

PERSEPSI PENONTON TERHADAP *COSPLAYER* PADA *EVENT COSPLAY* DI KOTA KENDARI

Audience Perception of Cosplayers at A Cosplay Event in Kendari City

Rizky Nur Amalia^{1*}, Nasruddin Suyuti², Abdul Jalil³

¹²³ Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo, Kampus Hijau Bumi Tridharma, Anduonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara 93232, Indonesia

*E-mail: Kikyantropologi@gmail.com

Artikel diterima: 16 Juli 2025 | Artikel direvisi: 9 September 2025 | Artikel Disetujui: 2 November 2025

Abstrak: Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, budaya populer Jepang seperti anime, manga, dan *cosplay* dengan cepat menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Hal ini memicu tumbuhnya komunitas penggemar di Kota Kendari yang aktif menggelar *event cosplay* sejak 2012. *Cosplay* menjadi media ekspresi diri, kreativitas, dan identitas sosial, namun memunculkan beragam persepsi di masyarakat, dari yang menganggapnya seni hingga yang melihatnya aneh. Setelah pandemi, aktivitas *cosplay* kembali marak dan menarik perhatian publik. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji persepsi penonton terhadap *cosplayer* serta faktor yang memengaruhinya, mengingat hal ini dapat memengaruhi penerimaan subkultur tersebut di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi penonton terhadap *cosplayer* pada *event cosplay* di Kota Kendari serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif etnografi dengan teknik observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap delapan informan yang terdiri dari anggota komunitas *cosplay*, penonton, dan panitia *event*. Data dianalisis dengan menggunakan teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Mead (1934) melalui tahap kategorisasi fenomena, pelabelan kategori, hingga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran persepsi masyarakat dari yang awalnya menganggap *cosplay* aneh menjadi lebih positif seiring meningkatnya intensitas *event cosplay* dan interaksi langsung antara *cosplayer* dan penonton. Kini *cosplay* dipandang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai seni, kreativitas, dan ekspresi identitas yang diterima dalam masyarakat Kota Kendari. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *cosplay* di Kota Kendari kini semakin diterima sebagai bagian dari seni, kreativitas, dan ekspresi identitas, seiring meningkatnya pemahaman dan interaksi masyarakat dengan para *cosplayer*. Oleh karena itu, disarankan agar *event cosplay* terus difasilitasi dan melibatkan berbagai elemen masyarakat guna memperkuat penerimaan sosial, sekaligus mengedukasi publik tentang nilai positif di balik budaya populer ini.

Kata kunci: *cosplay*, persepsi penonton, budaya populer, anime, manga

Abstract: In the era of globalization and technological advancement, Japanese popular culture such as anime, manga, and *cosplay* has quickly spread to various countries, including Indonesia. This has sparked the growth of a fan community in Kendari City, which has been actively holding *cosplay* events since 2012. *Cosplay* has become a medium for self-expression, creativity, and social identity, but it has also given rise to various perceptions in society, from those who consider it art to those who see it as strange. Following the pandemic, *cosplay* activities have resurfaced and gained public attention. Therefore, it is important to examine audience perceptions of cosplayers and the factors influencing them, as this can impact the acceptance of this subculture in society. This study aims to identify and describe audience perceptions of cosplayers at *cosplay* events in Kendari City, as well as the factors influencing these perceptions. This study employs a qualitative ethnographic method using participatory observation and in-depth interviews with eight informants consisting of *cosplay* community members, spectators, and event organizers. Data were analyzed using George Herbert Mead's (1934) Symbolic Interactionism theory through the stages of phenomenon categorization, category labeling, and conclusion drawing. The results of the study indicate a shift in public perception

from initially viewing cosplay as strange to a more positive outlook as the intensity of cosplay events increases and direct interaction between cosplayers and spectators grows. Today, cosplay is not only seen as entertainment but also as art, creativity, and a form of identity expression accepted within the community of Kendari City. Based on this, it can be concluded that cosplay in Kendari City is increasingly accepted as part of art, creativity, and identity expression, alongside growing public understanding and interaction with cosplayers. Therefore, it is recommended that cosplay events continue to be facilitated and involve various community elements to strengthen social acceptance while educating the public about the positive values behind this popular culture.

Keywords: *cosplay, audience perception, popular culture, anime, manga*

1. Pendahuluan

Di era globalisasi dewasa ini, dan dengan semakin berkembangnya teknologi memungkinkan penyebaran informasi tanpa terhalang jarak ataupun batas negara. Melalui teknologi masa kini, seperti televisi, internet ataupun media online lainnya informasi dalam bentuk apapun dapat tersampaikan ke seluruh penjuru dunia. Kondisi ini juga memungkinkan suatu negara untuk memperkenalkan budayanya ke negara lain (Setyobudi 2014). Jepang misalnya, yang berhasil memperkenalkan budayanya kepada seluruh dunia melalui fashion, film, musik, *anime* (animasi Jepang) dan *Manga* (komik Jepang). Seiring dengan meningkatnya pasar *anime* di Jepang, *anime* juga mendapatkan popularitas di Asia Tenggara. Saat ini *anime* populer di berbagai daerah di seluruh dunia tak terkecuali Indonesia (Sari, 2017).

