

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DAN KEPERCAYAAN DIRI
PADA ANGGOTA KOMUNITAS COSPLAY DI SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang



Disusun oleh:

SEFTY OCTAVIANA PUTRI

(30702000256)

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

HALAMAN PENGESAHAN

**Hubungan antara Konformitas dan Kepercayaan Diri pada
Anggota Komunitas Cosplay di Semarang**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Sefty Octaviana Putri

30702000256

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada Kamis, 20 November 2025

Dewan Pengaji

Tanda Tangan

1. Ratna Supradewi, S.Psi., M.Si., Psikolog

2. Retno Setyaningsih, S.Psi., M.Si.

3. Dr. Laily Rahmah, S.Psi., M.Si., Psikolog

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

Semarang, 20 November 2025

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA

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

MIDN. 210799001 ✓

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DAN KEPERCAYAAN
DIRI PADA ANGGOTA KOMUNITAS COSPLAY DI SEMARANG**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Sefty Octaviana Putri

30702000256

Telah disetujui untuk Diuji dan Dipertahankan di Depan Dewan Pengaji Guna
Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mencapai Gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal

Dr. Laily Rahmah, S.Psi., M.Psi., Psi

14 November 2025

UNISSULA

Semarang, 14 November 2025

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung Semarang



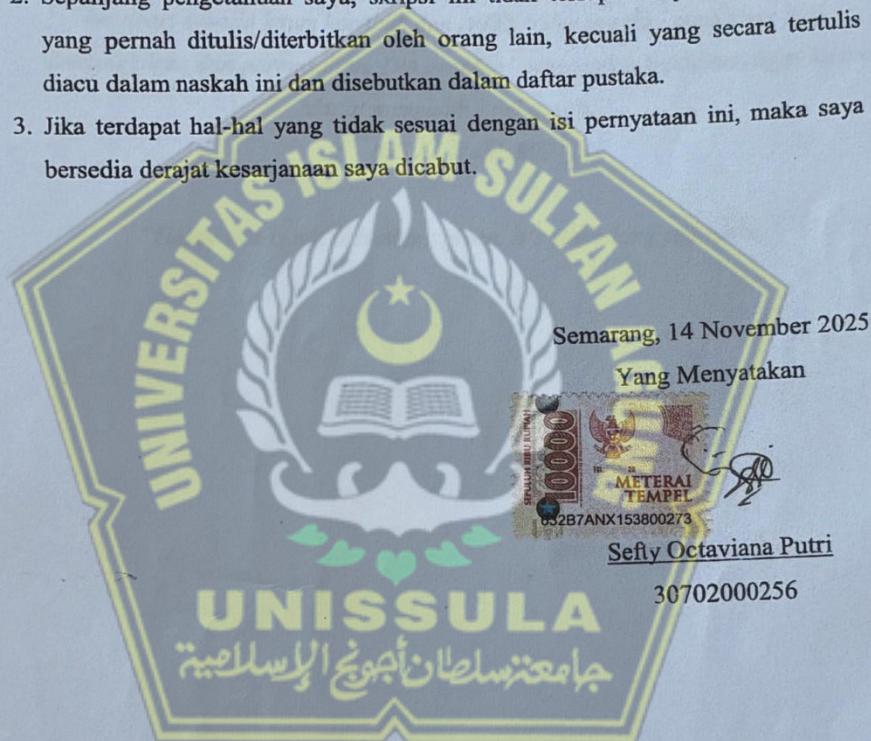
Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si

NIK. 210799001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Sefty Octaviana Putri dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak tersapta karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.



MOTTO

*“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah
diusahakannya.”*
(QS An-Najm: 39)

*“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan,
memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji,
kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu
dapat mengambil pelajaran.”*

(QS An-Nahl: 90)



PERSEMBAHAN

Kepada Almamater Universitas Islam Sultan Agung Semarang, atas pengalaman yang tak tergantikan, menghadirkan pengalaman yang akan selalu saya kenang.

Kepada Mama dan Papa yang sangat saya sayangi, atas cinta yang tidak terbatas dan doa yang tidak pernah berhenti hingga saya bisa mencapai titik ini.

Kepada kedua adik saya, yang menjadi penyemangat saya dan menyertai setiap langkah saya.

Kepada dosen pembimbing saya, atas bimbingan dan ilmu yang tidak ternilai, setiap perhatian yang dicurahkan dan kesabaran dalam membimbing saya.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim

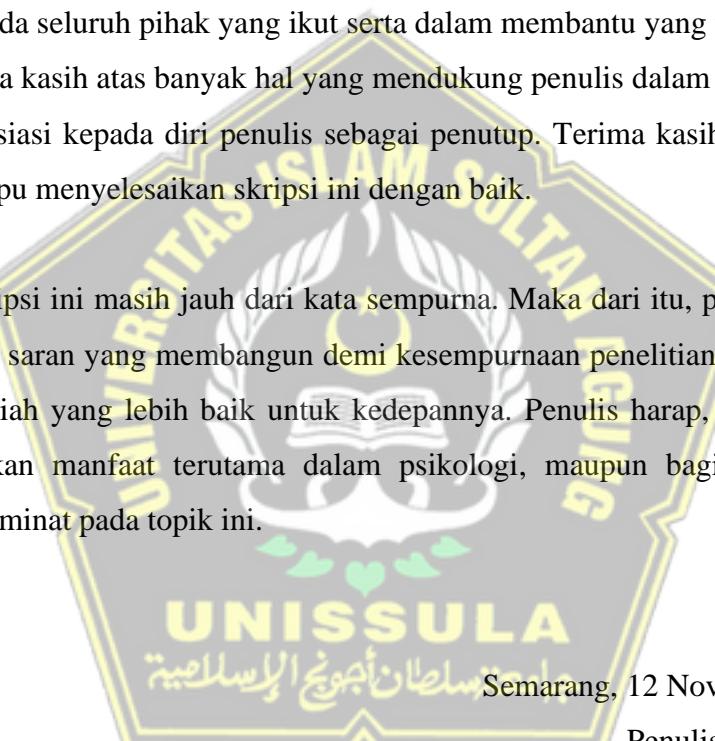
Tidak lepas dari rasa syukur kepada Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan antara Konformitas dan Kepercayaan Diri pada Anggota Komunitas *Cosplay* di Semarang” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Rampungnya skripsi ini tidak lepas dari banyak pihak. Dengan penuh ketulusan dan rasa hormat, saya ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA, atas bimbingan dan perhatian yang luar biasa dalam proses akademik, serta dorongan untuk mahasiswa berkembang baik secara akademik maupun non-akademik.
2. Ibu Dr. Laily Rahmah, S. Psi., M. Psi. selaku dosen pembimbing atas setiap perhatian, kesabaran, bimbingan yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Abdurrohim S. Psi. M. Si. selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan dan bantuan selama proses penggeraan skripsi.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Psikologi UNISSULA atas seluruh dedikasi untuk memberikan ilmu dan pengalaman yang berarti untuk masa depan penulis.
5. Seluruh Staff Tata Usaha serta Perpustakaan Fakultas Psikologi UNISSULA yang telah memberikan bantuan mengenai administrasi sejak awal kuliah hingga skripsi ini selesai.
6. Papa dan Mama penulis, Pak Rundiyana dan Ibu Endang. Serta adik-adik dari penulis, Ade dan Lala. Tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang serta dukungan kepada penulis.
7. Seluruh anggota Komunitas *Cosplay* di Semarang yang berkenan membantu pengisian skala yang diberikan.
8. Kepada seseorang yang ikut serta memberikan dukungan, serta kebaikan sederhana, menjadi penguatan dalam hari-hari penulis.

9. Kepada Violeta Dieniya Ikhlasia, atas hal-hal yang tidak bisa digantikan dengan apapun.
10. Kepada Ela Fitri Kurniawati, atas segala bentuk perhatian dan bantuan yang sangat berarti.
11. Kepada Angela Putri, Ramona Erfin, Deviani Salsabila, Sania, teman-teman penulis yang memberikan dukungan terus-menerus dalam berbagai hal.
12. Kepada teman-teman dari *sky children* yang menjadikan hari-hari penulis terasa lebih menyenangkan.
13. Kepada seluruh pihak yang ikut serta dalam membantu yang tidak disebutkan, terima kasih atas banyak hal yang mendukung penulis dalam bentuk apapun.
14. Apresiasi kepada diri penulis sebagai penutup. Terima kasih sudah kuat dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian dan penyusunan karya ilmiah yang lebih baik untuk kedepannya. Penulis harap, skripsi ini dapat memberikan manfaat terutama dalam psikologi, maupun bagi pembaca yang memiliki minat pada topik ini.



Semarang, 12 November 2025

Penulis,

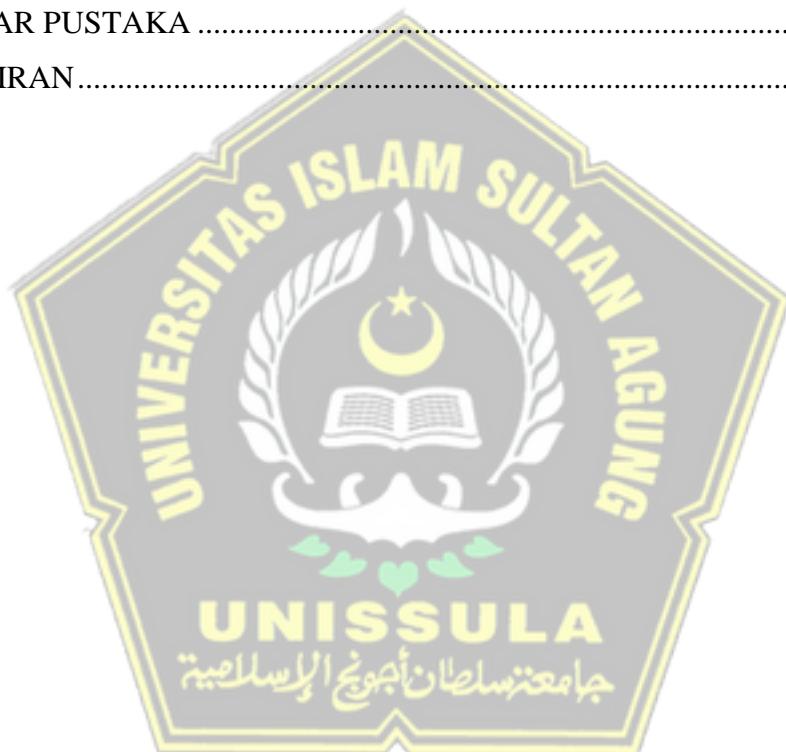
Sefty Octaviana Putri

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR PUSTAKA	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kepercayaan Diri	9
1. Pengertian Kepercayaan Diri Anggota Komunitas <i>Cosplay</i>	9
2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kepercayaan Diri.....	10
3. Aspek-aspek Kepercayaan Diri	14
4. Dampak Negatif Dari Kurangnya Kepercayaan Diri.....	18
B. Konformitas	20
1. Pengertian Konformitas	20
2. Faktor-Faktor Konformitas	21
3. Aspek-Aspek Konformitas	25

C.	Hubungan antara Konformitas dan Kepercayaan Diri	26
D.	Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
A.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	30
B.	Definisi Operasional.....	30
1.	Kepercayaan Diri	30
2.	Konformitas	31
C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel (<i>Sampling</i>)	31
1.	Populasi.....	31
2.	Sampel	31
3.	Sampling	32
D.	Metode Pengumpulan Data.....	33
1.	Kepercayaan Diri	33
2.	Konformitas	34
E.	Validitas, Uji Daya Beda Aitem, Estimasi dan Reliabilitas.....	35
1.	Validitas	35
2.	Uji Daya Beda Aitem.....	35
3.	Estimasi dan Reliabilitas.....	35
F.	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		37
A.	Orientasi Kancah dan Pelaksanaan Penelitian	37
1.	Orientasi Kancah Penelitian.....	37
2.	Persiapan Penelitian	38
3.	Uji Coba Alat Ukur.....	41
4.	Pelaksanaan Penelitian.....	41
B.	Uji Daya Beda dan Estimasi Koefisien Reliabilitas Alat Ukur.....	44
1.	Skala Kepercayaan Diri	44
2.	Skala Konformitas	45
C.	Analisis Data Hasil Penelitian.....	46
1.	Uji Asumsi	46
2.	Uji Hipotesis	47

D. Deskripsi Variabel Penelitian.....	48
1. Deskripsi Data Skor Skala Kepercayaan Diri.....	48
2. Deskripsi Data Skor Skala Konformitas	50
E. Pembahasan.....	52
F. Kelemahan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blue Print</i> Skala Konformitas	34
Tabel 2. Sebaran Skala Kepercayaan Diri.....	40
Tabel 3. Sebaran Skala Konformitas.....	40
Tabel 4. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur	41
Tabel 5. Data Demografi Jenis Kelamin	42
Tabel 6. Data Demografi Usia Responden.....	43
Tabel 7. Data Demografi Pengalaman Mengunjungi Festival Jepang	43
Tabel 8. Hasil Uji Coba Skala Kepercayaan Diri	45
Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Konformitas	46
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 11. Norma Kategori Skor	48
Tabel 12. Deskripsi Data Skor Skala Variabel Kepercayaan Diri	49
Tabel 13. Kategori Distribusi Skala Kepercayaan Diri.....	49
Tabel 14. Deskripsi Data Skor Skala Variabel Konformitas	50
Tabel 15. Kategori Distribusi Skala Konformitas.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	61
LAMPIRAN A. SKALA UJI COBA.....	62
LAMPIRAN B. TABULASI DATA SKALA UJI COBA	70
LAMPIRAN C. UJI DAYA BEDA AITEM DAN ESTIMASI RELIABILITAS SKALA UJI COBA	76
LAMPIRAN D. SKALA PENELITIAN	81
LAMPIRAN E. TABULASI DATA SKALA PENELITIAN.....	88
LAMPIRAN F. UJI DAYA BEDA AITEM DAN RELIABILITAS SKALA.....	98
LAMPIRAN G. ANALISIS DATA.....	102
LAMPIRAN H. DOKUMENTASI PENELITIAN	105



HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DAN KEPERCAYAAN DIRI PADA ANGGOTA KOMUNITAS COSPLAY DI SEMARANG

Sefty Octaviana Putri, Laily Rahmah

Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Email: sefty@std.unissula.ac.id, lailyrahmah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada anggota komunitas *cosplay* di Semarang. Sampel penelitian berjumlah 150 *cosplayer* dengan rentang usia 17 – 35 tahun yang aktif dalam kegiatan *cosplay* minimal satu tahun terakhir dan pernah mengikuti festival Jepang. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan dua skala, yaitu skala konformitas dan skala kepercayaan diri. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kedua skala memiliki item yang valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas skala konformitas 0,817 dan skala kepercayaan diri 0,920. Analisis data menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara konformitas dan kepercayaan diri pada anggota komunitas *cosplay* di Semarang, dengan nilai koefisien korelasi $r_{xy} = 0,415$ dan hasil signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas yang dimiliki cosplayer, maka semakin tinggi pula tingkat kepercayaan dirinya.

