

Perancangan Komik Edukasi *Cosplay* untuk Generasi Muda di Indonesia

Glennesha Geneviene¹, Irwan Harnoko²

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain,
Universitas Pradita

Jalan Gading Serpong Boulevard, Banten

glennesha.geneviene@student.pradita.ac.id, irwan.harnoko@pradita.ac.id

Abstrak

Cosplay (コスプレ, *kosupure*) merupakan tindakan di mana seseorang meniru identitas atau karakter dari karakter anime, komik, kartun, atau karakter terkenal lainnya dengan mengenakan pakaian, topi, rambut palsu, sepatu, dan aksesoris lainnya. Berkembangnya *cosplay* sebagai *pop culture* di Indonesia memberikan banyak sekali peluang bagi orang-orang awam terutama remaja untuk memulai hobi ini. Akan tetapi, masih banyak remaja pemula dan orang awam yang tidak memiliki sumber untuk memulai *cosplay*. Oleh karena itu perancangan komik sebagai media edukasi untuk memulai *cosplay* sangat dibutuhkan agar pemula dapat mendapatkan arahan dan mendapatkan esensi *cosplay* di dalamnya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif deskriptif dan fenomenologi bersama professional cosplayer, komunitas *cosplay* Surabaya (COSURA), dan juga komikus Kang Cilok. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan edukasi cara memulai hobi *cosplay* kepada pemula dengan menghibur dan dapat dijadikan referensi bagi pengembangan komik edukasi selanjutnya.

Kata kunci— *Cosplay*, Komik edukasi, Pop Culture

Abstract

Cosplay (コスプレ, *kosupure*) is an act in which someone imitates the identity or character of an anime, comic, cartoon, or another famous character by wearing clothes, hats, wigs, shoes, and other accessories. The development of *cosplay* as *pop culture* in Indonesia provides many opportunities for ordinary people, especially teenagers, to start this hobby. However, there are still many beginner teenagers and ordinary people who do not have the resources to start *cosplay*. Therefore, designing comics as an educational medium to start *cosplay* is very much needed so that beginners can get direction and get the essence of *cosplay* in it. The method used in this design is qualitative descriptive and phenomenology with professional cosplayers, the Surabaya *cosplay* community (COSURA), and also comic artist Kang Cilok. The results of this study are expected to provide education on how to start a *cosplay* hobby for beginners in an entertaining way and can be used as a reference for the development of further educational comics.

Keywords— *Cosplay*, Education Comic, Pop Culture

PENDAHULUAN

Media sosial sudah menjadi pusat pertukaran informasi dan bahkan budaya di seluruh dunia. Berbagai macam informasi dan budaya yang ditonton dan dilihat oleh pengguna media sosial. Budaya datang dari berbagai sudut dunia, *Cosplay* yang kita kenal merupakan salah satu *pop culture* yang diterima dari budaya Jepang. *Cosplay* berasal dari kata "*kostum*" dan "*play*", yang berarti "bermain dengan kostum." *Cosplay* adalah tindakan meniru identitas atau karakter seseorang dari anime, komik, kartun, atau karakter terkenal lainnya dengan mengenakan pakaian, topi, rambut palsu, sepatu, dan aksesoris lainnya. Orang-orang yang melakukan *cosplay* disebut *coser* atau *cosplayer*.

Umumnya, ketika seseorang mendengar kata *cosplay*, mereka akan berpikiran bahwa *cosplay* berasal dari Jepang. Tetapi menurut Viktor dalam Febrina (2023) pada awal mula *cosplay* dilakukan pertama kali oleh Mr dan Mrs. William Fell pada tahun 1908. Mereka menghadiri pesta topeng dengan berpakaian sebagai karakter bernama Mr. Skygack, dan Mr. Pickles adalah karakter yang muncul dalam buku komik terbitan Chicago Day Book. Banyak orang juga menjadikan permainan peran sebagai karir utama mereka. Ada yang menjadi *cosplayer* profesional, duta merek, desainer kostum, fotografer *cosplay*, editor efek visual untuk foto *cosplay*, dan lain-lain. Ada juga kontes *cosplay* internasional yang disebut *World Cosplay Summit* (WCS). Namun, tidak semua orang yang memulai hobi *cosplay* menekuni hobi ini sebagai karier. Beberapa orang baru memulai atau hanya tertarik sebagai sekedar hobi saja.

