

# Jejepangan Having Fun: Tren dan Event Komunitas Cosplay di Jember

Edy Hariyadi<sup>a</sup>, Heru Setya Puji Saputra<sup>b</sup>, Didik Suharijadi<sup>c</sup>, Agustina Dewi Setyari<sup>d</sup>, Abu Bakar Ramadhan Muhammad<sup>e</sup>

<sup>a)</sup> Universitas Jember, Indonesia

<sup>b)</sup> Universitas Jember, Indonesia

<sup>c)</sup> Universitas Jember, Indonesia

<sup>d)</sup> Universitas Jember, Indonesia

<sup>e)</sup> Universitas Jember, Indonesia

Corresponding Author:

[edyhariyadi.sastr@unej.ac.id](mailto:edyhariyadi.sastr@unej.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v7i1.12583>

## ABSTRAK

Perkembangan minat terhadap budaya populer Jepang, terutama cosplay dan anime, di kalangan anak muda Jember menunjukkan peningkatan signifikan dari waktu ke waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi perkembangan budaya cosplay di Jember dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi langsung terhadap event cosplay, wawancara dengan cosplayer dan penyelenggara event, serta analisis media sosial komunitas cosplay. Dengan menggunakan teori soft power Joseph Nye dan hiperrealitas Jean Baudrillard, penelitian ini menemukan bahwa tren cosplay di Jember menjadi wadah ekspresi budaya dan identitas bagi anak muda, terutama melalui berbagai event dan kompetisi cosplay yang diselenggarakan di pusat perbelanjaan, destinasi wisata, lembaga pendidikan, hotel, maupun di kafe-kefe dengan acara meliputi Coswalk Competition, Cosplay Perform, JSong Competition, cover dance serta penjualan merchandise anime, manga, dan game. Hasil penelitian menunjukkan adanya hiperrealitas, yaitu cosplayer menghidupkan karakter fiksi yang diperankannya sehingga memberikan ruang untuk eskapisme dan kreativitas. Penelitian ini juga menemukan peran cosplay sebagai bentuk soft power budaya Jepang yang diterima oleh masyarakat lokal di Jember.

**Kata Kunci:** Cosplay, Jember, Budaya Popular Jepang, Soft Power, Hiperrealitas

## ABSTRACT

*The development of interest in Japanese popular culture, especially cosplay and anime, among young people in Jember has shown a significant increase over time. This study aims to describe the development of cosplay culture in Jember and the factors that influence it. The research methods used are direct observation of cosplay events, interviews with cosplayers and event organizers, and analysis of cosplay community social media. Using Joseph Nye's soft power theory and Jean Baudrillard's hyperreality, this study found that the cosplay trend in Jember has become a medium for cultural expression and identity for young people, especially through various cosplay events and competitions held in shopping centers, tourist destinations, educational institutions, hotels, and cafes with events including Coswalk Competition, Cosplay Perform, JSong Competition, cover dance and sales of anime, manga, and game merchandise. The results of the study indicate the existence of hyperreality, namely cosplayers bringing to life the fictional characters they play, thus providing space for escapism and creativity. This study also found the role of cosplay as a form of Japanese cultural soft power that is accepted by the local community in Jember.*

**Keywords:** Cosplay, Jember, Japanese Popular Culture, Soft Power, Hiperreality

Submitted:

17 Januari 2025

Accepted:

20 April 2025

Published:

30 April 2025



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

## 1. PENDAHULUAN

Budaya populer Jepang, khususnya cosplay dan anime, semakin menarik perhatian masyarakat global, termasuk di Indonesia. Cosplay, kegiatan meniru karakter dari anime, manga, dan game Jepang, telah menjadi fenomena di kalangan anak muda. Di Jember, perkembangan komunitas cosplay mengalami pertumbuhan yang signifikan, terutama dengan meningkatnya jumlah event dan festival bertema Jepang. Cosplay merupakan kegiatan meniru dan atau merepresentasikan karakter fiksi dalam film, drama, anime, game dan lain sebagainya menjadi nyata baik penampilan fisik maupun kepribadian (Pramana dan Masykur, 2020).

Event-event terkait budaya Jepang menjadi tren bagi anak muda Jember terutama yang bergabung dalam komunitas-komunitas cosplay, pecinta anime, action figure dan game Jepang. Fenomena ini mengindikasikan bahwa budaya populer Jepang telah berhasil menjangkau kota-kota kecil di Indonesia dan mampu menarik minat generasi muda melalui unsur soft power (Nye, 2008). Fenomena meningkatnya minat terhadap budaya populer Jepang, seperti cosplay dan anime, di kota-kota kecil di Indonesia (seperti Jember) merupakan bukti keberhasilan Jepang dalam menyebarkan pengaruh budayanya. Unsur soft power yang Joseph Nye kemukakan merujuk pada kemampuan suatu negara untuk memengaruhi negara lain melalui daya tarik budaya, nilai, dan ide tanpa paksaan atau kekuatan militer. Dalam konteks ini, soft power Jepang bekerja melalui daya tarik budaya populer (seperti cosplay dan anime), yang mampu menarik perhatian dan minat generasi muda di kota-kota kecil, sehingga secara tidak langsung memperluas pengaruh Jepang di wilayah-wilayah ini.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah minimnya pemahaman tentang faktor-faktor yang mendorong pertumbuhan komunitas cosplay di Jember serta dampaknya terhadap para anggotanya. Selain itu, meskipun cosplay semakin diterima, masih ada tantangan dalam negosiasi dengan nilai-nilai sosial lokal yang menganggap budaya ini sebagai sesuatu yang asing.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis teori soft power Joseph S. Nye, Jr. (1990) dan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard (1981) untuk memahami bagaimana fenomena cosplay di Jember berkembang dan memengaruhi perilaku serta identitas para anggotanya. Teori hiperrealitas Baudrillard menyatakan bahwa perubahan perilaku masyarakat konsumen dipengaruhi oleh berbagai media, yaitu tv, radio, internet, dan medsos, serta masyarakat konsumen kehilangan pijakan atas realitasnya dan tergantikan dengan dunia simulasi. Kedua pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru mengenai peran komunitas cosplay sebagai sarana eskapisme dan ekspresi diri, serta bagaimana komunitas ini menjadi medium soft power Jepang yang diterima secara independen tanpa keterlibatan langsung dari pemerintah atau entitas bisnis Jepang.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam kajian tentang budaya populer Jepang di wilayah kecil dan memberikan wawasan tentang bagaimana komunitas cosplay di Jember

menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas serta keberagaman sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangan komunitas cosplay di Jember, menganalisis faktor pendorongnya, serta melihat peran komunitas ini dalam pembentukan identitas dan gaya hidup anak muda.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif untuk menciptakan dan mendeskripsikan suatu kasus dengan cara naratif (Creswell, 2010) dalam memahami perkembangan dan dampak komunitas dan event cosplay di Jember. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi mendalam mengenai pengalaman, motivasi, dan dinamika komunitas cosplay di Jember.

