

## EVENT COSPLAY SEBAGAI WAHANA EKSPRESI DAN PARIWISATA DI KOTA PONTIANAK

**Siti Rohimah<sup>1</sup>, Dede Oktavianus<sup>2</sup>, Muhammad Ihsan<sup>3</sup>, Agus Yuliono<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Antropologi Sosial, FISIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak

<sup>2</sup>Prodi Sosiologi, FISIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak

<sup>3</sup> Prodi Antropologi Sosial, FISIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak

<sup>4</sup>Prodi Antropologi Sosial, FISIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: e1121201011@student.untan.ac.id

e1041201011@student.untan.ac.id

e1121231047@student.untan.ac.id

agus.yuliono@fisip.untan.ac.id

### Abstrak:

Perkembangan budaya Jepang di Indonesia sangat beragam seperti masuknya musik, *anime*, *manga* atau komik, *fast food*, fashion, *game* hingga *cosplay*. Budaya populer ini menyebar ke beberapa masyarakat Indonesia. Budaya *cosplay* telah menjadi salah satu fenomena yang menghebohkan dalam dunia hiburan dan seni pertunjukan. Kota Pontianak, khususnya *cosplay* berkembang sangat pesat dan selalu diadakan setiap bulan melalui berbagai acara yang dikenal dengan nama "*Event Cosplay*". *Event cosplay* yang diadakan di Kota Pontianak menjadi momen penting bagi para *cosplayer* lokal untuk berkumpul, mengekspresikan kreativitas diri, dan berbagi kecintaan mereka terhadap karakter fiksi yang mereka gemari. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan ekspresi *event cosplay* sebagai panggung eksistensi wisata di Kota Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. *Cosplay* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh para penggemar *manga* dan *anime*, dimana mereka membuat, memakai kostum untuk meniru dan mewakili karakter tertentu dari *anime*, *manga*, *game*, atau film. Para anggota komunitas *Cosplay* di Kota Pontianak mengadakan *event cosplay* di tempat-tempat pusat keramaian diantaranya pusat perbelanjaan (mall), ruang publik (taman kota, kampus, sekolah), festival kebudayaan daerah, ruang terbuka hijau, maupun tempat bersejarah di Kota Pontianak untuk menambah daya tarik wisata. Selain itu melakukan kerja sama dengan semua pihak yang terlibat seperti pemerintah dan sponsorship untuk mendapatkan perizinan, keamanan, promosi finansial dan logistik serta mengajak para UMKM lokal untuk menjual makanan minuman dan kerajinan lainnya kepada wisatawan.

**Kata Kunci:** *event cosplay, eksistensi, wisata*

### Abstract:

The development of Japanese culture in Indonesia is very diverse such as the entry of music, anime, manga or comics, fast food, fashion, games and cosplay. This popular culture is spreading to several Indonesian communities. Cosplay culture has become one of the horrendous phenomena in the world of entertainment and performing arts. In Pontianak City, cosplay in particular is growing very rapidly and is always held every month through events known as "*Event Cosplay*". *Cosplay* events held in Pontianak City become an important moment for local cosplayers to gather, express their creativity and share their love for the fictional characters they love. The purpose of this research is to describe the expression of cosplay event as a stage for tourism existence in Pontianak City. This research uses a qualitative research method with a phenomenological approach which is a research process and understanding based on methods

that investigate social phenomena and human problems. Data collection was carried out by observation, in-depth interviews and documentation. Cosplay is an activity carried out by manga and anime fans, where they make, wear costumes to imitate and represent certain characters from anime, manga, games or film. The members of the Cosplay community held cosplay events in crowded places including shopping centres (malls), public spaces (city parks, campuses and schools), regional cultural festivals, green open spaces and historical places in Pontianak City to increase tourist attractiveness. Collaborate with all parties involved such as the government and sponsor to obtain permits, security, financial promotions and logistics and invite local MSMEs to sell food and drinks and other crafts to tourist.

**Keywords:** *cosplay events, existence, tourism*

## Pendahuluan

Perkembangan budaya Jepang di Indonesia sangat beragam seperti masuknya musik, *anime*, manga atau komik, *fast food*, *fashion*, *game* hingga *cosplay*. Budaya populer ini menyebar ke beberapa masyarakat Indonesia lewat fenomena budaya *Cosplay*. Budaya *Cosplay* telah menjadi salah satu fenomena yang menghebohkan dalam dunia hiburan dan seni pertunjukan. *Cosplay* yang merupakan singkatan dari "*Costume Play*" adalah aktivitas di mana individu, yang dikenal sebagai *cosplayer*, mengenakan kostum yang menggambarkan karakter fiksi dari berbagai media, seperti *anime*, *manga*, *film*, permainan, dan komik (Pakusodewo, 2017). Orang yang melakukan cosplay disebut *cosplayer*, *Layer* atau *Coser* (Suksmono et al., 2021).

