



---

## Sejarah Lahirnya Dan Perkembangan Event Cosplay Di Kota Singaraja

Nalsali Natan Stefanus Bukit<sup>1</sup>, I Wayan Putra Yasa<sup>2</sup>, Fitri Noviani<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: : [nalsali@student.undiksha.ac.id](mailto:nalsali@student.undiksha.ac.id), [putrayasa@undiksha.ac.id](mailto:putrayasa@undiksha.ac.id), [fitrinoviani@undiksha.ac.id](mailto:fitrinoviani@undiksha.ac.id)

---

Article received: 01 Januari 2026, Review process: 12 Januari 2026

Article Accepted: 22 Maret 2026, Article published: 12 Mei 2026

---

### ABSTRACT

*This study examines the history of the birth and development of cosplay events in Singaraja City as part of the influence of Japanese popular culture in Indonesia. The phenomenon of increasing public interest in Japanese culture, particularly cosplay, has encouraged the formation of communities and the holding of various events as spaces for expression and social interaction. This study aims to identify the process of the formation of cosplay events and the factors behind their development in Singaraja City. The method used is a descriptive qualitative case study approach, through data collection techniques such as interviews, observation, and documentation. The results show that the development of cosplay events occurs gradually, starting from individual initiatives, developing through interactions between fans, until the formation of an organized community. The main factors influencing this development include social interaction between communities, the role of social media in disseminating information, and support from the community and local government. In addition to being a form of entertainment, cosplay events also function as a means of establishing self-identity, increasing creativity, and supporting the promotion of local culture and tourism. Thus, cosplay events in Singaraja City are not only a cultural phenomenon, but also have social and economic contributions to the local community.*

**Keywords:** *Cosplay, Japanese Popular Culture, Social Interaction, Local Tourism, Community*

### ABSTRAK

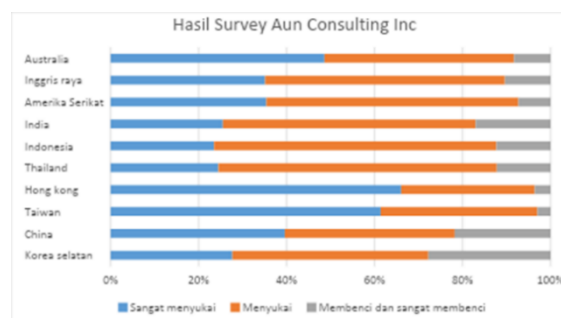
*Penelitian ini membahas sejarah lahirnya dan perkembangan event cosplay di Kota Singaraja sebagai bagian dari pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia. Fenomena meningkatnya minat masyarakat terhadap budaya Jepang, khususnya cosplay, mendorong terbentuknya komunitas serta penyelenggaraan berbagai event sebagai ruang ekspresi dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses terbentuknya event cosplay serta faktor-faktor yang melatarbelakangi perkembangannya di Kota Singaraja. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan event cosplay berlangsung secara bertahap, dimulai dari inisiatif individu, berkembang melalui interaksi antar penggemar, hingga terbentuknya komunitas yang terorganisir. Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan tersebut meliputi interaksi sosial antar komunitas, peran media sosial dalam penyebaran informasi, serta dukungan masyarakat dan pemerintah daerah. Selain sebagai bentuk hiburan, event*

*cosplay juga berfungsi sebagai sarana pembentukan identitas diri, peningkatan kreativitas, serta mendukung promosi budaya dan pariwisata lokal. Dengan demikian, event cosplay di Kota Singaraja tidak hanya menjadi fenomena budaya, tetapi juga memiliki kontribusi sosial dan ekonomi bagi masyarakat setempat.*

**Kata Kunci:** *Cosplay, Budaya Populer Jepang, Interaksi Sosial, Pariwisata Lokal, Komunitas*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami sebuah pengaruh dari budaya Jepang. Perkembangan Budaya Jepang yang ada di Indonesia mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan di kalangan anak remaja sampai orang dewasa. Berdasarkan hasil dari *survey* data *Aun Consulting Inc* pada tahun 2021 menyatakan bahwa Indonesia memiliki angka mencapai 87% dalam menyukai Budaya Jepang dan menempatkan peringkat 6 sebagai masyarakat menyukai Budaya Jepang setelah Taiwan, Hong kong, Australia, Amerika Serikat, dan Thailand. Adapun bukti *survey* data *Aun Consulting Inc* sebagai berikut.



Sumber: Tribunnews.com

Berdasarkan hasil *survey* yang telah dilakukan oleh *Aun Consulting Inc* pada tahun 2021 tersebut, menunjukkan bahwa negara Indonesia memiliki peminat yang sangat tinggi dalam menyukai budaya Jepang. Hal ini menjadikan salah satu faktor yang melatarbelakangi lahirnya komunitas penggemar budaya Jepang di negara Indonesia. Salah satu budaya Jepang yang paling banyak peminat di negara Indonesia adalah budaya *cosplay*.

