

DAMPAK BUDAYA *COSPLAY* PADA REMAJA DI DENPASAR-BALI

Carisha Helena Valencia Ambara¹, Wayan Nurita²

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar, Jl.

Kamboja 11A Denpasar Bali, 80233.

Correspondence Email: carishaambara261@gmail.com

Abstract

Cosplay (コスプレ) is one of the most favored Japanese popular cultures nowadays. Not only in Japan, cosplay culture is also popular in various countries including Indonesia. Apart from just using costumes, wigs and makeup, cosplayers also train their behavior and speech to better resemble the characters they admire. This research aims to find out the impact that arises with the existence of Japanese cosplay culture on teenagers in Bali. The theory used in this research is the mimicry theory by Homi Bhabha and uses two other supporting theories related to the existing problems. The data source used is primary data collected from interviews. The method used is field research by conducting indirect interviews with 10 informants who have done cosplay. The results of this study show two impacts, specifically positive and negative impacts. Positive impact: 1. Expansion of social life, 2. Opening insights so as to receive foreign culture. Negative Impact: 1. Antipathy towards one's own culture, 2. Erosion of traditional culture.

Keywords: *Impact, Culture, Cosplay (コスプレ), Teenagers, Denpasar*

Abstrak

Cosplay (コスプレ) merupakan salah satu budaya populer Jepang yang sedang digemari saat ini. Tidak hanya di Jepang, budaya *cosplay* juga sedang populer di berbagai negara termasuk Indonesia. Selain hanya menggunakan kostum, rambut palsu serta riasan wajah *cosplayer* juga melatih tingkah laku dan tutur kata agar lebih menyerupai karakter yang dikagumi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang muncul dengan adanya budaya Jepang *cosplay* pada remaja di Bali. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori mimikri Homi Bhabha dan menggunakan dua teori pendukung lainnya terkait dengan permasalahan yang ada. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan dari hasil wawancara. Metode yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan melakukan wawancara tidak langsung dengan 10 informan yang pernah melakukan *cosplay*. Hasil penelitian ini menunjukkan dua dampak yakni dampak positif dan negatif. Dampak positif: 1. Perluasan Kehidupan Sosial, 2. Membuka Wawasan Sehingga Dapat Menerima Budaya Asing. Dampak Negatif: 1. Antipati Terhadap Budaya Sendiri, 2. Tergerusnya Budaya Tradisional.

Kata Kunci: Dampak, Budaya, Cosplay (コスプレ), Remaja, Denpasar

Pendahuluan

Jepang merupakan negara yang terkenal dengan sebutan negeri matahari terbit, yang kaya akan keberagaman budayanya. Selain keindahan budaya tradisionalnya negara Jepang ini juga merupakan salah satu negara yang dikenal akan kemajuan teknologi. Meluasnya industri dalam berbagai bidang membuat Jepang memiliki peran penting dalam pergerakan teknologi, ekonomi, sosial dan budaya. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut dapat mempengaruhi perilaku dan pemikiran masyarakatnya. Pemikiran serta perilaku berdasarkan tradisi dan kepercayaan turun temurun itu muncul sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan gaya hidup masyarakat Jepang. Dengan menjadi pusat teknologi canggih, menyebabkan munculnya tren populer seperti karakter Jepang, mode pakaian, game, manga, anime, musik, dan banyak lagi yang telah tersebar ke seluruh dunia, sehingga membentuk citra Jepang di mata dunia dan menimbulkan pengaruh besar terhadap budaya, kreativitas gabungan, maupun peluang ekonomi (Slade, 2023:1). Jepang juga termasuk negara yang sangat mempertahankan nilai-nilai budayanya, meskipun terpapar oleh pengaruh budaya asing, modernisasi, globalisasi, Jepang berhasil mempertahankan dan melestarikan tradisi maupun nilai-nilai budayanya yang telah ada selama berabad-abad.

