

**LAPORAN PENELITIAN REGULER
YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**ANALISIS PERKEMBANGAN COSPLAY PADA GENERASI Z DI
INDONESIA SEBAGAI POTENSI KURIKULUM PEMINATAN BARU
DKV**

Disusun oleh:

Ketua Tim

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom (0305087504/10601002)

Anggota Peneliti:

Budi Darmo, S.Sn., M.Sn (0331037806/10607003)

Anggota Mahasiswa:

Vira Wilona (625200059)

Cherane Leony (625210020)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN
Periode II / Tahun 2023**

1. Judul : Analisis Perkembangan Cosplay Pada Generasi Z di Indonesia Sebagai Potensi Kurikulum Peminatan Baru DKV
2. Skema Penelitian : REGULER
3. Ketua Tim
- a. Nama dan Gelar : Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom
 - b. NIDN/NIK : 0305087504 / 10601002
 - c. Jabatan/Gol : Lektor 300 / IIIA
 - d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - e. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - f. Bidang Keahlian : Media Komunikasi dan Branding
 - g. Alamat Kantor : Gedung R Lt. IV. UNTAR 1.
Jl.Letjen S Parman No.1. Jakarta Barat 11440
 - h. Nomor HP/Tlp/Email : +628161354508 / edyc@fsrd.untar.ac.id
4. Anggota Tim Penelitian
- a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
 - b. Nama Anggota I/Keahlian : Budi Darmo , S.Sn., M.Sn/ Animasi dan Grafis
 - c. Jumlah Mahasiswa : 2 (dua) orang
 - d. Nama Mahasiswa I/NIM : Vira Wilona / 625200059
 - e. Nama Mahasiswa II/NIM : Cherane Leony /625210020
5. Jangka Waktu Pelaksanaan : Periode II (Januari-Juni)
6. Biaya yang disetujui LPPM : Rp 12.000.000,- (Dua Belas Juta Rupiah)

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
NIK: 10381047

Jakarta, 10 Januari 2024

Ketua Tim

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom
NIK: 10601002

Ringkasan

Cosplay merupakan singkatan dari *Costum Play* yang merupakan sebuah kegiatan berpakaian dan berpenampilan mirip dengan karakter tertentu. Kegiatan ini berawal di Amerika dan berkembang pesat di negara Jepang. Kegiatan *cosplay* turut berkembang di Indonesia terutama Jakarta, Bogor, Bekasi dan sekitarnya. Perkembangan tren *cosplay* di Indonesia sudah dimulai pada tahun 2004 di Jakarta, dan menyebar ke berbagai daerah. Kencendrungan karakter-karakter yang di ikuti merupakan adaptasi dari karakter-karakter animasi atau anime di Jepang.

Secara realitasnya *cosplay* merupakan sebuah tren kegiatan dimana seseorang mengenakan atribut agar ia dapat menyerupai tokoh yang disukainya. Sehingga *cosplay* tidaklah terlepas dengan seni peran, dimana seseorang berusaha memahami karakter yang sedang diperankan.

Tren *cosplay* sendiri tidak lepas dari analisis peran dan dan perkembangan teori budaya populer dan turunannya menjadi sebuah pembahasan kritis yang membawa sebuah pencerahan dalam perkembangan budaya *cosplay* pada tataran pendidikan visual. Penelitian ini menganut kepada metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data fokus kepada wawancara mendalam kepada para informan-informan *cosplay* dan perancang *cosplayer*.

Harapan yang dapat ditemukan adalah sebuah pemaparan-pemaparan penting, menarik, dan kreatif dari budaya *cosplay* yang dapat dikembangkan menjadi sebuah kurikulum pembelajaran di Jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual).

Kata Kunci: Cosplay, Budaya Populer, Visual

Daftar Isi

Ringkasan.....	iii
Bab I	
Pendahuluan.....	1
Tujuan Penelitian.....	4
Bab II	
Tinjauan Pustaka.....	5
Teori Budaya Populer.....	5
Teori Sub Kultur.....	8
Cosplay Sebagai Praktik Artistik.....	9
Kurikulum dan Cosplay.....	12
Bab III	
Metode Penelitian.....	15
Bab IV	
Analisis.....	19
Cosplayer Dimata Orang Awam.....	21
Cosplayer Memiliki Jenjang Tahapan dan Jejaring Sosial.....	23
Keterkaitan Cosplay Dengan Kurikulum Desain Komunikasi Visual.....	28
Kurikulum Cosplay Skala Global.....	31
Daftar Pustaka.....	35
Lampiran.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

Indonesia Comic Convention 2023 merupakan adalah ajang pameran buku komik terbesar yang telah diselenggarakan terakhir kalinya pada 4-5 November 2023 Di Jakarta Convention Center. Senayan. Tujuan diadakannya acara ini adalah sebagai bentuk apresiasi terhadap buku komik dan bentuk seni populer terkait. Di samping itu, juga untuk merayakan kontribusi buku komik dan sejarahnya yang berkelanjutan untuk seni dan budaya.

Comic Con ternyata telah dipopulerkan sejak 45 tahun lalu di San Diego, Amerika Serikat. Awalnya merupakan acara promosi tentang komik, film, game, dan pertemuan para cosplayer. Kemudian seiring waktu acara ini menjadi event besar yang mendunia.

Sejak awal, para pendiri Comic Con San Diego tidak hanya memasukkan buku komik yang mereka sukai saja. Ada juga aspek lain dari seni populer yang dirasa pantas untuk mendapatkan pengakuan yang lebih luas, termasuk film dan sastra fiksi ilmiah/fantasi.

Pada 1972 ajang ini dinamakan Konvensi Komik Pantai Barat San Diego, kemudian secara resmi menjadi San Diego Comic-Con (SDCC) pada tahun 1973. Pada tahun 1995, acara tersebut berganti nama lagi menjadi Comic-Con International: San Diego (CCI).

Acara ini pertama kali dihelat di Hotel El Cortez yang terletak di pusat kota San Diego. Pada tahun 1979-1991, Comic-Con pindah ke Pusat Konvensi dan Seni Pertunjukan (CPAC). Kemudian berpindah ke Pusat Konvensi San Diego yang baru dibuka dan terus digelar di sana selama lebih dari dua dekade. Animo masyarakat begitu tinggi, dilihat dari jumlah pengunjung Comic Con yang mencapai 130.000 dalam beberapa tahun terakhir. Selama bertahun-tahun, Comic-Con telah menjadi titik fokus dunia konvensi komik. Dalam acara ini terdapat Aula Pameran raksasa yang ukurannya lebih dari 460.000 kaki persegi.

Acara ini menampilkan komik dan semua aspek seni populer, termasuk konferensi seni komik; pemutaran anime dan film (termasuk festival film terpisah), pameran game, Penghargaan Industri Komik Will Eisner, yakni piala "Oscar" dalam industri komik, kompetisi kostum Masquerade dengan hadiah dan piala, dan acara tanda tangan.

Comic-Con telah menghadirkan ribuan tamu istimewa di konvensinya selama bertahun-tahun. Di antaranya pencipta komik, penulis fiksi ilmiah dan fantasi, sutradara film dan

televisi, produser, penulis, dan seniman dari semua aspek seni populer. Dihadirkan juga ajang diskusi terbuka bersama para seniman.

Selama lebih dari empat setengah dekade, Comic-Con terus menghadirkan buku komik dan seni populer lainnya kepada audiens. Kecintaan orang-orang terhadap buku komik menjadi faktor yang membuat acara ini semakin digemari. Di beberapa negara pun acara ini meraih euforia yang sangat tinggi.

Di Indonesia sendiri, setiap tahunnya digelar Indonesia Comic Con (ICC) yang dulunya dikenal dengan Golden State Comic Book Convention. Setelah vakum selama pandemi Covid-19, acara pameran buku komik terbesar ini kembali digelar sejak 2022 kemarin.

Dalam acara Comic Convention yang diadakan setiap tahun selain menyajikan pameran karya-karya komik, animasi, film fantasi. Acara tersebut turut diramaikan pula oleh para bintang cosplayer terkenal sampai dengan cosplayer amatir yang telah menjadi bagian dari acara.

Cosplay sebenarnya berhubungan langsung dengan budaya pakaian yang berkaitan dengan animasi (film dan game) dan komik. Setiap negara memiliki karakter dan karakteristik masing-masing sebagai penentu budaya. Cosplay konon mulai populer di Indonesia sekitar tahun 1998, meski belakangan ini tidak seramai dulu. Menurut anneahira.com¹, ketika Universitas Indonesia mengadakan pagelaran Jepang dengan mengadakan kegiatan cosplay di awal tahun 2000-an, peminat masih sedikit. Setelah kegiatan yang berlangsung di Universitas Indonesia, beberapa komunitas anak muda di Bandung sudah mulai mengadopsi gaya Harajuku. Sejak acara ini, pameran pakaian cosplay diadakan hampir setiap bulan di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Bandung atau Yogyakarta. Awalnya, cosplayer Indonesia masih sangat Jepang-sentris, artinya kostumnya menggunakan karakter referensi dari komik Jepang. Memang ada cosplayer yang ide-idenya dipengaruhi Eropa, tetapi mereka berasal dari manga/manwa, bukan dari komik non-Asia.

