



M. Reyhan F.Z.<sup>1</sup>

## PERANCANGAN VIDEO PODCAST YANG MENDIDIK DAN MEMBERIKAN MOTIVASI COSPLAYER KALANGAN ANAK MUDA

### Abstrak

Sudah menjadi naluri kita sebagai manusia untuk meniru atau mereplika hal-hal yang kita lihat dengan mata kita sendiri, dan budaya cosplay termasuk salah satu bentuk dari budaya meniru tersebut. Kendati begitu, tetap saja ada yang masih belum mengetahui penuh bagaimana memulai hobi cosplay dengan benar. Banyak juga yang menganggap cosplay hanyalah sekedar hobi, tanpa mengetahui potensi keuntungan secara materil yang bisa didapatkan dengan hobi cosplay. Oleh karena itu, media seperti video podcast menjadi media yang tepat untuk menyelesaikan masalah di atas. Terutama karena format video mudah diserap oleh kalangan anak muda saat ini, yang lebih cenderung untuk menonton konten video dalam format apa saja. Video podcast bertemakan cosplay menjadi media yang tepat untuk memotivasi serta mendidik kalangan anak muda untuk mulai memperdalam pengetahuan tentang dunia cosplay. Tentunya dengan syarat video tersebut mempunyai konten yang tak hanya menghibur, tetapi juga mendidik.

**Kata Kunci:** Cosplay, Podcast, Berbagi Pengalaman

### Abstract

It has been our instinct as humans to imitate or replicate everything we saw with our very own eyes, and cosplay culture is one of these. Even that, there is still some who doesn't fully know how to start cosplaying properly. Many thought cosplay is merely a hobby, with no knowledge on the monetary potential they could've earned from it. Because of it, medias such as podcast videos become the perfect medium to solve the issues mentioned above. Especially because video format are easy to understood by the youth nowadays, who prefers to watch video content in any form. Cosplay themed podcast videos becomes the perfect media to motivate the youth to learn more about the cosplay world. Only it has to not only entertaining, but also educating as well.

**Keywords:** Cosplay, Podcast, Experience Sharing

### PENDAHULUAN

Sudah menjadi naluri kita sebagai manusia untuk meniru atau mereplika hal-hal yang kita lihat dengan mata kita sendiri, dari meniru pakaian yang dikenakan orang lain, sampai meniru konten video pendek maupun di TikTok, Instagram, sampai YouTube. Tak jarang, dimana ada hal yang viral, banyak juga yang sendirinya ingin meniru hal yang viral tersebut. Hal ini juga tak terelakan di dalam budaya populer atau yang kerap disebut pop culture. Dari pop culture seperti anime atau video game, banyak karakter-karakter yang menarik perhatian. Maupun dari penampilan sampai perilakunya. Tak jarang, banyak yang tertarik untuk meniru karakter-karakter tersebut. Hal inilah yang memicu munculnya hobi cosplay.

Secara singkat, cosplay di Indonesia mulai berkembang pada tahun 90-an, dimana pada era tersebut mulai marak tayangan serial anime maupun tokusatsu di stasiun TV swasta maupun nasional. Pada dekade itu juga maraknya manga atau komik asal Jepang menjadi kontributor utama atas berkembangnya berbagai macam komunitas pecinta budaya Jepang di kalangan anak muda era 90-an.

Pada saat itu, cosplay sendiri masih tidak begitu banyak dikenal di Indonesia, bahkan dianggap sebagai hobi yang terkesan aneh dan mahal pada saat itu. Oleh karena itu, pada saat itu baru sedikit orang yang melakoni hobi tersebut, salah satunya adalah cosplayer legendaris Pinky

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, FTIKV, Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal  
 email: nerfthis39@gmail.com

Lu Xun, yang dijuluki sebagai "Ratu Cosplay Indonesia". Adapun contoh cosplayer terkenal lainnya adalah Franzeska Edelyn, yang menjadi salah satu member dari Mensa Indonesia, dan mendapat julukan "The Cosplay Princess of Indonesia".

Hobi cosplay sendiri baru mulai berkembang pesat pada tahun 2000-an, sejalan dengan makin maraknya stasiun TV swasta yang menayangkan serial anime maupun tokusatsu umumnya setiap hari Minggu pagi, hal ini juga yang memungkinkan makin banyaknya generasi muda yang mulai mencintai budaya Jepang. Banyak juga komunitas pecinta budaya Jepang dan juga komunitas cosplay yang mulai terbentuk pada era 2000-an.