Budaya *cosplay* menjadi salah satu fenomena budaya yang dapat menghebohkan dalam seni dunia pertunjukan dan sebuah dunia hiburan. *cosplay* merupakan singkatan dari "*Costume Play*" adalah sebuah aktivitas dimana individu yang dapat dikenal sebagai *cosplayer*, mengenakan kostum yang menggambarkan karakter fiksi dari berbagai media seperti *anime*, *manga*, film, permainan, dan komik (Pakusadewo,2017). Orang yang melakukan *cosplay* disebut *cosplayer*, *Layer* atau *Coser* (Suksmono dkk.,2021).

Budaya *cosplay* merupakan salah satu fenomena Budaya Jepang yang mengalami sebuah signifikan di negara Indonesia. Budaya *cosplay* muncul diakibatkan karena adanya sebuah kecintaan fans terhadap karakter yang ada di dalam *manga*, *anime*, film, dan video game. Dari rasa kecintaan dan suka tersebut kemudian mereka mencurahkan dengan menggunakan kostum karakter yang

mereka sukai dan *cosplay* juga menjadi sebuah hobi yang sangat menarik dan banyak digemari dari kalangan anak kecil maupun orang dewasa. Sehingga dari fenomena budaya *cosplay* menciptakan sebuah *event* atau acara Jepang melalui sebuah komunitas yang sudah tercipta.

Kota Singaraja merupakan salah satu daerah Bali Utara yang mengalami sebuah peningkatan terhadap fenomena budaya Jepang yang sangat signifikan. Banyak anak-anak maupun orang dewasa mengikuti dan menyukai budaya Jepang. Banyak anak-anak maupun orang dewasa mengikuti dan menyukai budaya Jepang. Menurut salah satu dari hasil pengakuan ketua komunitas *cosplay* yang sedang menjabat saat ini yakni Ni Luh Putu Abi Baruna Dewi (29 Tahun) pada tanggal 3 Maret 2025 seperti berikut ini:

“Fenomena *cosplay* berawal dari 15 orang yang berkumpul dikarenakan menyukai sesama budaya Jepang pada tahun 2015. Akan tetapi seiringnya waktu banyak sekali penggemar anime yang ada di Kota Singaraja dan puncaknya pada pasca covid 19, akibat dari pasca covid 19 pada tahun 2023 kami mencoba buka *Event cosplay* ternyata banyak sekali mengikuti *event* yang telah kami buat. Dari *event* tersebut banyak sekali melakukan sebuah kolaborasi pada komunitas kami seperti *event* yang telah dilakukan oleh UKM HIKM.”

Berdasarkan keterangan yang telah disebutkan oleh narasumber yakni Ni Luh Putu Abi Baruna Dewi (29 tahun) menunjukkan bahwa fenomena *cosplay* yang terjadi di Kota Singaraja mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan sehingga dampak fenomena *cosplay* dapat menciptakan sebuah komunitas tersendiri dan komunitas tersebut dapat menciptakan sebuah acara-acara *event* yang berbau Budaya Jepang untuk dijadikan sebagai wadah dampak fenomena *cosplay* yang ada di Kota Singaraja.

*Event cosplay* adalah sebuah acara yang diselenggarakan oleh para komunitas atau pihak lain yang sangat berhubungan dengan anime, manga, game, atau film dan di mana para *cosplayer* dapat berpartisipasi dalam sebuah kompetisi, pameran, atau kegiatan lainnya yang berkaitan dengan *cosplay* (Azizah, 2023). Di Kota Singaraja sering sekali mengadakan sebuah *Event cosplay* melalui media acara dengan bertujuan untuk mempromosikan sebuah tempat pariwisata atau kegiatan lainnya seperti kampus, pantai, donasi, dan lain-lain.

Penelitian senada mengenai fenomena *cosplay* telah banyak dikaji oleh penelitian lain hal ini terlihat dalam penelitian oleh Rachel Linx Naomi Badia Purba, Muhammad Iqbal, dan Sulian Ekomila (2025) penelitian yang berjudul “Fenomena *cosplay* Anime Jepang Dikalangan Generasi Z Di Kota Medan”. Penelitian ini menjelaskan sejarah dan perkembangan lahirnya *event cosplay* di Kota Medan serta faktor-faktor yang melatar belakangi lahirnya fenomena *cosplay* di kota medan.