Kata kunci: konformitas, kepercayaan diri

**THE RELATIONSHIP BETWEEN CONFORMITY AND SELF-
CONFIDENCE AMONG MEMBERS OF THE COSPLAY COMMUNITY IN
SEMARANG**

Sefty Octaviana Putri, Laily Rahmah

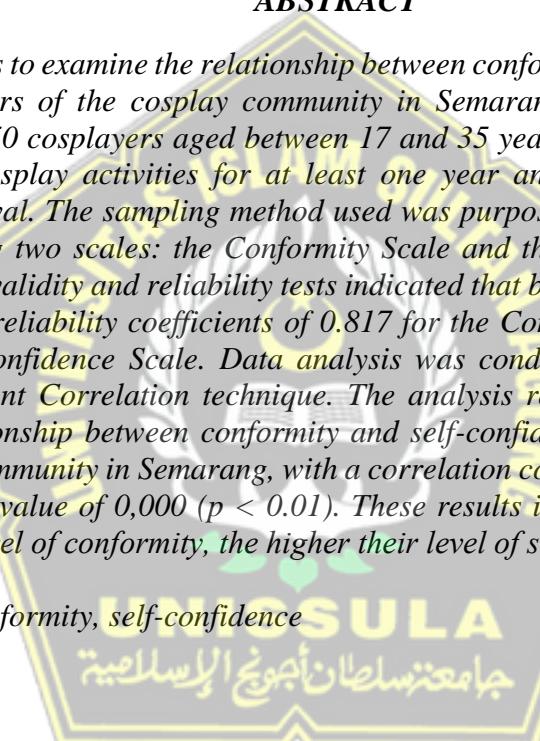
Faculty of Psychology, Islam Sultan Agung Semarang University

Email: sefty@std.unissula.ac.id, lailyrahmah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between conformity and self-confidence among members of the cosplay community in Semarang. The research sample consisted of 150 cosplayers aged between 17 and 35 years who had been actively involved in cosplay activities for at least one year and had participated in a Japanese festival. The sampling method used was purposive sampling. Data were collected using two scales: the Conformity Scale and the Self-Confidence Scale. The results of validity and reliability tests indicated that both scales were valid and reliable, with reliability coefficients of 0.817 for the Conformity Scale and 0.920 for the Self-Confidence Scale. Data analysis was conducted using the Pearson Product-Moment Correlation technique. The analysis results show a significant positive relationship between conformity and self-confidence among members of the cosplay community in Semarang, with a correlation coefficient of $r = 0.415$ and a significance value of 0,000 ($p < 0.01$). These results indicate that the higher a cosplayer's level of conformity, the higher their level of self-confidence.

Keywords: conformity, self-confidence



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas *cosplay* di Indonesia cukup berkembang pesat, dapat dilihat dari *festival* Jepang yang cukup besar dan pernah diadakan seperti Indonesia Comic Con, Ennichisai, Anime *Festival* Asia (AFA), dan lainnya (Ligagame.tv, 2021). Aktivitas *cosplay* ini juga terdapat di Semarang, melalui *festival* Jepang yang cukup rutin diadakan seperti Bunkasai Udinus dan ORENJI (*Original Event of Japan in Indonesia*). Dilansir oleh Kompas (2022), *event infinifest* yang diselenggarakan pada 20 Agustus dan 21 Agustus, pada hari pertama ada 12 ribu pengunjung, sedangkan pada hari kedua 13 ribu, serta ada *cosplayer* sekitar 105 orang. Terlihat dari hal tersebut bahwa aktivitas *cosplay* di Semarang juga cukup diminati oleh banyak orang.

Cosplay berasal dari kata *costume* dan *play*, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh individu yang berdandan dan tampil di ruang publik sebagai tokoh fiksi dari manga, anime, *game*, daring, film, atau narasi budaya populer lainnya (Peirson-Smith, 2019). *Cosplay* dianggap sebagai kegiatan interaksi antara penggemar dengan tokoh yang mengidentifikasi dan mengungkapkan diri individu tersebut, sehingga menjadi sarana untuk melarikan diri sejenak dari kenyataan dan memasuki dunia imajinatif. *Cosplay* merupakan bentuk transformasi peran/identitas dari “individu biasa” menjadi “pahlawan super”, dari “pemain *game*” menjadi “pemain biasa”, dan dari “dewasa” menjadi “anak-anak” (Askamal & Hendriyani, 2021). Individu yang melakukan kegiatan *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*.

Di Indonesia, banyak *cosplayer* yang membentuk komunitas. Komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme dari lingkungan bersama, yang umumnya memiliki minat dan habitat yang sama (Dailami, Thamdzir, Pratama, & Sukmamedian, 2023). Kesamaan kesukaan melakukan kegiatan *cosplay* ini menjadi tujuan utama di bentuknya komunitas *cosplay*. Komunitas *cosplay* skala besar adalah *Cosplay Jakarta* yang

beranggotakan sekitar 26.000 orang berdasarkan akun media sosial facebook. Tak hanya di Jakarta, Semarang juga memiliki jumlah anggota komunitas *cosplay* yang banyak sekitar 34.600 anggota di facebook. Di dalam komunitas tersebut terdapat *cosplayer*, fotografer, pembuat kostum, dan penikmat *cosplay*.

Anak muda di Kota Semarang banyak yang memilih berdandan ala *cosplayer* (*costume player*, pemain kostum) untuk menghibur banyak orang atau semata-mata untuk kepuasan diri sendiri. Adapun untuk peminat *cosplay* di Semarang sejak 2009 banyaknya di dominasi oleh kalangan muda, mulai dari siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), mahasiswa, hingga pekerja muda (Kompas, 2022). Lalu, Alif (salah satu *cosplayer* di Semarang) mengatakan jika peminat *cosplayer* di Semarang dalam kurun waktu 13 tahun mengalami lonjakan peminat yang menandakan banyaknya orang-orang yang mulai ikut dalam dunia *cosplay*.

Cosplay berkaitan dengan identitas karena merupakan kegiatan memerankan tokoh fiksi, sedangkan kebutuhan memiliki hubungan dengan pembentukan jati diri atau identitas. Individu dengan kepercayaan diri rendah cenderung mencari ruang aman untuk mengekspresikan diri, salah satunya melalui *cosplay*. Identitas baru yang dipinjam dari karakter fiksi dapat membuat *cosplayer* lebih berani tampil di ruang publik (Zahra & Kusuma, 2023). Dengan demikian, *cosplay* tidak hanya menjadi hobi, tetapi juga sarana kompensasi psikologis untuk menutupi kekurangan diri yang dirasakan.

Sejalan dengan kutipan dari Joglojateng (2023) seorang *cosplayer* bernama Nur Alfi Fauziah sebelum masuk dunia *cosplay* merasa tidak percaya dengan penampilan diri dan trauma untuk bersosialisasi, setelah memasuki dunia *cosplay* dengan kostum-kostum karakter, dirinya merasa lebih percaya diri. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra & Kusuma (2023) juga mengungkapkan kepercayaan diri dapat meningkat setelah melakukan *cosplay* dan lebih mudah dalam berinteraksi dengan orang lain. Para *cosplayer*, memiliki tingkat kepercayaan diri karena menggunakan identitas orang lain.

Individu yang melakukan *cosplay* merasa lebih nyaman bersembunyi atau melarikan diri dari identitas aslinya untuk sementara waktu, dan merasakan *euforia* menjadi sebuah karakter yang memiliki perilaku berbeda dengan identitas aslinya.

Banyak juga *cosplayer* lainnya yang diwawancara mengatakan jika *cosplay* telah berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri lebih besar dibanding pada aspek lain dalam kehidupan , dan dengan berinteraksi dengan *cosplayer* lainnya membantu individu untuk tidak terlalu malu dan mudah bergaul (de Casanova, Brenner-Levoy, & Weirich, 2021)

Kepercayaan diri idealnya bersumber pada penilaian pada diri sendiri yang sehat. Kepercayaan diri dibentuk dari dalam diri individu berdasarkan pengalaman, refleksi, serta pencapaian personal yang bermakna. Namun, pada faktanya terkhusus dalam komunitas *cosplay* jika kepercayaan diri kerap kali dibangun atas dasar penerimaan sosial, validasi dari komunitas, dan kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan standar tertentu dalam komunitas.

Membangun kepercayaan diri semata-mata melalui komunitas *cosplay* juga memiliki sisi negatif. Ketergantungan pada pengakuan sosial dari komunitas dapat membuat individu kehilangan otonomi psikologisnya. Jika validasi dari komunitas berkurang (misalnya karena kritik kostum atau penampilan), hal ini berpotensi menurunkan kembali kepercayaan diri *cosplayer* bahkan menimbulkan kecemasan sosial baru (McInroy & Craig, 2018). Artinya, pembentukan kepercayaan diri melalui *cosplay* masih rapuh karena lebih bertumpu pada faktor eksternal, bukan kekuatan internal individu.

Observasi dilakukan pada grup komunitas *Cosplay* di Semarang, ditemukan beberapa unggahan yang menunjukkan individu memerlukan validasi dari komunitasnya dan kecenderungan mengikuti arus kelompok sebagai berikut: Inisial S dengan caption “*Saran pengen cosplay Levi kira-kira cocok gak yh? Maaf ya kalo muka gue pas pasan*”.

Lalu, ada juga akun berinisial M dengan caption “*Bentuk muka kek gini cocok ga cosplay sumire shiragaki dari boruto? Soalnya gw liat mukanya agak bulet. Saran cosplay para suhu.*”

Unggahan serupa yang dibuat oleh inisial D dengan caption “*Orang pendek tuh bisa jadi cosplayer juga ga sih? Ni agak minder mau nge cosplay yang badannya tinggi*”. Unggahan yang dibuat oleh D mendapatkan banyak komentar

beragam, ada juga yang menyampaikan rasa tidak percaya dirinya “*Gw gendut. Mau cosplay jadi malu.*”

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan, ditemukan fenomena jika individu memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan diri dan adanya kebutuhan akan validasi sosial. Di mana hal tersebut mendorong terjadinya konformitas Asch (1951).

Konformitas mendorong individu dalam komunitas *cosplay* untuk menyesuaikan diri dengan norma atau tren yang berlaku dalam kelompok, seperti gaya busana, jenis karakter, maupun cara berinteraksi. Menurut Chao (2023), identitas sosial berperan penting dalam membentuk perilaku konformitas, terutama di lingkungan kelompok sosial dan virtual. Saat individu mengidentifikasi dirinya sebagai bagian dari suatu kelompok, ia akan cenderung menyesuaikan sikap, perilaku, dan penampilan sesuai dengan norma yang berlaku dalam kelompok tersebut sebagai bentuk usaha untuk mendapatkan penerimaan sosial dan memperkuat rasa memiliki terhadap kelompoknya.

Dalam konteks komunitas *cosplay* yang banyak berinteraksi melalui media sosial dan platform daring, identitas kelompok berfungsi sebagai faktor psikologis yang mendorong individu untuk mematuhi standar dan trend komunitas, baik dalam hal kostum, karakter, maupun gaya berinteraksi. Semakin kuat rasa keanggotaan seseorang terhadap komunitas *cosplay*, semakin tinggi pula kecenderungannya untuk mengikuti norma dan nilai-nilai yang dianut kelompok tersebut. Dengan demikian, konformitas dalam komunitas *cosplay* tidak hanya mencerminkan penyesuaian sosial, tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk memperkuat identitas diri dan meningkatkan rasa percaya diri melalui penerimaan sosial.

Di sisi lain, *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020) menjelaskan bahwa kebutuhan dasar manusia mencakup kompetensi, keterhubungan, dan otonomi. Pada konteks *cosplay*, keterhubungan (*relatedness*) dapat mendorong *cosplayer* untuk menyesuaikan diri agar mendapatkan penerimaan sosial yang mengisi rasa keterhubungan. Pemenuhan kebutuhan ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri individu karena merasa menjadi bagian dari kelompok sosial yang penting baginya, serta adanya potensi muncul konformitas.

Konformitas dapat memiliki dampak signifikan terhadap kepercayaan diri dalam sebuah komunitas (Sartika & Yandri, 2019). Saat seorang merasakan tekanan untuk mengikuti norma atau perilaku kelompok, mungkin ada merasa kurang percaya diri karena berbeda dari mayoritas. Di sisi lain, ketika sebuah komunitas mendorong konformitas yang memberikan rasa diterima dan dihargai, anggota kelompok bisa merasa lebih aman dan didukung, yang meningkatkan rasa percaya diri (Safitri, Fitasiari, & Khunaifi, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Alma (2018) menemukan adanya hubungan positif antara konformitas dan kepercayaan diri. Sedangkan pada penelitian Anjelita, Nurendah, dan Zakariyya (2023) menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara kepercayaan diri siswa dengan konformitas. Dengan kata lain, semakin tinggi kepercayaan diri berarti kurang konformitas, dan rendah kepercayaan diri berarti lebih banyak konformitas. Namun, hasil penelitian Tannur dan Roswiyani (2021) menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dan kepercayaan diri.

Penelitian mengenai konformitas dan kepercayaan diri sudah cukup banyak dilakukan, misalnya pada remaja sekolah oleh Alma dengan judul penelitian “Konformitas dengan Kepercayaan Diri pada Remaja Komunitas Pecinta Korea di Pekanbaru” atau pada mahasiswa oleh Anjelita, Nurendah, dan Zakariyya dengan judul penelitian “Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Konformitas pada Mahasiswa Rantau Provinsi Riau”, oleh Kusuma dan Afdlijah “Hubungan antara Kepercayaan Diri dan Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa”, oleh Desfi dan Riskiana “Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Konformitas Teman Sebaya pada Anggota Himapsi Universitas Sahid Surakarta” (Alma, 2018; Anjelita, Nurendah, & Zakariyya, 2023; Kusuma & Afdlijah, 2012; Desfi C. F. & Riskiana P., 2024). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan kedua variabel ini dalam komunitas *cosplay* di Indonesia, khususnya di Semarang, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai orisinalitas karena menempatkan *cosplay* sebagai fenomena budaya populer yang unik, yang berbeda dari komunitas penggemar musik atau fandom lainnya.

Selain itu, penelitian ini juga menawarkan kontribusi dengan menghubungkan fenomena *cosplay* dengan teori psikologi sosial, khususnya terkait dinamika konformitas dan kepercayaan diri. Hal ini diharapkan dapat memperluas pemahaman ilmiah mengenai bagaimana komunitas hobi modern dapat berfungsi sebagai ruang pembentukan identitas diri dan kepercayaan diri.

