



KONSEP DIRI PADA MAHASISWA *COSPLAYER*

DI KOTA KUDUS

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Disusun Oleh:

YUNDA ANGGI KUSUMANINGRUM

NIM: 2020 60 076

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

KONSEP DIRI PADA MAHASISWA *COSPLAYER* DI KOTA KUDUS

Diajukan oleh

YUNDA ANGGI KUSUMANINGRUM

NIM: 2020 60 076

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Dr. Moehamad Widjanarko, S.Psi., M. Si.

Tanggal 21 MAR 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada tanggal : 21 MAR 2024

Mengesahkan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus

Dekan

(Dr. Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si.)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M. Si

2. Mohammad Khasan, S.Psi., M.Si

3. Nugraeni Aprilia, S.Psi., M.Psi., Psikolog



PERSEMBAHAN

Atas ijin yang maha kuasa, dengan penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan doa, cinta, dan kasih sayang yang tulus, saya persembahkan karya tulis ini kepada kedua orang tua saya beserta keluarga yang telah memberikan bantuan baik secara materiil maupun moril dalam menghadapi hari-hari sulit yang saya lalui.



MOTO

"Takdir datang beriringan dengan perintah."

(Abahnya Allamchor)

"In order to survive, we cling to all we know and understand."

(Uchiha Itachi)

"If I could I would always work in silence and obscurity, and let my efforts be known by their results."

(Emily Brontë)

"Happiness can be found, even in the darkest of times, if one only remembers to turn on the light."

(Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore)

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Konsep Diri Pada Mahasiswa *Cosplayer* Di Kota Kudus”**. Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat dalam membantu menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
2. Bapak Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si selaku dosen akademik dan dosen pembimbing yang telah banyak berjasa meluangkan waktu serta energinya dengan arahan dan saran selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Terimakasih saya haturkan kepada para dosen dan seluruh staff di lingkungan civitas akademik Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu serta bantuannya baik administratif sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan dengan lancar.
4. Informan yang telah membantu dan bersedia memberikan data penelitian kepada penulis.
5. Teristimewa kepada Kakak saya Yoga Paidul untuk support system berupa materi yang tiada habisnya.

6. Terimakasih juga untuk sahabat-sahabat saya, Nazhifa Ghina Azzah, Safitri Dwi Rukhayati, Hani Asfirai Hanihamadah, Dhea Putri Anggraheni, Sabrina Dea Raharjo, Naufal Abiyan Alifiyanto, Devi Purnama Sari, Dhea Ayu Zuliyanti dan Ibu Ruth Natalia Susanti, S.Psi., M. Psi., Psikolog yang telah memberikan support dan pressure positif kepada penulis.
7. Untuk Erwin Indra Putra selaku bapak inspirasi penulis yang kerap memberikan wejangan dan motivasi untuk terus tumbuh dan berkembang.
8. Untuk yang terkasih, Allam Chorqul Awaa'id yang telah memberikan support dalam bentuk dukungan emosional *and can treat me and my mental health accordingly.*
9. Kepada husbu-waifu-loli penulis dari berbagai macam *anime* yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang melalui kisah hidupnya telah membangkitkan semangat penulis dalam menjalani hidup.
10. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Kudus, 26 Januari 2024

Penulis,

Yunda Anggi Kusumaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTO.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRACT	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	11
C. Manfaat Penelitian.....	11
1. Teoritis	11
2. Praktis.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Pengertian Konsep Diri	13
B. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri.....	15
1. <i>Self Appraisal - Viewing Self as an Object</i>	15
2. <i>Reaction and Response of Others</i>	15
3. <i>Roles You Play - Role Taking</i>	16
4. <i>Reference Groups</i>	16
C. Teori Pendukung Sekunder	19
D. Kajian Penelitian Sebelumnya	21

E. Kerangka Berpikir Konsep Diri Pada Mahasiswa <i>Cosplayer</i> Di Kota Kudus	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pengertian Penelitian Kualitatif	27
B. Ciri-ciri Penelitian Kualitatif.....	28
C. Lokasi dan Informan Penelitian	31
D. Pengumpulan Data Penelitian	32
E. Analisis Data	34
F. Kredibilitas Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian	38
1. Pelaksanaan Penelitian	38
2. Hasil Penelitian	39
C. Analisis Hasil Penelitian	103
D. Kredibilitas Penelitian.....	117
1. Informan T.....	117
2. Informan N.....	118
3. Informan F.....	119
E. Pembahasan.....	120
BAB V PENUTUP.....	127
A. Simpulan.....	127
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Wawancara	36
Tabel 4.2 Skema Interpretasi Informan I	56
Tabel 4.3 Skema Interpretasi Informan II	76
Tabel 4.4 Skema Interpretasi Informan III	101
Tabel 4.5 Analisis Hasil Penelitian	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar Skema Alur Pikir	24
Interpretasi Informan I	52
Interpretasi Informan II	69
Interpretasi Informan III	90



