

Representasi konsep diri Crossplayer dalam akun Facebook “CROSSDRESS COSPLAY ID”

Evitania Junitasari
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
evitaniajunitasari.2019@student.uny.ac.id

Awanis Akalili
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
awanisakalili@uny.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana konsep diri *self*, *mind*, dan *society* seorang *crossplayer* dalam akun Facebook CROSSDRESS COSPLAY ID di dunia nyata dan dunia virtual. Teori yang digunakan yaitu teori interaksi simbolik milik George Herbert Mead. Adapun sumber data dari penelitian ini adalah enam akun anggota komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID di Facebook yang telah diseleksi karena memiliki daya tarik tinggi dan mewakili seluruh akun yang merepresentasikan konsep diri *self*, *mind*, dan *society* seorang *crossplayer*. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif dengan metode etnografi virtual milik Christine Hine. Adapun teknik pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara mendalam dan analisis dokumentasi. Kemudian untuk keabsahan data yang tertulis yaitu dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa: (1) Konsep diri *self*, *mind*, dan *society* yang dimiliki anggota *crossplayer* komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID di dunia nyata dan dunia virtual yaitu positif. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya rasa kepercayaan diri yang kuat, merasa aman dan nyaman untuk menunjukkan hasil *crossplay* dirinya ke publik, serta memiliki lingkungan yang suportif dan mendukung aktivitas para *crossplay*. (2) *Media habit* narasumber dalam menggunakan Facebook sebagai media untuk melaksanakan aktivitas penggemar yaitu merasa nyaman dan aman menggunakan Facebook sebagai medium merepresentasikan konsep diri. (3) Aktivitas narasumber sebagai *crossplayer* dalam akun grup komunitas online CROSSDRESS COSPLAY ID yaitu sangatlah beragam.

Kata kunci : representasi, konsep diri, crossplayer, dan Facebook.

Absctrack

The purpose of this study is to describe how self-concept, mind, and society of a crossplayer in the CROSSDRESS COSPLAY ID Facebook account in the real world and the virtual world. The theory used is George Herbert Mead's symbolic interaction theory. The data sources for this study are six accounts of members of the CROSSDRESS COSPLAY ID community on Facebook which have been selected because they have high attractiveness and represent all accounts that represent self-concept, mind, and society as a crossplayer. The approach used is qualitative with Christine Hine's virtual ethnographic method. The data collection technique is using in-depth interviews and documentation analysis. Then for the validity of the written data, namely by content analysis. The results of the study show that: (1) The self-concept of self, mind, and society that is owned by crossplayer members of the CROSSDRESS COSPLAY ID community in the real world and the virtual world is positive. This can be proven by having a strong sense of self-confidence, feeling safe and comfortable to show their crossplay results to the public, and having a supportive environment that supports their crossplay activities. (2) The informant's media habit in using Facebook as a medium for carrying out fan activities, namely feeling comfortable and safe using Facebook as a medium to represent self-concept. (3) The activities of the resource person as a crossplayer in the CROSSDRESS COSPLAY ID online community group account are very diverse.

Keywords : representation, self-concept, crossplayer, and Facebook.

PENDAHULUAN

Keberadaan media sosial dewasa ini telah begitu masif menjangkit masyarakat dunia. Hal ini terlihat dari aktivitas keseharian masyarakat yang tak lepas akan penggunaan media sosial di dalamnya. Baik untuk berkomunikasi, bekerja, belajar, bahkan dalam dunia bisnis pun saat ini sangat mengandalkan kecanggihan media sosial sebagai ajang *marketing* dan *branding*. Tak jarang juga, di dalam media sosial masyarakat bisa dengan leluasa menunjukkan eksistensi diri. Saling membagikan aktivitas secara virtual, tentang hobi, *daily life*, ketertarikan, bahkan ketidaksukaan terhadap suatu hal pun bisa dituangkan secara bebas di media sosial. Dari aktivitas virtual itu, individu secara tidak sadar turut serta membawa identitas dirinya ke ruang maya. Fenomena ini lah yang disebut dengan *self-representastion* di media. Dengan *self-representation* ini seorang individu menciptakan kembali konsep diri yang untuk ditunjukkan di media sosial melalui foto, video, narasi caption, atau simbol lain seperti penggunaan emoji dan avatar yang mendukung pemaknaan pesan informasi kepada khalayak. Sehingga adanya media sosial ini masyarakat bisa saling terhubung, menjalin interaksi komunikasi, dan melakukan aktivitas virtual lainnya.

Dalam perkembangannya, kehadiran media sosial sebagai produk dari media baru saat ini telah mendatangkan berbagai macam dampak bagi masyarakat. Media sosial telah memberikan ruang yang begitu luas bagi tiap individu untuk berkreasi merepresentasikan siapa dirinya. Ruang virtual yang ada telah berhasil menciptakan kecenderungan bagi masyarakat untuk melakukan interaksi komunikasi secara luas, tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Pola interaksi yang ada saat ini tentu juga akan merubah proses pembentukan konsep diri seseorang. Konsep diri dapat dimaknai sebagai seperangkat persepsi yang dipercaya seseorang mengenai dirinya. sendiri yang mana pandangan ini bersifat relatif stabil (Watie, 2016:72). Konsep diri adalah semua persepsi seseorang mengenai dirinya dan lingkungan yang dibentuk dari hasil interaksi dengan orang lain yang telah diinterpretasikan (Hayati, 2018:61). Dengan adanya kebebasan yang media sosial berikan tersebut, seorang individu juga dapat

mengkonstruksi dan mengeksplorasi konsep diri sesuai apa yang diinginkan.

