

BISNIS ALTERNATIF *COSTUME MAKER* PADA INDUSTRI *COSPLAY* DI BANDUNG

Dian Rizky Azhari¹, Asep Achmad Muhlisian²

¹Prodi Bahasa Jerman, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari

²Prodi Bahasa Jepang, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari

²korespondensi: asepatchmad@stba.ac.id

ABSTRAK

Workshop bisnis alternatif *costume maker* merupakan kelanjutan dari temuan penelitian mengenai fenomena *cosplay* dan *crossplay* yang berkaitan dengan tujuan *cosplayer* melakukan *cosplay* salah satunya terkait dengan bidang ekonomi yakni pengembangan usaha untuk menghasilkan uang dari industri *cosplay* sebagai salah satu bagian dari dunia budaya populer yang sedang berkembang. Salah satu bentuk industri *cosplay* di Bandung yakni industri *costume maker* yang menjadi bagian dari usaha *cosplayer* untuk mendapatkan relasi dan menghasilkan uang. Tujuan *workshop* ini diadakan untuk memperkenalkan industri *costume maker* kepada peminat *cosplay* sebagai bisnis alternatif yang menguntungkan. Metode yang digunakan adalah *workshop* atau pelatihan dan praktik dengan tahapan perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Materi yang diberikan terkait pembuatan kostum menggunakan bahan lunak dan keras. Seluruh peserta mengikuti seluruh acara dengan antusias dan hasil dari kegiatan ini adalah saat pelaksanaan 14 peserta (87%) sangat tertarik dan antusias mengikuti *workshop* untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan baru terkait bisnis alternatif *costume maker* dan praktik membuat kostum dari bahan yang sesuai dengan karakter yang akan dipertunjukkan dalam *cosplay*, sedangkan 2 peserta (12,5%) mengaku hanya coba-coba saja. Dari segi manfaat 12 (75%) peserta mengaku mendapatkan manfaat signifikan dan ingin mencoba membuat kostum sendiri, 1 (6,25%) peserta mengaku ingin menjadi *cosplayer* setelah melihat *workshop* dan 3 (18,75%) peserta mengaku hanya coba-coba saja dan ingin mendapatkan sertifikat setelah mengikuti *workshop* ini.

Kata Kunci: *Workshop* Bisnis Alternatif, *Costume maker*, *Cosplay*, Bandung

ABSTRACT

The alternative costume maker business workshop is a continuation of research findings regarding the phenomenon of cosplay and crossplay related to the purpose of cosplayers to cosplay, one of which is related to the economic field, namely business development to make money from the cosplay industry as a part of the developing world of popular culture. One form of the cosplay industry in Bandung is the costume maker industry, which is part of the cosplayer's efforts to build relationships and make money. The aim of this workshop is to introduce the costume maker industry to cosplay enthusiasts as a profitable alternative business. The method used is a workshop or training and practice with the stages of planning, preparation, implementation and reporting. All participants participated in the entire event enthusiastically and the result of this activity was that at the time of implementation, 14 participants (87%) were very interested and enthusiastic in taking part in the workshop to gain new knowledge and insight regarding the alternative business of costume making and the practice of making costumes from materials that suit the character they will be using. demonstrated in cosplay, while 2 participants (12.5%) admitted they were just trying it out. In terms of benefits, 12 (75%) participants admitted that they got significant benefits and wanted to try making their own costumes, 1 (6.25%) participant admitted that they wanted to become a cosplayer after seeing the workshop and 3 (18.75%) participants admitted that they were just trying it out. and want to get a certificate after taking this workshop.