Peluang industri pakaian jadi semakin terbuka seiring dengan tumbuhnya kebutuhan akan eksistensi dan hobi cosplay ini semakin berkembang. Tidak hanya desainer pakaian yang diuntungkan, tetapi juga industri garmen, industri pakaian, dan industri asesoris diuntungkan dengan hadirnya cosplay sebagai ladang ekonomi baru. Di sisi lain, serbuan budaya cosplay ini semakin memperkuat peran fungsi sekunder dalam pakaian, yang tidak terbatas pada jenis kasual, melainkan memiliki nilai baru untuk pakaian. Ada banyak pengalaman artistik

dalam cosplay mulai dari desain busana, pembuatan pola dan menjahit, keterampilan kerajinan tangan, pembelajaran tata rias, kegiatan akting dan koreografi hingga fotografi dan pengeditan foto termasuk pengeditan audio dan video. Bagaimanapun, cosplay ini adalah tentang seni berpakaian dan akting, yang harus hidup berdampingan dalam kerangka meniru karakter dalam pakaian dan kepribadian idola (yang berperan sebagai panutan). Tentunya, ini bukanlah hobi yang murah dan gratis, diperlukan kemauan dan kerja keras cermat untuk menghasilkan pakaian cosplay dengan kualitas baik, termasuk penggunaan aksesorinya.

Perubahan dan akulturasi yang terjadi pada cosplay, memungkinkan gaya dan hobi berpakaian dengan rujukan animasi dan manga ini berkembang sesuai dengan kondisi sosial, budaya, dan kemampuan berkreaitivitas dari pencipta pakaian itu sendiri. Pada akhirnya, hadir pula konsep-konsep dengan nuansa lokalitas, baik dalam penggunaan rujukan, maupun dengan material yang digunakan dalam pembuatan pakaian. Munculnya cosplay dengan nama-nama lokal seperti pakaian Si Buta dari Gua Hantu, Wiro Sableng, Dewi Ular, Gatotkaca, versi Saint Wayang, beberapa bersumber dari cerita komik dan pendekar dunia persilatan di Indonesia, menunjukkan terjadi dialektika kebudayaan didalamnya.

Cosplay tidak selalu harus dilihat dari persoalan estetika, dapat pula diteliti secara mendalam melalui konteks kajian budaya, konsep industri, konsep kesejarahan, melihat hal semiotika, walaupun tidak akan lepas dari apa yang disebut sebagai prinsip-prinsip pembentukan visual. Lokalitas cosplay sebetulnya muncul dalam rangka melihat peluang-peluang hasil kebudayaan (komik, film, animasi, ataupun cerita heroisme) di Indonesia diwilayah lokal, nasional, dan internasional. Cosplay berdasarkan atas kesenangan dan hobi, dibuatkan komunitas, dan dieksekusi oleh industri, dan akhirnya dapat menjadi suatu hal fenomenal.

Pada sisi lain, di Jepang misalnya, dari segi perekonomian cosplay memberikan sumbangan sebesar 40 Miliar Yen, sehingga perannya perlu diperhitungkan. Ide pembuatan cosplay tidak selalu mengacu pada manga saja, melainkan juga meniru pada acara live action, film-film non Jepang. Keseriusan negara Jepang dalam hal cosplay dapat terlihat dengan dibuatnya konsep kota Akihabara pada tahun 2010, sebagai kota yang diperuntukkan bagi mereka penggemar dan ingin bercosplay dijalanan. Kehadiran tokoh publik dengan pakaian cosplay semakin memperkuat penyebaran dan perkembangannya pada masyarakat luas. Beberapa artis Korea yang populer di Indonesia-pun seringkali menampilkan kostum-kostum

unik dengan gaya cosplay, sehingga kehadiran cosplay di ranah kebudayaan semakin populer.

Tujuan Penelitian

Oleh sebab itulah melalui tujuan penelitian ini, kami mengajukan pengalihan inovasi pembelajaran kreatif visual berbasis fashion cosplay. Inovasi ini kami harapkan dapat mendukung pembelajaran dan pengembangan kualitas materi yang ada di desain komunikasi visual UNTAR. Selain itu melalui penelitian inovasi ini, diharapkan mahasiswa dapat berkreasi mengembangkan ide visualisasi fashion yang menarik melalui pembelajaran cosplay.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dalam penelitian adalah proses mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk memahami penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mengidentifikasi celah pengetahuan yang dapat diisi oleh penelitian baru. Tinjauan pustaka membantu peneliti untuk menentukan kerangka teoritis, merumuskan hipotesis, dan mengembangkan metodologi penelitian yang tepat.

Dalam tinjauan pustaka, peneliti mengidentifikasi dan mengkaji publikasi ilmiah, buku, artikel, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan topik penelitian mereka.

Teori Budaya Populer

Budaya populer adalah budaya yang lahir atas keterkaitan dengan media. Artinya, media mampu memproduksi sebuah bentuk budaya, maka publik akan menyerapnya dan menjadikannya sebagai sebuah bentuk kebudayaan. Populer yang dibicarakan disini tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan determinasi media massa terhadap publik yang bertindak sebagai konsumen (Strinati, 2007: 40). Dengan kata lain, budaya populer lahir atas kehendak media (ideologi kapitalistik) dan perilaku konsumsi masyarakat. Media berperan sebagai penyebar informasi yang mempopulerkan suatu produk budaya. Akibatnya, apapun yang diproduksi oleh media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai (budaya) bahkan menjadi kiblat panutan masyarakat.

Dominic Strinati mendefinisikan budaya pop sebagai lokasi pertarungan, di mana banyak dari makna ini (pertarungan kekuasaan atas makna yang terbentuk dan beredar di masyarakat) ditentukan dan diperdebatkan. Tidak cukup untuk mengecilkan budaya pop sebagai hanya melayani sistem pelengkap bagi kapitalisme dan patriarki, membiarkan kesadaran palsu membius masyarakat. Budaya populer juga bisa dilihat sebagai lokasi di mana makna-makna dipertandingkan dan ideologi yang dominan bisa saja diusik. Antara pasar dan berbagai ideologi, antara pemodal dan produser, antara sutradara dan aktor, antara penerbit dan penulis, antara kapitalis dan kaum pekerja, antara perempuan dan laki-laki, kelompok heteroseksual dan homoseksual, kelompok kulit hitam dan putih, tua dan muda,

antara apa makna segala sesuatunya, dan bagaimana artinya, merupakan pertarungan atas kontrol (terhadap makna) yang berlangsung terus-menerus.

Seiring perkembangan teknologi komunikasi, budaya yang kita kenal yang keberadaannya berasal dari nilai-nilai mendasar dalam sebuah kebudayaan, mengalami pergeseran. Seperangkat nilai berupa kearifan lokal dari budaya yang diwariskan secara turun temurun atau sering disebut sebagai budaya tinggi mulai mendapatkan budaya tandingan. Suatu budaya yang bisa dikatakan lahir karena faktor diluar sistem kebudayaan yang wajar. Itulah budaya populer/budaya massa, yang diartikan oleh MacDonal sebagai sebuah kekuatan dinamis, yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan (Strinati, 2007: 18). Budaya populer adalah gaya, gagasan atau ide maupun perspektif dan sikap yang benar-benar berbeda dengan budaya arus utama 'mainstream' (budaya tinggi).

Istilah “budaya populer” (culture popular) sendiri dalam bahasa latin merujuk secara harfiah pada “culture of the people” (budaya orang-orang atau masyarakat). Mungkin karena itulah banyak pengkaji budaya yang melihat budaya yang hidup (lived culture) dan serangkaian artefak budaya yang bisa kita temui dalam kehidupan sehari-hari orang kebanyakan. Budaya populer yang lahir sebagai imbas perkembangan teknologi informasi dengan demikian ditopang industri kebudayaan (cultural industry) telah mengkonstruksi masyarakat yang tak sekedar berbasis konsumsi, tetapi juga menjadikan semua artefak budaya sebagai produk industri dan menjadi komoditas.

Budaya populer merupakan bentuk budaya yang lebih mengedepankan sisi popularitas dan kedangkalan makna atau nilai-nilai. Budaya populer lahir karena hegemoni media massa dalam ruang-ruang budaya publik. Ide-ide budaya populer lahir dari segala lini budaya, baik dari budaya tinggi maupun rendah. Ideologi budaya disalurkan melalui media massa dan perangkat pendukung lainnya. Objek kajian budaya populer dengan demikian bukanlah kebudayaan dalam pengertian sempit melainkan dalam artian yang lebih luas. Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang tertentu seperti selebritis, kendaraan pribadi, pakaian, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya. Budaya populer juga muncul dalam berbagai bentuk, dari apa yang kita konsumsi untuk kebutuhan tubuh kita; apa yang kita tonton; kita dengarkan; kita pakai, dan sebagainya. Budaya populer tidak ada begitu saja, budaya populer ada karena

suatu hal yang awalnya biasa saja menjadi sebuah fenomena populer, dan media turut andil dalam fenomena tersebut.

Secara khusus, teori budaya populer memiliki tiga asumsi dan gagasan utama. Tema pertama adalah apa atau siapa yang menentukan budaya populer. Dari mana datangnya budaya populer? Apakah ia lahir dari orang awam sendiri sebagai salah satu bentuk ekspresi mandiri atas kepentingan mereka dan berbagai bentuk pengalaman mereka, ataukah budaya populer itu dipaksakan dari atas oleh mereka yang sedang berkuasa sebagai salah satu bentuk kontrol sosial? Apakah budaya populer muncul dari orang awam “kalangan bawah”, atau turun dari para elite “kalangan atas”, ataukah itu semata merupakan suatu persoalan interaksi di antara keduanya? Tema kedua adalah berkenaan dengan pengaruh komersialisasi dan industrialisasi terhadap budaya populer.

