

Fanatisme Pada *Anime* Terhadap Pergeseran Perilaku Konservasi Budaya Lokal

Anime Fanaticism On Shifting Local Culture Conservation Behavior

Prima Audria Artha¹, Thriwaty Aarsal²

¹²Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah

¹Email: primaaudri@students.unnes.ac.id, no HP: 083171173559

²Email: thriwaty_aarsal@mail.unnes.ac.id, no HP: 081326711018

Abstrak

Budaya lokal adalah warisan yang harus dijaga oleh seluruh masyarakat Indonesia, akan tetapi di era globalisasi kemajuan teknologi memudahkan budaya asing masuk dan memengaruhi masyarakat, salah satunya Budaya Jepang. Budaya Jepang menjadi terkenal melalui tayangan anime. Anime digemari oleh berbagai kalangan, bahkan telah dibentuk komunitas pecinta anime salah satunya *Hocer Cosplay* Semarang. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan fanatisme pada anime menyebabkan perubahan perilaku konservasi budaya lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif sehingga dapat dihasilkan penjelasan mendalam mengenai fanatisme anime yang memengaruhi perilaku konservasi budaya lokal. Hasil penelitian ini adalah pada tahap impuls, anggota *Hocer Cosplay* Semarang menganggap bahwa *event cosplay* adalah sarana untuk mewujudkan impian menjadi *anime*, di tahap persepsi mereka memaknai *event cosplay* dapat memberikan kepuasan karena hobi tersalurkan, di tahap manipulasi mereka memutuskan untuk ber-*cosplay*, dan tahap konsumsi mereka mulai ber-*cosplay*. Dalam kaitannya dengan budaya lokal, mereka cenderung menyukai budaya Jepang namun juga tidak melupakan budaya lokal.

Kata kunci: *Anime*, Budaya, Fanatisme, Konservasi

Abstract

Local culture is a heritage that must be preserved by all Indonesian people, but in the era of globalization, technological advances make it easier for foreign cultures to enter and influence society, one of which is Japanese culture. Japanese culture became famous through anime shows. Anime is favored by various groups, even a community of anime lovers has been formed, one of which is Hocer Cosplay Semarang. The purpose of writing this article is to explain fanaticism on anime causes changes in local culture conservation behavior. The research method used is descriptive qualitative so that an in-depth explanation of anime fanaticism that affects local cultural conservation behavior can be produced. The results of this study are that in the impulse stage, members of Hocer Cosplay Semarang

consider that cosplay events are a means to realize their dreams of becoming anime, in the perception stage they interpret cosplay events can provide satisfaction because their hobbies are channeled, in the manipulation stage they decide to cosplay, and in the consumption stage they start cosplaying. In relation to local culture, they tend to like Japanese culture but also do not forget local culture.

Keywords: *Anime, Culture, Fanaticism, Conservation*

1. Pendahuluan

Budaya lokal merupakan sekumpulan cipta rasa yang dihasilkan oleh kelompok atau masyarakat lokal di suatu daerah. Budaya lokal biasanya muncul dari dorongan jiwa masyarakat dan berbagai ritual lokal dimana dari segi roh dan kebendaan memiliki nilai yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup sosial pada masyarakat desa (Setyaningrum, 2018). Tercatat pada data statistik kebudayaan yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023), budaya berwujud benda di Indonesia berjumlah 4.760 untuk kategori cagar budaya, 450 kategori museum, dan 28 kategori taman budaya, sedangkan untuk budaya tak benda berjumlah 1.728 yang terdiri dari tradisi, ekspresi lisan, adat istiadat, ritus, perayaan, cerita rakyat, pengetahuan, kebiasaan perilaku, pertunjukkan, serta kemahiran dan kerajinan tradisional. Semua kebudayaan ini adalah warisan dari generasi sebelumnya yang harus terus dilestarikan agar terjaga eksistensinya hingga zaman yang akan datang.