Di era globalisasi dewasa ini, dan dengan semakin berkembangnya teknologi memungkinkan penyebaran informasi tanpa terhalang jarak ataupun batas negara. Melalui teknologi masa kini, seperti televisi, internet ataupun media online lainnya informasi dalam bentuk apapun dapat tersampaikan ke seluruh penjuru dunia (Setyobudi 2019). Kondisi ini juga memungkinkan suatu negara untuk memperkenalkan budayanya ke negara lain. Jepang misalnya, yang berhasil memperkenalkan budayanya kepada seluruh dunia melalui fashion, film, musik, *anime* (animasi Jepang) dan *Manga* (komik Jepang). Seiring dengan meningkatnya

pasar *anime* di Jepang, *anime* juga mendapatkan popularitas di Asia Tenggara. Saat ini *anime* populer di berbagai daerah di seluruh dunia tak terkecuali Indonesia (Sari, 2017).

Dalam konsumsi budaya populer seperti yang disebutkan di atas, seringkali cenderung terbentuk kelompok atau komunitas penggemar atau yang disebut dengan *fandom*. *Fandom* adalah istilah yang digunakan untuk sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar dengan ditandai adanya rasa empati dan persahabatan dengan orang lain yang memiliki minat atau ketertarikan yang sama (Mardiharto, 2017).

Di Kota Kendari terdapat komunitas-komunitas penggemar *Anime* dan *Manga* (komik Jepang). Biasanya mereka mengadakan pertemuan sekali dalam seminggu di suatu tempat. Para penggemar yang awalnya bertemu di internet atau forum instagram biasa mengadakan pertemuan untuk saling berjumpa satu sama lain, bertukar pikiran, ide serta hal update tentang dunia *cosplay* dan koleksi. dalam pertemuan ini, tidak diwajibkan semua anggota komunitas untuk hadir, tak terkecuali apabila ada hal-hal yang penting seperti rapat untuk pengadaan sebuah *event*. mereka juga kerap kali mengikuti beberapa macam kegiatan, seperti mengikuti berbagai *event* yang bertemakan jejepangan, mengadakan *event* tahunan komunitas yang temanya tidak jauh dari budaya populer Jepang. Selama masa COVID-19 penggemar *anime* dan budaya

pop Jepang meningkat, disertai pertumbuhan komunitas *cosplay* yang semakin marak. selama pandemi, banyak remaja maupun orang dewasa yang mencari hiburan baru, dan menonton *anime* menjadi salah satu pilihan. hingga muncul kalimat “wibu angkatan COVID”. Selain itu, juga terlihat bagaimana mereka mengekspresikan diri dalam “*Cosplay*”.

Subkultur di masyarakat mendapatkan penerimaan dan dihargai jika mempunyai nilai baik dan positif bagi masyarakat itu sendiri, tetapi tidak sedikit yang mendapatkan penolakan di masyarakat karena terdapat perilaku dari subkultur tersebut yang di anggap aneh atau tidak bermoral. Dalam hal ini, *cosplay* bisa dikatakan subkultur karena kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang melakukan *cosplay* bisa dikatakan unik karena mereka memakai kostum dan meniru suatu karakter tertentu, hal tersebut unik karena tidak dilakukan oleh masyarakat umum. *Event cosplay* di Kota Kendari yang semakin sering diadakan menarik perhatian bukan hanya dari para *cosplayer*, tetapi juga dari masyarakat umum. Terlebih lagi jika diselenggarakan di ranah publik. Namun, masih banyak masyarakat yang masih belum terbiasa dalam melihat seorang meng*cosplay*kan suatu karakter *anime* atau *Manga*. *Cosplayer* dianggap sebagai seorang yang aneh dalam berperilaku serta berpenampilan tidak sewajarnya karena konsepnya berbeda dari norma budaya sehari-hari yang mereka kenal. Dari sudut pandang orang yang tidak mengetahui tentang *cosplay*, menganggap aneh seorang *cosplayer* adalah hal yang wajar. Sedangkan bagi masyarakat atau seseorang yang sudah mengetahui tentang *cosplay*, seperti *anime*, *Manga* dan budaya populer Jepang lainnya, *cosplay* merupakan sesuatu yang menarik untuk dilihat dan ditonton serta menjadikan ruang untuk mengekspresikan kreativitas.

