

Analisa Perkembangan Cosplay Pada Generasi Z Di Indonesia Sebagai Potensi Kurikulum Peminatan DKV

Studi Materi Pembelajaran Cosplay

Edy Chandra¹, Budi Darmo², Cherane Leony³, Vira Wilona⁴
Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Tarumanagara
edyc@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Cosplay merupakan sebuah proses bermain dan berkreasi imajinasi dengan sebuah kostum. Cosplay sendiri telah menjadi sebuah bagian dari budaya populer yang berkembang hingga ke pelosok Indonesia. Perkembangan cosplay di Indonesia telah mempengaruhi aspek komunitas, industri kreatif, pariwisata, kreativitas & ekspresi diri, serta media sosial & influencer. Peluang terhadap aspek kreativitas & ekspresi diri telah membuka peluang perkembangan terhadap generasi Z potensi terhadap proses kurikulum materi cosplay. Melalui metode penelitian kualitatif akan ditemukan sebuah fakta dari hasil wawancara kepada beberapa informan, yaitu pembahasan mengenai jenjang dan tahapan cosplay dalam jejaring sosial masyarakat. Jejaring berupa jenjang sebuah proses cosplayer Selain itu gambaran umum secara garis besar kurikulum pembelajaran cosplay secara global. Yang dapat memanfaatkan minat dan kecenderungan siswa terhadap budaya populer untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran mereka di kelas

Kata kunci: Cosplay, Kreativitas, Cosplayer, Desain

PENDAHULUAN

Budaya populer cosplay memiliki pengaruh yang cukup signifikan di Indonesia. Cosplay, yang merupakan singkatan dari "costume play," adalah kegiatan di mana individu mengenakan kostum dan aksesoris yang mewakili karakter dari anime, manga, film, komik, dan media populer lainnya, dan kemudian berperan sebagai karakter tersebut.

Berikut adalah beberapa pengaruh budaya populer cosplay di Indonesia:

1. **Pertemuan Komunitas:** Cosplay telah menjadi cara bagi penggemar untuk berkumpul dan berbagi minat mereka dalam budaya populer. Komunitas cosplay di Indonesia biasanya mengadakan acara-acara seperti konvensi komik, festival anime, atau pertemuan reguler di mana

para penggemar bisa bertemu, berdiskusi, dan berbagi kreativitas mereka.

2. **Industri Kreatif:** Perkembangan cosplay di Indonesia telah mendorong pertumbuhan industri kreatif terkait, termasuk penjualan kostum, aksesoris, dan barang-barang merchandise terkait dengan karakter-karakter populer. Para pengrajin dan pedagang lokal dapat memanfaatkan minat yang berkembang ini untuk menciptakan produk-produk yang relevan.
3. **Pariwisata dan Event:** Acara-acara cosplay sering menjadi daya tarik bagi penggemar dari berbagai tempat di Indonesia, bahkan dari luar negeri. Ini dapat mendukung pariwisata lokal dan mendorong pertumbuhan industri event dan hiburan di Indonesia.

4. Kreativitas dan Ekspresi Diri: Cosplay memberikan platform bagi individu untuk mengekspresikan diri mereka dan mengekspresikan kecintaan mereka terhadap karakter-karakter yang mereka sukai. Orang-orang dapat merancang, membuat, dan mengenakan kostum-kostum yang rumit dan akurat, yang mencerminkan keterampilan dan kreativitas mereka.
5. Media Sosial dan Influencer: Media sosial telah memainkan peran besar dalam mempopulerkan cosplay di Indonesia. Para cosplayer sering membagikan foto-foto dan konten terkait cosplay mereka di platform seperti Instagram, Facebook, dan TikTok. Ini juga menciptakan peluang bagi para cosplayer untuk menjadi influencer di dunia maya.

Dari kelima pengaruh cosplay di Indonesia, yang menjadi poin utama peminatan generasi Z adalah unsur kreativitas dan ekspresi diri. Pada bagian- kreativitas tentunya dapat dikaitkan dengan potensi pertumbuhan kurikulum pembelajaran di Indonesia terhadap Cosplay. Secara sederhana proses sebuah kegiatan cosplay dapat disusun menjadi sebuah bentuk kurikulum pembelajaran.

Dalam penelitian ini akan dijabarkan gambaran analisis bagaimana kurikulum pembelajaran

sebuah materi cosplay sehingga proses pembelajaran serta ketertarikan dari generasi Z untuk mempelajari cosplay menjadi lebih jelas potensinya.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi penelitian kualitatif deskriptif. Adapun dalam proses penelitian ini akan melibatkan beberapa informan. Dimana informan menurut(Moleong, 2013)"Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian".

Para informan-informan dalam penelitian ini diantaranya:

- Ari Santosa (Praktisi Senior Desain Kostum & Special Effect).
- Pinky Lu Xun (Cosplayer Senior Indonesia).
- Clarissa Punipun (Cosplayer & Brand Influencer Indonesia).
- Nabila Maharani Alphiota (Cosplayer asal Jakarta).
- Jocelyn (Cosplayer asal Jakarta).