Saat ini akses informasi telah berkembang jauh melampaui dimensi fisik (geografis) dan mental manusia di seluruh dunia. Ruang virtual telah memudahkan para penggunaannya menampilkan, bertukar, mengirim, bahkan mengomentari suatu pesan dengan menggunakan simbol-simbol berupa teks maupun visual seperti gambar, foto, dan video dimana keberadaannya sangat akrab menghiasi media sosial. Hal ini juga menunjukkan bahwa antara media dan masyarakat terdapat suatu hubungan interaksi komunikasi yang dimediasi oleh media. Termasuk dengan adanya media sosial saat ini, yang semakin memudahkan seorang individu untuk melakukan interaksi komunikasi secara masif. Proses interaksi di media sosial yang dilakukan secara intens, lambat laun akan mempengaruhi cara pandang individu mengenai lingkungannya, bahkan kepada dirinya sendiri. Termasuk dalam pembentukan konsep diri seseorang.

Konsep diri merupakan persepsi tentang diri sendiri, baik fisik, sosial, maupun psikologis, yang didasarkan oleh pengalaman-pengalaman dari hasil interaksi dengan orang lain (Rakhmat, 2002:74). Konsep diri, tidak hanya terletak pada persepsi yang bersifat deskriptif, tetapi juga penilaian terhadap diri sendiri sebagai keseluruhan persepsi seseorang terhadap aspek diri yang meliputi aspek sosial fisik dan aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi individu dengan orang lain yang ada disekitarnya (Hayati, 2018:61). Bagaimana seseorang memandang persepsi terhadap dirinya sendiri itulah yang disebut dengan konsep diri.

Berdasarkan teori interaksi simbolik dari George Herbert Mead (dalam West & Turner, 2017:79-82) menjelaskan terdapat tiga elemen kunci dalam menjabarkan proses terbentuknya konsep diri seseorang yaitu melalui pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*), dan masyarakat (*society*). Konsep *mind* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan simbol-simbol dengan makna sosial umum. Unsur bahasa disini sebagai sistem berbagi simbol verbal dan nonverbal yang memiliki makna secara umum untuk disepakati oleh banyak orang. Dengan menggunakan bahasa dna berinteraksi dengan orang lain, seorang

individu dapat mengembangkan apa yang Mead sebuah *mind*. Konsep *self* merupakan kemampuan seorang individu untuk merefleksikan diri sendiri dari perspektif orang lain. *Self* seseorang akan terbentuk dengan melihat cermin diri dari orang lain (*looking-glass self*). Konsep *society* ini Mead mendefinisikan sebagai jaringan hubungan sosial yang menciptakan manusia. Individu terlibat dalam masyarakat melalui perilaku yang dipilih secara aktif dan sukarela. Tiga elemen inilah yang nantinya akan mempengaruhi pembentukan konsep diri seorang individu.

Seperti contoh yaitu dalam sebuah komunitas *online* di Facebook yang bernama CROSSDRESS COSPLAY ID, dimana disana para anggota saling belajar dan mengakses informasi mengenai seni *crossplay* sebagai salah satu produk dari budaya J-Pop. Para anggota komunitas tersebut terdiri dari beragam karakter manusia dengan konsep diri yang berbeda-beda. Sebuah kelompok *online* yang terdiri dari beberapa orang dengan kesamaan latar belakang dan ketertarikan akan kebutuhan informasi ini mampu mempertemukan para pengguna untuk saling berkomunikasi dan terhubung oleh satu frekuensi yang sama.

Dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID, para anggota bisa melakukan berbagai macam aktivitas interaksi seperti berkomentar, berbagi tulisan dan foto, menggunakan *username* sesuai yang disukai, memilih tampilan karakter profil dengan bebas, saling mengirimkan emoticon kepada sesama anggota dengan bebas, memberikan jajak pendapat, diskusi, mengembangkan dan menyebarkan berita, membagikan karya-karya kreatif, serta saling terhubung dengan sesama anggota lain yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama. Sehingga meskipun dilakukan secara virtual namun aktivitas komunikasi yang terjalin bisa tetap “hidup” karena para anggota komunitas yang aktif untuk saling memberikan kontribusi dua arah.

Apabila dikaitkan dengan teori Mead, memang dampak sebuah komunitas itu begitu besar bagi pembentukan konsep diri seorang individu. Dari adanya kebiasaan interaksi komunikasi yang dibangun di sana tentu akan mempengaruhi cara pandang (*mindset*) seseorang mengenai lingkungannya (*society*), dimana nanti akan mempengaruhi pembentukan diri (*self*) seorang individu. Hal ini bisa terjadi

karena individu belajar sesuatu mengenai fenomena sosial itu melalui contoh-contoh perbuatan yang ada di lingkungannya. *Participatory culture* oleh Henry Jenkins (dalam, Fitriyanti & Safanida, 2021:2) menggambarkan bahwa individu dalam media sosial tidak hanya sebagai konsumen, akan tetapi dapat bertindak sebagai produsen yang juga dapat menghasilkan sesuatu yang dapat meningkatkan interaksi dalam menggunakan media sosial. Dari adanya adaptasi sosial ini akan akan menciptakan nilai-nilai baru yang akan mempengaruhi konsep diri seorang individu.

Facebook telah mampu merubah *mindset* para *crossplayer* untuk merasa percaya diri dalam merepresentasikan konsep dirinya. Dengan Facebook para anggota memiliki ruang aman untuk terus menunjukkan eksistensi diri sebagai seorang *crossplayer*. Entah itu ketika menjadi diri sejati ataupun diri karakter tokoh yang diperankan. Namun, dari adanya kelebihan yang Facebook miliki ini, memang bisa dikatakan media hanya menampilkan dunia *crossplayer* dari *cover* fisiknya saja. Meliputi bagaimana tampilan busananya, seni *make up*-nya, aksesorisnya, dan kemiripan dengan tokoh karakter yang dimainkan saja. Media tidak menampilkan bagaimana sebenarnya konsep diri seorang *crossplayer*. Sehingga urgensi penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana sebenarnya konsep diri seorang *crossplayer* baik saat berada di dunia virtual, dalam hal ini yaitu di komunitas *online* CROSSDRESS COSPLAY ID di Facebook, dan di *real life*. Bagaimana kemudian narasi-narasi yang CROSSDRESS COSPLAY ID hadirkan sehingga mampu mempengaruhi diri (*self*) para anggota ketika menjadi seorang *crossplayer*, mampu membangun sebuah pemikiran (*mind*) tentang aktivitas *crossplay*, dan memberikan sebuah *circle society* yang mampu menjadikan para anggota komunitas tetap mencintai seni *crossplay*.

