

COSPLAY SEJARAH: PEMBELAJARAN KREATIF SEJARAH BERBASIS TEKNOLOGI

HISTORICAL COSPLAY: TECHNOLOGY-BASED CREATIVE LEARNING OF HISTORY

Michael Aprillino Fernandes¹, Siti Khusnul Khotimah, Azriel Hudansyah Putra

¹Corresponding author, Email: michaelfernandes826@gmail.com

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141, Indonesia

Paper received: 06-12-2022; revised: 10-01-2023; accepted: 30-01-2023; published: 30-04-2023

How to cite (APA Style): Fernandes, M. A., Khotimah, S. K., & Putra, A. H. (2023). Cosplay sejarah: Pembelajaran kreatif sejarah berbasis teknologi. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 6(1), 53-57. DOI:10.17977/um022v6i1p53-57

Abstract

Cosplay can be said to have become one of the trends among teenagers today, especially for those who really like Japanese anime. In cosplay, usually someone will imitate the way they dress and the style of their favorite anime characters. That's why it is very good to be used in developing history learning in schools. This is because the use of cosplay in history learning is in accordance with the socio-drama that also exists in history learning in schools. However, in this learning, students will produce learning products in the form of photos or cosplay videos with historical themes. So that students are also required to learn and use information technology in order to produce good and good photos or videos.

Keywords: cosplay; history; technology

Abstrak

Cosplay dapat dikatakan telah menjadi salah satu tren di kalangan anak remaja sekarang ini, khususnya bagi mereka yang sangatlah menyukai anime-anime Jepang. Dalam *cosplay* biasanya seseorang akan menirukan cara berpakaian serta gaya dari tokoh-tokoh anime yang menjadi favorit mereka. Oleh sebab itu, hal ini sangatlah baik untuk digunakan dalam mengembangkan pembelajaran sejarah di sekolah. Dikarenakan, penggunaan *cosplay* dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan sosio-drama yang juga ada dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Namun dalam pembelajaran ini, siswa akan menghasilkan produk pembelajaran berupa foto atau video *cosplay* bertemakan sejarah. Sehingga siswa juga diharuskan untuk mempelajari dan menggunakan teknologi informasi agar menghasilkan foto atau video yang bagus dan baik.

Kata kunci: *cosplay*; sejarah; teknologi

PENDAHULUAN

Sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran yang turut digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah di sekolah (Apdelmi & Fadila, 2017; Arrobi & Purnama, 2022; Fauziah, Alhamuddin, & Hayati, 2020; Pakaya, Manay, Une, & Hilumalo, 2020; Rosada, Mayasari, & Arni, 2018; Sumaludin, 2022; Wibowo, 2012). Selain mengajak siswa untuk belajar dan memahami sejarah, metode ini juga mengajak siswa untuk berkreasi melalui seni peran. Dimana siswa-siswa secara berkelompok, diharuskan untuk membuat drama bertemakan sejarah yang akan diperankan di depan kelas. Sehingga melalui metode ini, guru dapat mengatasi rasa bosan yang ada pada diri siswa terhadap pembelajaran sejarah. Hal ini

dikarenakan siswa juga turut dilibatkan dalam proses pembelajaran sekaligus siswa dapat berkeaktifitas (Purwanti, 2020; Zazulfah, 2014).

Model pembelajaran sosiodrama ini sangatlah cocok jika dipadukan dengan seni *cosplay* yang pada masa sekarang ini menjadi salah satu tren tersendiri di kalangan remaja. Hal ini dikarenakan melalui *cosplay* murid dapat mengenakan atribut yang membuat mereka semakin mirip/serupa dengan tokoh yang diperankannya. Sehingga hal tersebut akan membuat murid semakin dapat menjiwai karakter tokoh sejarah yang sedang diperankannya. Dengan begitu siswa dapat memperoleh nilai kreatifitas lebih tersendiri untuk tugas drama yang telah diberikan oleh guru.

