

**HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI SOSIAL DENGAN KEPERCAYAAN
DIRI PADA *COSPLAYER* KOMUNITAS CODAG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Psikologi



Disusun Oleh:

Diyana Rizki Annisa

(30702100069)

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI SOSIAL DENGAN KEPERCAYAAN DIRI PADA *COSPLAYER* KOMUNITAS CODAG

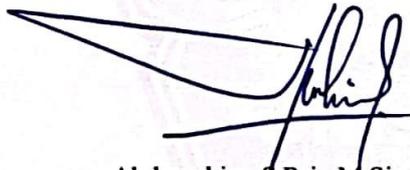
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Diyana Rizki Annisa
30702100069

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal



Abdurrohim, S.Psi., M.Si

20 Januari 2025

Semarang, 20 Januari 2025

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung Semarang



Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si

NIK. 210799001

HALAMAN PENGESAHAN

**Hubungan antara Interaksi Sosial dengan Kepercayaan Diri pada
Cosplayer Komunitas CODAG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Diyana Rizki Annisa

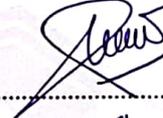
30702100069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 7 Februari 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Luh Putu Shanti Kusumaningsih, M. Psi, Psikolog



2. Falasifatul Falah, S.Psi., MA.



3. Abdurrohlim, S.Psi, M.Si



Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 7 Februari 2025

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA



Drs. Solo Kuncoro, S.Psi., M.Si
NIDN. 210799001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya, Diyana Rizki Annisa, dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat keserjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun.
2. Sepengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang tertulis dalam skripsi ini yang sudah pernah diterbitkan/ditulis oleh orang lain kecuali sudah secara tertulis diacu dalam naskah dan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat keserjanaan saya dicabut.

Semarang,
Yang menyatakan,



Diyana Rizki Annisa
30702100069

MOTTO

“Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.” -

Q.S Al-Baqarah: 195

“Jadilah versi terbaik dari dirimu setiap hari.”

“Lebih cepat dikerjakan maka lebih cepat rebahan.”

“Keajaiban terjadi ketika kamu tidak menyerah.”

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini untuk:

Kepada Ayah dan Ibu yang selalu memberikan kepercayaan dan dukungan sepenuh hati dalam setiap langkah hidup penulis.

Untuk diri penulis sendiri, yang tak pernah berhenti berusaha dan terus melangkah meski menghadapi saat-saat paling sulit.

Kepada Almamater Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang telah menjadi bagian dari perjalanan dengan pembelajaran berharga.

Kepada dosen pembimbing, yang dengan sabar memberikan bantuan, arahan, dan meluangkan waktu untuk mendukung penyelesaian karya ini meski terkadang merepotkan.

Dan kepada seluruh keluarga serta teman-teman, yang selalu menemani dan mendukung perjalanan penulis dalam menyelesaikan studi ini, penulis sangat bersyukur atas kehadiran dan dukungan di setiap langkah perjalanan yang penuh tantangan ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul "Hubungan antara Interaksi Sosial dengan Kepercayaan Diri pada *Cosplayer* Komunitas CODAG" dapat diselesaikan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan fasilitas serta segala bantuan yang dibutuhkan bagi para mahasiswa untuk terus berkembang.
2. Ibu Hj. Ratna Supradewi, S.Psi., M.Si., selaku dosen wali penulis yang telah membimbing, mengarahkan, dan membantu penulis sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
3. Bapak Abdurrohman, S.Psi., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran beliau untuk dapat membimbing serta mengarahkan penulis hingga akhirnya tugas akhir berupa skripsi ini dapat selesai dikerjakan.
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung atas pengajaran ilmu yang diberikan, semoga dengan mengalirnya ilmu, tercurah pula keberkahan kepada Bapak/Ibu dosen, aamiin.
5. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha, Perpustakaan, dan Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung yang banyak membantu penulis selama penulis melaksanakan perkuliahan dari awal hingga akhir.
6. Ayah dan Ibu penulis, Waryani dan Sutriyah, serta kakak-kakak penulis atas segala dukungan tak terhingga yang selalu tercurah pada penulis,
7. Seluruh subjek *Cosplayer* Komunitas CODAG yang rela dan berkenan membantu penulis dalam mengisi skala yang diberikan.

8. Rizqiya Rifanti Ulya, Fadiatun Nukha, Rosyidatun Nada, Ayuntavia, Sunariyah, Sa'diyah Halimah, dan Atika Putri Kusuma, teman penulis yang selalu memberikan dukungan pada penulis dalam berbagai kondisi.
9. Rafsanjani Fadel Bant yang selalu memberikan dukungan mental sehingga tercapainya penulis yang sekarang.
10. Teman-teman yang berada di *discord* KeluargaQ atas dukungan mental dan memberikan semangat dalam setiap proses yang dijalani oleh penulis.
11. Keluarga besar Lembaga Dakwah Kampus Forum Silaturrahim An-Nisa angkatan 2020 dan 2021 atas pelajaran, kesempatan, dan memori indah yang diciptakan untuk penulis.
12. Kepada seluruh pihak yang telah membantu tanpa terkecuali yang terlewat dan belum sempat disebutkan, terima kasih banyak penulis sampaikan atas segala dukungan dalam bentuk apa pun.
13. Terakhir, penulis ingin mengapresiasi diri sendiri atas ketekunan, usaha, dan semangat dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih telah bertahan melalui tantangan, melewati kesulitan, dan terus melangkah maju hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu psikologi maupun bagi pembaca yang tertarik pada topik ini.

Semarang,
Yang menyatakan,

Diyana Rizki Annisa
30702100069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kepercayaan Diri.....	10
1. Pengertian Kepercayaan Diri.....	10
2. Aspek-aspek Kepercayaan Diri.....	11
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kepercayaan Diri.....	14
B. Interaksi Sosial.....	17
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	17
2. Aspek-aspek Interaksi Sosial.....	18
C. <i>Cosplayer</i>	20
D. Komunitas CODAG.....	21
E. Hubungan antara Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri.....	23

F.	Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
A.	Identifikasi Variabel Penelitian	26
B.	Definisi Operasional.....	26
1.	Kepercayaan Diri.....	26
2.	Interaksi Sosial	26
C.	Populasi, Sampel, dan Sampling.....	27
1.	Populasi	27
2.	Sampel.....	27
3.	Sampling.....	27
D.	Metode Pengumpulan Data	28
1.	Kepercayaan Diri.....	28
2.	Interaksi Sosial	29
E.	Validitas, Uji Daya Beda Aitem, Estimasi dan Reliabilitas	30
1.	Validitas.....	30
2.	Uji Daya Beda Aitem	30
3.	Estimasi dan Reliabilitas	31
F.	Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		32
A.	Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian	32
1.	Orientasi Kanchah Penelitian	32
2.	Pelaksanaan Penelitian	33
2.	Pelaksanaan Penelitian	35
B.	Uji Daya Beda dan Estimasi Koefisien Reliabilitas Alat Ukur.....	36
1.	Skala Kepercayaan Diri.....	36
2.	Skala Interaksi Sosial	37
C.	Analisis Data Hasil Penelitian.....	38
1.	Uji Asumsi.....	38
2.	Uji Hipotesis.....	38
D.	Deskripsi Variabel Penelitian	39
1.	Deskripsi Data Skor Skala Kepercayaan Diri	39
2.	Deskripsi Data Skor Skala Interaksi Sosial.....	41

E. Pembahasan.....	42
F. Kelemahan Penelitian.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Data Cosplayer Komunitas CODAG	27
Tabel 2. Blue Print Skala Kepercayaan Diri	29
Tabel 3. Blue Print Skala Interaksi Sosial	30
Tabel 4. Blue Print Skala Interaksi Sosial	34
Tabel 5. Distribusi Nomor Aitem Skala Interaksi Sosial	35
Tabel 6. Daya Beda Aitem Skala Kepercayaan Diri	37
Tabel 7. Daya Beda Aitem Skala Interaksi Sosial	37
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 9. Norma Kategori Skor	39
Tabel 10. Deskripsi Skor Skala Kepercayaan Diri.....	40
Tabel 11. Kategorisasi Skor Subjek Skala Kepercayaan Diri	40
Tabel 12. Deskripsi Skor Skala Interaksi Sosial	41
Tabel 13. Kategorisasi Skor Subjek Skala Interaksi Sosial.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Norma Kategori Skala Kepercayaan Diri.....	40
Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Interaksi Sosial	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Skala Penelitian.....	51
Lampiran B. Tabulasi Data Skala Penelitian.....	57
Lampiran C. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas	61
Lampiran D. Analisis Data	65
Lampiran E. Surat-surat	68
Lampiran F. Dokumentasi	70

HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI SOSIAL DENGAN KEPERCAYAAN DIRI PADA *COSPLAYER* KOMUNITAS CODAG

Diyana Rizki Annisa, Abdurrohimi

Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang
diyanarannisa@std.unissula.ac.id, abdurrohimi@unissula.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji dan menganalisis hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri seorang *cosplayer* pada Komunitas CODAG. Kepercayaan diri adalah suatu keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, sehingga individu yang memilikinya tidak mudah cemas dalam bertindak dari Lauster. Sementara itu, menurut Basrowi, interaksi sosial merujuk pada dinamika yang menghubungkan individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta individu dengan kelompok. Populasi dalam penelitian ini merupakan seorang *cosplayer* yang termasuk dalam Komunitas CODAG dengan jumlah total 50 sampel. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala kepercayaan diri dengan koefisien reliabilitas 0,916 dan skala interaksi sosial dengan koefisien reliabilitas 0,736. Peneliti menganalisis data menggunakan teknik statistik dan yang digunakan adalah uji korelasi *Pearson Correlation Product Moment*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada *cosplayer* Komunitas CODAG dengan hasil R sebesar 0,505 yang berarti bahwa 50,5% variasi dalam kepercayaan diri dapat dijelaskan oleh interaksi sosial dan hasil F_{linear} sebesar 91,483 dengan sig 0,001 ($p < 0,05$) yang memperlihatkan bahwa kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linear atau hubungan yang lurus. Hasil korelasi antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri diperoleh koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,711 dengan sig $< 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan positif antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri. Interaksi sosial berperan penting dalam membangun kepercayaan diri seseorang. Memperkuat kualitas interaksi sosial dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri individu.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Kepercayaan Diri, *Cosplayer*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SOCIAL INTERACTION AND SELF-
CONFIDENCE AMONG COSPLAYERS IN
THE CODAG COMMUNITY**

Diyana Rizki Annisa, Abdurrohim

Faculty of Psychology, Sultan Agung Islamic University
diyanarannisa@std.unissula.ac.id, abdurrohim@unissula.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine and analyze the relationship between social interaction and self-confidence among cosplayers in the CODAG Community. Self-confidence is defined as a belief in one's own abilities, enabling individuals to act without excessive anxiety, as described by Lauster. Meanwhile, according to Basrowi, social interaction refers to the dynamics that connect individuals to individuals, groups to groups, and individuals to groups. The population of this study consists of cosplayers who are members of the CODAG Community, totaling 50 samples. The sampling technique employed is saturated sampling. Data collection was conducted using a self-confidence scale with a reliability coefficient of 0.916 and a social interaction scale with a reliability coefficient of 0.736. Data analysis was performed using statistical techniques, specifically Pearson's Product Moment Correlation test. The results of the study show a significant relationship between social interaction and self-confidence among cosplayers in the CODAG Community. The R value of 0.505 indicates that 50.5% of the variance in self-confidence can be explained by social interaction. Additionally, the F-linear result of 91.483 with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) demonstrates a linear relationship between self-confidence and social interaction. The correlation coefficient (r_{xy}) between social interaction and self-confidence is 0.711 with a significance of $p < 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a positive relationship between the two variables. Social interaction plays a vital role in building an individual's self-confidence. Therefore, enhancing the quality of social interaction can be a strategic approach to improving self-confidence.

Keywords: *Social Interaction, Self-Confidence, Cosplayers*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cosplay merupakan sebuah fenomena budaya populer yang berkembang pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia. *Cosplay*, atau "*costume play*," adalah aktivitas mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari anime, manga, gim, film, atau karya fiksi (Nasution et al., 2024). *Cosplay* pertama kali populer di Jepang pada akhir abad ke-20 dan kini telah berkembang menjadi komunitas global yang aktif. Darwan et al., (2019) menyatakan bahwa kegiatan *cosplay* tidak hanya mengenakan kostum, tetapi juga berusaha meniru gaya, kepribadian, dan ekspresi karakter yang diperankan. *Cosplay* telah menjadi bentuk ekspresi diri, seni pertunjukan, dan bahkan bagian dari industri hiburan yang melibatkan fotografi, kompetisi, dan media sosial. Selain menjadi sarana kreativitas, *cosplay* juga berfungsi sebagai wadah untuk menjalin interaksi sosial (Lamerichs, 2018). Banyak *cosplayer* yang bergabung dalam komunitas untuk berbagi pengalaman, berkolaborasi dalam pembuatan kostum, dan menghadiri acara seperti *cosplay competition* atau *anime convention*.

