

**LAMBANG DALAM BUSANA COSPLAY KERIS ART  
ONLINE: FUNGSI DAN MAKNA**



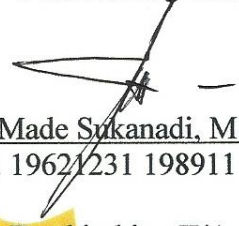
**PENGKAJIAN**

Oleh:  
**Katarina Vita Ariesta**  
**NIM. 111 1618 022**

**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
dalam Bidang Kriya Seni  
2017**

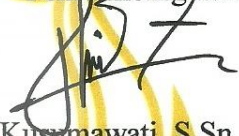
Tugas Akhir Pengkajian Kriya Seni berjudul:  
LAMBANG DALAM BUSANA COSPLAY KERIS ART ONLINE: FUNGSI  
DAN MAKNA diajukan oleh Katarina Vita Ariesta, NIM 1111618022, Program  
Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 April 2017  
dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
NIP. 19621231 198911 1 001

Pembimbing II/Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19740730 199802 2 001

Cognate/Anggota



Sugeng Wardoyo S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19751019 200212 1 003

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1 Kriya  
Seni/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.  
NIP. 19620729 199002 1001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



*~ Hidup adalah sebuah pembuktian ~*

## PERSEMBAHAN



*Tugas akhir pengkajian ini,  
penulis persembahkan kepada Yesus Kristus, Bunda Maria,  
keluarga, dan para sahabat.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penelitian ini. Pengkajian ini dilatarbelakangi oleh keingintahuan penulis yang mendalam mengenai keterkaitan tokoh Kirito dari *Sword Art Online*, dengan Sukirto dari *Keris Art Online*, dimana kedua tokoh tersebut merupakan satu kesatuan yang terkait antara karakter *original* dengan karakter *fanart* atau gambar karakter yang dibuat oleh penggemar. Keduanya memiliki kesamaan, namun ada perbedaan dalam kostum yang dikenakan.

Penulis memahami bahwa pengkajian ini belum sempurna seutuhnya, penelitian yang dilakukan masih memiliki banyak keterbatasan, baik teknis maupun non-teknis. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan banyak memberi dukungan, baik support moral maupun material sehingga penulisan tugas akhir ini berjalan lancar. Pihak tersebut di antaranya adalah:

1. Professor Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., rektor Institut Seni Indonesia.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Alvi Lufiani S.Sn., MFA, dosen wali.
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., dosen pembimbing I.
6. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., dosen pembimbing II.

7. Kedua orang tua, dan kedua adik penulis yang selalu setia menemani mencari bahan-bahan referensi dan memberikan semangat serta doanya selalu.
8. Teman-teman almamater seperjuangan dan komunitas Jepang Yojico.
9. David Widyatmojo, narasumber yang telah banyak sekali memberikan inspirasi, semangat, dan tentunya beragam ilmu kebudayaan Jawa.
10. Sahabat-sahabatku, Tyas, Ai-chan, Iri-chan, Emmy, Dita, Della, Cathrine yang selalu mendoakan agar cepat lulus juga dukungan semangatnya, terima kasih banyak!
11. Tannin Tan yang selalu setia, sabar menemani mengerjakan tugas akhir ini, dan selalu mengingatkan tenggat waktu, terima kasih selalu untuk semangatnya!
12. Serta seluruh teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang sudah banyak sekali membantu menuangkan ide, referensi, teori yang dibutuhkan penulis, juga selalu mengingatkan tenggat waktu revisi, TERIMA KASIH BANYAK~!