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas cosplay di Kabupaten Jember, sementara sampelnya terdiri atas beberapa cosplayer aktif, penyelenggara acara cosplay, dan anggota komunitas yang berpartisipasi dalam event cosplay. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam komunitas cosplay Jember. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada acara cosplay, wawancara semi-terstruktur dengan cosplayer dan penyelenggara acara, serta analisis konten dari media sosial komunitas.

Instrumen penelitian meliputi panduan wawancara, catatan observasi, dan alat perekam suara untuk mendokumentasikan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu data dikelompokkan ke dalam tema-tema utama yang mencakup motivasi berpartisipasi dalam cosplay, dampak sosial, serta peran komunitas dalam memperkuat identitas anggota.

Peneliti hadir langsung di berbagai lokasi acara cosplay di Jember, seperti di pusat perbelanjaan, kampus, dan kafe, serta berinteraksi dengan para partisipan untuk memperoleh data otentik. Penelitian dilakukan selama tiga bulan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang komunitas ini. Validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber, yakni membandingkan hasil wawancara, observasi, dan data media sosial untuk memastikan keabsahan informasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perkembangan Awal Hobi Jejepangan di Jember

Perkembangan minat terhadap budaya populer Jepang atau yang dikenal dengan "hobi jejepangan" di Jember dapat ditelusuri dari beberapa faktor utama, di antaranya peran media massa, pengaruh teman, komunitas, serta akses terhadap berbagai materi budaya Jepang.

#### a. Peran Televisi Nasional

Pada tahun 1990-an hingga awal 2000-an, stasiun televisi nasional seperti Indosiar dan RCTI mulai menayangkan kartun Jepang di pagi hari Minggu, seperti *Doraemon*, *Naruto*, *Sailor Moon*, dan

*Dragon Ball*. Tayangan ini tidak hanya digemari anak-anak tetapi juga memperkenalkan berbagai mainan dari Jepang, seperti *Tamiya*, *Beyblade*, *Crush Gear*, dan *Yu-Gi-Oh*. Ketertarikan terhadap kartun Jepang ini mendorong anak-anak generasi tersebut untuk mengoleksi mainan-mainan serupa, sehingga meningkatkan ketertarikan mereka terhadap budaya Jepang.

b. Pengaruh Teman Sehobi dan Komunitas

Seiring waktu, minat terhadap kartun dan mainan tersebut berkembang menjadi kegiatan sosial berkelompok di antara anak-anak dan remaja di Jember. Mereka mulai membentuk kelompok yang memiliki minat serupa, bertemu untuk bermain bersama, membahas alur cerita, hingga menggambar karakter anime. Pada tahun 2009, komunitas *Fukatsu* didirikan, yang kemudian pada tahun 2010 menerbitkan *Majalah Setsu*. Pada tahun 2012, komunitas jejepangan mulai terbentuk dalam lingkup yang lebih kecil seperti teman satu sekolah atau satu angkatan, di berbagai sekolah seperti SMPN 3, SMK 5, SMAN 1, dan SMAN 2 di Jember.

c. Persewaan Komik dan Manga

Selain televisi dan komunitas, persewaan komik dan manga juga turut mendukung perkembangan hobi *jejepangan* di Jember. Persewaan komik di Jalan Jawa menjadi tempat populer bagi para penggemar manga. Mereka yang ingin mengakses lebih banyak konten anime menggunakan fasilitas internet di warnet Maxima, Jalan Jawa, hingga muncul sebutan "Remax" atau "remaja Maxima" pada mereka. Ketika mereka kuliah, sebagian besar anggota komunitas ini aktif di UPT Pusat Komputer UNEJ, tempat mereka bisa mengunduh dan meng-copy anime favorit secara gratis.

d. Peran Radio

Radio juga memiliki peran dalam perkembangan komunitas *jejepangan* di Jember. Pada tahun 2007, Soka Radio mulai menyiarkan program lagu-lagu anime, berdasarkan permintaan pendengar. Program ini menarik perhatian pendengar pecinta anime dan akhirnya memicu terbentuknya kelompok atau klub pecinta anime di Jember. Dengan beragamnya media dan komunitas yang mendukung, hobi *jejepangan* di Jember akhirnya berkembang secara organik dan meluas, serta mendorong lahirnya berbagai kelompok yang secara aktif berkontribusi pada perkembangan budaya populer Jepang di Jember.



Gambar 1. Foto Generasi Awal Kelompok Hobi Jejapangan di Jember

### Pembentukan Klub Pecinta Anime dan Komunitas *Cosplay* di Jember

Minat terhadap budaya Jepang di Jember juga tumbuh di kalangan mahasiswa Universitas Jember (UNEJ), khususnya di Jurusan Sastra Inggris. Para mahasiswa dengan ketertarikan pada *cosplay* mulai mengadakan kegiatan *Bunkasai* atau festival budaya Jepang dan membuat kostum *cosplay* mereka sendiri. Salah satu perayaan yang terkenal adalah Tanabata Festival yang diadakan pada Agustus 2009 di halaman Soka Radio, yang dihadiri oleh Komunitas Harajuku Jember.

Minat terhadap anime di Jember meningkat pesat sejak tahun 2010-an. Banyak penggemar mulai membeli atau memesan kostum *cosplay* secara *online*, meskipun umumnya tanpa penyesuaian detail sesuai karakter aslinya. Sebagian *cosplayer* senior yang telah mengoleksi banyak kostum membuka rental khusus baju *cosplay* untuk mendukung kebutuhan komunitas yang terus berkembang. Minat awal terhadap jejepangan di Jember dipengaruhi oleh tayangan anime di televisi nasional pada tahun 1990-an, yang sering ditonton oleh anak-anak dan remaja pada waktu itu. Tayangan ini memunculkan hobi menggambar karakter anime dan bahkan mendorong sebagian anak muda belajar menjahit untuk membuat kostum *cosplay* mereka sendiri. Sejak tahun 2010-an, saat anime mulai jarang muncul di televisi nasional, banyak penggemar beralih mencari informasi tentang budaya Jepang melalui internet, termasuk anime dan *cosplay*.