Mengenai persepsi penonton terhadap *cosplayer* pada *event cosplay* di

Kota Kendari sekiranya menjadi hal menarik untuk diteliti, melihat bagaimana masyarakat atau penonton pada *event cosplay* merespon apa yang dilakukan oleh *cosplayer* dengan landasan norma yang ada di dalam masyarakat, juga penting untuk memahami bagaimana subkultur ini dapat diterima dan diintegrasikan dalam konteks sosial yang lebih luas mengingat bahwa pandangan masyarakat dapat mempengaruhi keberlangsungan dan perkembangan komunitas *cosplay* di Kota Kendari. Walau sejatinya persepsi atau pandangan penonton pada *event cosplay* sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pandangan terhadap kreativitas, keterampilan, pengalaman pribadi, dan interaksi langsung dengan para *cosplayer*. Maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi penonton terhadap *cosplayer* pada *event cosplay* di Kota Kendari serta untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi penonton terhadap *cosplayer* pada *event* tersebut.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Kendari karena perkembangan komunitas *cosplay* yang pesat dan semakin banyaknya *event cosplay* yang diadakan. Berdasarkan keterangan Ketua Panitia *Event JPARK Matsuri Kendari 2023* sekaligus Ketua komunitas *cosplay* COSUKEN, Riko Yusuf, jumlah *cosplayer* yang hadir dalam *event* tersebut mencapai sekitar 150 orang, dengan 45 di antaranya ikut kompetisi *cosplay*. Ini menjadi jumlah terbanyak sepanjang penyelenggaraan *event cosplay* di Kendari, menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif etnografi dengan teknik pemilihan informan secara purposive sampling, yakni memilih informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memahami masalah penelitian. Mengacu

pada Spradley (1997), informan dipilih karena memiliki pengetahuan, pengalaman langsung, serta cukup waktu untuk memberikan informasi. Informan terdiri atas anggota komunitas *cosplay*, penonton *event*, dan panitia penyelenggara, berjumlah delapan orang yang terdiri dari remaja hingga dewasa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan terlibat (*participant observation*) dan wawancara mendalam (*indepth interview*). Pengamatan terlibat dimulai sejak sebelum seminar proposal, dengan peneliti aktif menghadiri *event-event cosplay* di Kendari sejak 2022. Dari situ peneliti menyaksikan dinamika langsung, mulai dari totalitas kostum para *cosplayer*, reaksi penonton yang beragam, hingga suasana festival yang meriah. Wawancara mendalam dilakukan secara santai namun terfokus untuk menggali pandangan informan tentang *cosplay*, persepsi mereka terhadap *cosplayer*, serta pengalaman pribadi mereka selama menghadiri *event*. Misalnya, informan Delia (23) mengungkapkan adanya perubahan signifikan dalam *event cosplay*, baik dari dekorasi, jumlah *cosplayer*, hingga penerimaan masyarakat yang kini lebih terbuka. Sementara itu, informan Saikal (20) menyatakan awalnya menganggap *cosplay* sekadar bergaya, namun setelah melihat langsung totalitas para *cosplayer* hingga gestur yang menyerupai karakter aslinya, persepsinya berubah menjadi kagum.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis tematik etnografi. Proses analisis dilakukan melalui tahap kategorisasi fenomena, pemberian label pada kategori, dan penarikan kesimpulan (Setyobudi & Hajar 2025). Teknik ini mengacu pada Hanurawan dalam Wijaya (2018) serta teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Mead (1934). Penelitian menemukan bahwa persepsi penonton terbentuk melalui interaksi sosial yang sarat simbol, di mana *cosplayer* bukan hanya

dipandang sebagai hiburan visual, tetapi juga representasi karakter populer yang memicu proses interpretasi dan pembentukan makna dalam diri penonton. Dengan semakin seringnya *event* diadakan di ruang publik seperti mal dan didukung sponsor besar, *cosplay* di Kota Kendari kini semakin diterima sebagai ekspresi seni, kreativitas, dan identitas yang sah dalam masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

Event cosplay mulai populer di Indonesia pada awal 2000-an dan pertama kali digelar pada 2004 di Universitas Indonesia. Khusus di Kota Kendari, *event cosplay* mengalami perkembangan signifikan sejak pertama kali diadakan pada 2012 di pelataran Telkom oleh Japan Lovers Kendari. Tahun berikutnya, J-Fest kembali diselenggarakan di MTQ Kendari, meskipun saat itu istilah *cosplay* belum familiar bagi masyarakat luas. Sejak saat itu, *event cosplay* mulai menarik minat warga, baik yang ikut kompetisi, sekadar mengenakan kostum, maupun hadir untuk menikmati suasana dan berinteraksi. *Event cosplay* di Kendari rutin diadakan setiap tahun, meski sempat terhenti pada 2020-2021 akibat pandemi COVID-19. Memasuki masa transisi pascapandemi pada 2022, geliat *event cosplay* kembali meningkat, ditandai dengan festival Japan-Korea oleh Jakor di Lippo Plaza Kendari pada Januari dan Desember 2022 yang menampilkan *cosplay*, dance, hingga cabaret, sekaligus memunculkan banyak wajah *cosplayer* baru.

Sejak berdirinya komunitas pada tanggal 26 Desember 2013, komunitas ini sudah memiliki banyak anggota walaupun demikian sudah tidak seaktif dulu dalam merekrut atau penambahan anggota baru, Tercatat pada tahun 2025 hanya tersisa 80 *cosplayer* yang masih aktif dalam *bercosplay*. Jumlah ini dikarenakan dinamika keanggotaan komunitas *cosplay* yang bersifat fleksibel dan dipengaruhi oleh

faktor pekerjaan maupun perubahan prioritas hidup anggotanya. Seiring berjalan waktu, tanggung jawab seperti pekerjaan dan urusan keluarga membuat Sebagian dari mereka tidak memiliki kesempatan untuk terlibat aktif. Dan saat ini komunitas COSUKEN didominasi oleh anggota muda, namun tetap memiliki jejak kontribusi dari anggota yang lebih senior, yang telah turut membangun dan mengembangkan komunitas di masa awal terbentuk. *Recruitment* yang dilakukan komunitas COSUKEN yaitu dengan mempromosikan komunitasnya di Facebook dan Instagram.

