

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



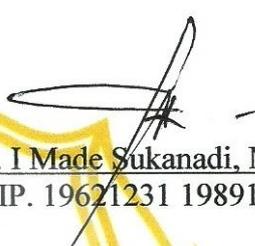
**JURNAL PENGAJIAN**

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

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
2017**

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 25 Agustus 2017.

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



Mengetahui:  
Ketua Jurusan Kriya  
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001

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

Oleh : 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.*

Keyword: *Cosplay*, Sword Art Online, Keris Art Online, Kirito, Sukirto

## 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.

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

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Anak muda dewasa ini banyak berkecimbung di dunia yang menjadi hobinya masing-masing. 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*. *Cosplay* biasanya selalu identik dengan *event-event* Jepang, karena memang di *event* itu para *cosplayer* bisa dengan bebas menunjukkan hasil kreativitas berupa kostum tokoh-tokoh *anime*, *manga*, dan *game*.

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. 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.

Bermula dari *light novel* berjudul *Sword Art Online* (SAO) karangan Reki Kawahara, yang kemudian diangkat menjadi *anime* yang dimulai pada tahun 2012 dan masih berlanjut hingga sekarang. Tokoh utama dalam *anime* SAO bernama Kirigaya Kazuto (dalam dunia *game*, Kazuto memakai nama Kirito). Terinspirasi dari tokoh Kirito tersebut, *cosplayer* yang akhirnya diketahui bernama David Widyatmojo ini ternyata sengaja membuat versi Jawa yang diberi nama Sukirto. Judul animenya pun diganti mengikuti versi Jawa juga, yaitu "Keris Art Online". Senjatanya pun juga disesuaikan dengan konsep yang diusung, yaitu menjadi keris.

### 2. Rumusan Masalah, Tujuan, dan Manfaat

#### a. Rumusan Masalah

- 1) Apa saja fungsi dan makna pada kostum Sukirto dalam Keris Art Online?

#### b. Tujuan

- 1) Mengetahui akulturasi dua kostum yang berbeda namun serupa dalam kostum tokoh Kirito dan Sukirto.

- 2) Mengetahui fungsi dan makna pada kostum Sukirto dalam Keris Art Online.
- c. Manfaat
  - 1) 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.
  - 2) Bagi masyarakat kaum muda:

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

### 3. Metode Penelitian

#### a. Metode Pendekatan

Di dalam pengkajian ini, digunakan beberapa teori dasar sebagai pendekatan. Teori-teori tersebut antara lain adalah pendekatan estetis, pendekatan fungsional, dan pendekatan semiotika.

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. 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)

Menurut Burke (1967:3), menyebutkan bahwa fungsi seni ada tiga, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, serta fungsi fisik.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan semiotika Trikotomi milik Charles Sanders Peirce, untuk mengetahui lebih lanjut penjabaran lambang-lambang yang terdapat dalam kostum Sukirto.

#### b. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan ialah *library research* atau studi pustaka yaitu pengumpulan data-data dengan cara membaca, dan mempelajari buku-buku untuk memperoleh data-data yang berkaitan dari literatur; wawancara dengan narasumber yang bersangkutan langsung, dan observasi.

#### c. 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.”

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Teori Fungsi Seni**

Menurut Burke (1967:3), fungsi seni ada tiga, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, serta fungsi fisik. Fungsi personal adalah fungsi sebuah karya seni yang dapat berperan sebagai pemuas kebutuhan ekspresi individu atau pribadi, sedangkan fungsi sosial adalah potensi sebuah karya seni untuk memenuhi kebutuhan di lingkungan kehidupan sosial. Fungsi fisik adalah fungsi karya seni yang berhubungan dengan manfaat secara fisik kegunaan karya tersebut dalam kehidupan manusia.