Pada era modern ini, cosplay tidak hanya mencakup karakter dari serial anime maupun tokusatsu. Berbagai karakter superhero, serial Barat, dan juga video game juga menarik untuk dijadikan materi cosplay. Dan juga event-event yang berkaitan dengan cosplay pun makin marak digelar, mulai dari skala kecil seperti sekolah atau universitas, hingga yang berskala nasional maupun internasional seperti Comic Frontier, Jak-Japan Matsuri, sampai Indonesia Comic Con. Bahkan tak jarang ada cosplayer yang diundang ke acara TV maupun event-event yang berkaitan dengan gaming ataupun sekedar menjadi tamu di podcast konten kreator YouTube.

Walaupun hobi cosplay sudah menjamur hingga luar pulau Jawa, tetap saja ada yang masih belum mengetahui penuh bagaimana memulai hobi cosplay dengan benar. Banyak juga yang menganggap cosplay hanyalah sekedar hobi, tanpa mengetahui potensi keuntungan secara materil yang bisa didapatkan dengan hobi cosplay.

Berdasarkan pengamatan awal, terlihat bahwa juri-juri dalam kompetisi cosplay maupun coswalk sudah terlihat berpengalaman, setidaknya dikarenakan mereka mendapatkan upah oleh pihak organizer terkait, umumnya tempat umum seperti mal-mal yang gencar melakukan kompetisi demi menarik minat pengunjung dalam dunia cosplay. Dan masih banyak orang yang tertarik dengan cosplay tetapi tidak tertarik untuk mencobanya sendiri. Adapun beberapa alasan utama seperti terkendalanya biaya maupun pemilihan karakter yang cocok.

Oleh karena hal-hal tersebut, penulis terdorong untuk merancang video podcast bertemakan cosplay ini. Tujuannya supaya kalangan awam maupun cosplayer pemula bisa mendalami tentang cosplay dengan santai dan juga menghibur. Konten podcast yang menghibur serta mendidik adalah kunci untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang berkesan bagi kalangan awam maupun cosplayer pemula.

## **METODE**

Perancangan ini mempunyai tujuan untuk merancang video podcast dengan tema utama "Mendidik dan Memotivasi Cosplayer Dari Kalangan Anak Muda" sebagai media edukasi untuk kalangan awam yang tertarik terjun ke dunia cosplay dan juga cosplayer pemula yang ingin memperluas wawasan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian gabungan, mengkombinasikan data survey secara kuantitatif dan juga produk berupa video podcast, yang tentunya bersifat kualitatif.

Adapun survey yang dilakukan mengincar dua segmen, yaitu dari kalangan cosplayer serta orang awam. Untuk survey yang ditujukan ke cosplayer, dari 29 responden yang mengisi kuesioner survey, sebagian besar lebih memilih untuk membeli kostum yang mereka gunakan untuk cosplay, sebagian lainnya memilih untuk menyewa kostum. Selain itu, lebih dari separuh responden telah masuk di dunia cosplay selama antara 1 sampai 3 tahun lamanya, sisanya terbagi rata antara yang kurang dari 1 tahun serta lebih dari 5 tahun. Sedangkan untuk survey yang ditujukan ke orang-orang yang bukan cosplayer menunjukkan, dari 15 responden, sebanyak dua per tiga orang mengetahui tentang cosplay, tetapi hanya sebanyak 3 orang saja yang tertarik mendalami dunia cosplay. Adapun mayoritas kendala yang di sampaikan adalah biaya dan pemilihan karakter.

Setelah survey dilakukan, fase penelitian kualitatif mencakup setidaknya perancangan video podcast itu sendiri, termasuk perancangan logo, thumbnail video, dan beberapa elemen pendukung lainnya. Tujuan dari perancangan video podcast ini adalah sebagai media edukasi untuk kalangan awam yang ingin tahu tentang cosplay dan juga cosplayer pemula yang ingin menambah wawasan tentang cosplay. Selain itu, juga membahas tantangan yang biasa dihadapi oleh cosplayer, maupun pemula ataupun yang sudah berpengalaman. Dikarenakan sebagian besar video podcast di unggah di situs berbagi video seperti YouTube, perancangan video

podcast ini mempunyai potensi audiens yang luas. Selain itu, juga memudahkan penyebaran melalui internet. Terutama jika konten video tersebut menghibur dan juga edukatif, ini yang menjadi nilai tambahan tersendiri dalam video podcast.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini adalah statistik video hasil perancangan di bawah ini (Tabel 1). Dengan durasi selama 39:44 mencakup sebanyak 25 pertanyaan dalam 4 segmen yang menghadirkan 2 narasumber yang berasal dari kalangan cosplayer muda. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup serba-serbi hal yang biasanya para cosplayer jumpai, terutama dari sudut pandang kedua narasumber.