Apakah lahirnya budaya dalam berbagai bentuk komoditas berarti bahwa kriteria nilai keuntungan dan nilai jual lebih penting dari kualitas, keindahan, integritas, dan tantangan intelektual? Ataukah semakin banyaknya pasar universal bagi budaya populer menjamin bahwa budaya itu benar-benar populer karena budaya ini menyediakan komoditas yang benar-benar dibutuhkan orang kebanyakan? Siapa yang menang jika budaya populer dibuat secara industri dan dijual sesuai dengan kriteria nilai jual dan nilai keuntungan-perdagangan atau kualitas? Tema ketiga adalah menyangkut peran ideologis budaya populer.

Apakah budaya populer memang diperuntukkan untuk mendoktrinasi orang kebanyakan, memaksa mereka menerima dan mengikuti gagasan maupun nilai-nilai yang memastikan dominasi terus-menerus mereka yang memiliki kedudukan istimewa yang menguasai mereka? Ataukah itu merupakan pemberontakan dan pembangkangan terhadap aturan sosial umum? Apakah budaya populer ini mengekspresikan perlawanan terhadap mereka yang berkuasa, dengan cara yang betapa pun tak terasa, halus dan belum berkembang, dan merupakan subversi cara-cara berpikir dan bertindak yang dominan? (Strinati, 2007: 3-4).

Budaya populer memiliki dua kata kunci yakni *high culture* dan *low culture*. *High culture* merupakan budaya yang muncul dari masyarakat. *High culture* berbicara tentang keagungan dalam masyarakat dimana puisi disampaikan agar masyarakat menjadi lebih sopan. Sementara *low culture* adalah sesuatu yang sifatnya dibawa oleh media massa.

Pada penelitian ini akan dilakukan proses analisa dan penemuan data-data informasi seputar para pelaku cosplay di lihat melalui perspektif teori budaya populer.

Teori Sub Kultur

Istilah subkultur telah digambarkan sebagai 'teori bunglon' yang memiliki berbagai definisi; dipandang sebagai model untuk mengeksplorasi perilaku subnormal, ekspresi ketahanan atau tampilan visual pilihan konsumen (Blackman, 2005). Meskipun demikian, yang mendasari sebagian besar definisi adalah gagasan bahwa istilah subkultur menggambarkan kelompok individu yang menampilkan bentuk budaya yang khas, yang karenanya membedakan mereka dari masyarakat mereka yang lebih luas (Okamura & Shaw, 2000); (Winge, 2012); (Shuker, 2017).

Definisi subkultur ini bagaimanapun, berbeda dari makna asli konsep, yang didirikan pada 1920-an di Chicago School, istilah informal untuk sosiolog dengan fokus pada masyarakat dan budaya, yang belajar atau mengajar di departemen Sosiologi di University of Chicago (Thornton, 1997). Dengan istilah awalnya menggambarkan kelompok kriminal atau nakal (Ross, 1997). Sementara makna subkultur mungkin telah berevolusi dari terminologi sebelumnya, (Ross, 1997) menunjukkan bahwa studi yang dilakukan di Chicago School terus membentuk studi subkultural hingga hari ini. Oleh karena itu, untuk memahami sepenuhnya apa arti subkultur, pertama-tama penting untuk mengeksplorasi asal-usul istilah tersebut.

Sebelum pemikiran Chicago School, penyimpangan dan kemiskinan sebagian besar dikaitkan dengan moral dan eugenika individu, dengan fokus besar penelitian kriminologi mempertimbangkan mengapa orang Afrika-Amerika, imigran dan kelas pekerja lebih cenderung terlibat dalam perilaku menyimpang (Kalunta-Crumpton, 2008). Namun para sarjana sekolah Chicago mengusulkan cara baru yang radikal untuk meringkai kejahatan dan perilaku anti-sosial, dengan alasan bahwa penyimpangan malah berasal dari lingkungan sosial individu (Williams, 2011).

Pada tahun 1922 Parks dan Burgess dari sekolah Chicago mengusulkan Teori Ekologi Manusia yang mempertimbangkan interaksi antara individu dan lingkungan mereka, menyamakan masyarakat dengan organisme biologis yang anggotanya disesuaikan sesuai dengan perubahan sosial dalam upaya untuk mengembalikan kondisi keseimbangan. Oleh

karena itu, untuk Parks and Burgess, penyimpangan dikatakan berasal dari gangguan pada struktur normatif masyarakat, yang disebabkan oleh pergeseran sosial daripada obat generik atau nilai-nilai yang melekat pada individu tertentu.

Konsep bahwa penyimpangan adalah produk dari lingkungan seseorang mendorong sejumlah studi mani dalam sekolah Chicago (Haenfler, 2023). Shaw dan McKay (Shaw & McKay, 1942) memperluas Teori Ekologi Manusia, mengusulkan Kerangka Disorganisasi Sosial untuk memahami penyimpangan, di mana mereka berpendapat bahwa kemiskinan dan penyimpangan adalah hasil dari lokasi geologis individu. Demikian pula, Teori Asosiasi Diferensial Sutherland dan Cressey berpendapat bahwa individu belajar perilaku kriminal melalui interaksi dengan orang lain yang merasionalisasi atau membenarkan kejahatan, menyajikan kegiatan kriminal dalam cahaya yang diinginkan. Dengan subkultur yang menunjukkan kelompok individu yang menyimpang atau kriminal dalam studi awal ini (Haenfler, 2023).

Pada penelitian ini akan dilakukan dan pengalihan data-data informasi pelaku cosplay dari perspektif teori sub kultur.

Cosplay Sebagai Praktik Artistik

Cosplay, gabungan kata kostum dan permainan, diciptakan pada tahun 1983 oleh Nobuyuki Takahashi (Crawford & Hancock, 2019);(Winge, 2018). Secara sederhana, cosplay dapat diartikan sebagai tindakan berdandan sebagai karakter dari budaya populer. Namun, “mendefinisikan apa itu cosplay, siapa cosplayer, dan memahami sejarah serta konteks kontemporeranya bukanlah hal yang mudah”(Crawford & Hancock, 2019). Cosplay adalah praktik penggemar kompleks yang menggabungkan tindakan membuat dan menampilkan dengan cara yang unik bagi setiap cosplayer. Bagi sebagian besar cosplayer, aksi cosplay tidak dimulai saat mereka pertama kali mengenakan kostum dan memasuki ruang konvensi. Sebaliknya, cosplay sering kali memerlukan pemilihan dan penelitian karakter terlebih dahulu. Kemudian cosplayer melakukan tindakan pembuatan kostum yang memakan waktu, yang mungkin melibatkan pembelajaran keterampilan baru dan bekerja dengan bahan baru untuk mewujudkan kostum sepenuhnya. Selama beraksi mengenakan kostum, para cosplayer bernegosiasi dan menggabungkan identitas mereka dengan interpretasi mereka terhadap identitas karakter (Winge, 2018).

Untuk mengembangkan kurikulum seni studio yang berpusat pada kerajinan dan pertunjukan cosplay, ada baiknya untuk mendeskripsikan cosplay dalam kaitannya dengan praktik seni studio. Cosplay diremehkan sebagai bentuk seni studio baik dalam studi penggemar maupun sejarah seni. Buku Crawford dan Hancock *Cosplay and the Art of Play* (2019) paling mendekati pembahasan cosplay dari segi seni rupa dengan menghubungkan tindakan cosplay dengan tindakan melukis. Cosplay digambarkan mirip dengan lukisan karena keduanya merupakan "proses performatif dan lambat; dikembangkan seiring waktu, biasanya oleh individu yang menyendiri, namun pada akhirnya dirancang untuk dikonsumsi oleh penonton" (Crawford & Hancock, 2019). Mengaitkan cosplay dengan bentuk praktik seni studio yang sah mengungkapkan potensi untuk mulai melihat cosplay sebagai bentuk praktik seni studio yang sah. Untuk melakukan hal tersebut, tindakan cosplay dapat dikaitkan dengan seni studio melalui praktik kerajinan tangan dan seni pertunjukan, yang memerlukan tindakan kerja untuk menciptakan objek atau momen. Demikian pula cosplay juga merupakan suatu tindakan kerja yang menghasilkan objek (kostum) dengan tujuan menciptakan momen selama konvensi penggemar.

Latihan kerajinan tangan dan cosplay memiliki proses serupa dalam hal merancang dan membuat produk jadi. Membuat kostum dan alat peraga untuk cosplay adalah tindakan kreasi dan kerajinan padat karya yang teknis dan memakan waktu sama seperti pembuatan kostum teater profesional (Hansen, 2018). Hansen menunjukkan bahwa cosplay dan kostum teater terlibat dalam "penelitian, pencarian sampel, pemilihan bahan, pola, pembuatan maket, dan pemasangan". Namun, tidak seperti perancang kostum atau teknisi teater, cosplayer memiliki kebebasan berkreasi penuh atas semua aspek proyek, termasuk pemilihan karakter. Setelah menentukan karakter yang akan digambarkan, cosplayer merancang kostum yang meniru penampilan karakter tersebut, termasuk pakaian, rambut, dan alat peraga seperti senjata, sayap, atau benda lainnya

Setelah kostum dirancang, cosplayer memilih bahan yang paling cocok untuk mewujudkan kostum tersebut. Hal ini biasanya ditentukan oleh jenis kostum (misalnya baju besi, gaya berpakaian, jenis alat peraga) dan anggaran cosplayer. Cosplayer menggunakan berbagai bahan inovatif seperti busa etilen-vinil asetat (EVA), kulit, berbagai kain, busa semprot, dan silikon untuk membuat kostum yang sangat detail. Untuk membuat kostum, cosplayer mempelajari keterampilan seperti menjahit, membuat alat peraga, mengolah kulit, dan mendesain. Sama seperti pembuat perhiasan, pematung, dan pelukis mempelajari

keterampilan keahlian mereka, para cosplayer mencurahkan waktunya untuk mempelajari berbagai keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Para cosplayer membuat kostum mereka karena "kecintaan menjahit sebagai suatu aktivitas dan hasrat mereka untuk mempelajari keterampilan baru," (Lamerichs, 2011). Semangat dalam membuat merupakan hal yang tidak terpisahkan bagi sebagian besar seniman profesional—orang jarang memilih karier berbasis seni kecuali mereka memiliki keinginan untuk membuat dan berkreasi. Demikian pula, "seorang Cosplayer menunjukkan kreativitas ketika dia memilih karakter, mendesain kostum," dan "pemecahan masalah untuk membuat kostum tersebut," (Winge, 2018). Tenaga kerja, bahan, dan waktu yang diperlukan untuk membuat satu kostum bisa sama kuatnya dengan seniman studio yang membuat lukisan atau patung.

