

**KONSEP DIRI DAN IDENTITAS PELAKU *COSPLAY***

**(Studi Fenomenologi Pelaku *Cosplay* di Komunitas *Visual Shock Community***

**(VOC) Surakarta)**

**NASKAH PUBLIKASI**



Diajukan Oleh:

**Mukhsin Maghfiroh**  
**L100 070 101**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTASKOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

## HALAMAN PENGESAHAN

### NASKAH PUBLIKASI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Mukhsin Maghfiroh**  
**NIM. L100070101**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 1 Oktober 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat mendapatkan gelar S-1.

#### Susunan Dewan Penguji

1. Fajar Junaedi, S.Sos, M.Si (  )
2. Arief Fajar, S.Ikom (  )
3. Agus Triyono, S.Sos, M.Si (  )

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Komunikasi Dan Informatika

Program Studi Ilmu Komunikasi

Dekan,





**Husni Thamrin, ST, MT, Ph.D**

NIK. 706

## ABSTRAKSI

### **MUKHSIN MAGHFIROH, L 100070101. KONSEP DIRI DAN IDENTITAS PELAKU COSPLAY (*Studi Fenomenologi Pelaku Cosplay di Komunitas Visual Shock Community (VOC) Surakarta*)**

Kata kunci : Konsep Diri, identitas, *Cosplay*

Penelitian ini adalah tentang identitas dan konsep diri yang didasarkan pada fenomena komunitas *cosplay*. Terbentuknya konsep diri dan identitas seseorang tidak lepas dari pengaruh teknologi informasi dan pengaruh lingkungan. Pada dasarnya terbentuknya konsep diri dan identitas seseorang terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan hingga dewasa, konsep diri tersebut dibentuk melalui proses internalisasi dan organisasi serta pengalaman-pengalaman di masa lalu. Berkembangnya teknologi informasi serta masuknya budaya-budaya barat secara tidak langsung mengubah pola hidup dan tingkah laku seseorang, perkembangan teknologi informasi disebabkan oleh pesatnya media-media seperti TV maupun *game online*, fokus penelitian ini adalah pada komunitas *cosplay*. *Cosplay* sendiri adalah wadah dimana orang bisa berimajinasi dengan karakter-karakter *anime* ataupun *superhero* sesuai dengan keinginan mereka. Entah darimana karakter, identitas dan konsep diri mereka terbentuk, mengapa mereka bisa berdandan seperti itu dan bagaimana bentuk perwujudan identitas dan konsep diri mereka? Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana prosesi internalisasi terbentuknya identitas dan konsep diri seseorang anggota *cosplay*. Informan yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang dengan karakteristik yaitu :1) merupakan anggota komunitas *cosplay* 2) berjenis kelamin laki-laki 3) berusia lebih dari 20 tahun 4) memiliki hobi *cosplay*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi dimana pada penelitian ini difokuskan pada fenomena yang sedang berkembang di masyarakat, sedangkan untuk metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa informan memiliki latar belakang hobi yang sama mereka memiliki konsep diri yang positif, mereka menyukai budaya Jepang semenjak mereka masih kecil, para *cosplayer* terlibat dalam kostum dimulai dari hobi mereka dalam kecintaannya kepada segala macam produk budaya Jepang seperti kartun Jepang, komik Jepang serta *game online*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nama dan kostum adalah sebuah bentuk dari identitas dan konsep diri anggota *cosplay*, proses terbentuknya identitas dan konsep diri mereka di pengaruhi oleh lingkungan sosial dan orang-orang terdekat mereka dalam hal ini sahabat dan anggota komunitas *Visual Shock Community*. Dari ke tiga narasumber didapatkan karakter *cosplay* narasumber berdasarkan konsep diri mereka. Informan 1: aliran dan jenis karakter yang di perankan adalah aliran *gothik* dan *tokusatsu* jenis *ayame tenchu*, informan 2: aliran *tokusatsu* jenis, *Keroro*, *Archer*, *Assasin*, dan *Samurai*, informan 3: aliran *tokusatsu* jenis *Pandora Hearts*

Kata kunci : Konsep Diri, identitas, *Cosplay*

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Komunikasi merupakan hal yang sangat vital dalam mempengaruhi perkembangan diri seseorang, semua sifat tingkah laku serta perilaku seseorang terbentuk oleh proses komunikasi dan di pengaruhi oleh orang-orang terdekat seperti keluarga dan sahabat serta pengaruh media yang sedang berkembang saat ini.