DAFTAR LAMPIRAN

Panduan Observasi dan Wawancara	120
Hasil Transkrip Wawancara	130
Surat Keterangan Kesesuaian Pernyataan Informan	185
Hasil Analisis Data (Koding)	189
Dokumentasi Informan.....	256
Surat Ijin Penelitian.....	258
Screening Judul	260
Form A dan Form B	260
Hasil Sreeening Lolos Plagiasi Turnitin	260

SELF-CONCEPT AMONG COSPLAYER COLLAGE STUDENTS IN THE KUDUS CITY

ABSTRACT

Cosplay, as a practice in popular culture, involves more than just dressing up and acting as a character. Cosplayers invest a lot of time, money, and effort into creating costumes and studying the characters they play. These activities are also forms of personal expression that deviate from mainstream cultural conventions. Through cosplay, fans can express themselves and imitate their favorite fictional characters. They find satisfaction in their ability to make others happy through the roles they play. This research aims to analyze the factors that influence the self-concept of cosplayer students in Kudus City. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. The data collection technique in this research used interview and observation methods with three cosplayer student informants in Kudus City with the identification of informants who were willing to provide information about cosplay and had had an interest in the world of anime and cosplay for at least 3 years. They are also familiar with Japanese popular culture, especially in the world of anime and cosplay, and have experience participating in cosplay or Japanese events at least three times. Meanwhile, the data analysis method used is coding and credibility testing using triangulation. The results of this study indicate that cosplayers' self-concept is influenced by various factors, including their self-views, other people's responses to them, the roles they take in everyday life, and their reference groups. This reference group can be a cosplay community, which provides support, inspiration, and guidance for cosplayers. Despite facing challenges such as time management and costs, cosplayers remain enthusiastic and proud of their contributions to the cosplay community.

Keywords: anime, collage students, cosplay, cosplayers, jepang, manga, self-concept

KONSEP DIRI PADA MAHASISWA *COSPLAYER* DI KOTA KUDUS

ABSTRAK

Cosplay, sebagai salah satu praktik dalam budaya populer, melibatkan lebih dari sekadar berdandan dan berperan sebagai karakter. Para *cosplayer* menginvestasikan banyak waktu, uang, dan usaha untuk menciptakan kostum dan mempelajari karakter yang mereka perankan. Aktivitas ini juga merupakan bentuk ekspresi pribadi yang menyimpang dari konvensi budaya arus utama. Melalui *cosplay*, para penggemar dapat mengekspresikan diri dan meniru karakter fiksi favorit mereka. Mereka menemukan kepuasan dalam kemampuan mereka untuk membuat orang lain senang melalui peran yang mereka mainkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri mahasiswa *cosplayer* di Kota Kudus. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi kepada tiga informan mahasiswa *cosplayer* di Kota Kudus dengan identifikasi informan bersedia memberikan keterangan mengenai *cosplay* dan telah memiliki minat dalam dunia *anime* dan *cosplay* selama minimal 3 tahun. Mereka juga telah mengenal kebudayaan populer Jepang, terutama dalam dunia *anime* dan *cosplay*, serta memiliki pengalaman mengikuti *event cosplay* atau jejepangan setidaknya tiga kali. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah koding dan uji kredibilitas menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri para *cosplayer* dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pandangan diri mereka sendiri, respon orang lain terhadap mereka, peran yang mereka ambil dalam kehidupan sehari-hari, dan kelompok referensi mereka. Kelompok referensi ini dapat berupa komunitas *cosplay*, yang memberikan dukungan, inspirasi, dan panduan bagi para *cosplayer*. Meskipun menghadapi tantangan seperti manajemen waktu dan biaya, para *cosplayer* tetap antusias dan bangga atas kontribusi mereka dalam komunitas *cosplay*.

Kata kunci: *anime*, *cosplay*, *cosplayer*, Jepang, konsep diri, mahasiswa, *manga*