mereka secara visual dan perilaku. Cosplayer adalah orang-orang yang berpakaian dan bertindak sebagai karakter fiksi dari anime (Winge, 2006) dan merupakan sub kelompok yang terkait dengan komunitas penggemar anime. Cosplayer menginvestasikan banyak waktu, materi dan energi dalam menciptakan dan menyajikan kostum sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dan menunjukkan kepada penggemar lain dedikasi mereka terhadap karakter tertentu (Rahman, Wing-Sun, & Cheung, 2012).

Ahn (2008) menyatakan bahwa cosplayer memilih karakter tertentu untuk cosplay berdasarkan kesamaan yang dirasakan antara orang tersebut dan karakter fiksi. Rosenberg dan Letamendi (2013) menemukan bahwa salah satu alasan utama memilih karakter tertentu adalah identifikasi dengan karakteristik psikologis karakter tersebut. Para cosplayer memilih karakter yang sesuai dengan diri mereka, namun patut ditanyakan aspek diri apa yang mereka lihat dalam karakter yang diperankan. Penelitian kualitatif menunjukkan bahwa cosplayer memilih karakter yang mereka idealkan (Hoff, 2012; Rahman et al., 2012) atau yang

menginspirasi mereka (Rosenberg & Letamendi, 2013), yang memungkinkan mereka untuk menjadi satu dengan persona ideal (Hill, 2017). Mendukung gagasan ini, dalam survei besar cosplayer Lotecki (2012) menemukan bahwa cosplayer memilih karakter mereka sebagian besar berdasarkan daya tarik visual karakter, kepribadian karakter, dan kesamaan pribadi karakter dengan diri mereka sendiri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pilihan karakter cosplayer didasarkan pada sejauh mana mereka memandang karakter tersebut mirip dengan diri mereka sendiri dan sejauh mana karakternya mewakili sifat-sifat yang mereka idealkan. Untuk tujuan ini, karakter yang mewakili diri ideal cosplayer harus menjadi karakter yang paling kuat mereka identifikasikan. Menurut Burns dan Dobson (1984), ketika proses identifikasi berlangsung, cosplayer akan membentuk konsep diri sesuai dengan sejauh mana individu tersebut merasa cocok dengan karakter fiksi yang diperankan. Apabila hal ini terjadi, berarti konsep diri penggemar anime tersebut telah dipengaruhi oleh aktivitas kegemarannya pada anime. Berdasarkan sejumlah data penelitian di atas, peneliti berasumsi bahwa cosplayer cenderung lebih mengalami perubahan aspek-aspek konsep diri sesuai dengan hasil pembelajaran dari pengalaman selama menggemari anime daripada non-cosplayers. Hal ini dapat terjadi dikarenakan cosplayer menggunakan seluruh waktu, materi, dan energi dalam hidupnya untuk kegemaran daripada non-cosplayer.

Istilah konsep diri pertama kali dikemukakan oleh William James H. Fitts, yang membedakan dua aspek dari diri menjadi: 'I', yang merujuk pada individu sebagai subjek, dan 'me', yang merujuk pada individu sebagai objek (Burns & Dobson, 1984). "I" dikenal sebagai diri yang memahami, sedangkan "me" adalah diri yang dipahami (Burns & Dobson, 1984). Pengalaman pribadi sejak masa kanak-kanak mempengaruhi dan membentuk hubungan dengan orang lain, terutama orang-orang terdekatnya, yang dapat mempengaruhi cara seseorang memandang dirinya sendiri (Centi, 1993). Fitts (1971) mendefinisikan konsep diri sebagai perspektif individu yang memberikan kerangka dan panduan untuk berinteraksi. Fitts (1971) menyatakan bahwa konsep diri terdiri dari dua dimensi: dimensi internal dan dimensi eksternal. Dimensi internal terdiri dari tiga unsur, antara lain: (1) Identitas diri, label yang diberikan kepada seseorang oleh orang lain untuk membangun dan menjelaskan identitasnya. (2) perilaku diri, yaitu persepsi terhadap tindakan individu dalam kehidupan sehari-hari; (3) penerimaan diri, yaitu label dan perkataan yang ada dalam diri individu dari orang lain. Dimensi eksternal terdiri dari lima aspek antara lain: (1) fisik diri, yaitu kesadaran akan keadaan jasmani diri sendiri. (2) moral etik diri, pengetahuan diri individu berdasarkan standar pertimbangan nilai moral dan etika; (3) personal diri, yaitu perasaan atau persepsi individu terhadap keadaan pribadinya; (4)