Cosplayer adalah individu yang berpartisipasi dalam kegiatan *cosplay* dengan mengenakan kostum dan merias diri sesuai dengan karakter yang dipilih (Widyastuti, 2019). *Cosplayer* dapat berasal dari berbagai latar belakang, usia, dan tingkat pengalaman. Beberapa *cosplayer* melakukan *cosplay* sebagai hobi, sementara yang lain menganggap *cosplay* sebagai profesi atau bahkan bentuk ekspresi seni. *Cosplayer* sering menghadiri acara-acara *cosplay*, berpartisipasi dalam kompetisi, atau berbagi karya di media sosial. Terdapat berbagai tingkat keterampilan dalam komunitas *cosplay*, mulai dari *cosplayer* pemula, hingga *cosplayer* profesional yang memiliki keahlian dalam pembuatan kostum, tata rias, dan akting (Venus & Helmi, 2017).

Seiring dengan semakin maraknya acara *cosplay*, fenomena *cosplay* telah membentuk komunitas yang aktif dan berkembang di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia (Widyastuti, 2019). Salah satu komunitas yang aktif dalam

kegiatan *cosplay* adalah komunitas CODAG, yang menjadi wadah bagi para *cosplayer* untuk berinteraksi dan mengembangkan diri. Komunitas CODAG adalah komunitas yang menaungi para penggemar *Cosplay*, *Dance*, *Art*, dan *Gaming* sejak didirikan pada 2012 di Yogyakarta. Selain sebagai wadah bagi yang memiliki hobi serupa, komunitas CODAG juga berfungsi sebagai ruang aman untuk berekspresi tanpa takut dengan pandangan buruk orang lain terutama tentang hobi *cosplayer*. *Cosplayer* sering berinteraksi dengan sesama penggemar di acara seperti konvensi, kompetisi, atau sesi fotografi. Interaksi sosial yang terjalin dalam komunitas *cosplay* memungkinkan individu untuk mendapatkan apresiasi, dukungan, dan umpan balik positif, yang berkontribusi pada pengembangan aspek psikologis para *cosplayer*, termasuk kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek psikologis yang memiliki peran krusial dalam perkembangan individu. Menurut Fatimah et al., (2023), kepercayaan diri memungkinkan individu untuk bertindak tanpa rasa takut, yang merupakan fondasi penting dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Rasa percaya diri yang kuat dapat membuat seseorang untuk mengambil risiko, menghadapi ketidakpastian, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pertumbuhan dan perkembangan individu. Kepercayaan diri yang tinggi memungkinkan seseorang untuk lebih proaktif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks sosial, akademik, dan profesional. Sebaliknya, rendahnya kepercayaan diri dapat menyebabkan individu mengalami hambatan dalam mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan mengambil keputusan yang penting. Bandura (Triana et al., 2022) juga menekankan agar kepercayaan diri yang merupakan sebuah kepercayaan individu untuk berperilaku dengan cara yang akan menghasilkan hasil yang diharapkan. Menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki dampak langsung pada motivasi dan performa individu dalam mencapai tujuan.

Kartini (Adawiyah, 2020) menyatakan bahwa percaya diri berarti individu dapat menghadapi sebuah tekanan yang menjadikan cara berpikir menjadi tempat pijakan dari segala situasi. Percaya diri berarti dapat mengendalikan berbagai sesuatu dengan baik dan dapat menjadikan tujuan yang diinginkan untuk meraih

kesuksesan. Individu yang memiliki rasa kepercayaan diri bebas melakukan sesuatu sesuai keinginan dan cenderung merasa bahagia. Tanpa kepercayaan diri, individu sering kali mengalami kesulitan dalam mengemukakan gagasan, pikiran, dan ekspresi, serta cenderung menghindari interaksi sosial. Kepercayaan diri sangat penting karena memberikan keyakinan bahwa kualitas, keterampilan, dan kemampuan individu dapat dioptimalkan untuk meraih tujuan yang diinginkan. Ketika individu memiliki rasa percaya diri, individu cenderung percaya pada kemampuan individu untuk menghadapi tantangan dan meraih kesuksesan, sehingga mendorong setiap individu untuk menetapkan tujuan ambisius dan mengambil risiko yang diperlukan. Sebaliknya, kekurangan kepercayaan diri dapat menyebabkan rasa cemas dan ketidakmampuan untuk berpartisipasi dalam situasi sosial, menghambat perkembangan hubungan antar individu, serta membatasi peluang untuk berkembang. Selain itu, kepercayaan diri yang sehat berkontribusi pada kesejahteraan emosional dengan mengurangi stres dan kecemasan, serta memperkuat hubungan sosial dengan memfasilitasi komunikasi yang jelas dan hubungan yang saling mendukung.

Kepercayaan diri diperlukan para *cosplayer* untuk menampilkan diri sebagai karakter yang diperankan. Kegiatan *cosplay* memang sering dikatakan sebagai bentuk ekspresi diri yang bebas dan kreatif, namun banyak orang yang terlibat dalam *cosplay* sebenarnya mengalami ketidakpercayaan diri. Salah satu alasan utama mengapa banyak *cosplayer* merasa tidak percaya diri adalah karena ekspektasi yang tinggi terhadap tampilan fisik dan kesesuaian dengan karakter yang diperankan (Noor & Damaiyanti, 2024). Karakter dalam anime, manga, atau game sering digambarkan dengan proporsi tubuh yang tidak realistis, seperti tubuh yang sangat ramping, tinggi ideal, wajah simetris, dan kulit yang sempurna. Keterbatasan dalam pembuatan atau pembelian kostum juga dapat memengaruhi kepercayaan diri seorang *cosplayer*. Kostum yang berkualitas tinggi sering kali memerlukan biaya yang besar, baik untuk bahan, jahitan, maupun aksesoris tambahan. Faktor lain yang menyebabkan banyak *cosplayer* yang merasa tidak percaya diri adalah kurangnya pengalaman dalam mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan *cosplay*.

Fenomena lain yang menarik dalam komunitas *cosplay* adalah bagaimana karakter yang dimainkan oleh *cosplayer* dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri. Beberapa *cosplayer* memilih karakter yang memiliki kepribadian kuat dan dominan, yang secara tidak langsung membantu mengadopsi karakteristik serupa dalam kehidupan nyata. Seseorang yang mengalami perubahan psikologis berdasarkan peran yang diperankan disebut sebagai “*embodied cognition*” (Zhou, 2025). Fenomena lain yang terjadi adalah bagaimana interaksi dengan penggemar atau pengunjung *event cosplay* juga berkontribusi dalam peningkatan kepercayaan diri. Seorang *cosplayer* mendapatkan apresiasi berupa permintaan foto atau pujian, *cosplayer* merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam komunitas yang membentuk lingkaran positif di mana semakin *cosplayer* aktif, semakin tinggi pula kepercayaan diri *cosplayer*.

Penelitian ini telah melakukan studi pendahuluan melalui 3 wawancara dengan *cosplayer* pada komunitas CODAG dengan hasil wawancara sebagai berikut:

Subjek 1

“Aku orangnya introvert dan cenderung pendiem, kadang takut juga kalo mau ngajak ngobrol duluan sama orang. Tapi kalau aku lagi cosplay kerasa diri aku tuh beda banget, bisa dibilang kalau cosplay terus ngevent happy banget, percaya diri, gak peduli lirikan orang lain, gak peduli orang ngomong apa, jadi berani ketemu dan ngobrol lama sama orang. Kebalikannya kalau gak lagi cosplay.” (A, 25th, 6 Agustus 2024).

Subjek 2

“Cosplay itu buat aku bener-bener ngebantu banget sih, buat ngeekspresiin diri. Karena dengan cosplay bisa ngerasa beda dari yang lain dan bisa jadi lebih diterima. Keseharianku termasuk pendiem, buat ngobrol dan interaksi sama orang tuh kayak berat banget, tapi pas cosplay malah bisa sekedar minta foto ke orang lain atau bahkan teriak-teriak, lebih bebas begitu pas cosplay.” (F, 23th, 10 Agustus 2024).

Subjek 3

“Cosplay buatku itu semacam pelarian dari kehidupan sehari-hari. Aku di hari-hari biasa itu orang yang males bersosialisasi karena takut salah ngomong dan lebih banyak dicuekin, jadi lebih suka

diem. Kadang kalo ngomong juga suka typo sendiri dan kayak gabisa nyelesein kalimat. Tapi pas cosplay tuh beda, pas cosplay bisa tuh ngajak ngobrol orang lain sampai ketawa-ketawa bahkan kalau ada yang minta foto gitu bisa pede pose. Cosplay tuh bikin jadi lebih ekspresif sih padahal kesehariannya cupu banget.” (R, 21th, 10 Agustus 2024).

Wawancara dengan tiga *cosplayer* mengungkapkan bahwa interaksi sosial dalam konteks *cosplay* berperan signifikan dalam memengaruhi kepercayaan diri. Subjek 1 menyatakan bahwa sebagai seorang *introvert*, subjek merasa jauh lebih percaya diri saat ber-*cosplay* dibandingkan dengan kehidupan sehari-harinya, memungkinkan dia untuk berinteraksi secara lebih bebas dan tanpa rasa takut. Subjek 2 menjelaskan bahwa *cosplay* membantu mengekspresikan diri dan merasa lebih diterima, memudahkan subjek untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti meminta foto atau berbicara dengan lebih bebas, sesuatu yang sulit dilakukan dalam kesehariannya. Subjek 3 merasakan bahwa *cosplay* memberikan pelarian dari rasa canggung dalam bersosialisasi, memungkinkan untuk lebih ekspresif dan percaya diri saat berinteraksi, meskipun merasa kurang percaya diri dalam keseharian subjek. Interaksi sosial yang terjadi selama *cosplay* memiliki dampak positif terhadap tingkat kepercayaan diri *cosplayer*, memperlihatkan bahwa aktivitas *cosplay* tidak hanya meningkatkan kemampuan individu dalam berinteraksi tetapi juga membantu individu merasa lebih percaya diri dalam konteks sosial.

Interaksi sosial merupakan suatu elemen kunci dalam sosiologi dan psikologi sosial, yang memainkan peran fundamental dalam menyusun tatanan sosial, identitas individu, dan dinamika kelompok (Iskandar & Indaryani, 2020). Interaksi sosial merujuk pada hubungan yang terjadi antara individu atau kelompok di mana individu saling memengaruhi melalui tindakan, ucapan, atau perilaku. Interaksi sosial bukan hanya sekadar pertukaran informasi atau tindakan, tetapi juga mencakup proses di mana norma-norma, nilai-nilai, dan peran sosial dipelajari dan dipertahankan. Blumer (Sinaga et al., 2022) menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi melalui pertukaran simbol-simbol, seperti bahasa dan isyarat, yang memiliki makna tertentu bagi individu yang terlibat. Individu tidak hanya merespons tindakan satu sama lain, tetapi juga menginterpretasikan dan menyesuaikan

perilaku seseorang berdasarkan makna yang dikaitkan dengan tindakan yang dilakukan.

Interaksi sosial dalam komunitas *cosplay* sangat beragam, mulai dari sekadar berbagi pengalaman pembuatan kostum hingga berpartisipasi dalam kompetisi besar yang disaksikan banyak orang. Soekanto (Pratidina & Mitha, 2023) menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi ketika lebih dari satu individu terlibat dalam proses komunikasi menggunakan berbagai alat. Apabila dua individu bertemu, maka terjadi interaksi sosial yang dapat mencakup percakapan langsung, komunikasi melalui media digital, atau metode lainnya yang memungkinkan pertukaran informasi dan ide. Menurut Gergen (2023), interaksi sosial yang positif dapat memperkuat kepercayaan diri individu, terutama ketika menerima validasi dan apresiasi dari lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi sosial membuat individu membentuk hubungan, saling memengaruhi, dan mengembangkan pemahaman bersama.

Penelitian yang dilakukan Hartopo et al., (2024) dengan judul “Hubungan Interaksi Sosial dengan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII MTs Ma’arif Sragi Pekalongan” menunjukkan adanya hubungan positif antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri siswa. Hasil uji korelasi pada penelitian ini memiliki nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara interaksi sosial dengan Tingkat kepercayaan diri siswa. Semakin baik interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa, maka semakin tinggi tingkat kepercayaan diri yang dimiliki. Siswa yang aktif dalam berinteraksi dengan teman-teman, terlibat dalam berbagai aktivitas sosial, dan memiliki hubungan sosial yang baik cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi. Penelitian ini menegaskan bahwa interaksi sosial yang baik dan positif memainkan peran penting dalam pembentukan rasa percaya diri pada siswa, yang pada akhirnya mendukung perkembangan sosial dan akademik siswa.

Penelitian oleh Fitria (2022) dengan judul “Pengaruh Konsep Diri dan Interaksi Sosial terhadap Kepercayaan Diri pada Siswa SMA Negeri 2 Blitar” menunjukkan bahwa semakin baik interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa, maka semakin tinggi pula rasa kepercayaan diri yang dimiliki. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal dengan nilai signifikansi variabel konsep diri 0,089, interaksi sosial memiliki nilai signifikansi 0,128, dan kepercayaan diri memiliki signifikansi 0,136. Variabel konsep diri dengan kepercayaan diri mendapatkan hasil 0,227 dan variabel interaksi sosial dengan kepercayaan diri mendapatkan hasil 0,730 yang berarti memiliki hubungan yang linear. Hasil koefisien yang didapat dalam penelitian memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,01$ yang menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Siswa yang terlibat dalam interaksi sosial yang positif cenderung merasa lebih dihargai dan diterima, yang dapat memperkuat rasa kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi yang positif dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri yang lebih tinggi pada siswa.