Proses wawancara akan di lakukan kepada para informan (narasumber) dilakukan untuk mencari konsep, pengalaman, dan pemikiran informan tentang apa yang terjadi dalam lokasi penelitian. Wawancara adalah suatu

percakapan yang dilakukan oleh 2(dua) pihak yaitu

pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pernyataan tersebut(Moleong, 2013).

Dalam teknis wawancara akan dilakukan tatap muka langsung atau melalui media daring. Dalam proses wawancara jika diketemukan kendala dalam proses kesepakatan, maka peneliti akan menggunakan data sekunder melalui hasil rekaman dokumentasi di media-media massa maupun sosial yang dianggap mewakili representasi dari informan atau narasumber.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis pada penelitian tentang cosplay dapat melibatkan berbagai pendekatan dan metode tergantung pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan data yang dikumpulkan.

Dalam penelitian ini analisis yang di pilih dan gunakan adalah analisis tematik dengan pertimbangan untuk memahami pengalaman peserta cosplay, dinamika komunitas cosplay, atau dampak sosial dari cosplay. Salah satu pernyataan fakta historis dari Ari Santosa(Ari, 2024b) sebagai praktisi desainer cosplay bertema karakter figur hollywood western, menyatakan bahwa tema-tema figur horror dan jahat telah menjadi bagian

dari konsumsi tontonan bagi dirinya, yang pada akhirnya menjadi sebuah pengalaman pembelajaran secara visual tema-tema horror seperti karakter hollywood : Tyrannosaurus Rex- Jurassic Park, Yautja-The Predator, Aliens, Robocops , Terminator, dll. Sehingga ide-ide visual sebagai tematik dalam cosplay dibangun atas dasar pengalaman pribadi atau latar belakang dari sang desainer cosplay atau cosplayer itu sendiri.

Selain itu melalui peredaran media majalah-majalah bertema games dan animasi (Animonster-Megindo Tunggal Sejahtera) Dalam melakukan analisis tematik, penting untuk mempertimbangkan keberadaan aspek-aspek kualitatif seperti konteks, nuansa, dan variasi dalam data. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk menggali makna-makna yang tersembunyi dalam data kualitatif dan menghasilkan wawasan yang mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Cosplayer Memiliki Jenjang Tahapan dan Jejaring Sosial

Cosplayer adalah personal yang memerankan sebuah peran karakter tertentu melalui penampilan menggunakan kostum yang mirip dengan katakter tersebut. Dalam perkembangannya tentunya kegiatan sebagai cosplayer tidak serta dilakukan secara mendadak atau instan. Seorang cosplayer wajib memiliki berbagai tingkat pengalaman, mulai dari pemula hingga profesional(Edy Chandra, 2023). Tingkat

pengalaman seseorang dalam cosplaying dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti

- jumlah karakter yang telah mereka perankan,
- keterampilan pembuatan kostum, dan
- partisipasi dalam acara-acara cosplay.

Menurut Nabila (Chandra, 2024) jenjang tahapan seorang cosplayer terbagi atas 3 tahap proses, yaitu:

- Fullset merupakan proses cosplay yang menampilkan optimalisasi diri secara keseluruhan dalam proses menampilkan kostum (rambut palsu, tata rias wajah, dan pemakaian kostum beserta asesoris pendukungnya)
- Contest merupakan sebuah istilah untuk menjalani proses seorang cosplayer yang berupaya menampilkan bagian-bagian tertentu dari asesoris untuk dicocokkan dengan karakter sang cosplayer. Perlu sebuah kesatuan dan keserasian antara cosplayer dan cosplay yang digunakan dalam sebuah visualisasi cosplayer yang ideal.
- Wigplay merupakan istilah yang mengacu pada kegiatan atau aspek mengenai penggunaan wig (rambut palsu) saat seseorang mengenakan kostum karakter dalam cosplay. Wigplay melibatkan berbagai hal yang berkaitan dengan wig, seperti perawatan, pemilihan, penataan, dan penggunaannya untuk menciptakan

tampilan yang sesuai dengan karakter yang akan disosialisasikan.

Dalam dunia cosplay, wigplay adalah aspek yang penting karena karakterisasi yang akurat dari karakter cosplay sering kali bergantung pada bagaimana wig digunakan dan dipelihara. Cosplayer sering menghabiskan banyak waktu dan usaha untuk menciptakan tampilan yang sempurna dengan menggunakan wig yang sesuai dengan karakter yang mereka perankan.



Gambar 1. Nabila Maharani dalam pose wigplay. (sumber:maharani)

Dalam proses perjalanan karir Nabila sebagai seorang cosplayer memandang bahwa perjalanan karir dalam partisipasinya di berbagai acara cosplay terbagi atas 2 nama tahapan kegiatan cosplay, yaitu : Cosplay Competition dan Cosplay Walk.