Awal mula *Cosplay* sendiri muncul pada tahun 1903, oleh pasangan William Fell dari Cincinnati, Ohio, Amerika Serikat. Bermula pesta topeng dengan kostum yang menggambarkan Mr. Skygack dan Miss Pickles dari komik Chicago Day Book (Yudha, 2019). Lain halnya *Cosplay* di Indonesia sendiri sudah diberitakan sejak tahun 1998, walaupun tidak seramai saat ini. Sedangkan, perkembangan *Cosplay* sendiri sudah mulai pada tahun 2000-an, Sehingga *Event Cosplay* pertama kali diadakan pada tahun 2004 di Universitas Indonesia (Mardiharto, 2017).

Terkhusus di Kota Pontianak, *cosplay* berkembang sangat pesat dan selalu diadakan setiap bulan melalui *event-event* yang dikenal dengan nama "*event cosplay*". *Event-event cosplay* yang diadakan di Kota Pontianak menjadi momen penting bagi para *cosplayer* lokal untuk berkumpul, mengekspresikan kreativitas diri, dan berbagi kecintaan mereka terhadap karakter-karakter fiksi yang mereka gemari. Adapun beberapa komunitas *cosplay* di Kota Pontianak yang dikenali oleh khalayak seperti *cosplay* Pontianak dan Akiba Matsuri.

*Event cosplay* adalah acara-acara yang diselenggarakan oleh komunitas *cosplay* atau pihak lain yang berhubungan dengan dunia *anime*, *manga*, *game*, atau film, di mana para *cosplayer* dapat berpartisipasi dalam kompetisi, pameran, atau kegiatan lainnya yang berkaitan dengan *cosplay* (Azizah, 2023). *Event csplay* juga memberikan kesempatan bagi para *cosplayer* untuk mendapatkan apresiasi, penghargaan, dan dukungan dari masyarakat luas, serta untuk mempromosikan budaya Jepang, serta meningkatkan industri kreatif dan pariwisata di Indonesia. Berbagai macam *event cosplay* di Kota Pontianak.

Hal ini berdampak pada eksistensi para *cosplayer* ketika mereka berada di atas panggung *Event cosplay*. Mereka menampilkan dirinya sebagai bentuk mengekspresikan diri dan menampilkan bakat yang mereka punya. Sehingga event menjadi suatu sarana yang berdampak untuk menunjukkan eksistensi jati diri mereka lewat *Event cosplay*. *Cosplay* bukan hanya sekedar hobi, tetapi juga merupakan bentuk seni dan ekspresi diri yang unik. Aktivitas *cosplay* tidak hanya melibatkan penampilan fisik yang mengesankan melalui kostum dan riasan, tetapi juga mencakup kemampuan *cosplayer* untuk menunjukkan ekspresi dan

membawakan hingga menghayati karakter yang mereka perankan di atas panggung. Hingga menghadirkan penampilan yang menarik bagi penonton. Pertunjukan ini menjadi wadah penting bagi *cosplayer* untuk menggali dan mengungkapkan kreativitas mereka, serta membangun hubungan dengan sesama penggemar budaya populer.

Menjadi *cosplayer* tidaklah mudah di saat *event cosplay* karena terdapat beberapa faktor yang dihadapi para *cosplayer* saat *event cosplay*. Salah satunya, *cosplay* sendiri masih awam di masyarakat sekitar yang dimana masih dianggap negatif dari masyarakat terhadap kegiatan *cosplay* karena tidak bermutu, atau tidak sesuai dengan norma dan budaya. Sehingga *cosplay* sendiri masih dicap buruk karena membuang-buang uang dan waktu. Dan adanya persaingan antara *Cosplayer* dalam memakai kostum. Walaupun begitu para *cosplayer* tetap membuktikan penampilan bakat dan minat mereka di *event cosplay*.

*Event cosplay* dapat menjadi sarana untuk berinteraksi antara wisatawan dan komunitas lokal, menciptakan pengalaman wisata yang lebih nyata dan meningkatkan perekonomian. Partisipasi dalam acara budaya lokal dapat membantu wisatawan merasakan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat dan memberi mereka kesempatan berinteraksi langsung dengan komunitas *cosplay*. *Event cosplay* dapat menjadi daya tarik wisata yang unik. Pengunjung dapat melihat para *cosplayer* menghidupkan karakter favorit mereka, berfoto bersama dan merasakan suasana kreatif yang unik. Partisipasi langsung dalam *event cosplay* dapat menciptakan kenangan yang lebih mendalam dan memuaskan bagi pengunjung, meningkatkan kesetiaan mereka terhadap destinasi dan secara positif mempengaruhi citra Kota Pontianak sebagai tujuan wisata yang menarik. Selain itu, *event cosplay* memiliki potensi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kota Pontianak dan meningkatkan ekonomi lokal melalui penjualan tiket, makanan dan barang-barang lainnya. Penelitian ini akan menyelidiki lebih lanjut tentang bagaimana *event cosplay* berkontribusi pada eksistensi wisata Kota Pontianak.