Keinginan untuk berbagi informasi tentang anime mendorong lahirnya komunitas Fukatsu (*Forum Masyarakat Sugoi*) pada 8 Februari 2009. Komunitas ini kemudian menerbitkan majalah bernama *Setsu*, yang berisi informasi dan konten tentang anime serta diterbitkan dalam format cetak dan digital di [www.setsuzine.com](http://www.setsuzine.com). Majalah ini dikelola oleh anggota komunitas dengan keterampilan menggambar dan fotografi, serta didistribusikan gratis ke berbagai SMA di Jember. Majalah *Setsu* mendapat dukungan dari iklan dan sponsor, termasuk dari orang tua siswa dan perusahaan lokal seperti dealer Yamaha. Bagi yang tidak mendapat versi cetaknya, majalah ini juga bisa diunduh secara gratis dalam format PDF di situs web mereka.

Kemudahan akses internet pada 2010-an menjadi salah satu faktor utama berkembangnya komunitas jejepangan di Jember. Internet memudahkan penggemar untuk mengakses komik (*manga*), film anime, dan berbagai informasi terkait *jejepangan*. Penggunaan warnet dan laboratorium komputer kampus semakin memudahkan penyebaran konten anime dan *cosplay*. Komunitas *online* seperti forum HobiJepang di Kaskus menjadi tempat berbagi informasi, sedangkan media sosial yang marak sejak 2007 memberikan peluang lebih besar untuk mencari teman sehobi dan konsolidasi untuk kemudian melakukan berbagai kegiatan *cosplay*.

Pada tahun 2014, terdapat komunitas yang mendirikan *maid café* di Jember sebagai kegiatan mingguan, dengan tema berbeda setiap musim seperti *Spring*, *Summer*, *Winter*, dan *Halloween*. *Maid café* memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung yang telah melakukan reservasi untuk menikmati layanan dan berinteraksi dengan pelayan bergaya karakter anime. Hal ini turut pula memperkuat rasa kebersamaan di komunitas tersebut.

Pada tahun 2015, mulai muncul berbagai acara *cosplay* di Jember, menandai kemajuan signifikan dalam perkembangan komunitas *jejepangan* di kota Jember. *Event-event* tersebut menarik perhatian para *cosplayer* dan juga memfasilitasi berkumpulnya komunitas hobi terkait budaya Jepang lainnya. Di antaranya adalah komunitas penghobi *action figure* dan *Gunpla* (rakitan model *Gundam*), yang secara rutin berkumpul setiap hari Minggu di area *car free day* di alun-alun Jember. Selain itu, ada juga individu yang memiliki ketertarikan terhadap *enka* (lagu rakyat Jepang) dan *shodou* (kaligrafi Jepang), serta komunitas *Itasha*, yaitu kelompok yang menghias bodi kendaraan—baik motor maupun mobil—with stiker karakter anime. Komunitas ini berperan penting dalam memeriahkan *event-event* *jejepangan* di Jember dengan kendaraan bertema anime yang dipamerkan bersama *cosplayer*.

*Event* *jejepangan* lainnya, seperti lomba menggambar anime, juga diadakan di lokasi-lokasi publik, seperti di mall Golden Market. Salah satu acara terbesar adalah Besuki-Ken Matsuri yang diadakan pada 11 November 2017 di Seven Dream City, yang merupakan event Jepang pertama yang pesertanya dari seluruh wilayah eks-karisdidenan Besuki yang meliputi Jember, Bondowoso, Situbondo, dan Banyuwangi. *Event* ini mencakup berbagai kompetisi, seperti Artwork, Cosplay Costume Design, Cosplay Performance, Coswalk, Costreet, J-Song, Japanese Band, Eat Challenge, Crush Gear Fight, dan Osu Exhibition.

*Event-event* ini menghidupkan tren budaya populer Jepang di Jember dan juga memberikan ruang ekspresi dan kreativitas bagi generasi muda yang antusias terhadap budaya Jepang. Komunitas-komunitas *jejepangan* di Jember yang mulai terbentuk secara lebih terstruktur pada tahun 2010, membuat budaya Jepang semakin berkembang di Jember dan menjadi bagian dari gaya hidup anak muda yang memiliki ketertarikan pada anime, cosplay, dan budaya populer Jepang lainnya. Komunitas-komunitas

yang berkembang dan aktif dalam menyebarkan budaya populer Jepang di Jember tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Komunitas Harajuku Jember (KOKU-J), sebagai wadah bagi penggemar Jepang, KOKU-J sering berkumpul di aula Radio Soka. Komunitas ini berperan dalam memperkenalkan berbagai kegiatan budaya Jepang kepada masyarakat lokal.
- 2) FPP SENDAI (Forum Pelestari dan Pengembangan Seni dan Budaya Indonesia), awalnya berpusat di Jakarta dan Universitas Indonesia (UI), FPP SENDAI membuka cabang di Jember, menyediakan platform untuk melestarikan dan mengembangkan minat terhadap seni dan budaya Jepang di kalangan mahasiswa.
- 3) Nipponia, merupakan komunitas mahasiswa pecinta Jepang di Jurusan Sastra Indonesia UNEJ. Komunitas ini mengadakan berbagai kegiatan yang bertujuan memperdalam pengetahuan serta meningkatkan apresiasi terhadap budaya Jepang.
- 4) Fukatsu (Forum Masyarakat Sugoi), didirikan pada 8 Februari 2009, komunitas ini memiliki koleksi DVD anime yang mencapai 900 keping pada tahun 2010, menjadikannya komunitas dengan koleksi file multimedia Jepang terbesar di Jember. Mereka berkumpul setiap hari Minggu di rumah ketua komunitas untuk saling berbagi file. Fukatsu juga menyelenggarakan berbagai acara, seperti *House of Japan*, *COPY PASTE PARTY*, dan *deCharite Maid & Butler Cafe* di SweetCorn Cafe. Acara ini menawarkan suasana maid café bagi pengunjung yang telah melakukan reservasi, dengan tema musiman seperti *Spring*, *Summer*, *Winter*, dan *Halloween*, serta menyajikan pengalaman berinteraksi dengan pelayan berpenampilan ala karakter anime.
- 5) Cover: Cosplay Version, tim cosplay ini berada dalam tahap pengembangan, dengan anggota yang terdiri dari cosplayer, penjahit, pembuat properti, dan fotografer.
- 6) Cokolate (Cosplay and Kameko Located in Jember), komunitas ini terbagi dalam lima divisi, yakni (1) divisi cosplay yang bertanggung jawab atas aktivitas cosplay, (2) divisi multimedia yang mendokumentasikan acara dan mengelola media sosial, (3) divisi defender yang menjaga keamanan dan kelancaran acara, (4) divisi wirausaha sebagai pemasok dana, dan (5) divisi event organizer yang membantu dalam penyelenggaraan acara.
- 7) Forum Cosplay Jember, forum ini menjadi tempat bagi para cosplayer di Jember untuk berkumpul, berbagi pengalaman, dan mengoordinasikan kegiatan cosplay di berbagai acara lokal.

