

COSPLAY ADALAH “JALAN NINJAKU” SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS

Naufal Adhi Pramana, Achmad Mujab Masykur

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

E-mail: napram10952@gmail.com

Abstrak

ABSTRAK

Cosplay merupakan sejenis pertunjukan dimana individu akan berpenampilan lengkap seperti suatu tokoh dan memperagakannya. Tokoh yang diperagakan biasanya berasal dari komik, *anime*, *game*, film, drama dan lain sebagainya. Penelitian ini ditujukan untuk memahami dan memberikan gambaran tentang pengalaman dalam *bercosplay*. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Intepretative Phenomenological Analysis* (IPA). Metode ini berfokus pada pengalaman, perasaan dan pemikiran yang dialami subjek. Subjek dalam penelitian ini berjumlah tiga orang dan merupakan *cosplayer* yang sudah *bercosplay* selama lebih dari tiga tahun, sudah memerankan lebih dari satu karakter dan sudah mengikuti perlombaan *cosplay*. Proses pengambilan data menggunakan teknik wawancara mendalam. Hasil dari penelitian berfokus pada tiga tema yaitu makna, penampilan dan komunitas. *Copsplay* merupakan hobi di mata subjek. Ketika *bercosplay* perlu adanya pendalaman karakter agar dapat menjiwai karakter yang sedang diperankan. Terdapat peningkatan yang dirasakan dalam jumlah relasi, ilmu yang diperoleh dan pemasukan finansial antara sebelum dan sesudah *bercosplay*. Perjalanan *bercosplay* subjek tidak lepas dari peran komunitas *cosplay* yang mewadahi dan memberikan dukungan kepada subjek.

Kata kunci: *cosplay*, komunitas, hobi, kualitatif, fenomenologis

Abstrac

Cosplay is a kind of show that a person will be dressed as a character and perform as the character. Usually the character which is performed came from comics, animes, game, movies, drama etcetera. This research aimed to understanding and description about experience in cosplay. The method of data analysis which is used in this research is interpretative phenomenological analysis (IPA). This method focused on experiences, feelings and ideas from subjects. Numbers of subjects in this research is three person which is has been cosplaying for more than three years, has performing more than one characters and has been attended cosplay competition. Data retrieval process is deep interview. The result of this research is focussed in three themes which is meaning, perform and community. Cosplay is a hobby for subjects. When cosplaying they need a deepening the character to animates a character. There is a perceived improvement in relation, knowledge and financial between before and after join cosplay. Subjects journey in cosplay not loose from community support that accommodating and give support.

Key words: *cosplay*, community, hobby, qualitative, phenomenology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan banyak manfaat dalam kehidupan manusia dalam banyak aspek. Salah satu manfaat yang sangat dirasakan adalah penyebaran jaringan informasi yang semakin cepat dan global. Penyebaran informasi yang cepat dan luas menyebabkan informasi dari berbagai penjuru dunia dapat diakses dengan mudah oleh semua orang. Di Jawa Tengah sebanyak 49,92% masyarakat berusia lima tahun ke atas sudah memiliki akses internet (Badan Pusat Statistik, 2017).

Melalui teknologi dan informasi sosial media penyebaran budaya yang berasal dari luar ikut tersebar, sehingga banyak akulturasi budaya yang diterima oleh masyarakat berbagai bentuk budaya. Budaya yang berbeda dengan budaya asli menyebabkan masyarakat melepaskan diri dari gaya hidup yang diwujudkan melalui norma dan melintaskan diri dalam apa yang dikenali. Perubahan budaya tersebut disebut dengan sub-budaya (Paidi, Akhir dan Hassan 2018). Salah satu budaya yang masuk ke Indonesia contohnya budaya Jepang. Ragam budaya Jepang yang populer di Indonesia meliputi banyak bentuk antara lain *anime*, *manga*/komik, musik, film hingga *fashion*. Fenomena *fashion* Jepang sudah merebak di kalangan anak muda kelas menengah perkotaan Indonesia khususnya di Bandung, Jakarta dan Yogyakarta (Venus dan Helmi, 2010). Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk *costum playing* atau semacam permainan kostum yang dikenakan pada *event cosplay*.

