



## **FENOMENA COSPLAY ANIME JEPANG DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN**

**Rachel Linx Naomi Badia Purba, Muhammad Iqbal, Sulian Ekomila**

Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena cosplay anime Jepang di kalangan generasi Z muncul dan berkembang, Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan oleh fenomena cosplay anime Jepang bagi generasi Z di kota Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menggambarkan, bahwa latarbelakang terjadinya fenomena cosplay anime Jepang di kota Medan karena mulai banyak anak muda khususnya generasi Z yang mengenal anime. Pada saat covid 19 mulai banyak generasi Z yang menonton anime. Sementara itu, dari fenomena cosplay anime Jepang terjadi pada tahun 2022 saat event Bunkasai di USU. Ketertarikan untuk bercosplay di generasi Z pun mulai banyak di coba, karena memiliki manfaat positif bagi generasi Z seperti, memperluas relasi, kreatif, dan jadi peluang usaha. Selain itu, ada juga dampak negatif dari fenomena cosplay anime Jepang yaitu, pemborosan dan pengaruh oleh lingkungan yang buruk.

**Kata Kunci:** Fenomena, Cosplay, Anime, Generasi Z.

### **PENDAHULUAN**

*Cosplay* adalah keadaan seseorang akan menirukan dan berpenampilan lengkap dari suatu tokoh yang biasanya dari anime, *film*, maupun komik. *Cosplay* anime sudah tidak asing lagi untuk dilihat dan ditemukan.

Beberapa kota besar di Indonesia salah satunya kota Medan. Sering di jumpai orang *bercosplay* di tempat umum seperti, di pusat perbelanjaan, *cafe*, bahkan dibeberapa universitas atau sekolah. Biasanya saat hari hari libur seperti Sabtu dan Minggu. Media sosial

---

\*Correspondence Address : [rachelnaomi563@gmail.com](mailto:rachelnaomi563@gmail.com)

DOI : 10.31604/jips.v12i1.2025. 316-324

© 2025UM-Tapsel Press

adalah salah satu faktor pemicu utama yang meningkatkan fenomena *cosplay* anime Jepang di kota Medan, yang di mana awalnya *cosplay* anime Jepang disebarkan melalui sosial media seperti *Instagram*, *tiktok*, *Facebook*, *Twitter* dan sosial media lainnya. Kemudian *cosplay* anime tersebut menjadi konsumsi hiburan yang sering muncul di media sosial sehingga banyak diikuti. Riatifani (2014) menjelaskan bahwa Anime Jepang adalah animasi khas Jepang yang di mana setiap tokoh tokohnya gambarkan secara warna warni menarik perhatian dengan tujuan penonton baik anak anak maupun orang dewasa.

Generasi Z adalah generasi sering dianggap dengan Generasi anak muda yang lebih gaul, santai, fleksibel dan antusias. Generasi Z lahir di masa setelah perang dan mulai masuknya Zaman modern. Bencsik, dkk 2016 dalam Dewi (2019) mengatakan bahwa Generasi Z adalah Generasi yang kelahiran 1995-2010 yang sekarang memiliki umur kisaran 14-29 tahun. Saat kelahiran Generasi Z penyebaran teknologi di Indonesia sudah meluas, hampir setiap kehidupan masyarakat saat itu sudah tidak lepas dari media dan teknologi. Oleh sebab itulah Generasi Z sangat dekat dengan media dan teknologi. Penyebaran budaya melalui media dan teknologi sudah tidak biasa, semakin unik dan asik budaya tersebut biasanya sering ditiru oleh banyak kalangan, salah satunya Generasi Z. Penyebaran budaya *cosplay* anime Jepang membuat banyak Generasi Z yang tertarik, awalnya hanya sedikit lama kelamaan menjadi banyak karena sudah terjadi fenomena *cosplay* anime di media sosial yang merambat ke dunia nyata.

Di kota Medan peningkatan jumlah *cosplayer* semakin naik, hal ini bisa dilihat dari pengikut dan jumlah anggota di salah satu komunitas *cosplayer* pertama di kota Medan. Penelitian yang dilakukan oleh

Pakusadewo (2017) yang meneliti tentang komunitas *cosplay* di Kota Medan, yaitu *Cosplay Medan* (Cosmed) didirikan pada tahun 2010 yang pada tahun itu beranggotakan 80 orang. Namun sekarang memiliki 9.080 anggota di Facebook, dan 11,6 ribu pengikut di Instagram. Jumlah kenaikan ini dapat dilihat pada akun *Facebook Cosplay Medan* dan akun *Instagram Cosplay Medan*. Peningkatan ini juga mulai menciptakan banyak *cosplayer* di Kota Medan membuat komunitas *cosplay* baru seperti Medan Anime Club (MAC), Team Ara Ara, dan lainnya, yang anggotanya juga tidaklah sedikit. Namun meskipun banyak komunitas *cosplayer* muncul tetaplah Cosmed menjadi komunitas inti dari setiap komunitas *cosplay* di kota Medan.