### **Event Cosplay di Jember**

Event cosplay mulai berkembang secara aktif di Jember sejak tahun 2015, diikuti oleh berbagai komunitas hobi terkait budaya Jepang yang juga turut serta meramaikan kegiatan ini. Selain cosplay, muncul juga penghobi action figure dan *Gunpla* (rakitan model *Gundam*) yang sering berkumpul di acara

*car free day* setiap hari Minggu di sekitar alun-alun Jember. Para penggemar *Gunpla* ini juga memiliki tempat berkumpul di Jalan Lumba-lumba, tepatnya di warung di sebelah barat SD Sumbersari 4. Ada pula peminat seni Jepang lainnya seperti *enka* (lagu rakyat Jepang) dan *shodou* (kaligrafi Jepang).

Salah satu kelompok penghobi *jejepangan* yang menonjol adalah komunitas *Itasha*, yang menghias bodi kendaraan mereka—motor, mobil, atau sepeda—with stiker karakter anime. Komunitas ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu *itasha* untuk mobil, *itansha* untuk sepeda motor, dan *itanchari* untuk sepeda. Di Jember, komunitas ini dikenal dengan nama *Itasha Besuki Community* yang aktif di daerah Tapal Kuda. Mereka sering mengadakan acara khusus untuk memamerkan kendaraan hias, biasanya berkolaborasi dengan para cosplayer untuk menampilkan gaya anime secara keseluruhan. Event *itasha* bersifat seperti gathering klub kendaraan, namun lebih dominan dengan anggota pemilik sepeda motor. Salah satu event tahunan yang populer adalah *Great Akiba* di Lippo Plaza, dengan EO yang berasal dari gabungan anggota *Itasha Besuki* dan *Cokolate*.

Selain *itasha* dan *Cokolate*, terdapat beberapa komunitas lain yang aktif mendukung hobi *jejepangan* di Jember: OSU Jember (komunitas untuk penggemar game ritme Jepang; Crush Gear Jember (Komunitas yang fokus pada permainan *Crush Gear*, mainan berbentuk mobil yang saling bertabrakan); dan AOJ (Aliansi Otaku Jember) (wadah bagi penggemar budaya pop Jepang secara umum, terutama bagi para otaku di Jember). Dalam dunia cosplay di Jember, komunitas *Cokolate* menjadi salah satu yang paling aktif, dengan frekuensi event hampir setiap bulan. Selain itu, komunitas baru bernama *Kirara* muncul sebagai agensi cosplay yang menyediakan talent khusus untuk acara-acara cosplay. Keberadaan berbagai komunitas ini memperlihatkan betapa beragamnya minat *jejepangan* di Jember, yang tidak hanya terbatas pada cosplay tetapi juga mencakup berbagai aspek budaya dan hobi populer Jepang lainnya.



Gambar 2. Poster Event AOJ Gathering dan Gath Akbar

Dengan demikian, event cosplay di Jember telah menjadi kegiatan yang paling menarik minat besar bagi anak muda. Kegiatan ini diselenggarakan di berbagai lokasi, seperti lembaga pendidikan, pusat perbelanjaan, hotel, destinasi wisata, dan kafe, dengan berbagai kompetisi dan aktivitas yang populer di kalangan penggemar budaya Jepang. Acara-acara tersebut mencakup *Coswalk Competition*, *Cosplay Performance*, *JSong Competition*, *cover dance*, serta penjualan merchandise dari anime, manga, dan game Jepang. Berikut ini adalah event-event cosplay yang diadakan di Jember.

- 1) **Ninobu Matsuri ITSM** diselenggarakan pada Minggu, 2 Juli 2023, oleh Institut Teknologi dan Sains Mandala (ITSM) melalui Unit Aktivitas Nihon no Bukatsu. Acara ini menampilkan berbagai kompetisi cosplay dan kegiatan budaya Jepang lainnya.
- 2) **Jonetsu! Japan One Night Utsuru!** diadakan di Lavender Cafe & Poolbar, lantai 2 Hotel Aston Jember. Event ini menampilkan *Cosplay Photosession* dengan Guest Star, *Coswalk Competition*, *Japan Food Stall*, *JSong Live Performance*, *Dance Cover*, serta *Instagram Photo Challenge* yang menarik minat peserta untuk berpartisipasi dan menikmati suasana Jepang.
- 3) **Sugoi Dekai Festival** diselenggarakan di Jember Mini Zoo pada Sabtu, 18 Maret 2023, festival ini mengundang para cosplayer dan penggemar budaya Jepang untuk menikmati berbagai pertunjukan dan kompetisi cosplay di lokasi wisata populer di Jember.



Gambar 3. Poster Event Sugoi Dekai dan aratana Hajimari

- 4) **Jenba no Matsuri** diselenggarakan di J-Klab dan menampilkan berbagai kegiatan yang menarik bagi komunitas jejepangan di Jember, termasuk penampilan cosplay dan kompetisi bertema budaya Jepang.
- 5) **Aratana Hajimari** diselenggarakan di Lippo Plaza pada 29 Juli 2023, acara ini juga menjadi salah satu ajang besar bagi para cosplayer untuk menampilkan kostum mereka, mengikuti kompetisi, dan bersosialisasi dengan komunitas pecinta budaya Jepang lainnya di Jember.
- 6) Sekai no Akinara diselenggarakan di kafe Kopi Boss, pada tanggal 24 September 2023, dengan menampilkan event Cocwalk Competition, Perform Competition, Mini Games, dan Q n A.
- 7) Lomba cosplay Halloween party di Pakder Space, 22 Oktober 2023.



Gambar 4. Poster Event di Grup Facebook Cokolate

Event-event ini tidak hanya memfasilitasi ekspresi diri para cosplayer, tetapi juga memperkenalkan budaya populer Jepang kepada masyarakat umum di Jember. Acara-acara ini menyediakan ruang bagi komunitas untuk berkumpul, berkompetisi, dan mengekspresikan minat mereka terhadap budaya Jepang melalui cosplay dan kegiatan kreatif lainnya.

