

ANALISIS PERKEMBANGAN *COSPLAY* SEBAGAI BUDAYA POP JEPANG DI KOTA MEDAN

Oleh :

Laraiba Nasution¹⁾, Alvy Mawaddah²⁾, Muhammad Yusuf Siregar³⁾, Abdul Gapur⁴⁾, Taulia⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Fakultas Bahasa dan Komunikasi, Universitas Harapan Medan

¹email: laranasti27@gmail.com

²email: alvymawaddah77@gmail.com

³email: yusufsiregar1966@gmail.com

⁴email: a.ghafur@rocketmail.com

⁵email: taulianasrun@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 3 Juni 2024

Revisi, 28 Juli 2024

Diterima, 10 September 2024

Publish, 15 September 2024

Kata Kunci :

Budaya Pop Jepang,

Cosplay,

Cosplayer,

Komunitas *Cosplay* Medan.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Analisis Perkembangan *Cosplay* Sebagai Budaya Pop Jepang di Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan budaya *cosplay* yang ada di kota Medan saat ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan desain deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberi gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang keadaan dan gejala yang terjadi. Responden dalam penelitian ini adalah para *cosplayer* yang ada di komunitas *Cosplay* Medan sebanyak 40 orang baik itu laki-laki maupun perempuan. Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*). Setelah wawancara, teknik selanjutnya adalah membagikan kuesioner kepada para peserta yaitu *cosplayer* baik yang masih pelajar maupun mahasiswa dan pekerja. Dari data yang diperoleh bahwa *cosplay* di jaman sekarang ini sudah mulai berkembang. Berkembangnya *cosplay* sudah mulai terlihat banyak karena banyaknya anak muda di seluruh dunia khususnya di kota Medan, Indonesia yaitu didalam sebuah komunitas *Cosplay* Medan. *Cosplayer* yang termuda berusia 5 tahun dan tertua berusia 32 tahun. Para *cosplayer* yang berada di kota Medan memiliki berbagai macam tingkatan. Mulai dari pelajar sekolah, mahasiswa, baru selesai berkuliah dan bekerja. Untuk pelajar sekolah dimulai dari tingkat TK, SD, SMP hingga tingkat SMA/SMK sebanyak 14 orang, mahasiswa sebanyak 12 orang, yang baru selesai berkuliah sebanyak 2 orang dan yang telah bekerja sebanyak 12 orang.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Laraiba Nasution

Afiliasi: Universitas Harapan Medan

Email: laranasti27@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Budaya adalah konsep pokok dalam kajian antropologi. Konsep ini biasanya mencakup aspek-aspek seperti pengetahuan, teknologi, nilai, keyakinan, kebiasaan, dan perilaku yang umum bagi manusia. Menurut Marshall (1998) pada masyarakat yang sederhana biasanya hanya terdapat satu bentuk budaya utuh (*integrated culture*) yang diusung oleh semua anggota masyarakat. Sedangkan pada

masyarakat yang kompleks entitas budaya ini memiliki lapisan yang banyak meliputi budaya dominan dan beragam sub-subbudaya. Salah satu pembedaan terpenting dalam masyarakat yang kompleks adalah perbedaan antara budaya populer (*popular Culture*) dan budaya tinggi (*High culture*). Budaya tinggi biasanya meliputi musik klasik, syair, tarian, lukisan hingga novel-novel serius, dan berbagai produk budaya lainnya yang diapresiasi oleh

sejumlah kecil orang terdidik atau berstatus sosial tinggi. Disisi lain budaya populer (seringkali disamakan dengan budaya massa) jauh lebih menyebar dan mudah diakses oleh semua orang. Kepentingan pokok dari budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik rekaman, komik, film, olah raga dan gaya berpakaian (*fashion*). Menurut Sullivan, dkk (1996) segala produk budaya yang secara sengaja dibuat sesuai selera orang kebanyakan dapat disebut sebagai budaya populer. Oleh karena itu secara sederhana Sullivan mengartikan budaya populer sebagai bentuk budaya yang disukai orang banyak. Di Jepang istilah budaya populer sulit dicari padanannya. Menurut Hidetoshi Kato (Powers & Kato, 1989) istilah ini dapat disamakan dengan terminologi *Taishu Bunka*. Namun penyamaan ini juga bukannya tanpa masalah karena pengertian *Taishu Bunka* sendiri adalah budaya massa (*Mass culture*). Terlebih konsep *Taishu bunka* sendiri bersifat egaliter dan tidak membedakan antara entitas massa dan elite atau antara orang berstatus sosial tinggi dan rendah.

Perkembangan teknologi informasi membuat perkembangan industri hiburan Jepang juga semakin pesat, termasuk budaya popnya. Ekspansi melalui media-media massa merupakan ujung tombak dari perkembangan budaya pop tersebut. Di Indonesia, lebih khususnya lagi di Medan budaya pop Jepang yang terkenal dan sangat banyak penggemarnya adalah berupa anime, *Manga*, Drama, J-Music, dan *fashion*. Beberapa gaya *fashion* yang unik dan terkenal dikalangan anak remaja seperti *Lolita*, *Ganguro*, *Visual-Kei*, *Decora*, dan *Cosplay*. Keberadaannya sangat memberi dampak bagi kehidupan kaum muda di Medan.

