



Menyeimbangkan Dunia Fantasi dan Akademik: Studi Kuantitatif tentang Pengaruh Hobi Cosplay terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Balancing Fantasy and Academic Worlds: A Quantitative Study of the Influence of Cosplay Hobby on Students' Learning Interests

Wulan Rhomadhona

Universitas Negeri Riau

Email: wulan.rhomadonna5770@student.unri.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 17-10-2025

Revised : 18-10-2025

Accepted : 20-10-2025

Published : 22-10-2025

Abstract

Cosplay, as a form of popular culture, has been increasingly embraced by university students. This activity demands creativity, dedication, and engagement in communities, providing positive experiences such as the development of social skills, time management, and stress reduction. However, the intensity of involvement in cosplay activities can also potentially affect students' focus in their academic studies. This study aims to analyze the influence of cosplay on students' learning focus, considering both the positive and negative aspects of engaging in this hobby. A quantitative approach was employed, using questionnaires distributed to students actively participating in cosplay activities. The results indicate that cosplay has a dual impact: on one hand, it can reduce stress and enhance learning motivation; on the other hand, if not properly managed, cosplay may decrease concentration, delay academic tasks, and disrupt time management. Therefore, it is essential to implement balanced hobby management strategies so that cosplay does not hinder, but rather supports, students' academic processes.

Keywords: *Cosplay, Academic Focus, University Student*

Abstrak

Cosplay sebagai salah satu bentuk budaya populer semakin berkembang di kalangan mahasiswa. Aktivitas ini menuntut kreativitas, dedikasi, serta keterlibatan dalam komunitas yang dapat memberikan pengalaman positif, seperti pengembangan keterampilan sosial, manajemen waktu, dan pengurangan stres. Namun, intensitas keterlibatan dalam kegiatan cosplay juga berpotensi memengaruhi fokus mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh cosplay terhadap fokus belajar mahasiswa, dengan meninjau sisi positif maupun negatif dari keterlibatan hobi tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang aktif dalam kegiatan cosplay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cosplay memiliki pengaruh ganda: di satu sisi, dapat mengurangi stres dan meningkatkan motivasi belajar; namun di sisi lain, jika tidak dikelola dengan baik, cosplay dapat mengurangi konsentrasi, menunda tugas kuliah, serta mengganggu manajemen waktu. Dengan demikian, diperlukan strategi pengelolaan hobi yang seimbang agar cosplay tidak menghambat, melainkan mendukung proses akademik mahasiswa.

Kata Kunci: *Cosplay, Fokus Perkuliahan, Mahasiswa*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, dimana internet saat ini sangat mudah di akses, tidak mengherankan jika budaya suatu negara menjadi populer di dunia. Salah satu budaya populer yang menyita perhatian dunia ialah *Japanese Popular Culture*. Fathoni (2021) dalam (Syahputri, 2024) menyebutkan bahwa *Japanese Popular Culture* atau di Indonesia diketahui sebagai budaya populer



jepang merupakan salah satu upaya untuk menyebarkan budaya jepang ke seluruh negara-negara di dunia. Meningkatnya popularitas budaya jepang menyebabkan munculnya fenomena cosplay, terutama di kalangan mahasiswa. Cosplay, yang berasal dari bahasa inggris yang di jepangkan (Kosupure) serta gabungan kata costum dan Play, merupakan aktivitas di mana seseorang meniru karakter dari anime, manga, film, atau gim melalui kostum dan peran yang dimainkan (Damanik & Sundawa, 2023).

Menurut pendapat (Ardiana, 2021), budaya cosplay mulai dikenal di Indonesia sejak akhir 1990-an hingga awal 2000-an, seiring maraknya tayangan anime dan serial tokusatsu asal Jepang seperti *Satria Baja Hitam* yang populer di televisi. Istilah dan praktik cosplay sendiri berkembang di kalangan mahasiswa dan komunitas pecinta budaya Jepang. Salah satu acara yang menandai awal munculnya kegiatan cosplay di Indonesia adalah *Gelar Jepang* di Universitas Indonesia pada awal 2000-an. Pada masa itu, kegiatan cosplay masih terbatas karena peralatan dan kostum sulit diperoleh. Namun, seiring meningkatnya akses terhadap budaya populer Jepang dan kemudahan teknologi, cosplay semakin berkembang dan menarik perhatian generasi muda Indonesia, baik sebagai bentuk ekspresi diri maupun gaya hidup urban.