Keywords: *Alternative Business Workshop*, *Costume maker*, *Cosplay*, *Bandung*

PENDAHULUAN

Beragam hiburan baik budaya lokal maupun mancanegara merupakan bagian kebutuhan masyarakat Indonesia. Salah satu budaya

mancanegara yang sekarang menjadi budaya populer di Indonesia yakni *cosplay*. Beberapa kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung dan Jogjakarta, acara *cosplay* dapat

disaksikan oleh khalayak ramai seperti di *mall* atau kampus yang mengusung tema pengenalan budaya Jepang. Bandung merupakan kota yang sering menyelenggarakan acara *cosplay* lebih dari 10 tahun terutama menjadi bagian dari acara promosi kampus atau di *mall* (1). Dalam rentang tersebut terjadi transformasi perubahan bentuk tata rambut, tata rias, kostum, aksesoris dan *props* (sebutan bagian-bagian produk pendukung *cosplay*) serta teknik dan karakter yang diperankan *cosplayer*. Kreativitas *cosplayer* pada transformasi tersebut yang membuat *cosplay* diterima masyarakat Indonesia bahkan di kancah internasional dengan bantuan media (cetak dan digital) dalam mempromosikan acara *cosplay* (2, 3).

Kegiatan *cosplay* di Indonesia semakin berkembang terutama dari segi acara dan komunitasnya, ditambah prestasi *cosplayer* Indonesia mulai berkembang sampai ke kancah internasional dan di mata dunia semakin diperhitungkan, sehingga perkembangan budaya populer ini memunculkan industri baru yang disebut industri kostum *cosplay* (4-6). Fenomena ini muncul akibat banyak pengunjung tertarik *cosplay*, sehingga ketersediaan produk *cosplay* makin banyak. Bahkan kondisi ini memunculkan profesi baru di dunia *cosplay*, yakni *cosmaker* (singkatan *costume maker*), orang yang membuat kostum dan lainnya untuk acara *cosplay* (3, 7, 8). Saat ini, *cosplayer* dapat memesan produk *cosplay* secara *custom* kepada *cosmaker*

berdasarkan kebutuhan dan spesifikasi individu tertentu. Berbeda jika produk *cosplay* dibuat massal secara industrial. Keberadaan *cosmaker* memudahkan *cosplayer* yang tak memiliki kemampuan membuat kostum, tetapi memiliki dana lebih. Jadi profesi ini muncul karena *cosplayer* sering ke acara *cosplay* mengenakan kostum buaatannya sendiri hingga ia menambah kemampuan membuat kostumnya dengan segala material yang ada. Tak heran *cosmaker* memiliki kemampuan spesifikasi teknik tertentu dalam membuat kostum dengan material yang berbeda dengan *cosmaker* lainnya, dari teknik manual hingga digital (3, 9).

Perkembangan pembuatan kostum berawal dari beberapa event Jejepangan yang mengadakan perlombaan sebagai salah satu acara dalam event, seperti salah satu perlombaan kostum bergengsi di Indonesia, yaitu ICGP (*Internasional Cosplay Grand Prix*), CLAS: H (*Cosplay Live Action Show Hybrid*) merupakan salah satu dari sub acara pagelaran Jepang Ennichisai dan World Cosplay Summit (WCS). Acara tersebut menilai pertunjukkan panggung dan seluruh aspek termasuk kostum yang dikenakan *cosplayer* (10). Kostum yang memiliki kekhasan tersendiri akan mendapatkan penilaian lebih dari juri yang ada dalam acara tersebut, karena kekhasan adalah hal yang paling utama dalam sebuah hasil kreasi seseorang dan menjadi kenangan tersendiri terhadap pemakainya (8). Dengan semakin banyaknya event yang mengadakan acara

lomba maka semakin banyak pula peserta yang tertarik untuk melakukan *cosplay* dengan tujuan untuk memenangkan lomba tersebut. Hal itu yang memicu munculnya banyak *cosplayer* berusaha untuk membuat sendiri kostum yang akan dipakai karena ingin mirip dengan karakter yang akan dimainkan dalam *cosplay*. Namun kesulitan *cosplayer* saat membuat kostum menjadi perhatian lebih dan menjadi kesempatan baik bagi *cosplayer* lain untuk membuka usaha terutama yang berhubungan dengan pembuatan kostum atau *costume maker*, karena kesuksesan seorang *cosplayer* tidak lepas dari campur tangan *costume maker* yakni orang yang membuat kostum *cosplay* (11).

