ACTANOVA DIGITAL ARCHIVE

OPEN ACCESS SCHOLARLY PRESERVATION & PERMANENT REPOSITORY

Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer

Authors: Yasmine Diani Santosa, Nina Yuliana

Journal: Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital - Vol. 1 No. 4 (2024)

Publisher: Indonesian Journal Publisher

Persistent DOI: https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i4.2729

Archived & Retrieved via ActaNova Gateway on: 21 October 2026, 16:37 UTC

DIGITAL PRESERVATION & ARCHIVAL INTEGRITY STATEMENT

This PDF is an authentic, preserved digital version of a peer-reviewed scholarly manuscript deposited into the ActaNova Archival Network. ActaNova guarantees long-term bitstream preservation, cryptographic checksum integrity, and uninterrupted global discovery under Open Archives Initiative Protocol (OAI-PMH) and Google Scholar metadata harvesting.

HOW TO CITE THIS RECORD:

Yasmine Diani Santosa, Nina Yuliana. "Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer". Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, Vol. 1 No. 4 (2024). DOI: 10.47134/jbkd.v1i4.2729

ActaNova Journal Metadata Preservation & Discovery Service

Media Digital Publikasi Indonesia

National Open Science & Long-Term Digital Repository Infrastructure

Bitstream Storage Verified | OAI-PMH Compliant | Crossref & DOAJ Compatible

Permanent Archival Node: https://actanova.mediadigitalpublikasi.com/journals



Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital: Volume 1, Number 4, 2024, *Page*: 1-10

Gambaran Communication Theory of Identity: Membangun Identitas Seorang Cosplayer

Yasmine Diani Santosa, Nina Yuliana*

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract: *Penelitian ini mengeksplorasikan maraknya aktivitas seni peran yang dilakukan cosplayer sebagai bentuk penggambaran konsep diri menggunakan Communication Theory of Identity yang dipaparkan oleh Michael Hecht. Metode pengumpulan data menggunakan studi kasus yang diambil secara langsung melalui subjek-subjek yang berkaitan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta memakai model pendekatan konstruktivisme yang mana hal ini diambil dari pengalaman-pengalaman para subjek yang sudah melakukan kegiatan tersebut. Aspek-aspek yang tercantum pada Communication Theory of Identity akan diaplikasikan pada fenomena ini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana identitas seorang cosplayer dapat terbentuk melalui kegiatan seni peran atau cosplay yang mereka lakukan serta bagaimana interaksi dan yang ada di dalam komunitas tersebut dapat memengaruhi konsep diri mereka. Hal ini juga menyimpulkan bahwa aktivitas cosplay yang mereka lakukan menjadi alat penting bagi setiap individu untuk membantu mereka mengekspresikan identitas diri dan memahami bagaimana identitas setiap individu tersebut dapat dibangun maupun dipertahankan melalui komunikasi dan interaksi yang dilakukan dalam komunitas cosplay.*
Keywords: *Cosplay, Cosplayer, Identitas, , Seni Peran, Komunitas, Communication Theory of Identity*

DOI: https://doi.org/ 10.47134/jbkd.v1i4.2729
*Correspondence: **Nina Yuliana**
Email: nina.yuliana@untirta.ac.id

Received: 08-06-2024
Accepted: 10-06-2024
Published: 15-06-2024

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *This research explores the rise of role-playing activities carried out by cosplayers as a form of self-concept depiction using the Communication Theory of Identity presented by Michael Hecht. The data collection method uses case studies taken directly through related subjects. This research uses qualitative methods and uses a constructivism approach model which is taken from the experiences of the subjects who have carried out these activities. The aspects listed in the Communication Theory of Identity will be applied to this phenomenon. This research aims to understand how a cosplayer's identity can be formed through their cosplay activities and how interactions within the community can affect their self-concept. It also concludes that cosplay activities become an important tool for each individual to help them express their identity and understand how each individual's identity can be built and maintained through communication and interaction within the cosplay community.*

Keywords: *Cosplay, Cosplayer, Identity, Role Art, Community, Communication Theory of Identity*