Namun pada masa sekarang ini, dimana pandemi membuat pembelajaran di sekolah diharuskan untuk menerapkan sistem pembelajaran daring dengan tujuan untuk mencegah terjadinya kerumunan dan penularan COVID-19. Hal ini tentu saja membuat metode ini sulit dilakukan, apabila siswa masih diharuskan untuk membuat tugas drama seperti halnya masa pembelajaran tatap muka. Dikarenakan dalam pembelajaran daring guru dan siswa hanya dapat bertemu secara virtual.

Oleh sebab itulah melalui penelitian ini, kami mengajukan inovasi pembelajaran kreatif sejarah berbasis teknologi berbentuk foto atau video *cosplay*. Inovasi ini kami harapkan dapat mendukung pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode sosiodrama. Selain itu melalui inovasi ini, diharapkan murid-murid dapat berkreasi menggunakan teknologi informasi komunikasi dengan menghasilkan foto atau video *cosplay* sejarah yang bagus.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian sejarah, oleh sebab itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian sejarah. Metode penelitian sejarah sendiri terdiri dari lima tahap. Susunan kelima tahap dalam metode sejarah yaitu: 1) pemilihan topik, 2) pengumpulan (*heuristik*), 3) verifikasi (kritis sejarah, keabsahan sumber), 4) inteprestasi (analisis dan sintesis), dan 5) penulisan (*historiografi*) (Kuntowijoyo, 2005). Penggunaan metode sejarah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat memperoleh hasil yang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosiodrama dalam Pembelajaran Sejarah

Secara sederhana, sosiodrama merupakan model pembelajaran sejarah yang menggunakan seni peran. Dalam model pembelajaran ini, murid akan diminta untuk menerangkan/menghadirkan kejadian nyata di dunia ke dalam seni pertunjukan di kelas. Manfaat penggunaan metode ini menurut Suherna (2019) yaitu: 1) memperjelas gambaran suatu peristiwa dari pelajaran yang diberikan, yang didalamnya menyangkut orang banyak dan atas pertimbangan didaktis lebih baik didramatisasikan dari pada hanya diceritakan saja, 2) dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial mereka dikemudian hari, dan 3) melatih nak-anak agar mudah bergaul, mempunyai timbang rasa serta kemungkinan pemahaman terhadap orang lain dengan berbagai permasalahannya.

Dengan diterapkannya model pembelajaran sosiodrama dalam pembelajaran sejarah akan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Dikarenakan dalam model pembelajaran ini, murid diharuskan untuk aktif dan kreatif guna menerangkan peristiwa sejarah dalam bentuk seni peran yang dipentaskan di depan kelas. selain itu metode ini juga berguna untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antar siswa. Dengan diharuskannya, pembuatan drama sebagai bahan ajar untuk dikelas.

Selain itu melalui pembelajaran sosiodrama, guru dapat mengatasi rasa bosan yang muncul dalam diri siswa. Sehingga siswa dapat meningkatkan fokus dalam pembelajaran untuk lebih cepat memahami dan menyerap materi yang disampaikan. Meskipun memang model

pembelajaran ini akan memakan waktu yang sangatlah lama serta harus melibatkan banyak orang sebagai pemeran drama, namun keuntungan penerapan model pembelajaran sosiodrama ini jauh lebih efektif dibanding model pembelajaran lain. Karena model pembelajaran ini mampu membuat murid turut aktif dalam pembelajaran.

Tren Budaya *Cosplay*

Cosplay merupakan sebuah tren yang diminati di kalangan remaja. Hal ini terjadi seiring berkembangnya animasi dari negara Jepang yang selalu dikenal dengan sebutan anime. Menurut Mulyanah, Kania, dan Afrilla (2018), kegiatan *cosplay* atau *costume player* semakin marak di Indonesia terutama Jakarta, Bogor, Bekasi, dan sekitarnya. Tak sedikit pula anak muda, bahkan orang dewasa yang menjadikan kegiatan berpakaian, berdandan, dan mengenakan aksesoris menyerupai karakter anime ini sebagai hobi.