Penelitian yang diteliti oleh Pohan et al., (2023) dengan judul “Hubungan antara Interaksi Sosial Teman Sebaya terhadap Kepercayaan Diri Siswa-siswi di MTs Al-Washliyah 16 Perbaungan” menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara interaksi sosial teman sebaya dengan kepercayaan diri siswa-siswi di MTs Al-Washliyah 16 Perbaungan. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian ini mendapatkan nilai signifikansi sebesar $0,464 > 0,05$ yang berarti data dalam penelitian ini terdistribusi normal. Uji linieritas antara variabel interaksi sosial dengan kepercayaan diri dalam penelitian ini mendapatkan signifikansi $0,152 > 0,05$ yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang linear. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi $0,001 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin baik dan intens interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa dengan teman sebaya, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri yang dimiliki. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial yang baik antara teman sebaya untuk mendukung rasa kepercayaan diri pada siswa di lingkungan sekolah.

Penelitian ini diambil untuk mengeksplorasi bagaimana interaksi sosial dapat memengaruhi kepercayaan diri. Penelitian terdahulu dan wawancara menunjukkan bahwa individu yang aktif dalam interaksi sosial, baik dalam lingkungan sehari-hari maupun dalam konteks khusus seperti komunitas *cosplay*, cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi. Melalui interaksi dengan

orang lain, individu dapat mengasah keterampilan komunikasi, mengatasi rasa cemas, dan membangun keyakinan diri yang lebih kuat. Adanya bukti bahwa interaksi sosial berdampak positif pada kepercayaan diri, penelitian ini memiliki tujuan untuk menyelidiki lebih dalam bagaimana interaksi sosial dalam *cosplay* dapat memperkuat rasa percaya diri dan memengaruhi kehidupan sosial *cosplayer*.

Penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara interaksi sosial dan kepercayaan diri di kalangan siswa dari berbagai jenjang pendidikan, seperti siswa MTs dan SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin positif interaksi sosial yang dijalani siswa dalam lingkungan pendidikan formal, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri yang dimiliki. Fokus utama dari penelitian terdahulu adalah pada siswa dalam lingkungan sekolah, di mana interaksi sosial terutama terjadi dalam konteks akademis dan antar teman sebaya. Penelitian yang akan dilakukan berbeda secara signifikan karena menggunakan subjek dari komunitas *cosplay*, yang merupakan lingkungan sosial non-formal dan lebih spesifik. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana interaksi sosial dalam komunitas *cosplay*, yang melibatkan elemen komunikasi, ekspresi diri, dan penerimaan sosial, memengaruhi kepercayaan diri individu. Fokus penelitian ini adalah pada bagaimana *cosplay* sebagai bentuk interaksi sosial yang unik dapat memperkuat kepercayaan diri para *cosplayer*, yang berbeda dari interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan pendidikan formal. Penelitian ini akan memberikan perspektif baru tentang peran interaksi sosial dalam membangun kepercayaan diri, khususnya dalam konteks komunitas dengan minat khusus seperti *cosplay*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu: bagaimana hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri seorang *cosplayer* pada Komunitas CODAG?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang sudah disebutkan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri seorang *cosplayer* pada Komunitas CODAG.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan dalam teori identitas dan peran, terutama yang berkaitan dengan teori psikologi sosial dan perkembangan. Penelitian ini juga diharapkan untuk menambah literatur tentang *cosplay* dengan memberikan wawasan empiris mengenai dampak interaksi sosial terhadap kepercayaan diri.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang seberapa besar *presentase* hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada *cosplayer*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kepercayaan Diri

1. Pengertian Kepercayaan Diri

Lauster (2012) menyatakan bahwa kepercayaan diri dapat dipahami sebagai keyakinan terhadap kemampuan diri, sehingga individu yang memiliki kepercayaan diri tidak mudah merasa cemas dalam bertindak. Individu yang memiliki rasa percaya diri merasa bebas untuk melakukan apa yang diinginkan dan mampu menanggung konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil. Teori hierarki kebutuhan Maslow, kepercayaan diri terkait dengan kebutuhan akan harga diri (Muhibbin & Marfuatun, 2020). Jika seseorang merasa dihargai dan memiliki pencapaian, maka kepercayaan dirinya akan meningkat. Sebaliknya, jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, orang bisa merasa rendah diri. Spencer (Nadila et al., 2023) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan karakteristik yang dimiliki oleh individu yang unggul. Surya (Adawiyah, 2020) menekankan bahwa rasa percaya diri adalah elemen penting dalam perkembangan kepribadian seseorang, yang berperan sebagai faktor penentu atau pengendali dalam perilaku seseorang.

Percaya diri dapat membuat seseorang untuk menghindari rasa rendah diri yang dapat menghambat seseorang untuk mencapai tujuan. Angelis (Oktari & Syawaluddin, 2024) menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa percaya diri yang minim atau tidak adanya kepercayaan diri dapat menyebabkan individu merasa rendah diri, malu, takut untuk mengambil inisiatif, frustrasi, cemas, atau bahkan menunjukkan sikap yang terlalu berlebihan. Gejala kurang percaya diri sering dianggap sebagai gangguan ringan karena tidak menimbulkan masalah besar. Tanpa disadari, banyak orang sebenarnya mengalami gejala kurang percaya diri ini. Beberapa tanda ketidakpercayaan diri pada peserta didik antara lain adalah keraguan saat melaksanakan tugas, terutama ketika dihadapkan pada hal-hal yang harus diprioritaskan dan tugas yang penuh tantangan. Cenderung mudah cemas, kurang yakin dengan diri sendiri, menghindari tanggung jawab, bertindak

pasif, mudah menyerah, dan tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan umum.

Hakim (Haque et al., 2022) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap potensi yang dimilikinya, yang membuat setiap orang merasa mampu mencapai berbagai tujuan hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Kepercayaan diri mencakup keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri dan penilaian bahwa individu tersebut pantas untuk meraih kesuksesan. Fatimah (Larasani et al., 2020) menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif yang memungkinkan seseorang untuk membentuk pandangan yang baik terhadap diri sendiri serta terhadap situasi atau lingkungan yang dihadapinya. Individu yang memiliki kepercayaan diri akan memandang dirinya secara positif dan dapat bertindak sesuai dengan harapan lingkungan sekitarnya.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rasa kepercayaan diri adalah sikap positif yang mencerminkan keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri sendiri dan memengaruhi bagaimana individu bertindak serta berinteraksi dengan orang lain. Individu yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih mampu menghadapi tantangan, bertanggung jawab atas tindakannya, dan beradaptasi dengan lingkungan. Sebaliknya, kurangnya kepercayaan diri dapat mengarah pada rasa rendah diri, kecemasan, dan ketidakmampuan untuk mengambil inisiatif atau berperilaku secara efektif. Kepercayaan diri memainkan peran penting dalam perkembangan kepribadian dan pencapaian tujuan hidup.

2. Aspek-aspek Kepercayaan Diri

Lauster (Nasution & Aritonang, 2022) mengungkapkan lima aspek terkait dengan kepercayaan diri, yaitu:

- a. Keyakinan kemampuan diri yaitu sikap percaya terhadap diri sendiri, di mana individu percaya bahwa individu mampu melakukan tugas sesuai kemampuan dan berkomitmen untuk melaksanakannya dengan baik.

- b. Optimisme yaitu sikap positif di mana individu selalu memiliki pandangan baik mengenai diri dan kemampuan. Misalnya, seseorang yang selalu percaya pada potensi dan kekuatan yang dimiliki.
- c. Objektivitas yaitu bagaimana seseorang melibatkan kemampuan melihat masalah secara objektif berdasarkan fakta, bukan hanya berdasarkan opini pribadi. Sebagai contoh, seseorang yang menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang, bukan hanya pandangannya sendiri.
- d. Bertanggung jawab yaitu bagaimana individu mampu menerima dan menanggung konsekuensi dari tindakan yang telah diambil. Misalnya, seseorang yang siap menghadapi risiko atau hasil dari keputusan yang telah dibuat.
- e. Rasional dan realistis yaitu bagaimana individu menggunakan pemikiran logis dan dasar kenyataan dalam menganalisis masalah atau situasi. Contohnya, seseorang yang menyelesaikan sebuah masalah dengan argumen yang logis dan berdasarkan kenyataan, bukan hanya pandangan pribadi.

Rosenberg (Rahmawati & Zuhdi, 2022) mengemukakan empat aspek dalam kepercayaan diri, yaitu:

- a. Keyakinan akan kemampuan diri yaitu keyakinan bahwa individu merasa percaya diri dan mampu menghadapi berbagai hal sesuai dengan keterampilan yang dimiliki, serta berani mengambil risiko yang mungkin muncul.
- b. Optimisme yaitu sikap positif di mana individu selalu berharap yang terbaik untuk masa depan dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi tantangan.
- c. Menerima apa adanya yaitu melibatkan rasa puas dan senang dengan keadaan diri sendiri, menerima kenyataan diri tanpa menganggapnya sebagai hal yang buruk.

- d. Konsep diri yang baik yaitu menunjukkan bagaimana individu memandang dan menilai diri sendiri sebagai seseorang yang positif dan berharga, memiliki gambaran diri yang baik.

Angelis (Trisnawati et al., 2024) mengemukakan tiga aspek dalam kepercayaan diri, yaitu:

- a. Aspek tingkah laku yaitu kepercayaan diri yang berhubungan erat dengan tindakan dan bagaimana individu menyelesaikan berbagai tugas, mulai dari yang sederhana hingga tugas yang kompleks. Aspek tingkah laku terdapat tiga karakteristik utama, yaitu:
- 1) Keyakinan dengan diri sendiri untuk melakukan berbagai aktivitas sesuai dengan kemauan.
 - 2) Keyakinan untuk melaksanakan tugas yang konsisten sesuai dengan kemampuan.
 - 3) Keyakinan pada kemampuan setiap individu dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah dan rintangan yang muncul.
- b. Aspek emosi yaitu kemampuan individu untuk mengendalikan dan memahami perasaan. Melibatkan keterampilan seseorang dalam mengenali, mengatur, dan menafsirkan emosi, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain, sehingga dapat merespons situasi dengan cara yang tepat dan efektif. Terdapat empat ciri yang menggambarkan aspek emosi, yaitu:
- 1) Kepercayaan pada kemampuan untuk mengenali serta memahami emosi yang dirasakan oleh diri sendiri.
 - 2) Kepercayaan dalam kemampuan untuk menyampaikan emosi maupun perasaan yang jelas kepada orang lain.
 - 3) Keyakinan memiliki kemampuan berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara baik dan harmonis.
 - 4) Keyakinan akan nilai yang bisa diberikan untuk orang lain, termasuk pemahaman tentang kontribusi yang dapat membawa manfaat dalam konteks sosial.

- c. Aspek spiritual yaitu aspek kepercayaan diri yang melibatkan keyakinan mendalam tentang nilai dan makna hidup, yang memberikan dorongan internal untuk mengembangkan kepercayaan diri dalam aspek-aspek lainnya. Fondasi spiritual yang kokoh, individu lebih siap menghadapi berbagai tantangan dan mempertahankan keyakinan positif terhadap diri sendiri.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa kepercayaan diri mencakup beberapa aspek kunci yang saling terkait. Meliputi keyakinan terhadap kemampuan diri untuk mencapai tujuan dan menghadapi risiko, sikap optimis terhadap masa depan, serta penerimaan dan penilaian positif terhadap diri sendiri. Aspek lain yang penting adalah kemampuan untuk menilai situasi secara objektif, tanggung jawab atas tindakan, dan penggunaan pemikiran rasional dalam memecahkan masalah. Selain itu, kepercayaan diri juga dipengaruhi oleh kemampuan mengelola dan memahami emosi, berinteraksi dengan baik dalam konteks sosial, serta memiliki dasar spiritual yang memberikan dorongan internal. Semua elemen ini berkontribusi pada pengembangan kepercayaan diri yang kuat dan efektif. Adapun aspek yang akan dijadikan skala adalah aspek dari Lauster (Simanjutak, 2021) yang menyatakan bahwa aspek kepercayaan diri terdiri dari keyakinan akan kemampuan sendiri, optimisme, objektivitas, bertanggung jawab, dan rasional.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kepercayaan Diri

Lauster (Simanjutak, 2021) mengungkapkan berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap kepercayaan diri, yaitu:

- a. Percaya pada kemampuan diri yaitu kepercayaan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk berkembang dan mencapai tujuan tanpa merasa cemas atau tergantung pada orang lain. Kepercayaan pada kemampuan diri ini penting untuk mengatasi tantangan hidup, seperti perencanaan karir, yang memerlukan keyakinan terhadap kompetensi pribadi.

- b. Interaksi sosial yaitu cara individu beradaptasi dengan lingkungan sosial dan cara individu berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial sangat berhubungan. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan membangun hubungan sosial yang positif menjadi indikator dari kepercayaan diri yang tinggi.
- c. Penilaian diri yaitu bagaimana seseorang melihat dan mengevaluasi diri sendiri, baik secara positif maupun negatif, serta bagaimana individu mengenali kekuatan dan kelemahan pribadi. Penilaian diri yang sehat memungkinkan individu untuk memiliki pandangan yang seimbang tentang diri sendiri.