Fenomena ini muncul berdasarkan penelitian yang diungkap oleh beberapa peneliti yang berkaitan dengan performativitas gender dalam *cosplay* yang berawal dari hobby atau bahkan menjadi pelarian *cosplayer* namun kini menjadi industri bisnis kostum ataupun makeup yang menjanjikan (3, 4, 7, 12). Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan pengenalan atau sosialisasi mengenai bagaimana memanfaatkan hobby *cosplay* menjadi sebuah industri bisnis yang menjanjikan terutama untuk para penyuka

Jejepangan yang ingin selalu eksis dan berkembang di masyarakat *cosplay* dan di komunitasnya. Kegiatan sosialisasi dalam bentuk *workshop* ini diperlukan untuk memberikan pengenalan mengenai bentuk-bentuk dari bisnis kostum maker yang sedang berkembang terutama dalam industri *cosplay* di kota Bandung, selain itu para peserta dapat terus eksis dan melakukan *updating* terhadap spesifikasi dan teknik dalam membuat kostum yang baik.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, menggunakan metode pelatihan (13). Pelatihan dikemas dalam bentuk *workshop* untuk mengembangkan ilmu membuat bisnis alternatif *costume maker* kepada para penyuka jejepangan sebagai salah satu bentuk dari perkembangan bisnis di dunia *cosplay* di Bandung dan penyebaran angket/kuesioner kepada peserta untuk mengetahui dampak pelaksanaan *workshop* yang dilaksanakan. Waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan ini mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan adalah 6 bulan. Urutan pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Tahapan Kegiatan PkM

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, sesuai Gambar 1 tahap pertama, diawali dengan melakukan

observasi alternatif *costume maker* seperti apa saja yang disukai oleh para *cosplayer* dan melihat antusias penyuka Jejepangan

terhadap *cosplay* dalam event-event di Bandung. Selanjutnya, direncanakan waktu, tempat, pembicara dan sasaran dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan dilaksanakan. Waktu diputuskan pada hari sabtu, tanggal 18 maret 2023 bertempat di kampus STBA Yapari ABA Bandung.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini, sesuai yang terlihat di Gambar 1 tahap kedua, para narasumber diundang untuk mendiskusikan tahapan acara dan bahan-bahan yang diperlukan untuk praktik *workshop* kostum. Selain itu pada tahap ini pun dipersiapkan angket/*quisioner* yang akan disebarakan pada peserta untuk mengetahui dampak pelaksanaan *workshop* ini kepada peserta yang mengikuti. Persiapan teknis pun merupakan bagian yang sangat penting pada tahap ini mulai dari pembuatan poster, *backdrop* acara, *sound system*, perangkat presentasi dan display kostum untuk memberikan gambaran bagi peserta yang hadir.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini seperti terlihat di Gambar 1 tahap ketiga, merupakan pelaksanaan sesuai dengan jadwal yakni pada tanggal 18 maret

2023 mulai pukul 08.00 wib sampai 17.00 wib. Pada tahap ini pun dibagikan

angket/*kuisisioner* kepada peserta setelah peserta mengikuti seluruh rangkaian acara *workshop*.

Tahap Pelaporan

Pada tahap ini menjadi tahap akhir seperti terlihat di Gambar 1, hasil pelaksanaan kegiatan dan data yang diambil melalui angket/*kuesioner* dilaporkan dalam bentuk artikel dan dokumen laporan hasil kegiatan kepada LPPM STBA Yapari ABA Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Workshop*

Pelaksanaan *Workshop* dilaksanakan di aula lantai 5 STBA Yapari ABA Bandung selama satu hari pada tanggal 18 Maret 2023 mulai pukul 08.00-17.00. Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 21 orang terdiri dari mahasiswa dan umum yang mempunyai ketertarikan terhadap *cosplay* Jepang. Penjabaran materi terbagi menjadi dua sesi yakni materi mengenai pengenalan pembuatan kostum dengan cara menjahit kain dan sesi kedua pembuatan kostum dengan memakai bahan yang lebih keras dan tebal.