Di tengah maraknya berbagai budaya dan trend masa kini, ada sebuah *subculture* yang sekarang sudah tidak asing lagi di telinga, yaitu *Cosplay*. Walaupun ini merupakan *subculture*, minoritas dalam kelompoknya, namun masyarakat awam pun sudah cukup mengetahuinya. Kata *Cosplay* berasal dari gabungan kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain), sebuah kegiatan untuk memerankan sebuah karakter dengan mengenakan pakaian, aksesoris, senjata, rias wajah, dan lain-lain sesuai dengan yang dikenakan oleh karakter yang diperankan tersebut. Kebanyakan dari tokoh yang ditirukan berasal dari dalam *video game*, animasi, komik, film, dan masih banyak lagi.

Namun, ada dua hal mendasar yang kemudian menjadi hambatan bagi seorang *Cosplayer* untuk mewujudkan kostumnya ini menjadi nyata, yaitu keuangan dan keahlian. Untuk membuat kostum diperlukan adanya biaya yang tidak murah, dan hal ini kemudian mendorong mereka untuk mempelajari hingga mampu menguasai keahlian-keahlian baru tersebut. Pembuatan kostum dengan tenaga dan keahlian sendiri ini akan sangat menolong untuk tercapainya penekanan biaya menjadi lebih ekonomis, juga mempermudah *Cosplayer* ke depannya dalam aktivitas *Cosplay* itu sendiri.

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut (1) Bagaimana makna sebenarnya dari identitas budaya Jepang dalam komunitas *Cosplay* di Medan oleh para anggotanya serta pola interaksinya sehingga komunitas itu dapat terbentuk? (2) Bagaimana perkembangan *Cosplayer* di Indonesia khususnya di Medan saat ini? Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui bagaimana makna sebenarnya dari identitas budaya Jepang dalam komunitas *Cosplay* di Medan oleh para anggotanya serta pola interaksinya sehingga komunitas itu dapat terbentuk. (2) Mengetahui perkembangan *Cosplayer* di Indonesia khususnya di Medan saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas tentang objek yang diteliti secara alamiah (Djajasudarma, 2006:9). Penelitian deskriptif, menurut Sukmadinata (2005:18), bertujuan untuk menjelaskan suatu keadaan atau fenomena.

Pendekatan kualitatif atau penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif. Menurut Yusuf (2015), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menekankan pencairan makna, pengertian, konsep, karakteristik, simbol, dan deskripsi fenomena.

Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2005:4), metode penelitian kualitatif menekankan pada observasi lapangan dan menghasilkan data deskriptif dari perilaku yang diamati

Dengan pendekatan kualitatif ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perpektif partisipan dan juga bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial dengan lebih benar dan lebih objektif, dengan cara mendapatkan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji. Penelitian kualitatif tidak untuk mencari hubungan atau pengaruh antar variabel-variabel, tetapi untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena, sehingga akan dapat diperoleh teori.

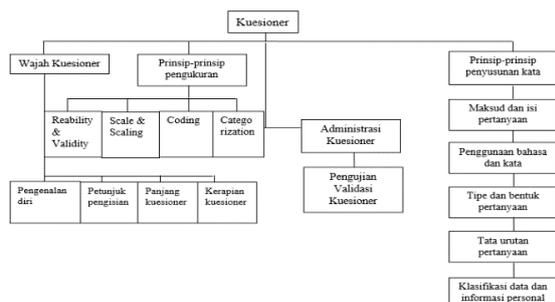
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang keadaan dan gejala yang terjadi pada individu atau kelompok tertentu. Metode ini dipilih karena

masalah yang dikaji adalah masalah sosial dan dinamis yang tidak dapat diukur dengan angka.

Penelitian ini akan dilaksanakan di setiap event *cosplay* yang sering mengadakan dan melaksanakan perlombaan *cosplay* yang ada di kota Medan seperti Little Akihabara, Bunkasai Harapan, Bunkasai USU dan lain-lain dengan mengumpulkan data dengan cara observasi partisipan, wawancara secara mendalam (*indepth interview*), dokumentasi dan kuisioner dengan cara membagikan gform kepada para *cosplayer* yang ada di kota Medan.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu para *cosplayer* yang aktif di kota Medan. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu para *cosplayer* aktif sebagai narasumber yang telah lama berpengalaman dalam bidang *cosplay*, serta *cosplayer* yang masih berstatus pelajar yang ada di kota Medan yang tergabung dalam komunitas *cosplay* yang ada di Medan yang diperoleh melalui wawancara mendalam (*indepth interview*) dan observasi. Sumber data sekunder meliputi buku atau referensi yang relevan dengan tema penelitian, yang diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan media cetak dan media internet serta catatan lapangan saat peneliti melakukan observasi.