Selain tindakan artistik dalam kerajinan, cosplay juga dapat dilihat sebagai "seni pertunjukan di mana peserta menyamar sebagai karakter" (Gn, 2011). Aspek performatif cosplay terkait erat dengan identitas karakter yang diwakili dan cosplayernya. Sebagaimana diungkapkan (Lamerichs, 2011), cosplay "adalah suatu bentuk perampasan penggemar yang mengubah, menampilkan, dan mengaktualisasikan cerita yang ada dalam kaitannya erat dengan identitas penggemar itu sendiri".

Cosplayer sering kali memilih suatu karakter karena mereka mengidentifikasi beberapa aspek dari karakter tersebut. Beberapa cosplayer bahkan berusaha meniru sepenuhnya identitas karakter tersebut. Namun karena identitas karakter tidak hanya dibuat-buat tetapi juga dikonstruksi oleh orang lain, maka cosplayer harus menyimpulkan aspek identitas karakter dengan melengkapinya dengan miliknya sendiri. Theresa Winge mencatat, "Identitas karakter bersifat fantastis dan fana, yang tertanam erat dalam identitas Cosplayer"(Winge, 2018). Oleh karena itu, karakter menjadi perpaduan ciri-ciri kepribadian yang diketahui dan kesimpulan yang dipadukan dengan identitas cosplayer. Alih-alih menyembunyikan identitas cosplayer, identitas tersebut dikombinasikan dengan karakter menciptakan karakter yang unik dan unik.

Kemampuan Cosplay untuk melibatkan seseorang dalam tindakan pembuatan, pertunjukan, dan eksplorasi identitas adalah hal terpenting dalam keputusan saya untuk menggunakannya sebagai fokus praktik penggemar dalam kurikulum. Seperti yang dijelaskan Lamerichs dalam (Lamerichs, 2011), "Melalui tindakan mengkonstruksi dan mengenakan kostum, penggemar mengkonstruksi identitasnya dalam kaitannya dengan fiksi dan

memerankannya". Meminta siswa untuk terlibat dalam proses cosplay melalui pemilihan karakter, desain dan kerajinan kostum, serta pertunjukan dapat memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi karakter dalam kaitannya dengan identitas mereka. Namun, bagi sebagian besar cosplayer, negosiasi identitas adalah tindakan bawah sadar, sedangkan tujuan kurikulum ini adalah untuk melibatkan siswa dalam tindakan sadar membangun identitas melalui budaya populer dan fandom. Dengan demikian, pedagogi kritis dan VCAE memberikan kerangka kerja yang berguna untuk mendorong pemikiran kritis dalam proses cosplay.

Pada penelitian ini akan dilakukan proses pengalihan data-data informasi pelaku cosplay dari perspektif proses artistik cosplay.

Kurikulum dan Cosplay

Para sarjana di bagian sebelumnya menggunakan gambar budaya populer dan seni penggemar sebagai situs konstruksi dan rekonstruksi identitas siswa melalui pedagogi kritis dan VCAE. Pedagogi yang sama dapat diterapkan pada kurikulum berbasis cosplay. Untuk melakukannya, saya mengusulkan sebuah proyek semester di mana siswa membuat cosplay yang menggabungkan aspek identitas siswa dengan karakter budaya populer. Proyek ini akan mengharuskan siswa untuk memilih karakter dan kemudian mengubah karakter tersebut dengan cara melebih-lebihkan, mengubah, menghilangkan, menyandingkan, dan/atau menambahkan aspek karakter untuk menonjolkan bagian-bagian yang mereka lihat atau ingin lihat dalam identitas mereka sendiri.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk memperkenalkan siswa pada keterampilan baru melalui konstruksi dasar cosplay, untuk terlibat secara kritis dengan karakter dari budaya populer dalam hal pembentukan dan konstruksi identitas, dan untuk berpartisipasi dalam dialog kritis dengan siswa lain sehubungan dengan cosplay, fandom, budaya populer, dan identitas.

Saat memperkenalkan proyek ini, pendidik harus menekankan bahwa siswa perlu mempertimbangkan secara kritis pilihan karakter mereka dalam kaitannya dengan identitas mereka. (Crawford & Hancock, 2019) berpendapat bahwa "cosplayer tidak sekadar mencoba menjadi karakter yang mereka kenakan, namun mereka menggunakan [*cosplay*] ini untuk berkreasi dan bermain dengan identitas yang berbeda". Cosplayer sering kali memilih karakter yang mereka lihat aspek dirinya, baik dalam kepribadian atau karakteristik fisik

(Crawford & Hancock, 2019). Namun, para pendidik harus menyadari bahwa tidak semua siswa akan menjadi penggemar atau memiliki pengetahuan mendalam tentang karakter budaya populer yang sering kali diperlukan untuk membuat cosplay. Akan sangat membantu jika menyarankan siswa membuat daftar lima hingga sepuluh karakter budaya populer pertama yang mereka pikirkan. Setelah siswa membuat daftarnya, rekomendasikan mereka memilih tiga yang menimbulkan emosi paling kuat untuk penelitian awal guna menentukan pilihan akhir mereka.

Setelah karakter dipilih, siswa dapat mulai mengeksplorasi "hubungan intim dan kompleks antara penggemar dan karakter" (Lamerichs, 2011) melalui penelitian dan diskusi di kelas. Siswa dapat melakukan penelitian karakter secara mendalam dengan melihat atau membaca sumber asal karakter tersebut, membaca blog dan website penggemar, serta melihat gambar. Siswa harus mencari perilaku dan/atau penampilan fisik yang mendapat tanggapan kuat untuk mulai membuat hubungan antara identitas mereka sendiri dan karakternya.

Pendidik kemudian dapat menggunakan teori pendidikan pemecahan masalah Freire untuk memfasilitasi dialog antar siswa untuk berbagi penelitian mereka satu sama lain melalui serangkaian petunjuk atau pemecah kebekuan. Dorong siswa untuk menggunakan diskusi ini sebagai cara mengungkapkan pemikiran mereka secara verbal dan mendapatkan perspektif luar mengenai hubungan antara fandom dan identitas.

Penelitian karakter dan diskusi kelas sangat penting untuk pengembangan hubungan antara siswa dan karakter yang diperlukan untuk menciptakan cosplay transformatif dan berbasis identitas. Koneksi yang dibuat siswa antara identitas mereka dan karakter melalui penelitian dan dialog harus menjadi inspirasi selama proses merancang dan membuat cosplay mereka. Proses membuat cosplay akan mengharuskan siswa untuk mempertimbangkan dengan cermat keterampilan dan bahan yang diperlukan untuk mewujudkan visi mereka. (Bainbridge & Norris, 2013) mencatat bahwa "keaslian kostum sangat bergantung pada kerajinan tangan yang digunakan dalam pembuatannya" oleh karena itu, para cosplayer menghabiskan waktu untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan kerajinan termasuk namun tidak terbatas pada, menjahit dan membuat pola, konstruksi penyangga, dan kerajinan kulit.

Banyak dari keterampilan ini dipelajari secara otodidak "melalui bantuan forum online, situs cosplay (misalnya cosplay.com) dan komunitas rekan lainnya" (Bainbridge & Norris, 2013).

Mengingat beragamnya karakter budaya populer dan beragam teknik yang digunakan oleh para cosplayer, tidak mungkin bagi seorang instruktur untuk mengetahui atau mengajarkan setiap keterampilan yang diperlukan untuk cosplay setiap siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik fokus pada pengajaran keterampilan dasar seperti menjahit, membuat pola, dan konstruksi busa EVA. Untuk tutorial khusus atau mendalam, dorong siswa untuk menggunakan tutorial dan forum cosplay online. Hal ini tidak hanya akan merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam komunitas cosplay yang lebih besar, tetapi juga merupakan kesempatan bagi pendidik untuk menerapkan pedagogi kritis dalam dua cara. Pertama, pendidik membimbing siswa menuju solusi kreatif mereka sendiri daripada menyelesaikan masalahnya sendiri (Freire, 1970); (Jacobs, 1997). Kedua, pendidik belajar dari siswa dan sebaliknya (Freire, 1970) karena keduanya terlibat dalam mempelajari keterampilan yang asing.