Adapun *novelty* dalam penelitian ini yaitu untuk menambah kajian mengenai konsep diri di media. Hal ini dikarenakan masih minimnya penelitian yang berkaitan dengan topik ini di Indonesia. Sumber yang berkaitan dengan penelitian ini pun masih banyak ditemukan di luar negeri. Selain itu, dalam penelitian sebelumnya, fenomena *crossplay* dan pembentukan konsep diri selalu diidentikkan

dengan teori gender dengan menggunakan pendekatan kajian sosiologi. Namun dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggali sebuah informasi yang lebih memfokuskan mengenai ke dalam kajian komunikasinya. Bagaimana sebuah media sosial ini mampu merepresentasikan konsep diri yang meliputi *mind*, *self*, dan *society* seorang *crossplayer*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui konsep diri *self*, *mind*, & *society* seorang *crossplayer* dalam grup komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID di dunia nyata dan di dunia virtual.

Penelitian ini menganalisis mengenai konten media *crossplayer* dalam sebuah komunitas online facebook bernama CROSSDRESS COSPLY ID. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana konsep diri *self*, *mind*, dan *society* seorang *crossplayer* dalam akun Facebook CROSSDRESS COSPLAY ID di dunia nyata dan dunia virtual dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual milik Christine Hine. Etnografi virtual merupakan penelitian kritis dimana terdapat pengakuan eksplisit dari narasumber langsung (individu atau masyarakat) bahwa mereka diteliti, sehingga peserta yang diteliti memiliki hak pertama terhadap realitas untuk mengartikulasikan fungsi realitas sosial (Achmad & Ida, 2018:135). Pada penelitian ini, peneliti mendeskripsikan hasil analisis dokumentasi terhadap konten-konten media dan wawancara dengan narasumber langsung. Setelah melakukan analisis dokumentasi dan wawancara yang dilakukan di media sosial Facebook, peneliti mendapat jawaban atas rumusan masalah yakni “Bagaimana konsep diri *self*, *mind*, & *society* seorang *crossplayer* dalam akun Facebook CROSSDRESS COSPLAY ID di dunia nyata dan dunia virtual”.

Adapun narasumber terdiri dari 6 anggota komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID dimana mereka adalah seorang *crossplayer*, yang terdiri dari tiga perempuan, dan tiga laki-laki. Sedangkan untuk metode dan instrumen pengumpulan data yaitu dengan wawancara mendalam dan analisis dokumen. Keabsahan data didapatkan dengan triangulasi teknik dan

analisis data menggunakan etnografi virtual milik Hine.

Dalam penelitian etnografi virtual, peneliti melakukan beberapa tahapan:

1. *Planning and entree*

Pada tahap ini, peneliti masuk ke dalam komunitas virtual dan ikut berpartisipasi di dalamnya. Komunitas virtual yang peneliti masuk dan ikut berpartisipasi di dalamnya adalah grup komunitas virtual CROSSDRESS COSPLAY ID.

2. *Data collection*

Setelah melewati *planning and entree*, maka pada tahap ini peneliti melakukan partisipasi dengan aktif agar terlihat oleh anggota komunitas. Dalam akun CROSSDRESS COSPLAY ID hal yang dilakukan oleh peneliti agar dapat berpartisipasi dengan aktif oleh anggota komunitas adalah dengan mengirimkan pesan melalui fitur *direct message*. Tidak hanya itu, peneliti juga menggunakan fitur *like*, komentar, dan *share* untuk ikut berpartisipasi dalam komunitas.

3. *Data analysis*

Pada tahap ini peneliti menerjemahkan maksud dari data-data yang sudah didapatkan, mencatat, membuat abstrak dan membandingkan data, memeriksa data dan memperbaikinya jika ternyata terdapat kekeliruan kemudian menguraikan seperangkat generalisasi yang dapat menjelaskan kekukuhan dari data yang dimiliki dan terakhir data yang sudah digeneralisasi tersebut disesuaikan oleh peneliti dengan teori yang digunakan.

4. *Conducting ethical ethnography*

Dalam tahap ini, peneliti memastikan bahwa langkah-langkah penelitian yang sudah peneliti lakukan tidak melanggar etika yang ada, peneliti menggunakan nama samaran untuk menjaga kerahasiaan informasi dari informan dan memastikan mencantumkan sumber data pada setiap gambar dan kutipan yang didapatkan.

5. *Representation and evaluation*

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi kembali hasil dari penelitian yang dilakukan dengan pedoman sepuluh kriteria dalam mengevaluasi kualitas dalam penelitian etnografi yaitu koherensi, kekakuan, literasi, *groundedness*, inovasi, resonansi,

verisimilitude, reflektivitas, *Praxis* dan *Intermix*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep diri *crossplayer* dalam Komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID di Dunia Nyata dan Virtual

a. Konsep *Self*

Berdasarkan hasil data penelitian, peneliti mendapatkan beberapa penemuan dalam mendeskripsikan konsep "*self*" seorang anggota *crossplayer* komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID baik di dunia nyata maupun di dunia virtual. Dari adanya perbedaan latar belakang cerita yang beragam dari keenam narasumber tersebut, terdapat beberapa faktor yang tidak lepas sebagai pembentukan konsep diri. Yaitu faktor kompetensi, pengalaman, interaksi, dan citra diri yang dibawa sejak lahir (Asri & Sunarto, 2020:10).