Penelitian Siti Rohimah, Dede Oktavianus, Muhammad Ihsan, dan Agus Yuliono dalam jurnalnya yang berjudul “*Event cosplay* Sebagai Wahana Ekspresi Dan Pariwisata Di Kota Pontianak”. Bahwa hasil penelitiannya menunjukkan *Event cosplay* dapat memberikan sebuah dampak dalam melakukan sebuah meningkatkan promosi terhadap pariwisata yang ada di Kota Pontianak dan tidak hanya itu *Event cosplay* juga telah membuktikan bahwa dirinya bisa menjadi sebagai *platform* yang

---

sangat efektif untuk melakukan sebuah promosi wisata budaya dan memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap destinasi wisata.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan bahwa penelitian di atas tersebut memiliki sebuah fokus kajian yang sama-sama mengkaji mengenai proses fenomena *cosplay* sehingga dapat memberikan sebuah pengaruh terhadap interaksi sosial, identitas diri dan dampak secara individu maupun kelompok (komunitas). Dari penjelasan yang sudah dijabarkan peneliti dapat menyimpulkan bahwa fenomena *osplay* dapat memberikan sebuah pengaruh terhadap interaksi sosial yang ada di masyarakat dan memberikan sebuah dampak terhadap perekonomian sehingga dapat dijadikan sebagai lahan bisnis yang akan terjadi di Kota Singaraja.

Dari pemaparan di atas penelitian ini sangat penting dilakukan karena fenomena *Event cosplay* merupakan salah satu budaya yang ada di negara Jepang yang mengalami sebuah peningkatan secara signifikan sehingga dapat memberikan sebuah pengaruh dan dampak terhadap berbagai kalangan masyarakat Kota Singaraja. Karena fenomena *cosplay* dapat mempengaruhi sebuah identitas pada remaja yang ada di Kota Singaraja, seperti anak-anak remaja senang dalam mengikuti gaya berpakaian karakter yang disukai. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu "Sejarah Dan Perkembangan Event Cosplay Di Kota Singaraja".

## METODE

Penelitian ini menggunakan sebuah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian menggunakan model kualitatif agar peneliti memahami situasi sosial yang kompleks secara mendalam dan penuh makna. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang akan menjelaskan *event cosplay* di Kota Singaraja secara naratif. Pemilihan lokasi yang menjadi pelaksanaan *event cosplay* di Kota Singaraja yaitu kampus Universitas Pendidikan Ganesha, Rumah Jabatan Bupati Buleleng, dan Gedung Imaco Ex Pelabuhan. Pemilihan lokasi ini didasarkan adanya sebuah ketersediaan sumber data yang relevan, aktivitas sosial, keterlibatan objek fenomena yang diteliti. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui sebuah wawancara yaitu ketua komunitas *event cosplay*, peserta aktif *event cosplay*, dan masyarakat di Kota Singaraja. Adapun data sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku, artikel, dan literatur lain yang membahas mengenai *event cosplay* sebagai fenomena globalisasi. Dalam menentukan informan wawancara, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu ketua komunitas dan peserta aktif *event cosplay* di Kota Singaraja yang dianggap memiliki sebuah pengetahuan mengenai *event cosplay*. Setelah itu, peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* dengan mewawancarai anggota komunitas dan peserta aktif yang merupakan rekomendasi informan kunci karena dianggap dapat memberikan sebuah informasi terkait dengan *event cosplay*. Data dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan teknik analisis data oleh Miles and Huberman mulai dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen, dilanjutkan dengan reduksi data untuk menyesuaikan data agar sesuai dengan tujuan penelitian. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk sebuah narasi sehingga dapat melakukan penarikan kesimpulan. Dalam

---

meningkatkan keabsahan data, peneliti melaksanakan triangulasi teknik dengan cara membandingkan wawancara dengan informan kunci dan informan pendukung, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan triangulasi sumber untuk melihat sebuah kecocokan data yang telah diperoleh dari beberapa informan melalui wawancara mendalam. Hal tersebut dilakukan guna mendapatkan data yang lebih akurat dan sesuai peneliti butuhkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Sejarah Lahirnya Dan Berkembang Event Cosplay di Kota Singaraja*

Sejarah masuknya *cosplay* di Indonesia diawali dari masuknya anime atau kartun Jepang yang digandrungi oleh anak-anak. Tidak hanya anime, tapi juga film aksi Jepang, dan juga serial *Tokusatsu* yang sangat populer di Indonesia pada waktu itu yakni Satria Baja Hitam (Kamen Raider Ichigo) (Riki, 2018). Menurut Tensai Indonesia dan Humaniora.id *cosplay* di pertama kali perkenalkan dan masuk pada negara Indonesia pada tahun awalan 2000an melalui sebuah acara Gelar Jepang Universitas Indonesia salah satu acara *event* paling pengaruh pada sejarah *Event cosplay* di Indonesia. Pada acara tersebut budaya *cosplay* mulai di perkenalkan terhadap masyarakat Indonesia akan tetapi pada saat itu peminatnya masih sangat sedikit. Setelah acara tersebut telah usai, *Event cosplay* mengalami sebuah perkembangan yang signifikan terutama pada pulau Bali terutama Kota Singaraja.