Cosplay membutuhkan banyak keterampilan dan banyak hal yang harus dipersiapkan sebelum berpartisipasi. Contoh keterampilan yang harus dipersiapkan termasuk membuat atau membeli kostum, membuat barang, merias wajah untuk meniru fisik karakter, mendesain rambut palsu, dan memahami kepribadian dan perilaku karakter yang ingin diperankan. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan efek *role-playing*.

Namun pendalaman karakter dan kemampuan akting juga diperlukan. Tentunya ada beberapa kendala dalam melaksanakan kegiatan *cosplay* ini, seperti dana, keterampilan, dan lain sebagainya. Biaya yang dikeluarkan untuk hobi ini terbilang cukup mahal. Beberapa *cosplayer* di awal generasi membuat kostumnya sendiri dikarenakan hobi *cosplay* yang belum terkenal dahulu. Dengan demikian, para *cosplayer* dapat mempelajari proses pembuatan kostum, yang merupakan bagian penting dari hobi *cosplay*, dan dapat menekan biaya dengan membuat kostum serta alat peraga *cosplay* sendiri. Namun, beberapa *cosplayer*, terutama mereka yang baru memulai, tidak mampu membuat kostum sendiri. Pemain peran pemula seringkali belum memahami dasar-dasar bermain peran dan keterampilan yang dibutuhkan dalam *cosplay*.

Kurangnya keberadaan suatu institut yang memberikan pengetahuan dasar bagi kegiatan *cosplay* menyebabkan banyak pandangan yang menganggap kegiatan *cosplay* bukan merupakan hal yang wajar dan hanya dipandang sebelah mata. Kurangnya institusi untuk memberikan edukasi terhadap pengetahuan dasar terkait *cosplay* juga menyebabkan banyaknya kurangnya pemahaman terkait hal hal yang harus dipersiapkan dan dihadapi ketika ingin memulai *cosplay*.

Suatu panduan diperlukan untuk membantu *cosplayer* pemula memahami dasar-dasar bermain peran. Sebagai media visual, komik mempermudah *cosplayer* dalam mereplikasi desain kostum secara akurat, serta berfungsi sebagai alat edukasi dan dokumentasi dalam proses pembuatan kostum. Di zaman dimana informasi tersedia

dengan mudah, tentu saja ada berbagai macam tips singkat tentang *cosplay* di internet. Namun, media tersebut dirasa kurang memadai dan menarik minat remaja karena distribusinya terlalu acak. Oleh karena itu, perlu adanya panduan yang lebih menarik, lengkap dan tentunya lebih mudah dipahami bagi pemula.