Angket atau kuesioner, menurut Sinulingga (2011:170-171), adalah alat untuk mengumpulkan data yang berbentuk pertanyaan tertulis yang dilengkapi dengan kolom di mana responden menuliskan jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Karena peneliti tidak berada di dekat responden, kuesioner dapat diberikan secara langsung kepada mereka dan dikirim melalui media elektronik. Dengan demikian, setiap pertanyaan harus mudah dipahami oleh responden agar mereka tidak memberi jawaban yang tidak sesuai dengan maksud pertanyaan. Untuk membuat kuesioner yang baik, Anda harus memahami prinsip-prinsip tentang penulisan pertanyaan (*wording of questions*), teknik pengukuran, seperti mengkategorikan, mengukur, dan mengkodekan jawaban responden. Prinsip perancangan kuesioner dapat dilihat dalam gambar di bawah ini



Gambar 2.1 : Prinsip Perencanaan Kuesioner

Data awal dikumpulkan melalui studi dokumentasi. Studi dokumentasi dilakukan untuk mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan masalah yang dibahas. Untuk mengumpulkan data

primer, penulis mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan komunitas pemakai budaya Jepang di Medan. Dengan menghubungi nomor kontak yang tersedia dan kenalan peneliti, komunitas ini diketahui. Komunitas yang dimaksud adalah komunitas *Cosplay* Medan. Penulis melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas selain melakukan *Focus Group Discussion* bersama mereka. Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan mengamati dan mewawancarai komunitas *Cosplay* Medan secara langsung. Ini memungkinkan peneliti untuk dengan mudah mengumpulkan dan menggali data secara menyeluruh.

Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung segala aktivitas objek yang diteliti. Mereka juga mencatat hal-hal penting. Mengawasi aktivitas objek penelitian, termasuk aktivitas anggota komunitas *Cosplay* Medan. Tujuan dari pengamatan ini adalah agar peneliti dapat membuat kesimpulan tentang bagaimana para *cosplayer* melakukan aktivitasnya.

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*). Menurut Licoln dan Guba dalam Moleong (2005), tujuan dari wawancara adalah untuk menciptakan informasi tentang orang, peristiwa, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, dan kepedulian. Keuntungan khusus dari wawancara mendalam adalah bahwa mereka memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman yang diungkapkan oleh informan secara rinci.

Setelah wawancara, teknik selanjutnya adalah membagikan kuesioner kepada para peserta yaitu *cosplayer* baik yang masih pelajar maupun mahasiswa atau pekerja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Cosplay (*Costume Play*) atau di dalam Bahasa Jepang disebut dengan コスプレ (*kosupure*) adalah sebuah seni penampilan di mana pakaian atau kostum dan aksesoris yang digunakan para partisipannya mewakili karakter atau konsep tertentu. Para *cosplayers* (subjek *cosplay*) sering berkumpul dan berinteraksi satu sama lain untuk membentuk komunal atau komunitas di tengah masyarakat. Manga, anime, komik, film, dan video game adalah sumber utama konsep kostum *cosplay* dari para *cosplayers* itu sendiri. Para *cosplayers* dibawa ke dalam interpretasi dramatik yang mengangkat mereka sebagai subjek pemeran dalam sumber penampilan mereka.

Para *cosplayers* yang tergabung di dalam komunitas *Cosplay* Medan telah mengisi angket penelitian ini. Para *cosplayers* yang tergabung di dalam komunitas tersebut sudah mengetahui identitas tentang budaya pop Jepang yang satu ini dan berkembangnya komunitas *Cosplay* Medan ini sudah mulai banyak perkembangan mulai dari tahun 2011 komunitas ini terbentuk hingga sekarang ini sudah makin banyak anak-anak muda di kota Medan yang

mengikuti kegiatan ataupun perlombaan *cosplay* yang ada di kota Medan.

Data yang telah dikumpulkan dari angket yang telah diisi oleh para *cosplayers* sebanyak 40 orang, terdiri dari perempuan dan laki-laki dan pekerjaan mereka bermacam-macam mulai dari pelajar, mahasiswa, maupun sudah bekerja dan usia para anggota tersebut mulai dari 5 tahun sampai 32 tahun.

Hasil data para *cosplayer* mengenai makna dari kata *cosplay* “コスプレ” (*kosupure*)