Sejarah masuknya *event cosplay* Kota Singaraja diawali dari seseorang yang sangat menyukai anime sehingga dia menginginkan menjadi sebuah karakter yang di kagumi. Pelaku tersebut bernama Gede Teguh Rendra Sanjaya (36 Tahun). Gede Teguh Rendra Sanjaya memulai *cosplay* pada tahun 2008, awal mula ketertarikan Gede Teguh Rendra Sanjaya terhadap *cosplay* muncul karena sebuah masuknya prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha dan dari kecil Gede Teguh Rendra Sanjaya sangat menyukai film *anime* seperti dragon ball dan kamen rider. Pada tahun 2008, Gede Teguh Rendra Sanjaya melakukan sebuah pembuatan *costume* secara pribadi dengan menggunakan referensi dari karakter salah satu *anime* Naruto yaitu Uchiha Sasuke dan sering menggunakan *costume* tersebut pada kegiatan kampus seperti kuliah. Menurut dari pengakuan Pelaku belum ada menggunakan *costume* pada saat itu selain dirinya. Seiringnya berjalan waktu, pada tahun 2010 Pelaku menemukan beberapa orang yang sama sepertinya yang sesama menyukai anime walaupun hanya 3 sampai 4 orang. Kemudian pada tahun 2016, kami mencoba menghadirkan acara *event cosplay* di acara Sigfest. Pada acara tersebut cukup besar di karenakan menghadirkan penampilan band dan berbagai perlombaan. Pelaku mencoba untuk mengusulkan lomba *cosplay* di Kota Singaraja. Dari pengakuan pelaku mengatakan bahwa pada acara saat itu peserta dari Kota Singaraja masih sedikit sekitar 3-4 orang yang mengikuti lomba *cosplay* dan kebanyakan orang luar Kota Singaraja terutama sebagian dari orang Denpasar. Pada saat itu belum ada komunitas *cosplay* di Kota Singaraja. Pada tahap ini menjadi siklus pertama lahirnya *event cosplay* di Kota Singaraja

Siklus tahap kedua bermula pada tahun 2017, Gede Teguh Rendra Sanjaya membuat acara *cosplay* pertama kali yaitu COSWALK (*Costume Walk*) dan lomba *cosplay* kedua yaitu lomba COSCOM (*Cosplay Competition*) walaupun pada

saat itu pesertanya dari Kota Singaraja masih sedikit dan kebanyakan pesertanya berasal dari Denpasar. Setelah acara itu, Gede Teguh Rendra Sanjaya berhenti melakukan sebuah cosplay sampai pada tahun 2022. Setelah pada tahun 2022, Gede Teguh Rendra Sanjaya membentuk sebuah komunitas *event cosplay* yaitu Komunitas Encore Alastair yang merupakan komunitas *event cosplay* di Kota Singaraja yang terdiri dari anak-anak SMA (Sekolah Menengah Atas) yang sesama menyukai *anime*. Gede Teguh Rendra Sanjaya menjadi ketua komunitas Encore Alastair untuk generasi pertama dan Ni Luh Putu Abi Baruna Dewi menjadi sebuah wakil dari komunitas Encore Alastair. Berdasarkan hasil pemaparan di atas, sejarah lahirnya dan berkembangnya *event cosplay* di Kota Singaraja mempunyai dua tahap siklus yaitu siklus tahap pertama menjelaskan sejarah lahirnya *event cosplay* di Kota Singaraja yang bermula Gede Teguh Rendra Sanjaya yang menjadi pelopor utama awal mula lahirnya *cosplay* di Kota Singaraja dan bertemu dengan tiga sampai empat orang yang sesama menyukai *anime*. Siklus tahap kedua menjelaskan pertama kali lomba *cosplay* di Kota Singaraja dan terciptanya sebuah komunitas *event cosplay* yaitu Encore Alastair. Dengan demikian perkembangan *event cosplay* di Kota Singaraja dapat di pahami sebagai proses sosial secara bertahap di mulai dari individu, berkembang melalui kegiatan *event*, hingga akhirnya membentuk sebuah komunitas yang dapat mampu menjaga keberlanjutan *cosplay* tingkat lokal.

### ***Latar Belakang Yang Menyebabkan Lahirnya dan Berkembangnya Event Cosplay Di Kota Singaraja***

Berdasarkan sejarah yang telah sebutkan diatas terdapat hasil temuan latar belakang yang menyebabkan lahirnya dan berkembangnya *event cosplay* di Kota Singaraja sebagai berikut.