Cosplay competition (kompetisi cosplay) adalah suatu acara atau kompetisi di mana para peserta berpakaian dan berperan seperti karakter fiksi dari manga, anime, film, video game, atau sumber daya lainnya. Peserta yang disebut "cosplayer" (coser)

berusaha meniru tampilan dan kepribadian karakter yang mereka pilih untuk mengikuti kompetisi.

Nabila sebagai senior dalam ranah cosplay mengemukakan kedua bentuk kegiatan yang berbeda, Dimana cosplay competition lebih diperuntukan kepada para peserta cosplay/cosplayer pemula atau mulai berminat mengikuti cosplay. Sedangkan cosplay walk lebih fokus bagi para cosplayer Tingkat lanjut atau yang berpengalaman. Proses yang dilakukan adalah kepada bagian-bagian penting dari kostum atau bisa disebut dengan asesoris pada kostum. Dalam perjalanan karirnya Nabila telah melalui proses memerankan karakter dalam cosplay sebanyak 21 karakter, yg terdiri dari 11 karakter dibawakan



Gambar 2 Nabila, berperan sebagai karakter tokoh Sakura Saber (Sumber: Nabila Collection)

secara fullset, 9 karakter untuk peragaan contest, selebihnya dilakukan untuk proses wigplay.

Kurikulum Cosplay Skala Global

Cosplay adalah kegiatan berpakaian dan berperan sebagai karakter fiksi dari manga, anime, film, atau permainan video. Berikut ini adalah beberapa materi umum yang dibahas dalam kurikulum cosplay:

1. Pengenalan Cosplay: Sejarah, konsep dasar, dan tujuan dari cosplay.
2. Pemilihan Karakter: Bagaimana memilih karakter yang tepat untuk dicosplay, berdasarkan minat, keterampilan, dan kepribadian.
3. Desain Kostum: Meneliti, merancang, dan membuat kostum cosplay yang akurat dan sesuai dengan karakter yang dipilih.
4. Pembuatan Properti: Membuat dan menggunakan properti seperti senjata, aksesoris, dan objek lain yang diperlukan untuk memperkuat penampilan cosplay.
5. Makeup dan Wig Styling: Teknik dasar dalam mengaplikasikan makeup dan merawat wig untuk mengubah penampilan menjadi karakter cosplay.
6. Pemodelan dan Pementasan: Belajar berpose, mengambil foto, dan bekerja dengan
7. fotografer untuk mengabadikan penampilan cosplay. Juga, mempelajari keterampilan pementasan untuk menghidupkan karakter secara autentik.
8. Komunitas dan Acara Cosplay: Memahami komunitas cosplay, berbagi pengalaman,

dan mengikuti acara atau konvensi cosplay.

9. Etika dan keselamatan: Memahami etika cosplay, penghormatan terhadap hak cipta, dan menjaga keamanan saat berpartisipasi dalam kegiatan cosplay.

Pelaksanaan kurikulum cosplay dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan institusi atau komunitas yang menyelenggarakan program tersebut. Pada lain sisi (Ari, 2024a) sebagai praktisi desainer dan kreator cosplay, selalu mengedepankan prinsip etika dan keselamatan dalam proses kurikulum cosplay. Menurut Ari khususnya para generasi Z yang menjadi mayoritas menyukai dan belajar untuk mempelajari merancang sebuah kostum sangat kental dengan proses belajar melalui media digital online dan minim untuk melewati proses belajar secara mekanis.

IV. SIMPULAN

Perkembangan cosplay, yang merupakan praktik berpakaian dan berperan seperti karakter dari budaya populer, telah menjadi fenomena yang semakin populer di seluruh dunia. Hubungan antara perkembangan cosplay dengan pengembangan kurikulum bisa dilihat dari beberapa perspektif:

- Kreativitas dan Ekspresi Diri;
- Pengembangan Keterampilan Teknis;
- Pembelajaran Berbasis Proyek;

- Pengenalan pada Budaya Populer dan Sastra Visual;
- Promosi Toleransi dan Keanekaragaman.

Dengan mengintegrasikan elemen-elemen cosplay ke dalam kurikulum, pendidik dapat memanfaatkan minat dan kecenderungan siswa terhadap budaya populer untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran mereka di kelas. Ini juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang relevan untuk kehidupan mereka di era digital yang semakin berkembang.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Kontribusi waktu kepada Ari Santosa, Pinky Lu Xun, Clarissa Punipun, Nabila Maharani, dan Jocelyn sebagai narasumber penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, S. (2024a). *Kendala & penanganan gen z dalam proses desain cosplay menurut Ari Santosa*. Edy Chandra Private Recording. <https://youtu.be/U2TvTqHCaL8>
- Ari, S. (2024b). *Tema cosplay western & jepang, mana yang lebih menarik bagi Ari Santosa*. Edy Chandra Private Recording. <https://youtu.be/aaWggo06pjY>
- Edy Chandra. (2023). *Interview with nabila as cosplayer*. https://youtu.be/uZt9_1cYAqQ

Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*,
Bandung: Remaja Rosdakarya. Mosal.