Kemudian, adanya *role model* begitu besar perannya dalam memotivasi keenam narasumber menjadi seorang *crossplayer*. Hal ini merujuk pada teori dimensi konsep diri yang menjelaskan tentang *signification other*, bahwa kita mengenal diri kita dengan mengenal orang lain (Rakhmat, 2011:99). Selain itu, Menurut Pudjijogjanti (1993) konsep diri seseorang sangat tergantung pada cara orang tersebut membandingkan dirinya dengan orang lain. Dengan adanya *role model* yang dikagumi, terdapat proses *looking glass self* dimana para *crossplayer* tersebut mengidentifikasi dirinya terhadap orang lain. Pada dasarnya seseorang selalu ingin memiliki beberapa sifat dari orang lain yang dikaguminya. Sebagaimana diketahui bahwa konsep diri merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya baik secara fisik maupun psikis yang didapat melalui pengalaman internal maupun eksternal dari orang lain.

Dalam teori representasi Stuart Hall, terdapat yang namanya konsep representasi mental. Representasi mental merupakan pikiran yang berada dalam konsep di kepala kita, tentang bagaimana kita melihat *role model* kita di media sosial, lalu menirunya, dan kemudian menciptakan kreasi diri sebagai sebuah identitas baru. Dalam representasi mental, kita menghubungkan antara kenyataan dengan konsep yang kita

miliki. Melalui hal-hal nyata yang kita lihat, dapat tercipta suatu konsep akan hal tersebut tanpa benar-benar berada dalam situasi yang dimaksudkan, atau melihat objek yang dibicarakan. Kesan yang kita dapatkan ini sangat tergantung pada subjek yang memaknai sebuah produk. Bentuk representasi mental dari keenam narasumber tersebut yaitu darimelihat role model di media sosial, kemudian menirunya, dan menciptakan konsep identitas baru sebagai seorang *crossplayer* sesuai dengan versi diri masing-masing. Temuan ketiga yaitu mengenai perbedaan konsep *self* di dunia virtual dan dunia nyata. Menurut data hasil penelitian ini, keenam narasumber tersebut memiliki rasa kepercayaan diri yang sama ketika menjadi *crossplayer*, baik itu di dunia virtual maupun nyata. Sehingga dari keenam narasumber tersebut dapat disimpulkan memiliki konsep diri "*self*" yang positif baik di dunia nyata maupun di dunia virtual.

Hal ini terbukti dari pernyataan narasumber berdasarkan hasil wawancara dan analisis dokumentasi bahwa keenam narasumber merasa semangat, bahagia, puas, nyaman, dan percaya diri dengan perannya sebagai seorang *crossplayer* di dunia nyata maupun virtual. Meskipun terdapat perasaan negatif seperti cemas dan takut mendapatkan stigma negatif dari lingkungan di rumahnya, namun hal itu bukan menjadi halangan besar bagi keenam narasumber mewujudkan ekspresi dirinya sebagai seorang *crossplayer*. Dalam konsep "*self*" ini, terdapat proses pembentukan identitas diri pada narasumber. Antara di dunia nyata dan dunia virtual, proses pembentukan diri yaitu sama-sama memiliki kepercayaan diri menunjukkan diri sebagai seorang *crossplayer*.

Ketika berada di dunia virtual, keenam narasumber tersebut tidak memiliki identitas virtual yang ditutup-tutupi. Keenam narasumber mengaku tidak memiliki fake account. Aktivitas seperti mengunggah foto, gambar, video saat sedang *crossplay* atau pun saat menjadi diri dengan gender asli, baik itu positif maupun negatif, secara eksplisit para narasumber berani menampilkan hal itu dalam satu akun yang sama. Begitupun di dunia nyata. Keenam narasumber sangat senang ketika

memerankan diri sebagai seorang crossplayer. Setiap individu memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengekspresikan “siapa diri mereka” di dunia virtual, dan hasil kreasi itulah yang nantinya akan mewakili individu dalam memainkan perannya serta berinteraksi di media sosial. Pilihan untuk merepresentasikan dirinya secara jujur atau membuka identitas palsu merupakan pilihan yang bisa diambil (Rulli Nasrullah, 2012).

Dalam teori representasi, terdapat konsep selfdisclosure (pengungkapan diri) yaitu suatu bentuk komunikasi antarpribadi dimana informasi tentang diri yang biasanya disimpan atau disembunyikan dikomunikasikan kepada orang lain (Robiatul Atiyah, 2016). Self-disclosure ini merupakan perilaku komunikasi di mana seseorang secara sengaja menjadikan dirinya diketahui oleh pihak lain (Robiatul Atiyah, 2016). Kedalaman pengungkapan diri yang dilakukan tergantung seberapa besar ia nyaman dalam keadaan, jika kenyamanan tersebut besar maka informasi yang akan diberikan juga akan banyak. Sementara Shirkley Turkle dalam bukunya *Second Self: Computers and the human spirit and life on the screen: identity in the age of the internet* menyatakan bahwa internet menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi mana pun dalam ruang baru yang berimplikasikan pada cara khalayak berfikir selama ini tentang seksualitas, bentuk dari komunitas, dan bahkan merepresentasikan identitas diri.

Dunia virtual memang sangat berbeda kenyataan dengan dunia nyata, dimana disana individu akan menemukan dunia baru termasuk identitas, baik yang esensial maupun non esensial (Rulli Nasrullah, 2012). Rasa kepercayaan diri yang utuh sebagai seorang crossplayer di dunia nyata maupun di dunia virtual ini menjadikannya mampu berkembang menjadi pribadi yang lebih baik lagi dan mampu berdampak positif bagi dirinya sendiri. Proses imitasi yang dilakukan bersama role model yang ditemukannya tersebut telah mendorong para narasumber untuk berani terjun ke dunia crossplay hingga berkembang menjadi seorang crossplayer profesional. Rasa kepercayaan

diri juga yang membuatnya berkembang hingga mampu menjadikan seorang juri crossplay, pebisnis, costume maker, guest strat event, influencer, bahkan seorang public figure.

b. Konsep Mind

Berdasarkan hasil data penelitian, peneliti mendapatkan beberapa penemuan dalam mendeskripsikan konsep “mind” seorang anggota crossplayer komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID baik di dunia nyata maupun di dunia virtual, yaitu keenam narasumber tersebut memiliki rasa ketertarikan yang sama dengan seni crossplay sejak pertama kali mengetahui dunia crossplay. Keenam narasumber juga tidak memiliki pikiran kontradiktif mempertanyakan “siapa aku?”. Keenam narasumber merasa yakin bahwa dirinya adalah seorang crossplayer tanpa meninggalkan identitas diri aslinya sebagai seorang laki-laki atau pun perempuan tulen. Ketika keenam narasumber tersebut crossplay, aktivitas itu dianggap sebagai hobi dan kecintaan akan seni. Medium dimana bisa mengekspresikan diri imajinatif yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah kenyataan, tanpa ada penyimpangan moral, orientasi seksual, atau pun penyimpangan secara kepribadian.