#### ***a. Faktor Interaksi***

Faktor interaksi merupakan salah satu yang melatarbelakangi lahirnya *Event cosplay* di Kota Singaraja. Gede Teguh Rendra Sanjaya selaku sebagai pembentuk dan mantan ketua komunitas *encore alastair* pertama mengungkapkan bahwa komunitas terbentuk karena ada sebuah interaksi antara sesama penyuka *anime*. Hal ini di sampaikan kepada peneliti sebagai berikut.

“Kami terbentuk di karenakan adanya sebuah interaksi sosial antara penyuka *anime* dengan penyuka *anime* lainnya sehingga kami menciptakan komunitas penyuka *anime* di Kota Singaraja dan dapat menciptakan *Event* atau *Festival cosplay* itu tersendiri melalui sebuah hasil dari interaksi sosial dengan komunitas.”

Dalam konteks yang lebih luas, terbentuknya interaksi dalam *Event cosplay* di Kota Singaraja tidak dapat dilepaskan dari masuknya pengaruh budaya populer Jepang ke dalam kehidupan remaja lokal. Budaya Jepang, khususnya melalui *anime*, *manga*, dan berbagai produk hiburan lainnya, telah menjadi bagian dari konsumsi budaya global yang kemudian diadopsi oleh masyarakat, khususnya kalangan remaja. Komunitas-komunitas tersebut selanjutnya berperan sebagai ruang awal terjadinya interaksi sosial antar individu yang memiliki minat yang sama. Melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus, memunculkan kebutuhan untuk mengekspresikan identitas dan minat tersebut secara lebih luas, salah satunya melalui penyelenggaraan festival budaya Jepang, termasuk *Event cosplay*. Dalam hal

---

ini, *Event cosplay* tidak hanya dapat dipahami sebagai kegiatan hiburan, tetapi juga dapat sebagai representasi dari proses sosial yang menghubungkan pengaruh budaya global dengan dinamika komunitas lokal.

Hal ini serupa disampaikan dari salah satu anggota komunitas *cosplay* Kadek Andre Roy Nata (25 Tahun) pada tanggal 2 Februari 2026 mengungkapkan bahwa tujuan *Event cosplay* dapat menjadi sebuah wadah untuk dapat berinteraksi antara penyuka anime dengan penyuka anime lainnya. Seperti yang di sampaikan pada peneliti sebagai berikut:

“Kami menciptakan sebuah *Event cosplay* dengan bertujuan untuk menciptakan komunitas untuk sebuah wadah bagi teman-teman yang sangat menyukai anime sehingga dapat berinteraksi dengan penyuka anime lainnya dan apa lagi orang-orang diluar sana menganggap bahwa wibu itu tidak dapat bergaul, sehingga komunitas kami menciptakan *Event cosplay* dengan bertujuan untuk menjadikan sebuah wadah teman-teman tidak dapat berinteraksi sehingga menjadi dapat berinteraksi dan kreativitas antar teman yang penyuka anime.”

Merujuk pada hasil wawancara tersebut, *Event cosplay* dapat dipahami sebagai ruang sosial yang secara sadar dibentuk oleh komunitas penggemar anime untuk mengakomodasi kebutuhan interaksi sosial. Keberadaan *event* ini tidak hanya bertujuan untuk mempertemukan individu dengan minat yang sama, tetapi juga sebagai upaya untuk merespons stigma sosial yang melekat pada penggemar anime sebagai individu yang cenderung tertutup.

Selain itu, *Event cosplay* juga dapat berperan dalam mendorong terbentuknya kreativitas sebagai bagian dari interaksi sosial. Kreativitas tersebut tercermin dalam berbagai aktivitas seperti penggunaan kostum, penampilan karakter, hingga cara berkomunikasi antar peserta. Hal pernyataan ini juga di dukung oleh salah satu *cosplayer* yang peneliti wawancarakan yaitu Intan Pratiwi (21 Tahun) pada tanggal 27 Agustus 2025 mengungkapkan bahwa *Event cosplay* membuka sebuah ruang dalam mewadahi anak-anak yang sebagai individu yang anti sosial terhadap masyarakat di Kota Singaraja untuk dapat berinteraksi. Seperti yang di sampaikan pada peneliti sebagai berikut:

“Menurut aku dengan adanya sebuah *Event cosplay* di Kota Singaraja telah menjadikan sebuah ruang untuk berinteraksi, berdiskusi dan berkreaitivitas tentang dunia anime, terutama dulu aku seorang introvert berkat adanya sebuah *Event cosplay* aku bisa bergaul dengan anak-anak yang penyuka anime atau introvert lainnya melalui sebuah *Event cosplay*.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Intan Pratiwi (21 Tahun), terlihat bahwa *Event cosplay* memiliki peran yang signifikan dalam membuka ruang interaksi bagi individu yang sebelumnya mengalami hambatan dalam bersosialisasi. *Event* ini tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk membangun kepercayaan diri, memperluas jaringan pertemanan, serta mengekspresikan diri melalui minat yang dimiliki.