Pada temuan kasus sebelumnya, terdapat penelitian Lestari (2017) menjelaskan bahwa eksistensi didapatkan melalui kebersamaan sehingga menampilkan jati diri setiap *cosplayer*. Para *cosplayer* memiliki kesadaran akan dalam dirinya terkait kebebasan dan bertanggung jawab. Kebebasan mereka adalah mereka mempunyai motivasi untuk lebih berani di depan publik dan ingin menjadi terkenal hingga ingin mempunyai banyak teman. Sedangkan tanggung jawab mereka adalah membantu mengakui keberadaan *cosplayer* dengan menampilkan bakat hobi mereka melalui *event* dan interaksi (Lestari, 2017). Persamaan riset terdahulu dengan riset peneliti adalah eksistensi *cosplayer* untuk mendapatkan pengakuan masyarakat. Sedangkan perbedaan riset terdahulu dengan riset peneliti adalah cara mendapat pengakuan masyarakat. Riset terdahulu mendapatkan pengakuan melalui komunitas terlebih dahulu sebelum menyebar luaskan eksistensi *cosplayer*. Sedangkan riset peneliti adalah mendapat pengakuan masyarakat melalui *event cosplay* yang akan menjadi daya tarik wisata terutama di Kota Pontianak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ekspresi *event cosplay* sebagai panggung eksistensi wisata. Sehingga tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana *event cosplay* dapat menjadi panggung eksistensi wisata budaya yang berdampak positif pada destinasi wisata.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang merupakan proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki fenomena sosial dan masalah manusia. Hakikat penelitian adalah melihat bagaimana orang lain berinteraksi dengan mereka dan mencoba memahami bahasa. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang suatu peristiwa atau rencana untuk menginformasikan dan menjelaskan fenomena (Rusandi and Rusli, 2021). Data dikumpulkan melalui proses penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Studi kualitatif

menggunakan pendekatan fenomenologi dipilih karena belum banyak yang menggunakan pendekatan ini terlebih dahulu dengan tema atau masalah yang dibahas. Selain itu, disiplin fenomenologi memberikan penjelasan tentang karakteristik fenomena, untuk memberikan pemahaman yang akurat tentang situasi nyata. Fokus fenomenologi adalah bagaimana orang mengalami sesuatu bukan karena pengalaman sebelumnya, tetapi karena fenomena yang terjadi dalam hidup mereka. Sehingga sesuai dengan fenomena terjadi secara langsung. Data dikumpulkan dari informan kunci lebih akurat dan valid (Rokhis, 2016).

Dengan ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan yaitu dimulai dengan observasi. Peneliti menggunakan teknik observasi, yang dimana dengan cara sistematis. Sehingga mendapatkan informasi yang jelas dan akurat dengan melihat dan mengumpulkan data secara langsung. Selanjutnya peneliti melakukan teknik wawancara, wawancara mendalam ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Jenis ini adalah penggabungan antara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Sehingga tujuan dalam wawancara ini yaitu mencari akar permasalahan secara terbuka, yang dimana pihak yang diajak untuk wawancara bebas mengeluarkan pendapat dan ide-idenya (Kamaria, 2021). Maka peneliti melakukan wawancara secara langsung yaitu tatap muka (*Face To Face*) dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan informasi mendalam terkait tentang *Event cosplayer* sebagai panggung eksistensi *cosplayer* di Kota Pontianak. Teknik yang selanjutnya adalah dengan teknik dokumentasi, teknik ini akan merekam segala bentuk aktivitas saat melakukan penelitian dalam ataupun dengan subjek penelitian, baik itu rekaman video saat wawancara ataupun berbentuk rekaman suara guna menguatkan bukti tulisan. Dengan adanya dokumentasi, penelitian bisa mendapatkan bukti-bukti oleh peneliti untuk menggambarkan penelitian yang sedang dilakukan.