Konsep diri seseorang terbentuk bukan karena faktor yang dibawa sejak lahir melainkan faktor yang di pelajari dan terbentuk melalui pengalaman individu dan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi ini kita akan menemukan diri kita, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan hubungan kita dengan dunia di sekitar kita. Dalam berinteraksi setiap individu akan menerima tanggapan, tanggapan yang diterima tersebut akan dijadikan cermin bagi individu untuk menilai dan memandang dirinya sendiri.

### **B. Tujuan Penelitian**

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses internalisasi terbentuknya konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* di komunitas *Visual Shock Community* (VOC) Surakarta

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Komunikasi Antar Pribadi (*Interpersonal Communication*)**

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup dan menjalankan seluruh kehidupan sebagai individu dalam kelompok sosial, komunitas, organisasi, maupun masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti melakukan komunikasi dan interaksi untuk membangun hubungan dengan orang lain. Dalam kaitannya dengan komunikasi antar pribadi Joseph A. Devito dalam bukunya "*The Interpersonal Communication book*" mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai: proses pengiriman pesan-pesan antara dua

orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (Fajar, 2009: 79).

Para ahli teori komunikasi juga mendefinisikan komunikasi antar pribadi secara berbeda-beda (Bochner, 1978; Cappella, 1987; Miller, 1990). Menurut Devito ada tiga pendekatan utama definisi komunikasi antar pribadi. (1) definisi berdasarkan komponen (*componential*) yaitu menjelaskan komunikasi antar pribadi dengan mengamati komponen-komponen utamanya dalam hal ini penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. (2) Definisi berdasarkan hubungan diadik (*relation [dyadic]*) yaitu mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung di antara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. (3) Definisi berdasarkan pengembangan (*developmental*) disini komunikasi antar pribadi dilihat sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak-pribadi (*impersonal*) pada satu ekstrem menjadi komunikasi pribadi atau intim pada ekstrem yang lain (Devito, 2011: 252)

## **2. Tradisi Sosiokultural**

Penelitian mengenai gejala atau realitas komunikasi telah berkembang sejak lama yang karena itu memiliki tradisi-tradisi yang unik. Robert T. Craig mengidentifikasi ada tujuh tradisi dalam penelitian komunikasi, yakni (a) Tradisi Retorika (b) Tradisi Semiotika (c) Tradisi Fenomeologi (d) Tradisi Sibrnetika (e) Tradisi Sosiopsikologis (f) Tradisi Sosiokultural (g) Tradisi Kritik (Griffin, 2000: 35-36; Littlejohn, 2002: 12-14) dalam (Pawito, 2008: 22-26)

## **3. Konsep diri**

Konsep diri (*self-concept*) yaitu seperangkat persepsi yang relatif stabil yang dipercara orang mengenai dirinya sendiri (West, 2009: 101). Sedangkan William D. Brook mendefinisikan konsep diri sebagai “*those psical, social, and psichological perception of ourselves thah we have derived from experiences and our interaction with other*”(1974). Jadi konsep diri adalah

pandangan dan perasaan kita tentang diri kita (Rakhmat, 2001:99). Sedangkan menurut Calhoun dan Acocella mereka mendefinisikan diri sebagai “ *A hypothetical construct referring to the complex set of physical, behavioral, and psychological processes characteristic of the individual*” (Calhoun dan Acocella, 1990: 34) dalam (Sobur, 2009: 504). Jadi diri adalah suatu susunan konsep hipotesis yang merujuk pada perangkat kompleks dari karakteristik proses fisik, perilaku dan kejiwaan dari seseorang. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan konsep diri adalah “ semua persepsi kita terhadap aspek diri yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis yang di dasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.