Tabel 1. anggota Cosuken

Jenis Kelamin	Jumlah
Perempuan	60
Laki-laki	20
Anggota	80

Tabel diatas adalah jumlah anggota COSUKEN yang beranggotakan 80 orang dimana perempuan yang lebih dominan dari pada laki-laki.

Memahami bahwa *cosplay* adalah sebuah industry, serta jumlah *cosplayer* yang meningkat dan pecinta budaya Jepang di Kota Kendari mempengaruhi munculnya beberapa komunitas lainnya. Hal ini bisa dilihat dari pengikut dan jumlah anggota di salah satu komunitas *cosplay* pertama di Kota Kendari. Tidak hanya komunitas *cosplay*, Saat ini di Kota Kendari terdapat berbagai macam komunitas-komunitas Jepang, diantaranya COSUKEN, Fuwa-Fuwa *Cosplay* Kendari (FFCK), Mangaken, J-Music Lovers Kendari, Jakor (Japanese Korea) dan lainnya, yang semakin menunjukkan eksistensi dan kemampuan kreatif para anggotanya, baik secara individual maupun kelompok.

Kini, *event-event cosplay* di Kendari berkembang dengan menggandeng pusat perbelanjaan besar, salah satunya JPARK

MATSURI yang diselenggarakan di Main Atrium Mall The Park Kendari pada 2023 dan 2024. Nama JPARK MATSURI sendiri mencerminkan konsep festival Jepang yang digelar di The Park. *Event* ini menjadi magnet besar dengan berbagai kompetisi seperti *cosplay*, low budget *cosplay*, karaoke, dan cover dance, juga penampilan grup lokal seperti Midnight Syndrome, Aidoru Project, dan Nizuyu. Menurut Riko, ketua panitia JPARK MATSURI 2023, *event* ini diharapkan menjadi ajang kolaborasi komunitas penggemar budaya Jepang di Kendari sekaligus memperkenalkan budaya Jepang secara luas dengan cara yang inklusif dan meriah. Tidak hanya itu, *event* otomotif seperti Honda Sport Motoshow dan launching New Honda Scoopy juga turut menghadirkan *cosplay* competition dan *coswalk* yang memeriahkan suasana. Beragam karakter dari anime, manga, game, hingga tokusatsu ditampilkan, memperlihatkan kreativitas *cosplayer* sekaligus menarik perhatian masyarakat untuk datang, menikmati pertunjukan, dan menunjukkan beragam respon terhadap budaya populer Jepang ini.

A. Persepsi Penonton terhadap *Cosplayer* pada Event *Cosplay* di Kota Kendari

Persepsi merupakan cara bagaimana individu memproses, menilai, serta memaknai terhadap suatu pengalaman yang mereka rasakan, contohnya ketika menghadiri suatu acara. Persepsi dapat bersifat positif, negatif maupun netral, tergantung pada pengalaman pribadi. Banyak fenomena yang terjadi di sekitar Masyarakat. Fenomena biasanya dapat disaksikan oleh panca indra. *Event cosplay* juga dapat menjadi suatu fenomena karena memberikan peluang bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas melalui kostum serta menjadi tempat dimana Masyarakat dapat menunjukkan berbagai sikap dan respon terhadap *cosplayer*. Pandangan Masyarakat terhadap *cosplayer* telah mengalami perubahan positif seiring

waktu. *Cosplay* akhirnya dapat di pahami sebagai sebuah seni. Dahulu, *cosplayer* sering di pandang sebelah mata oleh masyarakat, menganggap *cosplay* sebagai aktivitas yang aneh atau tidak serius. terlebih jika *event* di dilaksanakan di ruang publik, *cosplayer* sering menghadapi ketidaknyamanan. Namun saat ini banyak komunitas *cosplay* yang lebih peduli dan teredukasi. Hingga, persepsi penonton terhadap *cosplayer* pada *event cosplay* di Kota Kendari di pengaruhi dan terbagi menjadi beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

1. Ketertarikan ke *Event Cosplay*

Seiring dengan berjalannya waktu, *event cosplay* semakin banyak di adakan di Kota Kendari, tidak dapat di pungkiri juga bahwa beberapa tahun belakangan banyak Masyarakat Kota Kendari, Terutama remaja dan dewasa yang menyukai budaya populer Jepang hingga tertarik hadir di *event cosplay*. Terdapat berbagai macam alasan yang melatar belakangi mereka bisa hadir ke *event cosplay*. Contohnya yaitu salah satu teman yang membagikan informasi tentang *event cosplay* di grup.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, terlihat bahwa ketertarikan mereka terhadap *event cosplay* di Kota Kendari muncul secara bertahap, baik karena rasa penasaran setelah melihat media sosial maupun ajakan teman, seperti dialami Nasya yang awalnya hanya penasaran lalu rutin datang, Shaykal yang mulai menikmati suasana setelah diajak teman dan akhirnya aktif menghadiri berbagai *event*, Alif yang meski awalnya hanya menemani temannya namun kemudian melihat keunikan *cosplay* dan budaya Jepang, hingga Delia yang sejak diajak kakak sepupunya semakin tertarik bahkan ingin mencoba *cosplay*; hal ini menunjukkan bahwa *event cosplay* menjadi ruang inklusif tempat siapa saja bebas berekspresi tanpa takut dihakimi, menyalurkan hobi, mengembangkan kreativitas, bertemu teman baru, serta memperluas pandangan tentang budaya