*Event cosplay* di Kota Pontianak tidak hanya menjadi tempat bagi para penggemar anime, *manga*, *game* hingga film untuk mengekspresikan kreativitas mereka, tetapi juga berfungsi sebagai pusat wisata budaya yang menarik pengunjung lokal hingga luar. Hal ini selaras dengan teori budaya populer, yang dimana budaya populer adalah budaya yang berasal dari 'rakyat'. Pendekatan ini mengangkat masalah dengan menganggap budaya pop adalah suatu bentuk penerapan pada 'rakyat'. Sehingga budaya pop didapat oleh budaya asli dari 'rakyat' dan untuk 'rakyat' (Ardia, 2014). Masyarakat sendiri yang membuat budaya menjadi populer, sehingga budaya populer mampu menciptakan tren baru yang banyak disukai dan diikuti orang lain. Terciptalah tren yang mudah diterima dan diadopsi oleh penonton yaitu *event cosplay*. Melalui teori budaya populer, *event* ini dapat dilihat sebagai cerminan dinamika sosial dan identitas lokal yang berkembang, dimana komunitas lokal mengadopsi dan mengadaptasi budaya pop Jepang. Fenomena ini menunjukkan bagaimana budaya internasional dapat berintegrasi dengan budaya lokal, yang memungkinkan pertukaran ide dan nilai. Akibatnya, *cosplay* mempromosikan Pontianak sebagai destinasi wisata unik dan memperkaya budaya lokal. Informan yang di dapatkan berjumlah 15, 2 orang penyelenggara *event*, 1 media partner, 5 pengunjung, 7 *Cosplayer* termasuk 2 juri.

## **Pembahasan dan Hasil Penelitian**

Kota Pontianak merupakan Ibu Kota Kalimantan Barat, Indonesia yang terkenal dengan Kota Khatulistiwa, dikarenakan Kota ini dilewati garis Khatulistiwa. bukan hanya itu saja Pontianak memiliki Sungai Terpanjang di Indonesia yaitu Sungai Kapuas. Dan juga yang membuat Kota Pontianak ini menjadi terkenal dengan sebuah cerita hantu, yaitu Kuntilanak. Masyarakat kota Pontianak menceritakan sebuah cerita rakyat yang dikenal hingga di luar Kalimantan. Pada zaman dulu seorang sultan yang bernama Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie yang menelusuri Sungai Kapuas untuk mendirikan sebuah kerajaan. Selama menelusuri Sungai Kapuas Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie dan rombongan diganggu

oleh penampakan hantu Kuntulanak di persimpangan Sungai Kapuas dan Sungai Landak. Pada akhirnya Sultan memerintahkan rombongannya untuk menembak hantu Kuntulanak dengan meriam karbit (Deriza et al., 2023). Pada tanggal 23 Oktober 1771, setelah berhasil mengusir hantu Kuntulanak, Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie mendirikan kerajaan di tempat penembakan tersebut dan didirikannya kesultanan Pontianak. Untuk mengingat gangguan hantu Kuntulanak yang mereka alami selama pencarian tempat itu, sehingga dinamai "Pontianak". Dalam budaya lokal Pontianak, mitos hantu Kuntulanak masih sangat penting. Identitas kota ini dipengaruhi oleh namanya sendiri "Pontianak", yang merupakan pengingat akan cerita tersebut. Kisah ini menjadikan Kota Pontianak berbeda dari kota-kota lain di Indonesia, sehingga sering dilakukan festival lokal untuk mengembangkan Kota Pontianak.

Sama halnya dengan kota-kota lain di Indonesia, budaya lokal saat ini dipengaruhi perkembangan globalisasi. Perkembangan Kota Pontianak dipengaruhi oleh globalisasi bukan hanya dari budaya tetapi dalam banyak hal, seperti ekonomi, teknologi, pariwisata hingga infrastruktur. Seperti halnya budaya populer, musik, film dan fashion telah dibawa ke seluruh dunia oleh globalisasi. Salah satunya budaya populer yang cukup mempengaruhi perkembangan di Kota Pontianak adalah *Cosplay*. *Cosplay* sendiri sudah ada sejak tahun 2007-an di Kota Pontianak.

Awal mulanya di Kota Pontianak terkenal dengan gaya fashion Jepang yang anti-mainstream yaitu gaya fashion Gothik atau lebih dikenal dengan Harajuku. *Cosplay* sendiri sudah ada sejak tahun 2007-an di Kota Pontianak. Awal mulanya di Kota Pontianak terkenal dengan gaya fashion Jepang yang anti-mainstream yaitu gaya fashion Lolita atau Gothik atau lebih dikenal dengan Harajuku. Sejauh ini, event Harajuku dulunya di Pontianak masih jarang diadakan. Walaupun *event* ini menggunakan gaya Harajuku, beberapa peserta melakukan *cosplay* berbagai karakter, sementara yang lain melakukan *cosplay* original yaitu karakter yang mereka buat sendiri. Di Pontianak, Harajuku berkembang menjadi budaya populer yang disebut *Cosplay*, yang masih ada hingga saat ini. Sedangkan perkembangan nama *cosplay* sendiri baru berkembang pada tahun 2010-an. Japanese Lunatic Community (JL) atau dikenal dengan Jurishi yang dibangun pada tahun 2009 adalah komunitas *cosplay* pertama di Kota Pontianak. Nukuhachi adalah salah satu komunitas *cosplay* lainnya yang menghasilkan banyak prestasi.