Kemudian terdapat dampak positif dan negatif dari aktivitas crossplay yang dirasakan oleh keenam narasumber. Untuk dampak positifnya, keenam narasumber serempak berpendapat bahwa dengan crossplay bisa merasakan “hidup”. Crossplay adalah medium yang sangat sempurna bagi para narasumber menyalurkan ekspresi diri dan dalam seni berpenampilan. Selalu ada yang menantang, baru, dan menyenangkan dalam dunia crossplay. Keenam narasumber tersebut merasa nyaman menjadi seorang crossplayer. Untuk dampak negatifnya, dua dari empat narasumber mengaku tidak merasakan dampak negatif selama menjadi seorang crossplayer. Kemudian empat dari enam narasumber menjelaskan adanya stigma negatif dari masyarakat yang secara konservatif menilai baik buruk kehidupannya. Keenam narasumber memandang wajar apabila hal itu terjadi.

Para narasumber menyadari bahwa hal tersebut sudah bagian dari resiko ketika berpenampilan tidak sesuai dengan standar society masyarakat. Meskipun demikian, tidak menjadikan rasa takut ataupun minder dengan keadaan. Malah dengan hal itu para narasumber menjadi termotivasi untuk terus berkarya melakukan crossplay dan merubah anggapan masyarakat apabila crossplay itu adalah pure seni, bukan sebuah aktivitas yang menyimpang. Selanjutnya yaitu mengenai perbedaan konsep mind di dunia virtual dan dunia nyata. Menurut data hasil penelitian ini, keenam narasumber tersebut memiliki rasa nyaman dan motivasi yang kuat menjadi seorang crossplayer profesional. Sehingga dari keenam narasumber tersebut dapat disimpulkan memiliki konsep diri "mind" yang positif baik di dunia nyata maupun di dunia virtual. Hal ini terbukti dengan tidak adanya perasaan kontradiktif dalam pikirannya mengenai dirinya yang asli dengan dirinya sebagai seorang crossplayer. Keenam narasumber tersebut bisa membedakan dengan jelas identitas dirinya tersebut. Crossplay baginya hanyalah hobi dan tempat menyalurkan kesenangannya dalam seni penampilan. Dari situ timbul rasa nyaman dan yakin bahwa crossplay menjadi bagian yang sangat berpengaruh besar dalam mengubah hidupnya menjadi seorang yang lebih baik.

c. Konsep Society

Berdasarkan hasil data penelitian, peneliti mendapatkan beberapa penemuan dalam mendeskripsikan konsep "society" seorang anggota crossplayer komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID baik di dunia nyata maupun di dunia virtual yaitu mayoritas masih mendapat respon negatif sebagai seorang crossplayer dari dunia nyata, khususnya di lingkungan rumahnya. Adapun respon positif yang didapatkan biasanya hanya dari lingkungan yang satu frekuensi saja dengan hobinya, yaitu sesama crossplayer. Bagi masyarakat awam yang tidak paham mengenai seni crossplay, masih sering mendapatkan stigma negatif dengan meragukan orientasi seksual, memplakat sebagai manusia berdosa, aneh, dan masih banyak lagi. Namun ketika berada di dunia virtual, yaitu dalam komunitas

CROSSDRESS COSPLAY ID, keenam narasumber tersebut mengaku selalu mendapatkan respon yang baik. Keenam narasumber mengaku lebih nyaman menunjukkan hasil crossplay di dunia virtual dibandingkan di dunia nyata.

Kecenderungan merasa nyaman di dalam komunitas tersebut karena adanya Reference Group yang menghadirkan lingkungan suportif bagi narasumber untuk berkembang. Adanya perasaan saling memiliki sebagai bagian dari komunitas tersebut membuatnya seperti memiliki tanggung jawab moral untuk bisa saling menjaga, menerima, dan mendukung satu sama lain dengan sesama anggota. Komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID mampu menjadi kelompok rujukan bagi narasumber sehingga terdapat keterikatan emosional, dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri para anggota komunitas menjadi lebih percaya diri dan bersemangat untuk terus belajar mengembangkan skill sebagai seorang crossplayer.

Kenyamanan yang keenam narasumber rasakan di ruang virtual tersebut juga dapat dijelaskan dalam teori siklus "The mode of the reproduction of identity in the spectacle society", seseorang akan menampilkan identitasnya secara simultan jika ada pemantik berupa respon respon yang diberikan pada foto diri tersebut. Dengan kata lain, seseorang akan merasa percaya diri untuk tampil 'lagi dan lagi' jika penampilan yang sebelumnya mendapat apresiasi positif dari orang-orang yang melihatnya. Disinilah psikologis seseorang dipermainkan melalui citra visual. Keterbukaan era digital mampu membuat siapapun yang bermain di dalamnya memiliki kebebasan untuk menciptakan identitas tanpa batas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa crossplayer dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID tersebut memiliki konsep diri self, mind, dan society yang positif baik di dunia nyata maupun di dunia virtual. Konsep diri positif ini menjadikan para anggota crossplayer tersebut memiliki sifat untuk terus percaya diri dalam mengembangkan sikap-sikap positif mengenai dirinya sendiri dimanapun berada.