Konsep diri pada dasarnya tersusun atas berbagai tahapan, yang paling dasar adalah: Konsep diri primer dan konsep diri sekunder (Sobur, 2009: 510-511). (1) konsep diri *primer* yaitu konsep yang terbentuk atas dasar pengalamannya terhadap lingkungan terdekatnya yaitu lingkungan rumahnya sendiri. Pengalaman pengalaman itu ia dapatkan melalui anggota keluarga seperti ayah , ibu, kakek, nenek, kakak dan sebagainya. Adapun bagaimana peran yang akan dijalannya sesuai dengan didikan ataupun yang telah di ajarkan oleh orang tua. (2) konsep diri *sekunder*, konsep diri sekunder lebih banyak di tentukan oleh konsep diri primernya. Jadi, apabila konsep diri primer yang dimiliki seseorang ialah ia tergolong orang yang pendiam, penurut, tidak nakal atau tidak suka membuat keributan, maka ia akan cenderung pula memilih teman bermain yang sesuai dengan konsep diri yang sudah dimilikinya, dan teman temannya itulah yang nanti menunjang terbentuknya konsep diri sekunder

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

#### **a. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif ciri pendekatan deskriptif adalah, data yang di kumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Hal ini disebabkan karena oleh adanya penerapan metode kualitatif (Moleong, 2007: 11). Dalam penelitian ini tidak terdapat hipotesis karena jenis penelitian deskriptif hanya menggambarkan, mengembangkan dan menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tanpa melakukan uji terhadap hipotesis.

#### **b. Metode Dasar**

Penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan analisis yang cermat terhadap suatu fenomena sosial tertentu, berkaitan dengan penelitian ini fenomena yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah fenomena komunitas *cosplay*, bagaimana terbentuknya sebuah konsep diri dan identitas pada anggota komunitas *cosplay*.

#### **c. Metode Analisis**

Analisis yang akan penulis gunakan pada penelitian ini berupa analisis fenomenologi. Penelitian fenomenologi dapat diartikan sebagai kajian terhadap fenomene-fenomena atau apa-apa yang nampak. Dalam arti luas, fenomenologi berarti ilmu tentang gejala-gejala atau apasaja yang tampak. Dalam arti sempit, ilmu tentang gejala-gejala yang menampakkan diri pada kesadaran kita. Menurut The Oxford English Dictionary yang dimaksud dengan fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang yang di bedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan kita, dan bagaimana penampakannya (Kuswarno, 2009: 1).

## 2. Sumber Data

### a. Data Primer

Sumber data primer di peroleh secara langsung dari lapangan melalui opservasi dan wawancara dengan informan. Observasi dilakukan dengan mengamati pola komunikasi dan kegiatan para pelaku *cosplayVisual shock community*. Wawancara di lakukan secara langsung dari sumbernya yaitu para anggota komunitas *cosplayVisual shock community*.

### b. Data Sekunder

Yaitu sumber data yang di kumpulkan dari bahan kepustakaan yang dapat mendukung sumber data primer. Dalam hal ini adalah literatur, dokumen resmi, peraturan perundang-undangan foto-foto, surat kabar dan sumberlain yang dapat melengkapi dan mendukung data yang di perlukan dalam penelitian.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

### a. Observasi

Observasi biasanya mengumpulkan data dari sumber data yang berupa tulisan, angka , gambar atau grafik serta rekaman gambar yang di lakukan melalui pengamatan langsung terhadap obyek peneliti dengan menggunakan alat indra pendengaran dan penglihatan terhadap fenomena sosial yang terjadi di lokasi penelitian. Dalam ilmu komunikasi, pengamatan atau observasi biasanya dilakukan untuk melacak secara sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan sosial, politis dan kultural masyarakat (Pawito, 2008: 111).

