

## **Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Kepercayaan Diri Pada *Cosplayer* Komunitas Codag**

**Diyana Rizki Annisa<sup>1</sup>, Abdurrohim<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

<sup>1</sup> Dosen Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

*Corresponding Author:*

Email: [abdurrohim@unissula.ac.id](mailto:abdurrohim@unissula.ac.id)

### **Abstrak**

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

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

### ***Abstract***

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

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

## **1. PENDAHULUAN**

*Cosplay* merupakan singkatan dari *costum play* yang berarti permainan kostum di mana seseorang akan memerankan karakter dari film, komik, maupun dalam *game* (Nasution et al., 2024). *Cosplay* semakin populer sebagai bentuk ekspresi diri dan hobi kreatif di berbagai kalangan terutama pada pecinta anime dan *game*. Aktivitas *cosplay* tidak hanya sekadar mengenakan kostum, tetapi juga memerlukan kepercayaan diri dalam memerankan dan menjiwai karakter tersebut di hadapan publik. Aktivitas ini pertama kali berkembang di Jepang pada tahun 1980-an dan sejak itu menjadi fenomena budaya global yang melibatkan jutaan penggemar dari berbagai negara (Evelyn, 2020). *Cosplay* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi diri yang memadukan elemen seni, kreativitas, dan identitas pribadi.

---

*Cosplay* memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan diri *cosplayer* secara unik. Melalui aktivitas *cosplay*, *cosplayer* dapat menunjukkan kecintaan *cosplayer* terhadap karakter tertentu, mengasah kemampuan seni seperti membuat kostum dan properti, serta mengembangkan keterampilan lain, seperti akting dan berinteraksi dengan audiens. Selain itu, *cosplay* sering kali menjadi sarana untuk membangun identitas diri dan menunjukkan kepribadian seseorang melalui karakter yang diperankannya.

Dalam pelaksanaannya, *cosplay* bukan hanya tentang penampilan visual, tetapi juga melibatkan interaksi sosial yang erat (Santosa & Yuliana, 2024). *Cosplayer* sering berpartisipasi dalam acara seperti konvensi, kompetisi, atau sesi fotografi yang mempertemukan *cosplayer* dengan individu lain yang memiliki minat serupa. Interaksi ini tidak hanya memperkaya pengalaman *cosplayer*, tetapi juga menciptakan rasa komunitas dan saling dukung yang kuat di antara para anggotanya.

Sebagai bagian dari budaya populer, *cosplay* menawarkan banyak manfaat bagi individu, baik secara emosional maupun sosial. Bagi banyak *cosplayer*, kegiatan ini menjadi sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri, mengatasi rasa cemas, atau bahkan memperluas jaringan sosial. Dalam prosesnya, *cosplayer* sering berinteraksi dengan sesama penggemar di acara seperti konvensi, kompetisi, atau sesi fotografi. Interaksi sosial yang terjalin dalam komunitas *cosplay* memungkinkan individu untuk mendapatkan apresiasi, dukungan, dan umpan balik positif, yang berkontribusi pada pengembangan aspek psikologis mereka, termasuk kepercayaan diri.

Rasa percaya diri tidak hanya terbatas pada keyakinan individu terhadap kapasitas diri sendiri, tetapi juga merupakan satu dari beberapa faktor psikologis yang berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Fatimah et al., (2023), kepercayaan diri memungkinkan individu untuk bertindak tanpa rasa takut, yang merupakan fondasi penting dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Rahmat (Agung & Hana, 2015), menyatakan bahwa kepercayaan diri juga berperan sebagai penentu utama kecemasan dalam berkomunikasi.

---

Bandura (Aisyah et al., 2019), menghubungkan kepercayaan diri dengan konsep *self-efficacy*, yaitu kepercayaan individu terhadap kapasitas diri sendiri untuk meraih tujuan tertentu. *Self-efficacy* mencakup keyakinan terhadap kemampuan untuk melakukan suatu hal yang diperlukan untuk meraih hasil yang diharapkan. Bandura (Triana et al., 2022) juga menekankan agar kepercayaan diri yang merupakan sebuah kepercayaan individu untuk berperilaku dengan cara yang akan menghasilkan hasil yang diharapkan. Menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki dampak langsung pada motivasi dan performa individu dalam mencapai tujuan.