### **2. Teori Fungsi Pakaian**

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:251-253) dalam bukunya yang berjudul “Teori Busana”, penampilan seseorang dalam berbusana cenderung dapat memperlihatkan siapa orang itu, seperti dari tingkat pendidikan yang mana, dari tingkat sosial budaya mana, dari tingkat sosial ekonomi yang mana, bahkan kadang-kadang akan terlihat bagaimana kepribadiannya. Kondisi semua hal itu dapat memberikan kontribusi pada pemilihan busana yang dilakukan oleh orang yang bersangkutan tersebut. Pilihan-pilihannya akan cenderung muncul pada model, terutama pada pemilihan warna dan motif busana. Identitas yang melekat pada dirinya akan berakumulasi dan dimungkinkan salah satu identitas diri yang lebih dominan.

### **3. Teori Semiotika**

Semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda dan/atau sistem tanda.

Teori Trikotomi Charles Sanders Peirce terdiri dari Simbol yaitu tanda yang muncul dari kesepakatan, Ikon yaitu tanda yang muncul dari perwakilan fisik, dan Indeks yaitu tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat.

## **C. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

### **1. Penyajian Data**

#### **a. Sword Art Online dan Keris Art Online**

Sword Art Online (SAO), yang menjadi referensi utama David Widyatmojo untuk menciptakan karakter Sukirto, bercerita mengenai kemajuan *game* di masa depan. Kisah SAO mengambil latar cerita di Jepang pada tahun 2022, di saat umat manusia sudah dapat menciptakan dunia maya yang sangat canggih, salah satu buktinya ialah perkembangan *game VRMMORPG (Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)* yang sudah semakin berkembang pesat.

Salah satu *game* yang populer bahkan sebelum perilisan resminya adalah *game* berjudul “Sword Art Online” (SAO) yang diciptakan oleh Akihiko Kayaba. Sebelum dirilis secara resmi, seribu orang yang beruntung dapat memiliki permainan SAO versi *beta* sekaligus

menggunakan *Nerve Gear* khusus rancangan Akihiko. Kirigaya Kazuto adalah salah satu anak yang berkesempatan mencoba SAO versi *beta* dan *Nerve Gear*-nya. Sesuai harapan, SAO ini merupakan *game virtual* yang paling sempurna, dengan menggunakan *Nerve Gear*, para *player* akan dibawa memasuki dunia baru yang seperti dunia nyata. Sayangnya satu minggu setelah perilisan SAO terjadi sebuah insiden, semua *player* yang telah *log in* ke dalam SAO mendadak tidak dapat *log out* dari *game* tersebut. Kirigaya Kazuto yang saat itu sedang *log in* dengan *nickname* Kirito, tidak dapat keluar dan kembali ke dunia nyata. Ternyata hal tersebut dikarenakan kesengajaan yang dibuat oleh penciptanya sendiri yang ingin menciptakan “dunia”nya sendiri.

Selesai dengan *game* SAO, Kirito yang berhasil selamat dari insiden tersebut dengan “membunuh” *Game Master* Akihiko Kayaba, kembali memainkan *game* terbaru berjudul *ALfheim Online (ALO)*. Pada *game* ALO ini Kirito mendapat misi bersama teman-temannya, yaitu mengalahkan Raja Monster Es dan merebut kembali Pedang *Excalibur* yang diambil oleh Raja Monster Es, *Thrym*.

Desain kostum Kirito saat berada dalam *game* ALO inilah yang menjadi inspirasi David Widyatmojo saat memiliki keinginan untuk *ber-cosplay* menjadi Kirito. ). Saat itu sekitar tahun 2014, kepopuleran *anime* *Sword Art Online* berada pada puncaknya sehingga banyak orang yang membuat kostum dan *ber-cosplay* menjadi tokoh-tokoh SAO, terutama Kirito. Bulan Maret 2014, untuk pertama kali dibuatlah kostum Sukirto, hasil perpaduan antara kostum Kirito dan budaya Jawa, karena keinginan David agar bisa tetap *ber-cosplay* namun tidak melupakan budaya asalnya yang dicintai, Jawa.