Pendahuluan

Dalam pergaulan bermasyarakat kita pasti pernah menjadi salah satu anggota dari suatu komunitas, komunitas sendiri memiliki arti sebagai wadah bagi seseorang untuk menyalurkan hobi maupun kesenangan mereka karena melalui komunitas tersebut itulah identitas mereka dapat terbentuk. Salah satu komunitas yang banyak bermunculan di lingkungan anak-anak muda sekarang adalah komunitas *cosplay*. *Cosplay* sendiri

merupakan fenomena budaya dari negara Jepang yang sangat populer di kalangan anak muda sekarang khususnya pada generasi Z maupun milenial, *cosplay* diambil dari kata "*costume*" dan "*play*" dengan pengertian sebagai kegiatan yang mengacu pada aktivitas sekelompok orang berdandan seperti sebuah karakter fiksi dalam film, anime, manga, atau *game*. Komunitas *cosplay* beranggotakan sekelompok orang yang gemar dalam menekuni aktivitas seni peran baik dalam meniru gaya berpakaian, tingkah laku, maupun gaya bicara karakter yang menjadi objek tiruannya. Dalam komunitas *cosplay*, orang yang melakukan seni peran tersebut biasa disebut sebagai *cosplayer*. Dari komunitas tersebut para *cosplayer* belajar bagaimana cara meniru karakter yang dimainkan atau melakukan semacam imitasi berdasarkan pengamatan agar mereka dapat meniru tingkah laku karakter yang diperankan. Dalam kegiatan yang dilakukan di komunitas *cosplay* ini, proses peniruan tersebut akan berlangsung terus dalam pergaulan mereka sehari-hari melalui pertemanan dengan para *cosplayer* lain yang mana hal ini akan membuat wawasan individu tersebut berkembang seiring berjalannya pergaulan mereka.

Dalam dunia *cosplay*, kostum yang dipilih oleh para *cosplayer* untuk menggambarkan karakter tertentu merupakan perwujudan dari identitas mereka. Kostum yang mereka pilih ini dapat menunjukkan bagaimana karakteristik tokoh yang mereka perankan, dan tanpa mereka sadari, karakteristik tersebut telah menyatu dan membaur dengan identitas pribadi mereka. Identitas adalah konsep yang sangat kompleks di mana hal ini melibatkan bagaimana seseorang bisa memandang dirinya sendiri dan bagaimana mereka dipandang oleh orang lain. Dengan semakin berkembangnya globalisasi pada budaya yang mana hal ini memicu meningkatnya komunitas *cosplay* di kalangan anak muda, hal ini membuka semakin banyak ruang yang tersedia bagi mereka untuk mengekspresikan identitas mereka menggunakan cara yang unik.

Untuk memahami bagaimana identitas seorang cosplayer dapat terbentuk di sini kita dapat menggunakan *Communication Theory of Identity* yang dikembangkan oleh Michael Hecht. *Communication Theory of Identity* merupakan pendekatan yang memungkinkan untuk mengeksplorasi secara luas bagaimana identitas seorang *cosplayer* tidak hanya dapat dibentuk melalui persepsi internal mereka namun juga terbentuk melalui persepsi interpersonal dalam konteks lingkungan sosial yang lebih luas. Teori ini menawarkan kerangka teoritis yang menyatakan bahwa identitas dapat terbentuk dan termeditasi melalui komunikasi. Michael Hecht dalam (LittleJohn dan Fosc: 2009: 131) menguraikan bahwa identitas terbagi ke dalam dua dimensi, dan dua dimensi tersebut berinteraksi lalu terurai ke dalam empat tingkatan atau lapisan yaitu (1) *Personal Layer* tentang bagaimana individu tersebut melihat dirinya dalam kondisi-kondisi tertentu, identitas dirinya tersebut terdiri dari perasaan maupun ide tentang dirinya sendiri, siapa dan seperti apa diri dia

