

## KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

Oleh:

Isnaini Adelia<sup>1</sup>

Nikmah Suryandari<sup>2</sup>

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Telang, Kec. Kamal, Kabupaten  
Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: [isnainiadelial1@gmail.com](mailto:isnainiadelial1@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to explore the dynamics of intercultural communication within cosplay community in Surabaya, particularly in the context of Japanese cultural adaptation. Cosplay, as a form Japanese popular culture expression, has rapidly developed in Indonesia, including Surabaya, creating a unique space for cultural interaction. This research employs a qualitative approach using ethnographic methods, including participant observation and in-depth interviews with local cosplay community members. The finding reveal that community memebers not only replicate the visual aspects of Japanese culture but also internalize the values and ethics embedded in the characters the portray. This adaptation process fosters a hybrid form of communication that reflects a blend of local and Japanese culture elements. Furthermore, the study finds that intercultural communication whitin this community is influenced by identity, social media, and shared experiences during cosplay events. This research contributes to a deeper understanding of how foreign cultures are adapted and communicated within subcultural communicaties in Indonesia..*

**Keywords:** *Intercultural Communication, Cosplay, Japanese Culture, Cultural Adaptation, Subculture Community, Surabaya.*

# KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dinamika komunikasi antarbudaya yang terjadi dalam komunitas *cosplay* di Surabaya, khususnya dalam konteks adaptasi budaya Jepang. *Cosplay* sebagai bentuk ekspresi budaya populer Jepang telah mengalami perkembangan pesat di Indonesia, termasuk di Surabaya, dan menciptakan ruang interaksi budaya yang unik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi etnografi, melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap anggota komunitas *cosplay* lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas tidak hanya meniru aspek visual budaya Jepang tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai dan etika yang melekat pada karakter-karakter yang mereka perankan. Proses adaptasi ini menciptakan bentuk komunikasi hibrid yang mencerminkan perpaduan antara budaya lokal dan budaya Jepang. Selain itu, ditemukan bahwa komunikasi antarbudaya dalam komunitas ini dipengaruhi oleh faktor identitas, media sosial, dan pengalaman kolektif dalam berbagai *event cosplay*. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana budaya asing diadaptasi dan dikomunikasi dalam konteks, komunitas subkultur di Indonesia.

**Kata Kunci:** Komunikasi Antarbudaya, *Cosplay*, Budaya Jepang, Adaptasi Budaya, Komunitas Subkultur, Surabaya.

## LATAR BELAKANG

Jepang yang dikenal sebagai "negeri matahari terbit" adalah negara yang memiliki keragaman budaya. Jepang terkenal akan kemajuan teknologinya di samping keindahan budaya tradisionalnya. Jepang kini memainkan peran penting dalam kemajuan teknologi, ekonomi, masyarakat, dan budaya sebagai hasil dari pertumbuhan industrinya di berbagai sektor (Ambara & Nurita, 2024). Sebagai negara dengan kekuatan *soft power* yang besar, Jepang berhasil memengaruhi berbagai aspek kehidupan anak muda di Indonesia, mulai dari gaya berpakaian, bahasa, hingga pola hiburan. Salah satu bentuk nyata dari pengaruh budaya Jepang yang paling populer di kalangan generasi muda Indonesia adalah *cosplay* (*costume play*), yaitu kegiatan meniru karakter dari anime, manga, atau video game Jepang. *Cosplay* bukan hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga ekspresi diri dan simbol keterikatan terhadap budaya Jepang modern yang sarat dengan unsur teknologi dan estetika futuristik.

Perkembangan teknologi informasi membuat perkembangan industri hiburan Jepang juga semakin pesat, termasuk budaya popnya. Ekspansi melalui media-media massa merupakan ujung tombak dari perkembangan budaya pop tersebut (Nasution et al., 2024). Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi telah mempermudah penyebaran budaya lintas negara, termasuk budaya populer Jepang yang berhasil meraih perhatian global melalui anime, manga, musik J-Pop, hingga *fashion* dan kuliner. Menurut Al Fariz et al (2024), Budaya populer Jepang atau Japanese popular culture telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional, salah satunya adalah Indonesia.. Salah satu peradaban yang kaya akan nilai-nilai adalah budaya Jepang. Hal ini menjadikan Jepang sebagai salah satu negara yang mampu menciptakan perpaduan harmonis dari adat istiadat kuno yang kaya. Budaya Jepang mencakup beberapa elemen, termasuk adat istiadat dan sejarah, pakaian, kuliner, festival, teknologi, seni bela diri, seni, dan estetika, serta budaya populer kontemporer.