Penelitian mengenai *cosplay* di Indonesia dan luar negeri umumnya berfokus pada aspek identitas diri, ekspresi sosial, serta motivasi partisipasi, namun belum banyak yang menelaah keterkaitan antara konformitas dan kepercayaan diri secara empiris. Misalnya, penelitian yang berasal dari Indonesia oleh Zahra dan Kusuma (2023) menyoroti pengungkapan diri dan pencarian eksistensi *cosplayer* di media sosial, sementara dari luar negeri oleh de Casanova, Brenner-Levoy, dan Weirich (2021) membahas batas antara identitas pribadi dan peran fiktif dalam konteks interaksi simbolik. Studi Leyman (2022) menunjukkan bahwa *cosplay* berfungsi sebagai sarana ekspresi sosial dan peningkatan keterhubungan, namun belum meneliti aspek psikologis seperti kepercayaan diri. Di sisi lain, kajian oleh Alma (2018) menganalisis hubungan konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas fandom lain, tetapi tidak secara spesifik pada komunitas *cosplay*. Selain itu, tinjauan sistematis terbaru oleh Capuano dkk. (2024) menegaskan bahwa konformitas tetap menjadi fenomena psikososial yang relevan di era digital, terutama dalam komunitas daring.

Berdasarkan telaah tersebut, penelitian ini memiliki orisinalitas dengan menempatkan komunitas *cosplay* di Semarang sebagai konteks unik yang menggabungkan interaksi sosial daring dan luring dalam pembentukan identitas serta kepercayaan diri. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih bersifat deskriptif atau kualitatif, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan empiris antara konformitas dan kepercayaan diri dalam komunitas hobi budaya populer. Dengan demikian, studi ini berkontribusi pada pengayaan literatur psikologi sosial dengan menghadirkan bukti baru mengenai bagaimana konformitas kelompok dapat berperan sebagai faktor pembentuk rasa percaya diri di kalangan *cosplayer* Indonesia.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay*. Subjek penelitian ini adalah *cosplayer* di Semarang sebagai pembaharuan dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini diberi judul, “Hubungan antara Konformitas dan Kepercayaan Diri pada Anggota Komunitas *Cosplay* di Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay* di Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay* di Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat Praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperoleh bukti data empiris tentang analisis hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay* di Semarang yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan akademik mahasiswa dalam bidang Psikologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anggota Komunitas Cosplay

Hasil penelitian ini harapannya dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai bagaimana hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay* di Semarang.

b. Bagi Bidang Psikologi Sosial

Hasil penelitian ini harapannya dapat memberikan informasi terkait hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada komunitas *cosplay* di Semarang.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini harapannya dapat menjadi pustaka acuan dan menambah variasi hasil penelitian terkait dengan variabel konformitas dan kepercayaan diri.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kepercayaan Diri

1. Pengertian Kepercayaan Diri Anggota Komunitas *Cosplay*

McClelland (Luxori, 2005) menyampaikan bahwa kepercayaan diri merupakan kemampuan untuk mengendalikan diri, perasaan memiliki kekuatan yang bersumber dari dalam diri, sadar pada kemampuan yang dimiliki, serta bertanggung jawab atas keputusan yang telah ditentukan. (Lie, 2008) Menyampaikan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan yang timbul dari dalam diri seseorang bahwa individu tersebut mampu mencapai kesuksesan berkat jerih payah sendiri. Davies (2004) menyampaikan bahwa kepercayaan diri merupakan cara seseorang melihat harga diri dan tanggung jawabnya sebagai individu, dijelaskan lebih lanjut jika kepercayaan diri artinya individu yang memiliki ciri-ciri khusus dalam dirinya. (Brewer, 2005) mengemukakan jika kepercayaan diri adalah perasaan pasti atau percaya pada potensi yang dimiliki individu itu sendiri, yang biasanya hadir bersamaan dengan rasa bangga dan kesadaran akan tanggung jawab. Perasaan ini timbul karena pandangan positif terhadap diri sendiri, yaitu kemampuan untuk menerima diri sebagaimana adanya.

Keberadaan komunitas *cosplay* memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus mengasah keterampilan sosial. Dengan bergabung dalam komunitas ini, seorang *cosplayer* tidak hanya menyalurkan potensi dirinya, tetapi juga memperoleh pengalaman sosial berupa interaksi, apresiasi, dan pengakuan dari lingkungan komunitas. Namun, dalam konteks dunia *cosplay*, kepercayaan diri sering kali terbentuk melalui faktor eksternal, seperti penerimaan sosial dan umpan balik positif dari komunitas, bukan sepenuhnya dari keyakinan diri yang bersifat intrinsik. Hal ini sejalan dengan temuan di Bab I, bahwa banyak *cosplayer* yang justru memperoleh kepercayaan diri karena peran karakter yang ditampilkan serta dukungan sosial dari komunitas, bukan karena rasa yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri. Oleh

karena itu, kepercayaan diri *cosplayer* cenderung bersifat fluktuatif—meningkat ketika mendapat validasi sosial dan menurun ketika dukungan tersebut berkurang (Zahra & Kusuma, 2023; McInroy & Craig, 2018). Berdasarkan *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020), kepercayaan diri yang stabil seharusnya bersumber dari motivasi intrinsik (kompetensi dan otonomi terpenuhi). Namun, dalam komunitas *cosplay*, kepercayaan diri lebih banyak terbentuk secara eksternal melalui proses sosial dan konformitas terhadap norma kelompok.

Keterkaitan antara konformitas dan kepercayaan diri terlihat jelas dalam interaksi kelompok, terkhusus dalam komunitas *cosplay*. Asch (1951) menyampaikan jika individu cenderung menyesuaikan sikap atau perilaku dengan norma kelompok. Fenomena ini dapat terlihat di dalam komunitas *Cosplay*, di mana sebagian anggota terdorong untuk mengikuti standar tertentu (seperti kualitas kostum, kesesuaian karakter, atau gaya penampilan) untuk memperoleh penerimaan sosial. Sedangkan *Cosplayer* dengan kepercayaan diri tinggi cenderung berani mempertahankan ciri khasnya, meskipun tidak memenuhi ekspektasi komunitas.

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dan nilai yang dimilikinya. Individu yang percaya diri biasanya mampu mengendalikan diri, merasa punya kekuatan dari dalam diri sendiri, serta sadar akan kemampuannya. Kepercayaan diri ini sering muncul bersamaan dengan rasa bangga dan kesadaran akan tanggung jawab sebagai individu. Di dalam komunitas *cosplay*, individu memperoleh wadah untuk mengembangkan diri melalui kreativitas dan hubungan sosial, namun di waktu yang bersamaan berhadapan dengan konformitas kelompok. Pada *Self-Determination Theory* menekankan pentingnya kepercayaan diri yang bersumber dari dalam diri, agar *cosplayer* mampu menampilkan keunikannya tanpa harus kehilangan rasa percaya diri.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kepercayaan Diri

Lauster (Simanjuntak, 2021) mengemukakan faktor-faktor yang

memengaruhi kepercayaan diri, yaitu:

- a. Percaya pada kemampuan diri, yaitu keyakinan seseorang terhadap kompetensi yang dimilikinya untuk berkembang dan mencapai tujuan tanpa merasa cemas atau adanya ketergantungan pada orang lain. Sikap ini sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan, termasuk dalam proses merencanakan karir, yang mengharuskan seseorang yakin pada kompetensi diri.
- b. Interaksi sosial, yaitu cara individu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan cara individu berinteraksi dengan individu lain dalam situasi sosial beragam yang saling berkaitan. Kemampuan berkomunikasi secara efektif dan membangun hubungan yang positif menjadi tanda adanya kepercayaan diri yang kuat.
- c. Penilaian diri, yaitu bagaimana seseorang menilai dan memahami dirinya, termasuk sisi positif dan negatif serta mengenali potensi dan keterbatasan pribadi. Penilaian diri yang sehat akan membantu individu memiliki pandangan yang seimbang terhadap diri sendiri.

Menurut Fahmi (2004) bahwa ada beberapa faktor yang memengaruhi kepercayaan diri, yaitu:

- a. Perlakuan orangtua

Sebagai seorang anak, harus bisa menyesuaikan diri dengan orangtua dan menyerap nilai-nilai yang diterapkan oleh orangtua, yang kemudian bisa digunakan menjadi pegangan hidup.

- b. Saudara sekandung

Dalam waktu yang bersamaan, saudara kandung turut memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan maupun kegagalan individu.

- c. Orang lain

Semakin seseorang terlibat dalam kehidupan bermasyarakat, semakin banyak pula faktor yang dapat memengaruhi pandangannya.

- d. Kebudayaan

Norma adalah pandangan umum yang diterima dalam masyarakat, dan disampaikan kepada individu lain melalui media cetak dan elektronik.

Santrock (2003) menyampaikan sejumlah faktor yang dapat memengaruhi tingkat kepercayaan diri antara lain:

- a. Penampilan fisik. Pandangan individu pada tubuhnya, atau persepsi atas penampilan fisik, berperan penting dalam membangun rasa percaya diri. Individu yang merasa penampilannya sesuai dengan standar sosial cenderung mengalami peningkatan kepercayaan diri karena merasa lebih banyak penerimaan oleh lingkungan sosial. Sebaliknya, ketidakpuasan terhadap penampilan fisik tertentu membuat rasa percaya diri menurun.
- b. Konsep diri. Mencerminkan cara seseorang melihat dan menilai dirinya sendiri. Ketika individu memiliki konsep diri positif terhadap dirinya serta pencapaiannya, ini dapat mendorong rasa percaya diri lebih tinggi. Sebaliknya, konsep diri negatif yang ditandai dengan perasaan kurang berharga atau tidak kompeten, dapat mengikis rasa percaya diri.
- c. Hubungan dengan orang tua. Kualitas hubungan yang sehat antara anak dan orang tua berpengaruh besar terhadap pembentukan kepercayaan diri. Ketika anak mendapat dukungan secara emosional dan mendapatkan kasih sayang, serta motivasi dari orang tua, rasa percayaan diri anak akan lebih kuat. Sebaliknya, hubungan yang penuh konflik atau kurang dukungan dapat berdampak pada melemahnya percaya diri anak.
- d. Hubungan dengan teman sebaya. Hubungan dengan teman sebaya turut serta dalam pembentukan kepercayaan diri. Rasa percaya diri dapat tumbuh melalui interaksi yang positif dan dukungan emosional dari teman sebaya, karena hal tersebut menghadirkan perasaan diterima dan diakui dalam kelompok sosial. Sebaliknya, pengalaman sosial yang negatif atau rasa ketersinggan dari teman sebaya membuat individu mengalami penurunan kepercayaan diri.

Menurut Nuraini & Fatimah (2018), kepercayaan diri seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti konsep diri, tetapi juga oleh faktor sosial berupa konformitas teman sebaya. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa tingkat kepercayaan diri pada remaja akhir meningkat seiring dengan tingkat konformitas sosial yang positif. Adapun faktor-faktor konformitas yang

memengaruhi kepercayaan diri dijelaskan sebagai berikut:

a. Tekanan Kelompok Sebaya (*Peer Pressure*)

Tekanan kelompok sebaya adalah dorongan sosial yang membuat individu berusaha menyesuaikan diri dengan sikap, gaya, dan perilaku teman-teman dalam kelompoknya. Tekanan ini muncul karena individu ingin diterima dan tidak ingin dianggap berbeda atau menyimpang dari norma sosial kelompok.

b. Penerimaan Sosial (*Social Acceptance*)

Penerimaan sosial merujuk pada sejauh mana individu merasa diterima, diakui, dan dihargai oleh kelompok sosialnya. Menurut teori kebutuhan sosial (*social belonging*), setiap individu memiliki dorongan untuk menjadi bagian dari kelompok yang dianggap penting.

c. Kebutuhan untuk Diakui (*Need for Affiliation and Approval*)

Individu memiliki kebutuhan psikologis untuk memperoleh pengakuan (*approval*) dari kelompok sosialnya. Pengakuan ini berfungsi sebagai validasi terhadap nilai diri (*self-worth*). Ketika seseorang berhasil mendapatkan apresiasi dari kelompoknya, hal ini memperkuat konsep dirinya sebagai individu yang mampu dan berharga.

d. Kecemasan Sosial (*Social Anxiety*)

Kecemasan sosial muncul ketika individu takut tidak diterima atau takut dihakimi oleh kelompok sosialnya. Kondisi ini merupakan kebalikan dari penerimaan sosial dan sering muncul pada individu dengan kepercayaan diri rendah.

e. Validasi Eksternal (*External Validation*)

Validasi eksternal adalah proses ketika individu menilai dirinya berdasarkan tanggapan dan opini orang lain. Individu dengan tingkat konformitas tinggi cenderung menggantungkan kepercayaan dirinya pada umpan balik sosial.

Merujuk pada teori-teori yang disampaikan oleh para ahli, bahwa kepercayaan diri dapat dimaknai sebagai kemampuan individu untuk menghargai, mempercayai, dan menilai diri secara positif dalam situasi yang

beragam. Hal-hal seperti keyakinan terhadap kemampuan diri, pengalaman dalam interaksi sosial, serta dukungan lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk rasa percaya diri individu. Saat individu memperoleh penerimaan serta dukungan sosial dari lingkungannya, maka rasa percaya diri individu tersebut akan meningkat. Sebaliknya, pengalaman sosial negatif atau penolakan dalam lingkungan dapat menurunkan rasa percaya diri individu tersebut. Demikian, pembentukan kepercayaan diri memerlukan keseimbangan antara penguatan diri secara internal dan interaksi sosial yang positif.

3. Aspek-aspek Kepercayaan Diri

Lauster (dikutip dalam Nasution & Aritonang, 2022) menyampaikan bahwa kepercayaan diri dapat ditinjau dari lima aspek, yaitu:

- a. Keyakinan terhadap kemampuan diri, yaitu sikap percaya pada potensi yang dimiliki. Di mana individu tersebut yakin mampu menyelesaikan tugas sesuai kemampuannya, serta berkomitmen untuk melakukannya dengan optimal.
- b. Optimisme, yaitu sikap positif ketika individu selalu melihat dirinya dan potensi diri secara baik. Misalnya, tetap yakin pada potensi dan kekuatan diri dalam kondisi penuh tantangan.
- c. Objektivitas, yaitu kemampuan individu untuk melihat dan menilai masalah berdasarkan fakta, bukan semata-mata hanya dari opini pribadi. Sebagai contoh, dalam menghadapi suatu persoalan, seseorang mempertimbangkan dari berbagai perspektif sebelum mengambil keputusan.
- d. Bertanggung jawab, yaitu kesiapan individu untuk menerima konsekuensi atas setiap keputusan atau tindakan yang diambil. Sebagai contoh, berani menghadapi risiko dari pilihan yang telah diambil.
- e. Rasional dan realistik, yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir secara logika dan pertimbangan yang sesuai dengan kenyataan dalam menganalisis masalah. Sebagai contoh, menyelesaikan persoalan dengan argumen yang masuk akal dan berdasar pada fakta, bukan hanya opini subjektif.