Namun dalam konsep *society*, masih terdapat stigma negatif yang melabeli para *crossplayer* tersebut sebagai seorang yang menyimpang. Bagi masyarakat awam, aktivitas tersebut dinilai menjadi suatu hal yang aneh. Permasalahan gender, norma, budaya, bahkan agama pun turut diseret oleh masyarakat untuk melabeli stigma negatif kepada para *crossplayer*. Namun dalam hal ini, komunitas Facebook CROSSDRESS COSPLAY ID telah berhasil memberikan gambaran media arus utama yang mampu memberikan ruang aman bagi para anggota *crossplayer* untuk saling berinteraksi komunikasi dan mengekspresikan diri. Selain itu, komunitas ini juga berhasil memberikan gambaran kepada para anggota komunitas bahwa aktivitas *crossplay* bukanlah sesuatu yang salah. Malah dengan adanya komunitas ini bisa mampu mengembangkan diri menjadi seorang *crossplayer* profesional dari berbagai informasi yang didapatkan dalam komunitas serta motivasi saling support dari para anggota lain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya interaksi positif di dalam komunitas tersebut seperti memberikan like, emoji, saling memberikan masukan, semangat, apresiasi, sehingga para anggota *crossplayer* bisa merasa aman dan nyaman mengekspresikan diri sebagai seorang *crossplayer*.

2. *Media Habit* Narasumber dalam Menggunakan Facebook sebagai Media untuk Melaksanakan Aktivitas Penggemar

Berdasarkan hasil data penelitian yang sudah dilakukan, temuan pertama yaitu tentang alasan para anggota *crossplayer* dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID merasa nyaman menggunakan Facebook yaitu sangat beragam. Facebook merupakan situs jejaring sosial berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Tampilan dasar situs jejaring sosial pada Facebook yaitu halaman profil pengguna, yang di dalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna (Aditya Firmansyah, 2010: 10). Setiap situs jejaring sosial memiliki daya tarik yang berbeda. Namun

pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk berkomunikasi dengan mudah dan lebih menarik karena ditambah fitur-fitur yang memanjakan penggunanya.

Facebook juga selalu melakukan pembaruan layanan sesuai dengan kebutuhan pasar dari pengguna. Dikutip dari Brilio.net (2020) saat ini Facebook memiliki fitur diantaranya News Feed, Internet.org, Safety Check, Reaction, Marketplace, Facebook 360, Messenger, Facebook Live, Advertising Capabilities, Video Grup, dan Reel. Dari beragam fitur yang Facebook hadirkan tersebut wajar saja apabila situs jejaring sosial ini sangat digemari oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Facebook dimanfaatkan oleh berbagai lapisan sosial masyarakat untuk menyebarkan informasi, sosialisasi, ekspresi diri, dan hiburan. Tak jarang juga terdapat forum diskusi mengenai isu-isu aktual, terutama hal-hal yang menyangkut kepentingan umum, politik, dan permasalahan sosial sehingga banyak ditemukan adanya komunitas-komunitas online di Facebook. Seperti yang disampaikan Jibrilieyanz bahwa Facebook merupakan tempat berkumpulnya akun komunitas atau istilahnya *community based*. Melalui sebuah komunitas juga para pengguna mampu berinteraksi saling membagikan berbagai tanggapan dan komentar dimana memungkinkan terjadinya peningkatan kesadaran dan ikatan sosial.

Pemanfaatan Facebook sebagai ruang publik dengan berbagai macam fitur menarik ini telah memberikan kenyamanan bagi para penggunanya. Seperti yang diungkapkan Finn dan Ria yang merasa memiliki lingkungan suportif ketika berada di Facebook. Hal ini bisa dijelaskan karena media sosial mampu sebagai sarana penyemai gagasan, ekspresi diri, serta menjadi bagian dari komodifikasi pesan. Facebook disini juga mampu menjadi wadah pembentukan identitas seorang individu atau kelompok sebagai alat untuk menunjukkan jati diri demi mewujudkan suatu tujuan tertentu (Dony, 2019). Kenyamanan yang narasumber rasakan dari adanya Facebook juga bisa dilihat dari hasil penelitian bahwa rata-rata telah menjadi pengguna Facebook selama 10 tahun dan masih aktif sampai

sekarang. Temuan kedua, kebanyakan dari narasumber tersebut mengkonsumsi Facebook dengan sekali akses rata-rata durasi dua jam, yang artinya bisa dikatakan sebagai pengguna aktif media sosial (Royal College for Public Health, 2018).

Menurut Royal College for Public Health para pengguna aktif itu dapat menghabiskan waktu hingga dua jam sehari untuk menggunakan media sosial. Bila sudah mencapai tingkat adiksi (ketergantungan), yang biasanya tidak mampu lepas dari gawai dan media sosial, bahkan untuk waktu yang sebentar. Temuan ketiga, adanya aktivitas yang dilakukan oleh narasumber ketika di Facebook begitu beragam. Seperti scrolling timeline, update foto, video, status, melakukan interaksi dengan pengguna lain, mencari informasi, mengikuti komunitas, serta sebagai ajang mengembangkan hobi. Budaya partisipasi yang narasumber lakukan ketika di Facebook tersebut merupakan bentuk interaksi komunikasi bagi para crossplayer sebagai makhluk sosial. Tidak hanya sebagai konsumen suatu pesan komunikasi, namun juga turut aktif memproduksi dan mendistribusikannya ke dalam ruang virtual.

3. Aktivitas narasumber di dalam akun grup komunitas *online* CROSSDRESS COSPLAY ID

Berdasarkan hasil data penelitian yang sudah dilakukan, memang sejak awal keenam narasumber tersebut sudah mengetahui fenomena crossplay sebelum masuk ke dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID. Keenam narasumber tersebut kemudian menjelaskan tujuannya masuk ke komunitas tersebut yaitu atas dasar ketertarikan yang sama terhadap seni crossplay. Artinya, memang konsep diri sebagai crossplayer dari keenam narasumber tersebut sudah jauh terbentuk sebelum menjadi bagian dari anggota komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID. Dengan komunitas ini tujuan keenam narasumber lebih untuk upgrade skill dan mencari lingkungan yang sefrekuensi dan suportif sebagai sesama crossplayer. Keenam narasumber tersebut juga menjelaskan tahu keberadaan komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID yaitu dari algoritma Facebook.