Budaya Jepang merupakan salah satu budaya yang kaya akan nilai yang terkandung di dalamnya. Menjadikan Jepang sebagai salah satu negara yang dapat menghasilkan perpaduan harmonis antara kekayaan tradisi dalam budaya tradisional. Beberapa aspek yang terdapat dalam budaya Jepang seperti: tradisi dan sejarah, pakaian, makanan, festival, teknologi, seni bela diri, seni dan estetika, serta budaya populernya yang sedang ramai sekarang ini.

Salah satunya adalah *cosplay* (コスプレ) merupakan salah satu budaya populer Jepang yang sedang ngetren sekarang ini, banyak masyarakat yang melakukan cosplay ini sebagai salah satu gaya hidup ataupun hobi semata. *Cosplay* merupakan gabungan dari 2 kata bahasa Inggris buatan Jepang yakni *costume* (コス、kostum) dan *play* (プレ、

bermain) yang memiliki arti bermain peran. Individu yang melakukan hobi cosplay dikenal dengan sebutan *cosplayer* (コスプレイヤー). “*Cosplayers do not limit themselves to representing characters within their own race, age group, ethnicity, even gender*” (Kroski, 2015:1). Seorang *cosplayer* tidak membatasi diri untuk memerankan karakter yang sesuai dengan ras, usia, maupun jenis kelamin. Tetapi dapat bebas memilih dan memerankan karakter dari berbagai latar belakang tanpa terikat oleh identitas pribadi mereka. Tidak hanya memerankan karakter yang digemari sembari mengenakan kostum, aksesoris serta riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang di perankan. Namun, juga harus pandai dalam menjiwai saat berakting seperti tokoh fiksi yang sedang ditampilkan sehingga terlihat seperti aslinya dan terasa seperti karakter tersebut menjadi hidup.

Istilah “*cosplay*” sendiri baru muncul pada tahun 1984 di Jepang. Saat meliput World Science Fiction Convention (Worldcon) di Los Angeles, Nobuyuki Takahashi dari Studio Hard menciptakan istilah *cosplay* pertama kali (King, 2023). *Cosplay* menjadi umum di berbagai acara, terutama pada konvensi yang berkaitan dengan video game, manga dan anime. Popularitas *cosplay* semakin meningkat dan mulai tersebar ke berbagai negara di luar Jepang pada tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an. Adanya internet memainkan peran terbesar dalam penyebaran *cosplay*. Teknologi canggih dan internet yang berkembang pesat menyebabkan adanya peningkatan pada budaya populer yang menjadi salah satu alasan berkembangnya manga, idol, anime dan mode pakaian yang lebih unik dan beragam. Banyaknya platform media sosial seperti Tiktok, Instagram, Facebook, serta Youtube telah memungkinkan para *cosplayer* untuk menampilkan karya mereka pada audiens global. Menggunakan hastag serta tren *cosplay* di media sosial memudahkan masyarakat untuk saling terhubung. Menjadikan *cosplay* semakin terkenal di kalangan komunitas yang menyukai budaya populer Jepang, sehingga menyebar ke berbagai negara asing tak terkecuali Indonesia.

Di Indonesia, budaya *cosplay* di kabarkan mulai dikenal sekitar tahun 1998. Munculnya anime Jepang pada stasiun tv swasta maupun TVRI juga di percaya menjadi awal berkembangnya hobi *cosplay* yang masih awam di Indonesia. Melejitnya penayangan anime pada tahun 2000-an serta makin banyaknya generasi muda yang menyukai budaya Jepang membuat komunitas penggemar budaya Jepang dan komunitas

cosplay pun terbentuk. Karena manusia hidup dalam sebuah komunitas yang memiliki ketentuan atau kesepakatan mengenai hal-hal yang mereka miliki bersama (Liliweri, 2003:78). Komunitas tersebut mengadakan banyak event event budaya Jepang dan UI dapat dikatakan menjadi salah satu pelopor pelaksana event jejepangan di Indonesia. Menjadikan hobi *cosplay* terus berlanjut hingga sekarang. Tidak hanya di Ibu kota Jakarta saja tetapi event jejepangan ini juga dilaksanakan di berbagai kota di indonesia, salah satunya adalah Bali. Berkembangnya hobi *cosplay* di Indonesia-Bali tentunya menimbulkan pro dan kontra terhadap *cosplay* sehingga penulis tertarik untuk meneliti tentang dampak budaya Jepang *cosplay* pada remaja di Denpasar-Bali.