Akhir kata, tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga apa yang penulis berikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

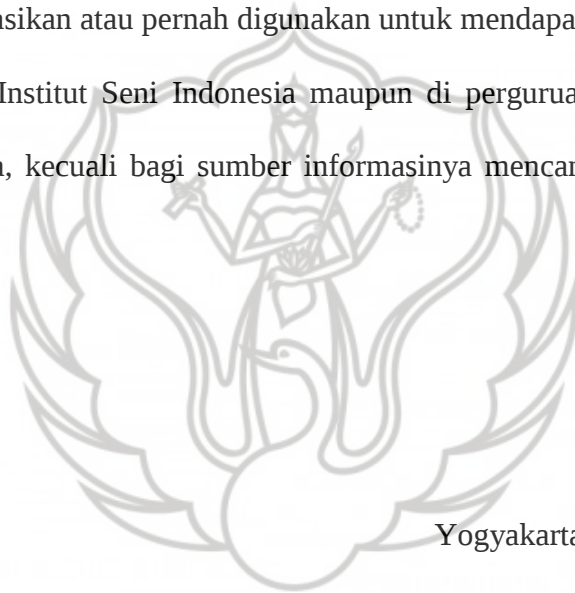
Yogyakarta, 15 Februari 2017

Penulis,

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Pengkajian dengan judul: LAMBANG DALAM BUSANA COSPLAY KERIS ART ONLINE: FUNGSI DAN MAKNA.

Saya ciptakan guna melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk mendapatkan gelar serupa baik di lingkungan Institut Seni Indonesia maupun di perguruan tinggi lainnya atau instansi lainnya, kecuali bagi sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 28 Maret 2017

Katarina Vita Ariesta  
NIM. 111 1618 022

# Lambang dalam Busana Cosplay Keris Art Online: Fungsi dan Makna

Oleh : Katarina Vita Ariesta

## INTISARI

*Cosplay* adalah suatu istilah buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata berbahasa Inggris, yaitu “costume” dan “play”, yang berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. *Cosplay* bukan berasal dari Jepang, melainkan dari tradisi Amerika Serikat saat merayakan *Haloween*, Paskah, dan pesta topeng (*masquerade*). Pembuatan istilah *cosplay* baru dibuat setelah budaya pemakaian kostum tersebut masuk ke Jepang sekitar tahun 1975 dalam *event Comic Market*, oleh Nobuyuki Takahashi. Di Yogyakarta, budaya populer *cosplay* sudah ada sejak tahun 2006. Kepopuleran *cosplay* ini menjadi daya tarik David Widyatmojo yang juga menyukai budaya Jawa untuk membuat suatu kostum unik dengan menggabungkan *cosplay* dengan budaya Jawa kedalam sebuah kostum yang diambil dari *anime* “Sword Art Online” (SAO), dan membuat tokoh utama dari SAO menjadi versi Jawa. Judul *anime* “Sword Art Online” juga dibuat menjadi versi Jawa, yaitu “Keris Art Online”. Atas keunikan kostum tersebut muncul rumusan masalah yaitu apa saja fungsi dan makna pada kostum Sukirto dalam Keris Art Online?

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan semiotika Trikotomi milik Charles Sanders Peirce untuk mengetahui lebih lanjut penjabaran lambang-lambang yang terdapat dalam kostum Sukirto. Metode pengumpulan data meliputi pustaka, wawancara, dan observasi. Menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

Hasil dari penelitian ditemukan adanya kaitan tokoh utama SAO yaitu Kirito, dengan motif wayang Arjuna dan warna kostum yang digunakan dalam kostum berdasarkan sifat, karakter, serta latar belakang tokoh Kirito yang menjadi dasar terciptanya Kirito versi Jawa, Sukirto. Mengaitkan motif-motif yang digunakan dalam kostum Sukirto menggunakan semiotika trikotomi, apa saja yang termasuk kedalam simbol, indeks, dan ikon, masing-masing motif beserta senjatanya menjadi jelas terdapat hubungan erat dengan tokoh Kirito.