Banyak para anggota komunitas komunitas *cosplay* di kota Medan yang memiliki usia yang muda seperti anak khususnya Generasi Z, padahal kita ketahui bahwa *cosplay* bukanlah hal yang mudah, memerlukan banyak biaya dan juga keahlian. Lalu, apa saja sebenarnya yang menjadi penyebab meningkatnya jumlah *cosplayer* di Kota Medan?

Adanya penelitian ini peneliti ingin melihat latar belakang fenomena *cosplay* anime Jepang bisa muncul dan di gemari Generasi Z di kota Medan dan apa dampak bagi kehidupan yang di alami oleh *cosplayer* generasi Z dari fenomena *cosplay* anime Jepang terhadap *cosplayer* Generasi Z di kota Medan. Urgensi dalam penelitian ini untuk menganalisis fenomenologi *cosplay* anime Jepang yang di gemari Generasi Z di kota Medan. Karena fenomena *cosplay* anime Jepang ini merupakan produk globalisasi yang masuk ke Indonesia. Alasan peneliti meneliti pada Generasi Z ialah karena di usia Generasi Z sekarang adalah usia di mana seseorang ingin menemukan *passion* atau potensi yang dimiliki, yang berguna untuk masa depannya. Seperti yang diketahui *cosplay* juga hobi yang

memiliki banyak manfaat seperti hobi lainnya, dan kata *cosplay* ini sudah tidak asing lagi didengar oleh masyarakat umum.

Penelitian ini peneliti menggunakan teori Edmund Husserl. Edmund Husserl. Dalam metode penelitian fenomenologi Husserl ada tiga macam yang digunakan dalam menjelaskan tentang suatu fenomena (Hardiansyah, 2013), yaitu:

1. *Reduksi Fenomenologi (Epoche)*

Pada tahap ini digunakan untuk menyaring segala persepsi, prasangka ataupun asumsi tentang suatu fenomena yang terjadi. Dalam metode ini peneliti diajak untuk tidak menjadikan persepsi tentang suatu fenomena tersebut menjadi dasar penelitian yang bersifat hipotesis. Peneliti akan terjun langsung dan merasa fenomena dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui dan merasakan fenomena secara nyata, apa yang sebenarnya terjadi dalam fenomena tersebut.

2. *Interpretasi Kesadaran*

Pada tahap ini peneliti yang terjun langsung dalam fenomena harus memunculkan kesadaran akan fenomena tersebut. Tujuannya untuk menggambarkan suatu fenomena berdasarkan pengalaman yang dirasakan. Peneliti menangkap hakiki dari fenomena tersebut. Lalu, peneliti mengidentifikasi pengalaman tersebut kedalam bentuk deskripsi.

3. *Variasi Imajinatif/ Reduksi Transdental*

Pada tahap ini peneliti menjelaskan bagaimana asal mula atau penyebab dari suatu fenomena. Suatu fenomena tidak akan terjadi tanpa adanya didasari oleh suatu kondisi. Artinya fenomena pasti memiliki sebab akibat yang membuat fenomena itu muncul kemudian menjadi fenomena.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif ialah jenis penelitian yang sering digunakan dalam penelitian deskriptif yang bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan suatu fenomena (Fiantika dkk, 2022). Penelitian kualitatif cenderung bersikap deskriptif karena sering menggunakan analisis dari subjek yang diteliti. Sedangkan pendekatan fenomenologi di gunakan untuk menganalisis fenomena yang di teliti serta untuk mengetahui anatar subjek dan objek yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan (Mulyadi, dkk, 2019).