### **Jenis-Jenis Cosplay dan Daya Tarik Wisata**

Indonesia merupakan fandom budaya populer Jepang terbesar di Asia akibat globalisasi budaya. Indonesia memiliki budaya populer yang berasal dari Jepang seperti drama, musik, *manga*, *anime*, dan *cosplay*. *Cosplay* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh para penggemar *manga* dan *anime*, baik secara individu maupun kelompok, dimana mereka membuat, memakai kostum untuk meniru dan mewakili karakter tertentu dari *anime*, *manga*, *game*, sastra, atau film populer serta berdandan dan memakai hiasan seperti grup idola. *Cosplay* sendiri terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut (Setiawan, 2013):

1. *Cosplay Anime* dan *manga*, orang yang menyukai *anime* atau *manga* pasti mengenal karakter-karakter dalam *anime* atau *manga* tersebut. Mereka yang menyukai *anime* atau *manga* ini kemudian mewujudkan minat mereka dengan bercosplay sebagai karakter favorit mereka. Jenis *cosplay* ini sering terlihat pada acara bertema Jepang. Banyak orang yang mengikuti *anime* atau *manga* yang sedang populer saat ini.
2. *Cosplay* dari *game*. *Cosplay* ini terinspirasi dari *game* yang rutin dimainkan oleh pemain, *cosplay game* biasanya lebih sulit dibandingkan *anime* atau *manga* karena kostum yang digunakan lebih kompleks dan detail tentang kostum, *wig*, dan perlengkapan tambahan lainnya.
3. *Cosplay Tokusatsu* adalah singkatan dari istilah *tokushusatsuei* yang merupakan istilah Jepang yang diterjemahkan sebagai "fotografi khusus" dan merujuk pada penggunaan efek khusus.

4. *Cosplay Gothic* dan *Lolita Cosplay*. Gotik mengacu pada *cosplay* dimana karakter mengenakan pakaian gelap atau gotik. Biasanya orang yang memakai baju gotik dekat dengan fashion lolita, namun lolita sendiri merupakan *cosplay* khas eropa pada abad ke 18 dan 19 untuk gaya berlapis.
5. *Cosplay Original Character (OC)*. Karakter *cosplay* asli ini biasanya dibuat oleh *cosplay* itu sendiri. Karakter yang digunakan tidak ada hubungannya dengan *game*, *anime*, atau *manga*. *Cosplayer* bebas menggunakan kostum dan aksesoris favoritnya. Jika mereka baru pertama kali melakukan *cosplay* dan ingin *cosplay*

*Event Cosplay* sendiri sangat bermanfaat dan memberikan pengaruh bagi *Cosplayer* sendiri, masyarakat, pemerintah hingga UMKM. Para *cosplayer* bisa menjalin hubungan dengan para *cosplayer* lain yang memiliki minat yang sama, sehingga berkumpulnya mereka di *Event Cosplay*. Mereka menemukan dukungan sosial dan koneksi dengan berpartisipasi di dalam *Event Cosplay*.



**Gambar 1.** Event Cosplay Mogu No Suteji 5 Mall Ayani dan Akiba Matsuri 3 Gaia Mall, Pontianak

Interaksi sosial yang terjadi dapat meningkatkan rasa kebahagiaan dan kepuasan diri. Mengambil peran dan memakai kostum yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Sehingga mereka dapat mengekspresikan diri yang tidak terungkap dalam kehidupan sehari-hari. Para *cosplayer* juga memerlukan keterampilan kreatif dan teknis. Mulai dari kostum, aksesoris, pemilihan audio, background, dan lain sebagainya. masyarakat juga mengakui bahwa *cosplayer* sangat kreatif, sehingga memberikan dampak positif. Yang dimana dulunya masyarakat masih menganggap *cosplayer* sebelah mata atau negatif. Pada akhirnya, pemerintah juga melirik tentang *cosplay* untuk menjadi *event* budaya populer saat ini di Kota Pontianak. *Event Cosplay* sangat menarik bagi para masyarakat sekitar hingga luar. *Event cosplay* sangat diminati karena *event* ini termasuk *event* Jepang.