Santrock (2003) mengemukakan faktor yang dapat memberi pengaruh terhadap kepercayaan diri antara lain:

- a. Penampilan fisik yaitu bagaimana individu melihat dan merasa tentang tubuhnya. Penampilan yang dianggap menarik atau sesuai dengan standar sosial dapat meningkatkan kepercayaan diri karena individu merasa lebih puas dan diterima secara sosial. Sebaliknya, ketidakpuasan dengan penampilan fisik dapat menurunkan rasa percaya diri.
- b. Konsep diri yaitu bagaimana seseorang memandang dan mengevaluasi diri sendiri. Konsep diri yang baik, yaitu keyakinan yang positif tentang diri sendiri dan pencapaian pribadi, dapat memberikan rasa kepercayaan diri yang tinggi. Sebaliknya, konsep diri yang negatif, di mana seseorang merasa kurang berharga atau tidak kompeten, dapat mengurangi kepercayaan diri.
- c. Hubungan dengan orang tua yaitu hubungan yang sehat dan mendukung dengan orang tua memainkan peran penting dalam membentuk kepercayaan diri. Dukungan emosional, kasih sayang, dan dorongan dari orang tua dapat memperkuat rasa percaya diri anak. Sebaliknya, hubungan yang penuh konflik atau kurang mendukung dapat menurunkan kepercayaan diri.
- d. Hubungan dengan teman sebaya yaitu hubungan dengan teman sebaya juga memengaruhi kepercayaan diri. Interaksi positif dan dukungan dari teman sebaya dapat meningkatkan rasa percaya diri, karena individu merasa diterima dan didukung oleh kelompok sosial. Sebaliknya, pengalaman

sosial yang negatif atau perasaan terasing dari teman sebaya dapat menurunkan kepercayaan diri.

Tasmara (Simanjutak, 2021) mengemukakan ada empat faktor yang memengaruhi kepercayaan diri, yaitu:

- a. Konsep diri yaitu keseluruhan persepsi dan perasaan seseorang mengenai diri sendiri. Merupakan gambaran menyeluruh tentang siapa diri kita sebenarnya, sebagaimana diibaratkan sebagai cara seseorang melihat diri sendiri di depan cermin. Tanggapan dan penilaian pribadi terhadap diri sendiri membentuk konsep diri yang sesungguhnya.
- b. Harga diri yaitu pengamatan seseorang terhadap diri sendiri, termasuk bagaimana ia memandang, bagaimana ia ingin dinilai oleh orang lain, dan peran apa yang ingin ia mainkan. Harga diri memengaruhi kreativitas seseorang dan apakah ia lebih cenderung menjadi pengikut atau pemimpin.
- c. Rasa aman, kebutuhan akan rasa aman yang pertama kali dipenuhi dari lingkungan rumah dan orang-orang terdekat, sangat penting. Individu yang merasa aman di lingkungan rumahnya cenderung mengembangkan kepercayaan diri yang lebih kuat saat berinteraksi di luar rumah.
- d. Orang tua yang memiliki peran krusial dalam membentuk dan menumbuhkan kepercayaan diri anak. Pengaruh orang tua tidak hanya terlihat dalam hubungan keluarga tetapi juga dalam cara anak mengembangkan kepercayaan diri di lingkungan sosialnya. Sikap dan perilaku orang tua dapat memengaruhi perkembangan kepercayaan diri anak secara signifikan.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan. Keyakinan pada kemampuan diri, kemampuan berinteraksi secara sosial, dan penilaian diri yang seimbang adalah beberapa aspek utama yang dapat memberi pengaruh pada kepercayaan diri. Penampilan fisik, konsep diri, serta hubungan dengan orang tua dan teman sebaya yang juga berperan penting, karena faktor-faktor ini dapat memengaruhi bagaimana seseorang merasa dan menilai diri sendiri. Selain itu, rasa aman yang diperoleh dari lingkungan rumah serta

dukungan orang tua berkontribusi pada pengembangan kepercayaan diri yang kuat. Semua elemen ini berperan dalam membentuk bagaimana seseorang menghadapi tantangan, berinteraksi dengan orang lain, dan merasa tentang diri sendiri.

B. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merujuk pada hubungan yang berlangsung antara satu individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok (Sagala & Yarni, 2023). Sarwono & Meinarno (2009) menyatakan bahwa interaksi sosial merujuk pada hubungan saling memengaruhi yang terjadi secara timbal balik, baik antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Interaksi sosial memungkinkan terjadinya komunikasi, pengaruh, dan pembelajaran di antara orang-orang pada tingkat individu. Misalnya, seorang individu mungkin mengadopsi perilaku atau nilai baru setelah berinteraksi dengan teman atau kolega. Interaksi sosial sering kali melibatkan dinamika yang lebih kompleks pada tingkat individu atau kelompok. Kelompok sering kali memengaruhi perilaku dan sikap anggotanya melalui norma-norma kelompok dan proses sosial yang berlangsung di dalamnya. Ahmadi (Harahap, 2020) menjelaskan bahwa proses interaksi sosial meliputi berbagai pola interaksi yang dapat terlihat ketika terjadi perubahan mengganggu cara hidup yang telah terbentuk sebelumnya. Mendefinisikan proses sosial yang saling mempengaruhi antara individu dan kelompok dalam upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan mencapai tujuan.

Gerungan (2010) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hasil dari hubungan yang terjalin antara individu dan lingkungan sekitar. Mencakup bagaimana individu berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, serta bagaimana lingkungan tersebut memengaruhi dan membentuk pola interaksi tersebut. Basrowi (2014) menyatakan bahwa interaksi sosial mengacu pada dinamika yang menghubungkan individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, serta antar kelompok. Bentuk interaksi ini tidak hanya mencakup kerja sama, tetapi juga melibatkan tindakan, persaingan, konflik, dan berbagai

bentuk lainnya. Interaksi sosial memegang peran penting dalam pembentukan struktur sosial dan memengaruhi perilaku individu serta kelompok dalam masyarakat. Melalui interaksi ini, individu belajar norma-norma sosial, nilai-nilai budaya, dan peran yang diharapkan dalam berbagai situasi. Selain itu, interaksi sosial juga berperan dalam pembentukan identitas sosial, di mana individu melihat dirinya sebagai bagian dari kelompok tertentu berdasarkan hubungan sosial yang terjalin.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial mencakup hubungan yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Melibatkan komunikasi timbal balik dan saling memengaruhi, yang memungkinkan individu untuk belajar dan beradaptasi melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan. Interaksi sosial juga melibatkan dinamika kompleks di tingkat individu dan kelompok, di mana norma dan proses sosial memengaruhi perilaku dan sikap. Menciptakan struktur sosial dan membentuk identitas sosial, serta membantu individu memahami norma, nilai, dan peran dalam masyarakat. Interaksi sosial tidak hanya melibatkan kerjasama tetapi juga mencakup tindakan, persaingan, konflik, dan bentuk-bentuk lain yang mendefinisikan hubungan sosial.

2. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Basrowi (2014) mengemukakan dua aspek yang terdapat dalam interaksi sosial, yaitu:

- a. Aspek kontak sosial yaitu meliputi interaksi individu terhadap individu atau kelompok lain, baik secara langsung maupun tidak, seperti komunikasi melalui telepon atau surat, di mana setiap tindakan pelaku memperoleh respons dari pihak lain.
- b. Aspek komunikasi sosial yaitu proses pengiriman pesan atau informasi antara individu atau kelompok untuk mencapai pemahaman bersama, yang dapat dilakukan baik melalui komunikasi verbal maupun non-verbal.

Sarwono (2010) mengemukakan empat aspek dalam interaksi sosial, yaitu:

- a. Aspek komunikasi yaitu pertukaran informasi dan gagasan antar individu maupun kelompok, baik melalui komunikasi verbal maupun non-verbal.
- b. Aspek sikap yaitu pandangan dan perasaan individu terhadap orang atau situasi yang memengaruhi bagaimana individu berinteraksi dan berperilaku.
- c. Aspek tingkah laku yaitu tindakan yang dilakukan dalam interaksi sosial, mencerminkan sikap dan memengaruhi hubungan serta hasil interaksi.
- d. Aspek norma sosial adalah aturan atau nilai yang ada dalam suatu kelompok yang mengatur perilaku individu di dalam kelompok tersebut, serta mencakup sanksi bagi yang melanggar aturan atau nilai yang berlaku.

Partowisastro (Retalia et al., 2022) mengungkapkan tiga aspek dalam interaksi sosial, yaitu:

- a. Aspek kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab dan memperoleh penerimaan serta dukungan dari teman, serta menunjukkan keterbukaan. Mencakup interaksi yang membangun kedekatan dan rasa saling percaya.
- b. Aspek aktivitas bersama melibatkan individu yang bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Mencakup kerja sama dan koordinasi dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang melibatkan orang lain.
- c. Aspek frekuensi hubungan yaitu menunjukkan seberapa sering individu berinteraksi dengan orang lain. Frekuensi ini dapat memengaruhi kekuatan hubungan sosial dan seberapa baik individu melekat dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial melibatkan berbagai aspek yang saling berhubungan, termasuk imitasi dan sugesti yang memengaruhi kepatuhan dan penerimaan pandangan, identifikasi yang membantu individu membentuk identitas diri, serta simpati yang mendorong keterlibatan dan kerjasama. Selain itu, komunikasi, sikap, tingkah laku, dan kontak sosial juga memainkan peran penting dalam pertukaran informasi, pengaruh perilaku, serta membangun dan memelihara hubungan. Aspek-aspek ini mencakup bagaimana individu berinteraksi, berkolaborasi, dan beradaptasi dalam konteks sosial. Adapun aspek yang dipergunakan untuk pembuatan skala adalah aspek dari Basrowi (2014) yang

menyatakan ada dua aspek dalam interaksi sosial, yakni aspek kontak sosial dan aspek komunikasi sosial.

C. *Cosplayer*

Cosplay adalah aktivitas di mana individu mengenakan kostum dan aksesoris untuk menggambarkan karakter tertentu dari *anime*, *manga*, permainan video, film, atau sumber media lainnya. Istilah *cosplay* pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Nobuyuki Takahashi setelah mengamati penggemar berkostum di *World Science Fiction Convention* di Los Angeles (Lamerichs, 2018). Nasution et al., (2024) menyatakan bahwa *cosplay* tidak hanya melibatkan pemakaian kostum, tetapi juga penjiwaan karakter yang diperankan, termasuk perilaku, ekspresi, dan gerakan tubuh. Menciptakan bentuk seni pertunjukan di mana *cosplayer* berusaha menghadirkan karakter fiksi ke dunia nyata.

Cosplay telah berkembang menjadi subkultur global yang signifikan, dengan komunitas dan acara yang didedikasikan untuk praktik ini di seluruh dunia (Widyastuti, 2019). *Cosplay* juga dianggap sebagai bentuk ekspresi diri dan identitas, di mana individu dapat mengeksplorasi berbagai aspek kepribadian melalui karakter yang diperankan. *Cosplay* melibatkan keterampilan kreatif seperti pembuatan kostum, rias wajah, dan pembuatan properti, yang sering kali dipelajari dan disempurnakan melalui pembelajaran berbasis komunitas serta kolaborasi antar *cosplayer* (Venus & Helmi, 2017). *Cosplay* adalah fenomena multifaset yang mencakup aspek seni, budaya, identitas, dan komunitas, menjadikannya topik yang kaya untuk kajian akademis dan sosial.

Cosplay pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2002 melalui acara-acara komik dan anime yang diadakan di berbagai kota. Sejak saat itu, minat terhadap *cosplay* terus berkembang di Indonesia, dengan semakin banyaknya komunitas *cosplay* yang terbentuk di berbagai daerah (Redaksi, 2024). Beberapa *cosplayer* asal Indonesia berhasil meraih juara ketiga dalam *World Cosplay Summit* (WCS) di Nagoya, Jepang pada tahun 2012, dan prestasi serupa terulang pada tahun 2014. Pencapaian ini menandai pengakuan internasional terhadap bakat dan dedikasi komunitas *cosplay* Indonesia.

Fenomena *cosplay* di Indonesia berkembang pesat seiring meningkatnya minat terhadap budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan gim. Sejak kemunculan *cosplay* di Indonesia, komunitas *cosplay* terus berkembang dan menjadi bagian dari industri kreatif serta hiburan. *Cosplay* kini tidak hanya sebatas hobi, tetapi juga membuka peluang ekonomi melalui jasa pembuatan kostum, fotografer *cosplay*, serta kompetisi dengan hadiah menarik.

Berbagai kegiatan dan acara *cosplay* rutin diselenggarakan di Indonesia, baik dalam skala lokal maupun nasional. Acara *cosplay* di Indonesia semakin berkembang, baik yang berskala kecil maupun besar. Salah satu acara terbesar adalah Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI), yang tidak hanya menghadirkan kompetisi *cosplay* tetapi juga berbagai pertunjukan budaya Jepang (Saut, 2021). Acara lain seperti *Indonesia Comic Con* dan *Comic Frontier* (Comifuro) menjadi tempat berkumpulnya para pecinta budaya pop, di mana dapat membeli *merchandise*, bertemu dengan kreator, serta menampilkan *cosplay*. Sementara itu, festival budaya Jepang seperti *Ennichisai* yang diadakan di Blok M, Jakarta, juga memberikan ruang bagi *cosplayer* untuk berpartisipasi dalam parade dan pertunjukan *cosplay* (Saut, 2021).