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tersebut ialah karena penelitian ini menggunakan bersifat analisis di mana peneliti akan mengobservasi dan menganalisis para *cosplyer*. Selain itu juga peneliti akan menganalisis secara online tujuannya ialah untuk membuktikan apakah dampak bagi informan benar adanya Namun, meskipun demikian peneliti tetap mengobservasi dan mewawancarai informan secara langsung. Peneliti juga akan mengamati kegiatan para cosplayer Generasi Z selama event berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Kota Medan adalah salah satu kota terbesar di Indonesia. Kota Medan juga merupakan ibukota dari provinsi Sumatera Utara. Kota Medan terdiri dari beberapa kecamatan yaitu: Medan Amplas, Medan Area, Medan Barat, Medan Baru, Medan Belawan, Medan Deli, Medan Denai, Medan Helvetia, Medan Johor, Medan Kota, Medan Labuhan, Medan Maimun, Medan Marelan, Medan Perjuangan, Medan Petisah, Medan Polonia, Medan Sunggal,



*cosplay* juga. Oleh sebab itu mereka membuat *Discord Cosplay Medan* yang dimana para anggotanya hanya mereka yang *cosplayer* saja.

Meskipun saat itu *cosplay* di kota Medan berkembang namun istilah *cosplay* masih cukup asing di dengar oleh masyarakat awam dan hal hal yang berbau anime atau Jepang juga dianggap aneh. Mereka para *cosplayer* saat itu sering di sebut seperti badut dan di teriaki *Naruto* jika di lihat oleh masyarakat awam.

#### 4.2.1 Latar Belakang Fenomena Cosplay Anime Jepang Di Kota Medan

Puncak peningkatan *cosplayer* di kota Medan terjadi pada tahun 2022 atau lebih tepatnya setelah *Covid 19* saat masa transisi. Setelah diberlakukannya *lockdown* selama dua tahun oleh pemerintah, membuat *event event cosplay* terhenti. Tidak ada kegiatan yang dilakukan oleh *Cosplay Medan*, baik itu *event* atau sekedar bertemu antar anggota. Namun saat pemerintahan memberikan kelonggaran pada tahun 2022, pihak *Cosplay Medan* pun mulai membuat *event* pertama mereka setelah *covid* di salah satu mall di kota Medan yaitu *Manhattan*. Namun saat baru saja dimulai *event* tersebut dibubarkan dengan alasan terlalu banyak pengunjung di mall karena *event* tersebut dan banyak pengunjung yang berkerumun yang dikhawatirkan bisa memicu kembali *Covid 19*. Pada tanggal 18 dan 19 Juni 2022 pihak *Bunkasai USU* bekerja sama dengan *Cosplay Medan* pun mulai membuat *event* jejepangan lagi. Saat itu meskipun sama dalam masa transisi namun tidak ada pembubaran sebab dilakukan di ruangan terbuka, namun tetap saja jumlah pengunjung dan *cosplayer* saat itu sangat banyak. Di *event* ini lah mulai banyak muncul *cosplayer cosplayer* baru.

Selain itu pengaruh media sosial sekarang yang kuat seperti *Tiktok* dan

*Instagram* memicu meningkatnya banyak *cosplayer* di kota Medan. Saat *covid 19* terjadi hampir semua kegiatan dilakukan secara *online*, yang pasti saat itu orang orang tidak lepas dengan media sosial seperti *Tiktok* dan *Instagram*. Banyak *cosplayer* yang mulai membuat konten konten tentang *cosplay* dan hal ini menimbulkan ketertarikan orang yang menonton untuk mencobanya. Kemudahan menonton anime menjadi alasan banyak *cosplayer* sekarang, seperti *Netflix*, *Bstation*, dan lainnya.

#### 4.2.2 Kemunculan Komunitas-Komunitas Cosplay Di Kota Medan

Banyaknya jumlah *cosplayer* di Kota medan juga mempengaruhi muncul beberapa komunitas *cosplay* lainnya. Meskipun baru, anggota atau dari komunitas komunitas tersebut tidaklah sedikit, hal ini dikarenakan semakin banyak *cosplayer* di kota Medan. Karena biasanya *cosplayer* tidak akan lepas dari Namanya komunitas *cosplayer*, hal ini dilakukan oleh *cosplayer* untuk mencari atau menambah teman sesama *cosplayer*.

Misalnya komunitas *cosplay* yaitu *Team Ara Ara*. *Team Ara Ara* sendiri berdiri sejak tahun 2022, yang artinya sama dengan tahun meningkatnya jumlah *cosplayer* di kota Medan. Pendiri dari komunitas ini ialah Luis, ia merupakan penikmat *event* saat sebelum puncak meningkatnya *cosplayer* di kota Medan dan menjadi *cosplayer* saat tahun 2022. Alasan Luis membuat komunitas ini ialah ingin menjadi media penghubung sesama *cosplayer* agar mengenal satu sama lain.