Tabel 3.1 Jawaban para *cosplayer* mengenai makna dari kata *cosplay*

No.	Menurut anda, apa yang dimaksud dengan <i>cosplay</i> ?
1.	<i>Cosplay</i> itu ada seseorang yang menggunakan kostume dan memperagakan sifat karakter yang di <i>cosplaykan</i>
2.	<i>Cosplay</i> adalah aktivitas atau pertunjukan seni dimana para peserta yang di sebut <i>cosplayer</i> mengenakan kostum dan aksesoris busana untuk mewakili tokoh tertentu
3.	<i>Cosplay</i> adalah memerankan sebuah karakter dengan menggunakan costume semirip mungkin, dan juga harus berperilaku seperti karakter tersebut, bisa menirukan suara dari karakter tersebut adalah nilai plus
4.	Menggunakan kostum dan berperan sebagai karakter tertentu, misalnya dari game, manga/manhwa, anime dll
5.	Menurut saya kegiatan di mana seseorang mengenakan kostum, maceup menyerupai karakter, dan berperan menyerupai karakter fiksi, seperti anime, manga, dan juga kita bisa menemukan tmn baru dan kita juga bisa punya banyak teman dari luar kota
6.	<i>Cosplay</i> adalah singkatan dari <i>Costume Play</i> dimana kita memerankan dan meniru suatu karakter baik itu dari segi kostum dan sifat karakternya.
7.	Berpenampilan seperti seorang karakter dari sebuah cerita dan mendalaminya
8.	<i>Cosplay</i> adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk menirukan sebuah karakter dengan semirip mungkin dengan Karakter aslinya
9.	<i>Cosplay</i> adalah dimana seseorang memakai kostum, ber-make up dan meniru penampilan suatu karakter anime, game atau kartun
10.	Meniru suatu karakter dari anime, game, dan lain-lain
11.	Menirukan sebuah karakter
12.	<i>Costume Play</i> , dimana kita menggunakan atribut berupa kostum, wig, acc beserta properti yang menyerupai sebuah karakter/tokoh dari anime, game atau pun movie
13.	<i>Cosplay</i> adalah singkatan dari "costume play", yang merujuk pada praktik berpakaian dan berperan sebagai karakter fiksi dari manga, anime, film, video game, buku komik, atau karya fiksi populer lainnya. Para penggemar <i>cosplay</i> , yang disebut <i>cosplayer</i> , menghabiskan waktu dan usaha untuk membuat atau membeli kostum yang akurat dan detail, dan kemudian memainkan peran karakter tersebut dalam acara-acara yang khusus, konvensi, atau pameran komunitas. <i>Cosplay</i> bisa menjadi hobi yang menyenangkan dan kreatif, serta merupakan cara bagi para penggemar untuk mengekspresikan cinta dan kekaguman mereka terhadap karya fiksi yang mereka sukai.
14.	Budaya Jepang yang dimana kita memakai kostum/wig untuk menirukan seseorang/karakter yang dimaksud
15.	<i>Costume play</i> , yang dimana seseorang memakai sebuah kostum dari film, serial anime, atau pun game yang mirip kemudian memerankan sifat dan perawakannya sesuai dengan asal karakter aslinya.
16.	<i>Cosplay</i> adalah suatu seni dimana kita "menghidupkan" suatu karakter dari film, animasi, manga, dan lain-lain. <i>Cosplayer</i> tidak hanya sekedar menggunakan kostum. Tapi juga bertingkah dan berusaha meniru kepribadian karakter yang sedang di <i>cosplaykan</i>
17.	<i>Cosplay</i> adalah bermain peran atau menjadi peran dengan menggunakan costume yang serupa dengan yang di perankan, <i>cosplay</i> juga merupakan bentuk perkembangan teknologi zaman sekarang yang menggantikan fashion Show dan sebagainya dalam bentuk jejepangan
18.	<i>Costume play</i>
19.	<i>Cosplay</i> actually costume and play, berpakaian layaknya karakter yg ingin kita impersonate lalu melakukannya dengan hati dan have fun.

	Contoh karakter yakni : karakter yang terdapat dalam serial anime, manga, game atau pun film.
20.	<i>Cosplay</i> adalah cara kita mempresentasikan karakter yang ingin kita lakukan baik dari segi cara bicara, kebiasaan, sifat, dan tingkah laku yang dilakukan semirip mungkin dengan karakter tersebut.
21.	Memerankan sebuah karakter yang berasal dari game/film/komik/dll
22.	<i>Costume play</i>
23.	<i>Costume play (cosplay)</i> adalah kegiatan berkostum menjadi karakter dari anime, manga, film, dan lain-lain.
24.	Menjadikan suatu karakter fiksi menjadi nyata
25.	Permainan kostum untuk menjadi suatu karakter baik dari film maupun game
26.	<i>Cosplay</i> Adalah mendalami sebuah tokoh atau karakter dengan cara menggunakan kostum, make up, aksesoris dan pendalaman karakter
27.	Menjadi sosok karakter yg berbeda dengan diri sendiri, maksudnya seperti dalam sifat sikap yg sebagaimana karakternya itu lah yg kita pakai pada pas <i>cosplay</i> . Dan juga dalam segi wig yg harus sesuai dengan karakternya (tidak menyangkal untuk yang <i>codress</i>) seperti halnya dia <i>cosplay</i> Miyamura tapi rambut sendiri, dan sama sekali tidak mirip, berarti dia bukan <i>cosplay</i> melainkan hanya memakai baju anime.
28.	<i>Cosplay, costume play</i> yang membuat kita menggunakan <i>costume</i> yang sesuai dengan karakter yang kita inginkan
29.	Seseorang yang menirukan suatu karakter yang ingin di perankan, mulai dari kostum, <i>make up</i> , wig dan kelengkapan lainnya
30.	Menurutku <i>cosplay</i> itu adalah sebuah yang dimana kita menggunakan kostum ataupun pakaian yang sesuai dengan karakter fiksi yang dimana juga kita berlakon seolah olah layaknya sesuai karakter yang diperankan mulai dari tingkah nya wajah nya sifatnya dan lain-lain.
31.	Menirukan suatu karakter
32.	Berpakaian dan berpose sesuai dengan karakter anime, game
33.	Memakai kostum dan bergaya sesuai karakter yang diperankan
34.	<i>Costume play</i>
35.	Meniru karakter yang akan kita perankan. Mulai dari sifat, cara berbicara, serta kostum dan tampilannya
36.	<i>Cosplay</i> itu orang yang meniru suatu karakter secara mendalam
37.	<i>Cosplay</i> itu adalah kepanjangan dari <i>costume player</i> di mana kita mengenakan <i>costume</i> dari suatu karakter (biasanya series dari anime atau game) serta memperagakan sifat atau perilaku dari karakter yang kita pilih tersebut. Singkatnya, menjadi karakter tersebut dalam hal penampilan maupun perbuatan.
38.	Tindakan diri berdandan dengan karakter anime, bisa disebut seperti memakai baju/kostum anime yang berhubungan dengan kartun yang dari jepang.
39.	sebuah kegiatan di mana seseorang mengenakan kostum, riasan wajah, dan berperan menyerupai karakter fiksi, seperti anime, manga, video game hingga film favorit.
40.	<i>Cosplay</i> adalah <i>costume play</i> , dimana orang-orang menirukan gaya/karakter baik dari kartun (animasi/anime), pahlawan, idola, <i>super hero</i> , artis, drama, film dan lain-lain