sebenarnya, (2) *Enactment Layer* tentang bagaimana pengetahuan individu lain terhadap identitas diri individu tersebut berdasarkan apa yang ia lakukan, apa yang ia miliki, dan bagaimana ia bertindak, (3) *Communal Layer* adalah ketika identitas individu tersebut dibentuk terutama oleh komunitas yang lebih besar, tentang bagaimana munculnya rasa keterikatan dan keterkaitan individu pada suatu kelompok atau komunitas yang hal ini dapat memicu menguatnya rasa identitas bersama, dan yang terakhir ada (4) *Relational Layer* siapa diri individu tersebut dan apa kaitannya dengan individu lain, bagaimana identitas individu tersebut dapat dikenal sebagai bagian dari kelompok oleh masyarakat umum serta bagaimana individu tersebut dapat memposisikan dirinya dalam kelompok itu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang berfokus pada pengamatan yang mendalam, oleh karena itu penggunaan metode kualitatif dalam penelitian mampu menghasilkan data dari suatu fenomena yang lebih komprehensif. Perhatian dari metode penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen seperti manusia, objek maupun institusi, serta interaksinya terhadap elemen-elemen tersebut dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena (Mohamed, Abdul Majid & Ahmad, 2010). Metode kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk menggunakan beragam teknik pengumpulan data yang mana hal ini memberi fleksibilitas dan memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan pendekatan mereka dengan konteks penelitian secara spesifik.

Pada penelitian ini peneliti tidak hanya mengumpulkan informasi secara mendalam namun juga mencoba memahami makna dibalik informasi yang didapatkan tersebut. Peneliti juga akan terlibat secara langsung dengan narasumber dan bertindak sebagai pengamat partisipatif agar memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena terkait yang sedang dipelajari.

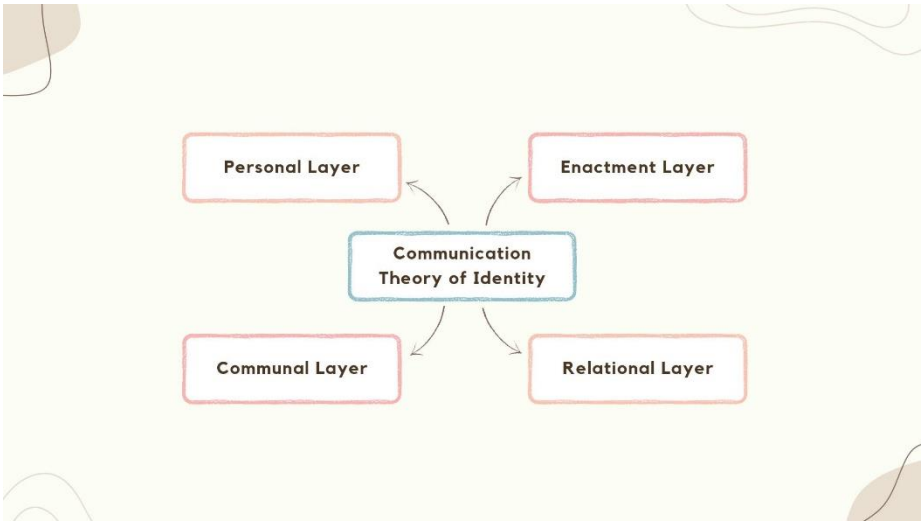
Sifat dari penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Secara umum, penekanan teori konstruktivisme terdapat pada proses untuk menemukan sebuah teori ataupun pengetahuan yang ditemukan maupun dibangun dengan realita yang sudah terjadi di lapangan (Dahar, 2011: 159). Model pendekatan konstruktivisme ini bertujuan agar peneliti dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang objek yang diteliti yaitu bagaimana identitas seorang *cosplayer* dapat ditentukan secara kontekstual, serta mendorong pemikiran kritis dari proses penelitian itu sendiri.

Hasil dan Pembahasan

Komunitas Nishikai merupakan salah satu komunitas yang memiliki tujuan untuk memperluas budaya Jepang terutama dalam hal anime dan manga kepada masyarakat

umum. Komunitas ini didirikan di Serang dan di bawah naungan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sebagai platform bagi para penggemar budaya Jepang untuk berdiskusi, berbagi minat serta berinteraksi satu sama lain. Kegiatan seni peran atau yang biasa disebut sebagai cosplay merupakan salah satu dari banyak minat mereka yang diberikan kesempatan atau wadah oleh komunitas ini untuk mengekspresikan hobi mereka. Komunitas ini secara rutin mengadakan acara atau event cosplay setiap 1-3 bulan sekali yang biasa diselenggarakan di mal-mal besar daerah Banten seperti di Cilegon maupun di Serang. Dengan diadakannya acara tersebut, sudah pasti mereka yang gemar dalam melakukan seni peran atau *cosplay* baik laki-laki maupun perempuan dari yang dewasa maupun anak-anak akan ramai datang memeriahkan acara dan menunjukkan diri mereka sebagai tokoh yang mereka perankan tak terkecuali laki-laki berusia 23 tahun berinisial RK.