populer Jepang, sehingga wajar jika anak muda maupun dewasa di Kendari antusias datang ke *event cosplay* meski awalnya bukan penggemar jejepangan.

Tidak hanya itu saja, ada hal lain yang membuat seseorang turut hadir ke *event cosplay*, yaitu adanya dorongan yang diberikan oleh orang lain. Di mana, dengan dorongan tersebut akan memberikan sedikit pengaruh pada kemauan yang dimiliki seseorang untuk mencoba hal baru yang sebelumnya tidak di sukai atau tidak di ketahui, dengan adanya dorongan positif membuat setiap orang akan lebih mempunyai motivasi untuk mencoba berbagai macam hal baru, dan tentunya harus diimbangi dengan adanya kemauan dalam diri sendiri. Dalam hal ini, dapat dilihat adanya dorongan yang diberikan oleh orang lain, terutama seorang teman dapat membuat seseorang tertarik ke *event cosplay*.

2. Apresiasi terhadap Seni dan Kreativitas *Cosplayer*

Sementara itu, bentuk ekspresi masyarakat terhadap pelaksanaan *event cosplay* serta pandangan Masyarakat terhadap *cosplayer* lambat laun mengalami perubahan positif seiring waktu. *Event cosplay* menjadi tempat dimana masyarakat menunjukkan berbagai sikap dan respon terhadap *cosplayer*. Penonton sekitar memberikan ekspresi positif terhadap *cosplayer*.

Adapun pernyataan Dgnarin (32), seorang *cosplayer* senior di Kendari, menunjukkan bahwa meski dulu *cosplay* sering mendapat kritikan dan tanggapan negatif, kini justru semakin diterima dan diapresiasi oleh masyarakat, terbukti dengan munculnya banyak *cosplayer* baru yang saling mendukung serta makin banyaknya masyarakat yang memuji hasil usaha mereka; hal ini sejalan dengan Galib (22) yang mengapresiasi detail kostum dan properti para *cosplayer* yang menurutnya menunjukkan kreativitas tinggi, serta Delia (23) yang senang melihat penampilan

cosplayer dari kostum, properti, hingga makeup yang detail meski hanya tertarik berfoto dengan karakter yang familiar baginya, semua ini memperlihatkan bahwa *event cosplay* kini menjadi ajang positif bagi *cosplayer* mengekspresikan diri tanpa rasa takut, didukung apresiasi penonton, serta memperkuat ruang sosial kreatif yang semakin inklusif di Kota Kendari.

Dalam setiap penampilannya, tidak dapat dipungkiri bahwa seorang *cosplayer* akan menampilkan yang terbaik dengan tujuan menunjukkan eksistensi mereka serta meraih simpati masyarakat sekitar. *Event cosplay* menciptakan lingkungan yang bebas penilaian, respon negatif yang dahulu di dapatkan lambat laun mengalami perubahan, Penonton menghargai kemampuan serta inovasi yang telah di tunjukkan oleh para *cosplayer* dalam merancang kostum serta seni crafting yang sangat cermat dan unik. Menyambut baik para *cosplayer* dan penampilan mereka, karena dianggap sebagai jenis seni yang sangat unik dan menarik dengan tampilan kostum, aksesoris serta make up. Tidak hanya kagum terhadap penampilan visual saja, mereka juga sering tertarik dengan pemilihan karakter yang di tampilkan *cosplayer* dan bagaimana kostum dibuat.

3. Stereotipe dan Stigma Budaya

Dengan berkembangnya komunitas *cosplay* di Kota Kendari dan dengan kemunculan *cosplayer-cosplayer* baru dapat mendorong lagi perubahan persepsi Masyarakat terhadap *cosplay* serta dapat juga mempengaruhi penilaian terhadap kreativitas mereka. Pasalnya *Cosplayer* baru yang belum teredukasi mengenai pemilihan kostum dapat menciptakan lingkungan *event* yang tidak nyaman dan aman bagi penonton dan *cosplayer* perempuan, serta dapat memunculkan kembali bahwa *cosplay* adalah aktivitas yang tidak serius dan hanya membuang-buang waktu.