Cosplay merupakan semacam kegiatan para penggemar *manga* atau *anime* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat atau memakai kostum, berdandan atau berpakaian menggunakan aksesoris untuk meniru memerankan tokoh-tokoh tertentu dari *anime*, *manga* game, literatur, film populer dan ikon atau idol grup. Istilah *cosplay* dikenalkan pertama kali oleh Nubuyuki Takahashi presiden dari Studio Hard pada bulan Juni tahun 1983 (Lotecki, 2006). Aktivitas *cosplay* memiliki keunikan dengan melakukan *role-play* atau pemeranan karakter. *Cosplay* semakin populer di Jepang khususnya pada kalangan pecinta *manga* (komik) dan *anime* (animasi). *Cosplay* biasa disebut juga dengan istilah *kosupure* yang berasal dari *costume* (kostum) dan *play* (bermain). Rahman, Wing-sun dan Cheung (2012) menyebutkan bahwa *Cosplay* dalam konteks sub kultur modern sering digunakan untuk menggambarkan kegiatan berpakaian dan bertindak sebagai karakter dari *manga*, *anime*, *tokusatsu*, *video game*, *sci-fi* dan grup musik. Kategori dalam *cosplay* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa *genre*, yaitu *romance*, *horror*, *cuteness*, *gothic*, *sci-fi*, fantasi serta mitologi. Sub-kultur tersebut menjadi lebih populer di luar Jepang, dan sudah muncul di negara-negara Asia seperti Hongkong dan Taiwan.

Pemain *cosplay* yang disebut *cosplayer* memiliki komunitas sebagai identitas diri (Lotecki, 2006). *Cosplay* adalah salah satu aspek yang bisa dilihat lewat antusias penggemarnya dan sudah banyak diiput oleh media seperti majalah *Cosmode*. Selain majalah ada juga situs komunitas seperti "Cure" dan "Cosplayer" yang berisi posting foto dari para penggemar ketika menggunakan kostum, saling berbagi tips untuk membuat kostum dan informasi mengenai acara yang akan datang. Banyak dari para *cosplayer* yang aktif dalam media sosial (Rahman, dkk., 2012).

Cosplayer tidak hanya sekedar berdandan dan memakai kostum seperti pada saat pesta kostum maupun *halloween*, namun *cosplayer* menghabiskan uang dan juga waktu untuk proses pembuatan kostum, membeli kostum, mempelajari pose karakter, serta mempelajari dialog dari karakter yang akan diperankan. Pada acara-acara tertentu *cosplayer* akan tampil dengan mengubah penampilan dan identitas dirinya di dunia nyata menjadi karakter fiksi yang telah dipilih. Oleh karena itu, hanya bermodalkan kreativitas saja tidak cukup untuk mencapai sebuah totalitas dalam *bercosplay* (Winge 2006).

Cosplayer akan berusaha menjiwai peran dan pengkarakteran dari tokoh tersebut. misalnya seseorang yang di dunia nyata adalah seorang yang hiperaktif, memerankan karakter sebagai seorang yang pendiam dan pemalu. Seorang *cosplayer* harus mampu memerankan tokoh tersebut. *Cosplay* merupakan sebuah wadah aktualisasi diri, ajang kreatifitas dan rekreasi sebagai wujud eksistensi dari para pelakunya. Karakter yang sedang *dicosplay*kan dapat menyebabkan perubahan sifat *cosplayer*. *Cosplay* pada tingkatan tertentu tidak hanya memberikan kepuasan dalam berbusana, tidak hanya ekspresi tetapi juga dalam melakukan penjiwaan tokoh tersebut secara total (Saraswati, 2010).