Dalam perkembangannya, komunitas dan event cosplay mulai bermunculan di berbagai kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Festival seperti *HelloFest*, *AFA Indonesia*, *Clas:H*, dan *Ennichisai Blok M* menjadi wadah penting bagi para cosplayer untuk menampilkan kreativitas mereka. Fenomena ini juga menunjukkan adanya proses adaptasi budaya Jepang ke dalam konteks lokal Indonesia, di mana cosplay tidak hanya menjadi ajang hiburan tetapi juga sarana ekonomi dan ekspresi identitas baru di kalangan anak muda. Bahkan, beberapa cosplayer Indonesia berhasil meraih prestasi di ajang internasional seperti *World Cosplay Summit* di Jepang, menandakan penerimaan budaya ini secara luas. Dalam perspektif antropologis, cosplay di Indonesia mencerminkan bentuk *cultural hybridization*—yakni perpaduan antara budaya global Jepang dengan nilai dan gaya hidup lokal Indonesia (Pakusodewo, 2017).

Menurut Ahn (2008) dalam (Firdaus, 2018), kegiatan ini bertujuan untuk menampilkan diri di hadapan publik dengan merepresentasikan karakter dari media dan melakukan pemetretan. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hobi, tetapi juga menjadi bentuk ekspresi diri, komunitas sosial bahkan peluang karier di industri kreatif. Menurut penelitian oleh (Lamerichs, 2018), cosplay memberikan ruang bagi individu untuk mengasah kreativitas, keterampilan sosial, dan manajemen waktu.

Menurut Slameto (2010) dalam (Lisnawati, 2018), minat merupakan suatu kecenderungan perasaan lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal, kegiatan atau aktivitas berdasarkan kemauan sendiri atau tanpa ada yang menyuruh. Oleh karena itu, jika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap yang dilakukan, akan mengundang rasa senang, semangat belajar yang tinggi maupun gairah sehingga memungkinkan hasil yang lebih baik.

Menurut penelitian “Hubungan Antara Minat Belajar dan Dukungan Sosial Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Konsep Diri sebagai Mediator,” oleh (Octavia & Sugiarti, 2023), minat belajar adalah salah satu faktor internal yang berdampak signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa, terutama ketika dikombinasikan dengan dukungan lingkungan sosial dan pembentukan konsep diri.



Dalam konteks pendidikan tinggi, minat belajar menjadi elemen penting yang memotivasi mahasiswa untuk aktif dalam proses belajar. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan psikologis seseorang untuk memberi perhatian, mengeksplorasi, dan mempertahankan keterlibatan terhadap suatu objek atau materi pembelajaran. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa apabila mahasiswa memiliki minat belajar yang kuat, maka mereka cenderung melakukan usaha belajar lebih maksimal dan bertahan menghadapi kesulitan akademik.

Menurut (Hidi & Ann Renninger, 2006), perkembangan minat belajar atau interest tidak bersifat statis melainkan melalui empat fase perkembangan, yaitu triggered situational interest, maintained situational interest, emerging individual interest, hingga well-developed individual interest. Fase pertama muncul ketika stimulus eksternal menarik perhatian pelajar secara spontan, sedangkan fase akhir mencerminkan minat yang telah matang dan menjadi bagian dari identitas pembelajarannya sendiri. Model ini membantu menjelaskan bahwa minat dapat dibangkitkan dan dikembangkan, bukan hanya sesuatu yang muncul begitu saja.

Dalam keseharian mahasiswa, minat belajar berperan dalam berbagai aspek seperti keterlibatan kuliah, pengaturan waktu belajar, dan pencapaian prestasi akademik. Mahasiswa yang memiliki minat belajar tinggi lebih mungkin aktif bertanya di kelas, mencari bahan tambahan, serta mengatur waktu secara terstruktur agar bisa menyelesaikan tugas dan membaca literatur pendukung. Dengan demikian, pembentukan dan pemeliharaan minat belajar menjadi sangat krusial agar mahasiswa tidak hanya hadir secara fisik tetapi juga berpartisipasi secara mental dalam proses belajar.