Ada juga kompetisi *cosplay* seperti CLAS:H (*Cosplay Live Action Show: Hybrid*) yang digelar sejak 2011 (Joy, 2015). CLAS:H menjadi ajang bergengsi bagi *cosplayer* Indonesia untuk menunjukkan kreativitas dan keterampilan di tingkat nasional, bahkan menjadi jalur seleksi bagi kompetisi internasional seperti *World Cosplay Summit* (WCS) di Jepang. Kompetisi ini, peserta tidak hanya dinilai berdasarkan kostum, tetapi juga aspek performa dan kreativitas dalam membawakan karakter. Semakin banyaknya *event* dan komunitas yang mendukung, *cosplay* di Indonesia telah berkembang menjadi fenomena budaya yang menarik dan menjadi bagian dari industri kreatif yang lebih luas.

D. Komunitas CODAG

Komunitas CODAG (*Cosplay Dance Art Gaming*) merupakan salah satu komunitas hobi di Indonesia yang mewadahi para penggemar *cosplay*, tari, seni, dan *gaming*. Berdiri sejak tahun 2012, CODAG hadir sebagai wadah bagi individu yang memiliki minat di bidang tersebut untuk berkumpul, berbagi pengalaman,

serta mengembangkan bakat. Awal pendirian CODAG, hobi-hobi yang dinaungi oleh komunitas ini masih tergolong tidak umum di masyarakat Indonesia, dan bahkan dianggap aneh oleh sebagian orang. CODAG tidak hanya berfungsi sebagai komunitas yang mendukung kreativitas anggota, tetapi juga sebagai ruang aman dan keluarga kedua bagi yang merasa kurang mendapatkan dukungan di lingkungan sekitar.

Sejak berdiri, komunitas CODAG telah aktif dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan *cosplay*, tari, seni, dan *gaming*. Para anggota sering berpartisipasi dalam acara-acara budaya Jepang, *festival pop culture*, serta kompetisi *cosplay* dan *e-sports*. Bidang *cosplay* dalam Komunitas CODAG membantu anggota untuk mengembangkan keterampilan dalam pembuatan kostum, tata rias, dan seni peran. Sedangkan dalam bidang tari, komunitas ini menjadi wadah bagi para penggemar *dance cover*, terutama yang terinspirasi dari J-pop, K-pop, serta koreografi dari *game* dan *anime*. Untuk bidang seni, anggota CODAG sering berkolaborasi dalam pembuatan ilustrasi, desain karakter, hingga seni digital yang banyak diminati di industri kreatif. Sementara itu, dalam dunia *gaming*, komunitas CODAG juga menjadi tempat bagi para pemain *e-sports* dan penggemar *game* untuk berlatih, berbagi strategi, serta mengikuti turnamen yang semakin berkembang pesat di Indonesia.

Seiring berkembangnya komunitas, CODAG juga mulai memperluas jangkauan dengan mengadakan berbagai *event* dan *workshop* untuk membantu para anggota meningkatkan keterampilan. Selain mengikuti festival besar seperti Indonesia *Comic Con* dan *Ennichisai*, komunitas ini juga mengadakan *gathering* rutin di mana para anggota bisa saling berbagi ilmu, berlatih bersama, atau sekadar bersosialisasi dengan sesama penggemar. Beberapa anggota CODAG juga telah berhasil mendapatkan penghargaan dan pengakuan baik di tingkat nasional maupun internasional dalam kompetisi *cosplay*, menunjukkan bahwa Komunitas CODAG tidak hanya sekadar tempat berkumpul, tetapi juga menjadi wadah bagi para anggotanya untuk berkembang lebih jauh dalam bidang yang ditekuni.

Semakin meningkatnya popularitas *cosplay*, tari, seni, dan *gaming* di Indonesia, CODAG terus berkembang dan menarik lebih banyak anggota dari

berbagai latar belakang. Dukungan terhadap komunitas ini juga semakin besar, baik dari pihak penyelenggara *event*, sponsor, maupun masyarakat yang mulai lebih memahami dan menerima hobi-hobi ini sebagai bagian dari industri kreatif yang bernilai tinggi. CODAG tidak hanya menjadi tempat untuk menyalurkan hobi, tetapi juga memberikan peluang bagi anggota untuk menjadikan *passion* sebagai bagian dari karier atau profesi di masa depan. Melalui berbagai kegiatan dan pencapaian yang telah diraih, komunitas ini terus membuktikan bahwa hobi yang dulu dianggap tidak biasa kini telah menjadi bagian penting dari budaya populer di Indonesia.

E. Hubungan antara Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri

Thantaway (Melyana & Pujiastuti, 2020) menyatakan bahwa percaya diri adalah kondisi psikologis di mana individu yakin akan kemampuan dan penilaian diri, sehingga mampu melakukan suatu tindakan. Individu yang percaya diri lebih mungkin untuk mengambil inisiatif, membuat keputusan, dan bertindak dengan keyakinan bahwa individu dapat mengatasi hambatan yang mungkin muncul. Sabarrudin et al., (2022) menyatakan kepercayaan diri dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk sukses, semakin yakin dengan kemampuannya, semakin besar antusiasme dan keinginan untuk menyelesaikan tugas serta mencapai tujuan. Secara sederhana, semakin besar rasa percaya diri seseorang, semakin besar juga dorongan untuk bekerja keras dan mencapai tujuan. Kepercayaan diri ini berfungsi sebagai pendorong internal yang membuat seseorang terus maju, bahkan ketika menghadapi rintangan. Menciptakan lingkaran positif di mana keyakinan diri yang tinggi memicu motivasi, yang kemudian mendorong tindakan menuju kesuksesan. Rachman dan Sari (2019) menyatakan bahwa kepercayaan diri penting untuk menghindari hal negatif yang dapat mengarah pada kesalahan dalam pengambilan keputusan, serta berperan dalam memperlancar interaksi sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Lauster (Simanjutak, 2021) bahwa interaksi sosial merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang.

Penelitian oleh Kusuma (2020) dengan judul “Hubungan Interaksi Sosial dengan Kepercayaan Diri Lansia Di Dusun Kuroboyo Caturharjo Pandak Bantul” memperoleh hasil bahwa responden yang memiliki interaksi sosial kurang baik juga

memiliki kepercayaan diri yang rendah. Menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri lansia. Semakin baik interaksi sosial yang dilakukan, maka semakin tinggi pula kepercayaan diri yang dimiliki. Penelitian ini menegaskan pentingnya hubungan sosial yang baik dalam meningkatkan kepercayaan diri, terutama bagi kelompok lansia yang sering kali menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan perubahan usia dan lingkungan sosial.

Bonner (Manafe & Berhimpon, 2022) menyatakan interaksi sosial merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua individu atau lebih, di mana individu dapat saling memengaruhi individu dalam bertindak. Walgito (Nurhidayah et al., 2024) juga menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang terbentuk antara individu dengan individu lain, di mana setiap orang memiliki kemampuan untuk saling memengaruhi, menciptakan hubungan yang saling mempengaruhi. Sedangkan menurut Young (Masela, 2019) interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih. Interaksi sosial melibatkan hubungan antara individu yang dapat saling memengaruhi dalam setiap tindakan. Setiap orang dalam interaksi sosial memiliki kemampuan untuk memengaruhi atau dipengaruhi oleh orang lain, menciptakan dinamika yang saling terkait. Proses interaksi sosial membentuk hubungan yang saling berpengaruh dan memengaruhi cara individu bertindak dan berperilaku.

Berdasarkan uraian di atas, menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dan nilai dirinya sendiri, yang penting untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan keputusan. Interaksi sosial, yang melibatkan hubungan dan pengaruh antara dua individu atau lebih. Sering berinteraksi dalam lingkungan yang positif dan mendukung meningkatkan kepercayaan diri karena individu merasa dihargai dan diterima. Sebaliknya, kurangnya interaksi atau interaksi yang negatif dapat menurunkan kepercayaan diri, meningkatkan kerentanan terhadap pengaruh negatif, dan meningkatkan risiko kesalahan dalam pengambilan keputusan.

F. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, hipotesis yang diajukan peneliti adalah ada hubungan yang positif antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada seorang *cosplayer* di Komunitas CODAG. Semakin baik interaksi sosial yang dimiliki, maka semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki. Sebaliknya, semakin buruk interaksi sosial yang dimiliki, maka semakin rendah kepercayaan diri yang dimiliki.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang terstruktur dengan mengumpulkan data dalam bentuk angka untuk membuat generalisasi terhadap populasi yang diteliti. Identifikasi variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pembatasan yang jelas antara variabel-variabel yang dianalisis. Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel tergantung dan variabel bebas. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3. Variabel tergantung : Kepercayaan diri
4. Variabel bebas : Interaksi sosial

B. Definisi Operasional

1. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri dalam penelitian ini diartikan sebagai sejauh mana individu menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam berpikir, bertindak, dan mengambil keputusan tanpa rasa takut atau ragu. Pengukuran kepercayaan diri didasarkan pada enam aspek menurut Lauster (Simanjutak, 2021), yaitu keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis. Individu dengan kepercayaan diri tinggi cenderung yakin terhadap kemampuannya, berpikir positif, menilai situasi secara rasional, serta berani bertanggung jawab atas keputusan yang diambil. Skor kepercayaan diri diperoleh melalui skala yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, di mana semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri individu.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial dalam penelitian ini diartikan sebagai sejauh mana individu menjalin hubungan dengan orang lain melalui kontak sosial dan komunikasi sosial yang memungkinkan terjadinya saling pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Pengukuran interaksi sosial mengacu pada aspek yang

dikemukakan oleh Basrowi (2014), yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Kontak sosial mencerminkan keterlibatan individu dalam berinteraksi, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media komunikasi), sedangkan komunikasi sosial mencerminkan kemampuan individu dalam menyampaikan serta menerima informasi secara efektif, baik secara verbal maupun nonverbal. Skor interaksi sosial diperoleh melalui skala yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, di mana semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial individu.

C. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah umum atas keseluruhan subjek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah *cosplayer* Komunitas CODAG yang bertempat di Yogyakarta. Jumlah total dari populasi ini berdasarkan informasi dari pengurus Komunitas CODAG adalah 50 individu. Berikut rincian jumlah populasi *cosplayer* Komunitas CODAG.

Tabel 1. Rincian Data *Cosplayer* Komunitas CODAG

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	15
2	Perempuan	35
Total		50

2. Sampel

Sugiyono mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel dipilih ketika jumlah populasi terlalu besar untuk diteliti secara keseluruhan. Pemilihan sampel harus dilakukan secara representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi secara akurat.

3. Sampling

Sampling atau teknik sampling menurut Sugiyono (2019) merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memperoleh sampel. Penelitian ini digunakan teknik sampling, yaitu teknik sampel jenuh. Sampel

jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Sampel jenuh sering digunakan dalam penelitian dengan populasi terbatas, sehingga tidak perlu melakukan pemilihan sampel secara acak.

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif, yaitu metode yang menggunakan data numerik untuk mengukur, menganalisis, dan menginterpretasikan fenomena. Metode ini fokus pada pengumpulan dan analisis data yang dapat diukur dan dihitung secara statistik, dengan tujuan untuk membuat generalisasi, mengidentifikasi pola, dan menguji hipotesis. Hasil dari penelitian kuantitatif ini akan menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti (Azwar, 2017). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional.

Penelitian ini menggunakan metode skala sebagai teknik pengumpulan data. Metode skala merupakan metode yang digunakan untuk mengukur variabel dengan memberikan nilai numerik pada atribut atau karakteristik tertentu. Skala ini memungkinkan peneliti untuk menilai dan mengukur intensitas, frekuensi, atau tingkat suatu fenomena dalam cara yang terstruktur dan kuantitatif.

1. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri diukur menggunakan skala kepercayaan diri yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Lauster (Simanjutak, 2021), yaitu keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis. Semakin tinggi nilai kepercayaan diri yang diperoleh dalam skala, maka semakin tinggi pula kepercayaan diri yang dimiliki. Sebaliknya, semakin rendah nilai kepercayaan diri yang diperoleh dalam skala, maka semakin rendah pula kepercayaan diri yang dimiliki.

Penilaian untuk aitem yang bersifat *favorable* diberikan dengan skor satu untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), dua untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), tiga untuk jawaban Sesuai (S), dan empat untuk jawaban Sangat Sesuai (SS). Sementara itu, penilaian untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan dengan skor satu untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), dua untuk jawaban Sesuai

(S), tiga untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), dan empat untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS). Adapun *blue print* skala kepercayaan diri yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. *Blue Print* Skala Kepercayaan Diri

No	Aspek-aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
1.	Keyakinan akan kemampuan diri	4	4	8
2.	Optimis	4	4	8
3.	Objektif	4	4	8
4.	Bertanggung jawab	4	4	8
5.	Rasional dan realistis	4	4	8
Jumlah		20	20	40

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial, yaitu hubungan yang terjadi antara dua individu atau lebih, baik antar individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, yang mampu saling memengaruhi. Aspek-aspek yang diuraikan oleh Basrowi (2014), yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial menjadi dasar dalam merancang skala untuk mengukur interaksi sosial. Semakin tinggi nilai interaksi sosial yang diperoleh dalam skala, maka semakin baik pula interaksi sosial yang dimiliki. Sebaliknya, semakin rendah nilai interaksi sosial yang diperoleh dalam skala, maka semakin buruk pula interaksi sosial yang dimiliki.