Dalam penggunaan media sosial, hal ini disebut dengan system SEO (Search Engine Optimazation). Penerapan sistem SEO sendiri biasanya digunakan untuk mengoptimalkan distribusi pesan di suatu platform media sosial, termasuk Facebook. Menurut Hernawati (Hernawati, 2013:1202-1204), SEO adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume dan kualitas trafik kunjungan melalui mesin pencari menuju situs website tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja atau algoritma mesin pencari tersebut, yang disebut dengan Page Rank. Berdasarkan prinsip kerja Page Rank, secara umum bisa dikatakan bahwa halaman website yang memperoleh peringkat tinggi adalah halaman website yang banyak mendapat link dari halaman website lain. Nilai Page Rank juga akan semakin tinggi apabila halaman web yang mengarah kepadanya juga memiliki kualitas yang tinggi juga.

Tujuan dari SEO adalah menempatkan sebuah situs website pada posisi teratas hasil pencarian berdasarkan kata kunci tertentu yang ditargetkan. Situs web yang menempati posisi teratas pada hasil pencarian memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pengunjung. Dari sini dapat disimpulkan bahwa komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID memang memiliki pengunjung yang begitu banyak, sehingga dia menempati posisi teratas dalam mesin pencarian di Facebook. Semakin atas nama pencarian muncul artinya informasi tersebut semakin banyak diketahui oleh masyarakat. Sehingga bisa dikatakan komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID ini sangat terkenal dan memiliki banyak peminatnya. Temuan ketiga, aktivitas yang narasumber lakukan di dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID begitu beragam Seperti memposting foto diri hasil crossplay, memberikan reaksi emoji, saling berkomentar, chatting Messenger, dan memberikan informasi mengenai update dunia crossplay di beranda komunitas seperti tutorial make up, informasi event, informasi jual beli kostum, informasi lomba, dan sebagainya.

Para anggota komunitas selalu aktif melakukan interaksi komunikasi dengan

sesama anggota lain secara positif. Reaksi tersebut contohnya seperti ketika ada anggota yang mengunggah foto diri hasil crossplay, entah itu skill make up nya benar atau salah, tampilannya bagus atau jelek, para anggota komunitas tetap saling memberikan apresiasi positif dengan mengirim emoji like ataupun hati. Komunitas ini memang bertujuan untuk memberikan ruang publik yang aman dan nyaman bagi para anggota crossplayer sehingga mampu menciptakan kepercayaan diri untuk show up, belajar bersama, dan menghargai satu sama lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data hasil penelitian dan pembahasan untuk mendeskripsikan konsep diri self, mind, dan society seorang anggota crossplayer, maka dari keenam informan yang diteliti dapat ditarik garis kesimpulan bahwa terdapat konsep diri self, mind, dan society yang positif bagi para crossplayer dalam komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID baik di dunia nyata maupun di dunia virtual. Adanya Facebook sebagai fasilitator penyebaran pesan informasi, mampu menciptakan ruang publik yang aman dan nyaman bagi para anggota komunitas CROSSDRESS COSPLAY ID dalam menunjukkan eksistensi diri sebagai seorang crossplayer. Aktivitas seperti saling berkomentar positif, memberikan like, hati, dan emoji kepada antar anggota, saling memberikan saran yang membangun, menjadi bentuk komunikasi suportif sehingga muncul rasa kepercayaan diri yang tinggi bagi para anggota komunitas dalam berkesenian *crossplay*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustiani, H. (2006). Psikologi perkembangan: Pendekatan ekologi kaitannya dengan konsep diri dan penyesuaian diri pada remaja. Bandung: Refika Aditama.
- Campbell, R., Martin, C., & Fabos, B. (2018). Media essentials: A brief introduction. Bedford/St.
- Martin's. Cann, Alan, Konstantia Dimitriou, and Tristram Hooley. (2012). Social Media: A Guide for Researchers. University of Leicester : International Centre for Guidance Studies.
- Giles, J., & Middleton, T. (2008). Studying culture: a practical introduction. John Wiley & Sons. Grossberg, L., Wartella, E., Whitney, D. C., & Wise, J. M. (2006). Mediamaking: Mass media in a popular culture. Sage.
- Hall, Stuart. 2003. Representation: Cultural Representation and Signifying Practices. London: Sage Publication.
- Hine, C. (2000). Etnografia Virtual. Editorial UOC, S.L.
- Jenkins, Henry. 2009. Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century. London :The MIT Press Cambridge.
- Murwani, E., Wahyuwibowo, I. S., & Siagian, J. C. (2016). Aktivitas budaya partisipatif remaja dalam menggunakan media baru. Prosiding ICCI Universitas Tarumanegara.
- Noviani, Ratna. 2022. Jalan Tengah Memahami Iklan: Antara Realitas, Representasi, dan Simulasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rakhmat, J. (2009). Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Robert . A. Baron & Donn Byrne. 2004. Psikologi Sosial Jilid 1 (10th ed). Jakarta: Erlangga.
- Safariani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016. Volume, 5, 729-744.
- Subiakto, H. (2015). Komunikasi politik, media, dan demokrasi. Prenada Media.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tumanggor, R., Ridlo, K., & H Nurochim, M. M. (2017). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Kencana.
- Wati, M. & Rizky, A.R. (2009). 5 jam menjadi terkenal lewat facebook. Bandung: Andi Offset.
- West, R. & Turner, L. H. (2017). Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi (5^{ded}). Jakarta: Selemba Humanika.
- Widiatmoko, B. (2013). Amazing Cosplay & Costume Ideas. Penebar PLUS+.
- Winge, T. (2006). Costuming The Imagination: Origins Of Anime And Manga Cosplay. Mechademia, 1(1), 65-76.