### b. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007: 186). *Interview* (wawancara) merupakan alat pengumpulandata



yang sangat penting dalam penelitian komunikasi kualitatif yang melibatkan manusia sebagai subyek (pelaku, aktor) sehubungan dengan realitas atau gejala yang dipilih untuk di teliti (Pawito, 2008: 132)

## **HASIL PENELITIAN**

### **1. Latar Belakang Informan Masuk Dalam Komunitas *Cosplay*?**

Faktor yang mempengaruhi informan masuk dalam komunitas *cosplay* disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, dalam hal ini faktor internal meliputi faktor hobi dan kesukaan mereka terhadap budaya Jepang, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor teman, faktor komunitas (*peer group*) dan faktor media sosial seperti *game online*.

### **2. Ekspresi Diri Informan dalam *Cosplay Event* dan Kehidupan Sehari-hari**

Banyak sekali hal yang dapat di gunakan dalam mengekspresikan diri, baik melalui gaya berpakaian ataupun dandanan kita sehari-hari. Dari ke 3 informan di dapatkan bahwa para pelaku *cosplay* mengekspresikan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang tidak hanya dari kostum atau pakaian yang mereka gunakan saja, akan tetapi hal-hal seperti musik atau lagupun mereka lebih cenderung menyukai musik atau lagu-lagu Jepang.

### **3. Konsep Diri dan Identitas Terbentuk Melalui Proses Interaksi**

Dalam pergaulan bermasyarakat kita pasti pernah menjadi salah satu dari anggota suatu komunitas, Komunitas adalah wadah dimana seseorang menyalurkan hobi dan kesenangan mereka, melalui komunitas inilah konsep diri seseorang mulai terbentuk. Komunitas *cosplay* adalah komunitas yangmana didalamnya adalah orang-orang yang bermain seni peran yang meniru gaya atau pakaian tokoh-tokoh *anime* (kartun Jepang), *manga* (komik Jepang) ataupun dari *game*. Dalam komunitas *cosplay* bermain seni peran sangat berpengaruh terhadap konsep diri mereka, sedikit banyak seni peran yang mereka mainkan dalam *cosplay* mempengaruhi konsep diri mereka. Dari komunitas tersebut mereka belajar melalui meniru yang juga sering disebut dengan imitasi, mereka belajar dari pengamatan, dari pengamatan tersebut

mereka mengikuti sikap dan tingkahlaku serta bertingkah seperti tokoh yang mereka perankan. Peniruan tersebut akan berlangsung terus dalam pergaulan mereka sehari-hari dan akan terus semakin berkembang seiring bertambahnya wawasan dan pergaulan mereka. Untuk mengetahui sejak kapan dan bagaimana konsep diri informan terbentuk berikut ini adalah beberapa kutipan pertanyaan wawancara dari ketiga informan

- a. Informan 1 (N), Informan memiliki hobi *cosplay* sejak SMA kelas 3, tetapi informan mulai benar-benar menekuni dunia *cosplay* sendiri sejak tahun 2010 yaitu ketika bergabung dengan komunitas *Visual Shock Community*

*“Sejak kecil aku paling senang sama kartun Jepang, kayak sailormoon, doraemon, kalau untuk cosplay sebenarnya pinginnya sudah lama kalau gak salah sejak kelas 3 SMA, tapi aku mulai serius cosplay ya sejak gabung di komunitas ini.”*(Novan, Wawancara 12 Mei 2012)

- b. Informan 2 (Y), Pertama kali informan suka dengan kartun dan komik Jepang semenjak informan duduk di bangku SD, akan tetapi informan mulai menekuni hobi *cosplay* semenjak SMA, dan pada tahun 2010 informan mulai membentuk komunitas.