Kajian pustaka dari penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan yang relavansi dengan penelitian ini yaitu: Pertama penelitian yang dilakukan oleh Christine Damayanti Tinambunan. (2016). Universitas Mahasaraswati Denpasar. Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Budaya Asing Terhadap Fashion Lolita Di Jepang*” menyatakan pengaruh budaya asing terhadap fashion Lolita yang ada di Jepang, sehingga *fashion Lolita* atau dikenal dengan istilah *kawaii* dengan mengenakan pakaian layaknya boneka hidup dapat diterima di Jepang dan menjadi tren *fashion* yang populer. Kedua penelitian yang di lakukan oleh Elzbeytha Diana Pricillia. (2018). Universitas Darma Persada Jakarta. Skripsi yang berjudul “*Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay Di Jakarta*” menyatakan kondisi perkembangan dari budaya populer *cosplay* Jepang di kalangan remaja di Jakarta, disebutkan juga beberapa jenis *cosplay* yang populer di lakukan. Perkembangan dari budaya *cosplay* yang ada di Jakarta berkembang dengan pesat, ditandai dengan adanya banyak event, komunitas, serta antusiasme masyarakat terhadap *cosplay*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori mimikri Homi Bhabha untuk menganalisis data. Mimikri sederhananya merupakan kegiatan menirukan sesuatu, baik itu peniruan dari cara berpakaian, cara berbicara maupun gaya hidup dari kebiasaan negara lain. “*Importantly, this mimicry is not slavish imitation, and the colonized is not being assimilated into the supposedly dominant or even superior culture. In fact, mimicry as Bhabha understands it is an exaggerated copying of language, culture, manners, and*

ideas”. Artinya, yang terpenting adalah mimikri ini bukanlah peniruan yang bersifat perbudakan, dan yang dijajah tidak disatukan ke dalam budaya yang dianggap dominan atau bahkan lebih unggul. Mimikri seperti dalam pemahaman Bhabha adalah sebuah peniruan bahasa, budaya, tata krama, serta ide-ide yang berlebihan. Sehingga diartikan, mimikri adalah peniruan yang dilakukan dengan variasi, sehingga bangsa yang dijajah tidak sepenuhnya meniru atau tunduk pada penjajah. Diingatkan Bhabha (dalam Huddart, 2006:39).

Dalam penelitian ini menganalisis dampak budaya *cosplay* pada remaja melalui memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden, yang menyangkut dampak *cosplay* pada remaja sebagai sumber data primer. Sumber data primer adalah istilah yang digunakan dalam sejumlah disiplin ilmu untuk menggambarkan bahan sumber yang paling dekat dengan individu, informasi, kurun waktu, atau gagasan yang sedang dipelajari (Mustari, 2012:38). Informan dari penelitian ini adalah 10 orang remaja di Denpasar-Bali yang memiliki pengalaman ber-*cosplay* yang berusia sekitar 17 – 25 tahun dan belum menikah. Penelitian melalui wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian lapangan dengan teknik wawancara secara online menggunakan zoom yang dimana peneliti memberikan pertanyaan langsung kepada informan yang data serta keterangannya diperlukan.

Hasil dan Pembahasan

Menurut (Aji, 2011) dalam buku yang berjudul *Cosupure Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka* oleh Fukiko Mitamura, mengatakan:

簡単に「ある役割」になりきることができる。求められる、役柄、なりたい自分に早代わりできる。それがコスプレである。

“Dapat dengan mudah menjadi suatu [tokoh]. Dapat dengan cepat menjadi apa yang dirinya inginkan atau menjadi tokoh yang diperlukan. Inilah yang disebut *cosplay*.”