Krisnella, *cosplayer* asal Yogyakarta mengatakan dengan ikut *bercosplay* dirinya dapat belajar mendalami karakter tokoh fiktif, mengenal kostum dan memakai *make up*. Selain itu *cosplay* merupakan tempat bagi Krisnella untuk melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapi. Krisnella juga menambahkan bahwa sebagai *cosplayer* harus bisa memahami jalan cerita atau latar belakang dari tokoh yang diperankan, sehingga secara tidak langsung *cosplayer* juga akan belajar tentang teknik menggunakan pedang, panah, tombak, senjata api dan teknik bela diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai pengalaman *bercosplay* pada *cosplayer* yang sudah *bercosplay* selama lebih dari tiga tahun dan sudah pernah mengikuti *cosplay competition*. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologis berusaha mengeksplorasi pengalaman personal dan menekankan persepsi personal individu (Smith, 2009). Fenomenologis mempunyai sudut pandang bahwa pengalaman yang dialami manusia bersifat unik, meskipun pengalaman dan perasaan yang dialami sama, terkadang ada makna berbeda yang dirasakan oleh tiap individu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Interpretative phenomenological analysis* (IPA). Pendekatan IPA bertujuan untuk menjelajahi makna dari peristiwa yang dialami subjek dari pengalaman-pengalaman yang telah dialami (Smith, Flower dan Larkin, 2009). Penggunaan perspektif fenomenologis dengan pendekatan IPA sesuai dengan tujuan penelitian yaitu memahami pengalaman yang dialami oleh subjek sebagai *cosplayer*. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah *cosplayer* yang sudah *bercosplay* minimal selama tiga tahun, sudah pernah *bercosplay* dengan lebih dari satu karakter, sudah memiliki pekerjaan dan berusia antara 20-35 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses analisis data yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan tiga tema induk dan satu tema khusus. Berikut ini adalah tabel yang di dalamnya mengandung tema induk secara keseluruhan, tema khusus, dan tema super-ordinat.

Tema Induk dan Tema Super-ordinat

TEMA INDUK	TEMA SUPER-ORDINAT
Pandangan tentang <i>cosplay</i>	Prinsip
	Makna
	Motivasi
Penampilan	Pendalaman karakter
	Perasaan ber <i>cosplay</i>
	Kendala
	Manfaat
Komunitas	Dinamika komunitas

Tema Khusus Subjek DSP

Tema Khusus
Bisnis

Agustina (2015) mengatakan terdapat konsep diri positif dan negatif pada *cosplayer*. Konsep diri positif meliputi 1) Memiliki kesadaran terhadap potensi yang dimiliki, 2) dapat menerima kritik atau tanggapan yang datang dari orang lain dan 3) berusaha memperbaiki diri. Sisi negatif konsep diri adalah 1) pragmatis dan acuh terhadap pendapat orang lain, 2) pesimis terhadap pandangan negatif orang lain dan 3) cenderung menutup diri. Subjek sudah memiliki kesadaran terhadap potensi diri yang dibuktikan dengan adanya rasa tertantang dalam diri subjek untuk terus berkompetisi di dunia *cosplay*. Kritik yang membangun dan usaha untuk memperbaiki diri juga dilakukan oleh subjek. Ketiga subjek menyambut dengan baik kritikan yang datang selama kritikan tersebut bersifat membangun dan mau mengambil sisi positif dari kritikan untuk memperbaiki diri. Meski begitu ditemukan juga adanya sifat acuh dan pesimis yang dirasakan oleh subjek. Sifat acuh terlihat dengan sikap subjek menanggapi kritikan di luar persoalan *cosplay*. Sementara itu rasa pesimis juga dirasakan subjek pada saat berkompetisi.