Melestarikan budaya lokal adalah peran seluruh masyarakat Indonesia, akan tetapi saat ini tantangan pergeseran budaya lokal muncul akibat arus globalisasi. Globalisasi adalah fenomena yang memberikan dampak pada seluruh aspek kehidupan masyarakat di dunia karena adanya kemudahan dalam berbagai akses, terutama komunikasi dan transportasi (Herimanto & Winarno, 2018). Globalisasi memudahkan budaya asing untuk masuk dan memengaruhi kehidupan masyarakat, baik itu melalui tayangan film, televisi, internet, dan sebagainya. Pergeseran perilaku konservasi budaya lokal dapat terjadi apabila masyarakat lebih menyukai serta meniru budaya asing. Dalam pengertiannya, konservasi memiliki arti pelestarian dan perlindungan, dalam hal ini, konservasi budaya lokal memiliki arti upaya untuk terus melestarikan dan melindungi budaya lokal. Menurut Supriono (2020), memahami konservasi budaya artinya membahas dua dimensi, yaitu dimensi ke belakang atau cara melestarikan kearifan lokal masyarakat, dan dimensi ke depan atau upaya menjaga agar budaya tetap ada. Konservasi budaya lokal penting dilakukan untuk menjaga budaya yang ada, namun saat ini telah banyak budaya asing yang menggeser perilaku masyarakat dalam melestarikan budaya lokal.

Budaya Jepang adalah salah satu budaya asing yang banyak ditiru oleh masyarakat mulai dari *fashion*, makanan, bahasa, dan sebagainya. Budaya Jepang dikenal oleh masyarakat salah satunya melalui anime atau kartun buatan Jepang. Anime biasanya dibuat dari hasil pengembangan komik

Jepang (*Manga*), dan kebanyakan digambar dalam wujud dua dimensi (Carneiro et al. 2024) Orang yang menyukai *anime* dan *manga* dijuluki “Wibu”. Wibu menunjukkan diri sebagai penggemar anime melalui penampilan, bahasa, gaya hidup dan aksesoris yang dikenakan (Huda et. al, 2022). Anime banyak diminati karena memiliki cerita yang menarik dan penggambaran karakter yang kuat (Shindo, 2015).

Wibu tidak hanya menonton anime, melainkan juga melakukan *cosplay* (meniru karakter *anime*), berkunjung ke *event cosplay*, mengoleksi barang-barang bertema anime, dan sebagainya. Secara singkat, tindakan yang dilakukan wibu menunjukkan adanya perilaku fanatisme pada anime. Kitabayashi (Restu & Agustina, 2017) memaknai fanatisme pada anime/*otaku* sebagai individu yang menggunakan waktu dan uangnya untuk hobi yang berkaitan dengan anime. Orang yang fanatik cenderung menganggap dirinya benar dan tidak memikirkan pendapat orang lain yang bertentangan dengannya (Perwitasari dkk., 2019).

Wibu semakin meningkat jumlahnya, bahkan saat ini banyak dibentuk komunitas wibu di Indonesia, salah satunya *Hocer Cosplay* Semarang. Komunitas ini dibentuk tahun 2011 dengan tujuan mewadahi wibu di Semarang sehingga mereka dapat menambah teman yang sehoobi, mengetahui info tentang anime, *cosplay*, dan menjadi tempat menyalurkan hobi. Anggota *Hocer Cosplay* Semarang mengaku bahwa anime ialah tontonan yang menarik, realistis, alur ceritanya bagus, grafik yang keren terutama dalam genre action, penggambaran karakter yang menarik, terdapat segi spesial efek saat scene tertentu, dan tersedia dalam banyak genre. Ketertarikan pada anime muncul karena sejak kecil anggota komunitas ini sudah terbiasa menonton *anime* di televisi, berlanjut hingga sekarang mereka menonton di *YouTube*, *Netflix*, melalui website yang ada di *Google*, *Telegram*, *Facebook*, dan aplikasi lainnya. Anime tidak hanya menjadi hiburan, melainkan juga sebagai media guna mengembangkan imajinasi terutama ketika ber-*cosplay*, mengembangkan kemampuan *make up*, dan mengetahui informasi seputar Jepang. Anggota komunitas ini juga membaca *manga* (komik Jepang), bermain game bertema Jepang, mengganti voice di game dengan bahasa Jepang, mengoleksi barang-barang bertema anime seperti action figure, gantungan kunci, poster, stiker, kaos dan hoodie, hingga meniru/*cosplay* karakter anime yang disukai.