Cosplay bukan sekedar hobi mahal yang sia sia tetapi merupakan suatu ajang penyalur kreativitas yang kemudian menghasilkan sesuatu yang membanggakan (Fitriawati, 2016). Adapun dua dampak yang timbul dari adanya budaya *cosplay* yaitu sebagai berikut :

Dampak Positif

1) Perluasan Kehidupan Sosial

Hobi *cosplay* sendiri tidak hanya dapat meningkatkan kreatifitas tetapi juga dapat meningkatkan interaksi serta hubungan seorang dengan yang lain di luar ruang lingkup sosialnya. Karena *cosplay* mendorong mereka untuk berinteraksi dengan banyak orang yang memiliki minat serupa. Dengan bergabung pada komunitas baru melalui online maupun offline dan ikut serta saat event jejepangan atau konvensi cosplay diadakan agar dapat menjadi wadah bagi para individu untuk memperluas jaring pertemanan dan bertukar ide kreatif. Menurut hasil penelitian dari hasil wawancara bersama narasumber bernama Mochilover, menyatakan:

“Sebenarnya saya sifatnya pemalu jadi tidak terlalu bisa berkomunikasi dengan baik, awal – awal melakukan cosplay ada perasaan cemas saat akan berinteraksi, tetapi setelah bertemu ternyata tidak seperti yang dipikirkan. Kami bahkan bertukar id dan sekarang menjadi teman baik, melalui cosplay melatih diri menjadi lebih terbuka dan sifat pemalu tersebut seakan hilang saat sedang ber-cosplay ataupun bermain bersama” (wawancara tanggal 4 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif yang timbul dari perluasan kehidupan sosial adalah peningkatan kemampuan diri dalam berinteraksi dengan orang lain dan dapat membiasakan diri sehingga menimbulkan rasa percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Jung (dalam Ja'far, 2015:216) menyatakan bahwa kepribadian manusia selalu bergerak maju mengejar kemajuan dan berkembang dari tahap yang kurang sempurna ke tahap yang lebih baik. Selain itu kepribadian juga melibatkan sikap jiwa (introvert dan ekstrovert) serta fungsi jiwa seperti cara pikir, perasaan, insting dan perilaku yang membedakan seseorang dari orang lain. Ini juga

mencakup cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, bagaimana mereka bertindak dalam situasi tertentu, serta nilai-nilai, minat, dan keyakinan yang dipegang oleh seseorang. Hal itu dikuatkan dengan pendapat (Ferdiansyah, 2023:31) yang dimana menurut Jung, ego mewakili pikiran sadar karena terdiri dari pikiran, ingatan, dan emosi yang disadari oleh seseorang. Ego berperan dalam membentuk rasa identitas dan keberlanjutan diri.

2) Membuka Wawasan Sehingga Dapat Menerima Budaya Asing

Memperluas wawasan melalui keterlibatan dengan budaya asing sangat penting untuk mengembangkan pemahaman dan toleransi terhadap perbedaan budaya yang ada. *Cosplay* sering kali melibatkan peniruan karakter dari anime, manga, atau video game yang berasal dari berbagai negara dan budaya, sehingga memungkinkan *cosplayer* untuk mengeksplorasi dan merayakan elemen-elemen budaya yang berbeda. Menurut hasil penelitian dari hasil wawancara bersama narasumber bernama Cherry, menyatakan:

“Ya, saya banyak belajar saat setelah melakukan cosplay dan bertemu dengan teman teman yang berasal dari beragam tempat bahkan luar negeri. Pandangan menjadi lebih terbuka terhadap budaya asing dan lebih menghargai perbedaan. karena masing masing budaya mempunyai keunikan dan keindahannya sendiri.” (wawancara tanggal 4 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif yang timbul dari membuka wawasan sehingga dapat menerima budaya asing adalah meningkatnya rasa toleransi terhadap budaya asing dan menjadikan diri lebih fleksibel untuk menerima hal-hal baru sehingga memiliki sikap yang terbuka akan perubahan dan perbedaan yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Jung (dalam Ja'far, 2015:216) menyatakan bahwa kepribadian manusia selalu bergerak maju mengejar kemajuan dan berkembang dari tahap yang kurang sempurna ke tahap yang lebih baik. Selain itu kepribadian juga melibatkan sikap jiwa (introvert dan ekstrovert) serta fungsi jiwa seperti cara pikir, perasaan, insting dan perilaku yang membedakan seseorang dari orang lain. Ini juga mencakup cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, bagaimana mereka bertindak dalam situasi tertentu, serta nilai-nilai, minat, dan keyakinan yang dipegang oleh seseorang. Hal itu dikuatkan dengan pendapat (Ferdiansyah, 2023:31) yang dimana

