

# Cosplay sebagai Representasi Budaya Pop Jepang di Medan

Waode Anggi Anggraini <sup>1</sup>, Irwan <sup>2</sup>

Program Studi Sastra Jepang,  
[anggiwaode24@gmail.com](mailto:anggiwaode24@gmail.com), [irwan.msi@usu.ac.id](mailto:irwan.msi@usu.ac.id)

## Abstract

This study aims to analyze cosplay as a representation of Japanese pop culture in Medan City. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observation, interviews, and documentation involving local cosplayer communities. The results show that cosplay in Medan is not merely a form of entertainment but also a medium of self-expression, creativity, and identity formation among young people. This phenomenon reflects the process of glocalization — a blend of Japanese culture with local Indonesian values. Therefore, cosplay serves as a cultural interaction medium that enriches the dynamics of popular culture in Medan and strengthens the role of youth in the development of global culture at the local level.

*Keywords:* Cosplay, Japanesepopculture, Medan, Glocalization, Identity, Youth culture

## 1. Pendahuluan

Budaya populer Jepang atau yang dikenal dengan istilah *Japanese popular culture* telah menjadi fenomena global yang memengaruhi berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu bentuk budaya pop Jepang yang paling menonjol adalah **cosplay** (*costume play*), yaitu praktik menirukan tokoh fiksi dari anime, manga, game, maupun film dengan menggunakan kostum dan karakterisasi tertentu. Cosplay tidak hanya dipandang sebagai hobi atau hiburan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi diri, kreativitas, serta representasi budaya Jepang yang menyebar ke seluruh dunia. Menurut Storey (2009), budaya populer merupakan praktik budaya yang dikonsumsi oleh khalayak luas dan sering kali diproduksi secara massal.

Di Indonesia, perkembangan cosplay semakin terlihat jelas melalui berbagai festival kebudayaan Jepang yang rutin diselenggarakan di kota-kota besar. Salah satunya adalah **kota Medan**, yang dikenal sebagai salah satu pusat perkembangan komunitas budaya pop Jepang di wilayah Sumatra. Berbagai acara seperti festival Jejepangan, kompetisi cosplay, hingga komunitas penggemar anime dan manga

tumbuh pesat di Medan dan menjadi wadah bagi para cosplayer untuk mengekspresikan identitas sekaligus menunjukkan apresiasi terhadap budaya Jepang. Fenomena ini menunjukkan bahwa cosplay tidak sekadar hiburan, tetapi juga dapat dipandang sebagai representasi budaya populer Jepang yang mengalami adaptasi dalam konteks lokal. Hannerz (1992) menyebut fenomena ini sebagai transkulturalisme, yaitu percampuran budaya yang menghasilkan bentuk baru dalam konteks lokal. Dengan demikian, cosplay di Medan bukan hanya menampilkan budaya Jepang, tetapi juga menunjukkan proses adaptasi dan interaksi budaya antara Jepang dan Indonesia.

Cosplay (*costume play*) adalah praktik menggunakan kostum dan memerankan tokoh fiksi dari anime, manga, game, maupun film. Menurut Winge (2006), cosplay dapat dipahami sebagai ekspresi identitas dan kreativitas yang memungkinkan penggemar untuk “menjadi” karakter yang mereka kagumi. Cosplay tidak hanya sekadar hobi, tetapi juga merupakan representasi budaya yang melibatkan aspek seni, hiburan, serta interaksi sosial. Di Indonesia, cosplay berkembang pesat sejak tahun 2000-an seiring meningkatnya popularitas anime dan manga. Event-event seperti *Ennichisai* di Jakarta dan *Comic Frontier* telah menjadi wadah utama

bagi cosplayer untuk menunjukkan eksistensi mereka.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data utama melalui wawancara mendalam. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami makna serta pengalaman personal para cosplayer dalam merepresentasikan budaya pop Jepang di Medan. Dengan wawancara mendalam, peneliti dapat menggali informasi yang lebih luas, mendetail, dan subjektif mengenai motivasi, persepsi, serta interpretasi cosplayer terhadap praktik cosplay.