Dalam hal ini, Saikal (20) mengungkapkan keprihatinannya terhadap

cosplayer minor yang ikut-ikutan tren atau mengalami FOMO tanpa pemahaman etika, sehingga rentan memilih kostum yang kurang sesuai usia dan memicu risiko di *event* terbuka, serupa dengan pendapat Dinong (26) yang menekankan pentingnya *cosplayer* minor memilih kostum sesuai umur agar tidak menjadi objek pelecehan atau objektifikasi, sedangkan Delia (23) juga mengingatkan agar pemula memilih kostum tertutup demi menyesuaikan dengan norma Kota Kendari; hal ini menunjukkan bahwa meskipun *cosplay* sebagai budaya populer makin diterima, tetap perlu proses lokalisasi agar selaras dengan nilai setempat, seperti ditegaskan Dgnarin (32) yang mendorong *cosplayer* minor menjaga diri dengan memilih karakter sesuai usia untuk menjaga citra positif *cosplay* dan menghindari stigma negatif maupun potensi predator di *event*.

B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Penonton

Event Cosplay dapat menciptakan pengalaman sosial yang menyenangkan bagi para pelakunya, dan ini juga dirasakan oleh penonton. Ketika *cosplayer* tampil di depan umum, mereka kerap kali menarik perhatian dan mendapat interaksi sosial, penonton yang menyaksikan juga dapat merasakan semangat dalam komunitas *cosplay*. Semua interaksi antar individu manusia melibatkan suatu pertukaran simbol. suatu *event cosplay* mempunyai banyak faktor yang berpengaruh besar dalam membentuk persepsi seseorang. Di antaranya:

1. Interaksi dan Pengalaman

Dalam hal ini, interaksi dan pengalaman di dalam menghadiri suatu *event cosplay* sangat berpengaruh besar dalam membentuk persepsi seseorang. Reaksi yang dilakukan oleh satu orang terhadap tindakan orang lain didasarkan pada penilaian makna yang ada. *Event cosplay* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk interaksi sosial dan menciptakan

pengalaman baru. Dalam hal ini dapat dilihat dari pengalaman yang diberikan oleh Delia disaat berinteraksi dengan *cosplayer*.

Delia (23) mengungkapkan bahwa momen paling seru baginya saat *event cosplay* adalah ketika berfoto bersama *cosplayer* yang berhasil menghidupkan karakter favoritnya, memberikan pujian, hingga saling bertukar Instagram, yang menurutnya membuat *cosplayer* terlihat humble dan mempererat interaksi, sementara Alif (21) juga merasakan hal serupa saat berinisiatif meminta foto dan bahkan diarahkan pose oleh *cosplayer* sehingga interaksi terasa aktif, sedangkan Nasya (16) menambahkan bahwa sapaan ramah, ajakan kenalan, hingga pemberian freebies seperti stiker, permen, atau photocard oleh *cosplayer* menjadi pengalaman emosional yang unik, menunjukkan bahwa interaksi hangat ini tidak hanya menciptakan kesenangan sesaat tetapi juga membangun hubungan sosial positif yang memperkuat citra *cosplay* sebagai ruang ekspresi kreatif yang menyenangkan dan inklusif.

Dari seluruh wawancara terlihat bahwa ketertarikan seseorang terhadap *event cosplay* tidak muncul begitu saja, melainkan dari paparan media sosial, hingga melalui ajakan teman. Fenomena meningkatnya partisipasi dalam *event cosplay* sesuai dengan Teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Mead (19134), di mana makna sebuah aktivitas *cosplay* dibentuk lewat interaksi sosial dan interpretasi individu terhadap simbol-simbol budaya (kostum, karakter anime dan manga, komunitas).

2. Kualitas Penampilan Cosplayer

Dalam suatu *event cosplay*, hal yang paling menarik perhatian penonton ialah kostum yang dikenakan oleh *cosplayer*. bukan hanya itu saja, make up, peniruan ekspresi, Bahasa tubuh (*body language*), serta akting tidak luput dari perhatian

penonton. Teori Interaksionisme Simbolik menekankan pada pentingnya simbol-simbol dan interaksi sosial, dan dalam konteks *cosplay* kostum menjadi salah satu simbol yang mempresentasikan karakter yang diwujudkan seorang *cosplayer*. *cosplayer* yang mengenakan kostum tentu mengirimkan sinyal simbolik tentang karakter yang sedang mereka perankan kepada orang lain di sekitarnya.

Nasya (16) mengungkapkan bahwa dalam menilai *cosplayer*, hal pertama yang ia perhatikan adalah kualitas kostum lengkap dengan detail aksesoris serta make up yang mendukung, karena menurutnya penampilan yang asal-asalan mengurangi daya tarik *cosplayer*; hal ini sejalan dengan Saikal (20) yang lebih menilai bagaimana *cosplayer* mampu menjiwai karakter melalui ekspresi, gerakan, serta interaksi saat tampil di atas panggung, dan diperkuat oleh Delia (23) yang mengaku hanya tertarik mengajak foto *cosplayer* yang benar-benar total, mulai dari make up, wig, kostum rapi, hingga wangi; sementara Dgnarin (32) sebagai *cosplayer* senior menekankan pentingnya tampil percaya diri tanpa masker agar ekspresi wajah dapat dinilai maksimal saat *coswalk*, sedangkan Alif (21) merasa performa *cosplayer* saat tampil menari atau melakukan *wotagei* dengan lagu-lagu JKT48 menambah keseruan *event*, menunjukkan bahwa totalitas penampilan—dari kostum, make up, akting karakter hingga perform panggung—adalah faktor utama yang membentuk persepsi positif penonton terhadap *cosplayer* dan membuat *event cosplay* semakin hidup serta mengesankan.