Komunitas *Hocer Cosplay* Semarang rutin mengadakan kumpul bersama, *cosplay* di *event*, menjadi *event organizer* pada *event cosplay*, dan mendatangi pameran buku untuk membeli *manga*. Komunitas ini paling aktif melakukan *cosplay*, yaitu menirukan tokoh dalam anime, *manga*, *game*, dan film dengan cara menggunakan kostum, *make up*, pernak-pernik agar menyerupai tokoh yang diinginkan. Bagi orang yang hobi ber-*cosplay* memiliki julukan *cosplayer*. *Cosplayer* merasa bangga menggunakan kostum menyerupai tokoh yang disukai bahkan ada juga yang meniru sifat dari tokoh tersebut (Darwan et. al, 2019). Terdapat beberapa kategori *genre* dalam *cosplay*, seperti horor, lucu, romantis, fantasi, dan mitos (Pramana & Masykur, 2020).

Bagi *cosplayer*, kegiatan *cosplay* ialah kegiatan positif, karena dengan *cosplay* mereka mendapatkan kepuasan diri dan keterampilan baru (Pakusadewo, 2017). Melalui kostum, *cosplayer*

dapat menciptakan identitas baru yang lebih baik bagi dirinya (Frederick, 2016). Menurut anggota komunitas *Hocer Cosplay Semarang*, *Cosplay* tidak hanya sarana menyalurkan hobi melainkan juga ajang untuk mencari teman, menambah prestasi, meningkatkan popularitas hingga menjadi kesempatan berbisnis. Melalui *event cosplay*, *cosplayer* bisa mendapatkan teman baru, biasanya pengunjung maupun sesama *cosplayer* akan mengajak foto bersama kemudian dilanjut saling mengobrol. *Cosplayer* juga dapat menambah prestasi melalui perlombaan di *event cosplay*, seperti *coswalk* dan *cosplay competition*. *Coswalk* ialah lomba dimana *cosplayer* melakukan *action* dengan waktu 30 detik-1 menit, sedangkan dalam *cosplay competition* *cosplayer* memeragakan 1 *scene* dalam *anime* yang dianggap paling keren dengan waktu 3-5 menit. *Cosplayer* yang sudah memiliki banyak kostum, biasanya akan membuka bisnis jasa penyewaan kostum lengkap dengan propertinya. *Cosplayer* juga mengunggah konten *cosplay* di media sosialnya baik berbentuk foto maupun video dengan tujuan meningkatkan popularitas.

Perilaku fanatis pada anime yang ditunjukkan oleh anggota *Hocer Cosplay Semarang* bertentangan dengan konsep konservasi budaya lokal, dimana generasi penerus bangsa seharusnya mampu melestarikan dan menjaga budaya lokal, namun kenyataannya mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya Jepang. Kepopuleran anime ini dapat dijadikan sebagai “kasus” guna diteliti bagaimana anggota *Hocer Cosplay Semarang* yang menyukai anime dalam bersikap melestarikan budaya lokal dengan analisis menggunakan teori interaksionisme simbolik menurut George Herbert Mead. Teori ini sesuai untuk menganalisis tahapan wibu hingga akhirnya menjadi *cosplayer*, dimana terdapat 4 tahap yaitu tahap impuls, tahap persepsi, tahap manipulasi, serta tahap konsumsi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fanatisme pada anime menyebabkan perubahan perilaku konservasi budaya lokal. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa fanatisme terhadap anime dapat berkontribusi pada perubahan perilaku yang mengurangi upaya konservasi budaya lokal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok, suatu masalah sosial, pola perilaku, dan fenomena sosial (Creswell, 2018). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan secara detail mengenai fenomena fanatisme pada *anime* yang menyebabkan pergeseran perilaku konservasi budaya lokal di Kota Semarang.