Pallier dkk. (2002) mendefinisikan *self-confidence* sebagai tingkat keyakinan yang dimiliki individu mengenai akurasi penilaian, keputusan, dan

tindakan yang diambilnya. *Self-confidence* dipandang sebagai *trait* yang relatif stabil, yang mempengaruhi perilaku dalam berbagai situasi yang memerlukan pertimbangan, pengambilan keputusan, atau penilaian diri. Aspek-aspeknya meliputi;

a. *Confidence in Decision Making*

Aspek ini menggambarkan sejauh mana individu yakin bahwa keputusan yang dibuatnya adalah tepat. Individu yang memiliki *confidence in decision-making* tinggi menunjukkan ketabilan dalam mengambil keputusan, tidak mudah dipengaruhi tekanan sosial, serta mampu mempertahankan pilihannya berdasarkan pertimbangan pribadi. Sebaliknya, individu dengan aspek ini rendah cenderung mudah ragu, sering mengubah keputusan, dan kurang yakin pada pendapat yang dibuatnya sendiri.

b. *Confidence in Judgement Accuracy*

Aspek ini merujuk pada keyakinan seseorang dalam menilai situasi, informasi, atau kemampuan diri secara akurat. Individu yang tinggi pada aspek ini mempercayai bahwa analisis dan evaluasi yang dibuatnya dapat diandalkan. Mereka mampu menilai risiko, mempertimbangkan alternatif, dan membuat prediksi dengan mantap. Sementara itu, rendahnya *confidence in judgement accuracy* membuat individu merasa penilaianya tidak cukup baik, sehingga sering membutuhkan konfirmasi dari orang lain.

c. *Confidence in Task Performance*

Aspek ini berkaitan dengan keyakinan bahwa diri mampu melakukan tugas secara efektif hingga selesai. Berbeda dari *self-efficacy* yang berfokus pada tugas spesifik. Aspek ini bersifat menyeluruh, yaitu keyakinan umum bahwa individu dapat menjalankan tanggung jawab dengan baik. Individu dengan *confidence in task performance* tinggi menunjukkan ketekunan, ketahanan, serta keberanian menghadapi tugas sulit. Sebaliknya, mereka yang rendah lebih mudah menunda, menghindari tugas kompleks, atau menyerah saat menghadapi hambatan.

Brooks & Emmert (2021) menjelaskan bahwa kepercayaan diri memiliki tiga dimensi utama yang tampak dalam perilaku sosial, yakni:

a. Keberanian bertindak (*Action Confidence*)

Aspek ini mengacu pada kesiapan individu untuk menghadapi risiko, mencoba hal baru, dan mengambil keputusan tanpa rasa takut gagal. Orang dengan keberanian bertindak tinggi biasanya berorientasi pada tindakan (*action-oriented*), memiliki inisiatif tinggi, serta tidak mudah terpengaruh oleh ketakutan sosial.

b. Kemampuan komunikasi (*Communication Confidence*)

Aspek ini mencerminkan kemampuan individu untuk mengekspresikan ide, pendapat, dan perasaan secara jelas serta percaya diri di hadapan orang lain. Orang dengan kemampuan komunikasi tinggi menunjukkan ekspresi wajah yang terbuka, postur tubuh tegap, kontak mata stabil, dan suara yang meyakinkan.

c. Kemampuan pengendalian diri (*Self-Control Confidence*)

Aspek ini menekankan kemampuan individu mengatur emosi, pikiran, dan tindakan dalam situasi yang menekan atau penuh tekanan sosial. Individu dengan kemampuan pengendalian diri yang baik mampu menjaga sikap tenang, sabar, dan rasional meskipun sedang menghadapi kritik, konflik, atau kegagalan.

Stankov dan Lee (2014) menjelaskan kepercayaan diri sebagai *general confidence*, yaitu keyakinan global dan stabil mengenai kemampuan diri dalam berpikir, bertindak, membuat keputusan, dan berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Kepercayaan diri ini tidak bergantung pada tugas tertentu seperti *self-efficacy*, melainkan mencerminkan penilaian menyeluruh terhadap kapasitas diri secara umum (Stankov, 2021). Aspeknya meliputi:

a. *Decision Confidence* (Keyakinan Pengambilan Keputusan)

Aspek ini merujuk pada keyakinan individu terhadap ketepatan penilaianya dalam membuat keputusan. *Decision confidence* menentukan sejauh mana seseorang percaya pada pertimbangan dan opininya sendiri. Individu dengan *decision confidence* tinggi mampu membuat keputusan dengan lebih mantap, tidak mudah terpengaruh tekanan sosial, serta konsisten dalam mempertahankan argumen yang telah dipertimbangkan. Sebaliknya,

decision confidence yang rendah cenderung menimbulkan keraguan, kebimbangan, dan ketergantungan pada validasi dari orang lain, sehingga individu kurang yakin dalam menentukan pilihan atau mengambil tindakan.

- b. *Performance Confidence* (Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan tugas)

Aspek ini mengacu pada keyakinan umum individu bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan, dan mencapai hasil yang diharapkan. *Performance confidence* berperan dalam menentukan keberanian seseorang untuk mencoba hal baru, ketekunan ketika menghadapi hambatan, serta kemampuannya mempertahankan usaha hingga tujuan tercapai. Individu dengan *performance confidence* tinggi cenderung lebih tahan terhadap tekanan, tidak mudah menyerah, dan memiliki persepsi kemampuan diri yang stabil. Sebaliknya, individu dengan *performance confidence* rendah mudah menghindari tugas menantang, merasa tidak mampu, dan kehilangan motivasi ketika menghadapi kesulitan.

- c. *Social confidence* (Keyakinan dalam interaksi sosial)

Aspek ini berkaitan dengan keyakinan diri dalam berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan berinteraksi dengan orang lain. *Social confidence* menentukan sejauh mana seseorang merasa nyaman tampil di depan publik, mengelola kecemasan sosial, serta membangun hubungan interpersonal secara efektif. Individu dengan *social confidence* tinggi mampu berbicara dengan jelas, tidak takut salah di hadapan orang lain, dan mudah beradaptasi dalam situasi sosial baru. Sebaliknya, *social confidence* yang rendah ditandai dengan rasa canggung, takut dinilai negatif, serta kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial.

Berdasarkan empat teori yang telah dipaparkan, kepercayaan diri dapat dipahami sebagai kemampuan psikologis yang mencerminkan keyakinan individu terhadap kapasitas dirinya dalam berpikir, bertindak, mengambil keputusan, serta berinteraksi secara efektif di berbagai situasi.

Dalam konteks komunitas cosplay, keempat teori ini saling melengkapi. *Cosplayer* dengan kepercayaan diri tinggi umumnya menunjukkan keyakinan

terhadap kreativitas dan keputusan artistiknya (Pallier dkk.), didukung kemampuan tampil dan berinteraksi dengan publik (Stankov & Lee). Selain itu, mereka mampu berpikir rasional dalam menilai dirinya dan karyanya secara proporsional (Lauster), serta mengekspresikan diri dengan berani, komunikatif, dan tetap mampu mengendalikan diri saat menerima perhatian atau kritik dari lingkungan (Brooks & Emmert). Dengan demikian, kepercayaan diri *cosplayer* terbentuk melalui perpaduan antara keyakinan internal, kemampuan kognitif, performa sosial, dan ekspresi diri yang adaptif dalam komunitas.

4. Dampak Negatif Dari Kurangnya Kepercayaan Diri

Kurangnya kepercayaan diri dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap kesehatan mental, sosial, dan perilaku seseorang. Individu dengan tingkat kepercayaan diri rendah sering kali mengalami kesulitan dalam berinteraksi, mengambil keputusan, dan mengekspresikan potensi diri. Menurut Fekry, Mahfouz, Kamal, dan Abd-El Rahman (2023), remaja yang memiliki *self-esteem* dan *self-efficacy* rendah cenderung menunjukkan hasil psikologis yang buruk, seperti kecemasan, penarikan diri sosial, dan rasa tidak berdaya. Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya kepercayaan diri bukan hanya memengaruhi performa sosial, tetapi juga dapat berkembang menjadi masalah psikologis serius seperti stres dan depresi. Dalam konteks sosial seperti komunitas *cosplay*, hal ini dapat membuat seseorang enggan tampil di depan umum, takut dinilai negatif oleh kelompok, dan akhirnya menarik diri dari aktivitas sosial.

Selain itu, kurangnya kepercayaan diri juga dapat menghambat kemampuan seseorang dalam beradaptasi dan menyesuaikan diri di lingkungan sosial baru. Penelitian Busch dkk. (2021) menemukan bahwa remaja imigran dengan *self-concept* yang rendah mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, cenderung memiliki kesejahteraan mental yang rendah, serta merasa tidak memiliki tempat di lingkungan barunya. Hal yang sama dapat terjadi dalam konteks kelompok hobi seperti *cosplay*: ketika individu merasa dirinya tidak cukup “baik” dibandingkan anggota lain, individu tersebut lebih mudah merasa terisolasi, kehilangan motivasi, dan akhirnya tidak mampu mengembangkan

keterampilan maupun relasi sosial secara sehat.

Lebih jauh, rendahnya kepercayaan diri berpengaruh terhadap prestasi dan motivasi. Menurut Colbeck, Cabrera, dan Terenzini (2022), individu dengan rasa percaya diri rendah sering kali menghindari tantangan, menunda pekerjaan, dan menunjukkan penurunan motivasi belajar. Hal ini berujung pada performa yang rendah dan sikap mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Dalam komunitas *cosplay*, hal ini tampak ketika seseorang ragu untuk menampilkan kostumnya atau takut berpartisipasi karena merasa karyanya tidak sebaik orang lain. Akibatnya, potensi kreativitas dan kesempatan pengembangan diri menjadi terhambat.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kurangnya kepercayaan diri memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap aspek psikologis, sosial, dan kinerja individu. Individu dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung mengalami kecemasan, stres, serta perasaan tidak berdaya yang menghambat fungsi mental dan emosionalnya (Fekry, Mahfouz, Kamal, & Abd-El Rahman, 2023). Rendahnya kepercayaan diri juga dapat menyebabkan kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial serta menurunkan kesejahteraan psikologis (Busch, Claus, & Schneider, 2021). Dalam konteks sosial seperti komunitas *cosplay*, hal ini dapat memunculkan rasa takut untuk tampil, rasa minder terhadap kemampuan diri, serta penarikan diri dari aktivitas kelompok.

Selain itu, kepercayaan diri yang rendah juga berpengaruh terhadap menurunnya motivasi dan prestasi individu. Individu yang tidak yakin terhadap kemampuan dirinya cenderung menghindari tantangan, menunda tanggung jawab, dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan (Colbeck, Cabrera, & Terenzini, 2022). Akibatnya, potensi pribadi tidak berkembang secara optimal dan individu menjadi semakin bergantung pada pengakuan dari lingkungan untuk merasa berharga. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mengembangkan kepercayaan diri agar dapat berfungsi secara adaptif, produktif, dan memiliki kesejahteraan psikologis yang baik dalam kehidupan sosialnya.

B. Konformitas

1. Pengertian Konformitas

Konformitas merupakan salah satu konsep utama dalam psikologi sosial yang menggambarkan kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, nilai, atau perilaku agar sejalan dengan norma sosial atau kelompok. Menurut Morgan dkk. (dalam Indria & Nindyawati, 2007), konformitas adalah kecenderungan seseorang untuk mengubah pandangan dan perilakunya agar sesuai dengan tuntutan sosial di lingkungannya. Sementara itu, Asch (dalam Indria & Nindyawati, 2007) memandang konformitas sebagai proses rasional di mana individu membentuk keputusan atau pendapat dengan mempertimbangkan pandangan kelompok sebagai acuan untuk bertindak dengan cara yang dianggap benar. Wiggins dan Zanden (dalam Indria & Nindyawati, 2007) juga menegaskan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku yang dilakukan individu untuk mengikuti standar sosial yang ditetapkan oleh orang lain.

Secara psikologis, fenomena konformitas dijelaskan melalui berbagai teori. Menurut teori *Social Identity* yang dikembangkan oleh Tajfel dan Turner (1986), konformitas merupakan mekanisme pembentukan dan pemeliharaan identitas sosial. Ketika seseorang menjadi bagian dari suatu kelompok, ia cenderung menyesuaikan perilakunya agar sesuai dengan norma dan nilai kelompok tersebut untuk mempertahankan identitas sosial yang positif. Misalnya, dalam komunitas *cosplay*, individu dapat meniru gaya berpakaian, cara berbicara, dan preferensi karakter tertentu sebagai bentuk penyesuaian terhadap norma komunitas yang individu tersebut ikuti.

Selain itu, teori *Dual Process of Conformity* yang dikemukakan oleh Deutsch dan Gerard (1955) menjelaskan bahwa konformitas muncul karena dua jenis pengaruh sosial, yaitu *normative social influence* dan *informational social influence*. Pengaruh normatif mendorong individu untuk menyesuaikan diri demi diterima kelompok dan menghindari penolakan sosial, sedangkan pengaruh informatif muncul ketika seseorang percaya bahwa pandangan kelompok lebih benar dibandingkan penilaianya sendiri.

Dalam perkembangan terbaru, konformitas dipahami tidak hanya sebagai

respons terhadap tekanan sosial langsung, tetapi juga sebagai hasil interaksi kompleks antara faktor pribadi, sosial, dan lingkungan digital. Capuano dan Chekroun (2024) dalam kajian sistematisnya menjelaskan bahwa konformitas dipengaruhi oleh variabel seperti ukuran kelompok, tingkat kesepakatan kelompok (*group unanimity*), usia, jenis kelamin, serta konteks budaya dan digital. Hal tersebut menekankan bahwa lingkungan daring menciptakan bentuk baru konformitas di mana individu menyesuaikan perilaku dan opini agar sejalan dengan norma kelompok di media sosial.

Sejalan dengan itu, Ju (2023) menemukan bahwa *social network conformity* semakin kuat dalam era digital, karena media sosial memperluas jangkauan pengaruh kelompok dan menciptakan tekanan sosial tidak langsung melalui interaksi daring. Fenomena ini terlihat pada komunitas daring seperti *cosplay*, di mana pengguna menyesuaikan tampilan visual, gaya komunikasi, dan preferensi karakter agar diterima dalam kelompok atau mendapatkan validasi sosial.