Temuan penelitian ini juga diperkuat melalui hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan *Buleleng Festival* tahun 2025, *House Inspirations* (Fakultas Bahasa dan Seni), dan *Integer#7* (Fakultas Teknik dan Kejuruan) di mana *event cosplay* menjadi salah satu rangkaian acara yang menarik perhatian pengunjung.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya sebuah interaksi sosial yang intensif antara *cosplayer* dengan pengunjung. Interaksi tersebut dapat di lihat dalam bentuk percakapan, sesi foto bersama, diskusi mengenai karakter anime, hingga kolaborasi antar komunitas seperti pengunjung mendekati *cosplayer* untuk meminta foto dan menanyakan asal karakter yang digunakan. *Cosplayer* merespons pertanyaan tersebut dengan penjelasan mengenai anime atau karakter yang diperankan. Interaksi tersebut menunjukkan adanya kontak sosial dan komunikasi sebagai syarat terjadinya interaksi sosial menurut Soekanto (2012). Adapun hasil dari bukti observasi pada *event* acara tersebut.



Gambar 1: Kegiatan Interaksi Sosial Event Cosplay

Berdasarkan keseluruhan hasil temuan penelitian, dapat di jelaskan bahwa *event cosplay* di Kota Singaraja telah mencerminkan terjadinya sebuah proses interaksi sosial yang sebagaimana telah di kemukakan oleh Soerjono Soekanto yang menyatakan bahwa interaksi sosial dapat terbentuk melalui dua syarat utama yaitu komunikasi dan kontak sosial. Dalam penelitian ini, kedua syarat dalam membentuk interaksi sosial sudah sangat terlihat jelas melalui sebuah berbagai bentuk aktivitas yang ada di dalam *event cosplay* di Kota Singaraja seperti percakapan antara *cosplayer* dengan pengunjung, serta diskusi mengenai karakter anime yang sedang di perankan. Interaksi yang berlangsung secara berulang tersebut menunjukkan adanya sebuah pola hubungan sosial yang terbentuk di antara individu yang mempunyai keminatan yang sama.

### **b. Faktor Sosial Media**

Sosial media merupakan salah satu faktor yang menjadi alasan melatarbelakangi dan berkembangnya *Event cosplay* di Kota Singaraja. I Gusti Agung Michael Swisnandya (23 Tahun) mengungkapkan bahwa salah satu alasan *Event cosplay* dapat berkembang yang signifikan di Kota Singaraja yaitu sosial media. Seperti yang telah di sampaikan sebagai berikut:

“Sosial media menjadi sebuah alasan utama berkembangnya *Event cosplay* di Kota Singaraja. Di karenakan berkatnya adanya sebuah sosial media menjadi banyak orang tahu terkait *Event cosplay* di Kota Singaraja seperti halnya *Event cosplay* yang pertama kali kami adakan di Fakultas Teknik dan Kejuruan yang pada saat itu kami para panitia berpikir akan sepi apabila mengadakan *Event cosplay* di Fakultas Teknik

dan Kejuruan ternyata menjadi ramai setelah kami memposting *event* kami di sosial media.”

Berdasarkan hasil pengakuan dari I Gusti Agung Michael Swisnandya (23 Tahun) telah memperlihatkan bahwa sosial media menjadi sebuah alasan berkembangnya *event cosplay* di Kota Singaraja. Pernyataan ini di perkuat oleh I Putu Bayu Ananta Surya salah satu pencetus *event cosplay* di Fakultas Teknik dan Kejuruan. Ia menyatakan bahwa:

“Sosial media telah membantu kami dalam mempromosikan *event cosplay* yang pertama kali adakan di Fakultas kami, berkat sosial media telah membantu kami dalam mempromosikan acara kami sehingga menjadi ramai dalam pengunjung”