Selain *Team Ara Ara* salah satu komunitas *cosplay* di kota Medan yang semakin berkembang ialah *Medan Anime Club* atau yang disingkat *MAC*. *MAC* sendiri sebenarnya sudah ada sebelum *covid 19* atau sebelum fenomena *cosplay* anime di kota Medan ada. Namun, saat itu *MAC* hanyalah komunitas yang bersifat bebas. Artinya dalam komunitas itu tidak hanya diisi

oleh mereka yang *cosplayer* saja, namun sebagai penikmat *event* atau penyuka anime juga. Karena tujuan dari dibuatnya MAC ialah untuk menambah teman sesama penyuka anime.

Pada tahun 2022, MAC mulai membuat komunitas lain yang mengkhususkan anggotanya ialah *cosplayer*, dengan nama MAC *Cosplayer*. Dalam MAC *Cosplayer* ini anggotanya hanyalah mereka yang *bercosplay* saja. Alasan diciptakan MAC *Cosplayer* ialah untuk membatasi pembahasan antara *cosplay* dan diluar *cosplay*.

Dibuatnya komunitas MAC *Cosplayer* ini ialah karena mulai banyaknya *cosplayer* muncul, bahkan anggota yang awalnya belum pernah *bercosplay* mulai ikut *bercosplay*. Meskipun melonjak *cosplayer* di kota Medan, MAC *Cosplayer* tidak sembarang merekrut *cosplayer*. Karena menurut Diki banyak *cosplayer* sekarang yang hanya coba-coba, hal ini dikarenakan *cosplay* sekarang cenderung lebih mudah daripada dulu. Itu sebabnya jika ada anggota MAC yang ingin bergabung dengan MAC *Cosplayer*, mereka akan memfilter anggota tersebut layak atau tidak untuk bergabung dengan MAC *Cosplayer*.

Melihat kemunculan komunitas komunitas *cosplay* sekarang ini juga tidak beda jauh dengan dibentuknya komunitas *cosplay* saat sebelum fenomena *cosplay* di kota Medan muncul. Komunitas tersebut muncul karena adanya rasa kesamaan memiliki hobi yang sama, dan ingin saling mengenal satu sama lain. Sehingga secara tidak langsung, komunitas *cosplay* memperluas relasi bagi *cosplayer*.

### **4.3 Dampak Fenomena Cosplay**

Banyak fenomena yang terjadi di sekitar masyarakat. Fenomena tersebut biasanya memiliki dampak yang banyak dirasakan oleh masyarakat. Menurut

Suharya (2019) suatu peristiwa dapat dikatakan bahwa itu fenomena ialah jika peristiwa itu jarang terjadi yang kemudian dirasakan oleh masyarakat kemudian dapat diamati dan dikaji secara ilmiah. Fenomena biasanya dapat disaksikan oleh panca indra karena dapat dirasakan. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa fenomena itu memiliki dampak bagi masyarakat yang merasakannya. *Cosplay* juga dapat menjadi suatu fenomena, karena *cosplay* memberi berbagai dampak bagi masyarakat, khususnya generasi Z di kota Medan. Banyak generasi Z di kota yang mulai menjadi seorang *cosplayer*, hal ini dikarenakan merebaknya fenomena *cosplay* anime Jepang yang banyak di minati oleh generasi Z.

Dampak dari suatu fenomena biasanya bersifat negatif dan positif. Tergantung bagaimana seseorang menanggapi fenomena. Sama seperti fenomena lainnya, fenomena *cosplay* yang menyebar dikalangan generasi Z di kota Medan juga memiliki sisi positif dan negatif. Hal ini juga sebenarnya tergantung bagaimana *cosplayer* generasi Z di kota Medan menanggapi fenomena *cosplay* tersebut. Berdasarkan dari wawancara keempat informan, yang merupakan *cosplayer* generasi Z di kota Medan, mereka mengatakan bahwa *cosplay* memiliki dampak positif dan negatif.