Laki-laki berinisial RK ini kerap datang mengunjungi event tersebut dan sudah menekuni bidang *cosplaying* selama kurang lebih 2 tahun, RK yang memang banyak menyukai budaya Jepang seperti anime dan manga dan memiliki minat yang besar terhadap kegiatan *cosplay* tersebut menemukan bahwa apa yang ia tekuni merupakan hal yang menyenangkan di mana ia dapat mengekspresikan dirinya secara bebas serta orang-orang sekitar dapat memandangnya sebagaimana identitas yang dirinya buat. Berdasarkan pernyataan ini, diketahui bahwa fenomena yang dialami RK tersebut dapat dijelaskan dengan menggunakan *Communication Theory of Identity* dan bagaimana *Communication Theory of Identity* dapat diterapkan dalam menggambarkan atau menentukan identitas seorang *cosplayer*. Ada beberapa aspek yang terdapat pada teori tersebut yaitu seperti apa identitas dirinya dalam perspektif dirinya sendiri, bagaimana identitas dirinya dapat terbentuk melalui interaksi yang ia bangun terhadap orang lain, bagaimana identitas tersebut dibentuk oleh sebuah komunitas yang besar dan seperti apa dirinya juga apa kaitannya dengan individu lain sehingga dirinya dapat teridentifikasi sebagai bagian dari kelompok tersebut oleh masyarakat.



Gambar 1. Tingkatan-tingkatan yang terdapat dalam communication theory of identity

Dimulai dari lapisan teratas yaitu ***personal layer*** tentang bagaimana individu mengidentifikasi dirinya sendiri. Menurut informasi yang dikemukakan, setiap orang memiliki keunikan masing-masing dalam diri mereka (Chris Barker, 2004). Oleh karena itu, terbentuknya identitas suatu individu disebabkan karena setiap individu tersebut memiliki keunikan tersendiri yang ada di dalam diri mereka. Para *cosplayer* yang gemar melakukan kegiatan seni peran ini memiliki anggapan bahwa kegiatan yang mereka lakukan dapat mengasah keahlian serta kreativitas mereka dalam bidang-bidang tertentu contohnya *fashion* dan *make up*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti baik ketika peneliti terjun langsung ke lapangan ataupun saat mewawancarai narasumber RK, peneliti menemukan bahwa mereka seringkali menunjukkan identitas dirinya sebagai seorang *cosplayer* lewat pakaian maupun make up yang digunakan saat memerankan karakter tertentu. Dalam pembentukan identitas tersebut dapat menarik kesimpulan bahwa identitas didasari pada keunikan karakteristik masing-masing dari bagaimana mereka memilih untuk menjadi karakter tersebut, mendalami karakteristik tokoh, serta mengubah dirinya untuk menirukan tokoh tersebut baik ke dalam segi visual maupun tingkah lakunya. Selain daripada itu, menurut pernyataan dari RK, dengan melakukan kegiatan *cosplay* seperti ini RK yang memang masih dalam usia muda tersebut merasa bahwa kegiatan yang ia lakukan mampu melatih serta meningkatkan kepercayaan dirinya dengan baik.

Selanjutnya pada lapisan kedua yaitu ***enactment layer***, peneliti berusaha meneliti bagaimana identitas seseorang dapat dibangun melalui interaksinya dengan individu lain. Pada pembahasan ini, peneliti mencoba mengamati bagaimana individu lain memandang identitas RK berdasarkan sudut padang atau perspektif mereka sendiri. Sample lain yang