Penelitian ini berlokasi di Semarang, dengan alasan peneliti dapat menemui obyek yang bersangkutan yaitu *Hocer Cosplay Semarang* dan memperoleh data akurat mengenai fanatisme *anime* dan kaitannya dengan perilaku konservasi budaya lokal di Kota Semarang. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi adalah teknik dimana peneliti mencatat data mengenai perilaku dan kegiatan yang ada di lokasi penelitian (Creswell, 2018).

Peneliti melakukan observasi guna mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai kegiatan, perilaku, dan interaksi anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang ketika sedang *cosplay* di *event*. Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan, sehingga dalam proses pengambilan data, peneliti hadir di *event cosplay* namun tidak ikut melakukan *cosplay*. Observasi peneliti lakukan dengan bantuan alat kamera *handphone* pribadi, buku catatan dan alat tulis. Peneliti menggunakan kamera untuk mendokumentasikan kondisi di *event cosplay* ketika observasi serta menggunakan buku catatan dan alat tulis untuk mencatat data penting yang ditemui saat observasi. Wawancara adalah teknik yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang sedang diteliti sekaligus mengetahui informasi dari informan secara lebih mendalam (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan wawancara guna memperoleh data mendalam tentang fanatisme *anime* pada anggota *Hocer Cosplay* Semarang serta kaitannya dengan upaya menjaga budaya lokal. Peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur agar narasumber dapat menjawab pertanyaan dengan leluasa dan terbuka. Adapun informan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu informan kunci dan pendukung. Informan kunci ialah informan yang memberi data utama tentang fanatisme *anime* dan kaitannya dengan perilaku menjaga konservasi budaya lokal. Informan kunci dalam penelitian ini adalah Tora selaku pembentuk dan ketua komunitas *Hocer Cosplay* Semarang. Informan pendukung adalah informan yang memberikan informasi pendukung data dari informan kunci. Informan pendukung dari penelitian ini adalah Moya, Rafly, Warda, dan Vandika selaku anggota *Hocer Cosplay* Semarang

Peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumentasi yang ada, meliputi arsip-arsip, berbagai buku, gambar, dan sebagainya yang berkaitan dengan aktivitas *cosplay*. Teknik dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah memotret gambar aktivitas dan interaksi yang dilakukan oleh anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang ketika berada di *event cosplay* dengan menggunakan kamera *Handphone*. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto yang memperkuat dan mendukung penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan berdasarkan data yang didapatkan kemudian dikembangkan menjadi hipotesis (Sugiyono, 2019). Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Reduksi data peneliti lakukan dengan cara membuat rangkuman dan melakukan seleksi informasi inti dari berbagai data tentang fanatisme *anime* dan kaitannya dengan sikap menjaga budaya lokal pada anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang. Penyajian data dilakukan peneliti dengan melakukan penjabaran jawaban informan ke dalam bentuk teks penjelasan mengenai fanatisme pada *anime* dan perilaku konservasi budaya lokal. Tahap verifikasi ialah tahap memberikan gambaran tentang kesimpulan dari penelitian. Kesimpulan awal yang disampaikan, sifatnya masih sementara, oleh sebab itu perlu disertai dengan bukti-bukti yang menguatkan hasil di lapangan tentang fanatisme pada *anime* terhadap perilaku konservasi budaya lokal anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang.

3. Hasil dan Pembahasan

Fanatisme Anime pada Anggota Hocer Cosplay Semarang

Dalam memahami fanatisme *anime* pada anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang, peneliti melakukan analisis data menggunakan teori interaksionisme simbolik menurut George Herbert Mead. Teori ini membagi tahapan dari tindakan manusia menjadi 4 yaitu tahap impuls, persepsi, manipulasi, dan konsumsi, jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka terdapat 4 tahapan yang dilalui oleh anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang hingga akhirnya melakukan upaya meniru/*cosplay* karakter *anime* yang disukai sebagai bentuk fanatismenya.