**Gambar 2.** UMKM dan Partisipasi Masyarakat saat Event Cosplay

*Event* ini dapat meningkatkan pariwisata di Kota Pontianak, seperti meningkatnya destinasi lokal, akomodasi, makanan, budaya lokal hingga transportasi lokal. Sehingga memberikan dampak positif juga pada perekonomian Kota Pontianak. *Event cosplay* dapat membantu mempromosikan Pontianak sebagai Kota yang dinamis dan menarik bagi generasi

muda dan penggemar budaya populer. Ini juga dapat meningkatkan citra Pontianak sebagai tempat yang mendukung kreativitas. Menyelenggarakan *event cosplay*, Pontianak dapat menjalin hubungan dari rangkaian acara budaya populer yang lebih luas, baik secara nasional maupun internasional. Tidak hanya itu saja, *Event cosplay* sangat penting bagi UMKM, mulai dari usaha kecil para pecinta Jejepangan, Makanan lokal atau luar, photo booth dan lain sebagainya. Dan *event cosplay* menjadi terkenal hingga saat ini, sehingga mendapat kesempatan untuk disponsori oleh merek atau berkerja sama dengan mereka untuk menghasilkan pendapatan tambahan. Sehingga *cosplay* dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang kemungkinan *event cosplay* sebagai eksistensi wisata. Dengan menganalisis bagaimana *event cosplay* mempengaruhi eksistensi wisata, penelitian ini dapat memberikan informasi strategis bagi pemerintah setempat, pengelola daerah, penyelenggara *event cosplay* dan komunitas *cosplay*. Riset ini digunakan sebagai referensi untuk perencanaan dan pengembangan *event* serupa di masa depan.

### Bentuk-bentuk ekspresi dalam Event Cosplay di Pontianak

#### 1. Bentuk Ekspresi Cosplayer

Para *cosplayer* sangat antusias saat mendatangi *event cosplay* dan berkumpul dengan beberapa dari mereka mempunyai kesukaan yang sama. Ada banyak sekali *event cosplay* yang di adakan di Pontianak setiap bulannya hingga per minggu. *Event cosplay* merupakan tempat dimana para coslayer dapat bertemu dan berbagi minat. Mereka dapat bertukar pengetahuan, pengalaman, dan kecintaan mereka terhadap *cosplay* dan kecintaan mereka terhadap *cosplay*. *Cosplayer* adalah orang yang berperan sebagai karakter tertentu yang muncul dalam karya dengan menggunakan kostum yang mirip dengan karakter yang diperankan (Pramana & Masykur, 2020).

No	Nama	Hasil Wawancara
1	Yugi	"Suka memerankan karakter memakai pedang, pada saat di panggung bisa menjadi silat pedang. Memerankannya seperti animenya. Mencosplay sebagai Tomioka Giyuu di dalam anime <i>Kimetsu No Yaiba</i> "
2	Dandy	"Jadi memperagakan karakter yang di sukai. Seperti saya suka Sasuke, jadi saya cosplay Sasuke"
3	Sovia	"Saya memilih karakter yang saya sukai terutama menyalurkan bakat dengan seni make up. Dikarenakan untuk menyalurkan materi kuliah kesenian dan harus konsentrasi. Sehingga saya perlu memerankan karakter itu sesuai dengan karakter film hororr, salah satunya <i>Emily the Corpse Bride</i> "

Berdasarkan wawancara di atas mereka memilih karakter yang sesuai dengan apa yang mereka sukai seperti Yugi sangat suka dengan karakter anime yang bermain dengan pedang, sedangkan Dandy tertarik dengan karakter Sasuke karena anime pertama yang ditonton, sama halnya dengan Sovia memilih karakter yang di sukai yang berfokus pada seni make up seperti film genre horor yaitu *emily the corpse bride*.



**Gambar 3.** Yugi berperan sebagai Tomioka Giyuu

Interaksi ini sering kali menciptakan hubungan sosial yang kuat dan menambah aspek sosial positif dalam hidup mereka. Saat berpartisipasi dalam *event cosplay*. Mereka sendiri dapat menemukan kepuasan diri dalam hal-hal untuk mengekspresikan diri secara bebas dan meningkatkan keterampilan kreatif untuk tujuan tetap eksis atau menuju popularitas. Sehingga para *cosplayer* menunjukkan kreativitas dan keterampilan dengan cara mereka membuat dan memakai kostum yang rumit hingga semirip mungkin. Bukan hanya dari kostumnya saja tetapi melalui make up, mereka berdandan dengan cara belajar supaya bisa semirip mungkin dengan karakter aslinya. Sama halnya dengan kostum dan make up semirip mungkin, aksesoris dalam berpenampilan dapat membantu kesan yang lebih dalam berkarakter. Mereka menampilkan diri mereka sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan bakat mereka, sehingga *event cosplay* menjadi sarana yang berdampak untuk menunjukkan eksistensi jati diri mereka (Lestari, 2017). *Cosplay* bukan hanya menampilkan hobi saja, bisa menjadi cara unik untuk ekspresi diri dan seni melalui bakat mereka.