Erikson (dalam Santrock, 2011) mengatakan pada rentang usia sekitar 20 hingga 30 tahunan individu melalui tahapan perkembangan keakraban versus keterkucilan. Tahapan ini adalah tahap dimana individu menghadapi tugas perkembangan yang berhubungan dengan menjalin hubungan atau relasi akrab dengan individu lainnya. Apabila individu dapat menjalin relasi yang akrab dan sehat dengan individu lainnya maka individu tersebut dapat memperoleh keakraban. Namun jika individu tidak dapat menjalin relasi yang akrab dan sehat maka individu tersebut akan merasa terkucilkan. Ketiga subjek sudah menemukan keakraban dalam lingkungan *cosplay*. Hal tersebut dibuktikan dengan keterlibatan subjek dalam aktivitas yang dilakukan dengan *cosplayer* lain. Ketiga subjek aktif mengikuti kegiatan dengan sesama *cosplayer* sehingga nilai keakraban muncul dengan sesama *cosplayer*.

Robbins dan Judge (2015) mengatakan kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan individu untuk mencapai potensi terbaik, pemenuhan diri dan kebutuhan untuk tumbuh berkembang. *Cosplay* bagi subjek sudah menjadi bagian dari kehidupan dimana dalam *bercosplay* subjek bisa mengembangkan potensi diri berupa kreativitas dalam membuat kostum, maupun menyusun konsep untuk penapilan. Selain untuk mengembangkan potensi diri *cosplay* juga digunakan subjek sebagai tempat untuk mendapatkan uang. Subjek mengatakan bahwa dengan membuat kostum untuk *bercosplay* dirinya bisa mendapatkan penghasilan.

Menurut sudut pandang teori ERG Alderfer, tingkatan kebutuhan dibagi menjadi tiga bagian (Busro, 2018). Tingkatan pertama merupakan kebutuhan eksistensi dimana tingkatan ini merupakan tingkat kebutuhan dasar bagi individu untuk hidup. Kebutuhan eksistensi meliputi makanan, imbalan dan kondisi kerja. Tingkatan kedua adalah kebutuhan untuk hubungan sosial dimana individu membutuhkan interaksi dengan individu lain. Tingkatan ketiga yaitu kebutuhan pertumbuhan dimana individu memiliki kebutuhan untuk berkembang secara produktif dan kreatif. Berdasarkan teori ini subjek berada pada tingkat ketiga dimana subjek mengembangkan diri menjadi individu yang kreatif dan produktif melalui *cosplay*.

Meski begitu terlihat adanya tanda-tanda kecanduan terhadap hobi *bercosplay*. Menurut Santrock (2011) kecanduan merupakan perilaku ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi secara berlebihan. Individu akan melakukan hal yang disenangi ketika ada kesempatan dan menjamin ketersediaannya. Hal tersebut ditemukan pada ketiga subjek. Subjek merasa bahwa ada yang kurang dari dirinya ketika tidak *bercosplay* dan berkeinginan untuk terus *bercosplay* hingga tua. Terlebih lagi subjek bersedia untuk menukar jadwal *shift* kerjanya apabila bertepatan dengan *event cosplay*. Selain itu subjek juga berkeinginan untuk *bercosplay* setiap kali ada kesempatan dan tidak keberatan mengeluarkan uang untuk membeli kostum baru.

Cromie (dalam Kem, 2005) mengatakan akibat terburuk dari kecanduan adalah hilangnya kemampuan untuk mengontrol emosi. Hal tersebut menyebabkan individu akan lebih sering merasa sedih, kesepian, marah, takut untuk berinteraksi dengan dunia luar, malu, terjebak dalam konflik keluarga dan memiliki *self esteem* yang rendah. Hal tersebut sesuai dengan temuan pada ketiga subjek. Subjek sempat berkonflik dengan orang tua terkait dengan hobi *bercosplay*. *Self esteem* yang rendah ditemukan juga pada subjek dimana subjek sering kali merasa malu-malu dan ragu-ragu.