Jurnal

- Aisyah, S., Bahfiarti, T., & Sonni, A. F. (2018). Video blog sebagai media representasi diri vlogger di kota Makassar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 74-82. <https://doi.org/10.31947/kareba.v7i1.6166>
- Eda, F. D. (2020). Representasi Feminisme Dalam Film *A Separation* [Analisis Semiotika (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/2056>
- Hayati, L. (2018). Konsep diri anak-anak pengguna aktif media sosial. *Society*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/10.33019/society.v6i2.65>
- Nichols, E. G. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum*, 33(2), 270-282. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.15694107>
- Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Sosial Media Line (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/925568>
- Panca, D. (2018). Efektivitas Penyiaran I News TV Medan dalam Pemberitaan Penganiayaan Terhadap Hermansyah Pakar IT (Doctoral dissertation). <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/105629>
- Putri, E. (2016). Foto diri, representasi identitas dan masyarakat tontonan di media sosial Instagram. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 80-97. <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.2352810>
- RACHMAH, A. J. A. (2012). PEMANFAATAN SITUS JEJARING SOSIAL FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) BAGI KELAS XI SMA N 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/974911>
- Respati, W. S., Yulianto, A., & Widiana, N. (2006). Perbedaan konsep diri antara remaja akhir yang mempersepsi pola asuh orang tua authoritarian, permissive, dan authoritative. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 119-138. <http://dx.doi.org/10.6084/m9.figshare.9942455.v112>
- Rizky Aditya, F. (2020). PERKEMBANGAN PRODUK THE IDOLMASTER SEBAGAI BUDAYA POPULER DI JEPANG (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada). <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/184913>
- Saharuddin, N. R. (2022). BUDAYA POPULER TERHADAP MASYARAKAT URBAN. [10.31219/osf.io/b7cn415](https://doi.org/10.31219/osf.io/b7cn415)
- Sifaninda, F. (2021). Partisipasi Budaya Komunitas Cosplay Lampung Pada Facebook. *Journal Media Public Relations*, 1(1), 1-5. <https://dx.doi.org/10.37090/jmp.v1i1.40716>
- Siswoyo, D. A. (2012). Hubungan antara Konsep Diri dengan Sikap Terhadap Judi: Studi Korelasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/261017>
- Siregar, N. S. S. (2012). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100-110. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.8618>
- Situmeang, I. P. M., Wongkar, J., & Aliamira, G. I. (2022). Analisis Makna Bencana Alam oleh Komunitas Virtual: Perbandingan CNN Indonesia & CNN International. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2958-2965. <https://orcid.org/0000-0001-8590-934119>
- Suryadi, K., & Kusumaningsih, S. N. Impresi Media dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan Sehari-Hari Cosplayer Crossdress Male To Female. *SOSIETAS*, 10(1), 817-824.

- <https://doi.org/10.17509/sosietas.v10i1.2601220>
- Syahputra, I. (2017). Demokrasi virtual dan perang siber di media sosial: Perspektif Netizen Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 3(3), 457-475.
<http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.141>
- Triantoro, D. A. (2019). Praktik Politik Identitas dalam Akun Media Sosial Anies-Sandi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 19-40.
<https://doi.org/10.24002/jik.v16i1.1495>
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69-74.
<http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Wardani, P. K. (2018). Budaya Partisipasi (Participatory Culture) di Kalangan Vlogger (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/75031>
- Zamroni, Z. (2010, August). Dinamika Interkorelasi Antara Konsep Diri, Zuhud, Dan Motivasi Berprestasi Santri.
<http://repository.uinmalang.ac.id/view/subjects/170103.html>
- Artikel**
- Dewi, P.A. (27 Desember 2018). BUDAYA POPULER JEPANG DI INDONESIA. Diambil pada 21 Agustus 2022 melalui <https://japanese.binus.ac.id/2018/12/27/budaya-populer-jepangdi-indonesia/>
- Iqbal, R. M. (6 Maret 2022). Mengenal Konsep Diri dari George Herbert Mead. Diambil pada tanggal 28 Oktober 2022 melalui https://www.kompasiana.com/rizki44886/5f9a7992c26b7770c812b0e2/mengenal-konsep-diri-dari-george-herbertmead?page=3&page_images=1
- Kecil, L. (17 Juni 2015). Representasi Sebagai Perangkat Konsep yang Menghubungkan Bahasa dan Makna. Diambil pada tanggal 20 Oktober 2022 melalui <https://www.kompasiana.com/anggraini.m.e/552fbbb66ea834032a8b457e/representasi-sebagai-perangkat-konsep-yang-menghubungkan-bahasa-dan-makna>
- Mayendra, D. (21 Oktober 2011). Budaya Populer. Diambil pada tanggal 20 Agustus 2022 melalui <https://derrymayendra.blogspot.com/2011/10/budayapopuler.html>
- Mifta, R. (16 Januari 2020). 10 Fitur Facebook terbaik selama 16 tahun, mana favoritmu?. Diambil pada 21 Agustus 2022 melalui <https://www.brilio.net/gadget/10-fitur-facebook-terbaik-selama16-tahun-mana-favoritmu-200116n.html>
- Ramdani, D. (11 November 2021). Definisi Budaya Populer, Proses, Ciri, Jenis, Contoh, Dampak, dan Perkembangan di Indonesia. Diambil pada 20 Agustus 2022 melalui <https://www.sosial79.com/2020/05/definisi-budaya-populerproses-ciri.html#comments>
- Wasilah, D.N. (Oktober 2021). Permainan Identitas Pada Fenomena 147 Roleplay terhadap Artis Idola di Twitter. Diambil pada 20 Agustus 2022 melalui <https://binus.ac.id/bandung/2021/11/permainan-identitas-padafenomena-roleplay-terhadap-artis-idola-di-twitter/>
- Yasmin, R.A. (2021). Apa itu Computer Mediated Communication?. Diambil pada 21 Agustus 2022 melalui <https://binus.ac.id/malang/2020/08/apa-itu-computer-mediatedcommunication>