Di akhir proyek, satu hari dapat disisihkan bagi siswa untuk mengenakan kostum dan tampil sebagai karakter mereka. Cosplay biasanya merupakan tindakan spesifik lokasi yang terkait erat dengan ruang konvensi penggemar (Lamerichs, 2011);(Winge, 2018). Konvensi penggemar seperti Comic-Con, Naka-Kon, dan Dragon Con dapat berfungsi sebagai tempat sementara bagi para cosplayer untuk tampil dan berinteraksi satu sama lain. Meskipun sulit untuk mencapai suasana konvensi penggemar (yang sering menampilkan penjual merchandise, presenter tamu terkenal, dan aktivitas cosplay) di ruang kelas, siswa dapat berinteraksi satu sama lain pada tingkat yang mirip dengan interaksi cosplayer satu sama lain di konvensi penggemar. Sarankan kepada siswa agar mereka berusaha untuk tetap berkarakter saat berinteraksi dengan teman sekelasnya. Terakhir, izinkan siswa untuk melakukan refleksi, baik melalui diskusi di kelas atau pernyataan tertulis singkat, tentang bagaimana tingkah laku, kesadaran diri, dan identitas mereka berubah selama berlangsungnya proyek.

Pada penelitian ini akan di gali mengenai data-data informasi para pelaku cosplay pada perspektif kurikulum cosplay.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini merujuk kepada metode penelitian kualitatif dengan pertimbangan dan perencanaan pengumpulan data melalui proses wawancara mendalam dan pengalihan literatur terkait dengan instrumen penelitian. Selain itu poin penting dalam proses penelitian mengenai cosplay, peneliti akan menjadi bagian dalam instrumen pengumpulan data (Bourke, 2014). Dalam penelitian ini akan diungkap secara strategi induktif agar diprediksi akan muncul data-data informasi penting terkait dengan cosplay secara alamiah dari sudut pandang sang cosplayer itu sendiri (Rauch & Bolton, 2010). Adapun dalam proses metode pengumpulan data dalam penelitian ini mengutamakan proses wawancara mendalam dengan para informan cosplayer-cosplayer. Selanjutnya proses penelitian juga akan dilakukan dengan melakukan pengalihan data-data informasi melalui sumber-sumber pendukung seperti pemberitaan media massa, buku-buku bertema cosplayer

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 yang merupakan pelaku cosplay, yaitu:

1. Pinky Lu Xun adalah seorang arsitek dan pembuat kostum. Ia lahir di Yogyakarta, dibesarkan di Jakarta, Indonesia dan saat ini tinggal di Melbourne, Australia.

Kecintaannya pada pembuatan kostum dimulai pada tahun 1998 sebagai hobi untuk Cosplay. Setelah beberapa tahun, keterampilan dan bakatnya telah dikagumi oleh banyak cosplayer lokal dan internasional dan dia diakui sebagai Cosplayer Profesional. Sejak itu, ia telah diundang ke ratusan acara di seluruh dunia sebagai Bintang Tamu, Juri untuk Kompetisi Cosplay, Karakter Komik Resmi, dan Brand / Game Ambassador.

Dalam kehidupan sehari-hari, Pinky Lu Xun adalah seorang Arsitek dengan pengetahuan dan pengalaman luas dalam arsitektur bangunan properti dan real estat. Dia adalah bagian dari tim Arsitek untuk organisasi terkemuka yang beroperasi selama lebih dari satu dekade dalam pengembangan perumahan dan

properti. Salah satu pencapaian proyek bangunan terbesar yang banyak diketahui adalah Central Park Mall yang berlokasi di Jakarta, Indonesia.

Pinky Lu Xun menikah dengan Orochi X pada Desember 2019. Dia dengan bangga mengakui suaminya sebagai pacar pertama dan terakhir yang dia kencani selama 15 tahun

Saat pensiun dari cosplay, Pinky Lu Xun melanjutkan pekerjaan impiannya di Australia, bekerja untuk salah satu perusahaan terkemuka dalam pengembangan properti dan layanan real estate di Melbourne.



2. Clarissa Widjaya, BSc, S.Kom (alias Punipun7/clarissa punipun) merupakan adalah seorang professional cosplayer, gamer, musisi, wiraswasta, dan Fisiognomi asal Indonesia. Punipun telah menyumbangkan berbagai prestasi dalam bidang cosplay. Ia memenangkan juara #2 kategori Viewer's Choice Award dan Finalist dalam ajang NHK Kawaii International, dan juga pemenang dari Indonesia Gaming Award 2019 dalam kategori Most Favourite Cosplayer of the Year. Ia juga merupakan Official Cosplayer dari re:ON Comics dan juga menjadi salah satu Talent/Head Maid sekaligus Guest Cosplayer pada event Anime Festival Asia(SOZO) di Singapura, Malaysia, dan Indonesia, dari tahun 2012 hingga saat ini. Punipun juga aktif menjadi Brand Ambassador dari ASUS ROG, Dunia Games, dan Kurate Gakuen Moe Ambassador di Fukuoka, Jepang



3. Jocelyn (Jo_Clynn) merupakan salah satu mahasiswi mahasiswi prodi desain komunikasi visual FSRD Untar angkatan 2022 yang sangat menyukai dunia cosplay, hingga saat ini dia kerap kali hadir dan mengikuti berbagai kegiatan cosplay di Jakarta.



4. Nabila Maharani (alias Alphiota / Iota) merupakan cosplayer asal Jakarta dan sudah serius menekuni cosplay sejak dalam kegiatan Ennichisai 2017. Bagi Nabila sebagai seorang mahasiswi prodi desain komunikasi visual FSRD Untar angkatan 2020. Cosplay merupakan ajang bagi dirinya untuk berkreaitivitas dan apresasi terhadap tokoh-tokoh karakter yang menjadi pujaannya. Bagi dirinya kegiatan cosplay juga menjadi bagian dari bentuk interaksi sosial.



5. Ari Santosa, S.Sn. Ari Santosa adalah seorang dosen pengajar di Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Bina Nusantara, serta School of Sound Recording Jakarta. Sculpting, Costume Design Character, Miniature Prototyping, Creative Advertising Photography, Make up and Special Effect, serta Drawing and Illustration Design merupakan beberapa mata kuliah yang diajarnya di ketiga kampus tersebut. Baru-baru ini Mas Ari ingin menampilkan kostum T-rex pada premiere Jurassic World, seperti halnya premiere Transformers yang dihadiri oleh para cosplayer berkostum Autobots dan Decepticons. Acara Car Free Day pun hendak disambanginya kalau kostum ini udah selesai. Ngomong tentang biaya yang di butuhkan untuk membuat Cosplay T-rex ini beliau mengatakan Harga untuk membuat Costum T-Rex ini sebesar Empat Jutaan.



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.

BAB IV

ANALISIS

Analisis pada penelitian tentang cosplay dapat melibatkan berbagai pendekatan dan metode tergantung pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan data yang dikumpulkan. Beberapa contoh analisis yang mungkin dilakukan dalam penelitian tentang cosplay meliputi:

1. Analisis deskriptif: Ini melibatkan menggambarkan dan menganalisis data yang diperoleh dari survei, wawancara, atau observasi terkait dengan cosplay. Misalnya, dapat dilakukan analisis tentang demografi peserta cosplay, motivasi mereka, jenis kostum yang mereka kenakan, karakter yang mereka pilih, atau acara cosplay yang mereka hadiri.
2. Analisis tematik: Dalam penelitian kualitatif, analisis tematik dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tema dan pola-pola yang muncul dari wawancara, kelompok diskusi, atau analisis konten terkait dengan cosplay. Hal ini dapat digunakan untuk memahami pengalaman peserta cosplay, dinamika komunitas cosplay, atau dampak sosial dari cosplay.
3. Analisis perbedaan kelompok: Jika ada kelompok yang berbeda dalam penelitian cosplay, misalnya pemula vs. veteran cosplay, pria vs. wanita, atau cosplay konvensional vs. cosplay genderbend, analisis perbedaan kelompok dapat dilakukan menggunakan metode statistik untuk mengeksplorasi perbedaan signifikan dalam variabel yang diteliti.
4. Analisis jaringan sosial: Dalam studi tentang komunitas cosplay, analisis jaringan sosial dapat digunakan untuk menganalisis hubungan dan interaksi antara peserta cosplay, termasuk pertemanan, kolaborasi, dan pengaruh sosial dalam komunitas cosplay.
5. Analisis konten media sosial: Dalam era digital, analisis konten media sosial dapat digunakan untuk menganalisis postingan, gambar, atau video yang berkaitan dengan

cosplay di platform seperti Instagram, Twitter, atau YouTube. Hal ini dapat memberikan wawasan tentang tren cosplay, popularitas karakter, atau persepsi masyarakat terhadap cosplay.

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 Santosa, 2024) 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.



Gambar 1. Wawancara dengan Ari Santosa terkait dengan pembahasan cosplay.
(Sumber: Pribadi)

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 Dimata Orang Awam.

Cosplayer merupakan sebuah status/profesi yang tidak umum dan seringkali muncul berbagai anggapan yang menjadi sebuah pencitraan terhadap figur seorang cosplayer. Diantaranya cosplayer adalah seorang model, cosplayer merupakan profesi yang mengeluarkan biaya besar, Cosplayer wanita identik dengan simbol seksualitas. Pandangan-pandangan umum tersebut telah diklarifikasi oleh beberapa narasumber dengan pernyataan pendapat mereka yang telah menjalani profesi tersebut.