Penilaian untuk aitem yang bersifat *favorable* diberikan dengan skor satu untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), dua untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), tiga untuk jawaban Sesuai (S), dan empat untuk jawaban Sangat Sesuai (SS). Sementara itu, penilaian untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan dengan skor satu untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), dua untuk jawaban Sesuai (S), tiga untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), dan empat untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS). Adapun *blue print* skala interaksi sosial yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Blue Print Skala Interaksi Sosial

No	Aspek-aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
1.	Kontak sosial	4	4	8
2.	Komunikasi sosial	4	4	8
	Jumlah	8	8	16

E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, Estimasi dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas alat ukur merujuk pada kemampuan instrumen untuk mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur (Azwar, 2017). Validitas menunjukkan apakah hasil yang diperoleh dari alat ukur tersebut benar-benar mencerminkan konsep atau variabel yang ingin diukur.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, yaitu jenis validitas yang menilai sejauh mana suatu instrumen mencakup seluruh aspek yang relevan dari konsep atau variabel yang diukur. Validitas isi bertujuan untuk memastikan bahwa setiap item dalam alat ukur mewakili dan mencakup secara keseluruhan domain atau cakupan konsep yang sedang diukur (Azwar, 2017).

2. Uji Daya Beda Aitem

Daya beda aitem adalah indikator yang menggambarkan kemampuan suatu aitem dalam tes atau kuesioner untuk membedakan antara responden dengan kemampuan atau karakteristik tinggi dan rendah. Daya beda aitem mengukur sejauh mana sebuah aitem dapat memisahkan individu yang memiliki skor total tinggi dari yang memiliki skor total rendah (Azwar, 2017). Pengujian daya beda dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor setiap aitem dengan skor total skala yang digunakan (Azwar, 2017). Proses ini menghasilkan nilai koefisien korelasi aitem-total.

Kriteria pemilihan aitem didasarkan pada korelasi aitem-total dengan ambang batas $r_{ix} \geq 0,30$. Aitem yang memiliki koefisien korelasi minimal 0,30 dianggap memiliki kemampuan diskriminasi yang cukup baik. Sebaliknya, aitem dengan koefisien korelasi di bawah 0,30 dianggap kurang efektif dalam

membedakan responden. Apabila jumlah aitem yang memenuhi kriteria lebih banyak dari yang dibutuhkan, maka aitem dengan indeks daya diskriminasi tertinggi dapat dipilih untuk dimasukkan dalam skala. Namun, jika jumlah aitem yang memenuhi kriteria kurang dari yang diperlukan, ambang batas korelasi dapat diturunkan untuk memenuhi jumlah aitem yang dibutuhkan.

Pengujian daya beda aitem dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik korelasi *product moment*, yang melibatkan pengkorelasian skor setiap butir pertanyaan dengan skor total dari keseluruhan butir tersebut. Sebuah butir instrumen dianggap valid jika hasil pengujian menunjukkan tingkat signifikansi (sig) $\leq 0,05$, yang dihitung dengan bantuan program SPSS (*Statistical Packages for Social Science*).

3. Estimasi dan Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya ketika digunakan dalam kondisi yang serupa (Azwar, 2017). Reliabilitas mengukur stabilitas dan konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu atau antara berbagai pengukuran. Aitem-aitem valid pada alat ukur diuji menggunakan teknik reliabilitas *Alpha* yang dikembangkan oleh Cronbach. Data Rasio digunakan dalam analisis uji reliabilitas untuk menilai konsistensi alat ukur. Uji ini dilakukan pada semua butir pertanyaan secara bersamaan dan jika nilai *Alpha* lebih dari 0,60, maka dianggap reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan sehingga dapat menghasilkan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik, dengan mempertimbangkan faktor kesalahan. Teknik statistik yang digunakan adalah uji korelasi *Pearson Correlation Product Moment*, yang bertujuan untuk menilai hubungan antara interaksi sosial dan kepercayaan diri pada *cosplayer*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kacah dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi Kacah Penelitian

Tahap orientasi kacah dalam penelitian ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi aspek-aspek penting yang dapat mendukung kelancaran serta meningkatkan kualitas hasil penelitian. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memilih dan menetapkan lokasi penelitian yang sesuai dengan karakteristik populasi yang akan diteliti. Tempat yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah Komunitas CODAG.

Komunitas CODAG merupakan komunitas hobi yang memiliki kepanjangan *Cosplay Dance Art Gaming*. Komunitas CODAG berdiri sejak tahun 2012 sebagai wadah untuk orang-orang yang memiliki hobi yang sama. Komunitas CODAG menaungi seseorang dengan hobi *cosplay, dance, art, dan gaming* seperti namanya. Hobi yang dinaungi komunitas CODAG pada saat itu belum umum dan masih dianggap aneh untuk beberapa orang. Sejak itu komunitas CODAG berdiri dengan tujuan selain untuk menaungi seseorang dengan hobi yang sama, komunitas CODAG juga memberikan rumah atau keluarga kedua di mana seseorang yang bergabung dalam komunitas CODAG dapat berekspresi bebas tanpa ada yang menganggap hobi yang aneh.

Pada tahap kedua, setelah melakukan pertimbangan untuk melaksanakan penelitian adalah melakukan wawancara kepada 3 anggota komunitas CODAG untuk mewakili keseluruhan anggota komunitas CODAG.

Pertimbangan peneliti dalam memilih lokasi penelitian dengan daring adalah:

- a. Subjek berada di luar kota tempat peneliti sehingga penelitian daring memudahkan komunikasi dengan subjek yang berada di lokasi jauh tanpa perlu bepergian, sehingga menghemat waktu dan biaya.
- b. Lebih fleksibel, penelitian dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan jadwal partisipan dan peneliti, tanpa terikat lokasi tertentu.

- c. Lebih efisien, metode daring mengurangi kebutuhan logistik, mempercepat proses pengumpulan data, dan meminimalkan pengeluaran tambahan.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dijelaskan, peneliti telah menentukan untuk melaksanakan penelitian secara daring.

2. Pelaksanaan Penelitian

Sebagai langkah lanjutan dari orientasi kancah penelitian, peneliti melakukan persiapan lebih mendalam untuk mengantisipasi potensi masalah yang mungkin muncul selama atau setelah penelitian berlangsung. Beberapa tahapan dilaksanakan dalam proses penelitian, antara lain:

a. Tahap Perizinan

Perizinan penelitian adalah salah satu persyaratan penting yang harus dipenuhi oleh peneliti sebelum memulai kegiatan penelitian. Peneliti terlebih dahulu mengajukan permohonan surat izin penelitian kepada staf tata usaha Fakultas Psikologi UNISSULA. Surat tersebut ditujukan kepada Ketua Komunitas CODAG. Selanjutnya, staf tata usaha Fakultas Psikologi UNISSULA menerbitkan surat permohonan izin penelitian dengan nomor 1912/C.1/Psi-SA/XI/2024. Surat ini berisi permohonan izin penelitian yang ditujukan kepada Ketua Komunitas CODAG.

b. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur digunakan sebagai alat untuk mengetahui ukuran dari fenomena yang diamati (Sugiyono, 2019). Alat ukur dalam penelitian juga dikenal sebagai instrumen penelitian. Proses penyusunan dimulai dengan mengidentifikasi aspek-aspek dari setiap variabel, kemudian merancang indikator perilaku yang diungkapkan melalui sejumlah aitem. Aitem-aitem yang telah dirancang nantinya menghasilkan data yang digunakan untuk menarik kesimpulan sebagai hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu skala kepercayaan diri dan interaksi sosial.

Masing-masing skala terdiri dari dua jenis aitem, yaitu aitem *favorable* dan *unfavorable*. Setiap skala memiliki empat pilihan jawaban dan skor yang berbeda pada aitem *favorable* serta aitem *unfavorable*. Adapun pilihan jawaban serta skor untuk aitem *favorable*, yaitu Sangat

Sesuai (SS) mendapat skor 4, Sesuai (S) mendapat skor 3, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat skor 1. Sementara pilihan jawaban dan skor untuk aitem *unfavorable*, yaitu Sangat Sesuai (SS) mendapat skor 1, Sesuai (S) mendapat skor 2, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 3, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) mendapat skor 4. Berikut uraian berkaitan dengan skala yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini:

1) Skala Kepercayaan Diri

Skala kepercayaan diri yang digunakan adalah 5 aspek yang diungkap oleh Lauster (2012), yaitu keyakinan kemampuan diri, optimisme, objektivitas, bertanggung jawab, dan rasional. Terdapat 40 aitem dalam skala ini yang dibagi menjadi 20 aitem *favorable* dan 20 aitem *unfavorable* dengan 4 pilihan jawaban yang mendapat skor 1 hingga 4.

Skor yang diberikan pada aitem *favorable*, yaitu skor 1 untuk pilihan Sangat Tidak Sesuai (STS), skor 2 untuk pilihan Tidak Sesuai (TS), skor 3 untuk pilihan Sesuai (S), dan skor 4 untuk pilihan Sangat Sesuai (SS). Sementara pada aitem *unfavorable* diberikan skor 1 ketika subjek memilih Sangat Sesuai (SS), skor 2 untuk pilihan Sesuai (S), skor 3 untuk pilihan Tidak Sesuai (TS), dan skor 4 untuk pilihan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut sebaran nomor aitem pada skala kepercayaan diri.

Tabel 4. Blue Print Skala Interaksi Sosial

No	Aspek-aspek	Nomor Butir		Jml
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1.	Keyakinan kemampuan diri	1, 11, 21, 31	4, 14, 24, 38	8
2.	Optimisme	3, 15, 23, 35	2, 12, 28, 32	8
3.	Objektivitas	6, 13, 29, 33	8, 20, 22, 36	8
4.	Bertanggung jawab	9, 17, 25, 39	5, 16, 30, 34	8
5.	Rasional	7, 18, 27, 37	10, 19, 26, 40	8
Jumlah		20	20	40

2) Skala Interaksi Sosial

Skala kepercayaan diri yang digunakan adalah 2 aspek yang dikemukakan oleh Basrowi (2014), yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Terdapat 16 aitem dalam skala ini yang dibagi menjadi 8 aitem *favorable* dan 8 aitem *unfavorable* dengan 4 pilihan jawaban yang mendapat skor 1 hingga 4.

Skor yang diberikan pada aitem *favorable*, yaitu skor 1 untuk pilihan Sangat Tidak Sesuai (STS), skor 2 untuk pilihan Tidak Sesuai (TS), skor 3 untuk pilihan Sesuai (S), dan skor 4 untuk pilihan Sangat Sesuai (SS). Sementara pada aitem *unfavorable* diberikan skor 1 ketika subjek memilih Sangat Sesuai (SS), skor 2 untuk pilihan Sesuai (S), skor 3 untuk pilihan Tidak Sesuai (TS), dan skor 4 untuk pilihan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut sebaran nomor aitem pada skala interaksi sosial.

Tabel 5. Distribusi Nomor Aitem Skala Interaksi Sosial

No	Aspek-aspek	Nomor Butir		Jml
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1.	Kontak sosial	3, 5, 11, 13	2, 8, 12, 14	8
2.	Komunikasi sosial	1,7, 9, 15	4, 6, 10, 16	8
Jumlah		8	8	16

2. Pelaksanaan Penelitian

Peneliti akan melanjutkan proses penelitian setelah alat ukur berhasil disusun dengan. Pelaksanaan penelitian ukur dilaksanakan dalam 7 hari dimulai pada tanggal 4 November 2024 dan berakhir pada tanggal 10 November 2024. Teknik sampel yang diterapkan dalam penelitian adalah sampel jenuh yang memakai seluruh dari populasi. Jumlah total anggota terdata pada penelitian adalah 50 individu dan terisi sebanyak 50 individu. Peneliti meminta bantuan pengurus Komunitas CODAG untuk terus menginformasikan dengan pengisian skala. Pelaksanaan penelitian alat ukur ini disebar secara *online* menggunakan platform *google form* yang bisa diakses melalui <https://bit.ly/SkalaPenelitianDiyana>.

Skala yang telah diteliti diberikan skor sesuai dengan panduan yang telah ditetapkan menggunakan *microsoft excel*. Kemudian skala kepercayaan diri dan interaksi sosial yang telah diberikan skor dimasukkan ke dalam program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 untuk *Windows* sehingga dapat diketahui seberapa banyak aitem yang gugur serta nilai reliabilitas dari alat ukur yang telah disusun.

B. Uji Daya Beda dan Estimasi Koefisien Reliabilitas Alat Ukur

Uji daya beda item dan reliabilitas alat ukur dilakukan setelah peneliti selesai memberikan skor pada seluruh jawaban responden. Sebuah aitem dinyatakan layak atau dapat digunakan jika memiliki daya beda yang tinggi, ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi $\geq 0,30$. Peneliti menghitung koefisien korelasi dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.0 untuk *Windows*. Berikut ini disajikan hasil analisis daya beda dan reliabilitas dari kedua skala yang digunakan dalam penelitian:

1. Skala Kepercayaan Diri

Hasil perhitungan dalam skala kepercayaan diri terdiri dari 40 aitem, diperoleh 37 aitem mempunyai daya beda $\geq 0,30$ dan diperoleh 3 aitem yang memiliki daya beda rendah. Indeks daya beda tinggi pada skala kepercayaan diri mempunyai rentang nilai 0,303 – 0,658. Hasil nilai reliabilitas yang diukur menggunakan *Alpha Cronbach* mempunyai nilai sebesar 0,916, yang berarti menunjukkan bahwa skala kepercayaan diri adalah reliabel. Berikut uraian hasil daya beda aitem skala kepercayaan diri.