Prabowo (2014) melalui penelitiannya mengungkapkan salah satu alasan untuk *bercosplay* adalah untuk melepaskan stress yang dialami. Hasil ini sesuai dengan apa yang didapat oleh peneliti dimana subjek merasa semua beban yang ditanggung hilang pada saat *bercosplay*. penelitian Prabowo juga mengungkapkan sebab seseorang memutuskan untuk menjadi *cosplayer* adalah kesukaan terhadap tokoh-tokoh *anime*. Kesukaan tersebut sudah ada sejak kecil dan terbawa hingga dewasa. Hal tersebut sesuai dengan ketiga subjek dimana subjek menyukai tokoh *tokusatsu Kamen Rider* karena tokoh *Kamen Rider* identik dengan tokoh pahlawan. Rasa suka tersebut membuat subjek mulai memiliki minat terhadap *cosplay*.

Hasil penelitian dari Miranti dan Kahija (2018) mengatakan para *cosplayer* akan melakukan personifikasi karakter dalam *bercosplay*. Personifikasi tidak hanya dari segi visual, melainkan meliputi segi sifat dari karakter tersebut. Hasil ini sejalan dengan yang terjadi kepada ketiga subjek. Pada penelitian ini subjek berusaha untuk melakukan personifikasi karakter mulai dari mempelajari tokoh yang akan *dicosplay*kan melalui identifikasi karakter. Identifikasi karakter meliputi mempelajari karakter secara keseluruhan dari latar belakang karakter, gerakan karakter, dan lain-lain. Selanjutnya subjek menirukan gerakan dari karakter tersebut. Tujuan dari menirukan gerakan ini agar subjek dapat sepenuhnya mendalami karakter yang sedang *dicosplay*kan. Subjek juga akan meminta orang lain untuk menonton pada saat berlatih memerankan karakter, tujuannya agar orang tersebut bisa memberikan penilaian tentang penampilan subjek.

Pada saat *bercosplay* muncul perasaan senang dan bangga pada ketiga subjek. Perasaan senang dan bangga ini muncul karena adanya kepuasan yang timbul pada saat berhasil memperagakan karakter yang disukai. Hal tersebut selaras dengan penelitian Syahrial (2017) yang menyatakan bahwa *cosplayer* mendapatkan rasa senang, gembira dan puas ketika berhasil *bercosplay* di atas panggung disertai sorakan penonton. Subjek mengatakan terdapat kebanggaan tersendiri ketika turun *bercosplay* pada *event* Jepang. Subjek menambahkan dirinya merasa bangga apabila sudah berhasil *bercosplay* dengan suatu karakter dan memperagakan karakter tersebut dengan gerakan dan jurus-jurusnya.

Cosplayer memiliki wadah berupa komunitas dimana para *cosplayer* dapat diterima secara seutuhnya dikarenakan adanya kesamaan minat dan kesukaan. Kesamaan ini menimbulkan rasa memiliki diantara sesama anggota komunitas. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan sesama anggota komunitas membuat *cosplayer* merasakan semangat kekeluargaan (Aisyah, 2012). Hills dalam Lamerichs (2014) mengandaikan komunitas sebagai bangsa yang dibangun yang berdasarkan kesamaan ketertarikan terhadap kelompok. Penelitian Wonodiharjo (2014) mengatakan konsep diri pada anggota komunitas dapat terbentuk dengan adanya komunikasi yang terjalin antar anggotanya. Ada perubahan konsep diri dari yang awalnya memiliki konsep diri negatif berubah menjadi positif setelah mengikuti komunitas. Sedangkan Fitriawati (2016) mengungkapkan bahwa konsep diri positif para *cosplayer* terbentuk karena adanya interaksi antar sesama anggota *cosplay* di dalam komunitas sehingga menimbulkan kekhasan pada anggota komunitas. Kedua hasil penelitian ini peneliti temukan di lapangan. Subjek merasa dirinya selama ini bisa bertahan *bercosplay* karena ada campur tangan dari komunitas. Komunitas tersebut membuat subjek yang awalnya masih merasa takut untuk *bercosplay* menjadi berani karena anggota komunitas *cosplay* mau membantu anggota baru untuk belajar.