1. Tahap impuls

Impuls atau dorongan hati ialah tahap dimana individu memikirkan respon atau tanggapan yang sesuai terhadap rangsangan/stimulus yang diterima oleh alat indera individu (Ritzer & J Goodman, 2014). Respon yang berkaitan dengan penelitian ini ialah respon saat mengetahui adanya *event cosplay*. Anggota *Hocer Cosplay* Semarang mengetahui *event cosplay* dari ajakan teman dan media sosial. Ketika mengetahui *event cosplay* mereka memikirkan respon berupa merasa ada kegiatan yang sesuai untuk menyalurkan hobi (menonton *anime*), menganggap *event cosplay* sebagai acara yang keren dan sesuai dengan apa yang disukai, dapat bertemu karakter *anime* favoritnya, serta melalui *event cosplay* mereka dapat mewujudkan keinginan menjadi karakter *anime*. Melalui informasi yang didapatkan baik dari teman maupun media sosial, membuat mereka merasa penasaran tentang *event cosplay*, dan memikirkan respon ketika ada ajakan ke *event* tersebut.

2. Tahap Persepsi

Pada tahap ini, individu melakukan reaksi/respon atas rangsangan (stimulus) yang berhubungan dengan impuls (Ritzer & J Goodman, 2014). Manusia memiliki kemampuan merasakan dan memahami stimulus melalui alat inderanya, kemudian individu akan berpikir terlebih dahulu, menentukan pilihan, serta menilainya dari berbagai stimulus yang ada. Ketika mengetahui informasi adanya *event cosplay*, mereka memiliki kebebasan memilih reaksi/respon berupa datang ke *event cosplay* atau tidak. Mayoritas memilih untuk datang dan pilihan ini menimbulkan reaksi lainnya sebagai bentuk dari penilaiannya atas *event cosplay*. Reaksi ini berupa *event cosplay* ialah acara yang bagus, seru, mampu mewujudkan impian di masa kecil untuk menjadi *anime*, bisa bertemu dan berfoto dengan karakter yang disukai, banyak karakter yang lucu, kaget karena banyak orang yang berkostum dan make up menyerupai karakter *anime*, menarik karena bisa mengembangkan kreatifitas seperti dalam membuat kostum, properti, dan make up, meningkatkan kepercayaan diri untuk berkostum di tempat umum, serta meningkatkan kemampuan berakting terutama ketika mendalami karakter tokoh yang sedang ditiru.

3. Tahap Manipulasi

Tahap manipulasi adalah tahapan masa jeda, dimana pemahaman manusia dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu. Adanya jeda temporer ini menyebabkan respon yang terjadi tidak muncul secara spontan (Ritzer & J Goodman, 2014). Pada tahap ini, mereka akan memberikan respon atas pengalamannya melihat *event cosplay*, hal ini berkaitan dengan penentuan keputusan untuk ber-*cosplay* atau tidak. Berdasarkan pengalaman tersebut, mereka memilih keputusan untuk ber-*cosplay* dengan pertimbangan melihat *event cosplay* yang bagus sehingga terdorong untuk ber-*cosplay*, kesempatan untuk menjadi karakter yang disukai, menganggap *cosplay* sebagai kegiatan yang menyenangkan karena akan banyak orang mengajak berkenalan dan foto bersama kemudian dipublikasikan lewat media sosial, terdorong untuk melakukan perubahan sehingga tidak hanya menjadi penonton *event*, dan merasa hobi dapat tersalurkan melalui ber-*cosplay*. Selanjutnya mereka mencari cara untuk mewujudkan keinginannya dengan berusaha memenuhi kebutuhan ber-*cosplay* seperti membeli atau menyewa kostum, belajar make up/mencari jasa make up *cosplay*, membuat properti pendukung untuk *cosplay*, mempelajari karakter dari tokoh yang ingin di-*cosplay*-kan, menghafal beberapa dialog dan belajar pose untuk berfoto.