Kesempatan untuk menunjukkan akting mereka, mendapatkan pengakuan dari para juri dan mendapatkan dukungan dari penonton adalah bagian dari kompetisi atau pertunjukkan *cosplay*. *Cosplayer* menunjukkan kemampuan akting mereka dengan menangkap kepribadian dan ciri khas karakter mereka perankan. Ekspresi wajah, intonasi, suara dan gestur tubuh yang sesuai dengan karakter yang mereka tampilan. Seperti salah satu karakter Naruto Uzumaki merupakan karakter utama dalam seni *anime manga* "Naruto" sangat populer karya Masashi Kishimoto. Yang memiliki sifat tidak menyerah, memiliki kepedulian sesama teman, ceria dan nakal, dengan ciri khas rambut kuning dan berbaju warna orange. Sehingga para *cosplayer* harus semaksimal mungkin dalam berakting ceria dan nakal. Dan melakukan beberapa pose sesuai dengan karakternya. Sehingga *event cosplay* memberikan kesempatan bagi para *cosplayer* untuk mempromosikan budaya Jepang dan meningkatkan pariwisata dan industri kreatif Indonesia.

## 2. Bentuk Ekspresi Masyarakat

*Event cosplay* tidak hanya berkumpulnya penggemar untuk merayakan budaya populer, tetapi juga menjadi tempat dimana masyarakat menunjukkan berbagai sikap dan respons terhadap seni *cosplayer*. Masyarakat sekitar memberikan ekspresi positif terhadap *cosplayer* dan *event cosplay*. Mereka menghargai kemampuan dan inovasi yang ditunjukkan oleh para *cosplayer* dalam merancang dan membuat kostum yang sangat cermat dan unik. Masyarakat menyambut baik para *cosplayer* dan penampilan mereka,

karena dianggap sebagai jenis seni yang sangat unik dan menarik. Orang-orang tidak hanya menikmati penampilan visual, tetapi juga sering tertarik dengan karakter yang dipilih *cosplayer*. Mereka ingin tahu tentang asal-usul karakter, kisah dibalik, penampilan mereka dan bagaimana kostum dibuat. Ini menghasilkan diskusi dan interaksi positif antara *cosplayer* dan orang-orang yang hadir di acara.



**Gambar 4.** Foto bersama beberapa *Cosplayer* dengan Pengunjung

Pengambilan foto bersama *cosplayer* adalah salah satu bentuk ekspresi yang umum. Wisatawan sering mengabadikan peristiwa ini sebagai kenangan atau untuk dibagikan di media sosial. Berfoto bersama juga membantu menghubungkan penggemar dan *cosplayer*, menciptakan ikatan sosial yang kuat dalam komunitas *cosplay* (Prabowo, 2014). *Event cosplay* tidak hanya berkumpulnya penggemar untuk merayakan budaya populer, tetapi juga menjadi tempat dimana masyarakat menunjukkan berbagai sikap dan respons terhadap seni *cosplayer*. *Event cosplay* sering mengadakan workshop dan presentasi yang membahas seni *cosplay*, seperti cara membuat kostum, rias wajah, performa dan aspek lainnya. Masyarakat menghargai kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang proses kreatif di balik *cosplay* dan menghargai kemampuan *cosplayer*. *Cosplayer* sering menerima pujian atas kostum, akting dan dedikasi mereka memberanikan diri di atas panggung. Pujian dari masyarakat memberikan pengakuan atas kerja mereka dan dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Pujian ini juga mendorong mereka untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dan menjadi lebih baik dalam peran mereka dan menciptakan karya yang lebih baik. *Cosplay* sering menjadi bagian dari budaya lokal di berbagai tempat. Selain acara hiburan lainnya dan kegiatan komunitas lainnya, masyarakat menyambut baik *event cosplay* ini. Mereka hadir untuk bersenang-senang, bertemu teman baru dan menghormati minat bersama dalam budaya populer.

## Penutup

*Event cosplay* sendiri sangat bermanfaat dan memberikan pengaruh bagi *Cosplayer* sendiri, masyarakat, pemerintah hingga UMKM di Kota Pontianak. Para *cosplayer* bisa menjalin hubungan dengan para *cosplayer* lain yang memiliki minat yang sama, sehingga berkumpulnya mereka di *event cosplay*. Mereka menemukan dukungan sosial dan koneksi dengan berpartisipasi di dalam *event cosplay*. *Event cosplay* berkembang menjadi fenomena global yang menarik perhatian banyak wisatawan. *Event* ini tidak hanya menjadi panggung bagi para penggemar untuk mengekspresikan kreativitas mereka, tetapi juga telah menjadi daya tarik wisata budaya yang signifikan. Dalam konteks wisata budaya, *event cosplay* berfungsi sebagai alat promosi yang kuat untuk destinasi wisata, menarik wisatawan dari berbagai latar belakang dan memperkaya pengalaman budaya mereka.