Kata kunci: *Cosplay*, Sword Art Online, Keris Art Online, Kirito, Sukirto

# **Lambang dalam Busana Cosplay Keris Art Online: Fungsi dan Makna**

Oleh : Katarina Vita Ariesta

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai salah satu fenomena budaya *pop* Jepang, *cosplay*, yang diakulturasikan dengan budaya Jawa dalam sebuah kostum dari salah satu *anime*, *Sword Art Online* (SAO), dengan menggunakan perspektif semiotika dan teori busana. Kostum *anime* *Sword Art Online* yang telah diubah menjadi versi Jawa memiliki tanda-tanda visual dan non verbal yang mengkomunikasikan pesan secara tidak langsung, sehubungan dengan konsep dan pemikiran David Widyatmojo selaku pembuat kostum versi Jawa SAO. Metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teori trikonomi ikon, indeks, dan simbol milik Charles Sanders Pierce, tipe-tipe busana milik Roland Barthes, serta teori busana milik Dra. Arifah A. Riyanto, M.Pd. merupakan teori-teori dasar yang membantu analisis pada penelitian ini. Hasil penelitian yang dihasilkan, menemukan adanya kaitan tokoh utama SAO yaitu Kirito, dengan motif yang digunakan dalam kostum berdasarkan sifat, karakter, serta latar belakang tokoh Kirito yang menjadi dasar terciptanya Kirito versi Jawa, Sukirto.

# **Lambang dalam Busana Cosplay Keris Art Online: Fungsi dan Makna**

By : Katarina Vita Ariesta

## **ABSTRACT**

*This research is about one of Japanese Pop Culture phenomenon, cosplay, which assimilated with Javanese culture in a costume from one of the anime, Sword Art Online (SAO), using the perspective of semiotics and theory of fashion. Sword Art Online's costume that has been converted into a Javanese version has a visual and non-verbal signs to communicate messages that communicate indirectly about concept, and ideas of David Widyatmojo as the creator of the Javanese version Sword Art Online's costume. Method that has been used is a qualitative descriptive method. There are theory by Charles Sanders Pierce, trichotomy of icon, index, symbol by Charles Sanders Pierce, types of clothing by Roland Barthes, also fashion theory by Dra.Arifah A. Riyanto, M.Pd. as a base theory to help to analyzing in this research. This research resulting found of linked the main character of SAO, Kirito, with the motifs are used in costumes based on the nature, character, and background figures on which to base the creation Javanese version of Kirito, Sukirto.*

## DAFTAR ISI

|                           |      |
|---------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....       | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....  | ii   |
| HALAMAN MOTTO .....       | iii  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN ..... | iv   |
| KATA PENGANTAR .....      | v    |
| PERNYATAAN KEASLIAN ..... | vii  |
| INITISARI .....           | viii |
| DAFTAR ISI .....          | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....       | xi   |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Penelitian ..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah .....           | 6 |
| C. Tujuan dan Manfaat .....        | 6 |
| 1. Tujuan .....                    | 6 |
| 2. Manfaat .....                   | 6 |
| D. Metode Penelitian .....         | 7 |
| 1. Metode Pendekatan .....         | 7 |
| 2. Metode Pengumpulan Data .....   | 8 |
| 3. Metode Analisis Data .....      | 9 |

### BAB II LANDASAN TEORI

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Teori Fungsi Seni .....      | 11 |
| B. Teori Fungsi Pakaian .....   | 13 |
| C. Teori Semiotika .....        | 15 |
| 1. Charles Sanders Peirce ..... | 15 |

### **BAB III PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| A. Penyajian Data .....                                              | 17 |
| 1. Sword Art Online dan Keris Art Online.....                        | 17 |
| 2. Data Bentuk Baju .....                                            | 22 |
| 3. Data Bentuk Senjata .....                                         | 25 |
| B. Fungsi Busana Cosplay Sukirto Keris Art Online.....               | 26 |
| C. Makna Busana Cosplay Sukirto Keris Art Online.....                | 27 |
| D. Analisis Motif pada Busana .....                                  | 31 |
| 1. Motif Parang Klithik .....                                        | 36 |
| 2. Bordiran Gambar Arjuna (bawah) dan Banteng<br>(atas) .....        | 39 |
| 3. Bordiran Gambar Dewi Srikandi (bawah) dan<br>Harimau (atas) ..... | 42 |
| 4. Bordiran Gambar Dwarapala .....                                   | 46 |
| 5. Detail Keris .....                                                | 50 |