Tabel 6. Daya Beda Aitem Skala Kepercayaan Diri

No	Aspek- aspek	Nomor Butir		Daya Beda		Jml
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Tinggi	Rendah	
1.	Keyakinan kemampuan diri	1, 11, 21, 31	4, 14, 24, 38*	7	1	8
2.	Optimisme	3, 15, 23, 35	2, 12, 28, 32	8	-	8
3.	Objektivitas	6, 13, 29, 33	8, 20, 22, 36	8	-	8
4.	Bertanggung jawab	9, 17, 25, 39	5*, 16, 30, 34	7	1	8
5.	Rasional	7, 18, 27, 37	10, 19*, 26, 40	7	1	8
Jumlah		20	20	37	3	40

Keterangan: (*) aitem dengan daya beda rendah

2. Skala Interaksi Sosial

Hasil perhitungan dalam skala interaksi sosial terdiri dari 16 aitem, diperoleh 10 aitem mempunyai daya beda $\geq 0,30$ dan diperoleh 6 aitem yang memiliki daya beda rendah. Indeks daya beda tinggi pada skala interaksi sosial mempunyai rentang nilai 0,325 – 0,649. Hasil nilai reliabilitas yang diukur menggunakan *Alpha Cronbach* mempunyai nilai sebesar 0,736, yang berarti menunjukkan bahwa skala interaksi sosial adalah reliabel. Berikut uraian hasil daya beda aitem skala interaksi sosial.

Tabel 7. Daya Beda Aitem Skala Interaksi Sosial

No	Aspek- aspek	Nomor Butir		Daya Beda		Jml
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Tinggi	Rendah	
1.	Kontak sosial	3*, 5*, 11*, 13	2, 8*, 12, 14*	3	5	8
2.	Komunikasi sosial	1, 7, 9, 15	4*, 6, 10, 16	7	1	8
Jumlah		8	8	10	6	16

Keterangan: (*) aitem dengan daya beda rendah

C. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan residual yang tidak terstandarisasi (*unstandardized residual*). Data dianggap terdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.0 untuk *Windows*.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig	P	Ket.
Kepercayaan Diri	111,30	13,753	0,079	0,200	>0,05	Normal
Interaksi Sosial	28,94	5,266	0,079	0,200	>0,05	Normal

Hasil dari analisis data di atas menunjukkan bahwa distribusi data kepercayaan diri dan interaksi sosial terdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah salah satu uji asumsi yang berguna untuk mengetahui hubungan antara variabel apakah linear atau tidak. Hasil uji linear dalam penelitian ini memakai uji F dengan hasil F_{linear} sebesar 91,483 dengan sig 0,001 ($p < 0,05$). Hasil dari uji linear memperlihatkan bahwa kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linear atau hubungan yang lurus.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menerapkan *correlation product moment pearson*. Berdasarkan hasil uji analisis dihasilkan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti kedua variabel dalam penelitian ini berkorelasi. Diketahui bahwa nilai *pearson correlation* sebesar 0,711 yang berarti terdapat hubungan yang kuat

antara kepercayaan diri dan interaksi sosial. Hasil yang positif menunjukkan bahwa semakin baik interaksi sosial maka semakin tinggi pula kepercayaan diri yang dimiliki begitu pula sebaliknya. Maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

D. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel memiliki tujuan untuk menyajikan gambaran mengenai skor yang diperoleh dari data yang telah dikumpulkan, memberikan informasi terkait variabel yang diteliti, serta menjelaskan kondisi subjek berdasarkan atribut dan kriteria yang ditentukan. Proses pengelompokan subjek dilakukan dengan menggunakan model distribusi normal, yang memungkinkan subjek dibagi ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan tingkatan pada setiap variabel. Adapun norma kategorisasi yang dijadikan panduan, adalah:

Tabel 9. Norma Kategori Skor

Rentang Skor	Kategorisasi
$\mu + 1,5 \sigma < X$	Sangat Tinggi
$\mu + 0,5 \sigma < X \leq \mu + 1,5 \sigma$	Tinggi
$\mu - 0,5 \sigma < X \leq \mu + 0,5 \sigma$	Sedang
$\mu - 1,5 \sigma < X \leq \mu - 0,5 \sigma$	Rendah
$X \leq \mu - 1,5 \sigma$	Sangat Rendah

Keterangan: μ = *Mean* hipotetik; σ = Standar deviasi hipotetik

1. Deskripsi Data Skor Skala Kepercayaan Diri

Skala kepercayaan diri terdiri dari 37 aitem dengan rentang skor antara 1 hingga 4. Skor minimum yang mungkin adalah 37, sedangkan skor maksimum adalah 148. Rentang ini kemudian dibagi menjadi 6 standar deviasi, menghasilkan panjang setiap standar deviasi sebesar 18,5. Untuk menghitung *mean* hipotetik, digunakan rumus jumlah skor minimum dan maksimum dibagi 2, karena *mean* dalam distribusi normal selalu berada dalam tengah. Hasil perhitungan *mean* ini adalah 92,5.

Tabel 10. Deskripsi Skor Skala Kepercayaan Diri

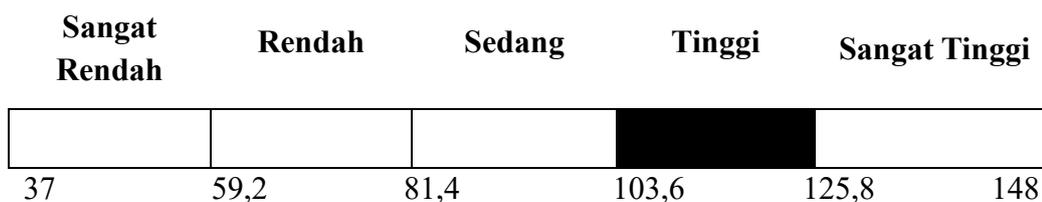
	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	85	37
Skor Maksimum	147	148
<i>Mean</i> (M)	111,3	92,5
Standar Deviasi	13,753	18,5

Berdasarkan hasil perhitungan pada skala kepercayaan diri, didapatkan data skor minimum empirik sebesar 85, skor maksimum sebesar 147, *mean* sebesar 111,30, dan standar deviasi sebesar 13,753. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri termasuk dalam kategori tinggi. Berikut tabel kategorisasi sebagai deskripsi data variabel keseluruhan.

Tabel 11. Kategorisasi Skor Subjek Skala Kepercayaan Diri

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
$125,8 < 148$	Sangat Tinggi	6	12%
$103,6 < X \leq 125,8$	Tinggi	30	60%
$81,4 < X \leq 103,6$	Sedang	14	28%
$59,2 < X \leq 81,4$	Rendah	0	0%
$37 \leq 59,2$	Sangat Rendah	0	0%
	Total	50	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 6 responden dengan *presentase* 12% memiliki rasa kepercayaan diri yang sangat tinggi, 30 responden dengan *presentase* 60% memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, 14 responden dengan *presentase* 28% memiliki rasa kepercayaan diri yang sedang, dan tidak ada responden yang memiliki rasa kepercayaan diri yang rendah dan sangat rendah. Skor *mean* empirik berdasarkan pada norma kategorisasi skala kepercayaan diri diperoleh sebesar 111,3 dan *mean* hipotik diperoleh sebesar 92,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *cosplayer* komunitas CODAG mempunyai kepercayaan diri yang tinggi. Berikut rentang skor yang diperoleh pada skala kepercayaan diri.

**Gambar 1. Norma Kategori Skala Kepercayaan Diri**

2. Deskripsi Data Skor Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial terdiri dari 10 aitem dengan rentang skor antara 1 hingga 4. Skor minimum yang mungkin adalah 10, sedangkan skor maksimum adalah 40. Rentang ini kemudian dibagi menjadi 6 standar deviasi, menghasilkan panjang setiap standar deviasi sebesar 5. Untuk menghitung *mean* hipotetik, digunakan rumus jumlah skor minimum dan maksimum dibagi 2, karena *mean* dalam distribusi normal selalu berada dalam tengah. Hasil perhitungan *mean* ini adalah 25.

Tabel 12. Deskripsi Skor Skala Interaksi Sosial

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	15	10
Skor Maksimum	40	40
<i>Mean</i> (M)	28,94	25
Standar Deviasi	5,266	5

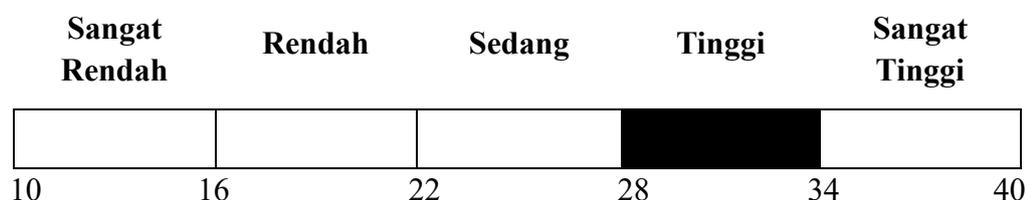
Berdasarkan hasil perhitungan pada skala interaksi sosial, diperoleh data skor minimum empirik sebesar 15, skor maksimum sebesar 40, *mean* sebesar 28,94, dan standar deviasi sebesar 5,266. Dari data tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial termasuk dalam kategori tinggi. Berikut tabel kategorisasi sebagai deskripsi data variabel keseluruhan.

Tabel 13. Kategorisasi Skor Subjek Skala Interaksi Sosial

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
$34 < 40$	Sangat Tinggi	7	14%
$28 < X \leq 34$	Tinggi	19	38%
$22 < X \leq 28$	Sedang	19	38%
$16 < X \leq 22$	Rendah	4	8%
$10 \leq 16$	Sangat Rendah	1	2%
	Total	50	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 7 responden dengan *presentase* 14% memiliki interaksi sosial yang sangat tinggi, 19 responden dengan *presentase* 38% memiliki interaksi sosial yang tinggi, 19 responden dengan *presentase* 38% memiliki interaksi sosial yang sedang, 4 responden dengan *presentase* 8% memiliki interaksi yang rendah, dan 1 responden dengan *presentase* 2% memiliki interaksi sosial yang sangat rendah. Skor *mean* empirik berdasarkan norma kategorisasi skala interaksi sosial diperoleh skor 29,94 dan

mean hipotik diperoleh skor sebesar 25. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata *cosplayer* komunitas CODAG memiliki interaksi sosial yang baik. Berikut rentang skor yang diperoleh skala interaksi sosial.



Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Interaksi Sosial

E. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan yang positif antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri *cosplayer* komunitas CODAG. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut. Berdasarkan analisis statistik, nilai korelasi (r_{xy}) yang diperoleh adalah 0,711, yang menunjukkan hubungan positif yang kuat antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini mengidentifikasikan bahwa hasil dari penelitian ini sangat signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat memengaruhi kepercayaan diri pada anggota komunitas CODAG.

Nilai koefisien *R square* yang diperoleh dari interaksi sosial dan kepercayaan diri adalah sebesar 0,505, yang berarti bahwa 50,5% variasi dalam kepercayaan diri dapat dijelaskan oleh interaksi sosial. Disimpulkan bahwa interaksi sosial memiliki pengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri anggota komunitas CODAG, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2015), yang menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel kepercayaan diri. Berdasarkan analisis, interaksi sosial berkontribusi sebesar 52,3% terhadap kepercayaan diri, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,523. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh variasi dalam kepercayaan diri dapat dijelaskan oleh tingkat interaksi sosial yang dialami individu. Namun,

terdapat 47,7% sisanya yang tidak dijelaskan oleh interaksi sosial, yang berarti kepercayaan diri juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar interaksi sosial. Hasil ini menekankan pentingnya mempertimbangkan variabel-variabel lain selain interaksi sosial untuk memahami kepercayaan diri secara lebih menyeluruh.

Burns (Rahmawati & Sodikin, 2020) menjelaskan bahwa kepercayaan diri tidak muncul begitu saja secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai pengalaman yang dilalui individu. Kepercayaan diri terbentuk melalui proses internal di mana seseorang mengevaluasi dirinya sendiri, termasuk keyakinan akan kemampuan, nilai, dan keberhargaan diri. Pengalaman yang memberikan rasa pencapaian, keberhasilan dalam tugas, serta pengakuan terhadap kompetensi individu berkontribusi besar dalam membangun kepercayaan diri. Kepercayaan diri berkembang seiring individu belajar memahami dan mempercayai potensi diri.

Kepercayaan diri tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh lingkungan sosial, termasuk interaksi sosial yang dijalani individu. Burns (Rahmawati & Sodikin, 2020) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan elemen penting dalam membangun hubungan yang bermakna di antara individu. Proses ini melibatkan komunikasi, saling bertukar informasi, dan membangun hubungan melalui berbagai bentuk kontak sosial. Interaksi sosial memungkinkan individu untuk memahami norma-norma sosial, membentuk identitas, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi ini, individu belajar bagaimana bersikap, merespons situasi, serta memahami perspektif orang lain, yang menjadi dasar dalam menciptakan hubungan sosial yang dinamis dan berkesinambungan.

Kepercayaan diri terbentuk seiring dengan interaksi sosial yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang positif dan mendukung dapat memperkuat rasa percaya diri, sementara interaksi yang penuh konflik atau kekurangan dukungan bisa melemahkannya. Penting untuk menciptakan lingkungan sosial yang mendukung agar individu dapat berkembang dengan percaya diri.