Totalitas merupakan penilaian penonton terhadap seorang *cosplayer*. Dimana mereka (para *cosplayer*) harus selalu mengutamakan kesamaan-kesamaan baik itu fisik dan juga pembawaan karakter yang sedang diperankan. Totalitas tersebut dapat menggambarkan sejauh mana pengetahuan *cosplayer* terhadap karakter yang diperankannya. Saat waktunya untuk tampil diatas panggung, penonton bisa

melihat bagaimana para *cosplayer* menirukan perilaku hingga berbagai property yang digunakan untuk menguatkan perannya tersebut.

3. Kepopuleran Karakter *Anime* dan *Manga*

Bukan hanya bertemakan *anime*, *cosplay* terdiri dari berbagai jenis, salah satunya *Manga*. *Cosplay anime* dan *Manga* merupakan suatu kategori yang tidak dapat dipisahkan. Awal mulanya, *anime* merupakan sebuah *Manga* yang populer sehingga diangkat menjadi serial *anime*. Kedua jenis *cosplay* inilah yang paling banyak peminatnya karena ketenaran *anime* dan *Manga* di kalangan remaja dan dewasa muda. Terlihat bahwa kepopuleran *anime* dan *Manga* menjadi factor dalam menarik perhatian penonton terhadap *cosplayer* yang tampil di *event cosplay* di Kota Kendari.

Berdasarkan wawancara dengan Galib (22), Alif (21), Delia (23), Nasya (16), dan Saikal (20), dapat disimpulkan bahwa penonton *event cosplay* di Kota Kendari lebih menyukai *cosplayer* yang memerankan karakter anime dibandingkan karakter dari manga. Hal ini disebabkan karena mereka umumnya lebih sering menonton anime dibanding membaca manga, sehingga lebih familiar dan memiliki keterikatan emosional dengan karakter-karakter anime yang tampil hidup lewat gerakan, suara, dan ekspresi. Mereka menganggap *cosplayer anime* lebih menarik karena bisa meniru gaya, ekspresi, serta gerakan khas karakter yang telah mereka tonton, sementara *cosplay manga* dinilai kurang menarik karena hanya mengandalkan visual kostum tanpa contoh gerak nyata. Selain itu, daya tarik visual berupa kostum yang rumit, aksesoris, dan properti khas anime juga menjadi alasan penonton lebih mengapresiasi *cosplayer anime*. Hal ini menunjukkan bahwa popularitas karakter yang sedang tren, kompleksitas kostum, serta pengalaman menonton anime sangat memengaruhi

minat penonton dalam memilih karakter *cosplay* yang ingin mereka lihat dan ajak berinteraksi di *event*.

Berdasarkan pemaparan semua informan diatas dapat dilihat perbandingan daya Tarik penonton *cosplay anime* dan *Manga*. *Event cosplay* di Kota Kendari sering kali lebih fokus pada *anime*, dengan begitu lebih banyak *cosplayer* yang memilih karakter dari serial *anime* yang sedang trend. Meskipun *cosplay Manga* juga ada, tetapi jika *event* besar akan lebih didominasi oleh *cosplay anime*. Kepopuleran karakter *anime* dan *Manga* yang telah berkembang, namun persepsi negative masih bisa saja ada, namun seiring waktu semakin berkurang dan seiring juga meningkatnya popularitas dan penerimaan terhadap budaya pop Jepang di Kota Kendari.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa secara umum persepsi masyarakat mengalami pergeseran positif. awalnya *cosplayer* kerap kali dianggap aneh karena tampilannya yang tidak sesuai dalam keseharian budaya lokal masyarakat Kota Kendari. Namun seiring dengan meningkatnya intensitas *event cosplay* serta interaksi langsung antara penonton dan *cosplayer*. Penonton mulai mengapresiasi totalitas penampilan para *cosplayer* dalam memerankan karakter, baik dari segi kostum, gestur, hingga ekspresi yang menyerupai tokoh fiksi dalam *Anime* dan *Manga*.

Event cosplay yang telah mengalami perkembangan signifikan di Kota Kendari, baik dari segi jumlah partisipasi masyarakat, hingga dukungan dari pihak sponsor yang membuatnya semakin dikenal luas dan diterima. Kehadiran *event cosplay* yang dikemas meriah dan profesional semakin memperkuat persepsi positif tersebut.

Cosplay pun dipandang tidak sekedar hiburan, melainkan sebagai bentuk seni dan kreatifitas yang lahir dari budaya populer Jepang dan diadaptasi secara kreatif oleh masyarakat.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, saran yang diajukan sebagai berikut: 1) Bagi komunitas *cosplay*, untuk terus mengembangkan kreativitas serta lebih mengedukasi anggotanya dengan pemilihan kostum agar dapat mengurangi stigma negative dan meningkatkan apresiasi publik. 2) Bagi pemerintah daerah dan pelaku industri kreatif, agar *event cosplay* dapat dijadikan sebagai potensi pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif lokal dengan mendukung kolaborasi antar komunitas, pelaku usaha, dan pusat perbelanjaan sebagai entuk promosi dan hiburan modern yang diminati oleh generasi muda. 3) Teruntuk mahasiswa lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai *cosplay*, budaya populer Jepang, atau persepsi masyarakat terhadap subkultur, disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian tidak hanya pada sisi penonton, tetapi juga pada aspek lain seperti konstruksi identitas *cosplayer*, atau dampak ekonomi dari pengadaan *event cosplay*.

