

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun.
2. *Cosplay* bukan murni kebudayaan dari Jepang, tapi *cosplay* pertama kali diadakan di Amerika Serikat, yaitu berawal dari budaya merayakan *Halloween*, 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.
3. Kostum Kirito yang aslinya berwarna hitam polos diberi sentuhan ciri khas budaya Jawa, yaitu motif Batik Parang Klithik, bordiran gambar wayang Arjuna, Srikandi, banteng dan harimau.
4. Secara tidak langsung, motif-motif ornamen pada kostum Sukirto menggambarkan karakter dua tokoh utama *Sword Art Online*, Kirito dan Asuna.
5. Secara keseluruhan detail ornamen pada kostum Sukirto berasal dari Wayang Gunung Jawa.
6. Senjata asli milik Kirito menggunakan pedang bernama "*Excalibur*", kemudian dibuat versi Jawa yaitu milik Sukirto, menjadi "*Keris Nagaraja Luk Sebelas Wijaya Kusuma*", yang memiliki makna

ketangguhan seorang kesatria Jawa yang lincah, pandai, dan memiliki kemenangan tanpa meremehkan lawan-lawannya. Semua karakter tersebut ada dalam diri Kirito.

7. Fungsi dari busana *cosplay* Sukirto ini, pada dasarnya sebagai penggambaran identitas *cosplayer*-nya, yaitu David Widyatmojo, sebagai seorang Kesatria Jawa, sekaligus menjadi sebuah eksistensinya di dunia *cosplay* agar lebih dikenal sebagai *cosplayer* Indonesia.

B. Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi masyarakat seputar *cosplay* yang masih sangat asing ditelinga masyarakat. Untuk itu, berkaitan dengan *cosplay* ini disarankan bagi Kriya Tekstil di jurusan Kriya, agar tidak hanya membahas tentang batik dan tenun saja, namun lebih luas lagi yaitu sampai mencakup mengenai kostum. Ini sangat menarik, melihat bagaimana perkembangan dunia kostum (dalam hal ini lebih spesifik ke *cosplay*) dengan anak muda saat ini, seperti bagaimana *cosplay* itu sendiri telah menjadi penunjuk identitas pemakainya. Dengan penelitian ini diharapkan bagi jurusan Kriya Tekstil kampus Institut Seni Indonesia agar lebih memberikan perhatian terhadap *cosplay* yang semakin merambah.

Sebelum memutuskan untuk meneliti mengenai *cosplay*, ada baiknya mencari terlebih dahulu buku-buku referensi yang dapat menunjang penelitian, sebab tidak banyak buku yang membahas tentang *cosplay*. Perkaya juga kosakata dan *grammar* Bahasa Inggris, serta

perbanyak membaca buku berbahasa Inggris sejak awal kuliah, sebab semua buku mengenai *cosplay* berbahasa Inggris. Selain itu, sangat dianjurkan untuk memiliki koneksi komunitas yang terkait dengan hobi *cosplay* untuk memperoleh informasi lebih banyak. Disamping itu dapat menjalin silaturahmi dan komunikasi dengan teman yang memiliki hobi yang berbeda. Akan lebih bagus lagi jika melakukan observasi langsung ke dalam kegiatan komunitas *cosplay* juga berkunjung ke *event* Jepang guna terlibat secara langsung kegiatannya dan menambah wawasan juga.



DAFTAR PUSTAKA

- Aquinas, Thomas dan YB Mangunwijaya . 1988 . *Wastu Citra: Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya* . Jakarta: PT. Gramedia.
- Barthes, Roland . 1983. *The Fashion System* . Berkeley and Los Angeles: University of California.
- _____ . 2013, *The Language of Fashion*, Sydney: Bloomsbury Academic.
- Burke, Feldman.E . 1967 . *Art as Image and Idea* . New Jersey: PRENTICE-HALL
- Departemen Pendidikan Nasional . 2008 . *Kamus besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* . Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dit. Jen. Kebudayaan Departemen P dan K, (t.th.), *Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compendium)*, Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian.
- Guritno, Sri . *Karakter Tokoh Pewayangan Mahabarata (Seri V)* . 2002 . Jakarta: Proyek Pemanfaatan Kebudayaan Direktorat Tradisi dan Kepercayaan Deputi Bidang Pelestarian dan Pengembangan Budaya Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata.
- Hamzuri . 1994 . *Batik Klasik (Classical Batik)* . Jakarta: Djambatan
- Harsrinuksmo, Bambang . 2004 . *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryoguritno, Haryono . 2006 . *Keris Jawa: Antara Mistik dan Nalar* . Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku.
- Kawahara, Reki . 2011 . *Sword Art Online Vol. 8 Early and Late* . Tokyo: ASCII Media Works.
- _____ . *Sword Art Online Vol. 3 Fairy Dance*. Tokyo: ASCII Media Works.
- Natsir, Moh. 1985 . *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Riyanto, Arifah A. 2003 . *Teori Busana* . Bandung: YAPEMDO.

Senawangi . 1999 . *Ensiklopedi Wayang Indonesia* . 3 Jld . Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.

Soetarno dan Sarwanto . 2010 . *Wayang Kulit dan Perkembangannya* . Sukoharjo: ISI Press Solo bekerjasama dengan CV Cendrawasih.

Vivi “Sword Art Online”, Animonstar, September, 2012, hal. 42-45.

Wibawa, Prasida . 2008 . *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya* . Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Williamson, MR Kyle J. (t.th.), *Elements of Cosplay: The Costume and Beyond* . Createspace.

WEBTOGRAFI

<http://ambatikindonesia.blogspot.co.id/2014/09/ciri-khas-batik-solo-jogja-pekalongan.html?m=1>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Sword_Art_Online_characters#Kirito

<https://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Dwarapala>

https://id.wikipedia.org/wiki/Sword_Art_Online#Karakter_utama

<https://lastzie.wordpress.com/2009/05/>

<http://m.worldcosplay.net/member/DaveMeong>

<https://putralaweyan.wordpress.com/2010/06/04/beberapa-makna-simbolis-batik-surakarta-solo/>

<https://sites.google.com/site/thomchrists/Keris-Jawa-Spiritual-Kebatinan/keris-lurus-dan-keris-luk>

<https://tirtokahuripan.wordpress.com/2012/12/11/maknaarti-jumlah-luk-keris/>

<https://wayangpustaka02.wordpress.com/2011/06/page/2/>

www.anneahira.com/batik-parang.htm

https://www.baka-tsuki.org/project/index.php?title=Sword_Art_Online_Bahasa_Indonesia%3APedoman_Nama_dan_Terminologi

https://www.baka-tsuki.org/project/index.php?title=Sword_Art_Online_%28Indonesia%29

https://www.facebook.com/notes/jrink-htf/filosofi-gunungan/10150260564594243?notif_t=note_tag

<http://www.museumbatik.com/>

www.mustikawijayakusuma.com

http://www.kompasiana.com/ws-thok/filosofi-gunungan-wayang-kulit_5500e86a8133115318fa7ed4