Salah satu bentuk ekspresi budaya populer Jepang yang paling menonjol dan terus berkembang di berbagai negara termasuk di Indonesia adalah fenomena *cosplay*. *Cosplay* merupakan praktik mengenakan kostum dan menirukan karakter tertentu dari media populer. Munculnya *cosplay* karena adanya rasa suka penggemar terhadap karya *manga*, *anime*, hingga *video games* yang kemudian dicurahkan dengan menggunakan kostum para karakter yang disukai, dan hal ini diwadahi dalam *event cosplay* (Paramita et al., 2025). Istilah "*cosplay*" yang merupakan singkatan dari costume dan play, adalah sebuah aktivitas di mana individu meniru penampilan, tingkah laku, dan karakteristik dari tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari *manga*, *anime*, komik, film, dan berbagai media populer lainnya (Chairunisa & Azwar, 2025).

*Cosplayer* adalah orang-orang yang melakukan *cosplay* sebagai hobi. *Cosplayer* tidak dibatasi untuk memerankan karakter yang memiliki warna, usia, atau jenis kelamin yang sama dengan mereka, tetapi tidak dibatasi oleh identitas mereka sendiri, sehingga mereka bebas memilih dan memerankan karakter dari berbagai latar belakang. Tidak hanya memerankan karakter kesayangan sambil mengenakan pakaian, aksesoris, dan kosmetik yang sesuai dengan peran tersebut. Namun, agar karakter tersebut tampak autentik dan tampak hidup, mereka juga harus terampil menempatkan diri mereka dalam peran karakter fiktif yang diperankan. Para *cosplayer* akan sangat merasa puas dengan keberhasilan mereka untuk menjadi sangat menyerupai karakter yang mereka perankan.

## KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

*Cosplayer* dan para penggemar *cosplay*, kini sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, seperti di Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia (Mia & Irma, 2016)

*Cosplay* tidak sekedar menjadi bentuk hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup dan identitas sosial bagi sebagian kalangan muda. Di kota-kota besar seperti Surabaya, komunitas *cosplay* tumbuh pesat, didukung oleh maraknya acara seperti *Japan Festival*, *Comic Convention*, dan *gathering* komunitas *pop culture* lainnya. Dalam komunitas ini, terjadi proses interaksi sosial yang intens, tidak hanya antarindividu, tetapi juga antarbudaya. Praktik *cosplay* membawa pengaruh budaya Jepang secara langsung ke ruang-ruang publik dan privat, memicu proses adaptasi budaya serta menciptakan bentuk komunikasi baru yang menarik untuk diteliti dari perspektif komunikasi antarbudaya. Dengan adanya komunitas dan acara kebudayaan Jepang merupakan hal yang sangat berguna bagi *cosplay*. Mereka dapat berinteraksi dengan terbuka tanpa perlu takut akan munculnya kesalahpahaman, juga merasa nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Di kota Surabaya peningkatan jumlah *cosplayer* semakin naik, hal ini dilihat dari jumlah pengikut di salah satu komunitas *cosplayer* di kota Surabaya. Banyak para anggota komunitas-komunitas *cosplay* di kota Surabaya yang memiliki usia yang muda seperti anak khususnya Generasi Z, padahal dapat diketahui bahwa *cosplay* bukanlah hal yang mudah, memerlukan banyak biaya dan juga keahlian.

Perlombaan *cosplay* saat itu cukup sederhana hanya sebatas *coswalk*, yaitu berjalan diatas panggung, memperagakan karakter yang di *cosplaykan*, lalu akan di nilai oleh juri yang dianggap ahli dalam bidang *cosplay*. Namun, seiring berjalannya waktu perlombaan *cosplay* tidak hanya sebatas *coswalk* saja, ada *cosperform*. *Cosperform* biasanya dilakukan oleh pertim dan memiliki durasi yang cukup lama diatas panggung (Purba et al., 2025).