Darwan, Syahrina dan Okfrina (2019) mengungkapkan adanya hubungan kuat antara dukungan sosial dengan motivasi menjadi *cosplayer*. Penelitian ini membuktikan bahwa semakin tinggi dukungan sosial yang diterima, maka semakin tinggi pula motivasi dari *cosplayer*. Begitu juga dengan sebaliknya, semakin rendah dukungan sosial yang diterima, akan semakin kecil pula motivasi untuk menjadi *cosplayer*. Sesuai dengan penelitian tersebut, subjek bisa *bercosplay* setelah mendapatkan dukungan dari temannya. Subjek yang awalnya merasa malu untuk *bercosplay* bisa mendapatkan keberanian setelah diyakinkan oleh temannya. Hal yang sama juga

terjadi ketika subjek merasa terbebani untuk meng*cosplay*kan suatu karakter, kepercayaan dari teman telah membuat subjek bisa ber*cosplay* tanpa merasa terbebani lagi. Hal tersebut membuktikan bahwa jenis dukungan sosial yang diterima subjek adalah dukungan sosial emosional dan informasi.

Aisyah (2012) mengatakan acara seperti pertemuan klub (komunitas), karaoke, atau acara yang merujuk pada *event* Jepang dapat membangun situs bermain bagi para *cosplayer*. Hal tersebut berarti aktivitas-aktivitas tersebut bisa menimbulkan rasa nyaman dan rasa kekeluargaan antara anggota komunitas. Peneliti menemukan kesesuaian hasil tersebut dengan apa yang dirasakan subjek dimana subjek merasa seru ketika memiliki *project* bersama teman-teman satu komunitasnya. Selain ketika ada *project* rasa seru juga muncul pada saat menghadiri *event* Jepang. Subjek merasa adanya perbedaan sebelum masuk ke dalam komunitas dengan sesudah masuk ke dalam komunitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan yang sudah dilakukan mengenai pengalaman ketiga subjek ketika menjadi *cosplayer*, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa alasan ketiga subjek ber*cosplay* adalah karena hobi. Hobi yang dilakukan bisa juga sebagai sumber pendapatan bagi subjek. *Cosplay* bisa dipandang positif ataupun negatif dikalangan masyarakat awam tergantung dari bagaimana cara menjelaskan dan sudut pandang tiap individu. Meski begitu muncul indikasi kecanduan pada ketiga subjek. kecanduan tersebut terlihat dari kemauan subjek untuk ber*cosplay* pada setiap kesempatan dan berupaya agar tetap bisa ber*cosplay*.

Saat membawakan karakter perlu adanya pendalaman terhadap karakter yang sedang di*cosplay*kan. Hal tersebut bertujuan untuk menghidupkan karakter tersebut dan memberikan perasaan totalitas bagi *cosplayer* yang memerankan. Untuk memaksimalkan pendalaman pada karakter subjek memilih karakter berdasarkan kesukaan, kemiripan sifat, serta kemiripan tubuh dengan tokoh yang akan di*cosplay*kan. Persiapan yang dilakukan untuk ber*cosplay* antara lain mempelajari karakter, mempraktekan gerakan dari karakter, menyiapkan kostum dan properti. Ketiga subjek menghabiskan waktu, tenaga dan uang ketika melakukan persiapan.

Ketika membawakan karakter subjek merasa ada perasaan bangga, senang dan dihargai. Ada perberbedaan antara sebelum menjadi *cosplayer* dengan sesudah menjadi *cosplayer*. Perbedaan tersebut berupa jumlah relasi, kemampuan berinteraksi, ilmu dalam membuat kostum dan ber*cosplay* hingga hobi yang bisa diposisikan sebagai pekerjaan. Selain itu ada konsep diri positif yang muncul dari subjek pada saat ber*cosplay*.