#### **4.3.1 Dampak Positif**

Dampak positif ini berlaku bagi para *cosplayer* tersebut dan diambil berdasarkan pengalaman para *cosplayer*. Adapun dampak positif pertama ialah, sebagai tempat memperluas pertemanan dan relasi. Hal ini tidak bisa dipungkiri jika seseorang terjun ke dunia *cosplay*, sebab *cosplay* adalah suatu hobi yang bersifat komunitas. Oleh sebab itu, jarang ada *cosplayer* yang *bercosplay* tanpa terhubung dengan komunitas. Tujuan *cosplayer* untuk bergabung dengan

komunitas biasanya untuk mencari teman sesama *cosplayer*.

Selain Menambah pertemanan dan memperluas jaringan sosial, dampak lain dari *cosplay* yaitu sebagai wadah pengembangan kreativitas. Dampak positif yang kedua ini jelas tidak bisa lepas dari dunia *percosplayan*. Setiap *cosplayer* pasti dituntut untuk sekreatif mungkin, dengan tujuan agar *cosplay*nya terlihat lebih bagus. Apalagi bagi mereka yang ingin ikut kompetisi dalam dunia *cosplay*, seperti *coswalk* atau *cosperform*. Biasanya kreativitas dalam *cosplay* dilihat dari cara pembuatan kostum, *make up*, *styling wig*, *roleplay*, dan proses pembuatan properti seperti *weapon* atau alat pendukung dalam *cosplay*.

Meskipun sekarang sebenarnya hal hal seperti itu sudah tersedia tukang jasanya, hanya saja beberapa *cosplayer* masih ingin melakukannya sendiri. Alasannya adalah ingin terus menggali potensi dalam diri dan belajar banyak sehingga bisa membuat dirinya lebih kreatif dan produktif.

Selanjutnya dampak positif dari fenomena *cosplay* ialah sebagai peluang karir dan penambahan penghasilan. Di dunia *cosplay* setiap *cosplayer* biasanya dituntut untuk bisa berbagi hal seperti *make up*, *styling wig*, membuat kostum, dan lainnya. Dulu, *cosplayer* mengerjakan hal ini semuanya sendirian karena saat dulu masih sedikit yang menyediakan jasa dari hal hal tersebut. Namun sejak fenomena *cosplay* memuncak di kota Medan, banyak orang yang sudah menyediakan jasa jasa tersebut. Seperti jasa *make up*, jasa *styling wig*, jasa *maker* untuk membuat senjata atau properti. Sebenarnya setiap *cosplayer* harus bisa mengerjakan hal hal tersebut untuk *cosplay*nya, tetapi sekarang banyak *cosplayer* hanya ingin yang instan. Oleh sebab itu jika seorang *cosplayer* tersebut mampu atau ahli dalam jasa jasa yang tadi bisa menjadi peluang usaha untuk menambah penghasilan.

#### 4.3.2 Dampak Negatif

Namun, sisi positif tersebut justru malah memberikan dampak negatif juga kepada *cosplayer* itu sendiri. Karena terpacu pada ingin membuat *cosplay* yang sempurna dan terus *bercosplay* membuat sikap yang boros bagi *cosplayer*. Adanya rasa ingin terus berkarya dan berkompetisi untuk menang membuat *cosplayer* itu boros. Hal ini diakui oleh Lia dengan banyaknya *cosplan* yang ia miliki. Begitu juga dengan Ami yang mempertaruhkan menggunakan kostum mahal untuk mendapatkan juara.

Selain dampak negatif yaitu boros, dampak negatif *cosplay* berdasarkan transendental *cosplayer* itu sendiri terhadap lingkungannya yang cenderung buruk. Hal ini dibuktikan oleh beberapa informan yang merujuk pada "pedo" dan "drama" dalam lingkungan *cosplay*. Namun berdasarkan wawancara, semua informan *cosplayer* belum pernah terlibat langsung dalam "drama" di lingkungan *cosplay* itu, karena mereka akan cenderung menghindari hal negatif tersebut. Karena berdasarkan pengalaman yang mereka lihat hal itu dapat mempengaruhi kehidupan *cosplayer* itu sendiri.

#### SIMPULAN

Perkembangan fenomena *cosplay* di kota Medan memiliki persamaan dari perkembangan fenomena *cosplay* di kota lain. Di kota Medan sendiri, pada awal *cosplay* ini berawal perkumpulan orang orang yang memiliki hobi yang sama yaitu menyukai anime. Dari perasaan akan persamaan ini membuat lahirnya komunitas *cosplay* yang dinamakan *Cosplay Medan*. Namun pandangan masyarakat saat itu masih menganggap bahwa *cosplay* ini adalah hobi yang aneh dikarenakan masih sedikit orang yang mengetahui apa itu anime dan budaya budaya Jepang.