keluarga diri, yaitu perasaan dan harga diri individu dalam kapasitasnya sebagai anggota keluarga, dan (5) sosial diri, yaitu penilaian individu terhadap interaksinya dengan orang lain dan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non-eksperimental, menggunakan teknik nonprobability sampling yaitu purposive sampling. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk melihat gambaran konsep diri pada dewasa awal penggemar anime dan teknik analisis uji beda untuk melihat perbedaan konsep diri pada penggemar anime antara kelompok cosplayer dan non-cosplayer. Partisipan penelitian ini terdiri dari beberapa karakteristik. Pertama, partisipan harus berusia, antara 18-25 tahun yang tinggal di Jabodetabek. Kedua, partisipan adalah penggemar anime yang pernah mengikuti kegiatan anime expo. Jumlah partisipan yang mengikuti penelitian ini berjumlah 125 orang. Gambaran umum partisipan dibagi menjadi usia, jenis kelamin, domisili, status pekerjaan, dan riwayat mulai menjadi penggemar.

Pada penelitian ini teknik pengolahan data statistik yang digunakan adalah SPSS 18 dengan menggunakan uji reabilitas dan validitas, uji normalitas, dan uji beda (independent sample t-test). Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, diperoleh data bahwa semua butir pada alat ukur Tennessee Self-Concept Scale (TSCS) dinyatakan valid dan reliabel. Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan alat ukur Tennessee Self-Concept Scale (TSCS) oleh Fitts (1965) yang telah divalidasi ulang dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia (Agustina, 2018). Tennessee Self-Concept Scale terdiri atas 79 butir pernyataan. Setiap butir pernyataan memiliki 5 pilihan jawaban yang dapat dipilih. Nilai skor setiap butir dimulai dari skor 1 hingga 5. Kategori skor pada skala ini dimulai dari 1 dengan kategori sangat tidak sesuai, 2 dengan kategori tidak sesuai, 3 dengan kategori tidak pasti, 4 dengan kategori sesuai, dan 5 dengan kategori sangat sesuai. Meninjau rumus skoring tersebut, maka skoring dilakukan seperti hal berikut: Apabila skor yang diperoleh adalah di atas persentil 50 atau lebih besar dari nilai tengah, maka konsep diri dinilai sebagai positif. Sebaliknya, apabila skor yang diperoleh adalah di bawah persentil 50 atau lebih kecil dari nilai tengah maka konsep diri akan dinilai menjadi negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diperoleh data sebanyak 125 orang dengan pembagian data cosplayer sebanyak 55 orang dan non-cosplayer sebanyak 70 orang. Hasil uji analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata konsep diri pada penggemar anime adalah 3.46 yang menjadi nilai Persentil 50 untuk pertimbangan pada konsep diri cosplayer dan non-cosplayer. Adapun nilai rata-rata dimensi dari konsep diri dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Konsep Diri Penggemar Anime

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KONSEP DIRI	125	1.81	4.63	3.4676	.49500
FISIK DIRI	125	1.87	4.87	3.5557	.57859
MORAL ETIK DIRI	125	1.88	4.65	3.5929	.50902
PERSONAL DIRI	125	2.06	4.76	3.3991	.60694
KELUARGA DIRI	125	1.67	5.00	3.6960	.59683
SOSIAL DIRI	125	1.62	5.00	3.3077	.59696
KRITIK DIRI	125	1.20	4.60	2.8784	.71115
IDENTITAS DIRI	125	1.79	5.00	3.6516	.53968
PENERIMAAN DIRI	125	2.00	4.83	3.4515	.56962
TINGKAH LAKU DIRI	125	1.83	4.61	3.3996	.48266
Valid N (listwise)	125				

Berdasarkan hasil uji analisis statistik deskriptif dapat dilihat bahwa konsep diri pada cosplayer adalah positif. Hal ini dipengaruhi oleh tingginya fisik diri, moral etik diri, personal diri, keluarga diri, identitas diri, dan penerimaan diri, dan tingkah laku diri. Meskipun begitu, kritik diri dan penerimaan diri pada cosplayer adalah rendah sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok ini ingin menampilkan gambaran diri yang lebih menarik daripada gambaran diri yang sesungguhnya. Adapun nilai rata-rata konsep diri cosplayer dilihat dari Tabel 2.