Perkembangan komunitas *cosplay* di Jember mengalami peningkatan seiring dengan semakin banyaknya acara bertema Jepang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa acara-acara ini diadakan di berbagai tempat, seperti pusat perbelanjaan, universitas, dan kafe yang menarik minat anak muda untuk bergabung dalam komunitas tersebut. Acara ini mencakup kompetisi Coswalk, Cosplay Performance, J-Song Competition, *cover dance*, dan penjualan *merchandise*, yang berfungsi sebagai media bagi komunitas *cosplay* untuk menunjukkan hasil kreasi dan keterampilan mereka dalam meniru karakter-karakter dari budaya populer Jepang. Para informan mengungkapkan bahwa *cosplay* bukan hanya sekedar hobi, tetapi juga sarana untuk meluapkan kreativitas dan ekspresi diri.

Sejalan dengan teori *soft power*, *cosplay* menjadi salah satu sarana yang memperkenalkan budaya Jepang di Jember, bahkan tanpa keterlibatan langsung dari entitas pemerintah atau bisnis Jepang. Selain itu, teori hiperrealitas Baudrillard juga terlihat dalam praktik *cosplay*, di mana cosplayer di Jember membawa karakter fiksi dari dunia anime menjadi representasi nyata, yang memberi pengalaman eskapisme.

### Peningkatan Minat terhadap Budaya Pop Jepang di Jember

Minat terhadap budaya pop Jepang, termasuk cosplay, anime, *action figure*, dan game, mengalami peningkatan signifikan di Jember. Hal ini didukung oleh kemudahan akses media digital, seperti layanan streaming untuk menonton anime dan bermain game secara online. Dengan media digital ini, penggemar budaya Jepang di Jember dapat menikmati dan mengikuti perkembangan terbaru dari Jepang.

Beberapa komunitas jejepangan juga terbentuk, seperti *Cokolate*, *Harajuku Jember*, *AOJ (Aliansi Otaku Jember)*, *Itasha Besuki Community*, *Kirara*, dan *Otaku Norio Jember*, yang semakin memperkaya ruang sosial bagi para penggemar. Komunitas ini memiliki anggota yang terus bertambah; misalnya, komunitas *Coko* memiliki divisi khusus untuk cosplay, dengan jumlah anggota cosplay Jember yang mencapai sekitar 150 orang.

Komunitas-komunitas ini secara rutin menyelenggarakan berbagai event, termasuk *community gathering*, *Mini Akiba*, dan *Great Akiba*, yang menjadi ajang berkumpul bagi para cosplayer dan penggemar budaya Jepang lainnya. Mereka aktif di media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter untuk membagikan foto cosplay, koleksi *action figure*, serta informasi tentang event, gathering, dan

perkembangan terbaru terkait anime dan game. Selain itu, beberapa perusahaan EO (Event Organizer) dan toko virtual yang menjual merchandise anime dan game juga mulai bermunculan untuk memenuhi kebutuhan komunitas ini. Salah satu kafe tematik, *de Charite*, bahkan menyediakan layanan ala *maid* dan *butler* yang memberikan pengalaman unik bagi pengunjung untuk merasakan suasana ala budaya pop Jepang, semakin memperkuat daya tarik jejepangan di Jember.



Gambar 5. Tangkapan Layar Publikasi Media Sosial dan Media Online Event Cosplay di Jember

### **Perkembangan Komunitas Jejepangan dan Penerimaan Publik di Jember**

Sejak tahun 2014, komunitas jejepangan di Jember mulai mengadakan *gathering* secara rutin untuk mendiskusikan hobi mereka dan berani tampil di ruang publik. Meskipun begitu, pada awalnya, gaya jejepangan, seperti cosplay dan fashion khas Jepang, masih dianggap aneh oleh sebagian masyarakat, khususnya bagi orang awam di Jember. Akibatnya, minat media lokal, seperti koran dan radio, juga rendah dalam meliput kegiatan komunitas ini. Namun, seiring waktu, semakin banyak anak muda di Jember yang tertarik dan mengenal budaya Jepang. Ketika komunitas jejepangan semakin tumbuh dan dikenal, barulah media lokal mulai meliput kegiatan mereka dan menyadari adanya peluang menarik untuk mengekspos budaya populer Jepang yang berkembang di kalangan generasi muda. Dukungan dan perhatian dari media lokal ini menjadi faktor yang mendukung penerimaan masyarakat terhadap komunitas jejepangan dan gaya hidupnya.

### **Analisis Penyebab Lahir dan Berkembangnya Komunitas Jejepangan di Jember**

Komunitas *jejepangan* di Jember telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, dan terdapat beberapa faktor yang mendorong lahirnya komunitas ini.

- 1) Nostalgia dan Kebersamaan

Salah satu penyebab utama adalah rasa nostalgia yang mendalam terhadap masa kecil yang sering dihubungkan dengan budaya Jepang. Keterikatan emosional ini menciptakan dorongan bagi individu untuk berkumpul dan berbagi pengalaman. Selain itu, rasa kangen akan pertemuan dengan orang-orang yang memiliki hobi atau kesukaan yang sama juga menjadi faktor pendorong. Dalam komunitas ini, mereka tidak hanya berbagi minat, tetapi juga membangun hubungan sosial yang kuat.

2) Penerimaan dan Pengakuan

Para penggiat jejepangan merasa lebih diterima dalam komunitas ini. Perasaan diakui dan dikenal oleh sesama anggota memberikan motivasi tambahan. Munculnya tujuan untuk berkompetisi dan memberikan penampilan terbaik dalam event-event terkait juga menjadi aspek penting, mendorong individu untuk meningkatkan kualitas diri dan keterampilan.

3) Pemahaman tentang Dunia Jejepangan

Seiring berjalannya waktu, anggota komunitas mulai memahami alur positif dalam dunia jejepangan. Mereka mengenali jalur yang menghubungkan lokal, regional, nasional, hingga internasional. Hal ini memberikan pandangan yang lebih luas tentang potensi yang ada di dalam komunitas jejepangan.

4) Dukungan dari Pemerintah dan Institusi

Dukungan dari pemerintah daerah, seperti penyelenggaraan Jember Fashion Carnival (JFC) setiap tahun, berperan penting dalam memperkuat komunitas ini. Selain itu, Pemkab Jember juga mengadakan festival untuk anak muda, termasuk event Jenba Matsuri di J-Klab, yang memberikan ruang bagi para cosplayer untuk menampilkan kreativitas mereka.



Gambar 6. Tangkapan Layar Berita Online Event Cosplay yang Diselenggarakan Pemkab Jember

5) Peran Perguruan Tinggi

Universitas Jember turut berkontribusi melalui Japan Festival yang diselenggarakan pada 19 Maret 2019. Acara ini mencakup pameran budaya Jepang, pembicaraan oleh duta besar Jepang, dan kuliah umum tentang dinamika global dalam hubungan Jepang-Asean. Kegiatan ini tidak hanya

meningkatkan pemahaman budaya, tetapi juga membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai beasiswa ke perguruan tinggi Jepang.