*“Aku suka kartun-kartun Jepang dan komik-komik Jepang semenjak SD, tapi untuk serius di dunia cosplay itu sejak SMA, dulu sih pernah gabung juga dalam komunitas jepang tapi gak lama trus keluar, trus tahun 2010 aku mulai lagi menekuni hobi cosplay, waktu itu di ajak sama temen-temen buat komunitas cosplay, ya dari situ aku mulai menekuni cosplay lagi ”*(Yusuf, Wawancara 12 Mei 2012)

- c. Informan 3 (E), Informan menyukai budaya Jepang terutama kartun dan komik Jepang sejak informan masih kecil, sedangkan untuk *cosplay* sendiri informan mulai menyukainya sejak di bangku kuliah dan bergabung di komunitas *cosplay* pada tahun 2010.

*“Kayaknya sejak SD aku sudah suka sama kartun Jepang, tapi kalau kepikiran buat cosplay sih waktu habis kuliah”*(Eko, Wawancara 12 Mei 2012)

*“Kalau aku gabung di komunitas ini kalau gak salah akhir 2010”*(Eko, Wawancara 12 Mei 2012)

Pengaruh utama informan menekuni dunia *cosplay* dan bergabung dengan komunitas *cosplay* adalah karena hobi dan ajakan teman-teman.

*“Gabung ke komunitas karena di ajak teman-teman, klau cosplay sih memang udah hobi saya”*(Eko, Wawancara 12 Mei 2012)

Alasan informan tertarik dengan *cosplay* karena menurutnya *cosplay* itu keren banyak sekali karakter-karakter dari kartun Jepang yang yang membuatnya terkesan terutama baju dan karakter yang di bawakan oleh tokoh-tokoh kartun Jepang.

*“Dari tokoh anime jepang banyak yang aku suka, karakter, desain baju mereka keren-keren itu yang membuat aku terkesan”*(Eko, Wawancara 12 Mei 2012)

Dari tiga responden tersebut diketahui bahwa konsep diri responden terbentuk sejak mereka kecil, sejak kecil mereka suda terinspirasi dengan karakter tokoh-tokoh *anime* Jepang dan dari kecil mereka ingin menjadi seperti tokoh kartun idola mereka, kemudian hal itu berlanjut sampai mereka dewasa melalui suatu proses yang panjang. Komunitas adalah wadah pembentuk seseorang dalam melakukan ekspresi diri, dalam hal ini komunitas *cosplay* merupakan wadah dimana seseorang membentuk konsep diri mereka. Melalui komunitas tersebut responden mulai benar-benar serius untuk menekuni dunia *cosplay*.

Dalam komunitas mereka mulai memperluas wawasan mereka mengenai *cosplay*, dalam menentukan karakter kostum yang sesuai dengan diri mereka biasanya mereka terpengaruh dari sesama anggota komunitas, lingkungan serta pengalaman hidup, dan tidak heran kalau setiap anggota memiliki karakter kostum lebih dari satu itu semua disebabkan karena konsep diri seseorang selalu berkembang yang disebabkan karena banyaknya pengaruh lingkungan sosial.

LaRossan dan Reites (1993) menjelaskan bagaimana konsep diri berkembang menjadi dua, (1) individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, asumsi ini menyatakan bahwa orang-orang tidak lahir dengan konsep diri, mereka belajar tentang konsep diri mereka melalui interaksi. (2) konsep diri memberikan motif yang penting penting untuk perilaku, dalam hal ini Mead berpendapat bahwa karena manusia memiliki

diri, mereka memiliki mekanisme untuk berinteraksi dengan dirinya sendiri. Mekanisme ini digunakan untuk menuntun perilaku dan sikap. (West, 2009: 102).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan mengenai identitas dan konsep diri tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa konsep diri dan identitas seseorang terbentuk seiring berjalannya waktu, dipengaruhi oleh banyak hal seperti faktor sosial dan orang-orang terdekat, mereka adalah *significant others* yang memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan konsep diri mereka. Dalam hal ini yang paling mempengaruhi pembentukan konsep diri mereka adalah 1) sahabat, yaitu teman-teman dekat 2) orang lain, dalam hal ini adalah orang-orang yang berada di lingkungan mereka yang mempunyai hobi dan kesukaan yang sama, seperti para anggota komunitas *Visual Shock Community*.