Tabel 1 – Rincian Statistik Video

<b>DURASI</b>	<b>39 menit 44 detik</b>
WAKTU PENGAMBILAN	10 Maret 2024
FORMAT	Full HD 1080p, 30 fps

Selain itu, adapun rencana publikasi di jabarkan di Tabel 2 di bawah berikut, serta detail dari setiap aspek publikasi

Tabel 2 – Rencana Publikasi Video

PLATFORM	JENIS MEDIA	CATATAN
YouTube	Video full length & highlight 1 & 8 menit	Pembuatan channel khusus podcast secara keseluruhan
Instagram	Video highlight 1 menit, Stories, & foto BTS	Penbuatan akun khusus podcast dengan hubungan dengan channel YouTube
Offline	Poster dan infografis	Poster untuk keperluan promosi, infografis untuk keperluan edukasi

**SIMPULAN**

Dari banyaknya serial podcast yang ada, masih jarang yang mengangkat tentang cosplay, bahkan yang bertemakan cosplay juga masih jarang. Itulah tujuan utama pembuatan tugas akhir ini, dan juga kesempatan emas dalam persaingan antara podcast dengan tema yang serupa.

Selain itu, format video lebih diminati oleh target audiens, terutama dengan tingkat literasi di Indonesia yang terbilang rendah membuat video podcast cenderung lebih diminati terutama oleh kalangan anak muda.

Pemilihan talent dalam video podcast ini terbilang menarik, terutama host dan salah satu talent cosplayer yang berhijab, yang juga selaras dengan prinsip IMTAQ yang dianut oleh ISTA.

Dari dalam video podcast yang dirancang, tentunya penulis mempelajari tentang manfaat-manfaat yang bisa didapatkan melalui hobi cosplay. Salah satunya adalah menambahkan interaksi positif antar sesama, memperbanyak teman di media sosial terutama yang mempunyai hobi yang sama, menumbuhkan rasa untuk melakukan self care atau memelihara diri sendiri, menambah wawasan baru seperti cara menggunakan makeup, membuat konten di media sosial yang positif, bahkan kemampuan mendesain kostum apabila sang cosplayer tersebut membuat kostumnya sendiri.

Selain itu, cosplay juga bisa mendatangkan pundi-pundi uang dari berbagai cara yang tentunya harus halal, misalnya dari menjual merchandise seperti poster atau kartu foto, menyewakan atau menjual kostum, sampai mendapatkan hadiah melalui kompetisi-kompetisi cosplay.

**SARAN**

Pengambilan topik harus tepat supaya podcast tidak terlalu keluar dari topik yang dibahas. Tidak hanya itu, topik di dalam podcast haruslah sesuai dengan tema podcast itu sendiri demi mencapai keselarasan di antara kedua hal tersebut.

Penulis memang belum memutuskan untuk melanjutkan fokus ke serial podcast bertemakan cosplay. Kendati begitu, pembuatan video podcast ini tetap menjadi pengalaman yang berharga dan juga, menjadi pedoman untuk ide-ide konten podcast apabila penulis ingin melanjutkan serial podcast ini. Tentunya, saran dan komentar dari target audiens sangat berharga, terutama dalam membuat konten video selanjutnya menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan tulus saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam perancangan ini. Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan video podcast, maupun dari host, narasumber, serta kru yang telah berjasa membuat perancangan ini menjadi kenyataan, serta para cosplayer yang saya jumpai selama masa perancangan berlangsung. Dan saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para dosen dan praktisi pendidikan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal. Saran dan masukan yang telah diberikan sangat berharga bagi kelancaran penelitian ini dan penyusunan artikel ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonymous, 2017. <https://www.cosplayerindonesia.com/berita-cosplay/sejarah-perkembangan-cosplay-di-indonesia/>
- Adani, M.R. 2020. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-podcast/>
- Rozhdestvenskaya, M. <https://wave.video/id/blog/video-podcasts/>
- Rifda, A. 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/apa-itu-podcast/>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(2), 126-135
- Azhari, D.R., & Muhlisian, A.A. (2023) Bisnis Alternatif Costume Maker Pada Industri Cosplay Di Bandung. *Jurnal Abdimas Sang Buana* 4(2), 74-85
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). COSPLAY ADALAH “JALAN NINJAKU” SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 646-654