b. Data Bentuk Busana



Gambar 1: Foto Kostum Sukirto Secara Keseluruhan  
 Sumber: <https://www.facebook.com/david.widyatmojo?fref=nf>

Keterangan gambar 1:

1. Motif harimau
2. Motif kerbau
3. Motif Batik Parang Klithik
4. Bordiran motif Srikandi
5. Bordiran motif Arjuna
6. Bordiran motif Dwarapala
7. Sarung keris
8. Keris Sukirto

## 2. Fungsi dan Makna Busana Cosplay Sukirto Keris Art Online

### a. Fungsi

Kirito memiliki julukan *The Black Swordsman* atau *Kuro no Kenshin* yang artinya Pendekar Pedang Hitam. Maka dari itu, David memilih karakter Kirito yang kemudian diubahnya menjadi versi Jawa agar harapan adanya karakter *anime* yang menjadi pendekar keris terwujud. Dari sanalah secara tidak langsung kostum Sukirto sudah menjadikan David dikenal sebagai “Javanese Cosplayer”.

### b. Makna



Gambar 2: Kostum Kirito Sword Art Online  
Sumber: <http://www.swordart-online.net/mothers/chara/>

Warna hitam merupakan warna kelam, kedukaan, dan warna mistis karena banyak dihubungkan dengan penyihir, dukun, dan hal-hal yang bersifat mistis. Warna hitam juga memberikan kesan pemakainya misterius dan dingin. Pakaian yang dikenakan Kirito selalu berwarna hitam, ini cocok untuk penggambaran dirinya yang mempunyai masa lalu yang sedih. Diceritakan dalam *light novel*-nya bahwa semasa Kirito masih balita, kedua orang tuanya tewas dalam kecelakaan sehingga Kirito diasuh oleh saudara jauhnya. Kesan misterius juga ditampilkan oleh Kirito, sehingga ia dijuluki sebagai “Pendekar Pedang Hitam” yang tidak memakai perisai dan memiliki kemampuan bertarung dengan dua pedang. Hal itu menimbulkan kesan yang sangat hebat walaupun

kenyataannya sangat berbeda dengan penampilan Kirito yang terkesan lemah, dan oleh sebab itu Kirito sering diremehkan oleh para pemain lainnya.

Kerah yang tinggi memberikan kesan karakter gagah, pemberani, dan bersikap kesatria. Pada bagian kerah terdapat semacam hiasan menyerupai tali ikat pinggang. Ini mewakili sifat Kirito yang introvert, yang lebih senang berada dalam dunianya sendiri sebelum bertemu dengan teman-temannya dalam dunia *game*.

### 3. Analisis Motif pada Busana

Seluruh ornamen yang menjadi penghias kostumnya berasal dari Gunungan Jawa:



Gambar 3: Gunungan Jawa

Sumber: <https://mycookietime.wordpress.com/2012/06/18/filosofi-gunungan-wayang/>

Gunungan dalam istilah pewayangan disebut Kayon. Kayon berasal dari kata Kayun. Gunungan mengandung ajaran filsafat yang tinggi, yaitu ajaran mengenai kebijaksanaan. Gunungan melambangkan keadaan dunia beserta isinya. Dalam hal ini Gunungan bisa berperan sebagai tanah, hutan rimba, jalanan dan sebagainya, yakni mengikuti dialog dari dalang (Soetarno AK, 1994:26).