Dapat dilihat dari tabel 3.1 di atas, bahwa ada 40 orang yang menjawab berbeda mengenai makna *cosplay*. Menurut Wikipedia (<http://id.wikipedia.org>), *Cosplay* (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris dari Jepang (*wasei-eigo*), yang berasal dari kata "costume", yang berarti "kostum," dan "play", yang berarti "bermain." *Cosplay* adalah hobi mengenakan pakaian, aksesoris, dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam film kartun, anime, manga, dongeng, game, dan penyanyi atau musisi idola.

Hasil data para *cosplayer* tentang mengenal dan minat terhadap *cosplay* sebagai interaksi para *cosplayer* di dalam komunitas

Tabel 3.2 Jawaban para cosplayer mengenal *cosplay* dan minat untuk mengikuti *cosplay*

No.	Bisa anda ceritakan bagaimana anda mengenal <i>cosplay</i> ?	Karena anda tertarik untuk mengikuti acara <i>cosplay</i> ?
1.	Awal saya mengenal <i>cosplay</i> ketika saya bosan dirumah dan tak sengaja menemukan event di kampus dan hal itu membuat saya tertarik untuk sering mengunjungi event	Karena saya lumayan tertarik ketika melihat <i>make up</i> dan akting dari para <i>cosplayer</i> lain
2.	Awal mula saya datang ke event jepang, saya melihat <i>cosplayer</i> saya tertarik ingin mencoba	Karena asik,banyak mengenal teman baru
3.	Saya sudah mengenal anime dari 2019 kemudian saya tertarik dengan budaya-budaya yang ada di jepang mulai dari makanan, gaya berpakaianya, hingga tradisi-tradisinya dan juga saya sangat tertarik pada <i>cosplay</i> kemudian saya mencari info tentang hal tersebut di media sosial	Karena saya merasa lebih percaya diri untuk mengekspresikan diri saya ketika mengikuti acara <i>cosplay</i>
4.	Awalnya di perkenalkan costum dari tante aku, dari kecil udah sering di dandani pake kostum, sekarang sering liat dari sosmed	Seru aja sih
5.	Saya mengenal <i>cosplay</i> karEna dari awal emang mau memakai kostum <i>anime</i> semenjak saya melihat anime,dan ternyata di sekolah ada event gitu,event yg berunsur <i>cosplay</i> jadi saya mencoba mengikuti perlombaan itu,dan tidak lamany saya makin lama makin suka dn hobi bngt dngn yg namany cosply,kalua tidak karena <i>Cosplay</i> saya tida akan menemukan teman baru dan grub" komunitas yg berunsur <i>cosplay</i> .	Karena dari awal emang saya kepengin mengikuti acara/event <i>cosplay</i> gitu,di karenakn hobi dan PD (percaya diri).
6.	Saat tahun 2011 akhir diajak oleh seorang teman untuk datang ke event <i>cosplay</i> di salah satu mall yang ada di medan dan sejak saat itu saya masuk ke komunitas <i>cosplay</i> di medan.	Karena menarik dan memang dari kecil sudah mengikuti <i>anime</i> /baca komik
7.	Dari abang kelas	Karena <i>fun</i> banget
8.	Saya mengenal <i>Cosplay</i> dari teman sekolah saya dulu. Awalnya Saya diajak ke sebuah Event dimana para <i>Cosplayer</i> Berkumpul untuk meramaikan suatu acara.	Karena Saya ingin mencari tahu tentang apa sih itu <i>Cosplay</i>
9.	Awalnya pada saat covid-19,saya dirumah ngescroll lagi lalu ada seorang <i>cosplayer</i> yg <i>fyp</i> di <i>reels</i> Ig saya,saya suka melihatnya lalu saya sedikit demi sedikit ingin mengetahui lebih banyak tentang <i>cosplay</i> sampai sekarang	Awalnya iseng karna bosan dirumah terus lama kelamaan <i>cosplay</i> jadi hobi yg sangat menyenangkan
10.	Berawal dari saya suka menonton <i>anime</i> dan lewat diberanda Instagram	Karena saya senang melihat <i>cosplayer</i> dan senang saat berada di acara-acara <i>cosplay</i>
11.	Mengikuti event <i>cosplan</i>	Menarik dan unik
12.	Dari event jejepegan dan sosial media	Karena <i>cosplay</i> merupakan hobi yang unik, kreatif dan positif
13.	Saya awalnya mengenal <i>cosplay</i> dari melihat beberapa platform media sosial seperti Tiktok, Instagram, Youtube dan lain-lain. Nah semakin seringnya saya melihat konten mengenai <i>Cosplay</i> saya akhirnya mulai belajar memahami dan mencaritahu bahwa <i>cosplay</i> adalah praktik berpakaian dan berperan sebagai karakter fiksi dari <i>manga</i> ,	Saya belajar tentang <i>cosplay</i> melalui data dan informasi yang saya terima dari sumber-sumber yang beragam. Saya memiliki pengetahuan tentang <i>cosplay</i> melalui teks-teks, artikel, situs web, forum, dan interaksi dengan sesama penyuka anime. <i>Cosplay</i> telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam budaya populer, dan informasi