5. Daftar Pustaka

- 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), 9-9.
- Amanah, N. H. (2020). *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Iklim Kelas Dan Efikasi Diri Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Dalam Proses Pembelajaran PAI SMA Negeri 1 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Bahri, S. (2015). *Self Esteem Cosplayer* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Bevani, F. N., Travianti, E. L., & Rizki, F. D. (2022). Rekonstruksi Karakter Fiksi Ke Dunia Nyata analisis Fenomena *Cosplayer* Di Indonesia. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 4(2).
- Mardiharto, A. Z. (2017). *COSPLAY Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya. AntroUnairdotNet*, VI (3), 311-324.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society from the standpoint of a social behaviorist*. London: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS.
- Nasution, L., Mawaddah, A., Siregar, M. Y., Gapur, A., & Taulia, T. (2024). Analisis Perkembangan *Cosplay* Sebagai Budaya Pop Jepang Di Kota Medan. *JURNALEDUCATION AND DEVELOPMENT*, 12(3), 329-335.
- Nugraha, U. (2015). Hubungan Persepsi, Sikap Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Universitas Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 4(1).
- Pinen, A. F. (2018). Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas *Cosplayer* Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 216-230.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). *Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku"* Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654.
- Purba, R. L. N. B., Iqbal, M., & Ekomila, S. (2025). Fenomena *Cosplay* Anime Jepang Di Kalangan Generasi Z di kota Medan. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(1), 316-324.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M. (2012). "Cosplay":

- Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341.
- Rohimah, S., Oktavianus, D., Ihsan, M., & Yuliono, A. (2024). *EVENT COSPLAY SEBAGAI WAHANA EKSPRESI DAN PARIWISATA DI KOTA PONTIANAK*. Kabillah: *Journal of Social Community*, 9(1), 309-319.
- Ririn, R., Restu, U., & Nurjuman, H. (2018). *Interaksi Komunitas Nishikai Penyuka Budaya Populer Jepang Antar Anggota dan Masyarakat Di Kota Serang Banten* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Rizky, M. Y., & Stellarosa, Y. (2017). Preferensi penonton terhadap film Indonesia. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 4(1), 15-34.
- Setyobudi, I. (2014). *Culture Encounters Collage: Art, Performing Art, Dance. Spirit of the Future Art for Humanizing* (Seminar Nasional Festival Kesenian Indonesia ke-8 di ISI Yogyakarta). Yogyakarta: ISI Yogyakarta Press.
- Setyobudi, Imam. (2019). *Exoticization of Local and Global: Exploitation in West Java Tourism Practice. The 7th International Symposium of Journal Antropologi Indonesia*. <http://conference.ui.ac.id/isjai/isjai2019/paper/view/21770>.
- Setyobudi, Imam., Hajar, Siti. (2025). *Analisis Data dalam Etnografi*. Editor Rina Hermawati dan Rosramadhana *Metode Etnografi Bunga Rampai Antropologi*. Denpasar-Bali: Pustaka Larasan.
- Sari, P. I. (2017). *Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC)*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatul.
- Satriawan, A., Sarmilah, S., & Windusari, S. (2022, October). Subkultur dalam Konsep Diri. In *Proceeding International Conference on Tradition and Religious Studies* (Vol. 1, No. 1, pp. 27-39).
- Siregar, N. S. S. (2012). Kajian tentang interaksionisme simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100-110.
- Spradley, J.P. 1997. *Metode Etnografi*. Terjemahan Oleh Misbah Yulfa Elisabeth Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Sutopo, O. R., & Lukisworo, A. A. (2021). *Memahami Budaya Kaum Muda di Era Digital*. D.I Yogyakarta : Gadjah Mada University Press & Anggota IKAPI dan APPTI.
- Syafuddin, K. (2020). *Cosplay Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual)*. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 1(3), 158-173.
- Tewal, Bernhard, dkk.2017. *Perilaku Organisasi*. Bandung: CV. PATRA MEDIA GRAFINDO
- Venus, A. (2017). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota *cosplay* party Bandung. *Jurnal AspiKom*, 1(1), 71-90.
- Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi). *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray Repository*, 3(1), 1-10.
- Yudiaryani, Y. (2017). *Membaca Pertunjukan Teatrikal Dan Ruang Penonton*.
- Zaenudin, M., Endriawan, D., & Trihanondo, D. (2016). Representasi Tema Subkultur Indonesia Dalam Karya Seniman Bandung Periode 2010-2015 (Studi Kasus Karya Seni Adhya Ran adireksa, Henrycus Napit Sunargo, Priyana, Panca Dwinandhika Zen, dan Radi Arwinda). *eProceedings of Art & Design*, 3(2)