Cosplay muncul di Indonesia pada awal tahun 2004. mula-mula di Jakarta, lalu menyebar ke berbagai kota besar di Indonesia. *Costume player* di Jepang awalnya berasal dari gaya para tokoh-tokoh komik yang sepertinya tidak mungkin ditiru. Namun anak-anak muda Jepang berinisiatif untuk mencoba gaya-gaya di komik tersebut. Dari sanalah gaya anak muda Jepang berkembang dan mulai berbeda-beda sesuai keinginan masing-masing individu (Rastati, 2017; Venus, 2017).

Ide *cosplay* bersumber pada animasi (film dan *game*), ataupun dari manga. *Cosplay* ini menjadi populer dikarenakan ketertarikan terhadap tokoh-tokoh idola, yang dikagumi, dan ingin ditiru, serta diwujudkan penampilannya dalam dunia nyata. Kekaguman ini dapat mengacu banyak hal, seperti kesaktian, kehebatan, kecantikan, karakter, dan kepribadian ataupun pada keunikan dan estesisnya pakaian beserta atribut yang digunakan (Setiawan, 2013).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa *cosplay* merupakan sebuah tren kegiatan dimana seseorang mengenakan atribut agar ia dapat menyerupai tokoh yang disukainya. Sehingga *cosplay* juga tidaklah terlepas dengan seni peran, dimana seseorang berusaha memahami dan menjiwai karakter yang sedang diperankannya.

***Cosplay* Sejarah: Pembelajaran Kreatif Sejarah berbasis Teknologi**

Pada masa pandemi sekarang ini, dimana pembelajaran dilakukan secara daring, tentu saja penerapan model pembelajaran sosiodrama memiliki hambatan tersendiri. Hal ini dikarenakan murid tidaklah dapat berinteraksi secara langsung dengan guru maupun sesama murid. Selain itu dimasa pandemi ini terdapatnya larangan untuk berkerumun dikarenakan harus menjaga jarak untuk mencegah terjadinya penularan virus COVID-19.

Hal ini tentu saja membuat penerapan model pembelajaran sosiodrama tidaklah dapat maksimal apabila murid masih diharuskan untuk membuat drama sejarah guna merangkan materi sejarah di kelas. Dikarenakan hal tersebut sangat tidak memungkinkan dimasa pandemi sekarang ini. Oleh sebab itu, melalui penelitian ini kami mengajukan inovasi pembelajaran bernama *cosplay* sejarah.

Dalam inovasi kami ini, kami memanfaatkan tren *cosplay* yang tengah berkembang di dalam masyarakat Indonesia khususnya dikalangan remaja untuk mendukung model pembelajaran sosiodrama di sekolah. Selain adanya hubungan antara *cosplay* dengan seni peran, kami juga menganggap bahwa *cosplay* adalah sebuah alternatif untuk menggantikan drama yang biasa digunakan dalam model pembelajaran sosiodrama sejarah di sekolah. Penerapan *cosplay* sejarah dalam model pembelajaran sosiodrama adalah sebagai berikut: a) guru memberikan materi kepada murid termasuk tugas mengenai *cosplay* sejarah, b) murid mendapat tugas untuk memerankan seorang tokoh sejarah, c) murid mencari referensi baik dari buku maupun internet, d) murid mencari foto atau gambar pahlawan di internet, e) murid mengenakan busana/atribut yang membuatnya mirip dengan tokoh pahlawan tersebut, f) murid mengedir foto menggunakan aplikasi editing yang ada di gawai (Incollage, Kine Master, atau Viva

Video) atau laptop (Adobe Photoshop, Movie Maker, atau Canva), g) murid menghasilkan foto atau video mengenai seorang tokoh pahlawan yang kemudian akan dipresentasikan di kelas secara virtual, dan h) guru menilai berdasarkan presentasi, produk (foto atau video), serta kreativitas siswa.

Melalui *cosplay* sejarah yang diterapkan dalam model pembelajaran sosiodrama di sekolah, murid dapat lebih leluasa untuk berkreaitifitas. Hal ini tentu saja akan membuat murid tidak cepat bosan untuk mempelajari sejarah di sekolah.