Lebih lanjut, penelitian oleh Li, Xiao, dan Song (2024) menemukan bahwa faktor struktural seperti status sosial ekonomi keluarga (*socioeconomic status*) dan *self-esteem* berperan dalam meningkatkan kecenderungan konformitas. Individu yang memiliki tingkat *self-esteem* rendah atau berasal dari keluarga dengan status ekonomi lebih rendah cenderung lebih mudah menyesuaikan diri untuk memperoleh penerimaan sosial.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, pendapat, dan perilaku dengan norma kelompok sosial tertentu, baik karena kebutuhan diterima secara sosial, kepercayaan bahwa kelompok memiliki pandangan yang benar, maupun karena dorongan untuk mempertahankan identitas sosial yang positif. Dalam konteks modern, konformitas tidak hanya terjadi dalam interaksi langsung, tetapi juga di ruang digital yang memperluas pengaruh sosial terhadap individu.

2. Faktor-Faktor Konformitas

Sears (1991, dalam Tyas & Kuncoro, 2018) menyampaikan bahwa ada

empat faktor yang mendasari kecenderungan individu untuk berkonformitas:

- a. Pengaruh informasi. Keberadaan orang lain dapat menjadi sumber informasi yang penting. Sering kali orang lain memiliki informasi yang belum dimiliki oleh diri sendiri. Dengan meniru tindakan orang lain, maka seseorang dapat memperoleh informasi melalui proses pengamatan. Dengan demikian, konformitas yang berlandaskan informasi dari orang lain adalah hasil dari proses pengamatan, sehingga individu cenderung meniru sikap dan perilaku yang ditampilkan oleh anggota kelompok.
- b. Kepercayaan terhadap kelompok. Individu yang percaya jika informasi yang diperoleh dari kelompok adalah benar, akan cenderung mengikuti tindakan kelompok tanpa mempertimbangkan pendapat pribadinya. Oleh sebab itu, apabila kelompok memiliki informasi yang belum diketahui oleh individu, tingkat konformitas individu tersebut akan semakin meningkat.
- c. Kepercayaan yang lemah terhadap penilaian sendiri. Konformitas dapat menurun ketika individu memiliki keyakinan yang tinggi terhadap penilaian sendiri, sehingga individu tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Tingkat kepercayaan individu pada kemampuannya dalam memberikan respon tertentu bisa memengaruhi kepercayaan diri dan tingkat konformitasnya. Selain itu, kesulitan dalam proses penilaian juga berpengaruh terhadap tingkat keyakinan Individu—semakin sulit penilaianya, semakin menurun pula tingkat kepercayaan diri individu.
- d. Rasa takut terhadap celaan sosial dan penyimpangan. Individu yang memiliki kekhawatiran akan kemungkinan tidak diakui, cenderung untuk mematuhi aturan yang sudah disepakati kelompok.

Myers (2013) menjelaskan bahwa terdapat kondisi sosial tertentu yang memperkuat tekanan konformitas. Kondisi-kondisi tersebut adalah:

- a. Ukuran kelompok (*group size*)

Semakin besar ukuran kelompok, semakin kuat pula tekanan untuk berkonformitas. Dalam kelompok besar, individu merasa pandangan mayoritas lebih valid dan cenderung mengikuti untuk menghindari perbedaan pendapat. Penelitian menunjukkan bahwa tekanan sosial meningkat

signifikan ketika jumlah anggota kelompok mencapai tiga orang atau lebih, dan stabil setelah mencapai jumlah tertentu.

b. Kesepakatan kelompok (*group unanimity*)

Konformitas cenderung lebih tinggi ketika seluruh anggota kelompok memiliki pendapat yang sama. Sebaliknya, ketika terdapat setidaknya satu anggota yang menyatakan pendapat berbeda, tekanan konformitas berkurang karena individu merasa memiliki dukungan. Artinya, keberagaman opini dalam kelompok dapat berperan sebagai faktor pelindung dari konformitas yang berlebihan.

c. Status sosial kelompok (*group status*)

Individu lebih cenderung berkonformitas terhadap kelompok yang dianggap memiliki status tinggi atau otoritas sosial. Pengaruh kelompok berstatus tinggi biasanya dianggap lebih kredibel dan berpengaruh dalam pembentukan pendapat. Dalam organisasi, anggota baru cenderung mengikuti perilaku senior atau pemimpin yang lebih berpengalaman sebagai bentuk penghormatan terhadap hierarki sosial.

d. Komitmen publik (*public commitment*)

Konformitas juga meningkat ketika individu harus menyatakan sikap atau opini secara terbuka di hadapan kelompok. Dalam situasi publik, seseorang lebih berhati-hati untuk tidak menentang pandangan mayoritas karena takut dinilai negatif atau tidak diterima. Namun, jika pernyataan dilakukan secara anonim, tekanan konformitas cenderung menurun.

Baron dan Branscombe (2012) menyebutkan bahwa terdapat pula faktor psikologis yang turut menentukan perilaku konformitas, yaitu:

a. Motivasi sosial

Individu memiliki kebutuhan dasar untuk diterima dan diakui oleh kelompok sosialnya. Kebutuhan ini mendorong individu untuk menyesuaikan perilaku dan nilai-nilai dengan kelompok agar merasa menjadi bagian dari lingkungan sosial tersebut. Konformitas dalam hal ini menjadi strategi adaptif untuk menjaga keharmonisan hubungan sosial dan menghindari konflik.

b. Kebutuhan afiliasi (*need for affiliation*)

Kebutuhan afiliasi yang tinggi membuat seseorang lebih mudah menyesuaikan diri dengan kelompok. Individu dengan kebutuhan sosial yang kuat cenderung meniru perilaku kelompok agar merasa diterima dan tidak terisolasi. Dalam konteks komunitas, seperti kelompok belajar atau komunitas seni, konformitas sering menjadi sarana memperkuat solidaritas dan keterikatan antar anggota.

c. Ambiguitas situasi (situational ambiguity)

Dalam situasi yang tidak jelas atau ketika seseorang kekurangan informasi, individu lebih mungkin mengikuti tindakan kelompok karena menganggap kelompok memiliki pemahaman yang lebih tepat. Ambiguitas situasi memperbesar ketergantungan terhadap pandangan sosial orang lain, sehingga konformitas menjadi cara untuk mengurangi ketidakpastian.

Penelitian modern oleh Capuano dan Chekroun (2024) menambahkan faktor kontekstual baru yang mempengaruhi konformitas, terutama dalam lingkungan digital, yakni:

a. Konteks budaya dan sosial

Budaya memiliki peran penting dalam menentukan tingkat konformitas. Individu yang berasal dari budaya kolektivistik (seperti Asia Timur) cenderung memiliki tingkat konformitas lebih tinggi dibandingkan dengan individu yang berasal dari budaya individualistik (seperti Eropa Barat). Dalam budaya kolektivistik, menyesuaikan diri dengan kelompok dianggap sebagai bentuk keharmonisan sosial.

b. Lingkungan digital (*digital environment*)

Konformitas kini juga muncul di ruang daring melalui media sosial. Individu menyesuaikan gaya berpakaian, cara berbicara, opini, bahkan minat tertentu agar sesuai dengan tren dan norma komunitas digital. Fenomena ini dikenal sebagai *digital conformity*, di mana validasi sosial (seperti “likes” dan komentar positif) menjadi penguat perilaku konformitas.

c. Usia dan jenis kelamin

Faktor demografis seperti usia dan jenis kelamin turut berperan. Remaja umumnya menunjukkan tingkat konformitas yang lebih tinggi karena masih berada dalam proses pembentukan identitas diri. Sementara itu, perempuan cenderung menunjukkan konformitas sosial lebih besar dibanding laki-laki karena sensitivitas terhadap hubungan interpersonal dan penerimaan sosial yang lebih tinggi.

Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa konformitas dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kepercayaan diri, kebutuhan afiliasi, serta motivasi sosial untuk diterima kelompok. Sementara itu, faktor eksternal mencakup ukuran dan status kelompok, kesepakatan sosial, ambiguitas situasi, serta konteks budaya dan lingkungan digital. Konformitas pada dasarnya merupakan mekanisme adaptasi sosial yang membantu individu berintegrasi dalam kelompok, namun konformitas berlebihan dapat menurunkan kemandirian berpikir dan kebebasan berekspresi.

3. Aspek-Aspek Konformitas

Sears (1991, dalam Tyas & Kuncoro, 2018) menyampaikan beberapa aspek yang memengaruhi konformitas terhadap kelompok, yaitu:

- a. Kekompakan. Saat individu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma kelompok, individu tersebut cenderung merasa tertarik dan memilih untuk tetap menjadi bagian dari kelompok tersebut.
- b. Kesepakatan. Kesepakatan pendapat dalam kelompok dapat menciptakan tekanan sosial bagi individu untuk menyelaraskan pandangannya. Sebaliknya, apabila terjadi perbedaan pendapat dalam kelompok, tekanan tersebut berkurang sehingga tingkat konformitas ikut menurun.
- c. Ketaatan. Individu yang bergabung dalam kelompok bersedia mengikuti aturan yang ada dalam kelompok dan rela menjalankan segala bentuk kesepakatan yang telah ditetapkan oleh kelompok.

Myers (2013) menjelaskan bahwa aspek utama dalam konformitas terdiri atas *normative influence* dan *informational influence*. Aspek normatif

mendorong individu untuk menyesuaikan diri demi diterima dan tidak ditolak oleh kelompok, sedangkan aspek informatif muncul ketika seseorang percaya bahwa kelompok memiliki informasi yang lebih benar daripada dirinya sendiri. Kedua aspek ini menjelaskan bahwa konformitas tidak selalu didasari tekanan sosial semata, melainkan juga karena pencarian akan kebenaran sosial.

Menurut Baron dan Branscombe (2012), aspek motivasional dan afiliasi menjadi komponen penting dalam perilaku konformitas. Individu memiliki kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Aspek ini menunjukkan bahwa konformitas dapat menjadi bentuk adaptasi sosial yang berfungsi menjaga keharmonisan kelompok. Dalam konteks hubungan interpersonal, individu menyesuaikan perilakunya agar mendapatkan penerimaan dan dukungan emosional dari kelompoknya.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa konteks budaya dan sosial turut membentuk aspek konformitas modern. Budaya kolektivistik cenderung menekankan pentingnya keselarasan dan keharmonisan sosial, sehingga konformitas dianggap perilaku positif. Sebaliknya, dalam budaya individualistik, konformitas lebih sering dipandang sebagai penghambat kebebasan pribadi. Selain itu, lingkungan digital memperluas dimensi konformitas menjadi *digital conformity*, di mana individu menyesuaikan opini dan ekspresi diri agar sejalan dengan norma yang berlaku di ruang daring, seperti media sosial dan komunitas virtual (Capuano & Chekroun, 2024).

C. Hubungan antara Konformitas dan Kepercayaan Diri

Hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri merupakan aspek yang penting untuk dikaji, terutama dalam konteks komunitas *cosplayer* yang memiliki dinamika sosial kuat. Konformitas, sebagai kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan norma maupun perilaku kelompok, dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Penelitian menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya memiliki hubungan negatif dengan kepercayaan diri, yaitu individu yang semakin tinggi tingkat konformitasnya

cenderung menunjukkan kepercayaan diri yang lebih rendah (Ulfa, 2017). Kondisi ini kemungkinan muncul akibat tekanan untuk memenuhi ekspektasi kelompok, sehingga individu merasa kurang bebas atau kurang yakin dalam mengekspresikan diri secara otentik sebagai seorang *cosplayer*. Dengan demikian, konformitas yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kepercayaan diri dan mengurangi kemampuan individu untuk tampil sesuai identitas personalnya.

Dalam konteks *cosplayer*, di mana individu sering kali berusaha untuk meniru karakter dari media pop, konformitas dapat berfungsi sebagai penggerak motivasi. *Cosplayer* mungkin merasa perlu untuk mengikuti tren atau norma yang ditetapkan oleh komunitas *cosplayer*, yang dapat meningkatkan rasa keterhubungan tetapi juga dapat mengurangi kepercayaan diri jika *cosplayer* merasa tidak dapat memenuhi standar tersebut. Penelitian oleh Turnip menegaskan bahwa konformitas teman sebaya dapat mengarah pada perilaku yang tidak selalu positif, seperti merokok, yang menunjukkan bahwa tekanan kelompok dapat mengarahkan individu untuk melakukan tindakan yang merugikan diri individu sendiri (Turnip, 2023).

Sebaliknya, konformitas dapat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri individu. Individu yang cenderung berkonformitas tinggi biasanya lebih mudah terpengaruh oleh pandangan dan penilaian sosial dari lingkungannya. Tekanan untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok dapat mengurangi kebebasan dalam mengekspresikan diri, sehingga berpotensi menurunkan rasa percaya diri. Sebagaimana dijelaskan oleh Biagi (2023), tekanan sosial yang kuat dalam kelompok dapat membuat individu merasa terikat pada standar eksternal dan menjadi kurang yakin terhadap kemampuan individu itu sendiri. Dalam konteks komunitas *cosplay*, *cosplayer* yang sangat berkonformitas terhadap tren dan ekspektasi kelompok mungkin akan membatasi ekspresi kreatifnya agar tetap diterima oleh komunitas, sehingga kepercayaan dirinya menjadi bergantung pada penilaian sosial tersebut.

Dinamika antara konformitas dan kepercayaan diri dalam komunitas *cosplayer* memperlihatkan bahwa tekanan sosial dari kelompok dapat mempengaruhi cara individu menilai dirinya sendiri. Ketika seseorang merasa perlu mengikuti standar tertentu—seperti kualitas kostum, karakter yang sedang tren,

atau gaya interaksi dalam komunitas—dorongan untuk menyesuaikan diri ini dapat mengurangi perasaan autentik dan menimbulkan keraguan terhadap kemampuan diri. Biagi (2023) menjelaskan bahwa individu yang terlalu bergantung pada penerimaan sosial cenderung memiliki kepercayaan diri yang tidak stabil karena penilaian dirinya sangat dipengaruhi oleh respon lingkungan. Dalam konteks komunitas *cosplay*, tingginya konformitas terhadap norma kelompok dapat membuat individu merasa terikat pada ekspektasi sosial, sehingga kepercayaan diri lebih mudah naik turun bergantung pada seberapa jauh mereka mendapatkan validasi dari sesama anggota. Hal ini sejalan dengan temuan dalam paragraf berikutnya bahwa banyak *cosplayer* memperoleh rasa percaya diri terutama melalui dukungan sosial dan penilaian positif dari komunitas, bukan semata-mata dari keyakinan pribadi terhadap kemampuan dirinya.

Secara psikologis, konformitas dapat mempengaruhi kepercayaan diri individu melalui mekanisme tekanan sosial dan evaluasi diri. Ketika seseorang menyesuaikan diri secara berlebihan dengan norma kelompok, ia cenderung mengandalkan penilaian sosial daripada keyakinan pribadi untuk menentukan nilai dirinya. Proses ini menyebabkan individu menjadi lebih peka terhadap penerimaan atau penolakan sosial, yang pada akhirnya menurunkan kepercayaan diri karena rasa percaya terhadap kemampuan pribadi tergantikan oleh kebutuhan untuk disetujui orang lain. Menurut Biagi (2023), individu yang terlalu bergantung pada penerimaan sosial cenderung memiliki persepsi diri yang rapuh dan mudah berubah mengikuti reaksi lingkungan. Dalam konteks komunitas *cosplay*, *cosplayer* yang terlalu menyesuaikan diri dengan tren atau standar kelompok dapat kehilangan rasa autentisitas dan orisinalitasnya. Hal ini membuat kepercayaan dirinya menjadi tidak stabil karena lebih bergantung pada validasi sosial daripada pada keyakinan terhadap kemampuan dan kreativitas pribadi.