Wawancara dilakukan secara tatap muka maupun daring melalui platform komunikasi digital, menyesuaikan dengan ketersediaan responden. Responden dalam penelitian ini adalah cosplayer aktif yang berasal dari komunitas cosplay di Medan, serta beberapa pengunjung festival Jejepangan sebagai informan pendukung. Pertanyaan wawancara disusun secara semi-terstruktur, sehingga peneliti tetap memiliki panduan umum namun tetap memberi ruang bagi informan untuk bercerita lebih bebas.

Data yang diperoleh dari wawancara kemudian dianalisis dengan metode analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman (1994), yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan jawaban dari beberapa informan serta mendukungnya dengan dokumentasi dan literatur terkait. Melalui metode wawancara ini, diharapkan penelitian mampu menggambarkan secara mendalam representasi cosplay sebagai bagian dari budaya pop Jepang di Medan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan

fenomenologis untuk memahami makna dan representasi budaya pop Jepang melalui fenomena cosplay di Kota Medan. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 7 informan yang merupakan anggota aktif komunitas cosplay seperti *Medan Cosplay Community (MCC)* dan *Otakutown Medan*, serta melalui observasi langsung di beberapa acara seperti *Medan Japan Fest* dan *Medan Toys & Comic Expo 2025*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cosplay tidak hanya menjadi aktivitas hiburan semata, tetapi juga menjadi bentuk representasi, ekspresi diri, dan sarana sosialisasi nilai-nilai budaya Jepang yang diadaptasi ke dalam konteks lokal masyarakat Medan. Para informan terdiri atas pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda berusia 18–28 tahun. Sebagian besar memiliki ketertarikan pada anime, manga, atau gim Jepang sejak masa remaja. Mereka aktif mengikuti event cosplay setidaknya dua kali dalam setahun dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial komunitas seperti *photoshoot*, *workshop kostum*, dan *charity event*.

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa motivasi utama mereka mengikuti cosplay antara lain:

- Menyalurkan minat dan kecintaan terhadap budaya Jepang.
- Mengekspresikan kreativitas melalui pembuatan kostum dan riasan.
- Mencari lingkungan sosial yang menerima minat yang sama.
- Menunjukkan identitas dan karakter diri melalui peran yang diperankan.

Salah satu informan menyatakan:

“Cosplay bagi saya bukan cuma hobi, tapi cara saya mengekspresikan diri. Saya bisa jadi karakter favorit dan merasa percaya diri.”

Makna cosplay bagi komunitas di Medan berkembang menjadi lebih dari sekadar peniruan visual; ia menjadi sarana komunikasi lintas budaya yang menghubungkan nilai-nilai Jepang dengan kehidupan masyarakat urban Medan.

### 3.2. Cosplay sebagai Representasi Budaya Pop Jepang di Medan

Berdasarkan teori representasi budaya Stuart Hall (1997), budaya tidak hanya diproduksi, tetapi juga ditafsirkan ulang oleh penerimanya. Cosplay di Medan memperlihatkan proses representasi budaya Jepang yang mengalami *adaptasi lokal*. Melalui kostum, gaya rambut, dan perilaku karakter Jepang yang ditampilkan, para cosplayer menampilkan bentuk visual budaya pop Jepang yang mereka pahami. Namun, dalam praktiknya, terdapat juga proses interpretasi kreatif yang menyesuaikan dengan nilai-nilai sosial di Indonesia.

Contohnya, beberapa cosplayer perempuan di Medan memilih *modifikasi kostum* agar lebih sopan atau memadukan dengan hijab tanpa mengurangi esensi karakter. Hal ini menunjukkan bahwa budaya Jepang tidak diadopsi secara utuh, tetapi melalui proses seleksi dan penyesuaian nilai lokal (*glokalisasi*).