Berdasarkan hasil kutipan tersebut menunjukkan bahwa sosial media dapat membantu *event cosplay* dalam meningkatkan pengunjung yang sangat menyukai karakter dari dunia *anime*. Berdasarkan hasil pemaparan narasumber tersebut, dapat di pahami bahwa media sosial tidak hanya sebagai tempat informasi, melainkan menjadi sebuah faktor kunci lahirnya dan berkembangnya *Event cosplay* di Kota Singaraja. Adanya perkembangan teknologi dan informasi membuat arus pertukaran informasi menjadi sangat cepat dan masif sehingga dapat melampaui batas-batas dari luar Kota Singaraja. Dalam konteks fenomena globalisasi, sosial media dapat berfungsi sebagai tempat yang dapat menghubungkan budaya populer di global khususnya budaya jepang seperti anime, game, dan manga yang selalu muncul dalam kehidupan sehari-hari pada anak muda. Sosial media juga telah membuka ruang untuk tempat sebuah proses *sharing* dan *resharing* konten yang berkaitan dengan *event cosplay* misalnya ketika panitia atau peserta membagikan sebuah pamflet, video promosi, maupun kegiatan dokumentasi hasil dari kegiatan *Event cosplay* di Kota Singaraja. Adapun dari contoh postingan poster dari *Event cosplay* sebagai berikut.



Gambar 2. Poster Cosplay di Kota Singaraja

Berkat adanya konten tersebut menunjukkan bahwa sosial media telah membantu dalam mempromosikan *Event cosplay* di Kota Singaraja sehingga jangkauan informasi tersebut tidak hanya terbatas pada lingkungan kampus maupun teman dekat, akan tetapi juga dapat memberikan sebuah jangkauan

---

informasi kepada komunitas-komunitas di luar Fakultas Bahasa dan Seni dan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha maupun di luar Kota Singaraja. Proses ini telah memperlihatkan sosial media dapat menjadi saluran efektif dalam membentuk sebuah opini, mempengaruhi minat, dan menciptakan citra bahwa kegiatan *Event cosplay* merupakan sebuah kegiatan yang menarik dan seru untuk layak diikuti.

### ***Adanya Dukungan Masyarakat dan Pemerintah Daerah Terhadap Event cosplay***

Adanya dukungan masyarakat lokal dan Pemerintah Kabupaten terhadap *Event cosplay* di Kota Singaraja menjadi sebuah faktor alasan yang melatar belakangi dan berkembangnya munculnya *event cosplay* di Kota Singaraja. Hal ini di ungkapkan secara langsung oleh Gede Teguh Rendra Sanjaya pada tanggal 4 febuari 2026 sebagai berikut.

“Mungkin salah satu adanya dukungan dari masyarakat lokal menjadi alasan utama sebagai melatarbelakangi dan berkembangnya *Event cosplay* di Kota Singaraja selain faktor interaksi sosial dikarenakan masyarakat lokal dapat menerima dan menikmati budaya yang baru mereka lihat secara langsung”

Pernyataan hal ini juga di dukung oleh Dwi Pranawa Wisma (22 Tahun) pada tanggal 23 Agustus 2025 dan merupakan masyarakat lokal Kota Singaraja yang sering menikmati *event cosplay* di Kota Singaraja, seperti yang telah di sampaikan kepada peneliti sebagai berikut.

“Menurut aku berkat adanya dukungan masyarakat lokal *Event cosplay* dapat berkembang dan bertahan hingga pada saat ini ada campurnya dari dukungan masyarakat lokal terbukti pada dahulu pada acara *Car Free Day* banyak masyarakat berbondong-bondong untuk menonton dan menikmati *Event cosplay* pada acara tersebut”

Berdasarkan dari kedua narasumber tersebut, dapat di pertegasakan bahwa dukungan masyarakat lokal terhadap *Event cosplay* bukan hanya sebatas kehadiran fisik secara langsung saat *event* itu terjadi, tetapi juga berupa penerimaan kultural, apresiasi, serta partisipasi aktif yang secara tidak langsung yang telah mendorong keberlanjutan *Event cosplay* dari waktu ke waktu. Dukungan ini tampak dari antusiasme masyarakat yang secara rutin datang, mengabadikan momen, hingga membagikan pengalaman mereka di media sosial, sehingga menciptakan efek promosi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) yang sangat menguntungkan bagi penyelenggara *event*.

Selain dari dukungan masyarakat local, terdapat bantuan dari pemerintah daerah dalam perkembangan event cosplay di Kota Singaraja. Hal ini di ungkapkan oleh Ni Luh Putu Abi Baruna Dewi bahwa pemerintah daerah telah memberikan akses atau izin terhadap *event cosplay* melalui sebuah fasilitas. Hal ini diungkapkan kepada peneliti sebagai berikut.

“Pemerintah daerah telah memberikan sebuah dukungan kepada kami dalam melakukan sebuah acara *Event cosplay* yang pertama kali kami ajukan proposal kepada pemerintah lokal untuk dapat berkerja sama dalam mengisi acara Sigfest (Singaraja Festival) pada tahun 2016 di taman Bung Karno Sukasada”

Hal ini didukung adanya Temuan penelitian ini juga hasil dari sebuah observasi yang peneliti lakukan pada pelaksanaan Buleleng Festival 2025 di Rumah Jabat Bupati. Peneliti mengamati secara langsung bahwa panitia menyediakan fasilitas yang di perlukan seperti stand khusus untuk *cosplay*. adapun sebagai bukti dokumentasi dari hasil observasi sebagai berikut.



Gambar 3. Stand Khusus *Event Cosplay*

Berdasarkan gambar 3 dan hasil wawancara dengan Ni Luh Putu Abi Baruna Dewi bahwa dukungan pemerintah daerah tidak hanya bersifat simbolik, akan tetapi harus dapat terwujud dalam bentuk kebijakan dan memfasilitasi secara nyata. Dengan adanya dukungan tersebut telah memperlihatkan adanya sebuah intergrasi budaya global dalam kebudayaan local. Berdasarkan temuan penelitian, dukungan masyarakat dan pemerintah daerah dapat di analisis secara komprehensif melalui tiga konsep utama dalam teori interaksionisme simbolik yang telah di kemukakan oleh George Hebert Mead yaitu *mind*, *self*, dan *society*. Ketiga konsep ini akan saling berkaitan dalam menjelaskan bagaimana suatu fenomena dapat terbentuk, dimaknai, dan dilegitimasi dalam kehidupan masyarakat. Berikut analisis konsep *mind*, *self*, dan *society* yang sangat berkaitan dengan dukungan *event cosplay* di Kota Singaraja sebagai berikut:

- 1.) Konsep *mind* terlihat dalam proses kognitif yang dilakukan oleh masyarakat dan cosplayer ketika berhadapan dengan simbol-simbol yang ada dalam *Event cosplay*. Masyarakat lokal yang awalnya belum familiar dengan budaya *cosplay*, secara bertahap melakukan proses interpretasi terhadap simbol seperti kostum, karakter, dan gaya ekspresi yang ditampilkan.
- 2.) Konsep *self* tercermin dalam kemampuan individu, khususnya *cosplayer*, dalam membentuk identitas diri melalui interaksi sosial. *Cosplayer* tidak hanya menampilkan karakter tertentu, tetapi juga menyesuaikan perilaku, gaya komunikasi, dan ekspresi diri sesuai dengan ekspektasi sosial yang ada di lingkungan masyarakat.
- 3.) Konsep *society* tampak dalam pola hubungan yang terstruktur antara komunitas *cosplay*, masyarakat lokal, dan pemerintah daerah. Dukungan yang diberikan oleh pemerintah melalui penyediaan fasilitas, perizinan, serta integrasi *cosplay* dalam agenda resmi daerah menunjukkan adanya sistem sosial yang mengakomodasi keberadaan budaya global

Dengan demikian melalui sebuah konsep *self*, *mind*, dan *society* dapat di pahami bahwa adanya keberadaan dan perkembangan *event cosplay* di Kota Singaraja tidak hanya di pengaruhi oleh faktor eksternal seperti dukungan pemerintah dan masyarakat, tetapi juga proses internal berupa permaknaan simbol, pembentukan identitas diri, dan intergrasi sistem sosial.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa lahirnya dan berkembangnya event cosplay di Kota Singaraja merupakan proses sosial yang berlangsung secara bertahap, dimulai dari inisiatif individu yang memiliki ketertarikan terhadap budaya Jepang, kemudian berkembang melalui interaksi antar penggemar hingga terbentuk komunitas dan terselenggaranya event secara lebih terorganisir. Perkembangan ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu interaksi sosial yang menjadi dasar terbentuknya komunitas dan ruang ekspresi, media sosial yang berperan dalam memperluas penyebaran informasi dan meningkatkan partisipasi, serta dukungan masyarakat dan pemerintah daerah yang memperkuat keberlanjutan event melalui penerimaan sosial dan penyediaan fasilitas. Dengan demikian, event cosplay tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial, pembentukan identitas diri, serta memiliki kontribusi dalam mendukung promosi budaya dan potensi pariwisata lokal di Kota Singaraja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2017). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas *cosplay* Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9-9.
- Ardianto, Elvinaro & Bambang Q-Anees. 2009. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Azizah (2023). Memahami Arti *Event cosplay* dan Sejarahnya. Dilihat pada tanggal 20 Febuari 2025, di akses pada <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/memahami-arti-event-cosplay-dan-sejarahnya-2124ejoCq3y>
- Pakusodewo, M. R. (2017). *cosplay* dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal*, 1(2), 86-104
- 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.
- Rahardjo, M. (2018). Interaksionisme Simbolik dalam Penelitian Kualitatif.
- 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.
- Soekanto, Soeryono, 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suksmono, A. N., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2020). Analisis Visual pada Karakteristik *cosplay* Berhijab. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 17-25.