Gambar 7. Poster Event Japan Festival dan Healthifest di Universitas Jember

## 6) Tren dan Event Pasca Pandemi

Setelah pandemi, tren event cosplay di Jember semakin meningkat. Kegiatan seperti Cokolate, yang bertujuan untuk memperkenalkan cosplay kepada masyarakat, telah berhasil mengadakan lomba dan berbagai aktivitas positif, termasuk pembukaan kelas dan organisasi. Kegiatan ini sering kali diadakan setiap minggu, dengan sesi foto di alun-alun Jember.

## 7) Minat terhadap Karakter Anime dan Cosplay

Munculnya minat terhadap karakter anime dan VTuber dari berbagai platform, seperti Vox Akuma, Maria Marionette, dan Gawr Gura, juga berkontribusi pada pertumbuhan komunitas. Komunitas di Jember, termasuk SMAK Santo Paulus, turut meramaikan event-event ini dengan partisipasi yang aktif.

## 8) Negosiasi dengan nilai-nilai keluarga dan masyarakat

### a. Pemakaian Hijab yang Menyesuaikan Karakter

Beberapa cosplayer di Jember memilih hijab yang menyerupai warna rambut karakter yang mereka perankan, dengan referensi dari platform seperti TikTok. Ini mencerminkan upaya untuk

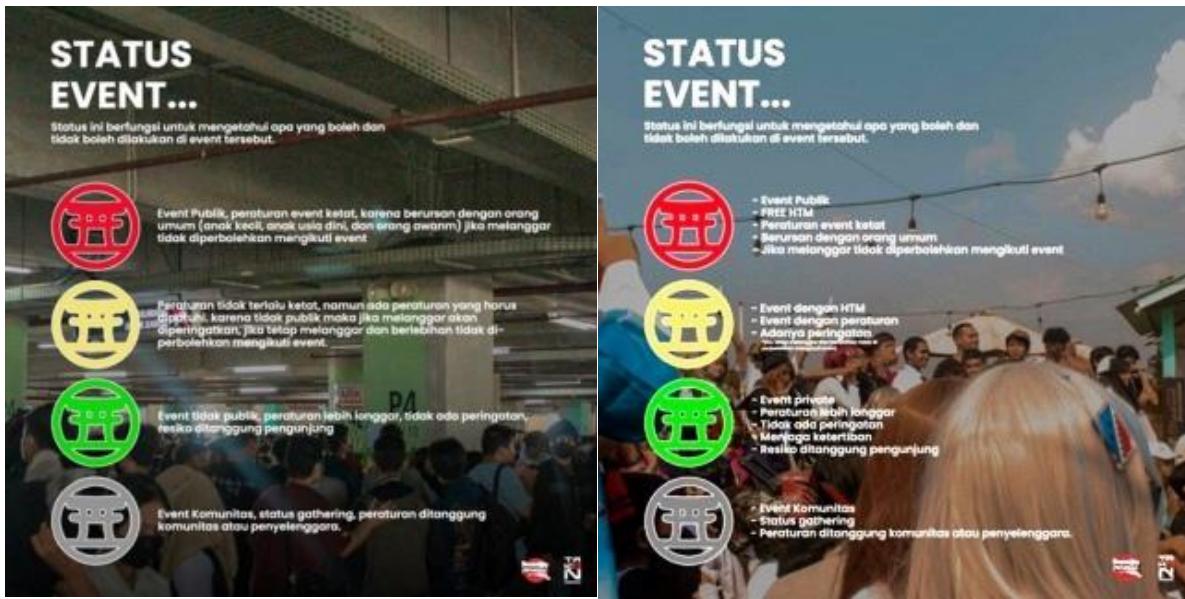
tetap setia pada karakter sambil tetap menghormati nilai-nilai pribadi dan budaya. Sebagaimana di kota lain, mereka menggunakan budaya cosplay untuk menyalurkan bakat dan kreativitas dengan membuat budaya baru yaitu hijab cosplay (Hasba, 2022).



Gambar 8. Tangkapan Layar Berita Online Cosplayer Berhijab

b. **Stempel Event**

Terdapat aturan yang dirancang untuk meminimalisasi dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh cosplay, seperti ketidaksesuaian dengan norma sosial. Misalnya, beberapa karakter memiliki pakaian yang terbuka atau hubungan sosial antara lawan jenis yang lebih longgar. Hal ini dapat memicu protes atau cibiran dari orangtua, keluarga, atau tetangga. Dalam hal ini, ada misi untuk mendapatkan penerimaan dari masyarakat dan menjalankan aktivitas cosplay sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan se-Tapal Kuda (Jawa Timur bagian timur). Untuk itu, ada empat jenis stempel event yang digunakan: merah, kuning, hijau, dan abu-abu. Stempel-stempel ini mencerminkan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap norma-norma sosial dalam konteks cosplay, sehingga memberikan panduan bagi para cosplayer untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan ekspektasi masyarakat.



Gambar 9. Flayer Status Event Coko

### Analisis Penyebab Meningkatnya *Event Cosplay* di Jember

Dari hasil penelitian dapat dianalisis penyebab meningkatnya *event cosplay* di Jember sebagai berikut.

- 1) Selama pandemi karena diharuskan *stay at home*, dan meghindari kerumunan, maka banyak individu yang aktif di media sosial dan memicu minat untuk mencoba *cosplay*.
- 2) Belajar dari pengalaman komunitas lain yang terorganisir, para anggota komunitas *cosplay* mulai membentuk organisasi dan aliansi.
- 3) Kerjasama dengan berbagai pihak yang mendukung kegiatan *cosplay* mempermudah penyelenggaraan acara.
- 4) Beberapa Event Organizer (EO) menyelenggarakan dan menciptakan *event*, sehingga menjadikan acara/*event cosplay* di Jember semakin beragam.
- 5) Komunitas dari luar kota juga ikut berpartisipasi, memperkuat kerjasama dan memaksimalkan acara atau *event*.

Misalnya dalam event terdapat implementasi karakter anime dalam bentuk kendaraan, yaitu Itasha. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para peserta dan pengunjung. *Event Great Akiba* diselenggarakan oleh EO yang terdiri atas anggota Itasha dan komunitas Cokolate, serta kegiatan lainnya seperti OSU Jember dan Crush Gear Jember, semakin meramaikan suasana *jejepangan* di Jember.

