

# **GAMBARAN *SELF-ESTEEM* PADA *COSPLAYER***

## **SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Psikologi**



**Dosen Pembimbing:**  
**Yantri Maputra, M.Ed., Ph.D**  
**Nila Anggreiny, M.Psi., Psikolog**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2024**

## ***DESCRIPTION OF SELF-ESTEEM OF COSPLAYER***

Adiratna Rahmah Ade<sup>1)</sup>, Yantri Maputra, M.Ed., Ph.D<sup>2)</sup>, Nila Anggreiny, M.Psi.,  
Psikolog<sup>2)</sup>

1) *Psychology Student, Medical Faculty, Universitas Andalas*

2) *Lecturer at Psychology Department, Medical Faculty, Universitas Andalas*  
[aranhde@gmail.com](mailto:aranhde@gmail.com)

### ***ABSTRACT***

*Cosplay is an activity carried out by fans by making or wearing costumes, dressing up and using accessories to imitate certain characters from anime, manga, games, films, tokusatsu, icons or idol groups. People who wear these costumes are called cosplayers. There are various reasons why individuals do a cosplay, including hobby, cosplay can become a source of additional income, and as a place to build new relationships, a place for self-courage to show expressions that are not visible in real life, representing the individual's hidden personality, a place for venting trauma, searching for popularity and existence, overcoming dislikeness of something, and a place to escape from problems or failures in an environment. All this is included in the factors that influence a person's self-esteem.*

*The aim of this research is to see the self-esteem of cosplayers who live in Padang City. The approach method for this research is a descriptive quantitative approach that based on Coopersmith's (1967) theory which consists of four aspects: the strength aspect, the significance aspect, the value aspect and the competency aspect. This research carried out using the questionnaire method with a sample size of 41 people. The sample was selected based on an accidental sampling technique, a technique for determining samples based on chance. The alpha coefficient ( $\alpha$ ) value in this research is 0.836. The results of the research show that the self-esteem of cosplayers who live in Padang City is at a moderate level and tends to be low (78%). This means that cosplayers in Padang City are quite capable of evaluating themselves, both positive and negative ways. Apart from that, the aspect that has the highest mean score is the virtue aspect, which is 2.9593. Meanwhile, the lowest mean score is in the significance aspect with score of 2.4167.*

***Keywords: self-esteem, cosplay, cosplayer, self-esteem in cosplayers***

## GAMBARAN *SELF-ESTEEM* PADA *COSPLAYER*

Adiratna Rahmah Ade<sup>1)</sup>, Yantri Maputra, M.Ed. Ph.D<sup>2)</sup>, Nila Anggreiny, M.Psi.,  
Psikolog<sup>2)</sup>

1) Mahasiswa Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

2) Dosen Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

[aranhde@gmail.com](mailto:aranhde@gmail.com)

### ABSTRAK

*Cosplay* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penggemar dengan membuat atau memakai kostum, berdandan, dan menggunakan aksesoris untuk meniru tokoh-tokoh tertentu yang berasal dari *anime*, *manga*, *game*, film, *tokusatsu*, ikon, maupun grup idol. Orang yang memakai kostum ini disebut dengan *cosplayer*. Terdapat berbagai alasan mengapa individu ber-*cosplay*, diantaranya ada yang sebagai hobi, sebagai sumber pendapatan tambahan, dan tempat untuk membangun hubungan yang baru, wadah keberanian diri untuk menampilkan ekspresi yang tidak tampak pada kehidupan asli, merepresentasikan kepribadian terpendam individu tersebut, tempat pelampiasan trauma, pencarian popularitas dan eksistensi, mengatasi ketidaksukaan terhadap sesuatu, dan tempat pelarian diri dari masalah atau kegagalan pada suatu lingkungan. Hal ini termasuk ke dalam faktor-faktor yang memengaruhi *self-esteem* seseorang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran *self-esteem* pada *cosplayer* yang tinggal di Kota Padang. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan dasar teori Coopersmith (1967) yang terdiri atas empat aspek, yaitu: aspek kekuatan (*power*), aspek keberartian (*significance*), aspek nilai (*virtue*), dan aspek kompetensi (*competence*). Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dengan jumlah sampel sebanyak 41 orang. Sampel dipilih berdasarkan teknik *accidental sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Nilai koefisien alpha ( $\alpha$ ) pada penelitian ini yaitu sebesar 0,836. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *self-esteem* pada *cosplayer* yang tinggal di Kota Padang berada pada tingkat sedang cenderung rendah (78%), hal ini berarti *cosplayer* di Kota Padang cukup mampu mengevaluasi dirinya sendiri, baik positif maupun negatif. Selain itu, aspek yang memiliki skor nilai rata-rata (*mean*) paling tinggi berada pada aspek kebajikan (*virtue*), yaitu sebesar 2,9593. Sedangkan skor nilai rata-rata (*mean*) paling rendah berada pada aspek keberartian (*significance*), yaitu sebesar 2,4167.

**Kata Kunci** : *self-esteem*, *cosplay*, *cosplayer*, *self-esteem* pada *cosplayer*