Gambar 2A: Penyajian Materi Pertama tentang Cosmaker Menggunakan Kain



Gambar 2B: Tahapan Pembuatan Kostum Menggunakan Kain

Penyajian materi yang pertama oleh narasumber bernama panggung Nagi seperti terlihat pada Gambar 2A, merupakan seorang lulusan dari sebuah universitas di Bandung berusia 23 tahun dan sudah sekitar 9 tahun melakukan *cosplay* dari tahun 2014, dan sudah sekitar 4 tahun merambah ke bisnis pembuatan kostum *cosplay*. Pada sesi ini Nagi menjelaskan pertama narasumber menjelaskan mengenai bahan yang digunakan yang paling dasar digunakan dalam pembuatan kostum berbahan kain mulai dari persiapan alat yang diperlukan seperti pensil, gunting, bahan kertas koran, kertas karton atau kertas coklat untuk

membuat pola atau disebut media lukis, selanjutnya alat untuk mengukur dan penjelasan jenis-jenis kain yang biasa dipakai untuk kostum sesuai dengan kekuatan kain dan tebal tipisnya bahan. Selanjutnya dijelaskan pula mengenai model-model kostum yang sudah jadi dan display kostum sebagai rujukan pembuatan kostum.

Urutan pembuatan kostum kain dengan cara membuat pola dan menjahit dengan menggunakan bahan dasar kain dengan tahapan: 1) Menyiapkan alat ukur; 2) Menyiapkan kertas gambar pola; 3) Menggambar pola di kertas; 4) Menentukan kain yang akan dipakai; dan 5) menentukan

model kain untuk membuat karakter kostum (Gambar 2B).

Selanjutnya masuk ke sesi praktik dan para peserta diberikan kesempatan untuk membuat pola dengan cara menggambar pola kostum

di kertas karton yang telah disediakan. Pertama-tama peserta diberikan penjelasan mengenai peralatan yang diperlukan untuk membuat pola kostum seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3: Penjelasan Awal Praktik Membuat Pola

Selanjutnya peserta dibagi menjadi 5 kelompok terdiri atas 3-5 peserta dan setiap kelompok diberikan kertas karton dan alat-alat yang telah disediakan untuk membuat, mengukur dan memotong pola kostum seperti terlihat pada Gambar 4. Sebagian

besar peserta antusias dengan praktik pembuatan pola kostum ini terutama bagi peserta yang baru pertama kali membuat kostum menjadi pengalaman baru untuk mereka.



Gambar 4: Praktik Pembuatan Pola Kostum

Penyajian materi yang kedua oleh narasumber bernama panggung Sellion mulai melakukan *cosplay* sejak pertengahan tahun 2016. Sellion seorang lulusan di salah satu

perguruan tinggi di Bandung berumur 25 dan mulai merambah ke dunia kostum karakter *cosplay* semenjak 2018. Materi yang dipaparkan oleh narasumber kedua berawal

dari pengertian *cosplay*, bahan-bahan untuk pembuatan kostum *cosplay*, dan penjelasan detail mengenai armor dengan menggunakan busa ati atau *spons busa*, kulit sintetis, spandeks, fiberglass dan bahan keras lainnya. Selanjutnya narasumber pun menjelaskan

mengenai aksesoris yang sering digunakan untuk melengkapi kostum saat melakukan *cosplay*, diantaranya: gesper, kancing, resleting, boots, pedang dan aksesoris lainnya seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5A: Pemaparan Materi Kedua oleh Narasumber

2. BUSA HATI / BUSA ATI / SPONS BUSA

- Untuk membuat kostum model armor, bisa beli di tanah abang (jakarta),
- Di Bandung : Jalan Cibadak, Jalan Cibaduyut, Jalan otista, toko kasur, etc.
- Biasanya dijual bergulung, dengan ukuran ketebalan bervariasi: 2mm, 3mm, 4mm, 6mm.