Menurut Ensiklopedi Wayang Indonesia, gunungan melambangkan pohon kehidupan. Kalpataru yang bercabang delapan, sebagai lambang awal dan akhir. Karenanya gunungan wayang juga melambangkan konsep mitos Jawa: *sangkan paraning dumadi*. Pohon yang tergambar sebagai bentuk dasar gunungan wayang atau kayon itu adalah Pohon Nagasari, yang selain indah bentuknya, juga kuat dan dianggap membawa pengaruh baik bagi orang di sekitarnya. Namun, sebagai perlambang, pohon pada gunungan melukiskan pohon yang hanya ada di kahyangan, yaitu pohon Dewandaru yang dianggap membawa pengaruh keabadian atau kelanggengan. (Sena Wangi, 1999:611)

a. Motif Batik Parang Klithik



Gambar 4: Motif Parang Klithik

Motif batik yang dipergunakan merupakan Motif Parang Klithik termasuk dalam simbol. Motif Parang Klithik berasal dari Solo, dan ciri khas Batik Solo adalah ukuran motifnya yang kecil. Klithik dalam bahasa Jawa artinya kecil, hal tersebut terlihat pada motif Parang Klithik ini yang berukuran lebih kecil dibandingkan dengan motif parang lainnya. (Hamzuri, 1994:38)

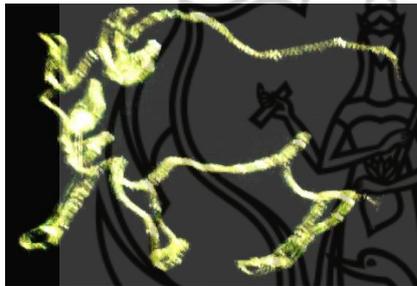
Motif Batik Parang Klithik adalah pola parang dengan stilasi motif yang lebih halus. Ukurannya pun lebih kecil dan mengandung citra feminine. Parang jenis ini melambangkan kelembahlembutan, perilaku halus dan bijaksana (<http://www.anneahira.com/batik-parang.htm>, akses: 11 November 2016). Motif ini dipilih karena dianggap mewakili karakter tokoh asli, Kirito, yang sedikit *feminine* dan halus dalam bertindak, serta bijaksana dalam mengambil keputusan.

Warna coklat sebagai warna dasar Batik Parang Klithik, merupakan warna batik pedalaman. Warna coklat dapat diumpamakan seperti warna tanah yang memiliki makna “kesuburan”. Warna coklat pada batik pedalaman juga disebut sebagai warna abang atau merah, yang memiliki makna seperti warna darah yang mengering kemudian menjadi warna coklat. Darah merupakan simbol kehidupan, dalam kepercayaan agama Hindu, warna merah melambangkan “kesuburan” seorang perempuan dan warna putih melambangkan “kehidupan” yang diberikan seorang laki-laki terhadap perempuan yang menjadi pasangannya sehingga lahirlah kehidupan yang baru.

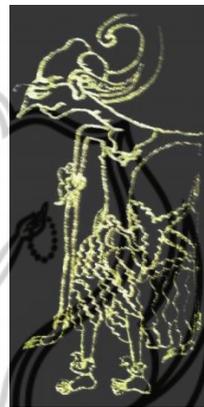
b. Bordiran Gambar Arjuna dan Banteng



Gambar 5: Motif Arjuna (bawah) dan Banteng (atas)



Gambar 6: Motif Banteng



Gambar 7: Motif Arjuna

Termasuk ikon karena Kirito dan Arjuna sama-sama seorang pria. Kirito dalam versi Jawa diberi nama “Sukirto”. Arjuna adalah tokoh kesatria dalam jaman Bharata yang tanpa tanding sehingga disebut Lananging jagat, sebutan ini oleh beberapa dalang diartikan lain. Dengan julukan Lananging jagat itu, dimaksudkan sebagai pahlawan ulung yang benar-benar jantan dalam arti bersifat satriya, menguasai segala hal dan seluk-beluk kehidupan dunia (Suwandono, tanpa tahun: 40).