Tabel 2. Gambaran Konsep Diri Penggemar Anime Sub-Kelompok Cosplayer

	N	Minimum	Maximum	Mean	P50	Keterangan	Std. Deviation
KONSEP DIRI	55	2.57	4.63	3.4723	3.4676	TINGGI	.45177
FISIK DIRI	55	2.40	4.87	3.5855	3.5557	TINGGI	.49586
MORAL ETIK DIRI	55	2.59	4.65	3.6225	3.5929	TINGGI	.47865
PERSONAL DIRI	55	2.35	4.65	3.4032	3.3991	TINGGI	.57339
KELUARGA DIRI	55	2.33	5.00	3.6970	3.6960	TINGGI	.59368
SOSIAL DIRI	55	2.31	5.00	3.2867	3.3077	RENDAH	.56748
KRITIK DIRI	55	1.20	4.60	2.8000	2.8784	RENDAH	.73837
IDENTITAS DIRI	55	2.90	5.00	3.6771	3.6516	TINGGI	.49239
PENERIMAAN DIRI	55	2.35	4.78	3.4648	3.4515	TINGGI	.52899
TINGKAH LAKU DIRI	55	2.50	4.50	3.3980	3.3996	RENDAH	.44915
Valid N (listwise)	55						

Berdasarkan hasil uji analisis statistik deskriptif dapat dilihat bahwa konsep diri pada cosplayer adalah negatif. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya fisik diri, moral etik diri, personal diri, keluarga diri, identitas diri, dan penerimaan diri. Meskipun begitu, kritik diri dan tingkah laku diri pada non-cosplayer adalah tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok ini menampilkan gambaran diri mereka yang sesungguhnya. Adapun, nilai rata-rata konsep diri pada penggemar anime non-cosplayer dapat dilihat dari Tabel 3.

Tabel 3. Gambaran Konsep Diri Penggemar Anime Sub-Kelompok Non-cosplayer

	N	Minimum	Maximum	Mean	P50	Keterangan	Std. Deviation
KONSEP DIRI	55	2.57	4.63	3.4640	3.4676	RENDAH	.45177
FISIK DIRI	55	2.40	4.87	3.5324	3.5557	RENDAH	.49586
MORAL ETIK DIRI	55	2.59	4.65	3.5697	3.5929	RENDAH	.47865
PERSONAL DIRI	55	2.35	4.65	3.3958	3.3991	RENDAH	.57339
KELUARGA DIRI	55	2.33	5.00	3.6952	3.6960	RENDAH	.59368
SOSIAL DIRI	55	2.31	5.00	3.3242	3.3077	TINGGI	.56748
KRITIK DIRI	55	1.20	4.60	2.9400	2.8784	TINGGI	.73837

IDENTITAS DIRI	55	2.90	5.00	3.6315	3.6516	RENDAH	.49239
PENERIMAAN DIRI	55	2.35	4.78	3.4410	3.4515	RENDAH	.52899
TINGKAH LAKU DIRI	55	2.50	4.50	3.4008	3.3996	TINGGI	.44915
Valid N (listwise)	55						

Hasil uji beda independent sample t-test menunjukkan nilai rata-rata konsep diri pada cosplayer sebesar 3.47 dan konsep diri pada non-cosplayer sebesar 3.46. Nilai signifikansi menunjukkan hasil $p = 0,243$ ($0,243 > 0,05$). Meskipun terdapat perbedaan pada dimensi variabel konsep diri, nilai signifikansi lebih dari 0.05 ($p > 0.05$), menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara konsep diri penggemar anime antara cosplayer dan non-cosplayer. Hasil uji beda dapat dilihat pada Tabel 4. Hasil uji beda ini dipengaruhi oleh faktor jumlah sampel cosplayer yang lebih sedikit daripada non-cosplayer dan keterbatasan jumlah sampel penelitian.

Tabel 4. Independent Sample T Test

		<i>Hasil Uji Beda Konsep Diri</i>						
		<i>N</i>	<i>df</i>	<i>Sig (2-tailed)</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
							<i>Min</i>	<i>Max</i>
<i>Total</i>	<i>Cosplayer</i>	<i>55</i>	<i>122.138</i>	<i>0.925</i>	<i>3.47</i>	<i>0.45</i>	<i>-0.18</i>	<i>0.16</i>
	<i>Non-cosplayer</i>	<i>70</i>	<i>123</i>	<i>0.927</i>	<i>3.46</i>	<i>0.52</i>	<i>-0.18</i>	<i>0.16</i>

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan gambaran konsep diri pada penggemar anime sub-kelompok cosplayer adalah positif, sementara pada sub-kelompok memiliki konsep diri yang negatif. Berdasarkan ciri-ciri konsep diri yang dijelaskan oleh Burns (1993), tipikal konsep diri penggemar anime pada sub-kelompok non-cosplayer dapat digambarkan secara umum sebagai perasaan rendah diri, merasa tidak berharga, tidak memiliki kemampuan, dan perasaan tidak aman. Penggemar anime non-cosplayer cenderung sensitif terhadap kritik. Kritik dipandang sebagai bukti lebih lanjut mengenai inferioritasnya. Kelompok ini memiliki sikap yang hiperkritis untuk mempertahankan citra diri yang kurang baik dan mengalihkannya pada kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh orang lain. Setiap kegagalan yang dialami dipandang sebagai bagian dari rencana tersembunyi orang lain, kesalahan cenderung dilimpahkan kepada orang lain. Kelompok ini juga sering

menunjukkan reaksi yang berlebihan terhadap pujian dari orang lain dan sikap isolasi atau mengasingkan diri, pemalu dan tidak berminat pada persaingan.