Namun, tingginya minat terhadap cosplay dapat menimbulkan tantangan dalam dunia akademik. Mahasiswa yang aktif dalam komunitas cosplay sering kali harus membagi waktu antara perkuliahan, kegiatan organisasi, dan persiapan untuk acara cosplay, termasuk pembuatan kostum dan latihan peran. Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah keterlibatan intens dalam cosplay dapat memengaruhi fokus dan konsentrasi mahasiswa pada kegiatan perkuliahan.

Dengan demikian, fenomena meningkatnya minat terhadap budaya populer seperti cosplay di kalangan mahasiswa perlu dikaji lebih dalam dalam konteks akademik. Di satu sisi, cosplay dapat menjadi wadah ekspresi diri, kreativitas, dan pengembangan keterampilan sosial; namun di sisi lain, aktivitas ini berpotensi memengaruhi minat belajar dan manajemen waktu mahasiswa dalam menjalani kehidupan akademiknya. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami sejauh mana keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan cosplay berhubungan dengan tingkat minat belajar mereka, serta bagaimana keseimbangan antara hobi dan tanggung jawab akademik dapat dibangun secara positif agar keduanya saling mendukung, bukan saling menghambat.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh cosplay terhadap minat belajar mahasiswa, baik dari segi positif maupun negatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi mahasiswa, dosen, serta komunitas pendidikan mengenai cara mengelola hobi agar tidak mengganggu, tetapi justru mendukung pencapaian akademik.

Hobi merupakan salah satu bentuk aktivitas non-akademik yang kerap dijadikan media bagi individu untuk mengekspresikan diri, bersosialisasi, dan mengisi waktu luang. Salah satu hobi yang semakin populer di kalangan mahasiswa adalah cosplay, yaitu kegiatan mengenakan kostum dan



berperan sebagai karakter fiksi dari anime, manga, game, atau film. Cosplay tidak hanya menuntut kreativitas dalam merancang kostum, tetapi juga disiplin waktu, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan sosial dalam mengikuti komunitas. Aktivitas ini menghadirkan pengalaman dunia fantasi yang menarik dan mendalam, namun memunculkan pertanyaan terkait dampaknya terhadap fokus dan motivasi belajar mahasiswa di ranah akademik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan dalam hobi kreatif dapat berdampak positif pada kesejahteraan psikologis dan keterampilan kognitif seseorang. Namun, belum banyak penelitian yang secara kuantitatif mengeksplorasi hubungan antara hobi berbasis dunia fantasi, seperti cosplay, dengan minat belajar mahasiswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian akademik karena memengaruhi motivasi, konsistensi, dan kualitas pembelajaran yang dilakukan mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana keterlibatan mahasiswa dalam hobi cosplay dapat memengaruhi minat belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan antara keterlibatan dalam hobi cosplay dan minat belajar mahasiswa melalui pendekatan kuantitatif. Dengan mengetahui pengaruh hobi ini terhadap minat belajar, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan wawasan bagi mahasiswa dalam menyeimbangkan aktivitas dunia fantasi dan tuntutan akademik, sehingga hobi dapat dijalankan secara produktif tanpa mengorbankan prestasi belajar.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh hobi Cosplay terhadap minat belajar mahasiswa?
2. Bagaimana tingkat keterlibatan mahasiswa dalam hobi cosplay memengaruhi motivasi dan minat belajar mereka?

Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh hobi cosplay terhadap minat belajar mahasiswa,
2. Untuk menganalisis hubungan antara tingkat keterlibatan mahasiswa dalam hobi cosplay dengan motivasi dan minat belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif asosiatif, karena bertujuan untuk mengukur pengaruh keterlibatan cosplay terhadap fokus perkuliahan mahasiswa melalui data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di perguruan tinggi yang memiliki hobi cosplay, sedangkan sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yakni pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu. Jumlah sampel yang digunakan adalah 30 responden mahasiswa aktif yang secara rutin terlibat dalam kegiatan cosplay.