Fenomena ini menghadirkan ruang interaksi budaya yang unik, di mana batas antara budaya lokal dan asing menjai kabur, dan identitas budaya menjadi cair serta terbentuk secara dinamis. Anggota komunitas di kota Surabaya secara aktif membentuk makna baru atas budaya Jepang melalui proses interpretasi, improvisasi, dan negoisasi identitas. Tidak jarang mereka menghadapi tantangan seperti strereotip budaya, konflik nilai, atau resistensi dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana komunikasi antarbudaya berlangsung dalam komunitas ini, bagaimana proses

adaptasi dilakukan, serta bagaimana para anggotanya membentuk pemahaman bersama atas nilai-nilai budaya Jepang dalam konteks lokal Indonesia.

Penelitian ini menjadi relevan karena mengangkat isu-isu berkaitan dengan dinamika budaya populer, identitas, dan komunikasi lintas budaya di era globalisasi. Selain itu, komunitas *cosplay* di Surabaya belum banyak mendapat sorotan dalam kajian akademik, khususnya dari perspektif komunikasi antarbudaya. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat menggali secara mendalam pengalaman subjektif para *cosplayer* dalam mengadaptasi budaya Jepang dan menjalin komunikasi dengan sesama anggota komunitas, maupun dengan masyarakat luar. Melalui eksplorasi ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi antarbudaya dalam konteks budaya populer, sekaligus memberikan pemahaman lebih luas tentang bagaimana budaya asing diinterpretasi dan dinegoisasikan secara kreatif oleh komunitas-komunitas lokal di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif eksploratif, yang bertujuan memahami secara mendalam dinamika komunikasi antarbudaya dan proses adaptasi budaya Jepang dalam komunitas *cosplay* di Surabaya. Metode yang digunakan adalah etnografi mini, memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam aktivitas komunitas dan menggali pengalaman pribadi para anggotanya. Lokasi penelitian berfokus di kota Surabaya, mencakup *event cosplay*, tempat berkumpul komunitas, serta platform media sosial tempat interaksi berlangsung. Informan dipilih secara purposive dengan kriteria seperti keaktifan dalam komunitas dan keterlibatan dalam aktivitas lintas budaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum Komunitas Cosplay di Surabaya**

Seiring dengan meluasnya budaya populer Jepang di Indonesia, komunitas *cosplay* Surabaya pun turut berkembang, yang merupakan bagian dari subkultur anak muda. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, kelompok ini terdiri dari berbagai elemen, termasuk *cosplayer*, fotografer, penjual perlengkapan *cosplay*, perencana acara,

## KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

dan penggemar umum budaya Jepang. Anggotanya beragam usia, tingkat pendidikan, dan pekerjaan, mulai dari pelajar dan mahasiswa hingga profesional kreatif dan pemilik bisnis.

Kegiatan komunitas tidak hanya berlangsung secara langsung di ruang publik, seperti dalam *event-event* bertema Jepang (seperti Koisuro Octaverse, Ossu, Toys & Hobbies, Costhifest) tetapi juga sangat aktif di ruang digital, seperti media sosial Instagram, TikTok, dan Discord. Dalam komunitas ini, identitas budaya para anggotanya dibentuk dan dinegosiasikan melalui interaksi intens yang terjadi, baik secara daring maupun luring. Komunitas ini menjadi wadah bagi para anggotanya untuk mengekspresikan diri, membangun relasi sosial, serta menunjukkan afiliasi mereka terhadap budaya Jepang.

### **Pola Komunikasi Antarbudaya dalam Komunitas Cosplay**

Komunikasi antarbudaya dalam komunitas *cosplay* berlangsung dalam berbagai bentuk, baik verbal maupun nonverbal. Berdasarkan wawancara mendalam dengan beberapa informan, ditemukan bahwa komunikasi yang terjadi cenderung informal dan bersifat kolaboratif. Para anggota komunitas terbiasa menggunakan campuran bahasa Indonesia dan istilah-istilah dalam bahasa Jepang, seperti *arigatou*, *kawakii*, *senpai*, atau *ganbatte*, dalam percakapan sehari-hari mereka di dalam komunitas. Beberapa anggota juga menunjukkan minat untuk mempelajari bahasa Jepang secara otodidak melalui anime, manga, maupun aplikasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam komunitas ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk menunjukkan afiliasi budaya dan mempererat solidaritas komunitas. *Cosplayer* Rama (22 tahun) menjelaskan:

*“Sebetulnya saya sebagai cosplayer seringkali memakai istilah Jepang kayak, ‘otatsu’, atau ‘arigatou’. Jadi lama kelamaan saya jadi terbiasa gitu. Tapi masih tetap pakai bahasa Indonesia juga biar nyambung.”*

Dari segi komunikasi nonverbal, ekspresi tubuh, gaya berjalan, hingga cara berbicara saat ber-*cosplay* meniru karakter Jepang menjadi sarana penyampaian pesan budaya. Gestur dan ekspresi yang diambil dari karakter yang diperankan menjadi bagian penting dalam membangun performativitas identitas budaya Jepang. Misalnya, beberapa

cosplayer yang memerankan karakter “tsundere” akan menunjukkan sikap malu-malu namun tegas, sesuai dengan sifat karakter tersebut dalam budaya anime.