Bagi para cosplayer, kegiatan ini menjadi wadah ekspresi diri dan pencarian identitas sosial. Cosplay memberikan ruang bagi individu yang sering kali merasa terpinggirkan dari norma sosial umum untuk diterima dan dihargai berdasarkan kreativitasnya. Cosplay juga memperkuat ikatan sosial antarkomunitas muda di Medan yang memiliki minat sama terhadap budaya Jepang. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook berperan penting dalam membangun *personal branding* cosplayer, memperluas jejaring, serta menunjukkan karya mereka kepada publik.

Meskipun cosplay merupakan produk budaya Jepang, praktiknya di Medan telah menjadi bagian dari dinamika budaya lokal. Fenomena ini menggambarkan hubungan timbal balik antara budaya global dan lokal, di mana masyarakat Medan tidak hanya sebagai konsumen budaya Jepang, tetapi juga sebagai *produsen makna baru*. Dalam konteks ini, cosplay berperan sebagai bentuk *soft power* Jepang yang sukses beradaptasi di luar negeri, sekaligus menjadi media kreativitas dan inovasi bagi generasi muda Medan.

#### 4. Simpulan

Cosplay di Kota Medan merupakan bentuk representasi budaya pop Jepang yang telah mengalami adaptasi dengan nilai dan norma lokal. Melalui kegiatan ini, para cosplayer tidak hanya meniru karakter Jepang, tetapi juga mengekspresikan kreativitas, identitas, dan semangat generasi muda dalam wadah komunitas yang positif. Fenomena ini menunjukkan proses perpaduan antara budaya global dan lokal (*glokalisasi*), di mana budaya Jepang diinterpretasikan ulang sesuai konteks masyarakat Medan, sehingga menghasilkan bentuk ekspresi budaya baru yang kreatif, dinamis, dan berperan dalam memperkaya keberagaman budaya populer di Indonesia.

#### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua cosplayer di Medan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini

#### 5. Referensi

- Storey, John. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson Longman.
- Winge, Theresa. (2006). "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay." *Mechademia*, 1(1), 65–76.
- Hannerz, Ulf. (1992). *Cultural Complexity: Studies in the Social Organization of Meaning*. Columbia University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Rohimah, S., Oktavianus, D., Ihsan, M., & Yuliono, A. (2022). *Event Cosplay sebagai Wahana Ekspresi dan Pariwisata di Kota Pontianak*. *Jurnal Kabilah*, 7(1), 40–52.
- Agustinus, A. S., & Tambunan, S. M. G. (2022). *Kontestasi Ideologi dan Autentisitas dalam Hijab Cosplay Indonesia*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(4), 155–167.
- Febriyanti, A. J., Alifia, N. H., & Nirwana, P. (2023). *Peran Media dalam Pembentukan Identitas Cosplayer di Jember*. *Jurnal Budaya dan Humaniora*, 11(2), 45–58.
- Suryani, N. (2020). *Budaya Pop Jepang di Indonesia: Adaptasi dan Glokalisasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(2), 112–123.

- Watanabe, M. (2018). *Cosplay and Identity: Japanese Popular Culture in Global Contexts*. *Asian Cultural Studies*, 24(3), 87–99.
- Agustinus, A. A., & Tambunan, S. M. G. (2023). *Kontestasi Ideologi dan Autentisitas dalam Hijab Cosplay Indonesia*. **JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan**, 7(3), 2790-2798.
- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). *Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang)*. **Buletin Antropologi Indonesia**, 1(2), 1-9.
- Aulia, P. F., & Anggun, A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Budaya Populer Jepang (Anime) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Penulis JMA. (2025). Komunikasi Antarbudaya dalam Komunitas Cosplay. *Jurnal Media Akademik*.
- Prayoga, Y. S., Putra, E. V., & Amelia, L. (2023). Representasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Mirai No Yume di Kota Bukittinggi. *Jurnal Perspektif*.
- Wijaya, H., & Andini, S. I. (2022). Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya. *Komunika: Jurnal Komunikasi*, 1(1), 1–10.