3. KULIT SINTETIS

- Selain kain, kulit sintetis juga cocok sebagai kostum dasar, juga dapat digunakan sebagai variasi di beberapa item tertentu, misalnya dikombinasikan dengan busa hati.

4. SPANDEX

- *lycra* adalah nama merek untuk elastane, yang merupakan kain sintetis yang sangat elastis. Meskipun memiliki nama yang berbeda antara *lycra*, spandek, dan elastane, ketiganya berada dalam satu kelompok bahan yang sama dan kain ini dapat meregang hingga 5-8 kali ukuran biasanya.
- Kain ini dibuat dari poliuretan, yang mana poliuretan sekarang mewakili bahan dasar untuk sejumlah plastik yang berbeda, dan metode sintesis kimia dasar yang sama digunakan untuk membuat *lycra* yang digunakan untuk membuat plastik berbasis poliuretan lainnya

5. FIBERGLASS / RESIN

- Untuk membuat helm, bahkan kostum. Dalam penggunaan bahan ini tentu memiliki kesulitan yang sangat tinggi. Bahan buat para user seringkali memesannya pada workshop atau jasa resin maker.

6. ASEORIS (GESPER, KANCING, RETSLETING, DLL.)

- Aksesoris ialah suatu benda yang digunakan oleh seseorang pria ataupun wanita untuk menjadikan dirinya lebih tampil cantik atau tampil menawan dan percaya diri, bentuk aksesoris memiliki berbagai macam mulai dari cincin, gelang, taspin, kalung dan masih banyak lainnya. Perkembangan aksesoris pada saat ini sangat banyak, dikarenakan aksesoris banyak diminati oleh kalangan wanita atau pria sebagai tambahan fashion yang diidentikan agar penampilannya lebih menarik dengan tampil percaya diri. Selain itu aksesoris

7. SEPATU / BOOTS.

- Sepatu/boots yang biasa di gunakan untuk sehari-hari juga dapat di gunakan untuk cosplay

Gambar 5B: Bahan Pembuatan Kostum Keras (Armor)

Pada saat pemaparan materi pun, narasumber kedua membawa contoh kostum dan armor yang sudah jadi dan memberikan kesempatan

kepada peserta untuk memakai langsung kostum yang sudah dibuat seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6: Peserta Mencoba Contoh Kostum Armor

Kostum yang dipakai oleh peserta terdiri dari kostum armor yang lengkap mulai dari aksesoris kepala badan, lengan dan armor kaki; dan narasumber pun membawa contoh aksesoris untuk kepala yang dilengkapi dengan riasan topeng dan variasi LED yang dapat dinyalakan sehingga menarik bagi peserta.

Pada dasarnya proses pembuatan kostum dengan kain dan bahan keras sama, namun peserta perlu mengenali bahan-bahan yang

dipakai untuk kostum keras seperti terlihat pada Gambar 5B terdiri dari: busa ati, kulit sintetis, kain spandeks, dan *fiberglass/resin*..

Selanjutnya masuk ke praktek langsung pembuatan bagian lengan dari armor *cosplay* dengan menggunakan bahan busa ati atau *spons* busa. Praktek diawali dengan pengukuran dan pembentukan gambar armor lengan, kemudian dilakukan pengukuran bahan busa ati dan digunting seperti pada Gambar 7.



Gambar 7: Praktek Pembuatan Armor

Praktek pembuatan armor selesai tepat jam 17.00 WIB dan diakhiri dengan penyebaran

kuesioner dan foto bersama seperti pada Gambar 8.



Gambar 8: Foto Bersama Peserta Workshop

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, tim pelaksana membagikan kuesioner kepada peserta. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak dan manfaat bagi peserta dalam mengikuti pelatihan. Kuesioner dilakukan dengan memberikan pernyataan mengenai dampak peserta setelah mengikuti pelatihan.