akan digunakan sebagai narasumber untuk membantu menyelesaikan kasus ini adalah perempuan berusia 19 tahun berinisial MN yang merupakan teman sesama *cosplayer* dari RK, berdasarkan informasi tersebut peneliti mencoba untuk mencari tahu lebih dalam mengenai pengetahuan yang dimiliki MN tentang identitas diri RK melalui apa yang RK lakukan, apa yang RK miliki, serta bagaimana RK bertindak. Melalui pernyataan tersebut, penampilan merupakan simbol paling utama dalam menggambarkan identitas seseorang sehingga orang lain dapat memahami serta mendefinisikan seperti apa orang tersebut melalui penampilan mereka. Dalam kehidupannya sebagai seorang *cosplayer* MN bercerita bahwa RK merupakan *cosplayer* yang sangat memperhatikan apakah kostum yang akan dipakainya itu menarik atau tidak, RK juga suka sekali meniru karakter baru yang saat itu sedang naik daun atau *booming* agar dirinya dapat menarik perhatian. Tidak hanya itu, menurut kesaksian MN sendiri, kostum dari karakter-karakter yang dipilih oleh RK merupakan kostum dengan aksesoris-aksesoris menarik serta detail-detail yang mirip membuat orang lain maupun teman-teman di sekitarnya melihat RK sebagai *cosplayer* yang sangat berdediksi dan autentik. Dalam interaksinya dengan orang lain, baik dengan penggemar maupun teman-teman sesama *cosplayer* lainnya, RK merupakan *cosplayer* yang ramah dan seru untuk dijadikan teman. Dirinya juga sering terlibat dalam beberapa acara yang diselenggarakan seperti kompetisi maupun kegiatan komunitas lainnya. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari sample lain tersebut, hal ini menunjukkan bahwa RK mendapatkan banyak persepsi positif dari bagaimana dirinya dipandang oleh orang lain serta membuktikan bahwa melalui tindakan serta komunikasi yang dibangun oleh suatu individu dapat memengaruhi cara pandang individu lain terhadap persepsi mereka.

Berikutnya ada ***communal layer*** sebagai lapisan ketiga dimana pada lapisan ini secara keseluruhan, *communal layer* tidak hanya terbentuk melalui tindakan maupun persepsi pribadi mereka tetapi juga oleh tradisi dan interaksi sosial yang ada di dalamnya. RK menyatakan bahwa ia pernah membangun sebuah komunitas sebelumnya sebagai platform agar dirinya dapat terhubung dengan *cosplayer* lain serta menambah semakin banyak relasi, lewat komunitas itu pula dirinya saling berinteraksi dengan sesama *cosplayer* lainnya serta berbagi pengetahuan, tips, ataupun dukungan seputar dunia *cosplay* bahkan memulai partisipasi aktif dan keterlibatan yang lebih dalam dunia *cosplay* dimana ia beserta teman-temannya yang berada di komunitas tersebut mulai mengikuti berbagai hal seperti kompetisi *cosplay* serta pertemuan komunitas. Identitas yang dibangun RK sebagai *cosplayer* menjadi besar karena dirinya tidak hanya menunjukkan komitmen pribadi namun ia juga menunjukkan bahwa dirinya adalah *cosplayer* yang berdedikasi sehingga hubungannya dalam komunitas menjadi semakin solid. Dalam konteks ini, melalui keterlibatannya yang aktif dalam komunitas tersebut, RK mengembangkan dan memperkuat identitas dirinya sebagai bagian dari kelompok serta memainkan peran yang besar dalam *communal layer*

dimana identitas dirinya diperkuat melalui koneksi sosial, jaringan luas, dan interaksi yang ia bangun dalam komunitas tersebut.