Jika melihat dari definisi kata "cosplay" adalah costum player yang artinya berperan menggunakan kostum banyak orang awam yang menganggap kalau cosplayer (pengguna kostum) merupakan bagian dari kostum. Selain itu orang awam juga menganggap model merupakan seorang cosplayer. Anggapan tersebut di tepis oleh salah seorang cosplayer senior Clarissa Widjaya (@punipun7) menyatakan bahwa seorang cosplayer bukan bagian dari kostum dan juga model bukanlah bagian dari cosplayer. Cosplayer merupakan seorang yang berupaya untuk mewujudkan imajinasi visual terhadap seorang karakter tokoh yang di sukainya (Clarissa, 2020)

Cosplayer merupakan sebuah profesi yang (luxury) banyak mengeluarkan biaya sehingga cosplayer hanya dapat di ikuti oleh orang-orang yang memiliki dana/income besar. Hal ini telah menimbulkan persepsi kalau bahwa cosplay merupakan sebuah kegiatan yang banyak mengeluarkan biaya besar. Pendapat umum ini ditepis oleh Clarissa dengan pernyataannya yang mengatakan bahwa setiap cosplayer tidak selalu harus selalu mengeluarkan budget besar, bahkan saat ini banyak tips yang didapatkan secara online mengenai "low budget costplayer"(Clarissa, 2020). Bahkan seorang costplayer pemula dapat memanfaatkan berbagai materi bahan dari barang bekas untuk berkreasi dan meminimalkan pengeluaran biaya(Ari, 2015).

Pencitraan lain yang tidak kalah penting yang perlu diklarifikasi terkait dengan pencitraan cosplayer dimata orang awam adalah cosplayer khususnya wanita menjadi simbol seksualitas / gravure.

Cosplayer adalah individu yang berdandan sebagai karakter dari berbagai bentuk media, seperti film, video game, atau anime. Sementara beberapa cosplayer mungkin memilih untuk

menggambarkan karakter yang dianggap menarik secara seksual, penting untuk dicatat bahwa cosplay itu sendiri tidak secara inheren terkait dengan menjadi simbol seksualitas.

Cosplay pada dasarnya adalah bentuk ekspresi diri, kreativitas, dan fandom. Orang-orang terlibat dalam cosplay karena berbagai alasan, termasuk menunjukkan cinta mereka pada karakter atau serial tertentu, menunjukkan keterampilan keahlian mereka, atau hanya menikmati pengalaman menjadi orang lain untuk waktu yang singkat.



Gambar 2. Clarissa Punipun dalam acara seni Re-On (Sumber: punipun)

Sangat penting untuk menghormati batasan dan niat cosplayer. Sementara beberapa orang mungkin memilih untuk menggambarkan karakter dengan desain seksual, penting untuk mendekati dan menghargai pekerjaan mereka dengan hormat, persetujuan, dan pengertian. Persetujuan dan batasan pribadi adalah faktor kunci dalam interaksi apa pun, dan cosplayer harus selalu diperlakukan sebagai individu yang pantas dihormati dan dikagumi atas bakat dan dedikasi mereka. Cosplay adalah seni peran dan bukan pornografi (seksualitas/gravure)(Clarissa, 2020)

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.

Seiring dengan praktik dan dedikasi, seorang cosplayer dapat mengembangkan keterampilan dan pengalaman mereka seiring berjalannya waktu. Kegiatan cosplay juga menjadi sebuah sarana atau media jejaring sosial pertemanan, Dimana dalam jejaring sosial sebuah kumpulan/klub cosplay merupakan sebuah ajang pertemuan sesama cosplayer dalam tujuan utamanya, dan pada sisi lain terdapat hal positif yang dapat ditemukan, menurut Pinky Xulun(Echow, 2021) dalam pengalamannya sebagai cosplayer, yaitu dapat bertukar informasi dan belajar banyak dalam berbagai hal kreatif dalam keterampilan (*skill*) seperti editing video, tata rias wajah (*make up*), desain kostum dan lainnya secara otodidak. Proses para cosplayer dalam mendapatkan informasi lokasi kegiatan-kegiatan tersebut di dapatkan pada informasi majalah games, yang di beli dan temukan.



Gambar 3. Wawancara virtual dengan Pinky Luxun dan Aracy sebagai cosplayer senior Indonesia (Sumber: echow on youtube)

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. Aktivitas wigplay dalam cosplay mencakup:
 - Pemilihan Wig: Memilih wig yang sesuai dengan karakter cosplay yang akan diambil peran adalah langkah penting dalam wigplay. Wig harus memiliki warna, panjang, dan gaya rambut yang sesuai dengan karakter.
 - Penataan Wig: Membentuk dan menata wig agar sesuai dengan karakter adalah bagian penting dari wigplay. Ini dapat melibatkan pemotongan, pengepakan, atau penataan ulang rambut palsu untuk mencapai hasil yang sesuai dengan karakter.

- Perawatan Wig: Merawat wig dengan baik adalah kunci untuk mempertahankan penampilannya. Ini bisa mencakup membersihkan, merapikan, atau merawat wig agar tetap terlihat bagus selama penggunaan berulang.
- Penggunaan Aksesoris: Banyak cosplayer juga menggunakan aksesoris, seperti jepit rambut, kepala, atau hiasan lainnya, untuk memperkuat tampilan wig sesuai dengan karakter.
- Memadukan dengan Kostum: Wigplay juga mencakup cara memadukan wig dengan kostum secara keseluruhan untuk menciptakan tampilan yang koheren dan realistis sesuai dengan karakter.

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 4. Nabila dalam pose wigplay (sumber: nabila properti)

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.

Biasanya, cosplay competition adalah bagian dari acara konvensi komik, konvensi anime, atau acara budaya populer lainnya. Cosplay competition memungkinkan para coser untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam menciptakan kostum yang rumit dan akurat, serta dalam mengekspresikan karakter yang mereka perankan melalui gerakan, dialog, dan penampilan panggung.

Peserta cosplay competition dinilai oleh sejumlah juri atau panel juri berdasarkan berbagai kriteria, seperti kualitas kostum, akurasi karakter, keterampilan pembuatan kostum, penampilan panggung, dan kemampuan untuk menghidupkan karakter. Pemenang kompetisi biasanya mendapatkan hadiah atau pengakuan atas usaha dan bakat mereka dalam seni cosplay. Cosplay competition juga dapat menjadi tempat bagi komunitas cosplay untuk berkumpul, berbagi minat mereka, dan merayakan budaya populer yang mereka cintai.

Sedangkan Cosplay walk adalah bagian dari kompetisi cosplay atau peragaan cosplay di mana para peserta memamerkan kostum dan peran mereka di depan penonton dan juri. Ini adalah saat ketika coser (orang yang berpartisipasi dalam cosplay) memiliki kesempatan untuk menunjukkan detail kostum mereka, berpose sesuai karakter, berbicara sebagai karakter, dan mengekspresikan diri sebaik mungkin agar benar-benar terasa seperti karakter yang mereka perankan.

Selama cosplay walk, peserta biasanya berjalan di atas panggung atau melalui lorong di hadapan penonton yang hadir untuk menyaksikan kompetisi. Mereka mungkin melakukan gerakan dan sikap khusus yang sesuai dengan karakter yang mereka perankan, dan mereka juga dapat berbicara dalam karakter tersebut untuk membuat penampilan mereka lebih autentik.

Penonton dan juri biasanya menilai coser berdasarkan akurasi kostum, kreativitas dalam eksekusi, kemampuan mengekspresikan karakter, serta kemampuan panggung. Cosplay walk adalah salah satu aspek yang penting dalam kompetisi cosplay, karena ini adalah kesempatan bagi peserta untuk menampilkan hasil karya mereka dan menghadirkan karakter favorit mereka kepada audiens.

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



Gambar 5. Nabila, berperan sebagai karakter tokoh Sakura Saber (Sumber: Nabila Collection)

Keterkaitan Cosplay Dengan Kurikulum Desain Komunikasi Visual

Desain cosplay dan komunikasi visual dapat saling berhubungan/terkait dalam berbagai hal. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan:

- **Desain Kostum:** Cosplay melibatkan pembuatan dan pemakaian kostum untuk menggambarkan karakter tertentu. Proses merancang dan membuat kostum ini membutuhkan pemahaman tentang estetika visual, bahan, dan teknik. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, yang berfokus pada penyampaian pesan secara efektif melalui elemen visual.
- **Perhatian terhadap detail:** Baik cosplay dan desain komunikasi visual membutuhkan perhatian terhadap detail. Cosplayer berusaha untuk menciptakan kembali penampilan karakter dengan presisi, sering kali memperhatikan detail kostum, alat peraga, dan riasan. Demikian pula, desainer komunikasi visual bertujuan untuk menciptakan desain yang menarik secara visual dan berdampak dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti tipografi, skema warna, dan komposisi dengan cermat.
- **Storytelling:** Cosplay dapat dilihat sebagai bentuk proses cerita visual, di mana cosplayer menghidupkan karakter dan terlibat dengan orang lain melalui penggambaran mereka. Desain komunikasi visual juga melibatkan proses bercerita, karena desainer menggunakan visual untuk menyampaikan pesan, membangkitkan emosi, dan menyalurkan komunikasi informasi secara efektif (Sukotjo, 2014).
- **Branding dan promosi:** Dalam beberapa kasus, cosplay digunakan sebagai alat promosi untuk merek, film, atau game. Cosplayer dapat berpakaian seperti seorang karakter untuk membangkitkan minat dan terlibat dengan penggemar di acara atau konvensi. Ini sejalan dengan tujuan desain komunikasi visual, yang sering kali mencakup pembuatan identitas merek, materi promosi, dan aset visual untuk menarik dan melibatkan audiens (Perdana & Utami, 2022).