### **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 56 |
| B. Saran .....      | 57 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>59</b> |
|-----------------------------|-----------|

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Foto Kostum Sukirto Secara Keseluruhan .....                                           | 23 |
| Gambar 2 Kostum tampak depan .....                                                              | 23 |
| Gambar 3 Kostum atasan di bagian kanan .....                                                    | 24 |
| Gambar 4 Kostum atasan di bagian kiri .....                                                     | 24 |
| Gambar 5 Kostum bawahan berupa jarik (kain panjang yang dililitkan) .....                       | 24 |
| Gambar 6 Sarung keris milik Sukirto .....                                                       | 25 |
| Gambar 7 Detail Keris Sukirto .....                                                             | 25 |
| Gambar 8 Kostum Kirito Sword Art Online .....                                                   | 26 |
| Gambar 9 Sukirto (kiri) dan Kirito (kanan), Kostum yang Sudah Dimodifikasi .....                | 28 |
| Gambar 10 Sukirto Keris Art Online Saat Mengikuti Perlombaan <i>Cosplay</i> CLAS:H di JEC ..... | 30 |
| Gambar 11 Penulis dan Sukirto dalam Sebuah Event <i>Cosplay</i> CLAS:H di JEC .....             | 30 |
| Gambar 12 Sukirto Saat Tampil dalam Acara Re:On yang Berlokasi di Jogja City Mall .....         | 30 |
| Gambar 13 Gunung Jawa .....                                                                     | 31 |
| Gambar 14 Motif Parang Klithik .....                                                            | 36 |
| Gambar 15 Motif Arjuna (bawah) dan Banteng (atas) .....                                         | 39 |
| Gambar 16 Motif Banteng .....                                                                   | 39 |
| Gambar 17 Motif Arjuna .....                                                                    | 40 |
| Gambar 18 Motif Srikandi (bawah) dan Harimau (atas) .....                                       | 42 |
| Gambar 19 Motif Harimau .....                                                                   | 42 |
| Gambar 20 Moyif Srikandi .....                                                                  | 43 |
| Gambar 21 Motif Dwarapala pada Bagian Bawah Jubah .....                                         | 46 |

|                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 22 Motif Dwarapala .....                                                                               | 46 |
| Gambar 23 Gambaran Monster Boss SAO yang Bernama “Illfang<br>the Kobold Lord” yang Menyerupai Dwarapala ..... | 47 |
| Gambar 24 Keris Sukirto .....                                                                                 | 50 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Hobi merupakan aktivitas yang dilakukan saat sedang senggang dan dikerjakan dengan senang hati. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:553), hobi adalah kegemaran atau kesenangan istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama.

Anak muda dewasa ini banyak berkecimbung di dunia yang menjadi hobinya masing-masing. Diluar kegiatan rutin sehari-hari mereka selalu menyempatkan diri untuk melakukan berbagai hobi tersebut. Biasanya untuk menampung berbagai kegiatan hobi tersebut dibentuk suatu kelompok sosial agar sesama pemilik hobi dapat saling bertukar pikiran dan berbagi ilmu yang dimiliki masing-masing. Contohnya ialah komunitas fotografi, komunitas teater, komunitas mural, dan komunitas *cosplay*. Komunitas *cosplay* sendiri merupakan sekumpulan penggemar hobi yang identik dengan budaya Jepang populer.

*Cosplay* (ditulis dalam Bahasa Jepang コスプレ; dibaca: *Kosupure*) adalah suatu istilah buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata berbahasa Inggris, yaitu "*costume*" (artinya: kostum) dan "*play*" (artinya: bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*. Di kalangan

penggemar, *cosplayer* disingkat juga sebagai *coser*.