Penelitian ini telah melakukan studi pendahuluan untuk menggali pemahaman awal mengenai hubungan antara interaksi sosial dan kepercayaan diri pada *cosplayer*. Studi ini melibatkan tiga wawancara dengan anggota komunitas CODAG (*Community of Cosplay and Digital Art Generation*), sebuah komunitas *cosplay* yang aktif di berbagai acara. Subjek pertama (A, 25 tahun) mengaku sebagai individu introvert yang pendiam, namun merasa lebih percaya diri dan berani berbicara dengan orang lain saat *cosplay*. Subjek kedua (F, 23 tahun) menyatakan bahwa *cosplay* membantunya mengekspresikan diri dan merasa lebih diterima, meski kesehariannya cenderung pendiam. Subjek ketiga (R, 21 tahun) menyebut *cosplay* sebagai pelarian dari rasa takut bersosialisasi, membuatnya lebih ekspresif dan nyaman berinteraksi.

Ketiga subjek mengungkapkan bahwa *cosplay* memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mengatasi hambatan dalam bersosialisasi. Interaksi sosial yang terjadi selama acara *cosplay* memungkinkan mereka untuk merasa lebih diterima dan lebih bebas dalam berkomunikasi, yang memengaruhi peningkatan kepercayaan diri mereka dalam kehidupan sosial secara keseluruhan.

Terdapat faktor kepercayaan diri menurut Lauster (Simanjutak, 2021) yang sesuai dengan faktor yang ditemukan dalam wawancara dengan tiga *cosplayer*, yaitu faktor interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan suatu elemen kunci dalam sosiologi dan psikologi sosial, yang memainkan peran fundamental dalam menyusun tatanan sosial, identitas individu, dan dinamika kelompok

---

(Iskandar & Indaryani, 2020). Soekanto (Pratidina & Mitha, 2023) menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi ketika lebih dari satu individu terlibat dalam proses komunikasi menggunakan berbagai alat. Apabila dua individu bertemu, maka terjadi interaksi sosial yang dapat mencakup percakapan langsung, komunikasi melalui media digital, atau metode lainnya yang memungkinkan pertukaran informasi dan ide.

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna menganalisis hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada *cosplayer* di Komunitas CODAG. Dalam hipotesis yang diajukan peneliti adalah adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada *cosplayer* di Komunitas CODAG. Semakin baik interaksi sosial yang dilakukan oleh *cosplayer*, semakin tinggi rasa kepercayaan diri yang dimiliki, begitu pula sebaliknya. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pada bidang psikologi.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode pelaksanaan penelitian. Terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu kepercayaan diri sebagai variabel tergantung (Y) dan interaksi sosial sebagai variabel bebas (X). Populasi dalam penelitian ini adalah para *cosplayer* yang tergabung dalam Komunitas CODAG, dengan total 50 anggota sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode sampel jenuh, yaitu dengan melibatkan seluruh anggota populasi yang jumlahnya relatif sedikit.

Penelitian ini menggunakan validitas isi untuk menguji validitas alat ukur, di mana pengujian terhadap kelayakan atau sejauh mana aitem dianggap relevan dilakukan melalui analisis rasional yang melibatkan *expert judgment* (Azwar, 2017). Dalam penelitian ini, dosen pembimbing skripsi peneliti bertindak sebagai *expert judgment* yang memberikan bimbingan dan saran terkait penyusunan skala yang dibuat. Uji daya beda aitem adalah teknik yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu aitem dapat menggambarkan

individu atau kelompok sesuai dengan atribut yang sedang diukur, atau sebaliknya. Seluruh aitem diharuskan memiliki koefisien korelasi minimal 0,300 agar dapat diterima. Artinya, jika setiap aitem memiliki koefisien korelasi di atas 0,300, maka dapat disimpulkan bahwa aitem tersebut memiliki kualitas data yang baik atau dapat diterima, dan sebaliknya (Azwar, 2017). Reliabilitas didefinisikan sebagai tingkat konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran (Azwar, 2017). Koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 hingga 1,00, di mana semakin mendekati 1,00, hasil pengukuran dapat dianggap semakin reliabel. Uji validitas, reliabilitas, dan daya beda aitem dalam penelitian ini dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.0 untuk *Windows*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas merupakan salah satu asumsi klasik yang dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan residual yang tidak terstandarisasi (*unstandardized residual*). Data dianggap berdistribusi normal jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas ini dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.0 untuk *Windows*, dengan hasil sebagai berikut.

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

Hasil analisis data yang disajikan di atas menunjukkan bahwa distribusi variabel kepercayaan diri dan interaksi sosial adalah normal dengan signifikansi residual yang tidak terstandarisasi sebesar  $0,200 > 0,05$ .

Pengujian asumsi klasik berikutnya yang perlu dilakukan adalah pengujian linieritas. Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier antara variabel independen dan variabel dependen. Apabila hubungan

---

antara variabel independen dan dependen adalah linier, maka nilai signifikansi harus lebih besar dari 0,05.