	<i>anime</i> , film, video game, dan karya fiksi populer lainnya. Saya juga memahami bahwa <i>cosplay</i> telah menjadi fenomena budaya yang semakin populer di seluruh dunia, membawa bersama komunitas yang bersemangat dan kreatif.	tentangya tersebar luas di berbagai platform online dan media sosial. Saya memahami konsep dan praktik <i>cosplay</i> melalui analisis data dan informasi yang tersedia bagi saya.
14.	Dari event Jepang yang sering dilakukan di mall-mall	Karena memang dari dulu sudah ada niat untuk melakukan <i>Cosplay</i> atau memang hobi
15.	Melalui teman ketika SMK, dia yang mengajak saya ke event <i>cosplay</i>	Sebenarnya basicnya saya suka hari <i>Halloween</i> di negara2 barat sana. Pengen bisa gitu di Indonesia, sayangnya Indonesia tidak ada hari <i>Halloween</i> . Tapi ternyata ada alternatif lain, dan lebih menarik yaitu acara <i>cosplay</i>
16.	Saya kenal <i>cosplay</i> awalnya dari melihat suatu event (convention) dimana banyak orang menggunakan kostum yang saya tahu berasal dari film dan <i>anime</i>	Mencoba mengambil kepribadian karakter dan berusaha berperan menjadi orang lain. Itu merupakan suatu tantangan <i>Cosplay</i> juga menyenangkan karna bisa meningkatkan kepercayaan diri saya terutama di atas panggung ketika lomba
17.	Saya mengenal <i>cosplay</i> sejak tahun 2019 awal, saya melihat nya dari tik tok dan media sosal lain nya. Hal pertama yang terlintas di pikiran saya adalah <i>cosplay</i> itu lucu dan sangat keren karena bisa bermain peran dengan <i>costume</i> nya, dan saya sangat suka <i>cosplay</i> sampai pada akhirnya saya sendiri juga bisa menjadi <i>cosplayer</i>	Selain karena hadiah, piala, dan lain lain (jika ikut <i>coswalk</i>). mengikuti acara <i>cosplay</i> juga membuat stres saya hilang, dan saya merasakan kehangatan dan kekeluargaan juga saat saya bermain,bertemu, dan mengobrol dengan teman teman <i>cosplay</i> saya. Kami bisa akrab bahkan jika tidak mengenal dalam.
18.	Youtube	Buat hiburan awalnya
19.	Hmm i have no Impression, but i like anime the most, than <i>cosplay</i> ... Tapi setelah mengetahui ada suatu event yg actually just for <i>cosplay</i> , kemudian dalam pikiran ku terbenak, <i>cosplay</i> adalah salah satu cara untuk menunjukkan betapa aku menyukai <i>anime</i> . Bukan seperti beberapa yg lain, <i>cosplay</i> hanya karena untuk mengikuti tren sekarang.	Karena aku sangat menyukai anime dan manga, that's it..
20.	Awalnya saya pergi ke acara tahunan yg dibuat oleh FIB suatu kampus di Medan	Sajian <i>fresh</i> dan selalu mempertunjukkan kreativitas yang inovatif di setiap pertunjukannya baik peserta yang baru maupun yg non kompetitif.
21.	Saya tahu <i>cosplay</i> dari abang saya yang mengajak saya ke event waktu ±2013 2014	Karena saya ingin meningkatkan kepercayaan diri dan saya juga ingin menjadi karakter yang saya sukai.
22.	Dari bunksai 2011	Passion dari kecil
23.	Kenal <i>cosplay</i> dari tahun 2022, awalnya tertarik dari event jejepegan dan pada pertengahan 2022 berniat untuk <i>cosplay</i> dan hal itu juga sampai sekarang masih lanjut	Karena seru dan biar ada kegiatan lainnya
24.	Di tahun 2016 sewaktu <i>scrolling</i> <i>hashtag</i> <i>anime</i> di instagram tanpa sengaja terlihat foto orang yang berpakaian seperti karakter <i>anime</i> yg kemudian ku <i>follow</i> akun instagram <i>cosplayer</i> tersebut yg menjadi awal mula kenal dengan <i>cosplay</i>	Dapat melihat sesama <i>cosplayer</i> dan melihat karakter favorit di <i>cosplay</i> kan serta menambah pengalaman dan belajar hal baru
25.	Mengenal dari event bunksai	Awal cuma <i>wig play</i> biar kompak sm kawan, malah keterusan