Instrumen utama penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang menggunakan skala Likert 1–5 (mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Kuesioner disusun untuk mengukur dua variabel, yaitu variabel X (cosplay), yang mencakup tingkat keterlibatan, frekuensi kegiatan, alokasi



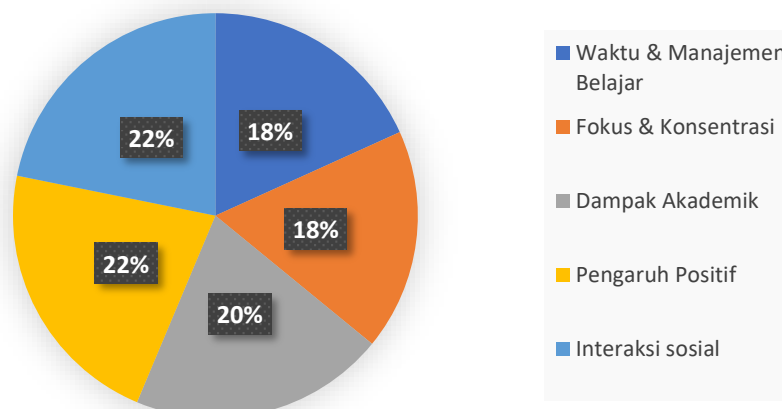
waktu, dan motivasi, serta variabel Y (fokus perkuliahan), yang mencakup konsentrasi saat kuliah, pengelolaan waktu belajar, ketepatan dalam mengumpulkan tugas, dan motivasi akademik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan Google Form kepada responden yang memenuhi kriteria. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat keterlibatan mahasiswa dalam cosplay serta fokus perkuliahan mereka, sedangkan analisis inferensial dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, korelasi, regresi linier sederhana, dan uji hipotesis (uji t) guna mengetahui signifikansi pengaruh cosplay terhadap fokus perkuliahan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara cosplay dan fokus perkuliahan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 mahasiswa aktif dengan hobi cosplay, diperoleh rata-rata skor dari lima aspek utama yang diteliti, yaitu: Waktu & Manajemen Belajar (3,28), Fokus & Konsentrasi (3,18), Dampak Akademik (3,67), Pengaruh Positif (3,93), dan Interaksi Sosial (3,93).

Fokus Mahasiswa



Aspek Pengaruh Positif dan Interaksi Sosial mendapatkan presentase tertinggi (20.0%). Hal ini menunjukkan bahwa cosplay berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, rasa percaya diri, serta memperluas jaringan sosial mahasiswa melalui komunitas yang mendukung. Selanjutnya, aspek Dampak Akademik dengan presentase (18.7%) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam cosplay masih dapat berjalan seiring dengan capaian akademik yang relatif baik. Sebagian besar responden merasa mampu menjaga nilai kuliah meskipun aktif berpartisipasi dalam kegiatan cosplay.

Sebaliknya, aspek Waktu & Manajemen Belajar (16.7%) dan Fokus & Konsentrasi (16.2%) menunjukkan presentase yang lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun cosplay memberikan dampak positif, aktivitas tersebut juga dapat sedikit mengganggu konsentrasi belajar dan manajemen waktu mahasiswa, terutama menjelang acara besar yang membutuhkan persiapan intensif. Namun, gangguan tersebut tidak sampai menimbulkan penurunan signifikan terhadap performa akademik.



Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan cosplay memiliki pengaruh ganda terhadap kehidupan mahasiswa, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Di satu sisi, cosplay mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan dukungan sosial yang berdampak positif terhadap minat belajar. Namun di sisi lain, aktivitas ini juga menuntut pengelolaan waktu yang baik agar tidak mengganggu fokus dan tanggung jawab akademik. Temuan ini menggambarkan bahwa cosplay bukan sekadar hobi, tetapi juga merupakan wadah ekspresi diri yang kompleks dan multidimensional.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Lamerichs (2018), yang menyatakan bahwa cosplay berfungsi sebagai ruang ekspresi kreatif dan sosial, di mana individu dapat menampilkan identitas dirinya, membangun rasa percaya diri, dan memperluas jejaring sosial. Dalam konteks mahasiswa, hal ini tampak melalui keterlibatan aktif mereka dalam komunitas cosplay yang memberikan dukungan emosional dan sosial, yang secara tidak langsung memperkuat sense of belonging serta motivasi internal untuk berkembang. Interaksi sosial yang positif ini sejalan dengan temuan Octavia & Sugiarti (2023), bahwa dukungan sosial berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa melalui penguatan konsep diri. Artinya, keterlibatan mahasiswa dalam komunitas cosplay dapat memperkuat aspek sosial yang mendukung semangat dan minat belajar mereka.