Dalam komunitas *cosplay*, kostum merupakan salah satu bentuk dari perwujudan identitas diri dan konsep diri mereka, dalam komunitas *cosplay* identitas dan konsep diri di gambarkan dalam sebuah kostum, Setiap anggota komunitas mempunyai karakter tokoh *anime* mereka sendiri-sendiri, tanpa disadari karakter tokoh yang mereka perankan dalam bentuk kostum merupakan gambaran identitas dan konsep diri mereka. Dengan begitu mereka dapat mengetahui bagaimana mereka memandang diri mereka serta memeknai keterlibatannya dalam komunitas *Visual Shock Community*

### **B. Saran**

Ditengah banyaknya budaya yang berkembang di indonesia penulis mengharapkan dengan penelitian ini di harapkan mampu memberikan wawasan bagi masyarakat seputar *cosplay* yang mungkin masih sangat asing di telinga masyarakat. Untuk itu berikut adalah saran penulis berkaitan dengan seni *cosplay*

Bagi peneliti selanjutnya

Ilmu komunikasi merupakan studi yang cukup kompleks dalam ranah ilmu sosial, banyak sekali fenomena-fenomena yang menarik untuk diteliti seperti fenomena-fenomena komunitas, salah satunya yaitu komunitas *cosplay*. Komunitas tersebut sangat menarik untuk dikaji lebih dalam karena banyak sekali hal-hal yang menarik seperti bagaimana terbentuknya identitas dan konsep diri mereka sebagai *cosplayer*. Dengan penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat lebih mengembangkan penelitian ini khususnya di bidang komunikasi serta penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu komunikasi khususnya, mengenai konsep diri dan identitas pelaku *cosplay*

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU-BUKU

- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group
- Fajar, Marhaen. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Gamble, Michael and Teri Kwal Gamble. 2005. *Communication Work 8<sup>th</sup> edition*. New York :McGraw-Hill.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, Ixi J. 2007. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Dedi. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Pawito. 2008. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara
- Rakhmat, Jalaludin. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sobur, alex. 2009. *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia
- West, Richard. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

## **NON BUKU**

Arif, Bahrudin. 2009. *Harajuku Style Kreativitas dan Nilai-nilai Hidup Para Pelaku Seni Cosplay Pada Komunitas Harajuku di Kota Solo*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Antar Venus dan Lucki Helmi. 2010. *Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party*. Jurnal ASPIKOM, VOL.10, No. 1: 71-90

## **WEBSITE**

[http://www. Suara Merdeka](http://www.SuaraMerdeka.com). 2008, diakses 20 Desember 2011, pukul 21.30

<https://www.facebook.com/ryu.vjr>, diakses 20 Mei 2012, pukul 17.30

<https://www.facebook.com/creasama>, diakses 20 Mei 2012, pukul 20.30

<https://www.facebook.com/eko.pramudianto> ,diakses 20 Mei 2012, pukul 23.45

<http://aktivaevent.se/images/ayame-tenchu>, diakses 1 Juni 2012, pukul 11.00

<http://keroro-gunsou-afsg.blogspot.com>, diakses 1 Juni 2012, pukul 14.45

[http://id.wikipedia.org/wiki/Sersan\\_Keroro](http://id.wikipedia.org/wiki/Sersan_Keroro), diakses 2 Juni 2012, pukul 15.30

<http://indonesiaindonesia.com>, diakses 3 Juni 2012, pukul 20.00

<http://www.ezcosplay.com/pandora-hearts-gilbert-raven-cosplay-costume>. diakses 4 Juni 2012, pukul 20.45

<http://www.online-wholesale.net/wholesale/fate-stay-night-saber-archer-cosplay-costume>, diakses 12 Juni 2012, pukul 20.45

<http://www.creativeuncut.com/gallery-14/ro-assassin-male.html>, diakses 12 Juni 2012, pukul 15.45