Menurut Scott dalam Kustandi & Darmawan (2020: 142), komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik banyak dijumpai di media digital seperti surat kabar, majalah, komik cetak, dan media sosial. Saat ini, media sosial telah menjadi salah satu pilihan untuk menerbitkan komik. Kustandi & Darmawan (2020: 145) menjelaskan komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman dengan cepat kepada pembaca. Bahasa, gambar, dan teks yang digunakan mampu memberikan pemahaman atau informasi dengan cepat dibandingkan menggunakan tulisan saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Sarkadi dan Alghozali (2020) menyimpulkan bahwa komik menjadi salah satu media efektif dan menarik untuk edukasi karena di dalamnya menyajikan visual gambar yang kreatif, imajinatif, dan berwarna. Lalu penelitian Bentri, Tahitu, & Magh'firoh (2021) dengan topik perancangan komik Webtoon dengan tema *cosplay* juga menjelaskan bahwa memberikan edukasi lewat media komik menjadi salah satu pilihan efektif dengan memperhatikan penyusunan cerita dan materi agar dapat diterima dengan baik. Selain itu terdapat penelitian terdahulu oleh Angeline, Christianna, dan Hagijanto (2016) dengan judul 'Perancangan Buku Ilustrasi *Cosplay Crossdress*,' juga mengkaji berbagai kebutuhan panduan untuk *cosplayer* pemula yang dirangkum dalam media komik. Komik digital dipilih untuk memandu *cosplay* karena mereka dapat berfungsi sebagai media edukasi yang terintegrasi dalam cerita dan elemen visual. Komik digital juga memudahkan komunikasi dengan audiens desain, yang termasuk *cosplayer* dan aktivis *cosplay*. Dapat disimpulkan bahwa penggiat dan *cosplayer* sangat akrab dengan manga dan media sosial. Komik edukasi *cosplay* untuk pemula ini memiliki alur yang ringan dan mudah dipahami dan menyajikan instruksi, saran, dan dasar-dasar untuk melakukan aktivitas *cosplay* secara interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Rukin (2019), pendekatan kualitatif memfokuskan pada pentingnya berpikir, mendefinisikan kondisi tertentu (dalam konteks tertentu), dan meneliti banyak hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini berfokus pada proses daripada hasil akhir. Metode ini digunakan untuk menjelaskan perancangan komik karena mampu menggali proses kreatif, elemen desain, dan bagaimana komik dirancang untuk menyampaikan pesan. Selain itu metode kualitatif memungkinkan analisis mendalam tentang pengembangan ide, visualisasi karakter, tata letak panel, dan elemen visual lainnya yang mendukung narasi. Pendekatan yang dilakukan juga menggunakan metode fenomenologis. Menurut Creswell (2015), metode fenomenologi digunakan untuk memperoleh pemahaman atau menjelaskan makna peristiwa yang dialami oleh individu atau kelompok.

Beberapa wawancara dilakukan kepada profesional *cosplayer* yaitu Zhuge Kamiya/ Rizki Karismana (38 tahun) dan Ryan Cyd (32 tahun). Kedua narasumber masih aktif menjadi profesional dan juri *cosplay* serta telah menjadi perwakilan Indonesia dalam

perlombaan *cosplay* internasional, yaitu *World Cosplay Summit* (WCS). Wawancara ini menghasilkan poin utama kebutuhan yang dibutuhkan oleh orang yang akan memulai *cosplay* dan juga masalah *cosplay* di era sekarang.

Komik berjudul '*Guide to Cosplay*' karangan Swesti Anjampiana Bentri adalah contoh komik yang telah sukses dan terbit di media lain berupa webtoon yang mendapatkan respon yang baik dari target sasaran. Dilengkapi dengan saran dan juga forum dalam mengembangkan komik tersebut. Berbeda dengan contoh komik '*Guide to Cosplay*,' komik yang akan dirancang memiliki *style* ilustrasi berbeda, yaitu chibi manga jepang dengan elemen warna yang lebih *vibrant*. Selain itu, komik ini juga lebih memfokuskan kepada pembahasan *cosplay* dengan hiburan sekilas di dalamnya karena penggunaan *style* ilustrasi chibi memiliki kelebihan seperti ekspresi yang bisa lebih ekstrem tapi *simple* dibanding *style* dengan anatomi badan utuh, sehingga informasi dapat lebih difokuskan daripada visual yang sangat detail/narasi diluar informasi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilakukan untuk mendapatkan sarana terbaik dalam memberikan edukasi mengenai *cosplay* kepada generasi muda remaja di Indonesia dalam rentan umur 15-20 tahun. Audiens berusia 15-20 tahun dengan minat pada *cosplay*, game, dan hiburan digital mencerminkan fase eksplorasi identitas yang dipengaruhi oleh tren budaya populer. Selain itu, rentan umur tersebut menggambarkan kesibukan audiens dalam profesinya sebagai pelajar atau mahasiswa/i yang di mana mereka sering mencari hiburan di waktu senggangnya seperti menonton video yang ada di media sosial, mengikuti tren yang sedang naik daun, atau mengikuti *event-event* yang diadakan diberbagai tempat. Gaya hidup mereka terhubung erat dengan teknologi, dengan preferensi terhadap pengalaman yang interaktif, visual, dan instan. Sayangnya pada rentan umur tersebut audiens mudah bosan pada sesuatu yang monoton atau tidak menghibur mereka, sehingga berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan serta dikumpulkan dalam penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan komik menjadi salah satu media efektif dalam menyampaikan informasi tersebut. Dengan menggabungkan berbagai elemen visual berupa gambar, efek tulisan, serta alur cerita yang menarik, dapat menarik minat masyarakat.

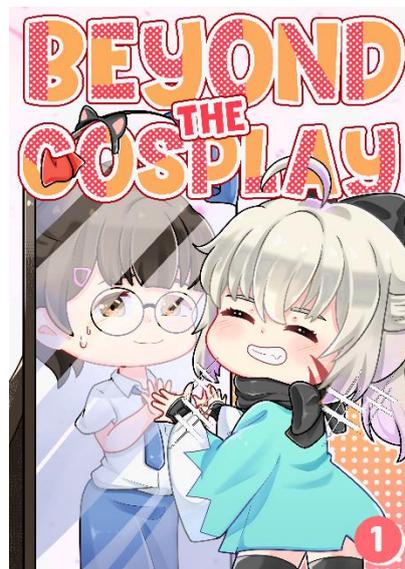
Penggunaan komik sebagai media edukasi sudah lama digunakan oleh beberapa pihak lewat media cetak maupun digital. Komik berpotensi sangat besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan visual yang menarik, narasi yang mudah dicerna, dan kemampuannya untuk membuat belajar menjadi menyenangkan, komik dapat membantu remaja memahami konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan motivasi belajar. Elemen yang digunakan seperti warna, *style* gambar yang menarik dan mudah diterima, alur cerita yang tidak terlalu formal adalah salah satu kelebihan dari penggunaan komik sebagai media untuk menyalurkan edukasi mengenai *cosplay*.

Perancangan komik ini ditujukan untuk memberikan edukasi terhadap remaja yang baru akan memulai hobi *cosplay*. Pembelajaran yang diberikan bukan hanya mengenai pemakaian kostum, melainkan keterampilan lain berupa pengaplikasian *make-up*, keterampilan membuat kostum sampai menyewa kostum di era sekarang, dan bahkan pencapaian yang bisa didapat lewat menekuni hobi *cosplay*. Penyaluran materi dilakukan dengan alur cerita yang dikemas dengan menarik berdasarkan pengalaman serta *real-life experience* yang dialami oleh beberapa *cosplayer* yang telah menjalani hobi ini dalam kurun waktu yang lama.

Penggunaan metode komik didalam buku ini dirancang dengan sifat sederhana yang mudah dipahami dan diterima bagi pemula serta orang yang tidak terlalu menekuni kebudayaan Jepang sehingga bersifat edukatif dan informatif. Perancangan ini menggunakan *style* chibi manga yang dikemas dengan paneling standar komik Jepang, dan ditujukan kepada remaja umur 15-25 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama Zhuge Kamiya dan Ryan Cyd, sebagai pemenang *World Cosplay Summit*, memberikan beberapa inti permasalahan *cosplay* di era sekarang serta kelemahan dari masalah tersebut. Meningkatnya *cosplay* dalam era sekarang telah menjadi salah satu alasan *pop culture* di Indonesia meningkat, akan tetapi hal ini tidak luput dengan adanya stigma negatif yang muncul dari masyarakat awam. *Cosplay* yang dilakukan sebagai sekedar hobi oleh remaja, biasanya kurang mendapatkan edukasi dalam pengaplikasian kostum, keterampilan lainnya, bahkan etika dalam melakukan *cosplay*. *Cosplay* sendiri memang tidak memiliki organisasi atau institusi yang mengayominya, sehingga muncul berbagai permasalahan. Hal ini menyebabkan kualitas *cosplay* Indonesia menjadi menurun, sehingga diperlukan adanya edukasi yang mudah diterima oleh remaja atau pemula terhadap *cosplay*.

Pada komik yang dibuat menceritakan seorang gadis remaja yang menyukai kebudayaan Jepang, akan tetapi takut jika diketahui orang lain dan akan diejek. Gadis ini dipertemukan oleh kakak tingkatnya yang memperkenalkan bahwa *cosplay* merupakan hobi yang bisa ditekuni dan memiliki banyak peluang didalamnya. Mulai dari pengenalan bermacam-macam *cosplay*, pengaplikasian *make-up*, pembuatan kostum, dampak *cosplay* bagi peningkatan *self-esteem* remaja, bahkan pencapaian didalamnya. Berdasarkan hal tersebut, komik yang dirancang ini memiliki judul “*Beyond the Cosplay*” yang menggambarkan bahwa *cosplay* bukan hanya sekedar hobi, untuk menunjukkan bahwa *cosplay* bukan hanya sekedar hobi semata, melainkan memiliki tujuan dan juga pencapaian di dalamnya.



Gambar 1. Cover komik ‘*Beyond the Cosplay*’
Sumber: Dokumentasi Penulis

Visualisasi dalam komik ini menggunakan tipe komik bergambar untuk menarik minat pembaca. Selain itu *style* yang digunakan adalah semi-chibi yang terkesan lucu dan lebih ekspresif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan ke 10 orang dengan rentan umur 15-20 tahun, 8 dari 10 menyebutkan bahwa *style* chibi dan semi-chibi dirasa lebih efektif dan menarik dalam pengaplikasian kepada media komik edukasi. Hal ini disebabkan karena *style* chibi sudah sering digunakan pada media desain lainnya seperti mascot dan karakter animasi. *Style* Chibi bersifat universal yang membuat jangkauan komik ini bukan hanya penggiat kebudayaan Jepang, melainkan orang yang berada diluar lingkup tersebut.

Contoh nyata dari penelitian sebelumnya dengan judul “*Guide to Cosplay*” oleh Swesti Anjampiana Bentri. Komik Webtoon ini dibuat untuk memberikan edukasi *cosplay* terhadap pemula dengan menggunakan *platform* digital.



Gambar 2. Contoh panel Webtoon ‘*Guide to Cosplay*’

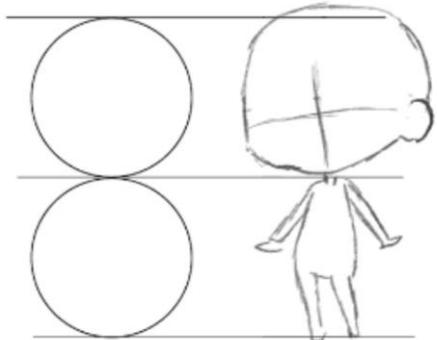
Sumber: https://www.webtoons.com/id/canvas/guide-to-cosplay/list?title_no=

Penggunaan komik sebagai edukasi untuk memperkenalkan *cosplay* lebih dalam lewat media ini sudah cukup efektif jika dilihat dari komentar yang diberikan oleh pembaca. Dilengkapi dengan penggunaan warna dan juga dialog yang tidak terlalu formal membuat komik ini menjadi mudah dibaca dan dipahami.

Menurut Nida, Parmiti, & Sukmana (2020), faktor-faktor yang dapat membantu meningkatkan keterampilan dalam media komik antara lain: materi disediakan dengan gambar dan dikemas secara menarik; pemilihan dan pembuatan gambar jelas; dan pemilihan warna serta *font* yang digunakan tepat, dan desain komik yang sesuai dibuat dengan menarik. Penggunaan *style* chibi ini tidak dipilih semata, melainkan karena kelebihan yang dimiliki oleh *style* ini dibandingkan *style* ilustrasi lainnya.

Style chibi memiliki variasi tubuh kepala besar dan berbadan kecil yang digemari oleh kalangan penggemar komik Jepang dan Anime. Jika tubuh karakter manga Jepang pada umumnya berukuran 6 hingga 9 kali ukuran kepala manusia, Chibi digambar menggunakan teknik menggambar sederhana menjadi 2 hingga 4 kali ukuran kepala, sehingga membuat wajah karakter menjadi lebih penuh, besar, dan terlihat manis (Ame,

2017). *Style* ini menjadi salah satu pilihan untuk pembuatan komik karena tidak dibatasi oleh usia dan dapat dinikmati saat dibaca. *Style* ini juga sederhana dan lebih ekspresif sehingga pembaca bisa merasakan dan mengetahui langsung perasaan karakter yang diilustrasikan.



Gambar 3. Contoh anatomi Chibi
Sumber: Taiyo Ame (2017)

Penggunaan *font* yang dipilih adalah ‘*Cheppy*’ dengan *style* sans serif. *Style* ini memberikan kesan menyenangkan, *playful*, dan juga cocok dengan *style* ilustrasi chibi yang dipilih. *Font* ini juga memiliki beberapa similaritas dengan beberapa contoh komik yang diterbitkan di toko buku Jepang, sehingga membuat komik ini memiliki kesamaan dengan komik lainnya. Sedangkan untuk isi komik menggunakan *font* *CC Wildwords* karena memiliki *spacing* dan juga mudah dibaca dalam format komik. *Font* ini juga sering dipakai di berbagai komik cetak dan digital karena terdapat kesamaan *font* seperti hasil cetak komik lainnya.



Gambar 4. Contoh *Font* Title
Sumber: <https://www.dafont.com/cheppy.font>

Warna yang dipakai dalam komik ini juga menggunakan tipe warna yang vibrant. Pemilihan warna *vibrant* dalam pembuatan komik bertujuan untuk menciptakan daya tarik visual yang kuat dan meningkatkan emosi dalam cerita. Warna-warna cerah dan kontras membantu menarik perhatian pembaca, memperkuat identitas karakter, dan memperjelas elemen penting dalam setiap panel.

Namun demikian, perancangan ini juga memiliki kelemahan yang harus diperhatikan. Salah satunya pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam lingkup kecil yang mungkin saja tidak menggapai pengalaman *real-life* generasi muda. Selain itu media eksekusi yang digunakan juga harus dapat di format ulang untuk dapat di sebarakan melalui media sosial.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat disarankan untuk dilanjutkan untuk mengetahui kebutuhan dan juga permasalahan kritis yang dialami oleh Masyarakat yang akan memulai hobi ini dalam skala besar. Selain itu penggunaan media lainnya yang dapat

menjadi alternatif lain dan mampu menjadi media yang lebih efektif serta mudah disebar untuk meningkatkan edukasi mengenai *cosplay* sangat dianjurkan.

Berdasarkan contoh yang telah dipaparkan, penerapan yang akan diterapkan pada komik mendatang adalah buku komik berbasis semi-chibi yang dilengkapi dengan penjelasan ringkasan di setiap akhir chapternya. Komik ini bertipe series komik dan akan dibagi menjadi beberapa *chapter* yang berfokus kepada judul yang akan diambil.

DAFTAR ISI

Chapter 1: Prologue	1
Chapter 2: Cosplay & The Variant	7
Chapter 3: The Importance of Make-Up	19
Chapter 4: The Art of Costume	27
Chapter 5: Go Beyond Hobby!	33
Chapter 6: Let's Cosplay!	41
Afterwords	52



Gambar 5. Daftar Isi Komik '*Beyond The Cosplay*'

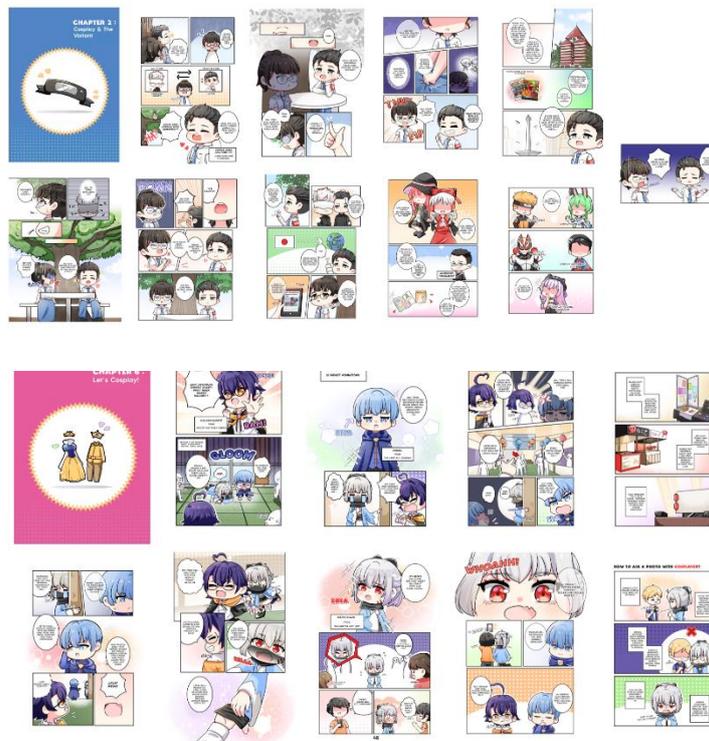
Sumber: Dokumentasi Penulis

Chapter yang telah disusun berisi aspek-aspek yang dibutuhkan untuk diketahui dan dipelajari oleh *cosplayer* pemula dalam memulai hobi ini. Materi yang diambil juga digabungkan dengan pengetahuan dan pengalaman dari narasumber dalam wawancara. Dimulai dari pengenalan mengenai *cosplay* dan sejarahnya, perbedaan *make-up* biasa dan *make-up* saat *cosplay*, hingga saat karakter utama memulai *cosplay* untuk pertama kalinya. Selain itu, alur cerita dilengkapi dengan humor didalamnya sehingga pembaca bisa menikmati dan mendapatkan edukasi serta terhibur.

Perancangan desain karakter memiliki latar sekolah menengah ke atas sesuai dengan target audiens yang dituju. Selain itu, banyak *cosplayer* pemula yang memulai hobinya pada masa SMA. Karakter utama Bernama Lala Devara Aulia yang diambil dengan menggabungkan nama lokal dan juga nama modern. Karakter ini memiliki sifat pemalu akan tetapi memiliki keinginan besar untuk mencoba hobi *cosplay*. Keinginan ini dibantu oleh anggota osis SMA Nusantara yaitu Victor, Reza, dan juga Kang Uge untuk memulai. Keempat karakter ini memiliki sifat yang berbeda satu sama lain untuk mengisi dan memberikan kesan dan pandangan berbeda dalam *cosplay*.



Gambar 6. Desain Karakter Komik *Beyond The Cosplay*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 7. Beberapa halaman dalam komik *Beyond The Cosplay*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Media yang digunakan adalah media cetak buku berukuran 18cm x 23cm layaknya komik edukasi biasanya. Komik dilengkapi dengan beberapa *merchandise* sebagai media pendukung seperti *keychain*, *postcard*, *sticker*, dan poster promosi.



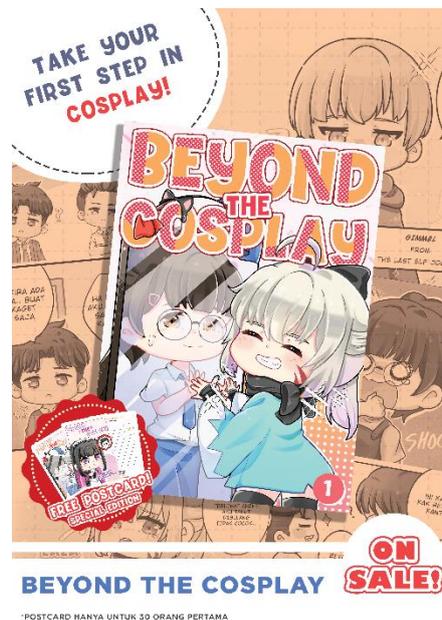
STICKER

Gambar 8. Merchandise keychain dan sticker
Sumber: Dokumentasi Penulis



POSTCARD

Gambar 9. Postcard Merchandise
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10. Poster Promosi Komik *Beyond The Cosplay*
Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Studi ini menyoroti pentingnya penyampaian edukasi terhadap orang yang akan memulai hobi *cosplay* agar esensi hobi tersebut tidak hilang. Berdasarkan hasil penelitian, dengan memanfaatkan media digital dan juga visualisasi yang menarik akan meningkatkan minat pembaca serta pemahaman yang lebih mudah diterima. Berbeda dengan buku yang hanya dibuat dengan tulisan, penggunaan komik menjadi salah satu alternatif efektif dalam memberikan edukasi mengenai *cosplay*.

Pembuatan komik edukasi yang disertai gambar yang menarik serta alur cerita yang menarik memiliki potensi besar untuk memberikan kesan yang lebih ekspresif dan memiliki daya tarik yang lebih besar di kalangan remaja, sehingga penyampaian informasi ini tidak hanya bersifat edukasional melainkan menyenangkan untuk dipelajari lebih lanjut.

Dengan demikian, kesimpulan utama dari studi ini adalah bahwa penggunaan media komik adalah salah satu media yang efektif untuk memberikan edukasi mengenai *cosplay* kepada remaja. Perancangan alur cerita menarik dilengkapi dengan edukasi menjadi tahap awal untuk meningkatkan kualitas dan pengetahuan mengenai cara memulai hobi *cosplay* ini.

SARAN

Berdasarkan perancangan ini, penulis berharap bahwa perancangan yang dilakukan dapat membuka dan memberikan edukasi mengenai *cosplay* secara efektif, mudah diterima masyarakat, dan juga menyenangkan untuk dibaca setiap kalangan terutama remaja. Pada penelitian yang akan mendatang, disarankan untuk terus menelusuri dan melakukan studi literatur lebih dalam permasalahan *cosplay* yang ada di

Indonesia. Studi literatur perlu dilakukan untuk memahami tren dan teknik dasar, diikuti dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara *cosplayer* berpengalaman, survei *online*, dan observasi di acara *cosplay*. Selanjutnya diselesaikan dengan tes uji coba hasil jadi kepada *cosplayer* pemula, sehingga bisa diketahui efektif.

Penulis juga menyarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut menggunakan metode kuantitatif dan fenomenologis untuk menghasilkan data yang lebih relevan dan mampu menggambarkan kesulitan yang didapatkan oleh orang yang akan memulai hobi *cosplay*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Rizki Karismana (Zhuge Kamiya) dan Ryan Cahyadi (Ryan Cyd) sebagai narasumber utama dalam perancangan ini, COSURA, KanasV dan Kang Cilok sebagai narasumber creator komik dan juga semua orang yang mendukung kelancaran perancangan ini hingga dapat diselesaikan, dengan data dan kata-kata mumpuni.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, M. A., Supeno, & Wicaksono, I. (2022). Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam pembelajaran IPA Materi Tata Surya Menggunakan Media Komik Manga Chibi Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. doi:<https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.43122>
- Ame, T. (2017). *Panduan Menggambar Manga Chibi dengan Pensil*. Ciganjur: Transmedia.
- Angeline, S. A. C., & H, A. D. (n.d.). Perancangan Buku Ilustrasi *Cosplay Crossdress*.
- Bentri, S. A., Tahitu, O. I., & Magh'firoh, R. H. (2021, November). Perancangan Webcomic Sebagai Panduan Menjadi Seorang *Cosplayer* Bagi Remaja Usia 15-25 Tahun. *ARTIKA*, 76-91. doi:10.34148/artika.v5i2.430
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif dan desain riset : memilih di antara lima pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deborah, T., & Saniscara, P. (2018, Juni). Perancangan Bisnis Buku Komik Sejarah Manga. *VICIDI*, 8.
- Febrina, A. R. (2023). Perancangan Komik Strip Digital Panduan *Cosplay* Bagi Pemula. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Nida, D. M., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 16-31. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sarkadi, S., & Alghozali, M. I. (2020, December 3). Teaching Materials of Thematic Comics in the 2013 Curriculum Learning in Basic Schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.

Viktor, Y. (2022, Februari 6). *Ternyata Cosplay Bukan Berasal dari Jepang, Berikut Sejarah Aslinya*. Retrieved from IDN Times: <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/viktor-yudha/sejarah-cosplay>