26.	Saya pertama kali mengenal <i>cosplay</i> di Indonesia sejak tahun 2010an dan mulai join ke komunitas <i>cosplay</i> medan di tahun 2013	Alasan tertarik ikutan <i>cosplay</i> , karena saya sangat menyukai karakter <i>anime</i> , <i>tokusatsu</i> , dan lain lain, serta dulu punya keinginan untuk bisa berkostum seperti karakter yg saya suka dan bisa di bilang <i>cosplay</i> adalah hobi yang unik yang menarik perhatian saya
27.	Mencari tau sendiri dari cosmed, tanpa bertanya apa yg harus dilakukan untuk <i>cosplay</i> ke orang, tapi langsung nyari tau di tiktok, eh.. Sama aja ga sii Intinya kayak langsung nyoba lomba tanpa basa basi, dan hampir setiap <i>cosplay</i> saya ikut lomba, tapi belum pernah mendapatkan juara	Karna menjadi sosok karakter yg berbeda-beda itu seru, sampai lupa diri sendiri itu bagaimana
28.	Dari event ke event dan teman mengajak untuk <i>cosplay</i> dari situ lah ikut <i>cosplay</i>	Ingin mendapat banyak teman
29.	Dari teman lalu mencobanya	Yah saya tertarik
30.	Dari teman saya yang mengikuti lomba <i>cosplay</i> untuk acara sekolah	karena saya bisa berpakaian seperti karakter favorit saya
31.	Dari Bunkasai USU 2022	Karena suka memakai kostum yang cantik
32.	Pertama kali mengenal <i>cosplay</i> dari internet, tepatnya <i>cosplayer</i> bernama Saya Chan, Kipi, Kaname	Karena saya ingin memerankan karakter fiksi yang saya suka
33.	Dari teman-teman dan internet	Ingin mengenal banyak orang
34.	<i>Cosplay</i> merupakan meniru karakter visual dari <i>game</i> , <i>anime</i> , kartun dll. Sehingga sang <i>cosplayer</i> dapat memerankan dengan baik. Pertama kali saya mengenal <i>cosplay</i> karena ada seorang <i>cosplayer</i> yang sangat baik dalam memerankan suatu karakter yang bernama Katou Megumi	Menyenangkan dan dapat dijadikan <i>refreshing</i>
35.	Berawal dari saya yang suka meniru suara char dari <i>anime</i> yang saya tonton, kemudian saya tertarik untuk menjadi sama seperti char tersebut hingga memutuskan untuk coba <i>cosplay</i> pada tahun 2022, saya awalnya mencoba <i>cosplay</i> seadanya sampai pada 2023 saya mengetahui cara merental kostum hingga sekarang <i>cosplay</i> hampir menjadi hobi saya	Karena saya menganggap dengan <i>cosplay</i> di event jejeperan saya bisa menemukan seorang teman yang sefrekuensi dengan saya
36.	Dari event jejeperan	Karena menarik dan berkaitan dengan akting dan bela diri yang mana menjadi hobi dulu ketika di sekolah tinggi akhir.
37.	Di tahun 2021 saya mengikuti event jejeperan bunkasai usu dari situ saya tertarik dengan <i>cosplayer</i> lainnya, jg saya cari tau bagaimana caranya bisa <i>cosplay</i>	Karena keseruannya
38.	Dari sosmed	Karena terlihat menarik
39.	Pertama hanya suka menonton <i>anime</i> namun di sosmed ada komunitas <i>cosplay</i> medan dan mulai dari situ saya ikut bergabung	Bisa bertemu dengan teman se frekuensi/sehobi
40.	Saya mengenal <i>cosplay</i> dari papa dan mama saya karena papa dan mama saya adalah seorang <i>cosplayer</i>	Karena di ajak dan didukung oleh papa dan mama

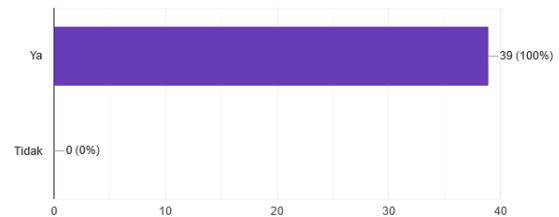
Dapat dilihat dari tabel 3.2 di atas, bahwa ada 40 orang yang menjawab berbeda tentang mengenal

dan minat terhadap *cosplay* sebagai interaksi para *cosplayer* di dalam komunitas.

Hasil data perkembangan *cosplay* di Indonesia khususnya di kota Medan

Cosplay di jaman sekarang ini sudah mulai berkembang. Berkembangnya *cosplay* sudah mulai terlihat banyak karena banyaknya anak muda di seluruh dunia khususnya di kota Medan, Indonesia yaitu didalam sebuah komunitas *Cosplay* Medan.