Dalam wawancara dengan penulis, David (22 Maret 2015) berpendapat bahwa Arjuna adalah seorang kesatria yang berperawakan badannya kecil dan cantik seperti perempuan, ini sama seperti tokoh Kirito yang berbadan kecil dan berwajah cantik seperti perempuan juga, namun memiliki julukan Kuro no Kenshin (Pendekar Pedang Hitam). Lambang banteng yang berada di atas dada sebelah kiri, menandakan bahwa seorang Arjuna tetap memiliki kewibawaan seperti seekor banteng.

c. Bordiran Gambar Dewi Srikandi dan Harimau



Gambar 8: Motif Srikandi (bawah) dan Harimau (atas)



Gambar 9: Motif Harimau



Gambar 10: Motif Srikandi

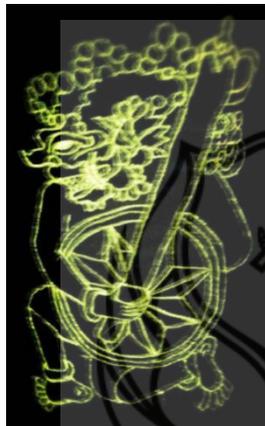
Termasuk ikon, karena Dewi Srikandi dan Asuna sama-sama seorang wanita. Asuna sendiri dalam versi Jawanya diberi nama “Asnawati”. Asuna adalah seorang solo *player*, namun akhirnya bergabung dalam sebuah *guild* bernama “Knights of Blood” dan menjadi wakil ketua dalam *guild* tersebut. Meski pun perempuan, Asuna memiliki kemampuan berpedang yang hebat dan membuatnya dijuluki *Lighting Flash*. Dewi Srikandi sangat gemar dalam olah keprajuritan dan mahir dalam mempergunakan senjata panah. Kepandaiannya tersebut didapatnya dari Arjuna, yang dengan sungguh-sungguh mengajarkan olah memanah. Karena sifat Asuna yang merupakan seorang wanita tangguh dan juga menjabat sebagai wakil ketua dari *Guild Knight of Blood*, maka dalam versi Jawanya disimbolkan sebagai Dewi Srikandi.

Dalam wawancara dengan penulis, David (22 Maret 2015) mengatakan bahwa lambang harimau yang berada di dada atas sebelah kanan, bermakna bahwa secantik-cantiknya dan selembut-lembutnya seorang perempuan, bisa juga memiliki pribadi yang ganas. Seperti tokoh Dewi Srikandi yang bisa menjadi ganas saat bertarung.

d. Bordiran Gambar Dwarapala



Gambar 11: Motif Dwarapala pada Bagian Bawah Jubah



Gambar 12: Motif Dwarapala



Gambar 13: Gambaran Salah Satu Monster Boss SAO yang bernama “Illfang the Kobold Lord” yang menyerupai Dwarapala

Motif Dwarapala termasuk dalam simbol. Disebut simbol karena secara tidak langsung, melambangkan *boss* disetiap lantai dalam *game ALO* yang menjaga *dungeon*, sebab di dalam *dungeon* tersebut biasanya terdapat *item* yang harus diambil oleh *player* setelah menyelesaikan misi membunuh *boss*. Biasanya wujud *boss* disetiap lantai bermacam-macam, namun sebagian besar berupa raksasa bersenjata palu, pedang, atau gada. Sedangkan orang Indonesia banyak mengetahuinya sebagai “penjaga pintu-pintu gerbang” terutama pada bangunan candi maupun rumah-rumah berbentuk joglo dengan pintu gerbang raksasa.

e. Detail Keris



Gambar 14: Keris Sukirto  
Sumber:

<https://www.facebook.com/DavidWidyaCosplayer/photos/a.1534944050069468.1073741828.1534127210151152/1633400576890481/?type=3&theater>

Keris milik Sukirto termasuk dalam ikon, sebab antara Pedang Kirito dan Keris Sukirto, keduanya memiliki persamaan dalam kehebatan sebagai senjata. Keris yang dibuat sendiri oleh David, dinamai Nagaraja Luk Sebelas Wijaya Kusuma, merupakan perwujudan Pedang Excalibur versi Jawa. Pedang Excalibur dalam sejarah yang sebenarnya merupakan pedang milik Raja Arthur, yang menurut legenda memiliki kekuatan ajaib dan memberinya hak untuk memerintah Inggris (Kawahara, 2011:275).