### **Adaptasi Budaya Jepang dalam Konteks Lokal**

Adaptasi budaya Jepang dalam komunitas *cosplay* di Surabaya dilakukan secara selektif, fleksibel, dan kontekstual. Para anggota tidak serta-merta meniru seluruh aspek budaya Jepang, melainkan memilih unsur-unsur yang dianggap menarik, relevan, dan sesuai dengan nilai-nilai pribadi maupun komunitas. Aspek yang paling mudah terlihat adalah visual dan estetika seperti kostum, *make-up*, dan properti. Namun, lebih dari sekedar peniruan fisik, banyak *cosplayer* yang menginternalisasi nilai-nilai yang melekat pada karakter yang mereka perankan, seperti semangat pantang menyerah (*gambaru*), loyalitas terhadap teman (*nakama*), serta pentingnya kehormatan diri (*meiyo*). Nilai-nilai tersebut, meskipun berasal dari budaya Jepang, seringkali diterjemahkan ke dalam konteks lokal, bahkan dipadukan dengan nilai-nilai Indonesia seperti gotong-royong dan tenggang rasa.

Selain itu terdapat bentuk adaptasi kreatif di mana budaya Jepang dikombinasikan dengan budaya lokal. Beberapa *cosplayer*, misalnya menggunakan *make-up* dan wig sesuai dengan karakter yang mereka *cosplay* namun menggunakan pakaian kebaya Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya mengintimitasi, tetapi juga berinovasi dan menciptakan makna baru melalui proses komunikasi dan interpretasi budaya. Assenhance (20 tahun) salah satu *cosplayer*, mengatakan:

*“Terkadang saya pakai kebaya Jawa, bukan memperingati hari apapun tapi karena pakaian dari karakter yang saya cosplay kan nggak cocok di saya, jadi saya pakai make-up dan wig karakter itu tapi bajunya pakai kebaya.”*

### **Tantangan dalam Komunikasi Antarbudaya**

Meski komunikasi ini memperlihatkan dinamika komunikasi yang terbuka dan kolaboratif, tidak sedikit tantangan yang dihadapi oleh para anggotanya dalam proses interaksi antarbudaya. Tantangan tersebut antara lain:

1. Stereotip Sosial dan Stigma Budaya. Banyak *cosplayer* mengaku pernah menerima pandangan negatif dari masyarakat yang belum memahami *cosplay*. Mereka sering dianggap ‘aneh’, ‘berlebihan, atau bahkan ‘melenceng’ dari norma.

## KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi komunitas dalam menjelaskan bahwa *cosplay* adalah bentuk kreativitas dan ekspresi budaya, bukan semata mata peniruan budaya asing. Amir (21 tahun) salah satu *cosplayer* menyatakan:

*“Teman saya awalnya nggak ngerti, dikira cosplay itu Cuma buat gaya-gayaan atau kayak aneh-aneh. Tapi setelah saya ajak teman saya ke event jepeng, teman saya jadi lebih ngerti dan ngedukung saya.”*

2. Perbedaan Nilai dan Norma. Beberapa karakter Jepang memiliki gaya berpakaian atau sifat yang dianggap tidak sesuai dengan norma kesopanan lokal. Dalam hal ini, para *cosplayer* melakukan penyesuaian seperti modifikasi kostum atau pengaturan panggung yang sesuai dengan konteks lokal agar tidak menyinggung nilai-nilai masyarakat Indonesia.
3. Bahasa dan Makna Budaya. Tidak semua istilah atau ekspresi budaya Jepang dapat diterjemahkan secara langsung ke dalam bahasa dan konteks Indonesia. Perlu adanya negosiasi makna dan interpretasi bersama di antara anggota komunitas agar tidak terjadi kesalahpahaman atau disinformasi.