Perubahan yang dialami subjek tidak lepas kaitannya dengan peran komunitas *cosplay* yang ada. Komunitas disini berperan sebagai wadah untuk menyatukan orang-orang yang menyukai hal-hal yang berbau Jepang, termasuk *cosplay* didalamnya. Di dalam komunitas tersebut terjadi proses saling membantu, adanya *peer support* untuk saling memberi semangat, *peer teaching* dimana para anggota komunitas belajar bersama, dan kegiatan kumpul rutin untuk membahas kegiatan kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. (2015). Konsep diri *ortaku anime* kota Serang. *Skripsi*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Aisyah, K. (2012). Rasa memiliki dalam komunitas *cosplay*. *Skripsi*. Universitas Indonesia.
- Badan Pusat Stastitika. 2017. Jakarta
- Busro, M. (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Darwan, M., I. A. Syahrina & R. Okfrima. (2019). Dukungan sosial hubungannya dengan motivasi menjadi *cosplayer* pada *cosmic (cosplayer minang community)* Padang. *Jurnal Psyche*, 12(1): 21-29.
- Fitriawati, D. (2016). Konsep diri *cosplayer* “studi fenomenologis mengenai konsep diri AEON *cosplay team* Bandung”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1)
- Kahija, Y. F. L. (2017). *Penelitian fenimenologis: Jalan memahami pengalaman hidup*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kem, L. (2005). *Gamers addiction: A threat to student success! What advisors need to know*. USA: Cengage Learning
- Lamerichs, N. (2014). *Cosplay: the affective mediation of fictional bodies. Fan studies: Research popular audiences*, 2(1): 113-125.
- Lotecki, A. (2006). *Cosplay culture: The development of interactive and living art trough play. Theses Ryerson University Canada*.
- Miranti, U. & Y. F. L. Kahija. (2018). *The experience of being a cosplayer: an Interpretative phenomenological analysis aproach*. *Jurnal Empati*, 7(1): 106-112.
- Paidi, E., M. D. N. M. Akhir & A. Hassan. (2018). Aplikasi peranti analitikal “*Cultural Diamond*” dalam analisis pembentukan komuniti Sub-budaya *cosplay* Jepun di Malaysia. *Jurnal Akademika*. 88(1): 75-90.
- Permatasari, E. I. (2017). Kajian Eksistensi Jean Paul Sarte pada *cosplayer japanese pop culture*. *Skripsi*. Universitas Gajah Mada.
- Rahman, O., L. Wing-sun., & B. H. Cheung. (2012). “*Cosplay*”: *imaginative self and performing identity*. *Fashion Theory*. 13(3): 317-342. doi: <https://doi.org/10.2752/175174112x13340749707204>
- Prabowo, N. A. (2014). *Cosplay* sebagai sarana rekreasi bagi *cosplayer* komunitas *cosura* yang telah menikah. *Japanology*, 2(2): 68-78.
- Robbins S. P. & T. A. Judge (2015). *Perilaku organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development: perkembangan masa hidup*. Jilid 2. Jakarta: Penerbit Erlangga

- Santrock. J. W. (2012). *Perkembangan masa hidup, edisi ke tigabelas*, jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Saraswati, N. S. (2010). Makna aktualisasi diri para *cosplayer* di Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Gajah Mada.
- Smith, J. A., (2009). *Psikologi kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smith, J.A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). *Intepetative phenomenological analysis-theory, method, and research*. London : Sage Publications
- Syahrial, G. B. (2017). Fenomena hiperrealitas pada *cosplayer love live* (studi kasus tim *allerish*). *Japanology*, 6(1): 16-27.
- Venus, A. & L. Helmi. (2010). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota *cosplay party* Bandung. *Jurnal ASPKOM*, 1(1):1-124.
- Winge, T. (2006). *Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay*. *Mechademia: University of Minnesota Press*, 1:65-76. doi: <http://10.1353/mec.0.0084>
- Wonodihardjo, F. (2008). Komunikasi kelompok yang mempengaruhi konsep diri dalam komunitas *cosplay* “Cosura” Surabaya. *Journal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, 2(3)