menurut Jung, ego mewakili pikiran sadar karena terdiri dari pikiran, ingatan, dan emosi yang disadari oleh seseorang. Ego berperan dalam membentuk rasa identitas dan keberlanjutan diri.

Dampak Negatif

1) Antipati Terhadap Budaya Sendiri

Dengan pengaruh globalisasi yang memengaruhi perkembangan teknologi, menjadikan sosial media sebagai platform utama dalam penyebaran informasi dan budaya diseluruh dunia. Sehingga memudahkan seluruh masyarakat untuk saling terhubung, berbagi ide dan mengenalkan budaya budaya baru dari berbagai negara dengan mudah. Akibatnya, perasaan tidak suka atau menolak budaya sendiri pun muncul. Menurut hasil penelitian dari hasil wawancara bersama narasumber bernama Astraea, menyatakan:

“Salah satu faktornya yaitu dikarenakan kurangnya minat terhadap budaya sendiri yang di lain sisi budaya luar lebih mudah diekspos melalui media sosial modern sehingga pengetahuan terhadap budaya sendiri menjadi kurang tersampaikan.” (wawancara 5 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang timbul dari antipati terhadap budaya sendiri adalah menurunnya rasa suka terhadap budaya sendiri, budaya sendiri pun dapat terlupakan dan tidak dihargai lagi. Hal ini sesuai dengan pendapat Jung (dalam Ja'far, 2015:216) menyatakan bahwa kepribadian manusia selalu bergerak maju mengejar kemajuan dan berkembang dari tahap yang kurang sempurna ke tahap yang lebih baik. Selain itu kepribadian juga melibatkan sikap jiwa (introvert dan ekstrovert) serta fungsi jiwa seperti cara pikir, perasaan, insting dan perilaku yang membedakan seseorang dari orang lain. Ini juga mencakup cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, bagaimana mereka bertindak dalam situasi tertentu, serta nilai-nilai, minat, dan keyakinan yang dipegang oleh seseorang. Sesuai juga dengan pendapat ritzer (dalam Azkia, 2019:14) menyatakan fenomena globalisasi merupakan kejadian yang tidak hanya membawa perubahan di bidang ekonomi, tetapi juga memengaruhi aspek sosial dan budaya.

2) Tergerusnya Budaya Tradisional

Terkikisnya budaya tradisional dapat terjadi ketika kebiasaan, adat istiadat dan nilai-nilai yang telah diwariskan dari generasi ke generasi mulai dilupakan. Hal tersebut sering disebabkan oleh pengaruh budaya populer yang lebih menarik perhatian. Menurut hasil penelitian dari hasil wawancara bersama narasumber bernama Kirara, menyatakan:

“Saya menyukai kedua budaya baik itu budaya tradisional maupun budaya modern Jepang seperti anime, manga, drama juga *cosplay*. Karena budaya itu termasuk relative, tetapi karena budaya tradisional yang kurang bervariasi jadinya lebih condong ke budaya luar yang terkesan lebih modern dan mengikuti zaman.” (wawancara tanggal 5 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang timbul dari tergerusnya budaya tradisional adalah remaja lebih tertarik untuk menonton pertunjukkan *cosplay* dan budaya modern lainnya. Sementara itu rasa tidak terlalu tertarik untuk menonton pertunjukkan tradisional pun muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat Jung (dalam Ja'far, 2015:216) menyatakan bahwa kepribadian manusia selalu bergerak maju mengejar kemajuan dan berkembang dari tahap yang kurang sempurna ke tahap yang lebih baik. Selain itu kepribadian juga melibatkan sikap jiwa (introvert dan ekstrovert) serta fungsi jiwa seperti cara pikir, perasaan, insting dan perilaku yang membedakan seseorang dari orang lain. Ini juga mencakup cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, bagaimana mereka bertindak dalam situasi tertentu, serta nilai-nilai, minat, dan keyakinan yang dipegang oleh seseorang. Sesuai juga dengan pendapat ritzer (dalam Azkia, 2019:14) menyatakan fenomena globalisasi merupakan kejadian yang tidak hanya membawa perubahan di bidang ekonomi, tetapi juga memengaruhi aspek sosial dan budaya.

Simpulan

Dalam artikel ini penulis menyimpulkan dua dampak yang timbul dengan adanya budaya *cosplay* yaitu : dampak positif dan dampak negatif. Dampak Positif : 1. Perluasan kehidupan sosial, artinya dengan melakukan *cosplay* seseorang menjadi bisa membuka diri sehingga dapat memperluas jaringan pertemanan maupun komunitasnya. Melalui

interaksi ini, mereka dapat berbagi pengalaman, belajar dari satu sama lain, dan membangun hubungan yang lebih luas dan lebih erat dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. 2. Membuka wawasan sehingga dapat menerima budaya asing, artinya *cosplay* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lain sehingga menjadi lebih terbuka, toleran, dan mampu menerima perbedaan, Dampak Negatif : 1. Antipati terhadap budaya sendiri, artinya ketika seseorang lebih tertarik pada budaya *cosplay* dapat memunculkan ketidakpedulian terhadap budaya sendiri sehingga mereka mungkin menganggap budaya lokal kurang menarik dibandingkan budaya luar. 2. Tergerusnya budaya tradisional, artinya ketika seseorang lebih fokus pada budaya populer *cosplay*, tradisi dan kebiasaan lokal bisa mulai terlupakan atau ditinggalkan.

Rujukan

- Aji, Y. (2011, Oktober 24). *Apa sih COSPLAY itu?* Diambil kembali dari JAYAPOKEN:
<https://jayapoken.blogspot.com/2011/10/apa-sih-cosplay-itu.html?m=1>
- Azkiya, L. (2019). GLOBALISASI SEBAGAI PROSES SOSIAL DALAM TEOR-TEORI. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 8 No. 1*, 14.
- Ferdiansyah, M. (2023). *Teori Psikoanalisis Hakikat Kepribadian Manusia*. Solok: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Fitriawati, D. (2016). KONSEP DIRI COSPLAYER "STUDI FENOMENOLOGIS MENGENAI KONSEP DIRI AEON COSPLAY TEAM BANDUNG". *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA) Vol.III No.1*, 48.
- Fukiko, M. (2008). *COSUPURE NAZE NIHONJIN WA SUKI NA NO KA*. Jepang: Shoudensha Shinso.
- Huddart, D. (2006). In *Homi K. Bhabha* (p. 39). New York: Routledge.
- Indonesia, C. (2017, November 25). *Sejarah Perkembangan cosplay di indonesia*. Diambil kembali dari Cosplayer Indonesia: <https://www.cosplayerindonesia.com/berita-cosplay/sejarah-perkembangan-cosplay-di-indonesia/>
- Ja'far, S. (2015). STRUKTUR KEPERIBADIAN MANUSIA PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN FILSAFAT. *Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya*, 216.
- King, E. L. (2023). All the World's a Stage: The International History of Japanese Cosplay. Dalam A. Freedman, *INTRODUCING JAPANESE POPULAR CULTURE* (hal. 132). New York: Routledge by Taylor & Francis Group.
- Kroski, E. (2015). *Cosplay in Libraries: How to Embrace Costume Play in Your Library*. London: The Rowman and Littlefield.
- Liliwari, A. (2003). *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mustari, P. M. (2012). *PENGANTAR METODE PENELITIAN*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.

Slade, A. F. (2023). Introducing Japanese Popular Culture Serious Approaches to Playful Trends. In A. Freedman, *INTRODUCING JAPANESE POPULAR CULTURE* (p. 1). New York: Routledge by Taylor & Francis Group.