### Cosplay sebagai Bentuk Soft Power dan Ekspresi Budaya Jepang

*Cosplay* merupakan bagian dari soft power Jepang yang telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Soft power adalah strategi untuk memengaruhi negara lain melalui daya tarik budaya

dan nilai-nilai tanpa menggunakan kekuatan militer atau tekanan politik. Melalui budaya pop seperti cosplay, Jepang mampu membangun pengaruhnya secara global dengan cara yang halus dan persuasif. Namun, di kota-kota kecil yang jauh dari pusat pemerintahan atau bisnis Jepang, seperti Jember, komunitas cosplay berkembang secara mandiri tanpa dukungan langsung dari agensi pemerintah atau perusahaan Jepang.

Komunitas cosplay di Jember tumbuh karena antusiasme individu terhadap budaya populer Jepang, seperti anime, manga, dan game. Meskipun tidak ada keterlibatan langsung dari entitas resmi, komunitas ini berhasil berkembang berkat minat dan kecintaan para anggotanya terhadap budaya jejepangan. Bagi komunitas ini, cosplay bukan hanya kegiatan meniru karakter, tetapi juga sarana untuk mengekspresikan kreativitas dan identitas pribadi.

Cosplay di Jember telah menciptakan ruang bagi anak muda untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan sesama penggemar budaya Jepang, menjadikan karakter-karakter dari anime, manga, dan game sebagai inspirasi utama dalam kostum dan performa mereka. Kehadiran komunitas ini menunjukkan bagaimana budaya populer Jepang dapat diadopsi dan diperlakukan secara independen, memperkuat jejaring sosial dan interaksi kreatif di antara penggemarnya.

### **Manfaat bagi Para Cosplayer**

Aktivitas dalam komunitas cosplay dan event cosplay menawarkan berbagai manfaat bagi para cosplayer, yang tidak hanya berkontribusi pada ekspos mereka di masyarakat tetapi juga membangun pandangan positif terhadap hobi ini. Hal ini terkonfirmasi pada para cosplayer di Jember saat ditanyakan tentang keuntungan menjadi cosplayer berdasarkan riset Rosenberg dan Letamendi (2017), yaitu:

- 1) *Cosplay adalah kegiatan yang menyenangkan, memungkinkan para pesertanya untuk menikmati pengalaman dan berinteraksi dengan sesama penggemar.*
- 2) *Banyak cosplayer melakukannya karena mereka memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap karakter yang mereka perankan, baik dari anime, manga, maupun game.*
- 3) *Cosplay memberikan sarana bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas dan bakat artistik mereka, melalui kostum dan penampilan yang unik.*
- 4) *Event cosplay merupakan kesempatan untuk memamerkan kreasi dan kepribadian cosplayer kepada publik.*
- 5) *Dalam komunitas cosplay, para cosplayer dapat menemukan pertemanan dan dukungan dari orang-orang yang memiliki hobi serupa, menciptakan rasa persaudaraan yang kuat.*
- 6) *Cosplay juga memberikan peluang untuk “bertransformasi” menjadi karakter lain, memungkinkan individu untuk mengalami dunia yang berbeda dari kehidupan sehari-hari mereka.*

- 7) Kegiatan *cosplay* berfungsi sebagai cara untuk menghilangkan stres dan menyegarkan pikiran, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur.
- 8) Dalam momen *cosplay*, *cosplayer* dapat merasakan ketenaran sesaat, mendapatkan perhatian dari pengunjung dan media.
- 9) Banyak *cosplayer* merasakan identifikasi yang kuat dengan karakter yang mereka perankan, yang bisa menjadi bentuk pengakuan terhadap diri mereka sendiri.
- 10) Ikut serta dalam lomba seperti *coswalk* dan *j-song* memberikan kesempatan untuk mendapatkan hadiah, menciptakan rekam jejak yang baik, dan berpotensi menjadi juri di acara mendatang. Meskipun ada risiko kalah, tetapi mendapatkan pengalaman mendapatkan perhatian dari para penggemar, serta memperluas jaringan pertemanan.
- 11) Bagi yang hadir hanya sebagai pengunjung, atau menjadi NPC (Non-Playable Character) juga mendapatkan kesempatan untuk memperluas relasi, mengabadikan momen berharga, dan bahkan reuni dengan teman-teman lama.

Melalui semua pengalaman ini, para *cosplayer* tidak hanya membangun kepercayaan diri, tetapi juga memperkuat identitas mereka dalam komunitas yang menyenangkan dan inklusif. Berdasarkan hasil penelitian, fenomena *cosplay* di Jember menunjukkan peningkatan minat di kalangan anak muda yang membuat mereka dapat terlibat dalam komunitas yang mendukung kreativitas dan identitas. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian tentang faktor pendorong berkembangnya komunitas *cosplay* di Jember, yang diidentifikasi melalui beberapa faktor seperti meningkatnya akses internet dan media sosial, yang mempermudah *cosplayer* mengakses informasi dan membangun jaringan.

Dengan adanya berbagai event *cosplay*, komunitas ini berkembang dengan semangat kebersamaan dan kreativitas yang memungkinkan anggotanya untuk meniru karakter secara hiperrealitas, yang sejalan dengan teori Baudrillard tentang konsumsi imajinasi sebagai pengalaman yang dirasakan secara nyata. Temuan ini memperkaya pengetahuan tentang *soft power* budaya Jepang dan mengisi celah dalam kajian budaya populer yang belum banyak dieksplorasi di wilayah Jember.

Jepang terbukti memang memiliki kemampuan dalam mengembangkan budaya populer dan menjadikan hal itu sebagai *soft power* untuk disebarluaskan ke seluruh dunia (Iqbal, 2016). Sementara, kesuksesan *soft power* Jepang melalui *cosplay* dapat diukur dari pengaruh dan daya tarik budaya pop Jepang yang terlihat dalam pertumbuhan komunitas *cosplay* independen di berbagai tempat, termasuk di kota-kota kecil. Meskipun tidak ada sentuhan langsung dari agensi pemerintah atau bisnis Jepang, *cosplay* telah membuktikan bahwa budaya pop Jepang diterima secara luas. Komunitas ini, meskipun beroperasi tanpa dukungan lembaga formal, tetap membangun norma-norma internal yang disesuaikan dengan kondisi lokal.