Puncak fenomena *cosplay* di kota Medan terjadi saat 2022 atau lebih tepatnya saat selesainya masa transisi dari *covid 19*. *Event cosplay* tersebut ialah *event Bunkasai*, yang setiap tahunnya diadakan oleh jurusan sastra Jepang di USU. Namun *event* ini sempat terhenti karena adanya *covid 19*, dan kembali diadakan pada tahun 2022. Disini adalah masa puncak fenomena *cosplay* anime Jepang di kota Medan. Dilihat dari banyaknya *cosplayer* dan pengunjung, serta mulai banyak generasi Z yang memulai *cosplay* saat setelah atau saat *event* ini.

Faktor yang membuat banyaknya generasi Z yang mulia mencoba dan memulai menjadi *cosplayer*, Faktor pertama ialah karena melihat suatu karakter dan kemudian ingin menjadi karakter tersebut. Faktor ini hampir sama terjadi kepada setiap orang yang awalnya ingin *bercosplay*, baik itu *cosplayer* lama maupun *cosplayer* baru. Faktor kedua karena tontonan atau hiburan saat masa *covid 19*. Yang dimana saat itu film film atau anime menjadi hiburan selama *covid 19*. Selain itu juga kemudahan menonton anime dengan aplikasi membuat banyak generasi Z mulai menonton anime. Perasaan yang tercipta karena faktor faktor tersebut juga mulai banyak menciptakan komunitas komunitas *cosplay*.

Selain faktor, ada juga dampak yang di timbulkan oleh fenomena *cosplay* anime Jepang. Dampak ini memiliki dampak positif dan negatif bagi *cosplayer* itu sendiri. Dampak positifnya yaitu, karena *cosplay* adalah hobi atau kegiatan yang membutuhkan kreativitas maka bisa membuat seseorang untuk terus berkreasi dan kreatif. Dari hasil kreativitas ini bisa menciptakan peluang usaha dan pundi penghasilan. Seperti usaha *make up*, *styling wig*, *maker* kostum ataupun properti, dan lainnya. Sedangkan penghasilan bisa juga di dapat dengan memenangkan juara

kompetisi *cosplay* yaitu *coswalk* dan *cosperform*.

Sedangkan dampak negatif fenomena *cosplay* anime Jepang ini terjadi diluar kesadaran *cosplayer* itu sendiri. Seperti pemborosan karena ingin terus berkreasi, dan kurang mampu mengontrol diri dalam kehidupan sosial antar *cosplayer* dan penikmat *event* Jejepangan. Akibatnya bisa menjerat *cosplayer* dalam hubungan sosial yang buruk yang dapat merugikan *cosplayer* itu sendiri

## DAFTAR PUSTAKA

- Adian, D. G. (2016). *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koesan.
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Apollo. (2023). *Fenomenologi dan Metode*. Jakarta: Nas Media Pustaka.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., . . . Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Haryanto, S. (2020). *Spektrum Teori Sosial: Dari Klasik Hingga Postmodern*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibrahim, A. (2021). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Miles, M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyadi, S., Basuki, H., & Prabowo, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Methode*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Pakusadewo, M. (2017). *Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri)*. *Aceh Anthropological Journal*, 01(02).
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2018). *Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomological Analysis*. *Jurnal Empati*, 08(03).

Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press Malang.

Pratiwi, R. S. (2014). Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda. *Psikoborneo*, 02(01), 48-53.

Priyowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. Depok: Rajagrafindo.

Rachmawati, D. (2019, 10 17-18). Welcoming Gen Z in Job World (Selamat Datang Generasi Z di Dunia Kerja). *Indonesia Career Center Networking Summit IV*, pp. 21-24.

Rorong , M. J. (2020). *Fenomenologi*. Jakarta: Deepulish.

Sari, W. A. (2021). Motif Otaku Nge-Cosplay Pada Komunita COSURA Surabaya. *Journal of Sociological Studie: PARADIGMA*, 10(01), 1-23.

Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Setiawan , D., Haryono , T., & Burhan, M. (2013). Dialektika Cosplay, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 02(01).

Suyanto, B., & Sunitah. (2005). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.

Wahyudi, A. (2022). KONSEP DIRI PECINTA JAPANESE POP CULTURE DI KOTA PEKANBARU (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS SEIKATSU COSPLAY). *JOM FISIP*, 09(02).

Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay and Costume Ides*. Jakarta: Plus.