Lebih lanjut, dari perspektif Hidi & Ann Renninger (2006), minat belajar berkembang melalui empat fase—mulai dari triggered situational interest hingga well-developed individual interest. Berdasarkan teori ini, cosplay dapat memicu minat belajar mahasiswa pada tahap awal (situasional), ketika mereka tertarik mempelajari karakter, sejarah budaya Jepang, desain kostum, atau teknik fotografi. Seiring waktu, minat ini dapat berkembang menjadi individual interest, yaitu ketertarikan mendalam yang mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Misalnya, mahasiswa yang aktif dalam cosplay sering kali belajar teknik menjahit, menggambar pola, atau memahami narasi karakter secara mendalam tanpa paksaan eksternal. Proses belajar yang berbasis minat seperti ini mencerminkan pembelajaran bermakna dan otonom, sesuai dengan karakteristik minat belajar yang dijelaskan dalam teori tersebut.

Namun demikian, hasil penelitian juga memperlihatkan adanya tantangan signifikan dalam manajemen waktu dan konsentrasi belajar. Mahasiswa yang aktif di komunitas cosplay harus menyeimbangkan antara tanggung jawab akademik, kegiatan sosial, dan persiapan acara cosplay yang membutuhkan waktu dan energi besar. Kondisi ini berpotensi menurunkan fokus belajar apabila tidak diimbangi dengan strategi pengaturan waktu yang efektif. Temuan ini mengonfirmasi pendapat Slameto (2010) dalam Lisnawati (2018), bahwa minat belajar sangat dipengaruhi oleh perasaan senang dan kondisi psikologis individu; apabila perhatian seseorang teralihkan ke aktivitas lain yang lebih menarik, maka intensitas dan kualitas belajar dapat menurun. Dengan demikian, keberhasilan mahasiswa dalam menjaga prestasi akademik sangat bergantung pada kemampuan mereka mengatur prioritas dan mengelola minat yang beragam secara seimbang.

Menariknya, meskipun menghadapi tantangan tersebut, mayoritas responden dalam penelitian ini masih mampu mempertahankan capaian akademik yang baik (skor 18,7%). Hal ini menunjukkan bahwa cosplay tidak selalu berkonotasi negatif terhadap proses belajar, melainkan dapat menjadi stimulus positif bila dikelola secara tepat. Sesuai dengan model motivasi internal



yang dijelaskan oleh Hidi & Ann Renninger (2006), kegiatan yang didasari oleh minat intrinsik—seperti cosplay—dapat meningkatkan fokus, ketekunan, dan kepuasan belajar, asalkan mahasiswa mampu mengaitkan pengalaman hobinya dengan proses pembelajaran. Misalnya, mahasiswa jurusan seni, desain, atau komunikasi dapat menjadikan cosplay sebagai sarana pengembangan keterampilan akademik yang relevan, seperti desain kostum, produksi media, atau analisis budaya populer.