Sementara itu, konsep diri pada penggemar anime sub-kelompok cosplayer secara umum dapat digambarkan sebagai perasaan berharga, kompeten dan percaya diri. Cosplayer cenderung memiliki kemampuan untuk cenderung mengubah nilai dan prinsip hidup mereka sebagai respons terhadap pengalaman baru yang diperoleh. Kelompok ini tidak khawatir terhadap masa lalu atau masa depan, memiliki keyakinan yang tinggi dalam menyelesaikan permasalahan hidup meski menghadapi kegagalan, mampu menerima diri sendiri dan merasa sama berharganya dengan orang lain, serta mampu peka terhadap kebutuhan orang lain (Burns, 1993). Namun kritik diri pada sub-kelompok ini berada pada kategori tinggi sehingga digambarkan mereka mendeskripsikan konsep diri mereka lebih menarik daripada mereka yang sebenarnya.

Meskipun terdapat perbedaan pada konsep diri dan beberapa dimensi di dalamnya antara kedua kelompok, namun perbedaan tersebut tidak signifikan antara penggemar anime sub-kelompok cosplayer dengan penggemar anime sub-kelompok non-cosplayer.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeschliman, L. (2022). What Is Anime? Bellaonline. <https://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp>
- Agustina, O. (2018) Gambaran konsep diri mahasiswa yang melakukan fangirling pada mahasiswa regular FIK UI. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Ahn, J. (2008). Animated subjects: Globalization, media, and East Asian cultural imaginaries (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. (UMI No. 3311139)
- Burns dan Dobson, R. B. & Dobson, C. B. (1984). The self-concept. *Introductory Psychology*, 473-505. https://doi.org/10.1007/978-94-011-6279-1_13
- Bhagchandani, R. (2017). Effect of Loneliness on the Psychological Well-Being of College Students. *International Journal of Social Science and Humanity*.
- Centi, J. P. (1993). *Mengapa Rendah Diri?*. Kanisius.
- Fitts, W. H. (1965). Tennessee self-concept scale. Western Psychological Services a Division of Manson Western Corporation.
- Fitts, W. H. (1971). *The Self Concept and Self-Actualization*. Western Psychological Service.
- Hill, N. L. (2017). *Embodying cosplay: Fandom communities in the USA* (Unpublished master's thesis). Georgia State University, Atlanta, Georgia.
- Hoff, E. W. (2012). *Cosplay as subculture: In Japan and beyond*. Tokai Gakuen University

- Bulletin: Humanities Research, 17, 149-167.
- Lotecki, A. (2012) *Cosplay culture: The development of interactive and living art through play* (Unpublished master's thesis). Ryerson University, Toronto, Ontario.
- Melani, N., Hanifah, S., & Asbari, M. (2023) Solusi Interaksi di Era Informasi: Mengendalikan Obsesi dan Mengelola Emosi. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2008). *Human development*. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Puspitasari, G., & Khasanah, U. (2019). Persepsi terhadap tokoh wanita dalam anime 2D menurut para pecinta anime di Indonesia. *Mezurashii*, 1(2). <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v1i2.3238>
- Qian, T., & Sun, C. (2017). Analysis on animation attitudes of college students. *Advances in Psychology*, 7(3), 230–238. <https://doi.org/10.12677/ap.2017.73030>
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H.-M. (2012). "Cosplay": Imaginative self and performing identity. *Fashion*.
- Ray, A., Plante, C., Reysen, S., & Roberts, S. (2017). Psychological Needs Predict Fanship and Fandom in Anime Fans. <https://www.researchgate.net/publication/319352964>
- Steinberg, L. (2017). *Adolescence* (10th ed.). McGraw-Hill Inc.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Theory, 16, 317-342. Rosenberg, R. S., & Letamendi, A. M. (2013). Expressions of fandom: Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 5, 9-18.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1, 65-76.
- Yusof, N. A., Mastor, K. A., Mamat, M., Keng, L. K., Haron, H., Tahir, H. M., Jaafar, R., & Baharum, K. (2023). The influence of anime as Japanese popular culture among art and design students. *Nurture*, 17(4), 493–503. <https://doi.org/10.55951/nurture.v17i4.374>
- Zanitri, V., Hairunnisa, & Eddy Wibowo, S. (2018). Pengaruh menonton anime jepang di internet terhadap perilaku imitasi di kalangan komunitas japan club east borneo kota samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 15–27.