Hasil Data Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada peserta dan terdapat 16 peserta yang mengisi dan hasil menunjukkan bahwa 8 peserta yang mengikuti pelatihan adalah *cosplayer* yang sebagian besar sudah melakukan *cosplay* sekitar 1-2 tahun dan tergabung dalam komunitas *cosplay* di Bandung. Sedangkan 8 peserta lainnya bukan seorang *cosplayer*. Ada seorang peserta yang bukan *cosplayer* namun ingin menjadi *cosplayer*.

Peserta yang merupakan *cosplayer* hanya seorang yang pernah dan masih menjadi

costume maker, sedangkan peserta lainnya belum pernah menjadi *costume maker*. *Workshop costume maker* ini merupakan acara yang menjadi pemicu para *cosplayer* untuk lebih konsisten melakukan *cosplay* karena sebagian besar peserta yang melakukan *cosplay* beralasan ingin melakukan *cosplay* karena pakaian dan kostum yang menarik dan sesuai dengan karakter favorit sehingga *cosplayer* sering melakukan *cosplay* terutama dalam event-event Jejepangan yang dalam sebulan bisa sampai 2-3 kali diadakan. Selain itu sebagian besar *cosplayer* yang memiliki hobi dan mencari waktu luang dengan *cosplay* dapat menjadi cara dalam mencari mendapatkan relasi terutama sesama *cosplayer* sehingga informasi mengenai acara event *cosplay* dapat terus ter-update.

Berkaitan dengan kegiatan *workshop*, 16 peserta yang mengikuti *workshop*, 100%

peserta tertarik dengan kegiatan *workshop* dikarenakan ketertarikan mereka dengan industri *cosplay* terutama cara membuat kostum *cosplay*. Selain itu 14 (87.5%) peserta ingin mengikuti *workshop* karena akan menjadi pengalaman berharga berkaitan dengan perkembangan *cosplay* dan dunia *costume maker*, sehingga mereka ingin melihat proses pembuatan kostum yang ternyata tidak mudah, juga mendalami pembuatan kostum *cosplay* dari awal hingga

akhir, sedangkan 2 (12,5%) peserta lebih cenderung coba-coba saja.

Program *workshop* telah diinformasikan dan dipromosikan melalui media sosial dan poster yang ditempel di beberapa tempat dekat dengan kampus dan sebagian besar peserta mendapatkan informasi dari poster yang ditempel di mading kampus, selain itu ada pula yang diajak teman, dari dosen yang mengajarkan bahasa Jepang dan juga dari kolega di STBA.



Gambar 9: Poster *Workshop Costume Maker*

Berkaitan dengan aspek kebermanfaatan, saat ditanyakan mengenai tujuan peserta mengikuti *workshop costume maker* ini sekitar 12 (75%) peserta mengungkapkan bahwa mereka ingin mendapat pengetahuan dan ilmu mengenai teknik membuat kostum sehingga dapat membuat sendiri karakter kesukaannya, sedangkan 1 (6.25%) peserta menjawab ingin menjadi *cosplayer* sedangkan 3 (18.75%)

peserta hanya ingin coba-coba dan mendapatkan sertifikat dari acara *workshop* yang diselenggarakan. Seluruh peserta sangat berharap dengan adanya *workshop costume maker* ini wawasan tentang *cosplay* dapat bertambah dan sebagian peserta menjadi lebih yakin untuk menjadi *cosplayer* yang lebih profesional dengan membuat kostum *cosplay* sendiri.