Pada zaman kejayaan tosan aji, masyarakat terpengaruh kebudayaan India yang membagi masyarakat atas kasta-kasta, yaitu Kasta Brahmana (para pendeta), Kasta Kesatria (para bangsawan), Kasta Waysa (para saudagar), dan Kasta Sudra (para pekerja). Khusus untuk kasta kesatria, tosan aji mutlak diperlukan sebagai senjata karena kedudukan kasta kesatria adalah sebagai pembela negara dan penjaga keamanan, dan tosan aji yang dimaksud adalah keris.

Makna Nagaraja diambil dari *dapur* kerisnya, yaitu bahwa ular atau naga bagi masyarakat Jawa mengandung makna perjdohan, kelincahan, ketangguhan dan pencapaian cita-cita. Luk yang berjumlah sebelas melambangkan kedinamisan, enerjik, dan semangat pantang menyerah untuk menggapai keinginan. Selain itu, keris ber-luk sebelas biasanya memiliki pembawaan yang teduh, tidak angker, tetapi dibalik keteduhan itu terkandung suatu energi gaib yang tajam yang siap menembus pertahanan perisai gaib lawan.

Berdasarkan namanya (Wijaya = kemenangan, Kusuma = bunga) dapat dikatakan bahwa bunga Wijaya Kusuma merupakan bunga kemenangan. Kemenangan atas rezeki berlimpah, kemenangan atas jabatan dan kekuasaan serta kemenangan atas cinta yang didambakan setiap insan, atau jika ditilik lebih jauh lagi, 'Wi' berarti menguasai segala ilmu, baik ilmu lahir maupun batin dan 'Jaya' berarti menang. Sehingga pada dasarnya makna yang terkandung dalam kata "Wijaya" adalah menang tanpo ngasorake atau menang tanpa meremehkan. Sebab

seorang pemimpin harus berjiwa besar, serta harus menguasai banyak ilmu tanpa pernah mengunggulkannya.

(www.mustikawijayakusuma.com, akses: 16 Juni 2016)

#### D. KESIMPULAN

*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. *Cosplay* bukan murni kebudayaan dari Jepang, tapi *cosplay* pertama kali diadakan di Amerika Serikat, yaitu berawal dari budaya merayakan *Haloween*, Paskah, dan pesta topeng (*masquerade*).

Secara tidak langsung, motif-motif ornamen pada kostum Sukirto menggambarkan karakter dua tokoh utama *Sword Art Online*, Kirito dan Asuna. Secara keseluruhan detail ornamen pada kostum Sukirto berasal dari Wayang Gunung Jawa. 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.

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.

Kekurangan utama dari penulisan ini adalah referensi tentang *cosplay* itu sendiri. Diharapkan bagi yang akan membahas tentang *cosplay* untuk memperdalam bahasa Inggris karena semua buku tentang *cosplay* berbahasa Inggris.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Burke, Feldman.E . 1967 . *Art as Image and Idea* . New Jersey: PRENTICE-HALL
- Dit. Jen. Kebudayaan Departemen P dan K, (t.th.), *Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compendium)*, Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian.
- Harsrinuksmo, Bambang . 2004 . *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kawahara, Reki . 2011 . *Sword Art Online Vol. 8 Early and Late* . Tokyo: ASCII Media Works.
- Riyanto, Arifah A. 2003 . *Teori Busana* . Bandung: YAPEMDO.
- Senawangi . 1999 . *Ensiklopedi Wayang Indonesia* . 3 Jld . Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.
- Vivi "Sword Art Online", Animonstar, September, 2012, hal. 42-45.
- Wibawa, Prasida . 2008 . *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya* . Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama