

**Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead pada Fenomena Cosplayer
Terhadap Budaya Jejepangan di Kota Malang**

Wildanu Husain Rahmatullah

S1 Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Email : wildanu.husain.2207516@students.um.ac.id

Abstrak

Rasa penasaran seseorang akan *budaya Jepangan* dapat dilihat dari semakin aktifnya menggunakan internet karna internet salah satu akses mereka dalam mengetahui perkembangan komik atau film terbaru. Remaja yang mengikuti berbagai kegiatan yang berbau dengan *budaya Jepangan* seperti halnya mengikuti suatu festival Jepang, yang merupakan event *budaya Jepangan* dan didalamnya terdapat surga bagi para *cosplayer* dimana mereka menjadikan ajang suatu *keaktifitas* serta menambah *komunitas* antar *cosplayer*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi dan melakukan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Dari hasil penelitian *cosplayer* tidak akan mengenal budaya tersebut tanpa adanya sebuah *interaksi*. Dan *interaksi* tidak dapat terjalin jika tidak adanya komunikasi atau kontak sosial. Mereka membentuk suatu *interaksi* sosial dan *komunitas* untuk mewisadahi kegiatan mereka. Manfaat dari yang didapatkan dengan mengikuti event event seperti ini adalah menambah relasi antar *cosplayer* juga menambah teman baru serta memiliki keunikan tersendiri bagi para *cosplayer* itu sendiri. Dari sekian banyak *cosplayer* maka terciptalah *komunitas* suatu kelompok.

Kata kunci : budaya jepangan, cosplayer, interaksi, kreatifitas, komunitas.

Abstract

A person's curiosity about *Japanese culture* can be seen from their increasingly active use of the internet because the internet is one of their accesses to find out about the latest comic or film developments. Teenagers who take part in various activities related to *Japanese culture* are like participating in a Japanese festival, which is a *Japanese cultural* event and includes a paradise for *cosplayers* where they make the event a *creative* event and add to the *community* among *cosplayers*. The method used in this study is a qualitative method using a phenomenological approach and conducting interviews as a data collection technique. From

the research results, *cosplayers* will not know the culture without an *interaction*. And *interaction* cannot be established if there is no *communication* or social contact. They form a social *interaction* and *community* to accommodate their activities. The benefits gained by participating in events like this are that it increases relationships between *cosplayers* as well as makes new friends and has its own uniqueness for the cosplayers themselves. Of the many *cosplayers*, a group of *communities* is created.

Keywords : Japanese culture, cosplayers, interaction, creative, community.

Pendahuluan

Kebudayaan adalah suatu kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun, kebudayaan juga beragam jenis mulai dari kebudayaan western atau kebudayaan jepeng. (D. Fitriawati, 2016) Ketika seseorang atau sekelompok orang menggunakan kostum kartun Jepang di suatu tempat yang ramai seperti mall, tanpa ada rasa malu bila orang-orang disekitarnya akan menertawakan karena menggunakan kostum yang diambil dari berbagai karakter dalam sebuah kartun Jepang mereka sudah termasuk juga kedalam suatu kelompok terobsesi dalam suatu kebudayaan jepeng yang biasa disebut dengan cosplayer.

Cosplay merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar Jepang maupun para pehobi anime atau manga (kartun dan komik Jepang). bahkan terkadang banyak yang terobsesi terhadap suatu kebudayaan tersebut hingga mereka melakukan ajang kompetisi untuk menyalurkan kreativitas yang dapat menghasilkan sesuatu yang membanggakan. Mereka membentuk sebuah komunitas sebagai ajang unjuk kreativitas dalam membuat kostum yang mereka ambil dari berbagai karakter. (D. Fitriawati, 2016) Komunitas tersebut juga memiliki anggota cosplayer yang saling berinteraksi di dalam ataupun di luar aktivitas komunitas tersebut. (Abadi Akbar, 2017)

Menurut teori interaksi sosial George Herbert, bayi yang baru lahir dan binatang tidak mempunyai diri karena diri dapat terbentuk melalui aktivitas dan hubungan sosial. Perwujudan dari suatu ruang lingkup cosplayer adalah suatu cosplayer tidak dapat menjadi cosplayer tanpa ada pengenalan suatu budaya. (Adnan Harade, Muhammad, 2018) untuk memperkenalkan lebih dalam kepada masyarakat khususnya cosplayer mengenai pengetahuan cosplay itu sendiri, maka diperlukan sebuah media informasi yang mengenalkan

dasar-dasar pengetahuan cosplay dengan menambahkan gaya visual dan informatif agar mudah dipahami dan ditangkap pesan yang disampaikan.

Artikel *Analisis Teori Interaksi Simbolik pada Fenomena Cosplayer Terhadap Budaya Jejepangan di Kota Malang* ini berisikan tentang teori interaksi sosial simbolik yang mendasari tentang bagaimana cara interaksi seorang cosplayer terhadap cosplayer lainnya dan terhadap hal yang disukai yaitu budaya jejepangan serta bentuk partisipasi terhadap event jejepangan

George Herbert Mead (1863-1931) adalah seorang sosiolog Amerika yang dikenal sebagai pendiri pragmatisme Amerika, pelopor teori interaksi simbolik, dan sebagai salah satu pendiri psikologi sosial yang lahir di South Hadley pada 27 Februari 1863. Filsafat adalah ilmu yang mempelajari tentang sebuah objek. Hubungan antara filsafat dan sosiologi adalah adanya upaya untuk mempelajari hubungan antarindividu dan kelompok sosial. Oleh karena itu, hubungan antara sosiologi dan filsafat terjalin sangat erat. George Herbert Mead melihat sosiologi dari interaksi simbolik. Menurut George Herbert Mead, tidak mungkin tercipta interaksi simbolik tanpa aktivitas atau interaksi sosial.

(A Haris, A Amalia, 2018) George Herbert Mead menjelaskan bahwa manusia termotivasi untuk bertindak berdasarkan pemaknaan yang mereka berikan kepada orang lain, benda, dan kejadian. Pemaknaan ini diciptakan melalui bahasa yang digunakan oleh manusia ketika berkomunikasi dengan pihak lain yakni dalam konteks komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal dan komunikasi intrapribadi atau self-talk atau dalam ranah pemikiran pribadi mereka. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan manusia mengembangkan sense of self dan untuk berinteraksi dengan pihak lain dalam suatu masyarakat.

Cosplayer sendiri merujuk pada hobi berkostum ala karakter animasi, komik maupun video games. cosplay sendiri merupakan gabungan dari kata *Costum* dan *Play*, sehingga orang yang melakukannya disebut sebagai cosplayer. Kroski (2015) menyebutkan bahwa cosplay adalah sebuah aktivitas berdandan dan mengenakan kostum dari tokoh yang dikagumi untuk menunjukkan dan mengekspresikan kesukaan seseorang.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Laporan penelitian kualitatif disusun dalam bentuk narasi yang

menunjukkan ciri-ciri keasliannya yang banyak memiliki nilai-nilai yang otentik, selain itu juga bersifat kreatif dan mendalam. (Handari, dkk., 2020)

Data primer diperoleh dari hasil wawancara dan observasi peneliti secara langsung dengan narasumber. Tempat dan waktu penelitian di Malang Creative Center Lt.3 pada tanggal 10 desember 2022

Pemilihan subjek ditentukan dengan menggunakan teknik snowball sampling, dimana subjek penelitian dicari secara terus menerus dari satu informan ke informan lainnya hingga mencapai titik jenuh atau data yang diperoleh tidak bertambah lagi. (Handari, dkk., 2020) memilih seseorang yang sedang cosplay dan menganggap cosplay memiliki keunikan tersendiri terhadap sebuah kebudayaan. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mewawancarai beberapa narasumber.

Hasil dan Pembahasan

- **Hasil**

Subyek penelitian meliputi 5 narasumber yang terdiri dari 3 perempuan dan 2 laki-laki yang mengikuti kegiatan cosplay event di Malang Creative Center dan seluruh narasumber adalah cosplayer.

Menurut para partisipan adalah cosplay memiliki keunikan tersendiri bagi setiap partisipan

“....Menurut saya pas cosplay itu saya bisa merasa lebih punya banyak teman terus merasa kebahagiaan tersendiri aja bisa kostum sebagai anime yang saya suka gitu....” (Cosplayer 1)

“....Apa ya? Menurut saya kosplay di Kota Malang ini ya soalnya juga ini ee..., Bukan memang bukan kali pertama sih, tapi memang setiap eventnya itu pasti ada sesuatu yang beda gitu yang bikin kita ya aku ya aku sebagai seorang cosplayer itu ee... Exited gitu untuk datang di setiap acara itu sih....” (Cosplayer 2)

“....Ya tentu saja karena kan di Kota Malang juga banyak yang suka event jepangan ya otomatis juga ya banyak yang cosplay dan itu menarik saya buat ikut cosplay....” (Cosplayer 3)

“....Iyaa. Gimana Yaa gak tau mau jawab gimana...” (Cosplayer 4)

“....Ada..., meringkas keunikannya...” (Cosplayer 5)

Para partisipan memahami cara tersendiri dalam memikirkan kegiatan lain selain cosplay dalam hal menunjukkan kesukaan seseorang dalam hal yang berbau jepangan

“....Kalau saya pribadi saya suka buat buat kostum gitu, terus saya rentalin...” (Cosplayer 1)

“...Kalau selain cosplay itu bisa sih kayak misal Belajar bahasa Jepang gitu ya? Atau mungkin baca baca manga komik gitu atau ya? Belajar budaya Jepang lainnya lah gitu....” (Cosplayer 2)

“....Sejauh ini sih tidak ya, soalnya kan saya juga masih nasionalisme....” (Cosplayer 3)

“...Kalau nganu mungkin gimana ya kak? Mungkin buka apa namanya kaya... Stand gitu mungkin kak....” (Cosplayer 4)

“....Ada seperti menyanyi ya....” (Cosplayer 5)

Para partisipan juga mendapat manfaat tertentu selain ungkapan rasa dalam menyukai hal berbau jepangan

“...Cuma tempat buat menyampaikan hobi buat saya sendiri....” (Cosplayer 1)

“...jujur iya ya kalau aku ya karena apa ya? Selain ungkapan rasa itu kayak Wah di sini tuh banyak banget ternyata gitu jadi kayak orang orang yang datang itu nggak cuma mau lihat lihat saja tapi juga mau apa eh foto bareng terus mungkin kalau ada event yang ada main permainannya juga ikut main gitu main bareng bareng gitu lah....” (Cosplayer 2)

“...Ya ada sih, soalnya kan selain bisa mengekspresikan diri juga, saya bisa lebih percaya diri lagi buat, buat i love myself gitu gitu....” (Cosplayer 3)

“...Udah dapat teman baru sih kak kayak teman baru komunitas baru gitu gitu juga bisa tahu komunitas komunitas Jepang di Malang....” (Cosplayer 4)

“....Bisa mengetahui budaya luar juga....” (Cosplayer 5)

Partisipan merasa tidak ada perubahan tertentu ketika mengikuti event jepangan dan menjadi cosplayer. akan tetapi salah satu dari partisipan mengalami perubahan tertentu

“....Ada, ya gimana ya? Lebih percaya diri....” (Cosplayer 5)

Tiga partisipan berpendapat bahwa mereka sangat mendalami saat menggunakan suatu kostum untuk memerankan karakter yang mereka perankan

“...Kalau aku ya sih, jadi aku mengambil misal ambil karakter jadi kaguya sama ya dari kaguya love is war itu aku mengambil sikap sikapnya yang baik gitu ya kayak anggun. Kemudian sopan gitu ya tapi. pokoknya masih tahu tata krama lah gitu ya etika kemudian kayak kalau misal amu webtoon amu ya webtoon way itu aku belajar dari situ itu kayak belajar bagaimana mengungkapkan perasaan melalui gambar gitu ya contohnya itu aja sih....” (Cosplayer 2)

“...Kalau saya sih ya jelas ya, soalnya kan saya juga memperhatikan detail detailnya seperti baju trus apa seragam, jaket ini pun ya saya juga beli itu demi mendalami peran karakternya tadi....” (Cosplayer 3)

“...Iya menjadi karakter seperti kita menjadi karakter itu rasanya gitu....” (Cosplayer 5)

Dari pernyataan partisipan, peneliti berpendapat bahwa jika cosplayer tidak akan mengenal budaya tersebut tanpa adanya sebuah interaksi. Interaksi tidak dapat terjalin jika tidak adanya komunikasi atau kontak sosial.

Para partisipan berpendapat bahwa Interaksi antar cosplayer saat event seperti ini terjalin sangat baik

“...Kalau saya sendiri sih aa., baik banyak yang mendukung juga banyak yang teman teman yang sudah dikenal itu juga banyak gitu....” (Cosplayer 1)

“...Kalau aku sih karena cuma cosplay cosplay biasa ya jadi ya saling kalau ketemu gitu kak boleh foto nggak? kak boleh anu ngga atau kak boleh tukar kontak enggak? gitu sih....” (Cosplayer 2)

“...Interaksi sih sejauh ini terlihat baik baik aja enggak ada masalah atau atau apa atau tawuran gitu enggak ada. Soalnya kan juga di atur sama pemerintah, ehh pemerintah, panitia juga ada satpamnya seperti itu....” (Cosplayer 3)

“...Ya kebanyakan sih friendly sih kak, friendly gitu....” (Cosplayer 4)

“...Baik lah bagus, baik gitu....” (Cosplayer 5)

Menurut pendapat para partisipan, mereka sangat antusias terhadap event seperti ini dan berharap event seperti ini di adakan lebih banyak lagi

“...Yang udah kenal Jepang Pastinya udah biasa sih kalau yang enggak tahu pasti mikirnya negatif buat apa sih event event kayak gini enggak guna gitu....” (Cosplayer 1)

“...Iya kalau aku sih... Emang Harus ada ya biar kayak ini kan juga. Cuma selain cosplay itu cuma buat apa... buat buat senang senang doang kan di sini tadi ya kayak kita mau bisa mungkin bisa belajar bahasa Jepang juga dari anime anime anime yang kita tonton. Jadi mungkin kita bisa nantinya jadinya meng membuat akulturasi dari budaya Jepang dengan budaya yang ada di Indonesia misalnya kalau kita mau adaptasi. Apa namanya icon di Indonesia? Misal Bima Sakti itu ya dibuat diilustrasikan dalam bentuk anime gitu kan jadi lebih menarik gitu ya.. Jadi kan ada akulturasi dalam suatu kesenian gitu....” (Cosplayer 2)

“...Pendapat saya gimana ya? Soalnya kan saya juga suka di jepangan ya gimana ya? Satu sampai 10, 9 deh karena kan enggak manusia enggak selalu sempurna gitu....” (Cosplayer 3)

“...Ya mungkin lebih dianu lagi tempatnya mungkin cari lebih luas sama lebih sering aja....” (Cosplayer 4)

“...Ee.. bagus ya juga selain bisa menyalurkan hobi juga bisa lebih mencari teman baru juga....” (Cosplayer 5)

Interaksi simbolik adalah penelitian tentang sifat dinamis interaksi sosial manusia, yaitu komunikasi. Seiring dengan perkembangannya, interaksi simbolik telah menjadi sumber inspirasi bagi munculnya berbagai perspektif dalam studi interaksi sosial, salah satunya adalah perspektif dramaturgi. (Putra Kesuma W, 2013 : 21). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena cosplay dalam budaya jepangan di Kota Malang dapat dianalisis menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead. Teori ini menjelaskan bahwa individu membentuk pemahaman dan makna melalui interaksi sosial dengan orang lain,

objek, dan kejadian di sekitarnya. Dalam konteks cosplayer, interaksi sosial antara mereka menjadi faktor yang signifikan dalam membentuk identitas cosplayer dan pemahaman terhadap budaya jepangan.

Cosplay adalah kegiatan di mana seseorang berdandan dan mengenakan kostum karakter animasi, komik, atau video game yang mereka sukai. Dalam penelitian ini, hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa cosplay memberikan pengalaman yang unik dan kebahagiaan tersendiri bagi para partisipan. Mereka merasa memiliki banyak teman dan dapat mengekspresikan minat dan kesukaan mereka melalui kostum yang mereka kenakan.

Melalui interaksi sosial dalam komunitas cosplayer, para peserta dapat berkomunikasi dan berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang cosplay dan budaya Jepang. Interaksi ini memungkinkan mereka untuk memperluas jaringan sosial mereka, menjalin hubungan dan membangun komunitas yang saling mendukung. Di dalam komunitas, mereka dapat berpartisipasi dalam acara jepangan dan festival Jepang untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam menciptakan kostum yang menakjubkan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dan komunikasi memainkan peran penting dalam membentuk identitas cosplayer. Melalui interaksi dengan sesama cosplayer dan masyarakat umum, mereka mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya jepangan dan pengetahuan tentang cosplay itu sendiri. Dalam konteks teori interaksi simbolik, cosplay tidak hanya sekedar mengenakan kostum, tetapi juga melibatkan pengambilan peran dari karakter yang mereka mainkan. Hal ini mencerminkan bagaimana individu dalam cosplay dapat menginterpretasikan dan memberi makna pada simbol-simbol budaya jepangan melalui penampilan dan tindakan mereka. Interaksi simbolik ini memungkinkan mereka untuk terlibat lebih dalam dalam acara-acara jepangan dan membangun hubungan sosial yang lebih kuat dengan sesama cosplayer.

• PEMBAHASAN

Genre anime yang disukai oleh remaja pria dan wanita berbeda. Remaja laki-laki fase awal dan akhir menyukai anime dengan tema aksi dan fantasi. Sedangkan remaja perempuan lebih menyukai anime dengan tema romantis. Hal ini dikarenakan remaja laki-laki menyukai penggambaran karakter dari anime yang menarik dan alur cerita fiksi yang memanjakan imajinasi remaja laki-laki penggemar budaya populer Jepang di Kota Malang. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Wibarti dkk, (1997), (1997). Dalam analisis teori interaksi simbolik terhadap fenomena cosplayer terhadap budaya jepangan di Kota Malang, ditemukan bahwa interaksi sosial, komunikasi, dan pemaknaan terhadap simbol-simbol budaya memegang peranan yang cukup signifikan. Teori interaksi simbolik George Herbert Mead menjelaskan bahwa individu membentuk pemahaman dan makna melalui interaksi sosial dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks cosplayer, interaksi tersebut terjadi antara cosplayer itu sendiri, komunitas cosplayer, dan masyarakat luas. Cosplay adalah cara untuk mengekspresikan minat dan hobi terhadap manga, anime, tokusatsu, dan sejenisnya. Dengan cosplay, seseorang dapat menghidupkan karakter yang mereka sukai dalam kehidupan nyata. Menjadi seorang cosplayer adalah cara yang bagus untuk menyalurkan hobi mereka. Orang-orang yang saya wawancarai sangat senang setelah

mengetahui bahwa cosplay memungkinkan mereka untuk memerankan karakter dari anime, manga, tokusatsu, atau bahkan karakter nyata. (D. Fitriawati, 2016)

Interaksi sosial di antara para cosplayer merupakan faktor penting dalam membentuk identitas mereka. Melalui interaksi ini, mereka berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang berkaitan dengan cosplay dan budaya Jepang. Komunikasi ini memungkinkan mereka untuk memperluas jaringan sosial mereka, menjalin hubungan dan membangun komunitas yang saling mendukung. Dalam komunitas cosplayer, mereka dapat berpartisipasi dalam acara jejepangan dan festival Jepang, yang merupakan wadah untuk menampilkan kreativitas mereka dalam menciptakan kostum yang luar biasa.

Dalam konteks budaya jejepangan di Kota Malang, fenomena cosplay menciptakan sebuah komunitas yang berperan sebagai wadah untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama cosplayer. Komunitas ini memberikan dukungan sosial, tempat berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta memperluas relasi antar cosplayer. Melalui interaksi sosial dan komunikasi di dalam komunitas, para cosplayer dapat memperkaya pemahaman mereka tentang budaya jejepangan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam ber-cosplay.

Kesimpulan dan Saran

Cosplay sendiri memiliki dampak positif bagi para partisipannya selain menambah wawasan suatu kebudayaan juga menambah kreatifitas seseorang dalam berkarya. Bahkan cosplay sendiri dapat menambah pemasukan bagi pembuat kostum sebagai wirausaha dalam membuat kostum. Selain itu manfaat dari budaya jejepangan ini kita bisa juga belajar bahasa jepang. Disisi lain banyak masyarakat masih menganggap aneh suatu budaya seperti ini selain menganggap aneh masyarakat juga menganggap budaya seperti ini buang buang waktu. Dari segi lain masyarakat mungkin belum mengetahui arti sebenarnya dari event event seperti ini, mugin karena kurang adanya interaksi sosial dengan para cosplayer, jika seandainya masyarakat mengetahui arti yang sebenarnya dari cosplay ini masyarakat mungkin berpendapat sebaliknya dari apa yang mereka pikirkan sebelumnya. Banyak manfaat lain yang didapatkan dengan mengikuti event event seperti ini dari menambah relasi antar cosplayer juga menambah teman baru serta memiliki keunikan tersendiri bagi pengguna kostum tersebut. karena banyaknya interaksi sosial serta pengalaman pengalaman yang dilakukan seorang cosplayer dalam mengikuti event event seperti ini, maka seorang cosplayer bisa memiliki banyak relasi atau seseorang yang memberikan informasi dari kegiatan kegiatan seperti ini.

Analisis mengenai teori interaksi simbolik pada fenomena cosplayer terhadap budaya jejepangan di Kota Malang menunjukkan bahwa interaksi antar individu, komunikasi yang terjalin, dan interpretasi terhadap simbol-simbol budaya memiliki peran yang penting dalam membentuk identitas cosplayer dan memahami budaya jejepangan. Dalam cosplay, tidak hanya sekadar berdandan dan mengenakan kostum, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi kreativitas dan partisipasi dalam komunitas yang saling mendukung.

Dalam teori interaksi simbolik geroge herbert mead memiliki keterkaitan dengan cosplay terhadap budaya jejepangan. Karena interaksi merupakan dasar dari cosplay itu sendiri karena tanpa adanya interaksi maka tidak dapat terbentuknya suatu komunitas cosplay tersebut.

Peneliti menyarankan, untuk lebih sering mengadakan event event cosplay seperti ini, selain cosplayer para pengunjung juga bisa berfoto bersama karakter yang disukai pengunjung tersebut agar terjalin interaksi dalam suatu komunitas tersebut. Memperbanyak interaksi sosial, relasi, serta komunitas para cosplayer akan menjadikan suatu budaya lebih dinikmati banyak peminat, selain bisa menyalurkan sebuah hobi juga menyalurkan sebuah kreatifitas. Budaya Jepang yang populer di kalangan masyarakat adalah salah satu penyebab adanya globalisasi, dengan segala kemajuan yang ada memudahkan budaya luar masuk ke Indonesia. Dan sebaiknya kita bersikap selektif terhadap budaya asing atau luar agar kita terdampak pengaruh baik. Dari budaya Jepang yang makin digemari ini justru harus makin mengingatkan kita untuk tetap mengingat jati diri budaya asli Indonesia.

Daftar Pustaka

D Fitriawati – (2016), *Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri Aeon Cosplay Team Bandung*, Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA) Vol. III No. 1 April 2016

Abadi Akbar - E-Societas – (2017), *Pola Interaksi Antar Cosplayer Dalam Menjaga Eksistensinya di Yogyakarta (Kajian Deskriptif di Komunitas Rinjin-Bu UNY Yogyakarta)*.

Adnan Harade, Muhammad – (2018), *Perancangan informasi Pengetahuan Seputar Cosplay Untuk Remaja Melalui Media Buku Bergambar*

A Haris, A Amalia – (2018), *Makna Dan Simbol Dalam Proses Interaksi Sosial (Sebuah Tinjauan Komunikasi)*, Jurnal RISALAH, Vol. 29, No. 1, Juni 2018: 16-19



F Fathia, SA Fahiroh, H Murdiyani, S Psi – (2016) *Perilaku Modeling Pada Cosplayer*. Other thesis, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Handari, dkk.,-(2020), *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, CV. Pustaka Ilmu, Yogyakarta. hal 254

Yusup, Muhammad (2019), *Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria di Komunitas Cosplay Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan pasangan)*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.

Haidarul Imron Fathoni, dkk – (2021), *Studi fenomenologi remaja penggemar budaya populer Jepang di Kota Malang*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial,1(8), 2021, 907-914

Lampiran dokumentasi foto

Foto Dokumentasi	Sumber
 <p>(gambar1.1 wawancara dengan cosplayer 1)</p>	Dokumentasi Peneliti
 <p>(gambar1.2 wawancara dengan cosplayer 2)</p>	Dokumentasi Peneliti
 <p>(gambar1.3 wawancara dengan cosplayer 3)</p>	Dokumentasi Peneliti
 <p>(gambar1.4 wawancara dengan cosplayer 4)</p>	Dokumentasi Peneliti



(gambar1.5 wawancara dengan cosplayer 5)

Dokumentasi Peneliti