4. Tahap Konsumsi

Pada tahap ini individu mulai melakukan tindakan yang sesuai dengan dorongan hati atau hasratnya (Creswell, 2018). Tindakan yang dilakukan ini ialah keputusan dari kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari tahap sebelumnya yaitu keputusan untuk menjadi *cosplayer*. Ketika mereka sudah memiliki keputusan untuk melakukan *cosplay* maka mereka akan ber-*cosplay* di *event cosplay*, melakukan photoshoot di suatu tempat, mempublikasikan hasil *cosplay*-nya di media sosial, melakukan perform, mengikuti lomba *cosplay*, dan ketika sedang ber-*cosplay* harus mengubah karakter sesuai dengan karakter *anime*.

Keputusan untuk ber-*cosplay* kemudian memunculkan beberapa tanggapan dari orang sekitar, mayoritas mendukung kegiatan *cosplay* tersebut karena dianggap sebagai hal yang positif, di sisi lain terdapat juga pandangan negatif yang diterima oleh *cosplayer*, seperti adanya pendapat aneh mengenai tindakan *cosplay* dan menganggap *cosplay* suatu kegiatan yang tidak menguntungkan. Para *cosplayer* tidak begitu memperhatikan pandangan negatif yang diterima, mereka cenderung bersikap tidak peduli terhadap pandangan orang-orang mengenai hobinya.

Kaitan Fanatisme Anime Dengan Budaya Lokal

Menyukai *anime* tidak membuat anggota *Hocer Cosplay* Semarang melupakan budaya lokal. *Hocer Cosplay* Semarang pernah membuat *event* "Wayang *Anime*", ialah penggabungan *anime* dengan kesenian wayang dengan menggunakan kostum pewayangan yang diubah seperti karakter *anime*.

Dalam acara tersebut cerita yang ditampilkan ialah cerita Ramayana dan Dewa Ruci. Anggota *Hocer Cosplay* Semarang mengenal budaya lokal melalui ajaran orang tua sejak kecil dan pendidikan di sekolah, sedangkan *anime* dikenal melalui media lainnya seperti televisi dan internet, namun mereka mengaku lebih menyukai *anime* dan budaya Jepang, akan tetapi mereka juga masih menyukai budaya lokal karena pengaruh tempat tinggal dan lingkungan yang masih mempertahankannya.

Anggota komunitas ini kurang aktif mengikuti *event* budaya lokal karena kurangnya informasi dan mereka tidak bergabung dalam komunitas pecinta budaya lokal. Terlepas dari kecintaannya pada *anime*, anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang masih tetap menerapkan nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan mereka memahami bahwa tanpa adanya nilai-nilai budaya lokal, maka akan terjadi penyimpangan, seperti adanya tindak pelecehan dan kejahatan di *event cosplay*. Penyimpangan di *event cosplay* akan ditindak tegas oleh pihak *event organizer* (EO) dengan cara melacak nama pelaku melalui nomor ponsel yang digunakan ketika membeli tiket masuk ke *event*, setelah itu dilakukan pelacakan alamat rumah, dan pihak EO akan mendatangi rumah pelaku kemudian meminta pelaku melakukan klarifikasi mengenai tindakan yang sudah dilakukan. Jika pelaku tidak melakukan klarifikasi maka pihak EO akan menyebarkan identitas pelaku ke rekan EO lainnya agar pelaku tidak diperbolehkan mendatangi *event cosplay* manapun. Pihak EO akan selalu mengingat nama dan fisik pelaku sehingga walaupun mengubah penampilan, tidak akan membuat pelaku bisa masuk ke *event cosplay*, karena terdapat sistem keamanan yang bertugas melakukan pengecekan kepada siapapun yang ingin masuk ke *event*. Larangan datang ke *event cosplay* bagi pelaku tidak memiliki batas waktu, artinya bisa jadi larangan ini bersifat permanen, namun jika pihak EO lalai dan pelaku berhasil masuk ke *event* maka pihak EO akan melakukan pengawasan dan pelaku dibiarkan selama tidak melakukan pelanggaran lagi.