Pada lapisan terakhir terdapat ***relational layer*** yang membahas tentang siapa diri individu tersebut dan seperti apa kaitannya dengan individu lain. Pada bagian ini peneliti mencoba memahami bagaimana identitas RK sebagai seorang *cosplayer* dapat dikenal sebagai bagian dari komunitas *cosplay* oleh orang lain serta apa yang dilakukan RK sehingga dirinya dapat memposisikan identitasnya tersebut sebagai anggota di dalam komunitas itu. Secara keseluruhan, relational layer dalam konteks ini menunjukkan bahwa identitas dari seorang *cosplayer* sangat berkaitan pengaruhnya dengan hubungan interpersonal mereka. Interaksi dan hubungan yang dibangun ini tidak hanya membentuk bagaimana individu tersebut melihat dirinya sendiri tetapi juga bagaimana dirinya diakui dan diterima oleh orang lain yang ada di dalam komunitas *cosplay* tersebut. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti mencoba mengaitkan pengalaman pribadi yang sudah diteliti dari RK ke dalam konteks *relational layer* melalui beberapa aspek. Aspek pertama yang diteliti adalah seperti apa hubungan yang dibangun oleh RK dengan *cosplayer* lainnya, jalinan relasi yang dibentuk dari interaksinya bersama *cosplayer* lain seperti membangun persahabatan atau melalukan kolaborasi sangat mempengaruhi identitas RK di mana dirinya beranggapan bahwa hal tersebut membantunya untuk meningkatkan keterampilan, kepercayaan diri serta dedikasinya terhadap dunia *cosplay*. Melalui interaksi tersebut RK dapat belajar teknik baru dalam hal fashion maupun make up, inspirasi, bahkan menerima umpan balik yang konstruktif. Aspek kedua yang diteliti adalah bagaimana peran dirinya tersebut dalam komunitas, RK pernah sekali memimpin sebuah komunitas untuk mengikuti projek kompetisi *cosplay*, berdasarkan pengalamannya tersebut posisi dan peran yang ia mainkan dalam komunitas membangun persepsi anggota-anggota yang berada di dalam komunitasnya tersebut untuk mengenalnya sebagai figur yang berpengaruh dan pemimpin dalam komunitas itu. Hal ini membuat RK mendapat *feedback* serta validasi yang positif dari teman-teman maupun anggota-anggota di dalam komunitasnya yang membantu dirinya berkembang lebih baik dalam perannya sebagai *cosplayer*. Yang terakhir merupakan aspek paling penting yang diteliti yaitu adalah hubungan pribadi serta dukungan emosional di mana pada aspek ini, peneliti mendapatkan informasi dari RK bahwa pihak keluarga mendukung hobi dan kegiatan yang ia lakukan, dukungan emosional dari orang-orang terdekat di sekitar membantu RK dalam mengatasi tantanan serta membuat dirinya semakin mempertahankan komitmen yang ia genggam terhadap dunia *cosplay*. Melalui aspek-aspek yang telah disampaikan tersebut, menunjukkan bahwa hubungan interpersonal yang dijalin oleh RK mengembangkan serta memperkuat identitas dirinya sebagai *cosplayer* dan membuat dirinya lebih dihargai sebagi anggota dalam komunitas yang aktif.

Simpulan

Penelitian ini menggambarkan *communication theory of identity* yang dikembangkan oleh Michael Hecht beserta kawan-kawan terhadap kasus pembangunan identitas seorang cosplayer. Pernyataan yang terkandung dalam teori yang dikembangkan oleh Michael Hecht bahwa identitas dapat dibentuk melalui komunikasi dan bisa dipahami melalui empat tingkatan seperti *personal layer, enactment layer, communal layer* dan *relational layer* dijelaskan ke dalam konteks menentukan identitas seorang *cosplayer*. Pembangunan identitas tersebut mencakup bagaimana seorang *cosplayer* memandang identitasnya sendiri secara internal, bagaimana pengetahuan orang lain terhadap identitas *cosplayer* tersebut melalui interaksi yang dibangun antar keduanya, bagaimana identitas *cosplayer* tersebut dibentuk berdasarkan komunitas tersebut dan seperti apa keterkaitan juga keterikatan diantaranya, serta memahami seperti apa individu tersebut dalam pandangan orang lain di suatu komunitas dan seperti apa dirinya memposisikan identitasnya tersebut sebagai salah satu anggota dalam komunitas itu. Hasilnya, penggunaan *communication theory of identity* pada pebelitian ini membantu secara efektif dalam memahami lebih jauh bahwa identitas yang dimiliki mereka tidaklah statis namun dinamis dan berlapis-lapis dikarenakan identitas dapat terpengaruh dari berbagai komunikasi dan interaksi yang dilakukan oleh cosplayer tersebut baik secara eksternal maupun internal. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa Identitas juga mampu berubah seiring waktu dan pengalaman yang dialami. Oleh karena itu, penggunaan *communication theory of identity* sebagai gambaran dalam membangun identitas seorang sangatlah bermanfaat untuk memahaminya lebih jauh.

Daftar Pustaka

Anderson, J. A. (1996). Communication theory: Epistemological foundations. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ly8WBwYzE2QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=communication+theory&ots=v1ypU-W5Jz&sig=nnAgTibvBAmFt1Awke82pBONUCU

Aprilyanti, R. K. (2022). Pengaruh identitas diri dan konformitas terhadap celebrity worship pada Cosplayer di Kota Bandung. etheses.uinsgd.ac.id. https://etheses.uinsgd.ac.id/67721/

Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & ... (2017). Identitas Diri Pelaku Cosplay (studi Fenomenologi Cosplayer Di Komunitas Cosplay Bandung. EProceedings ….

Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, M. R. (2017). Identitas Diri Pelaku Cosplayer (Studi Fenomenologi Cosplayer Di Komunitas Cosplay Bandung). e-Proceeding of Management: Vol. 4, No. 3. hal. 3283. Jurnal Ini Diakses Pada Tanggal.

Barker, C. (2004). Cultural Studies, Teori dan Praktik. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Chan, E., Heimlich, M., Purkayastha, A., & ... (2007). Collective communication: theory, practice, and experience. Concurrency and …. https://doi.org/10.1002/cpe.1206

Cobley, P. (1996). The communication theory reader. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=0KK5CwinxesC&oi=fnd&pg=PR9&dq=communication+theory&ots=FnUTI9wSig&sig=bVnFU6jCbLjRprF60gqQQBj6MuA

Fida Afra. (2023, October 13). detikHot. Cosplay Artinya Permainan Kostum, Ketahui sejarah dan Jenis-jenisnya. [Artikel]. Retrieved from https://hot.detik.com/art/d-6980781/cosplay-artinya-permainan-kostum-ketahui-sejarah-dan-jenis-jenisnya

Fitzpatrick, M. A., & Ritchie, L. D. (1993). Communication theory and the family. Sourcebook of Family Theories and Methods: A …. https://doi.org/10.1007/978-0-387-85764-0_22

Hadisaputro, R. A. (2015). COSPLAY SEBAGAI IDENTITAS (Studi Deskriptif Pada Cosplayer Di Yogyakarta). eprints.upnyk.ac.id. https://eprints.upnyk.ac.id/6057/

Heath, R. L., & Bryant, J. (2013). Human communication theory and research: Concepts, contexts, and challenges. taylorfrancis.com. https://doi.org/10.4324/9781410605481

hl=en&lr=&id=EJwz0spMNB8C&oi=fnd&pg=PR3&dq=communication+theory&ots=VdPqCYsIMs&sig=6gMyO71EGKRSxHI3M9Asj7aUtrI

https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5106

https://spada.bakrie.ac.id/open/pluginfile.php/561/mod_resource/content/1/west4_ppt_chap03.pdf

Infante, D. A., Rancer, A. S., & Womack, D. F. (1993). Building communication theory. philpapers.org. https://philpapers.org/rec/INFBCT

Iqram, M. (2016). Gambaran Pencapaian Identitas Cosplayer. eprints.unm.ac.id. http://eprints.unm.ac.id/2350/

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). Encyclopedia of Communication Theory. Thousand Hoaks, California: Sage.

Lyons, J. S. (2009). Communimetrics: A communication theory of measurement in human service settings. books.google.com. https://books.google.com/books?

McQuail, D. (1987). Mass communication theory: An introduction. psycnet.apa.org. https://psycnet.apa.org/record/1987-98365-000

Mohammed, Z. M., Abdul Majid, A. H., & Ahmad, N. (2010). Tapping new possibility in accounting research, in qualitative research in accounting, Malaysian case. Kuala Lumpur, Malaysia: Penerbit University Kebangsaan Malaysia.

Ranny, R. (2018). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). Diakses Melalui Http://Journal. Ui. Ac. Id/Index. Php/Jkmi ….

Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). Jurnal Komunikasi Indonesia. https://scholarhub.ui.ac.id/jkmi/vol1/iss2/4/

RASYID, D., Aisyah, V. N., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2022). ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI COSPLAYER DI SURAKARTA. Universitas Muhammadiyah ….

Ratna Wilis Dahar. (2011). Teori-teori belajar & pembelajaran (Vol. 4, No. 1). Indonesia: Penerbit Erlangga.

Stacks, D. W., Salwen, M. B., & Eichhorn, K. C. (2009). An integrated approach to communication theory and research. api.taylorfrancis.com. https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&identifierValue=10.4324/9780203710753&type=googlepdf

West, R. L., Turner, L. H., & Zhao, G. (2010). Introducing communication theory: Analysis and application. spada.bakrie.ac.id.

Windahl, S. (2008). Using communication theory: An introduction to planned communication. torrossa.com. https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=4913874&publisher=FZ7200

Yoni Ardianto. (2019, March 06). DJKN Kemenkeu. Memahami metode penelitian kualitatif. [Artikel]. Retrieved from https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/memahami-metode-penelitian-kualitatif