Selain itu, dari perspektif psikologis, cosplay juga berfungsi sebagai sarana regulasi emosi dan aktualisasi diri bagi mahasiswa. Melalui kegiatan ini, mereka dapat menyalurkan stres akademik ke dalam bentuk aktivitas kreatif, memperkuat kepercayaan diri, dan menumbuhkan rasa pencapaian personal. Pandangan ini sejalan dengan teori Ahn (2008) dalam Firdaus (2018), yang menegaskan bahwa cosplay bukan sekadar bentuk hiburan, tetapi juga merupakan aktivitas representatif yang memungkinkan individu menampilkan dirinya di hadapan publik melalui karakter yang diperankan. Aktivitas tersebut dapat menumbuhkan self-efficacy (keyakinan diri) dan rasa kompeten, yang pada gilirannya mendukung minat belajar dan motivasi akademik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa hubungan antara cosplay dan minat belajar mahasiswa bersifat dua arah dan dinamis. Cosplay dapat menjadi sumber motivasi, kreativitas, dan keterlibatan sosial yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Namun, tanpa manajemen waktu yang baik dan kontrol diri, hobi ini juga dapat menjadi faktor distraksi. Oleh karena itu, peran lingkungan kampus dan komunitas sangat penting dalam membantu mahasiswa menemukan keseimbangan antara dunia akademik dan kegiatan non-akademik. Dengan bimbingan dan dukungan yang tepat, cosplay dapat menjadi media pembelajaran kreatif yang memperkuat minat belajar, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan kualitas hidup mahasiswa secara holistik.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa cosplay memiliki pengaruh ganda terhadap mahasiswa. Di satu sisi, hobi ini memberikan manfaat positif pada motivasi belajar, kreativitas, dan dukungan sosial. Partisipasi dalam kegiatan cosplay memungkinkan mahasiswa mengekspresikan identitas diri mereka, berinteraksi dengan komunitas yang memiliki minat serupa, dan membangun jaringan sosial yang mendukung. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Lamerichs, 2018), yang menyatakan bahwa cosplay merupakan bentuk ekspresi kreatif sekaligus ruang sosial yang dapat memperkuat identitas diri dan interaksi komunitas. Hal ini terlihat dalam penelitian ini, di mana aspek pengaruh positif dan interaksi sosial menempati skor tertinggi di antara responden.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh hobi cosplay terhadap minat belajar mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa cosplay memiliki dampak yang cenderung positif terhadap kehidupan akademik dan sosial mahasiswa. Aspek Pengaruh Positif dan Interaksi Sosial menunjukkan skor tertinggi (3,93), yang berarti cosplay berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, rasa percaya diri, serta memperkuat dukungan sosial dari komunitas. Selain itu, aspek Dampak Akademik juga cukup baik (3,67), menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa tetap mampu menjaga prestasi akademik meskipun aktif dalam kegiatan cosplay.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aspek Waktu & Manajemen Belajar (3,28) dan Fokus & Konsentrasi (3,18) relatif lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa



keterlibatan dalam cosplay dapat sedikit mengganggu konsentrasi dan pengelolaan waktu belajar, terutama menjelang kegiatan besar yang membutuhkan persiapan intensif. Meski begitu, gangguan tersebut tidak sampai menurunkan performa akademik secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hobi cosplay bukanlah hambatan dalam perkuliahan, melainkan dapat menjadi sarana pengembangan diri yang bermanfaat. Kunci dari pengaruh positif ini adalah kemampuan mahasiswa untuk menyeimbangkan dunia fantasi dengan kewajiban akademik, melalui manajemen waktu yang baik dan dukungan dari lingkungan kampus maupun komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2021). *PERANAN COSPLAY DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS (Studi Kasus pada Komunitas Cosplay JABODETABEK) - repository*. Repository Universitas Darma Persada. <http://repository.unsada.ac.id/4503/>
- Damanik, S. A., & Sundawa, D. (2023). Cosplay Adalah “Jalan Ninjaku.” *The Indonesian Journal of Social Studies*, 5(2), 163–170. <https://doi.org/10.26740/ijss.v5n2.p163-170>
- Firdaus, Y. (2018). Rasionaliyas Mahasiswa Surabaya Mengikuti Cosplay. *Paradigma*, 6. No.2, 5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/25059>
- Hidi, S., & Ann Renninger, K. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Lamerichs, N. (2018). Productive Fandom. In *Productive Fandom* (Issue August). <https://doi.org/10.1515/9789048528318>
- Lisnawati, N. D. (2018). Hubungan antara minat belajar, fasilitas belajar di rumah, keikutsertaan bimbingan belajar di luar sekolah, kebiasaan bersosial media dengan motivasi belajar siswa sma negeri di kabupaten sleman. *Repository Usd*, 40.
- Octavia, D. A., & Sugiarti, R. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar Dan Dukungan Sosial Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Konsep Diri Sebagai Mediator. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 394–411. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.7721>
- Pakusodewo, M. R. (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v1i2.1144>
- Syahputri, Y. A. (2024). *Hubungan Fanatisme Dengan Perilaku Konsumtif Pada Penggemar Anime Di Medan*. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/23682>