Gambar 6. Salah satu bentuk poster prommo brand carousell menggunakan brand ambassador cosplayer punipun. (Sumber : Google.com)

Secara keseluruhan, cosplay dan desain komunikasi visual saling terkait dan berbagi elemen umum seperti estetika visual, perhatian terhadap detail, bercerita, dan aspek promosi. Kedua bidang melibatkan penggunaan visual untuk mengkomunikasikan pesan, membangkitkan emosi, dan menciptakan pengalaman yang menarik.

Desain cosplay dan komunikasi visual dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran dan pendidikan sebagai sebuah kurikulum. Poin-poin terkait cosplay dalam konteks pembelajaran:

- **Ekspresi Kreatif:** Baik cosplay dan desain komunikasi visual menawarkan kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas dan individualitas mereka. Terlibat dalam cosplay memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi keterampilan artistik mereka, merancang kostum, dan menghidupkan karakter. Demikian pula, desain komunikasi visual mendorong peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual melalui berbagai media seperti grafik, ilustrasi, dan tata letak(Ardhani et al., 2017).

- Pembelajaran Multimodal: Desain cosplay dan komunikasi visual melibatkan kombinasi elemen visual, pendengaran, dan kinestetik, menjadikannya pengalaman belajar multimodal. Ketika siswa terlibat dalam cosplay, mereka belajar melalui merancang kostum, meneliti karakter, berkolaborasi dengan orang lain, dan mewujudkan peran karakter yang mereka gambarkan. Desain komunikasi visual juga menuntut siswa untuk berpikir secara visual, mempertimbangkan tata letak dan komposisi, dan secara efektif mengkomunikasikan ide-ide mereka melalui visual.
- Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah: Baik cosplay dan desain komunikasi visual menumbuhkan pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Cosplayer sering menghadapi tantangan dalam menciptakan kembali kostum, alat peraga, atau riasan yang rumit, mengharuskan mereka untuk menemukan solusi kreatif dan menyesuaikan desain mereka. Dalam desain komunikasi visual, peserta didik menganalisis informasi, mengidentifikasi pesan-pesan kunci, dan merancang visual secara strategis yang secara efektif mengkomunikasikan pesan-pesan tersebut.
- Kolaborasi dan Komunikasi: Cosplay dan desain komunikasi visual sering melibatkan kerja tim dan kolaborasi. Dalam cosplay, siswa dapat bekerja sama untuk membuat kostum kelompok atau berkolaborasi dengan fotografer, penata rias, dan pembuat alat peraga. Proyek desain komunikasi visual mungkin juga mengharuskan siswa untuk bekerja dalam tim, bertukar ide, memberi dan menerima umpan balik, dan secara efektif mengkomunikasikan konsep dan desain mereka.

Dengan menggabungkan cosplay dan desain komunikasi visual ke dalam lingkungan pendidikan, pendidik dapat memanfaatkan kreativitas siswa, mendorong pemikiran kritis, dan memberikan pengalaman belajar langsung. Kedua bidang menawarkan kesempatan unik bagi siswa untuk terlibat dengan konten, mengembangkan keterampilan, dan mengekspresikan diri mereka dengan cara yang menarik secara visual

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 fotografer untuk mengabadikan penampilan cosplay. Juga, mempelajari keterampilan pementasan untuk menghidupkan karakter secara autentik.
7. Komunitas dan Acara Cosplay: Memahami komunitas cosplay, berbagi pengalaman, dan mengikuti acara atau konvensi cosplay.
8. 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, 2024) 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.

BAB V

KESIMPULAN

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:

1. **Kreativitas dan Ekspresi Diri:** Cosplay memungkinkan individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan mengembangkan identitas mereka melalui pembuatan kostum, peran, dan interpretasi karakter. Dalam konteks kurikulum, pengembangan kreativitas dan ekspresi diri dapat diintegrasikan dalam kurikulum seni dan keterampilan, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan pembuatan kostum, riasan, dan pemodelan karakter.
2. **Pengembangan Keterampilan Teknis:** Pembuatan kostum cosplay melibatkan sejumlah keterampilan teknis seperti menjahit, membuat properti, dan merias wajah. Integrasi praktik-praktik ini ke dalam kurikulum dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan, seperti keterampilan desain, kerajinan tangan, dan teknik produksi.
3. **Pembelajaran Berbasis Proyek:** Cosplay dapat menjadi dasar untuk pembelajaran berbasis proyek di mana siswa diberikan tugas untuk merencanakan, mendesain, dan membuat kostum cosplay mereka sendiri. Ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan perencanaan, kolaborasi, dan pemecahan masalah.
4. **Pengenalan pada Budaya Populer dan Sastra Visual:** Cosplay sering kali terkait dengan karakter-karakter dari manga, anime, film, dan permainan video. Melalui praktik cosplay, siswa dapat diperkenalkan pada budaya populer dan sastra visual yang mendasari karakter-karakter tersebut. Integrasi ini dapat dilakukan dalam kurikulum bahasa dan sastra, di mana siswa dapat menganalisis karakter, plot, dan tema yang terkandung dalam karya-karya tersebut.

5. Promosi Toleransi dan Keanekaragaman: Cosplay merupakan praktik yang mempromosikan inklusivitas dan keanekaragaman, di mana individu dari berbagai latar belakang dapat bergabung dan mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi. Integrasi nilai-nilai seperti toleransi, keberagaman, dan penghargaan terhadap perbedaan dalam kurikulum dapat membantu memperkuat sikap positif ini di antara siswa.

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.

Daftar Pustaka

- Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, R. M. U. (2017). Identitas Diri Pelaku Cosplay (studi Fenomenologi Cosplayer Di Komunitas Cosplay Bandung. *EProceedings of Management*, 4(3).
- Ari, S. (2015). *ARI SANTOSA - TEA TIME with DESI ANWAR / METRO TV*.
https://youtu.be/mhrlWRgV_Lc?si=ZXCYmg-V5Dey
- Ari, S. (2024). *Kendala & penanganan gen z dalam proses desain cosplay menurut Ari Santosa*. Edy Chandra Private Recording. <https://youtu.be/U2TvTqHCaL8>
- Ari Santosa. (2024). *Tema cosplay western & jepang, mana yang lebih menarik bagi Ari Santosa*. Edy Chandra Private Recording. <https://youtu.be/aaWggo06pjY>
- Bainbridge, J. G., & Norris, C. (2013). *Posthuman drag: Understanding cosplay as social networking in a material culture*.
- Blackman, S. (2005). Youth subcultural theory: A critical engagement with the concept, its origins and politics, from the Chicago school to postmodernism. *Journal of Youth Studies*, 8(1), 1–20.
- Bourke, B. (2014). Positionality: Reflecting on the research process. *The Qualitative Report*, 19(33), 1–9.
- Chandra, N. M. & E. (2024). *Kategori, Tingkatan, & Pengalaman Seorang Cosplayer*.
https://linter.untar.ac.id/repository/pengajaran/buktiajar_106010022023119222638H.pdf
- Clarissa, P. (2020). *CEWEK COSPLAYER ITU CUMA | Asumsi Netizen*.
<https://www.youtube.com/watch?v=talVAvHztjo>
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the art of play: Exploring sub-culture through art*. Springer.
- Echow. (2021). *Podcast : Cosplay Indonesia vs Australia (with Orochi X & Pinky Lu Xun Part1)tle*. https://youtu.be/9RIMWO_yX40?si=TTxclTKFTiLEi7UX
- Edy Chandra. (2023). *Interview with nabila as cosplayer*. https://youtu.be/uZt9_1cYAqQ
- Freire, P. (1970). Pedagogy of the oppressed (New York. *Continuum*, 72, 43–70.
- Gn, J. (2011). Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum*, 25(4), 583–593.
- Haenfler, R. (2023). *Subcultures: the basics*. Taylor & Francis.
- Hansen, J. C. (2018). *Theatre Artist by Day Cosplayer by Night: Sharing a Passion for*

- Characters and Storytelling, Theatre Technicians Create Costumes for Self-expression and Escapism. *Theatre Design and Technology* 54 (1): 36-49. <https://www.Nxtbook.Com/Nxtbooks/Hickmanbrady/Tdt%5F2018winter/Index.Php?Startid=1#/P,36>.
- Jacobs, D. A. (1997). *Disrupted order: Engaged critical pedagogy in context*. The University of Nebraska-Lincoln.
- Kalunta-Crumpton, A. (2008). Understanding Drug Use Among Blacks in England: A View From Practitioners in the Drugs Field. *Professional Issues in Criminal Justice*, 3(3), 23–42.
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya*. Mosal.
- Okamura, A., & Shaw, P. (2000). Lexical phrases, culture, and subculture in transactional letter writing. *English for Specific Purposes*, 19(1), 1–15.
- Perdana, P., & Utami, A. F. (2022). Studi Komparatif Ekonomi Kreatif di Dunia. *Ar Rehla: Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 2(1), 72–91.
- Rauch, E., & Bolton, C. (2010). A cosplay photography sampler. *Mechademia*, 5(1), 176–190.
- Ross, K. (1997). But where's me in it? Disability, broadcasting and the audience. *Media, Culture & Society*, 19(4), 669–677.
- Shaw, C. R., & McKay, H. D. (1942). *Juvenile delinquency and urban areas*.
- Shuker, R. (2017). *Popular music: The key concepts*. Routledge.
- Sukotjo, K. A. (2014). *Promoting Manga in Indonesia through online education*.
- Thornton, S. (1997). Introduction to part one. *The Subcultures Reader*, 11–15.
- Williams, J. P. (2011). *Subcultural theory: Traditions and concepts*. Polity.
- Winge, T. M. (2012). *Body style*. Berg.
- Winge, T. M. (2018). *Costuming cosplay: dressing the imagination*. Bloomsbury Publishing.