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas seseorang terhadap kelompok sosialnya, semakin rendah kecenderungannya untuk mengekspresikan diri secara autentik dan percaya pada kemampuan pribadi. Tekanan sosial untuk menyesuaikan diri dengan norma, nilai, dan ekspektasi kelompok dapat mengurangi kebebasan individu dalam

berpikir dan bertindak, sehingga rasa percaya diri menjadi bergantung pada validasi dari lingkungan sosial.

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang disampaikan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri pada anggota komunitas *cosplay* di Semarang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel tergantung (*dependent*), yang masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Tergantung (Y): Variabel tergantung merupakan variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Dalam penelitian ini, kepercayaan diri ditetapkan sebagai variabel tergantung.
2. Variabel Bebas (X): Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel tergantung. Dalam penelitian ini, konformitas ditetapkan sebagai variabel bebas.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah panduan yang memuat langkah-langkah untuk mengukur variabel penelitian (Sugiono, 2019). Definisi operasional dari masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan skor yang disusun dan diperoleh berdasarkan acuan teori dari Lauster (2006), meliputi aspek keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, objektivitas, bertanggung jawab, rasional dan realistik. Alat ukur kepercayaan diri dalam penelitian menggunakan alat ukur yang disusun oleh Diyana Rizki Annisa (2024). Melalui alat ukur ini, subjek dapat menggambarkan sejauh mana kepercayaan diri yang dimiliki. Jika skor yang diperoleh tinggi, maka semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki individu tersebut, dan

begitupun sebaliknya.

2. Konformitas

Konformitas merupakan skor yang disusun dan diperoleh berdasarkan acuan teori dari Sears (1991), meliputi aspek kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Melalui alat ukur ini, subjek dapat menggambarkan sejauh mana konformitas yang dimiliki. Jika skor yang diperoleh tinggi, maka semakin tinggi konformitas yang dimiliki individu tersebut, dan begitupun sebaliknya.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel (*Sampling*)

1. Populasi

Sugiyono (2019) menyampaikan bahwa populasi adalah wilayah atas keseluruhan objek atau subjek dalam suatu penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan dari situ dapat dianalisis dan diambil kesimpulannya. Dari hasil observasi yang dilakukan pada anggota grup facebook *Cosplay Semarang [Official]*, ditemukan 240 anggota yang teridentifikasi aktif sebagai *cosplayer* di Semarang.

2. Sampel

Sugiyono (2019) menyampaikan bahwa sampel merupakan bagian yang mewakili jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi. Sampel digunakan ketika populasi terlalu besar, dan tidak memungkinkan untuk peneliti mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut (karena keterbatasan waktu, tenaga, ataupun dana). Penentuan jumlah sampel didasarkan pada rumus Slovin (Sevilla dkk., 1997 dalam Sugiyono, 2019), yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel ketika jumlah populasi diketahui secara pasti.

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Total Populasi

e = Toleransi kesalahan

Populasi *cosplayer* sebanyak 240 individu, dengan *margin of error* 5%, dihasilkan 150 *cosplayer* sebagai sampel. penjabarannya sebagai berikut:

$$n = \frac{240}{1+240(0.05)^2} = 150$$

Adapun kriteria responden sebagai berikut:

- a. Laki - laki dan perempuan
- b. Berusia 17 hingga 35 tahun
- c. Berdomisili di Semarang
- d. Aktif dalam *cosplay* minimal 12 bulan terakhir
- e. Pernah ikut minimal 1 kali *festival* Jepang

3. Sampling

Sugiyono (2019) menyampaikan jika sampling atau teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan salah satu teknik dari *nonprobability sampling*, yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* teknik pemilihan sampel dengan petimbangan tertentu yang spesifik. Teknik sampling tersebut cocok dalam penelitian ini karena memerlukan sampel spesifik berupa laki-laki dan perempuan yang berusia antara 17 hingga 35 tahun, berdomisili di Semarang, aktif dalam *cosplay* minimal 12 bulan terakhir, dan pernah mengikuti minimal 1 kali *festival* Jepang.

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode yang menggunakan angka untuk mengukur, menganalisis, dan menjelaskan fenomena dengan cara objektif. Pengumpulan dan analisis data yang dapat diukur serta dihitung secara statistik adalah fokus pada metode kuantitatif, guna membuat generalisasi, menemukan pola, serta menguji hipotesis yang diajukan. Lalu, pendekatan yang digunakan pada metode ini adalah penelitian korelasional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah metode skala. Metode skala digunakan sebagai cara untuk mengukur dengan memberikan nilai numerik pada karakteristik atau atribut tertentu dari suatu variabel. Skala tersebut memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menilai bagaimana intensitas, frekuensi, atau fenomena dengan cara yang sistematis dan kuantitatif.

1. Kepercayaan Diri

Pengukuran ini menggunakan skala yang disusun oleh Diyana Rizki Annisa (2024), merujuk pada aspek-aspek yang disampaikan oleh Lauster (2006), yakni: keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, objektivitas, bertanggung jawab, rasional dan realistik. Semakin tinggi skor, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri individu tersebut.

Skala kepercayaan diri yang disusun oleh Diyana Rizki Annisa (2024) terdiri atas 40 aitem, 20 aitem *favorable* dan 20 aitem *unfavorable*. Secara rinci dijabarkan sebagai berikut: Keyakinan terhadap kemampuan diri terdiri atas 4 aitem *favorable* dan 4 aitem *unfavorable*, optimisme terdiri atas 4 aitem *favorable* dan 4 aitem *unfavorable*, objektivitas terdiri atas 4 aitem *favorable* dan 4 aitem *unfavorable*, bertanggung jawab terdiri atas 4 aitem *favorable* dan 4 aitem *unfavorable*, rasional dan realistik terdiri atas 4 aitem *favorable* dan 4 aitem *unfavorable*.

Penilaian terhadap aitem yang bersifat *favorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), 2 untuk Tidak Sesuai (TS), 3 untuk Sesuai (S), 4 untuk Sangat Sesuai (SS). Lalu, untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), 2 untuk Sesuai (S), 3 untuk Tidak Sesuai (TS), dan 4 untuk Sangat Tidak Sesuai (STS).

2. Konformitas

Pengukuran ini menggunakan skala konformitas yang merujuk pada aspek-aspek yang disampaikan oleh Sears (1991), yakni: kekompakan, kesepakatan, ketaatan. Konformitas cenderung akan meningkat ketika kelompok menunjukkan kekompakan, memiliki kesepakatan bersama, dan anggota yang patuh pada norma-norma dalam kelompok. Semakin tinggi skor, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri individu tersebut.

Penilaian terhadap aitem yang bersifat *favorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), 2 untuk Tidak Sesuai (TS), 3 untuk Sesuai (S), 4 untuk Sangat Sesuai (SS). Lalu, untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), 2 untuk Sesuai (S), 3 untuk Tidak Sesuai (TS), dan 4 untuk Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk rancangan *blue print* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Blue Print Skala Konformitas

No	Aspek-aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	Kekompakan	6	6	12
2.	Kesepakatan	4	4	8
3.	Ketaatan	4	4	8
	Jumlah	14	14	28

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

1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur (skala) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Azwar, 2017). Validitas dilakukan dengan korelasi *Pearson Product Moment*. Aitem yang valid memiliki signifikansi kurang dari 0,05 yang dihitung menggunakan SPSS (*Statistical Packages for Social Science*).

2. Uji Daya Beda Aitem

Daya beda aitem mengacu pada efektivitas aitem dalam mengidentifikasi perbedaan responden dengan karakteristik atau kemampuan yang tinggi dan rendah. Azwar (2017) menyampaikan jika daya beda aitem mengukur kemampuan aitem dalam memisahkan individu dengan skor tinggi dengan yang rendah.

Berdasarkan pada korelasi aitem-total menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, dengan koefisien korelasi aitem minimal 0,30. Aitem dengan nilai di bawah 0,30 dianggap memiliki daya pembeda yang rendah.

3. Estimasi dan Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana konsistensi hasil alat ukur atau instrumen yang digunakan berulang kali pada situasi yang sama (Azwar, 2017). Reliabilitas diukur menggunakan Cronbach's Alpha dengan program SPSS (*Statistical Packages for Social Science*).

Nunnally (Dalam Ghazali, 2018), menyampaikan jika skala memiliki reliabilitas yang baik jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,70. Uji ini diaplikasikan pada semua aitem secara bersamaan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang digunakan untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan, kemudian dibuat kesimpulan. Penelitian ini menggunakan Teknik statistik, yaitu uji korelasi *Pearson Product Moment*, dengan tujuan menilai hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri. Pengolahan data dibantu dengan program SPSS (*Statistical Packages for Social Science*).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi Kancah Penelitian

Tahapan orientasi kancah diperuntukan sebagai langkah awal memahami serta mengidentifikasi aspek-aspek yang berpotensi menunjang kelancaran dan hasil dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, kancah penelitian mencakup seluruh wilayah Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah *cosplayer* yang berdomisili di Kota Semarang. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring dengan cara menyebar kuisioner penelitian di grup facebook dengan nama: *Cosplay Semarang [Official]*.

Peneliti memperoleh informasi bahwa anggota grup facebook *Cosplay Semarang [Official]* sangat aktif mengikuti *festival* yang sering diselenggarakan oleh komunitas *cosplay*. Salah satu contoh penyelenggara *festival* Jepang yang aktif dari 2017 adalah ORENJI (*Original Event of Japan in Indonesia*). Adanya acara ini merupakan salah satu kesempatan para *cosplayer* untuk unjuk kreativitas yang dimiliki.

Selain untuk bertukar informasi mengenai *festival* Jepang yang akan diselenggarakan, grup facebook ini juga menjadi wadah para *cosplayer* untuk mengembangkan relasinya. Bertemu dengan orang-orang dengan hobi yang sama tanpa memandang usia maupun jenis kelamin. Selain itu, grup ini juga beranggotakan para fotografer dan *make-up artist* yang keduanya dibutuhkan untuk menujung kepercayaan diri para *cosplayer* dan mengabadikannya.

Temuan-temuan inilah yang akhirnya membuat peneliti menilai bahwa

anggota grup facebook *Cosplay Semarang [Official]* sangat ideal untuk dijadikan kancah penelitian. Pertukaran informasi yang sangat jelas dan anggotanya yang aktif menjadi landasan penting bagi peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai konformitas dan kepercayaan diri *cosplayer*. Walaupun pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring, peneliti tetap hadir dengan cara melakukan percakapan daring untuk memberikan penjelasan mendetail kepada para *cosplayer*. Berdasarkan pertimbangan diatas, peneliti memutuskan grup facebook *Cosplay Semarang [Official]* sebagai kancah penelitian.

2. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan persiapan-persiapan yang terencana dan tidak melanggar prosedur akademik yang telah ditetapkan. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah mengurus kelengkapan administrasi yaitu berupa surat izin penelitian dari universitas. Adanya surat izin ini menjadi bukti sekaligus perlindungan bagi responden agar tidak ragu memberikan jawaban sebenar-benarnya. Selanjutnya peneliti perlu mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan. Penyusunan alat ukur ini dilakukan agar dapat menjawab persoalan yang diulas. Penyusunan alat ukur tentunya sesuai dengan teori yang ada dan melalui perhitungan yang teliti.

a. Tahap Perizinan

Perizinan merupakan salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Surat izin ini diperoleh peneliti dengan cara mengajukan permohonan pada bagian Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pada penelitian ini, surat izin penelitian ditunjukkan kepada masing-masing responden. Hal ini bertujuan agar responden mengetahui bahwa penelitian ini dilakukan atas dasar etika kademik dan prosedur yang sesuai. Adanya surat izin ini juga

bertujuan untuk memberikan kepercayaan terhadap responden bahwa seluruh data yang diberikan tidak akan disalahgunakan.

b. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur secara spesifik peristiwa-peristiwa yang diamati, yang instrumen tersebut telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2023). Setiap instrumen yang digunakan pada penelitian ini memiliki skala pengukuran yang menjadi acuan panjangnya interval yang akan digunakan. Skala ini terdiri dari dua jenis yaitu aitem *favorable* dan aitem *unfavorable*. Masing-masing aitem memiliki empat pilihan respon yang pilihan tersebut memiliki skor berbeda. Penilaian terhadap aitem yang bersifat *favorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), 2 untuk Tidak Sesuai (TS), 3 untuk Sesuai (S), 4 untuk Sangat Sesuai (SS). Lalu, untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), 2 untuk Sesuai (S), 3 untuk Tidak Sesuai (TS), dan 4 untuk Sangat Tidak Sesuai (STS).

1) Skala Kepercayaan Diri

Pengukuran ini menggunakan skala kepercayaan diri yang disusun oleh Diyana Rizki Annisa (2024), yang merujuk pada aspek-aspek yang disampaikan oleh Lauster (2006), yakni: keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, objektivitas, bertanggung jawab, rasional dan realistik. Semakin tinggi skor, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri individu tersebut.

Penilaian terhadap aitem yang bersifat *favorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), 2 untuk Tidak Sesuai (TS), 3 untuk Sesuai (S), 4 untuk Sangat Sesuai (SS). Lalu, untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), 2 untuk Sesuai

(S), 3 untuk Tidak Sesuai (TS), dan 4 untuk Sangat Tidak Sesuai (STS).

Untuk penomoran aitem dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran Skala Kepercayaan Diri

No	Aspek	Butir Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Keyakinan akan kemampuan diri	8,17,26	3,11,20	6
2	Optimisme	2,12,19,30	1,9,23,27	8
3	Objektivitas	10,24,28	6,16,18,31	7
4	Bertanggung jawab	13,33	4,25,29	5
5	Rasional dan realistik	5,14,22,32	7,15,21,34	8
Jumlah		16	18	34

2) Skala Konformitas

Pengukuran ini menggunakan skala konformitas yang merujuk pada aspek-aspek yang disampaikan oleh Sears (1991), yakni: kekompakan, kesepakatan, ketaatan. Konformitas cenderung akan meningkat ketika kelompok menunjukkan kekompakan, memiliki kesepakatan bersama, dan anggota yang patuh pada norma-norma dalam kelompok. Semakin tinggi skor, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri individu tersebut.