Gambar 1. Contoh Cosplay Sejarah

Selain itu, penggunaan *cosplay* sejarah dalam sosiodrama juga membuat murid harus memanfaatkan teknologi yang ada di gawai maupun laptop. Sehingga dalam inovasi kami ini murid tidaklah hanya diajak untuk belajar sejarah semata dan berkreaitifitas, melainkan murid juga akan turut diajarkan untuk mempelajari, memanfaatkan, dan mengakses teknologi yang ada untuk pembelajaran agar mereka dapat menghasilkan foto atau video yang bagus untuk dipresentasikan.

KESIMPULAN

Inovasi ini merupakan perpaduan antara model pembelajaran sosiodrama, tren *cosplay*, dan teknologi informasi komunikasi. Dimana siswa dapat membuat *cosplay* bertemakan sejarah sebagai pengganti drama yang biasa digunakan dalam pembelajaran sosiodrama. Bentuk *cosplay* sejarah itu sendiri dapat berupa foto pahlawan atau video monolog. Untuk membuat video atau foto *cosplay* tentu siswa haruslah mengeluarkan ide kreatif yang mereka miliki. Selain itu mereka juga harus mempelajari aplikasi editing foto ataupun video yang ada di laptop maupun gawai mereka. Aplikasi inilah yang akan digunakan untuk membuat foto atau video *cosplay* semakin terlihat bagus dan menarik. Hal penting lain yang harus dilakukan murid adalah mencari informasi sebanyak mungkin melalui buku, internet, atau sumber lain mengenai pahlawan yang

sedang mereka perankan tersebut. Dikarenakan hasil foto maupun video *cosplay* tersebut akan ditampilkan (dipresentasikan) di depan kelas, dimana guru dan siswa lain akan menjadi penilai untuk kreatifitas, gaya presentasi serta materi yang disampaikan oleh siswa tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini tidak harus ada pada setiap artikel, hanya jika dirasa perlu menyebutkan pihak yang berkontribusi besar dalam penyusunan artikel ini perlu disebutkan maka batas maksimal kata yang ada adalah 50 kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Apdelmi, A., & Fadila, T. A. (2017). Implementasi metode sosiodrama dalam meningkatkan sikap nasionalisme siswa pada pembelajaran sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 143–154.
- Arrobi, J., & Purnama, H. (2022). Efektivitas metode sosiodrama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 992–999.
- Fauziah, D. T., Alhamuddin, A., & Hayati, F. (2020). Pengaruh metode sosiodrama terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 82–87.
- Kuntowijoyo, D. R. (2005). *Pengantar ilmu sejarah*. Bentang Pustaka.
- Mulyanah, M., Kania, R., & Afrilla, N. (2018). *Pandangan diri cosplayer pada komunitas Japan Matsuri*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Pakaya, Y., Manay, H., Une, S. S. R., & Hilumalo, P. (2020). Penerapan model pembelajaran sosiodrama pada anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 131–137.
- Purwanti, I. (2020). *Menghadirkan model pembelajaran sosiodrama untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa*.
- Rastati, R. (2017). Media dan identitas: Cultural imperialism Jepang melalui cosplay (Studi terhadap cosplayer yang melakukan crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 41–52.
- Rosada, R., Mayasari, D. E., & Arni, J. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan metode sosiodrama pada pelajaran Sejarah di kelas XI MA. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 3(2), 51–55.
- Setiawan, D. (2013). Dialektika cosplay, estetika, dan kebudayaan di Indonesia. *Corak*, 2(1), 57–70.
- Suherna, W. (2019). *Penggabungan metode sosiodrama dan media audio visual (film pendek) dalam menumbuhkan sikap beragama siswa di SMA Negeri 5 Rejang Lebong*. IAIN Bengkulu.
- Sumaludin, M. M. (2022). Pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah di masa tatap muka terbatas. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 2(2), 73–82.
- Venus, A. (2017). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota cosplay party Bandung. *Jurnal Aspikom*, 1(1), 71–90.
- Wibowo, A. (2012). *Penerapan metode sosiodrama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Paiton Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Zazulfah, A. (2014). *Penerapan metode sosiodrama untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa mata pelajaran Sejarah kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tanggul Tahun Ajaran 2013/2014*.