( <https://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>, akses: 17 September 2015 )

Sekilas mengenai *cosplay*, banyak orang mengetahuinya berasal dari Jepang, namun ternyata *cosplay* pertama kali diadakan di Amerika Serikat, yaitu berawal dari budaya merayakan *Haloween*, Paskah, dan pesta topeng (*masquerade*), dimana orang banyak mengenakan kostum yang beraneka ragam dan unik dalam perayaannya. Namun, pada saat itu tidak diberi istilah apa pun untuk penggunaan kostum dalam tiap perayaan tersebut. Sejak paruh kedua tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti “Star Trek”. Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah seperti ini sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Di Jepang sendiri, peragaan “*cosplay*” pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. ( <http://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>, akses: 12 November 2015 )

Konvensi fiksi ilmiah sebenarnya sudah eksis di Jepang sejak tahun 1960-an, namun pada waktu itu belum diperkenalkan acara *costume show*. Pada tahun 1970-an para pelajar di Jepang sudah mulai berdandan menyerupai karakter *manga* dan *anime*. Mereka biasanya mengenakan kostum tersebut saat menghadiri konvensi *manga* dan *anime*, maupun diberbagai festival sekolah, untuk menunjukkan kecintaannya pada sebuah karakter tertentu. Selanjutnya pada tahun 1975, *Comic Market* (alias *Comiket*) diluncurkan, yang memberikan ruang

bagi mereka yang membuat karya-karya indie. Pada *event* itulah para penggemar yang mengenakan kostum semakin marak, dan pada saat itu istilah yang digunakan adalah 仮想 (dibaca: *kasou*).

Namun, kemudian terjadi kebimbangan apakah istilah tersebut sudah cukup untuk menggambarkan tradisi berdandan ala karakter tertentu? Nobuyuki Takahashi dari Studio Hard memikirkan istilah lain yang dapat mencerminkan hobi berkostum menyerupai karakter tertentu itu. Dia dan beberapa temannya dari universitas lantas mencoba menerjemahkan kata dari Barat '*masquerade*' ke bahasa Jepang, namun mereka mengalami kesulitan karena *masquerade* dianggap terlalu mewah dan kuno. Mereka pun mencoba mengotak-atik berbagai kata dan mulai menyelipkan kata '*costume*' dari bahasa Inggris. Beberapa kombinasi yang terpikir antara lain "*costume show*", "*kasou show*", "*hero play*", namun tetap saja belum menemukan kata yang cocok.

Setelah berpikir keras, mereka mencoba memikirkan kombinasi kata lainnya. Mengingat orang Jepang memiliki kebiasaan menyingkat kata (misalnya saja '*remote control*' –*rimooto kontorooru* – disingkat menjadi *rimokon*), akhirnya mereka pun menemukan kata "*cosplay*" yang merupakan singkatan dari '*costume*' dan '*play*'. ( <http://japanesestation.com/inilah-asal-usul-istilah-cosplay/>, akses: 12 November 2015 )

*Cosplay (costume and play)*, sudah mulai dikenal banyak orang muda dewasa ini. *Cosplay* selalu identik dengan *event-event* Jepang, karena memang di *event* itu para *cosplayer* (pelaku *cosplay*) bisa dengan bebas menunjukkan hasil kreativitas berupa kostum tokoh-tokoh *anime* ( animasi Jepang ), *manga* ( komik Jepang ),

dan *game*. Disitu mereka dituntut untuk mendalami satu karakter tokoh tertentu yang dibawakan.