Hasil uji linear dalam penelitian ini memakai uji F dengan hasil  $F_{\text{linear}}$  sebesar 91,483 dengan sig 0,001 ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan hasil dari uji linear memperlihatkan bahwa kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linear atau hubungan yang lurus.

Uji hipotesis pada penelitian ini menerapkan *correlation product moment pearson*. Berdasarkan hasil uji analisis dihasilkan signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti kedua variabel dalam penelitian ini berkorelasi. Diketahui bahwa nilai *pearson correlation* sebesar 0,711 yang berarti terdapat hubungan yang kuat antara kepercayaan diri dan interaksi sosial. Hasil yang positif menunjukkan bahwa semakin baik interaksi sosial maka semakin tinggi pula kepercayaan diri yang dimiliki begitu pula sebaliknya. Maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Berdasarkan analisis statistik, nilai korelasi ( $r_{xy}$ ) yang diperoleh adalah 0,711, yang menunjukkan hubungan positif yang kuat antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini mengidentifikasikan bahwa hasil dari penelitian ini sangat signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat memengaruhi kepercayaan diri pada anggota komunitas CODAG.

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

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2015), yang menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel kepercayaan diri. Berdasarkan analisis, interaksi sosial berkontribusi sebesar 52,3% terhadap kepercayaan

diri, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,523. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh variasi dalam kepercayaan diri dapat dijelaskan oleh tingkat interaksi sosial yang dialami individu. Namun, terdapat 47,7% sisanya yang tidak dijelaskan oleh interaksi sosial, yang berarti kepercayaan diri juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar interaksi sosial. Dengan demikian, hasil ini menekankan pentingnya mempertimbangkan variabel-variabel lain selain interaksi sosial untuk memahami kepercayaan diri secara lebih menyeluruh.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari studi ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti akurat. Hasil analisis menunjukkan adanya keterkaitan positif yang signifikan antara interaksi sosial dan rasa percaya diri pada *cosplayer* di komunitas CODAG. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat interaksi sosial yang dimiliki oleh individu, semakin tinggi pula rasa percaya dirinya. Sebaliknya, rendahnya tingkat interaksi sosial berhubungan dengan rendahnya rasa percaya diri.

Hasil ini mendukung teori bahwa interaksi sosial berperan penting dalam membangun rasa percaya diri, di mana hubungan dengan orang lain dapat memberikan dukungan emosional, umpan balik positif, serta pengalaman yang memperkuat keyakinan diri. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima sepenuhnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada para anggota Komunitas CODAG yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian dan memberikan data yang diperlukan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga, teman, dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moril dan doa. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, D. S., & Hana, M. A. (2015). Efektivitas pelatihan kepercayaan diri dalam public speaking untuk mengurangi kecemasan berbicara di depan umum. *Jurnal psikologi ilmiah*, 175-184, 7(2).
- Alsyah, Walid, A., & Kusumah, R. G. (2019). Pengaruh rasa percaya diri terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran ipa. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 217-226, 9(3).
- Azwar, S. (2017). *Reabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Evelyn. (2020, Juli 20). *Mengenal cosplay, budaya populer jepang yang dicintai banyak orang*. Diambil kembali dari [japanesestation.com](https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang): <https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang>
- Fatikah, S. I., Afsharina, N. F., & Suryandari, M. (2023). Memperkuat kepercayaan diri dalam public speaking dan mengembangkan karakter melalui storytelling. *Jurnal inovasi dan humaniora*, 672-678, 1.
- Iskandar, S., & Indaryani. (2020). Peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak autisme melalui terapi bermain asosiatif. *Jurnal of health studies*, 12-18, 4(2).
- Nasution, L., Mawaddah, A., Siregar, M. Y., Gapur, A., & Taulia. (2024). Analisis perkembangan cosplay sebagai budaya pop jepang di kota medan. *Journal education and development*, 329-335, 12(3).
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat: studi literature. *Jurnal ilmiah universitas batanghari jambi*, 810-815, 1(23).
- Rachmawati, I. (2015). *Hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri dalam public speaking*. Surakarta: Universitas muhammadiyah surakarta.
- Santosa, Y. D., & Yuliana, N. (2024). Gambaran communication theory of identity: membangun identitas seorang cosplayer. *Jurnal bisnis dan komunikasi digital*, 1-10, 1(4).
- Simanjutak, R. E. (2021). *Hubungan antara harga diri dengan kepercayaan diri pada remaja pengguna media sosial instagram siswa kelas xi sma budi murni 2 medan*. Medan: Universitas medan area.
- Triana, C. C., Yulianti, A., Nuraeni, L. A., & Sayyidah, A. S. (2022). Pengaruh kepercayaan diri seorang public relation dalam berkomunikasi. *Cebong Jurnal*, 34-40, 1(2).