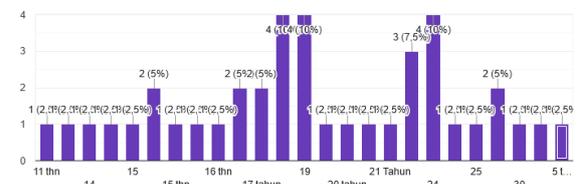
Cosplay ini sendiri sudah menjadi sebuah budaya pop, bukan hanya menjadi budaya pop di Jepang saja tetapi diseluruh dunia *cosplay* sudah menjadi sangat terkenal termasuk di Indonesia sendiri khususnya di kota Medan. Para *cosplayer* di kota Medan yang termasuk ke dalam komunitas *Cosplay* Medan, mereka sudah mengetahui bahwa *cosplay* merupakan budaya pop negara Jepang. Berikut hasil jawaban dari 40 orang yang menjawab bahwa *cosplay* merupakan budaya pop negara Jepang.



Gambar 3.1 Presentasi jawaban *cosplayer* tentang *cosplay* merupakan budaya pop negara Jepang

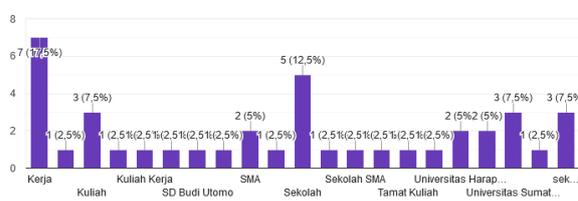
Dari gambar 3.1 diatas, presentasi jawaban *cosplayer* di atas, 40 orang telah mengetahui bahwa *cosplay* merupakan budaya pop dari negara Jepang.

Selain dari data presentasi di atas, yang paling banyak menunjukkan perkembangan terhadap *cosplay* adalah, usia dan pekerjaan dari para *cosplayer* itu sendiri.



Gambar 3.2 Presentasi mengenai usia para *cosplayer*

Dari data gambar 3.2 di atas dapat terlihat bahwa uisa yang paling termuda berusia 5 tahun dan tertua berusia 32 tahun menjadi *cosplayer* yang ada di kota Medan. Selain dari data usia para *cosplayer* tersebut terlihat juga berdasarkan pekerjaan dari masing-masing para *cosplayer* yang ada di kota Medan.



Gambar 3.3 Presentasi mengenai pekerjaan para *cosplayer*

Dari data gambar 3.3 di atas dapat terlihat bahwa para *cosplayer* yang berada di kota Medan memiliki berbagai macam tingkatan. Mulai dari pelajar sekolah, mahasiswa, baru selesai berkuliah dan bekerja. Untuk pelajar sekolah dimulai dari tingkat TK, SD, SMP sampai tingkat SMA/SMK sebanyak 13 orang, mahasiswa sebanyak 12 orang, yang baru selesai berkuliah sebanyak 2 orang dan yang telah bekerja sebanyak 12 orang.

Dari data tersebut dapat kita ketahui bahwa menjadi *cosplayer* itu tidak harus yang sudah bekerja dan seorang yang dewasa, melainkan masih menjadi seorang pelajar atau yang masih bersekolah mulai dari yang masih TK, SD, SMP hingga SMA/SMK dan masih anak-anak juga sudah bisa menjadi *cosplayer* asalkan memiliki keinginan terhadap *cosplay* juga membawa *cosplay* kepada masyarakat khususnya masyarakat kota Medan dan mendapat dukungan dari orang tua atau orang terdekat di dalam keluarga.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: *Cosplay* (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris dari Jepang (*wasei-eigo*), yang berasal dari kata "costume", yang berarti "kostum," dan "play", yang berarti "bermain." *Cosplay* adalah hobi mengenakan pakaian, aksesoris, dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam film kartun, *anime*, *manga*, dongeng, game, dan penyanyi atau musisi idola. *Cosplay* ini sendiri sudah menjadi sebuah budaya pop, bukan hanya menjadi budaya pop di Jepang saja tetapi diseluruh dunia *cosplay* sudah menjadi sangat terkenal termasuk di Indonesia sendiri khususnya di kota Medan. Para *cosplayer* di kota Medan yang termasuk ke dalam komunitas *Cosplay* Medan, mereka sudah mengetahui bahwa *cosplay* merupakan budaya pop negara Jepang. Selanjutnya usia para *cosplayer* yang termuda adalah berusia 5 tahun dan *cosplayer* tertua berusia 32 tahun. Para *cosplayer* yang berada di kota Medan memiliki berbagai macam tingkatan. Mulai dari pelajar sekolah, mahasiswa, baru selesai berkuliah dan bekerja. Untuk pelajar sekolah dimulai dari tingkat TK, SD, SMP sampai tingkat SMA/SMK sebanyak 14 orang, mahasiswa sebanyak 12 orang, yang baru selesai berkuliah sebanyak 2 orang dan yang telah bekerja sebanyak 12 orang.

5. REFERENSI

- Djajasudarma, Fatima. 2006. *Metode Linguistik : Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung : Refika Aditama.
- Marshall, Gordon. 1998. *Dictionary of Sociology*. Oxford: Oxford University Press.

- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sinulingga, Sukaria. 2011. *Metode Penelitian*. Medan: USU Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group. (<http://id.wikipedia.org>) diakses pada tanggal 19 November 2023 pukul 16.19 WIB.