### Implikasi Sosial dan Budaya

Komunitas *cosplay* berperan sebagai jembatan yang mempertemukan dua budaya dalam ruang yang bersifat terbuka, dinamis, dan inklusif. Mereka berhasil menunjukkan bahwa budaya asing tidak selalu menjadi ancaman terhadap budaya lokal, melainkan dapat menjadi inspirasi untuk inovasi budaya. Praktik *cosplay* membuktikan bahwa budaya global bisa diadaptasi secara kreatif, tanpa menghilangkan akar identitas lokal. Selain itu, komunitas ini memberi tempat bagi kaum muda untuk melatih kepemimpinan, kerja sama, komunikasi, dan bahkan kewirausahaan kreatif. Berdasarkan minat mereka pada budaya Jepang, banyak *cosplayer* yang menyediakan jasa fotografi *cosplay*, tata rias karakter, dan produksi kostum.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas *cosplay* di Surabaya merupakan pusat pertukaran lintas budaya yang dinamis, tempat terjadinya komunikasi antarbudaya yang kreatif dan aktif. Komunitas ini berfungsi sebagai tempat pertemuan bagi siapa saja yang tertarik dengan budaya Jepang, khususnya anime dan manga, serta sebagai forum



terbuka untuk berbagi, edukasi, dan ekspresi diri melalui peran yang dimainkan oleh anggota komunitas sebagai karakter fiktif. Komunikasi antar anggota komunitas berlangsung dalam bentuk verbal dan nonverbal, yang mencerminkan integrasi antara budaya Jepang dan budaya lokal. Penggunaan istilah Jepang dalam percakapan sehari-hari, serta gesture tubuh yang meniru karakter, menjadi bagian dari pola komunikasi yang menunjukkan adanya proses pembelajaran dan pemaknaan lintas budaya. Adaptasi budaya Jepang dalam komunitas ini tampak melalui modifikasi pada tampilan *cosplay*, pemilihan karakter, serta internalisasi nilai-nilai seperti kedisiplinan dan semangat kerja keras. Proses ini memperlihatkan adanya hibriditas budaya, dimana budaya asing diolah kembali secara kreatif oleh pelaku budaya lokal. Meskipun menghadapi tantangan seperti stereotip masyarakat dan perbedaan norma sosial, komunitas ini mampu bertahan dan berkembang melalui solidaritas, toleransi, dan keterbukaan antar anggotanya.

Dari temuan tersebut, disarankan agar komunitas *cosplay* terus menjaga semangat inklusif dan kreatif dalam menjalankan kegiatan mereka. Masyarakat luas juga diharapkan dapat lebih memahami bahwa *cosplay* bukan sekedar hiburan, tetapi juga bentuk ekspresi budaya dan identitas. Penelitian lebih lanjut bisa menggali dimensi lain seperti peran gender, media sosial, atau dampak ekonomi dari aktivitas *cosplay* di Indonesia

## DAFTAR REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Ambara, C. H. V., & Nurita, W. (2024). DAMPAK BUDAYA COSPLAY PADA REMAJA DI DENPASAR-BALI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SASTRA DAN BUDAYA (SEBAYA) KE-4*.
- Chairunisa, A., & Azwar. (2025). Pengalaman Komunikasi Interpersonal Cosplayer ( Studi Fenomenologi atas Komunitas CCW di DKI Jakarta ). *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 244–256.
- Mia, O., & Irma, R. (2016). meliputi ekspresi wajah berupa bahagia, takjub, terkejut, takut, marah, serta sedih; kontak Mata berupa kontak mata membesar ketika

## KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS COSPLAY: EKSPLORASI ADAPTASI BUDAYA JEPANG DI SURABAYA

marah dan terkejut, sayu bahkan menangis ketika mendengar cerita sedih; dan sentuhan berupa tepuk tangan dan saling merangk. *JOM Fisip*, 3(2), 1–15.

Nasution, L., Mawaddah, A., Siregar, M. Y., Gapur, A., Medan, U. H., Artikel, I., Jepang, B. P., & Education, J. (2024). *ANALISIS PERKEMBANGAN COSPLAY SEBAGAI BUDAYA POP JEPANG DI KOTA MEDAN*. 12(3), 329–335.

Paramita, D. G., Sandiah, N., Mulianti, T., & Ratulangi, U. S. (2025). COSPLAY SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA POP JEPANG DARI PANDANGAN PENGGEAR PADA KALANGAN GEN Z DI KOTA. *IPSSJ: Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 3145–3156.

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.