Berkaitan dengan aspek tanggapan dan perkembangan *workshop*, kesan peserta dengan *workshop* yang diadakan 100% peserta berpendapat bahwa acara *workshop* dikemas dengan menarik dan menyenangkan, seru, asik dan praktiknya secara langsung sehingga peserta mudah memahaminya. Ada 2 orang peserta yang menyayangkan jumlah peserta yang sedikit sehingga kedepan mereka menyarankan publikasi untuk *workshop* diinformasikan jauh-jauh hari sehingga banyak peserta yang datang. Banyak pula peserta yang menyarankan *workshop* terkait industri *cosplay* ini diadakan lebih sering minimal setahun sekali dan durasinya ditambah dengan tema-tema yang lebih menarik juga peralatan praktik yang lebih lengkap dan menyenangkan. Hal yang menarik adalah salah satu peserta yang menyarankan untuk memperluas informasi *workshop* untuk kalangan SMA dan SMK di Bandung karena ia melihat praktisi *cosplay* dari kalangan SMA dan SMK pun semakin banyak dan berkembang.

PENUTUP

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan yakni setelah mengikuti kegiatan ini, peserta mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan industri alternatif *costume maker* dalam industri *cosplay* di Bandung, dan mendapatkan pengalaman langsung tata cara membuat kostum melalui praktik pembuatan pola dan bagian dari kostum *cosplay*. Ditinjau dari metode yang digunakan, secara umum

para peserta dapat mengikuti kegiatan mulai dari pelaksanaan hingga praktik pembuatan kostum dengan baik.

Sebagai saran untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya agar perlu untuk lebih menekankan pada kebutuhan sesuai dengan karakter kostum yang akan dimainkan dalam *cosplay*. Diharapkan kedepan *workshop* terkait bisnis alternatif ini dapat berkembang dan menjadi reguler dengantema berbeda sesuai dengan perkembangan industri budaya populer di Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Venus A. Budaya populer Jepang di Indonesia: catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota *cosplay party* Bandung. *Jurnal ASPIKOM*. 2017;1(1):71-90.
2. Widyastuti PA, editor *The Role of Cross Cosplay Visualization in Indonesia Cosplay Industry*. IICACS: International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies; 2019.
3. Widyastuti PA, Pertiwi R, Huddiansyah H, editors. *Peran Digitalisasi dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker pada Industri Cosplay Indonesia*. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi); 2019.
4. Wahyuni AS. *Studi peluang usaha costume play (cosplay) di Kota Malang*: Universitas Negeri Malang; 2019.
5. Cahyadi D, Farid M, Lanta L LL. *Creating Creative Cosplay Industry in Indonesia using Vacuum Forming Technology*. 2019.

6. Timothy E, Hidayat Z. Cosplay in Indonesia: It's Not Just Cosplay, It's a Business Opportunity. 2020.
7. Afriani A, Bastaman WNU. Perancangan Busana Ready to Wear Dengan Inspirasi Cosplay Bergener Magical Girl. eProceedings of Art & Design. 2020;7(2).
8. Mutiarin B. Perkembangan Pembuatan Kostum Cosplay "Fufu Armor" Terhadap Potensi Sumber Dayanya. Literacy: Jurnal Ilmiah Sosial. 2019;1(2):73-81.
9. Widyastuti PA. Pembelajaran 3D Printing sebagai metode perancangan produk kostum (Studi Kasus: industri cosplay). Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk). 2020;3(7):231-8.
10. Haes PE, Pratiwi NI. Pagelaran Budaya Jepang dalam Perspektif Dramaturgi Japanese Culture Performance in Dramaturgy Perspective. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS). 2019;2(2).
11. Mahesvari ZR. Perjanjian Costume maker dan Cosplayer dalam Pembuatan Kostum di Wilayah Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada; 2016.
12. Widyaningrum PW. Peran Media Sosial sebagai Strategi Pemasaran pada Sewa Kostum Meiyu Aiko Malang. Al Tijarah. 2016;2(2):230-57.
13. Juniawan FP, Mayasari MS, Pradana HA, Tommy L, Sylfania DY. Pelatihan Digital Marketing Guna Meningkatkan Kompetensi Masyarakat Desa Kace Timur, Bangka. Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat). 2023;6(1):17-25.