Bermula dari *light novel* karangan Reki Kawahara, yang kemudian diangkat menjadi *anime* (Animasi Jepang) yang dimulai pada tahun 2012 dan masih berlanjut hingga sekarang. *Sword Art Online* awalnya adalah seri *light novel* atau novel ringan Jepang yang ditulis oleh Reki Kawahara dan diilustrasikan oleh ABEC. *Light novel* yang sampai saat ini sudah diterbitkan berjumlah delapan belas jilid. *Anime*-nya sendiri sudah mencapai dua *season*, dengan tiga cerita *game* yang berbeda namun masih memiliki keterkaitan antar tokoh-tokohnya. Ketiga *game* yang berbeda itu adalah *game* Sword Art Online, ALfheim Online, dan Gun Gale Online. Serial ini menceritakan masa depan yang dekat dan berfokus pada berbagai dunia permainan virtual reality *MMORPG* (*Massive Multi Player Online Role Playing Game*)<sup>1</sup>.

Tokoh utama dalam *anime* SAO bernama Kirigaya Kazuto (dalam dunia *game*, Kazuto memakai nama Kirito). Sifatnya yang cenderung introvert disebabkan oleh ingatannya yang kehilangan kedua orang tuanya saat masih kecil. Sejak insiden itu, Kirito diasuh oleh bibinya yang juga mempunyai anak perempuan satu tahun lebih muda dari Kazuto yang bernama Kirigaya Suguha.

Pada salah satu *game* di SAO yang telah disebutkan diatas tadi, yaitu ALfheim Online, dikarenakan lokasi *game* yang dipilih berada di area musim dingin, Kirito mengenakan pakaian yang menyerupai jubah panjang, celana panjang, dan sepatu sol tebal berwarna hitam. Dipilihnya warna hitam karena warna tersebut warna

---

<sup>1</sup>MMORPG: sejenis tipe game online dimana kita bisa bertemu dengan banyak orang lainnya dan berpetualang.

kesukaan Kirito. Hiasan pada jubah Kirito pun dibuat sederhana dan simple, hanya dengan tambahan beberapa garis abu-abu pada lengan, bagian depan jubah, dan ujung jubah.

Di Yogyakarta sendiri awal mula munculnya *cosplay* diperkirakan pada tahun 2006, kegiatan *cosplay* saat itu masih belum mengenal pemakaian *wig* dan masih menggunakan rambut sendiri yang di-*styling* dan diwarnai menyerupai tokoh karakter (Hendra, wawancara, 22 Maret 2015).

Penulis sendiri telah lama tertarik dengan berbagai macam budaya termasuk budaya Jepang dan budaya Jawa. Saat berkunjung ke salah satu *event* Jepang yang berada di Yogyakarta, secara kebetulan penulis melihat ada seorang *cosplayer* yang berperan sebagai tokoh utama *Sword Art Online* (SAO), Kirito, namun kostum SAO tersebut dibuat menjadi versi Jawa. Penulis melihat kostum tersebut sebagai suatu keunikan tersendiri karena ada seseorang yang berhasil membuat perpaduan dua budaya dalam satu kostum.

Terinspirasi dari tokoh Kirito tersebut, *cosplayer* yang akhirnya diketahui bernama David Widyatmojo ini ternyata sengaja membuat versi lain dari Kirito, yaitu Kirito versi Jawa yang diberi nama Sukirto. Judul *animenya* pun diganti mengikuti versi Jawa juga, yaitu *Keris Art Online*. Kemudian saat penulis menemui *cosplayer* Sukirto tersebut untuk berfoto, penulis meminta izin untuk melihat lebih detail kostum yang dikenakan tersebut dan terdapat beberapa bordiran wayang pada kostum. Senjatanya pun juga disesuaikan dengan konsep yang diusung, yaitu menjadi keris. Dikarenakan keunikan kostum yang sangat menonjol tersebut dan gambar-gambar wayang yang digunakan, penulis tertarik

untuk membahas lebih lanjut mengenai apa saja makna dan lambang yang digunakan untuk kostum Sukirto dalam *Keris Art Online*?

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja fungsi dan makna pada kostum Sukirto dalam *Keris Art Online*?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mengetahui akulturasi dua kostum yang berbeda namun serupa dalam kostum tokoh Kirito dan Sukirto.
- b. Mengetahui fungsi dan makna pada kostum Sukirto dalam *Keris Art Online*.

### **2. Manfaat**

- a. Bagi masyarakat:

Untuk mengetahui lebih banyak tentang dua budaya yang berbeda, yaitu Indonesia dan Jepang, khususnya tentang *cosplay*, yang berkaitan juga dengan batik dan pewayangan.

- b. Bagi masyarakat kaum muda:

Dapat menginspirasi kaum muda untuk berkreasi dalam membuat kostum *cosplay* yang lebih inovatif.

## **D. Metode Penelitian**

### **1. Metode Pendekatan**

#### **a. Pendekatan Estetis**

Pendekatan estetis adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, serta prinsip keseimbangan, kesatuan, juga komposisi. Menurut Thomas Aquinas, sesuatu yang estetis harus mencakup integritas atau kelengkapan, proposi atau keselarasan, dan kecemerlangan.

Berdasarkan dari sekian banyak fungsinya, busana menjadi penting dalam hidup manusia karena mengandung unsur etika dan estetika dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring berkembangnya zaman, busana bukan hanya untuk proteksi tubuh melainkan untuk estetika. Hal itu dikarenakan setiap hal yang mengandung pengalaman estetis dan kebenaran yang ada dalam diri seseorang, terutama seniman tersebut, pada akhirnya mampu mewujudkan suatu keindahan yang nyata, karena keindahan adalah pancaran dari kebenaran. (Mangunwijaya, 1988:10)

#### **b. Pendekatan Fungsional**

Menurut Burke (1967:3), menyebutkan bahwa fungsi seni ada tiga, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, serta fungsi fisik. Teori fungsi ini akan dibahas lebih lanjut pada bagian landasan teori.

c. Pendekatan Semiotika

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan semiotika Trikotomi milik Charles Sanders Peirce, untuk mengetahui lebih lanjut penjabaran lambang-lambang yang terdapat dalam kostum Sukirto. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (mempresentasikan) hal lain diluar tanda itu sendiri. Teori Trikotomi terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sementara itu acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

## 2. Metode Pengumpulan Data

- a. *Library Research* (penelitian kepustakaan atau studi pustaka): yaitu pengumpulan data-data dengan cara membaca, dan mempelajari buku-buku untuk memperoleh data-data yang berkaitan dari literatur, seperti buku semiotika, buku tentang batik, ensiklopedi wayang dan keris guna menggali lebih dalam makna dari keseluruhan busana yang diteliti, majalah *anime* yang membahas tentang *anime* yang terkait dengan penelitian, novel ringan (*light novel*) “Sword Art Online” sebagai sumber utama alasan dibuatnya busana *cosplay* “Keris Art Online”, dan sumber-sumber internet yang berhubungan dengan judul yang diangkat. Studi pustaka dipakai untuk menunjang

penelitian dan mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai judul yang diangkat.

- b. Wawancara: metode ini digunakan untuk mendapatkan data berupa informasi-informasi lisan mengenai apa saja lambang yang digunakan dalam kostum Sukirto dan makna-makna simbolisnya, serta fungsi dari kostum tersebut.
- c. Observasi: observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan dengan cara datang dan menyaksikan secara langsung aksi narasumber di panggung sebagai tokoh Sukirto Keris Art Online kemudian merekamnya dan memfoto busana Sukirto Keris Art Online.

### **3. Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang menurut I Made Winartha (2006:155) yaitu :

“Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.”

Disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif dan tidak menggunakan alat pengukuran. Tujuan dari penelitian ini adalah

mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam masyarakat, pertentangan 2 keadaan atau lebih, hubungan antar-variabel, perbedaan antar fakta, pengaruh terhadap suatu kondisi, dan lain-lain. (<http://www.informasi-pendidikan.com/2013/08/penelitian-deskriptif-kualitatif.html>, akses: 12 November 2015)