Penilaian terhadap aitem yang bersifat *favorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), 2 untuk Tidak Sesuai (TS), 3 untuk Sesuai (S), 4 untuk Sangat Sesuai (SS). Lalu, untuk aitem yang bersifat *unfavorable* diberikan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS), 2 untuk Sesuai (S), 3 untuk Tidak Sesuai (TS), dan 4 untuk Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk rancangan *blue print* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Sebaran Skala Konformitas

No	Aspek	Butir Aitem	Jumlah
-----------	--------------	--------------------	---------------

		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kekompakan	1,2,5,8	3,4,6,7,9,10	11
2	Kesepakatan	11,13	12	3
3	Ketaatan	14,15,18,19	16,17	6
Jumlah		10	9	19

3. Uji Coba Alat Ukur

Alat ukur yang akan digunakan perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah skala yang akan digunakan reliabel atau tidak. Uji coba alat ukur dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2025. Alat ukur ini di uji pada 51 responden dan dilakukan secara daring. Kuisioner disebar di grup facebook yang bernama *Cosplay Semarang [Official]* yang keseluruhan responden dinyatakan layak.

Tabel 4. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur

Lokasi	Jumlah Data	Memenuhi Kriteria	Tidak Memenuhi Kriteria
Grup facebook <i>Cosplay Semarang [Official]</i>	51	51	0

4. Pelaksanaan Penelitian

Setelah dilakukan uji kelayakan instrumen penelitian dan instrumen dinyatakan layak, maka tahap selanjutnya adalah pengambilan data. Pada penelitian ini, instrumen disebar secara daring di grup facebook *Cosplay Semarang [Official]* menggunakan *google form*. Populasi pada penelitian ini merupakan anggota grup facebook dengan nama: *Cosplay Semarang [Official]*, yang disaring berdasarkan wilayah Semarang, populasi pada penelitian ini ditetapkan ada sebanyak 240 *cosplayer*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan menghasilkan 150 sampel.

Pengambilan data ini didahului dengan uji coba instrumen penelitian yang bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba ini dilakukan terhadap 51 orang *cosplayer* anggota grup facebook *Cosplay Semarang [Official]* yang bukan merupakan sampel utama penelitian ini. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2025 dan memberikan hasil terdapat beberapa aitem yang gugur karena tidak memenuhi syarat valid dan reliabel. Selanjutnya pengambilan data utama dilakukan pada tanggal 3 November hingga 5 November 2025 secara daring. Selama proses pengambilan data, peneliti hadir dengan melakukan komunikasi daring dengan para responden. Dari pengumpulan data tersebut, diketahui data demografi responden berupa jenis kelamin, usia dan pengalaman mengunjungi *festival Jepang*.

Tabel 5. Data Demografi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
Perempuan	78	52
Laki-laki	72	48
Total	150	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan responden pada penelitian ini sebanyak 150 *cosplayer*. Jumlah responden perempuan dan laki-laki hampir seimbang dengan jumlah perempuan sebanyak 78 orang atau setara dengan 52% dari total responden. Sementara itu, responden laki-laki berjumlah 72 *cosplayer* atau setara dengan 48% dari total responden. Partisipasi responden perempuan dan laki-laki pada penelitian ini hanya memiliki sedikit selisih yang artinya keduanya sama-sama aktif.

Tabel 6. Data Demografi Usia Responden

Usia	Jumlah	Presentase (%)
17-21	58	39
22-26	52	34
27-31	31	21
Di atas 31	9	6
Total	150	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rentang usia responden sangat luas sehingga peneliti mengelompokkan usia menjadi 4 rentang usia. Responden dengan rentang usia 17-21 tahun sebanyak 58 responden atau setara dengan 39%. Selanjutnya rentang usia 22-26 tahun sebanyak 52 responden atau setara dengan 34%. Rentang usia 27-31 berjumlah 31 responden atau setara dengan 21%. Terakhir responden dengan usia di atas 31 tahun berjumlah 9 responden atau setara dengan 6%. Dapat disimpulkan bahwa responden pada penelitian ini didominasi oleh responden dengan rentang usia 17 - 21 tahun.

Tabel 7. Data Demografi Pengalaman Mengunjungi Festival Jepang

Pengalaman Festival	Jumlah	Presentase (%)
1 kali	6	4
2-3 kali	9	6
4-5 kali	8	5
Lebih dari 5 kali	127	85
Total	150	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui pengalaman mengikuti *Festival Jepang* para responden di dominasi oleh responden dengan pengalaman lebih dari 5 kali datang ke *festival Jepang*, yaitu sebanyak 127 responden atau setara dengan 84%. Selanjutnya terdapat responden dengan pengalaman 2-3 kali sebanyak 9 responden atau setara dengan 6%. Lalu terdapat responden dengan pengalaman mengunjungi *festival Jepang* 4-5 kali sebanyak 8 responden atau setara dengan 5%. Terakhir terdapat responden dengan pengalaman 1 kali sebanyak 6 responden atau setara dengan 4%.

Setelah diketahui data demografi responden, selanjutnya adalah pengisian instrumen. Hal ini dilakukan dengan memberi skor pada seluruh skala sesuai dengan norma yang telah ditentukan. Data yang terkumpul akan diuji menggunakan program SPSS sehingga dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

B. Uji Daya Beda dan Estimasi Koefisien Reliabilitas Alat Ukur

Tahap ini merupakan tahap lanjutan setelah dilakukan pemberian skor terhadap seluruh respon peserta. Pada tahap ini dilakukan analisis daya beda dan reliabilitas pada aitem instrumen yang digunakan. Aitem instrumen dapat dikatakan layak untuk digunakan jika memiliki nilai koefisien korelasi minimal 0,30. Nilai koefisien ini dapat diketahui dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 26.0 yang dapat dioperasikan pada system operasi Windows. Hasil uji daya beda dan reliabilitas kedua skala yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Skala Kepercayaan Diri

Uji daya beda skala kepercayaan diri dilakukan pada 150 orang *cosplayer* yang tergabung pada grup facebook *Cosplayer Semarang [Official]*. Hasil uji ini menunjukkan bahwa dari 34 aitem yang ada pada instrumen kuisioner tidak ditemukan aitem dengan indeks daya beda rendah. 34 aitem memiliki kisaran indeks daya beda antara 0,328 – 0,665. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak ada aitem yang gugur dan seluruh aitem dapat digunakan untuk penelitian. Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,920 yang artinya skala kepercayaan diri reliabel.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Skala Kepercayaan Diri

N o	Aspek	Butir Aitem		<i>Favorable</i>		<i>Unfavorabl</i>		Jm l
		<i>Favorabl</i> <i>e</i>	<i>Unfavorabl</i> <i>e</i>	DB T	DB R	DB T	DB R	
Keyakinan								
1	akan kemampuan diri	8,17,26	3,11,20	3	0	3	0	6
2	Optimisme	2,12,19,3 0	1,9,23,27	4	0	4	0	8
3	Objektivitas	10,24,28	6,16,18,31	3	0	4	0	7
4	Bertanggun g jawab	13,33	4,25,29	2	0	3	0	5
5	Rasional dan realistik	5,14,22,3 2	7,15,21,34	4	0	4	0	8
Jumlah		16	18	16	0	18	0	34

2. Skala Konformitas

Uji daya beda skala kepercayaan diri dilakukan pada 150 orang *cosplayer* yang tergabung pada grup facebook *Cosplayer Semarang [Official]*. Hasil uji ini menunjukkan bahwa terdapat 15 aitem yang memiliki daya beda tinggi dan 4 aitem yang memiliki daya beda rendah. 15 aitem dengan daya beda tinggi memiliki indeks antara 0,348 – 0,652. Sedangkan, 4 aitem dengan daya beda rendah memiliki indeks antara 0,268 – 0,281 yaitu aitem 4, 6, 14 dan 15. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat 15 aitem yang dapat digunakan dan 4 aitem yang gugur. Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,817 yang artinya skala kepercayaan diri reliabel.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Konformitas

Aspek N o	Butir Aitem	<i>Favorable</i>		<i>Unfavorabl</i>		Jm e I
		<i>Favorabl</i>	<i>Unfavorabl</i>	DB	DB	
		<i>e</i>	<i>e</i>	T	R	
1 Kekompakan n	1,2,5,8	3,4*,6*,7,9, 10		4	0	4 2 10
2 Kesepakatan	11,13	12		2	0	1 0 3
3 Ketaatan	14*,15*, 18,19	16,17		2	2	2 0 6
Jumlah	10	9		8	2	7 2 19

*Aitem dengan daya beda rendah

C. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji asumsi klasik yang memiliki tujuan untuk mengetahui data yang telah terkumpul terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Metode ini mendefinisikan data yang terdistribusi normal adalah data yang memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada penelitian ini hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Mean	Std. Deviasi	Sig	P	Ket.
Kepercayaan Diri	150	54,74	6,60	0,200	>0,05	Normal
Konformitas	150	103,12	12,81	0,200	>0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas diketahui bahwa variabel konformitas dan kepercayaan diri datanya terdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi keduanya yang lebih besar dari 0,05 yaitu diperoleh nilai 0,200.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji asumsi klasik yang memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan variabel-variabel penelitian apakah bersifat linear atau tidak. Hubungan antar variabel dapat dikatakan linear jika masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05. Pada penelitian ini, uji linearitas dilakukan pada aplikasi SPSS dengan menggunakan analisis *Flinear*. Hasil uji linear antara variabel konformitas dan kepercayaan diri diperoleh nilai *Flinear* 33,560 dengan nilai signifikansi 0,000 dan nilai signifikansi *defiation from linearity* 0,084. Diketahui nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05. Artinya kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau menunjukkan adanya hubungan yang searah dan konsisten.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas, tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment*. Metode ini akan menunjukkan apakah variabel-variabel yang diuji memiliki hubungan atau tidak. Variabel pada penelitian ini dapat dikatakan memiliki hubungan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,01.

Hasil uji hipotesis yang diperoleh dari uji korelasi antara konformitas dan kepercayaan diri menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) yang menandakan bahwa hubungan keduanya signifikan. Koefisien korelasi sebesar r

= 0,415, yang berada pada rentang 0,40–0,599. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang cukup kuat. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas yang dimiliki *cosplayer*, maka tingkat kepercayaan diri juga semakin tinggi.

D. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel merupakan gambaran skor yang dikumpulkan dari subjek penelitian. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan kondisi subjek menurut kriteria dan atribut yang ditentukan serta memperoleh informasi terkait variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, dilakukan pengelompokan subjek menggunakan model distribusi normal. Hal ini memungkinkan subjek terbagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan norma kategori skor. Panduan norma kategori skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 11. 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; X = Skor yang diperoleh.

1. Deskripsi Data Skor Skala Kepercayaan Diri

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri responden memiliki 34 aitem pertanyaan. Setiap aitem memiliki empat rentang skor yaitu 1 hingga 4. Skor minimum pada skala kepercayaan diri yang mungkin adalah 34, sedangkan skor maksimum 136.

Dari rentang tersebut kemudian dibagi menjadi 6 yang menghasilkan nilai standar deviasi yaitu 17. *Mean* hipotetik pada skala kepercayaan diri dapat diperoleh dari penjumlahan nilai minum dan maksimum kemudian dibagi 2 dan diperoleh nilai 85.

Tabel 12. Deskripsi Data Skor Skala Variabel Kepercayaan Diri

	Empirik	Hipotetik
Minimum	65	34
Maksimum	136	136
Mean	103,12	85
Standar deviasi	12,8	17

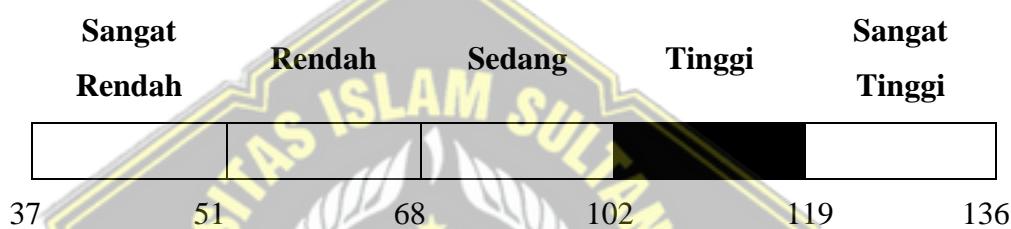
Berdasarkan hasil perhitungan instrumen kepercayaan diri yang diproses menggunakan SPSS diketahui nilai minimum empirik adalah 65 sedangkan nilai maksimum 136. Nilai *mean* adalah 103,12 dan nilai standar deviasi adalah 12,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri responden masuk dalam kategori tinggi. Hal ini dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 13. Kategori Distribusi Skala Kepercayaan Diri

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Persentase
$119 < X \leq 136$	Sangat Tinggi	25	17%
$102 < X \leq 119$	Tinggi	87	58%
$68 < X \leq 102$	Sedang	36	24%
$51 < X \leq 68$	Rendah	2	1%
$37 \leq X \leq 51$	Sangat Rendah	0	0%
Total		150	100%

Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat 25 responden atau 17% dari total responden memiliki rasa kepercayaan diri yang sangat tinggi.

Selanjutnya terdapat 87 responden atau 58% dari total responden memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi. Terdapat 36 responden (24%) yang memiliki kepercayaan diri sedang serta hanya 2 responden (1%) yang memiliki kepercayaan diri rendah. Dalam penelitian ini tidak terdapat resnpoeden yang memiliki kepercayaan diri sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *cosplayer* di Semarang rata-rata memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Rentang skor pada skala kepercayaan diri yang diperoleh adalah sebagai berikut.



2. Deskripsi Data Skor Skala Konformitas

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat konformitas responden memiliki 19 aitem pertanyaan. Setiap aitem memiliki empat rentang skor yatu 1 hingga 4. Skor minimum pada skala konformitas yang mungkin adalah 19, sedangkan skor maksimum 76. Dari rentang tersebut kemudian dibagi menjadi 6 yang menghasilkan nilai standar deviasi yaitu 9,5. *Mean* hipotetik pada skala konformitas dapat diperoleh dari penjumlahan nilai minum dan maksimum kemudian dibagi 2 dan diperoleh nilai 47,5.

Tabel 14. Deskripsi Data Skor Skala Variabel Konformitas

	Empirik	Hipotetik
Minimum	33	19

Maksimum	75	76
Mean	54,7	47,5
Standar deviasi	6,6	9,5

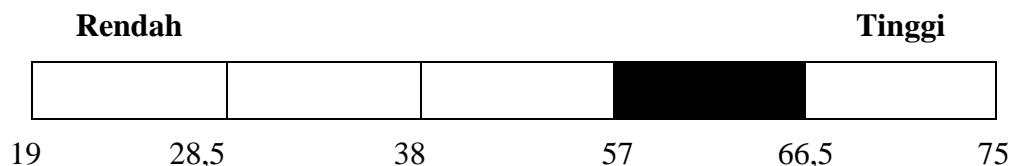
Berdasarkan hasil perhitungan instrumen konformitas yang diproses menggunakan SPSS diketahui nilai minimum empirik adalah 33 sedangkan nilai maksimum 75. Nilai *mean* adalah 54,7 dan nilai standar deviasi adalah 6,6. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat konformitas responden masuk dalam kategori sedang. Hal ini dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 15. Kategori Distribusi Skala Konformitas

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Persentase
66,5 < 75	Sangat Tinggi	11	7%
57 < X ≤ 66,5	Tinggi	79	53%
38 < X ≤ 57	Sedang	56	37%
28,5 < X ≤ 38	Rendah	4	3%
19 ≤ 28,5	Sangat Rendah	0	0%
		150	100%

Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat 11 responden atau 7% dari total responden memiliki rasa konformitas yang sangat tinggi. Selanjutnya terdapat 79 responden atau 53% dari total responden memiliki rasa konformitas yang tinggi. Terdapat 56 responden (37%) yang memiliki konformitas sedang serta hanya 4 responden (3%) yang memiliki konformitas rendah. Dalam penelitian ini tidak terdapat responden yang memiliki konformitas sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *cosplayer* di Semarang rata-rata memiliki tingkat konformitas yang tinggi. Rentang skor pada skala konformitas yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Sangat Rendah Sedang Tinggi Sangat



E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan konformitas dan kepercayaan diri pada anggota komunitas *cosplay* di Semarang. Pada penelitian ini, skala yang digunakan untuk mengukur konformitas dan kepercayaan diri *cosplayer* merupakan skala dengan poin-poin yang bersifat umum dan tidak spesifik menggambarkan kondisi *cosplayer*. Menurut Wardhana (2023) penentuan skala pengukuran sangat penting dilakukan karena dapat mempengaruhi analisis dan interpretasi data. Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini sudah tepat dan sesuai dengan prosedur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara kepercayaan diri dengan konformitas pada anggota komunitas *cosplay* di Semarang. Diketahui hasil korelasi menunjukkan nilai 0,000 ($p < 0,01$) yang artinya responden merasa semakin tinggi rasa konformitas yang dimiliki akan meningkatkan rasa percaya dirinya.

Hasil penelitian ini selaras dengan Sartika & Yandri (2019) yang mengemukakan bahwa seseorang akan merasa lebih percaya diri ketika berada pada komunitas yang mendorong konformitas dalam hal-hal positif. Pada komunitas *cosplayer*, sering kali dijumpai seseorang merasa lebih percaya diri berekspresi karena perilaku komunitas yang mendorong kebebasan berekspresi. Selain itu, Zahra & Kusuma (2023) juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa seseorang yang melakukan *cosplay* memiliki kepercayaan diri yang tinggi karena menggunakan identitas karakter yang hal ini termasuk dalam konformitas. Dengan menggunakan identitas karakter, *cosplayer* menjadi lebih mudah berinteraksi

dengan siapapun.

Menurut Baron dan Branscombe (2012), aspek motivasional dan afiliasi menjadi komponen penting dalam perilaku konformitas. Individu memiliki kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Aspek ini menunjukkan bahwa konformitas dapat menjadi bentuk adaptasi sosial yang berfungsi menjaga keharmonisan kelompok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku konformitas pada *cosplayer* di Semarang banyak mendapatkan penerimaan dan penghargaan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri *cosplayer*. Usaha yang dilakukan *cosplayer* untuk berpenampilan menjadi karakter yang diinginkan mendapatkan banyak apresiasi, sehingga *cosplayer* merasa usahanya tidak hanya untuk menyenangkan diri sendiri tetapi juga orang lain. Hal ini selaras dengan Nuraini & Fatimah (2018) yang menyebutkan bahwa terdapat faktor konformitas yang mempengaruhi kepercayaan diri yaitu penerimaan sosial dan validasi eksternal.

Kepercayaan diri tinggi yang dimiliki *cosplayer* yang berada di komunitas *cosplay* Semarang ini salah satu faktornya adalah penampilan menarik. Dengan melakukan *cosplay* seseorang akan meniru karakter semirip mungkin dan kemungkinan akan mengundang penilaian diri yang positif pula. Santrock (2003) mengemukakan bahwa faktor yang dapat memengaruhi tingkat percaya diri seseorang di antaranya adalah penampilan fisik dan konsep diri. Maka dari itu, semakin maksimal penampilan *cosplayer*, kepercayaan diri akan semakin meningkat.

Anjelita, Nurendah, dan Zakariyya (2023) menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara kepercayaan diri siswa dengan konformitas. Dengan kata lain, semakin tinggi kepercayaan diri berarti kurang konformitas, dan rendah kepercayaan diri berarti lebih banyak konformitas. Hal ini terjadi karena

kepercayaan diri seseorang cenderung bersifat fluktuatif artinya meningkat ketika mendapat validasi sosial dan menurun ketika dukungan tersebut berkurang (Zahra & Kusuma, 2023; McInroy & Craig, 2018).

Menurut Biagi (2023), individu yang terlalu bergantung pada penerimaan sosial cenderung memiliki persepsi diri yang rapuh dan mudah berubah mengikuti reaksi lingkungan. Dalam konteks komunitas *cosplay*, *cosplayer* yang terlalu menyesuaikan diri dengan tren atau standar kelompok dapat kehilangan rasa autentisitas dan orisinalitasnya. Hal ini membuat kepercayaan dirinya menjadi tidak stabil karena lebih bergantung pada validasi sosial daripada pada keyakinan terhadap kemampuan dan kreativitas pribadi. Hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa *cosplayer* merasa lebih percaya diri ketika berada pada kelompok tertentu menunjukkan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Pada penelitian ini, *cosplayer* merasa lebih percaya diri karena adanya penerimaan sosial yang bersifat positif yang artinya ketika seseorang melakukan *cosplay* pada acara-acara tertentu yang diselenggarakan tidak ada yang memberikan ulasan buruk.

Komunitas *cosplay* yang banyak berinteraksi melalui media sosial dan platform daring, identitas kelompok berfungsi sebagai faktor psikologis yang mendorong individu untuk mematuhi standar dan trend komunitas, baik dalam hal kostum, karakter, maupun gaya berinteraksi. Semakin kuat rasa keanggotaan seseorang terhadap komunitas *cosplay*, semakin tinggi pula kecenderungannya untuk mengikuti norma dan nilai-nilai yang dianut kelompok tersebut. Dengan demikian, konformitas dalam komunitas *cosplay* tidak hanya mencerminkan penyesuaian sosial, tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk memperkuat identitas diri dan meningkatkan rasa percaya diri melalui penerimaan sosial. Seperti halnya yang disebutkan oleh Chao (2023) bahwa identitas sosial berperan penting dalam membentuk perilaku konformitas, terutama di lingkungan kelompok sosial

dan virtual. Lalu, sejalan dengan teori identitas sosial Tajfel dan Turner (1986), jika individu memperoleh sebagian harga dirinya melalui kelompok sosial yang positif. Saat individu merasa jadi bagian dari kelompok sosial positif, kepercayaan dirinya menjadi lebih kuat. Di saat yang bersamaan, individu memiliki kebutuhan untuk mempertahankan identitas positif yang menyebabkan individu tersebut berkonformitas. Individu tersebut akan cenderung menyesuaikan sikap, perilaku, dan penampilan sesuai dengan norma yang berlaku dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa korelasi antara konformitas dan kepercayaan diri dalam komunitas *cosplay* di Semarang menunjukkan hasil positif. Artinya semakin tinggi konformitas yang dimiliki *cosplayer* maka semakin tinggi pula kepercayaan diri yang dimiliki. Hal ini didorong oleh perilaku komunitas yang pro terhadap kebebasan berekspresi dan terkesan suportif untuk semua *cosplayer*. Konformitas pada komunitas *cosplay* terbukti dapat meningkatkan bahkan memperkuat kepercayaan diri, bukan mengurangi.

F. Kelemahan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Rentang usia subjek yang terlalu luas mungkin memengaruhi cara responden mengisi instrumen, sehingga hasilnya tidak bisa digeneralisasi karena kondisi psikologis yang berbeda.
2. Peneliti hanya memfokuskan penelitian pada konformitas dan kepercayaan diri, sehingga tidak menutup kemungkinan ada potensi variabel lain yang dapat memengaruhi hubungan antara kedua variabel pada penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dan kepercayaan diri pada anggota komunitas *Cosplay* di Semarang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas yang dimiliki *cosplayer*, maka semakin tinggi pula tingkat kepercayaan dirinya.

B. Saran

1. Saran bagi Anggota Komunitas *Cosplay*

Diharapkan terus mempertahankan nilai-nilai positif dalam komunitas. Seperti saling memberi dukungan, menghargai perbedaan dalam komunitas, dan mendorong sesama *cosplayer* untuk membangun ekspresi diri yang sehat. Konformitas yang sehat dapat meningkatkan kepercayaan diri.

2. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas jangkauan subjek, tidak hanya di Semarang, pada komunitas serupa namun kota berbeda agar menambah variasi dalam penelitian. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel tambahan lain yang memiliki potensi memengaruhi hubungan antara konformitas dan kepercayaan diri.

3. Saran bagi Bidang Psikologi Sosial

Penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan, terkhusus dalam memahami dinamika psikologis pada komunitas budaya populer.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Y. (2018). Konformitas Dengan Kepercayaan Diri Pada Remaja komunitas Pecinta Korea Di Pekanbaru. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 2(2), 212–223.
- Anjelita, Y., Nurendah, G., & Zakariyya, F. (2023). *Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Konformitas pada Mahasiswa Rantau Provinsi Riau*. 2(7), 433–441
- Annisa, A., Yuliadi, I., & Nugroho, D. (2020). Hubungan tingkat kepercayaan diri dengan intensitas penggunaan media sosial whatsapp pada mahasiswa kedokteran 2018. *Wacana*, 12(1), 86-109. <https://doi.org/10.13057/wacana.v12i1.170>
- Askamal, H., & Hendriyani, H. (2021). Pemaknaan Identitas Gender Pada Pemain Crossgender Dalam Mobile Game Toram Online Indonesia. *Jurnal Riset Komunikasi*, 4(1), 50-65.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social Psychology* (13th ed.). Boston: Pearson Education.
- Capuano, G., & Chekroun, P. (2024). *A systematic review of research on conformity (2004–2023)*. *Review of International Social Psychology*, 37(1), 1–16.
- Deutsch, M., & Gerard, H. B. (1955). *A study of normative and informational social influences upon individual judgment*. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 51(3), 629–636.
- Fahmi, (2004). *Penyesuaian Diri Remaja*. Bandung: Karya Pustaka.

- Fitriawati, D. (2016). Konsep Diri Cosplayer “Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung”. *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-Ika)*, 3(1).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [Https://Joglojateng.Com/2023/03/27/Coba-Cosplayer-Untuk-Tumbuhkan Percaya -Diri/](Https://Joglojateng.Com/2023/03/27/Coba-Cosplayer-Untuk-Tumbuhkan_Percaya-Diri/)
- <Https://regional.kompas.com/read/2022/09/01/060700878/cosplay-semarang-wadah-hobi-anak-muda-untuk-berkreasi-dan-menekspresikan?page=all>
- <Https://www.ligagame.tv/latest/cek-inilah-5-event-cosplay-tahunan-di-indonesia>
- Indria, R., & Nindyawati, F. (2007). *Konformitas terhadap kelompok teman sebaya pada remaja SMA*. Jurnal Psikologi Sosial, 13(2), 115–123.
- Ju, H. (2023). *A review of conformity behavior studies in social networks*. Advances in Humanities Research, 2(4), 87–95.
- Lauster, P. (2006). *Tes Kepribadian* (D. H. Gulo, Penerjemah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Leyman, A. (2022). Use Of Digital Platforms by Autistic Children And Young People For Creative Dress-Up Play (Cosplay) To Facilitate And Support Social Interaction. *Digital Geography and Society*, 3, 100039.
- Li, X., Xiao, Y., & Song, Q. (2024). *The impact of family socioeconomic status on adolescents' learning conformity: The mediating effect of self-esteem*. Children, 11(5), 540.
- Myers, D. G. (2013). *Social Psychology* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Pallier, G., Wilkinson, R., Danthiir, V., Kleitman, S., Knezevic, G., Stankov, L., & Roberts, R. D. (2002). The role of individual differences in the accuracy of

- confidence judgments. *Personality and Individual Differences*, 33(6), 1011–1026.
- Peirson-Smith, A. (2019). Fashioning The Embodied Liminal/Liminoid Self: An Examination of The Dualities Of Cosplay Phenomenon In East Asia. *Asia Pacific Perspectives*, 16(1).
- Rayyan, R., Bahri, S., & Bakar, A. (2017). Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Gaya Hidup Experiencers. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 2(1).
- Safitri, A., Fitiasari, H., & Khunaifi, A. F. K. A. F. (2023). Potret Interaksi Sosial Komunitas Punk Nagrash Di Desa Pulopancikan Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(3), 51-60.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya. *Indonesian Journal Of Counseling And Development*, 1(1), 9-17.
- Sears, D. O. (1991). *Social Psychology* (6th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Simanjuntak, R. E. (2021). *Hubungan antara harga diri dengan kepercayaan diri pada remaja di Panti Asuhan X Medan* [Skripsi, Universitas Medan Area]. Repository Universitas Medan Area.
- Stankov, L. (2021). Noncognitive predictors of cognitive performance: Self-confidence and anxiety. *Personality and Individual Differences*, 171, 110506.
- Stankov, L., & Lee, J. (2014). Quest for the best non-cognitive predictor of academic achievement. *Educational Psychology: An International Journal*

- of Experimental Educational Psychology, 34(1), 1–8.
<https://doi.org/10.1080/01443410.2013.858908>
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). *The social identity theory of intergroup behavior*. In S. Worchel & W. G. Austin (Eds.), *Psychology of intergroup relations* (pp. 7–24). Chicago, IL: Nelson-Hall.
- Tannur, V., & Roswiyani, R. (2021, Agustus). Korelasi Antara Konformitas Dan Kepercayaan Diri Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Dalam Konferensi Internasional Tentang Ekonomi, Bisnis, Sosial, Dan Humaniora (ICEBSH 2021)* (Hlm. 384-390). Atlantis Press.
- Thandzir, M., Pratama, T., & Sukmamedian, H. (2023). Pengaruh Komunitas-Komunitas Terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam. *Jurnal Manajemen Kuliner*, 2(2), 107-115.
- Tyas, A. W., & Kuncoro, B. (2018). *Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada remaja*. Jurnal Empati, 7(4), 125–132.
- Wardhana, A. (2023). *Metodologi Penelitian Akuntansi dan Manajemen Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Zahra, K. A. A., & Kusuma, A. S. (2023). Existence Of Cosplayers: A Study On Cosplayers Self-Disclosure Through The Digital World Of Instagram. *Proceeding ISETH (International Summit On Science, Technology, And Humanity)*, 1759-1768.