Dalam konteks wisata budaya, event ini berfungsi sebagai panggung di mana budaya populer bertemu dengan tradisi lokal, menciptakan pengalaman yang unik dan mendalam bagi para peserta dan pengunjung. Event ini menarik wisatawan dari berbagai belahan dunia, yang pada gilirannya berkontribusi pada perekonomian lokal melalui pengeluaran untuk akomodasi, makanan, transportasi, dan souvenir. Event cosplay menyediakan platform untuk interaksi budaya dan pembelajaran, di mana peserta dapat terlibat langsung dengan elemen budaya yang berbeda. Selain itu, event ini juga membantu mempromosikan destinasi wisata dengan menampilkan aspek-aspek unik dari budaya lokal melalui tema dan aktivitas yang diselenggarakan selama acara tersebut

Event cosplay telah membuktikan dirinya sebagai platform yang efektif untuk promosi wisata budaya dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap destinasi wisata. Dengan menarik wisatawan dari berbagai latar belakang, event ini tidak hanya memperkaya pengalaman budaya para peserta tetapi juga berkontribusi pada perekonomian lokal. Oleh karena itu, pengembangan dan promosi event cosplay sebagai bagian dari strategi wisata budaya harus dipertimbangkan oleh para pemangku kepentingan di sektor pariwisata.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat merekomendasikan agar dapat meningkatkan dan menjadikan *event cosplay* sebagai panggung eksistensi wisata di Kota Pontianak antara lain yaitu melakukan kolaborasi budaya lokal seperti mengajak para seniman untuk berpartisipasi budaya lokal dengan budaya luar (*cosplay*). Memberikan beragam lomba menarik selain *cosplay catwalk* atau kompetisi *cosplay*, mengundang *influencer cosplay* ke Kota Pontianak, diadakan penjualan tiket secara *online*, menyediakan merchandise berkaitan dengan budaya *cosplay*, memilih tempat *event cosplay* mudah diakses, mengadakan *event cosplay* di tempat-tempat bersejarah di Kota Pontianak untuk menambah daya tarik wisata. Dan melakukan kerja sama dengan semua pihak yang terlibat seperti pemerintah untuk mendapatkan kemudahan hal perizinan, keamanan, dan promosi. Sponsorship dalam hal dukungan finansial dan logistik serta mengajak para UKM lokal berpartisipasi untuk membuka dan menjual produk-produk lokal, makanan minuman dan kerajinan lainnya kepada wisatawan yang berkunjung ke Kota Pontianak

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardia, V. (2014). Drama Korea dan Budaya Populer. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3), 12–18. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/337>
- Azizah. (2023). *Memahami Arti Event Cosplay dan Sejarahnya*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/memahami-arti-event-cosplay-dan-sejarahnya-2124ejoCq3y/full>
- Deriza, R. Y., Anugrah, S., & Pratama, W. A. (2023). *Kritik Historis Pada Kisah-Kisah Hantu Berlatar Masa Penjajahan Di Indonesia*. 3(1), 25–38.
- Kamaria, A. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4970644>
- Lestari, A. A. dan P. (2017). "Pola Interaksi Antar Cosplayer Dalam Menjaga Eksistensinya di Yogyakarta (Kajian Deskriptif di Komunitas Rinjin-Bu UNY Yogyakarta)." *Jurnal Student UNY*, Vol 6, No, 1–15. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/view/9114>
- Mardiharto, A. Z. (2017). Cosplay Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya. *Journal Unair*, Vol. 6 No., 311–324.
- Pakusodewo, M. R. (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.29103/aaj.v1i2.1144>

- Prabowo, N. A. (2014). Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah. *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah*, 2(2), 68–78.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). Cosplay Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 646–654. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Rokhis, R. (2016). Memaknai Pesan Islam: Studi Fenomenologi Mualaf di Purwokerto. *International Conference of Moslem Society*, 1, 346–354. <https://doi.org/10.24090/icms.2016.2412>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Setiawan, D. (2013). Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia. *Corak*, 2(1), 57–70. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i1.2329>
- Suksmono, A. N., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2021). Analisis Visual pada Karakteristik Cosplay Berhijab. *Nirmana*, 20(1), 17–25. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.17-25>
- Yudha. (2019). *Sejarah dan Asal Muasal Cosplay, Kultur Unik Ini Bukan dari Jepang loh. Duniaku*. <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/viktor-yudha/sejarah-cosplay>