## Hiperrealitas Cosplayer

Menciptakan simulasi dari realitas yang telah ada dan membentuk simulakra adalah inti dari konsep hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Hiperrealitas memiliki dua konsep utama, yaitu simulasi dan simulakrum. Simulasi ditandai dengan kaburnya batas antara realitas dan representasi (citra), yang berarti simulasi tetap memiliki dasar yang berasal dari dunia nyata. Di sisi lain, simulakrum sering didefinisikan sebagai citra yang tidak memiliki dasar dalam dunia nyata. Dalam kondisi ini, realitas terjalin dengan fantasi, halusinasi, nostalgia, fiksi, dan imajinasi, sehingga membedakan satu dari yang lain menjadi sulit. Objek nyata telah terputus dari realitas sosial sebagai referensi, menciptakan keadaan kesadaran di mana tidak lagi mungkin untuk membedakan antara realitas dan duplikasi. Dunia menjadi tampak kabur, di mana yang nyata dan fiksi bercampur sehingga memungkinkan pertukaran antara realitas fisik dan virtual (Baudrillard, 1981). Sampai kemudian, kata Baudrillard, yang virtual mengambil alih yang nyata (Baudrillard, 2001).

Dalam konteks ini, fenomena hiperrealitas dapat terlihat jelas pada aktivitas *cosplay*. Cosplayer mengubah imajinasi menjadi kenyataan dengan merepresentasikan karakter fiksi dalam bentuk yang nyata. Representasi ini merupakan bentuk aktualisasi diri, di mana cosplayer mengenakan kostum karakter yang diperankan, menciptakan pengalaman yang memadukan elemen realitas dan fiksi. Seorang cosplayer harus meninggalkan identitas dirinya untuk sementara saat memerankan karakter tertentu. Hal ini berarti mereka terjebak dalam karakter yang dibawakan karena tuntutan untuk mewujudkan karakter tersebut secara penuh (Syahrial, 2018). Baudrillard (1981:119) menjelaskan bahwa sebuah model tidak lagi terhubung atau berhubungan dengan kenyataan, sehingga tidak ada ruang untuk mengembangkan imajinasi dalam suatu simulasi.

Dengan demikian, *cosplay* berfungsi sebagai medium di mana batas antara yang nyata dan yang fiksi semakin kabur, menciptakan lingkungan yang mencerminkan konsep hiperrealitas yang dijelaskan oleh Baudrillard, yaitu: (1) Cosplay yang bersifat representatif cenderung tidak mengubah fungsi karakter aslinya. Namun, dalam konteks "peniruan," terdapat kemungkinan untuk mengubah fungsi tersebut, seperti dalam bentuk "mockery" yang bisa muncul dalam konteks humor atau hiburan; (2) Di Jember, cosplayer merasa lebih nyaman untuk bersaing dan mencapai prestasi melalui peniruan dan representasi karakter fiksi, meskipun mereka menghadapi tantangan dalam mendapatkan pengakuan dari masyarakat; (3) Menjadi cosplayer juga berfungsi sebagai bentuk eskapisme, memberikan kesempatan untuk mengejar sesuatu yang membanggakan di luar dunia nyata. Bagi mereka yang terpenting adalah elemen kesenangan dalam aktivitas tersebut.

Kompetisi, penghargaan, dan penerimaan dari keluarga serta komunitas menjadi tujuan bagi komunitas *cosplay* di Jember. Meskipun kondisi masyarakat di Jember belum sepenuhnya plural seperti

di kota-kota besar, komunitas *cosplay* berusaha untuk eksis dan menjadikan aktivitas ini sebagai gaya hidup yang positif. Komunitas *cosplay* di Jember mampu menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas anak muda dan menjadi wadah untuk mengeksplorasi identitas mereka. Bagi *cosplayer*, proses meniru karakter fiksi memberikan pengalaman yang berbeda dari kehidupan sehari-hari, yang berfungsi sebagai sarana eskapisme dan rekreasi psikologis.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunitas *cosplay* di Jember mengalami perkembangan pesat, didorong oleh peningkatan minat anak muda terhadap budaya populer Jepang. *Cosplay* bukan hanya sekedar hobi, melainkan juga berfungsi sebagai media ekspresi diri dan sarana untuk membangun identitas. Fenomena *cosplay* di Jember menunjukkan bahwa soft power budaya Jepang berhasil menyebar tanpa dukungan langsung dari institusi Jepang, menunjukkan daya tarik budaya populer yang kuat melalui komunitas independen. Selain itu, dalam konsep hiperrealitas Baudrillard terlihat *cosplayer* di Jember merepresentasikan karakter fiksi sebagai pengalaman nyata, yang juga memberikan efek eskapisme bagi mereka.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat dua saran yang diajukan. Pertama, perlu adanya dukungan lokal, baik dari pemerintah maupun institusi pendidikan, untuk mendorong lebih banyak event yang mendukung kreativitas komunitas *cosplay*. Kedua, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak psikologis dan sosial dalam keterlibatan kegiatan *cosplay* terhadap anak muda di kota kecil, serta melihat lebih dalam mengenai penerimaan budaya ini oleh masyarakat lokal.

#### REFERENSI

- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacra and Simulation* (Sheila Faria Glazer, Penerjemah). Michigan: The University of Michigan Press.
- Baudrillard, Jean. 2001. Galaksi Simulakra. Terj. M. Imam Aziz. Yogyakarta: Lkis.
- Creswell, J.W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasba, Hilda Balqis. 2022. "The Negotiation of Muslimah Identity in Hijab Cosplay Phenomenon." *Jurnal Komunikasi Indonesia*: Vol. 11: No. 2, Article 3.
- Iqbal, Chadijah Isfariani. 2016. "Budaya Populer Game Pokemon Go sebagai Soft Diplomacy Jepang". Izumi, Vol. 5, No. 2, 2016. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>
- Nye, Joseph. 1990. "Soft Power". *Foreign Policy*, No. 80, Twentieth Anniversary (Autumn, 1990), hal. 153-171. Diterbitkan oleh Washingtonpost.Newsweek Interactive, LLC Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/1148580>

- Nye, Joseph. 2008. "Public Diplomacy and Soft Power". *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*. Vol 616 No. 1. hal. 256.
- Pramana, Naufal Adhi dan Achmad Mujab Masykur. 2020. "Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku' Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis." *Jurnal Empati*, Volume 8 (Nomor 3), hal. 169-177.
- Rosenberg, Robin S. and Letamendi, Andrea M. 2017. "Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear". *Intensities: Journal of Cult Media*. <http://www.drrobinrosenberg.com/resources/CosplayExpressions%20of%20Fandom.pdf>
- Syahrial, Ghulam Bintang. 2018. "Fenomena Hiperealitas pada Cosplayer Love Live (Studi Kasus Tim Allerish)". *Japanology*, Vol. 6, No. 1, September 2017 – Februari 2018: 16-27.