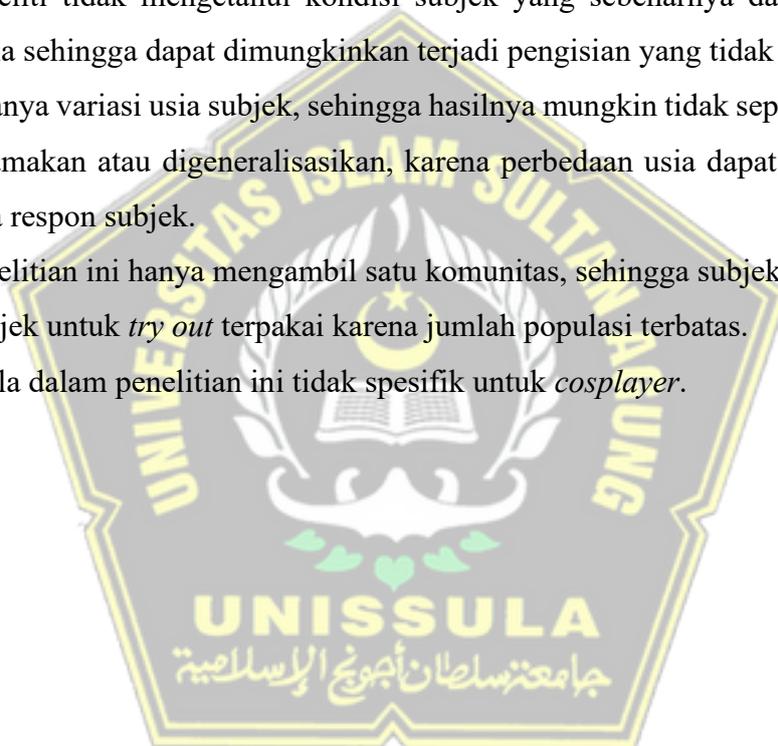
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar *cosplayer* komunitas CODAG memiliki interaksi sosial yang baik dan kepercayaan diri yang

tinggi. Ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial memiliki kontribusi dalam membangun kepercayaan diri. Interaksi sosial dapat dijadikan tolak ukur untuk membangun kepercayaan diri meskipun masih ada faktor lain yang dapat menjadi tolak ukur kepercayaan diri.

F. Kelemahan Penelitian

Adapun kelemahan dalam penelitian ini yang mampu mempengaruhi hasil penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti tidak mengetahui kondisi subjek yang sebenarnya dalam pengisian skala sehingga dapat dimungkinkan terjadi pengisian yang tidak jujur.
2. Adanya variasi usia subjek, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat disamakan atau digeneralisasikan, karena perbedaan usia dapat memengaruhi cara respon subjek.
3. Penelitian ini hanya mengambil satu komunitas, sehingga subjek terbatas.
4. Subjek untuk *try out* terpakai karena jumlah populasi terbatas.
5. Skala dalam penelitian ini tidak spesifik untuk *cosplayer*.



BAB V|

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan penelitian ini terbukti benar, yaitu ada hubungan yang positif antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada *cosplayer* komunitas CODAG. Artinya semakin baik interaksi sosial yang dimiliki, maka semakin tinggi kepercayaan diri. Kesimpulan yang didapatkan berupa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti bermaksud untuk memberikan saran bagi pihak-pihak yang berkaitan atau akan berkaitan, antara lain sebagai berikut:

1. Saran bagi *Cosplayer*

Hasil dari penelitian diketahui bahwa skor interaksi sosial dan kepercayaan diri pada *cosplayer* Komunitas CODAG tergolong tinggi. Berarti *cosplayer* dapat terus mengikuti kegiatan *cosplay* yang saat ini sudah dijalankan dan dapat mempertahankan interaksi yang sudah terlaksana dalam komunitas *cosplay*, baik secara daring maupun luring, untuk memperluas jaringan sosial dan meningkatkan interaksi dengan sesama. Membantu mempertahankan dan meningkatkan rasa percaya diri melalui dukungan sosial dan apresiasi terhadap karya para *cosplayer*.

2. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Jika peneliti selanjutnya akan meneliti hal yang serupa, maka peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan kondisi subjek. Karena hasil dari penelitian akan bergantung pada kondisi dari subjek.
- b. Memperjelas variasi usia subjek untuk lebih digeneralisasikan hasil penelitian.
- c. Memperluas jangkauan subjek untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja di kabupaten semarang. *Jurnal komunikasi*, 135-148, 14(2).
- Agung, D. S., & Hana, M. A. (2015). Efektivitas pelatihan kepercayaan diri dalam public speaking untuk mengurangi kecemasan berbicara di depan umum. *Jurnal psikologi ilmiah*, 175-184, 7(2).
- Alsyah, Walid, A., & Kusumah, R. G. (2019). Pengaruh rasa percaya diri terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran ipa. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 217-226, 9(3).
- Alawiyah, D., Nurasmil, Asmila, N., & Fatasyah, R. (2022). Upaya meningkatkan kepercayaan diri terhadap kecemasan berbicara di depan umum pada mahasiswa. *Jurnal kajian komunikasi dan penyiaran islam*, 104-113, 4(2).
- Azwar, S. (2017). *Reabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Basrowi. (2014). *Pengantar sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Darwan, M., Syahrina, A. I., & Okfrima, R. (2019). Dukungan sosial hubungannya dengan motivasi menjadi cosplayer pada cosmic (cosplayer minang community) padang. *Jurnal psyche*, 21-30, 12(1).
- Daulay, N., Sembiring, A. A., Sembiring, A. L., & Fahmi, M. I. (2023). Implikasi bimbingan kelompok tentang dampak aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 555-565, 3(3).
- Evelyn. (2020, Juli 20). *Mengenal cosplay, budaya populer jepang yang dicintai banyak orang*. Diambil kembali dari [Japanesestation.com](https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang): <https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang>
- Fatikah, S. I., Afsharina, N. F., & Suryandari, M. (2023). Memperkuat kepercayaan diri dalam public speaking dan mengembangkan karakter melalui storytelling. *Jurnal inovasi dan humaniora*, 672-678, 1.
- Fitria, A. N. (2022). Pengaruh konsep diri dan interaksi sosial terhadap kepercayaan diri pada siswa sma negeri 2 blitar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Gergen, K. J. (2023). *The self in social interaction: theory and research*. New York: Routledge.
- Gerungan, W. (2010). *Psikologi sosial*. Bandung: Refika Aditama.

- Harahap, S. R. (2020). Proses interaksi sosial di tengah pandemi virus covid 19. *Jurnal media dakwah, komunikasi, sosial dan budaya*, 45-53, 11(1).
- Iskandar, S., & Indaryani. (2020). Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak autisme melalui terapi bermain asosiatif. *Jurnal of health studies*, 12-18, 4(2).
- Joy, M. (2015, Maret 1). *CLAS:H "Cosplay Live Action Show: Hybrid" digelar di 5 kota di Indonesia*. Diambil kembali dari [Japanesestation.com](https://japanesestation.com/events/upcoming-events/clash-cosplay-live-action-show-hybrid-digelar-di-5-kota-di-indonesia): <https://japanesestation.com/events/upcoming-events/clash-cosplay-live-action-show-hybrid-digelar-di-5-kota-di-indonesia>
- Kusuma, S. (2020). Hubungan interaksi sosial dengan kepercayaan diri lansia di dusun kuroboyo caturharjo pandak bantul. Skripsi. Universitas Asyiyah Yogyakarta.
- Lamerichs, N. (2018). *A companion to media fandom and fan studies*. San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Lauster, P. (2012). *Tes kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Manafe, L. A., & Berhimpon, I. (2022). Hubungan tingkat depresi lansia dengan interaksi sosial lansia di bpslut senja cerah manado. *Jurnal ilmiah hospitality* 749, 11(1).
- Masela, M. S. (2019). Hubungan antar gaya hidup dan konsep diri dengan interaksi sosial pada remaja. *Jurnal fakultas psikologi universitas wisnuwardhana malang*, 64-83, 23(1).
- Melyana, A., & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh kepercayaan diri terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa smp. *Jurnal pembelajaran matematika inovatif*, 239-246, 3(3).
- Muhibbin, & Marfuatun. (2020). Urgensi teori hierarki kebutuhan maslow dalam mengatasi prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa. *Jurnal ilmu kependidikan*, 9-20, 15(2).
- Nadila, Anggarini, S. A., Isnawan, K., & Daulay, A. A. (2023). Urgensi layanan bimbingan kelompok terhadap anak-anak dusun sinaman yang memiliki kepercayaan diri yang rendah. *Jurnal budimas*, 1-6, 5(2).
- Nasution, F. Z., & Aritonang, S. R. (2022). Meningkatkan kepercayaan diri pecandu napza pada peserta panti rehabilitasi narkoba kamal sibolangit. *Jurnal inovasi pengabdian kepada masyarakat*, 135-144, 3(2).
- Nasution, L., Mawaddah, A., Siregar, M. Y., Gapur, A., & Taulia. (2024). Analisis perkembangan cosplay sebagai budaya pop jepang di kota medan. *Journal education and development*, 329-335, 12(3).

- Nasution, L., Mawaddah, A., Siregar, M. Y., Gapur, A., & Taulia. (2024). Analisis perkembangan cosplay sebagai budaya pop jepang di kota medan. *Journal education and development*, 329-335, 12(3).
- Noor, M. A., & Damaiyanti, V. P. (2024). Maskulinitas beracun pada laki-laki pelaku cosplay anime jepang. *Jurnal sosiologi*, 437-357, 3(4).
- Nurhidayah, A. P., Rani, D. M., Nurhaliza, W., & Zein, A. M. (2024). Peran media sosial instagram @abouttng dalam membangun interaksi sosial masyarakat tangerang. *Jurnal ilmu komunikasi dan sosial*, 139-146, 2(3).
- Oktari, M., & Syawaluddin, S. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak panti asuhan aisyiyah putri kota payakumbuh. *Jurnal kabar masyarakat*, 1-9, 2(1).
- Pohan, R. A., Lubis, S. A., & Hasibuan, A. D. (2023). Hubungan antara interaksi sosial teman sebaya terhadap kepercayaan diri siswa-siswi di mts al-washliyah 16 perbaungan. *Journal research and education studies*, 28-35, 2(1).
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat: studi literature. *Jurnal ilmiah universitas batanghari jambi*, 810-815, 1(23).
- Rachman, A., & Sari, N. P. (2019). Pengaruh teman sebaya dan kepercayaan diri terhadap aktualisasi diri mahasiswa. *Jurnal psikologi pendidikan dan konseling*, 10-18, 5(1).
- Rachmawati, I. (2015). Hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri dalam public speaking. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, N., & Zuhdi, M. S. (2022). Pengaruh body shaming terhadap kepercayaan diri mahasiswa di universitas ali sayyid rahmatullah tulungagung. *Jurnal ilmiah bk*, 27-33, 5(1).
- Rahmawati, V. A., & Sodikin. (2020). Hubungan interaksi sosial, kepercayaan diri dengan harga diri (self esteem) anak jalanan di kabupaten banyumas. *Jurnal keperawatan muhammadiyah*, 207-213.
- Redaksi. (2024, Mei 22). *Mengenal lebih dekat dunia cosplay: sejarah dan perkembangannya*. Diambil kembali dari humaniora.id: <https://www.humaniora.id/mengenal-lebih-dekat-dunia-cosplay-sejarah-dan-perkembangannya/>
- Sagala, H., & Yarni, L. (2023). Pengaruh perilaku overprotective orangtua terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal pendidikan*, 57-64, 2(1).

- Santosa, Y. D., & Yuliana, N. (2024). Gambaran communication theory of identity: membangun identitas seorang cosplayer. *Jurnal bisnis dan komunikasi digital*, 1-10, 1(4).
- Santrock, J. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saut, V. (2021, Agustus 5). *Cek inilah 5 event cosplay tahunan di indonesia*. Diambil kembali dari Ligagame.tv: <https://www.ligagame.tv/latest/cek-inilah-5-event-cosplay-tahunan-di-indonesia>
- Simanjutak, R. E. (2021). Hubungan antara harga diri dengan kepercayaan diri pada remaja pengguna media sosial instagram siswa kelas xi sma budi murni 2 medan. Skripsi. Universitas Medan Area.
- Sinaga, R. S., Limbong, Y. T., Sitanggang, R., Berutu, S. N., & Sitorus, S. A. (2022). Hubungan interaksi sosial ke rumah lansia dalam mengurangi rasa kesepian. *Jurnal pendidikan sosial dan humaniora*, 552-560, 1(4).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triana, C. C., Yulianti, A., Nuraeni, L. A., & Sayyidah, A. S. (2022). Pengaruh kepercayaan diri seorang public relation dalam berkomunikasi. *Cebong Jurnal*, 34-40, 1(2).
- Trisnawati, W., Nurishlah, L., & Samadi, M. R. (2024). Kepercayaan diri peserta didik dari status sosial ekonomi rendah. *Jurnal murabbi*, 24-30, 3(1).
- Venus, A., & Helmi, L. (2017). Budaya populer jepang di indonesia : catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota cosplay party bandung. *Jurnal aspikom*, 71-91, 1(1).
- Widyastuti, P. A. (2019). The role of cross cosplay visualization in indonesia cosplay industry. *International and interdisciplinary conference on arts creation and studies*, 143-154.
- Winata, K. A., & Hasanah, A. (2021). Implementasi model pembelajaran interaksi sosial untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal pendidikan*, 22-28, 9(1).
- Zhou, Y. (2025). Identity formation in online and offline cosplay communities . *Cultural studies review*, 15-33, 22(3).