4. Kesimpulan

Anggota *Hocer Cosplay* Semarang memaknai *event cosplay* sebagai acara untuk mewujudkan keinginannya menjadi *anime*. Informasi mengenai *event cosplay* diketahui melalui ajakan teman dan media sosial, kemudian setelah melihat *event* tersebut mereka terdorong untuk ber-*cosplay*. Adapun upaya mewujudkan keinginan *cosplay* antara lain mencari cara memperoleh kostum, menggunakan make up, properti, dan mendalami karakter tokoh yang ditiru. *Cosplay* tidak hanya menjadi penyalur hobi, melainkan juga kegiatan untuk menambah teman dan prestasi. Dalam upaya mempertahankan budaya lokal, anggota komunitas ini tetap mempertahankan budaya yang ada dan menerapkan nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Budaya lokal tetap dijaga untuk menghindari terjadinya penyimpangan terutama di *event cosplay*. Keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkup sampel yang hanya mencakup anggota komunitas *Hocer Cosplay* Semarang, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke komunitas *cosplay* lainnya di Indonesia atau di luar negeri. Selain itu, penelitian ini tidak mengeksplorasi secara mendalam bagaimana nilai-nilai budaya lokal diterapkan dalam kehidupan

sehari-hari oleh anggota komunitas ini di luar event cosplay, serta tidak menilai secara kuantitatif dampak cosplay terhadap konservasi budaya lokal. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel ke komunitas cosplay lainnya untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif, serta melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai penerapan nilai-nilai budaya lokal di luar konteks cosplay dan bagaimana pengaruhnya terhadap pelestarian budaya lokal. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi dinamika antara fanatisme terhadap budaya populer seperti anime dan komitmen terhadap pelestarian budaya lokal.

5. Referensi

- Carneiro, F. S., de Oliveira Campos, J. L., de Brito, S. B. C. S., de Melo, F. M., & de Souza Soares, E. C. (2024). Development and evaluation of an educational comic leaflet for pediatric anesthesia care. *Brazilian Journal of Anesthesiology*, 74(5).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition*. Los Angeles, Sage Publications.
- Darwan, M., Syahrina, I. A., & Okfrima, R. 2019. "Dukungan Sosial Hubungannya dengan Motivasi menjadi Cosplayer pada Cosmic (Cosplayer Minang Community) Padang". *Psyche 165 Journal*, 12(1): 21-29. doi: <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v12i1.50>
- Frederick, G. 2016. "Fetisisme pada Psiko Behavioral Cosplayer di Indonesia". *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 30-41. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i1.372>
- Huda, A. N., Ummah, A. K., Salmah, N., Rismawati, & Raharja, A. T. 2022. "Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda". *Educasia*, 7(3), 215-229. doi: <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.130>
- Pakusadewo, M. R. 2017. "Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri)". *Aceh Anthropological Journal*, 1(2). 86-104. doi: <https://doi.org/10.29103/aaaj.v1i2.1144>
- Perwitasari, R., Fauzia, R., & Hidayatullah, M. S. 2019. "Hubungan Fanatisme pada Anime Dengan Sense Of Community pada Anggota Komunitas Rod Banjarmasin". *Jurnal Kognisia*, 2 (1). 105-109. doi: <https://doi.org/10.20527/jk.v2i1.1625>
- Pramana, N. A., & Mujab Masykur, A. 2020. "Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis". *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654. doi: <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Restu, U., & Agustina, H. 2017. "Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime". *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2). doi: <https://doi.org/10.24198/jkk.v5i2.11405>.
- Ritzer, G., & J Goodman, D. 2014. *Teori Sosiologi Modern (Edisi ke 7)*. Jakarta, Kencana Prenada Media Grup.

Setyaningrum, N. D. B. 2018. "Budaya Lokal di Era Global". *Jurnal Ekspresi Seni*, 20(2), 102-112.

doi: <http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>

Supriono. 2020. "Pengembangan Konservasi Wisata Budaya Melalui Wisata Even (Studi pada Pelaksanaan Festival Reyog Nasional di Kabupaten Ponorogo)". *Jurnal Profit*, 14 (1), 69-74.

doi:[10.21776/ub.profit.2020.014.01.8](http://dx.doi.org/10.21776/ub.profit.2020.014.01.8)