ⁱ Ahira. Cosplay Budaya Baru di Kalangan Anak Muda.(n.d.). Retrieved from <http://www.anneahira.com/cosplay.htm>

Lampiran


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202414921, 13 Februari 2024

Pencipta

Nama : **Edy Chandra dan Cherane Leony**

Alamat : Jl. Palmerah Utara IV, No. 2, RT.009/ RW.07, Palmerah, Palmerah, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11480

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Edy Chandra, Cherane Leony dkk**

Alamat : Jl. Palmerah Utara IV, No. 2, RT.009/ RW.07, Palmerah, Palmerah, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11480

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**

Judul Ciptaan : **Analisis Perkembangan Cosplay Pada G.enerasi Z Di Indonesia Sebagai Potensi Kurikulum Peminatan Baru DKV**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 5 Februari 2024, di Kota Administrasi Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000590292

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002



Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



ANALISIS PERKEMBANGAN COSPLAY PADA GENERASI Z DI INDONESIA SEBAGAI POTENSI KURIKULUM PEMINATAN BARU DKW

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom, 0305087904, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Budi Darmo, S.Sn., M.Des, 0331037806, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Vira Widana, 625200059, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Cherane Leony, 0331037806, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Pendahuluan

Cosplay sebenarnya berkembang langsung dengan budaya pakaian yang berkaitan dengan animasi film dan game dan komik. Setiap negara memiliki karakter dan karakteristik masing-masing sebagai penentu budaya. Cosplay koran mulai populer di Indonesia sekitar tahun 1998, meski belakangan ini tidak seramai dulu. Menurut amesahira.com, ketika Universitas Indonesia mengadakan pagelaran Jepang dengan kesempatan kegiatan cosplay di awal tahun 2000-an, pemirsa masih sedikit. Setelah kegiatan yang berlangsung di Universitas Indonesia, beberapa komunitas anak muda di Bandung sudah mulai mengadopsi gaya Harajuku. Sejak acara ini, pameran pakaian cosplay diadakan hampir setiap bulan di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Bandung atau Yogyakarta.

Cosplay tidak selalu harus dilihat dari persolan estetika, dapat juga dilihat secara mendalam melalui konteks budaya, konsep industri, konsep keseragaman, motif, hal semiotika, ataupun tidak akan lepas dan apa yang dibuat sebagai prinsip-prinsip keberlanjutan visual. Lokalitas cosplay sebenarnya muncul dalam rangka melihat peluang-peluang hasil kebudayaan (komik, film, animasi, ataupun cerita bersejarah) di Indonesia di wilayah lokal, nasional, dan internasional. Cosplay terciptanya atas kesenangan dan hobi, dibuktikan komunitas, dan dibarengi oleh industri, dan akhirnya dapat menjadi suatu hal fenomenal.

Oleh sebab itulah melalui tujuan penelitian ini, kami mengajukan pengiran inovasi pembelajaran kreatif visual berbasis fashion cosplay. Inovasi ini kami harapkan dapat mendukung pembelajaran dan pengembangan kreatif visual yang ada di desain komunikasi visual UNTAR. Selain itu melalui penelitian inovasi ini, diharapkan mahasiswa dapat berkreasi mengembangkan ide visualisasi fashion yang menarik melalui pembelajaran cosplay.

Metode

Penelitian kali ini menuju kepada metode penelitian kualitatif dengan pertimbangan dan perencanaan pengumpulan data melalui proses wawancara mendalam dan pengisian lembar kerja dengan instrumen penelitian. Selain itu poin penting dalam proses penelitian mengenai cosplay, peneliti akan menjadi bagian dalam instrumen pengumpulan data (Soukri, 2014). Dalam penelitian ini akan diungkap secara strategi induktif agar diperoleh akan muncul data-data informasi penting terkait dengan cosplay secara utuh dan sosial pandang yang cosplay-er itu sendiri (Rouch & Bolton, 2010). Adapun dalam proses metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan proses wawancara mendalam dengan para informan cosplay-er/cosplayer.

Informan Penelitian



Gambar 1. Pinky Lu, Sun (@pinkylu)



Gambar 2. Cheryl Wibisono, Bita, 01 Kom (@cheryl77777777777777777777)



Gambar 3. Nabila Mahesri (@NabilaMahesri)



Gambar 4. Ari Ganesha, S.Sn. (@ari.ganesha)

Hasil dan Pembahasan

Dasar 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.

Analisis IKKeterkaitan Cosplay Dengan Kurikulum Desain Komunikasi Visual)

Desain cosplay dan komunikasi visual dapat saling berhubungan/terkait dalam berbagai hal. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan:

- Desain Kostum: Cosplay melibatkan pembuatan dan pemakaian kostum untuk menggambarkan karakter tertentu. Proses merancang dan membuat kostum ini membutuhkan pemahaman tentang estetika visual, bahan, dan teknik. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, yang berfokus pada penyampaian pesan secara efektif melalui elemen visual.
- Pertimbangan terhadap detail: Baik cosplay dan desain komunikasi visual membutuhkan perhatian terhadap detail. Cosplayer berusaha untuk menciptakan kembali penampilan karakter dengan presisi, sering kali memperhatikan detail kostum, alat peraga, dan riasan. Demikian pula, desainer komunikasi visual berfokus untuk menciptakan desain yang menarik secara visual dan berdampak dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti tipografi, skema warna, dan komposisi dengan tematik.

- Storytelling: Cosplay dapat dilihat sebagai bentuk proses cerita visual, di mana cosplayer menghadirkan karakter dan terlibat dengan orang lain melalui penggambaran mereka. Desain komunikasi visual juga melibatkan proses bercerita, karena desainer menggunakan visual untuk menyampaikan pesan, membangkitkan emosi, dan menyajikan komunikasi informasi secara efektif (Suharto, 2014).
- Branding dan promosi: Dalam beberapa kasus, cosplay digunakan sebagai alat promosi untuk merek, film, atau game. Cosplayer dapat berpacakan seperti seorang karakter untuk membangkitkan minat dan terlibat dengan penggemar di acara atau konvensi. Ini sejalan dengan tujuan desain komunikasi visual, yang sering kali mencakup pembuatan identitas merek, materi promosi, dan aset visual untuk menarik dan melibatkan audiens (Perdana & Utami, 2022).

Kesimpulan

Perkembangan cosplay di Indonesia menjadi alternatif minat bagi generasi Z yang menyukai dan mengembangkan mengenai kreasi dalam imajinasi penciptaan kostum sebagai karakter. Potensi perkembangan ini sudah saatnya juga diadopsi oleh pihak akademis dalam mengembangkan alternatif pilihan-pilihan menu pembelajaran yang menarik bagi calon mahasiswa dan mahasiswanya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada para pihak yang telah berkontribusi besar dalam penelitian ini, yaitu Wenny (Inezagar Puspitar), Ari Santosa, Nabila dan Jocelin, Pinky Luxun yang telah bersedia memberikan informasi yang besar dalam proses penelitian ini.

Referensi

Soukri, S. (2014). Positionality: Reflecting on the research process. The Qualitative Report, 19(33), 1-9

Rouch, E., & Bolton, C. (2010). A cosplay photography sampler. *Mechademia*, 5(1), 175-190

Echoe, (2021). Podcast: Cosplay Indonesia vs Australia (with Croche X & Pinky Lu) Part 1/1. https://youtu.be/9FMVQ_yx400?list=RDFFLEPJK

Bob Chantha. (2023). Interview with nabila as cosplayer. https://youtu.be/v29_1CVAgQ

Ikakoto, K. A. (2014). Promoting Manga in Indonesia through online education. Perdana, P., & Utami, A. F. (2022). Studi Komparatif Ekonomi Kreatif di Dunia: Ar-Redia. *Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 2(1), 72-81









**PERJANJIAN
PELAKSANAAN PENELITIAN SKEMA REGULER
PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2023
NOMOR: 205-SPK-PENREG-KLPPM/UNTAR/XII/2023**

Pada hari ini **Jumat** tanggal **8** bulan **Desember** tahun **2023** yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom.
NIDN/NIDK : 0305087504
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Penelitian:
 - a. Nama dan NIDN/NIDK : Budi Darmo, S.Sn., M.Sn. (0331037806)
 - b. Nama dan NIM : Vira Wilona (625200059)
 - c. Nama dan NIM : Cherane Leony (625210020)selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Skema Reguler Periode II (Juli-Desember) Tahun 2023 Nomor **205-SPK-PENREG-KLPPM/UNTAR/XII/2023** Tanggal **8 Desember 2023** sebagai berikut:

Pasal 1

- (1) **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Penelitian **“ANALISIS PERKEMBANGAN COSPLAY PADA GENERASI Z DI INDONESIA SEBAGAI POTENSI KURIKULUM PEMINATAN BARU DKV”**.
- (2) Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar **Rp 12.000.000 (dua belas juta rupiah)** diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah mengumpulkan luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional atau jurnal internasional serta luaran tambahan [apabila ada], laporan akhir, dan laporan keuangan.

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Penelitian ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah.

Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE

Pihak Kedua



EDY CHANDRA

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana