

Perancangan Video Dokumenter “Fenomena Budaya Cosplay di Jakarta” sebagai Media Informasi dan Edukasi

Syarif Ridho Firmansyah^{1*}

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Tangerang, Indonesia

*Corresponding email: syarifridhof@gmail.com

Abstrak: Cosplay merupakan budaya populer yang berkembang melalui praktik berkostum, performa karakter, dan interaksi komunitas. Penelitian perancangan ini bertujuan menghasilkan video dokumenter yang informatif dan menarik mengenai fenomena budaya cosplay di Jakarta. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui studi literatur, observasi pada dua acara budaya populer di Jakarta, wawancara dengan cosplayer dan pengamat budaya populer, serta dokumentasi visual. Proses perancangan meliputi praproduksi, produksi, pascaproduksi, dan pengembangan media pendukung. Hasilnya berupa video dokumenter bergaya visual naratif dengan pendekatan sinematik, identitas warna biru, merah, dan elemen visual bernuansa Jepang, serta media promosi berupa poster, banner, X-banner, leaflet, dan merchandise. Perancangan menunjukkan bahwa video dokumenter dapat menyajikan cosplay sebagai praktik kreatif dan komunal, sekaligus membantu mengurangi pandangan negatif melalui informasi yang kontekstual.

Kata kunci: cosplay, video dokumenter, budaya populer, desain komunikasi visual, Jakarta

***Abstract:** Cosplay is a form of popular culture developed through costuming, character performance, and community interaction. This design research aimed to produce an informative and engaging documentary video about the cosplay phenomenon in Jakarta. A qualitative approach was applied through literature review, observation at two popular-culture events in Jakarta, interviews with cosplayers and a popular-culture observer, and visual documentation. The design process covered pre-production, production, post-production, and supporting-media development. The outcome is a documentary using a visual-narrative and cinematic approach, supported by blue and red colors, Japanese-inspired visual elements, and promotional media consisting of posters, banners, X-banners, leaflets, and merchandise. The project indicates that documentary video can frame cosplay as a creative and communal practice while helping reduce negative perceptions through contextual information.*

***Keywords:** cosplay, documentary video, popular culture, visual communication design, Jakarta*

PENDAHULUAN

Budaya terbentuk melalui pengetahuan, keyakinan, kebiasaan, karya, dan praktik sosial yang dipelajari oleh anggota masyarakat. Perkembangan budaya populer, praktik tersebut tidak hanya hadir dalam bentuk konsumsi media, tetapi juga melalui keterlibatan penggemar yang aktif, salah satu bentuknya adalah cosplay, yaitu aktivitas mengenakan kostum, aksesoris, rias wajah, dan gestur untuk merepresentasikan karakter tertentu. Karakter yang diadaptasi dapat berasal dari anime, manga, gim, film, komik, maupun produk budaya populer lainnya.

Cosplay merupakan singkatan dari costume play. Praktik ini berkembang sebagai kegiatan performatif karena cosplayer tidak hanya memakai kostum, tetapi juga mempelajari pose, ekspresi, dialog, dan karakterisasi tokoh yang diperankan. Winge (2006) menjelaskan bahwa cosplayer menginvestasikan waktu dan biaya untuk membuat atau membeli kostum, mempelajari karakter, serta tampil di ruang publik atau acara penggemar. Lamerichs (2011) menambahkan bahwa proses pembuatan kostum, pertukaran pengetahuan, dan penilaian antarpenggemar membentuk identitas serta budaya komunitas yang kuat.

Perkembangan cosplay di Jakarta terlihat melalui bertambahnya acara bertema Jepang, festival budaya populer, kompetisi coswalk, pertunjukan idol, bazar merchandise, dan pertemuan komunitas. Acara tersebut menjadi ruang bagi penggemar untuk berinteraksi, menampilkan kreativitas, membangun jaringan, dan memperoleh pengakuan atas karakter yang mereka representasikan. Namun, sebagian masyarakat masih memandang cosplay sebatas kegiatan berdandan, perilaku berlebihan, atau tren yang tidak memiliki nilai produktif.

Kesenjangan pemahaman ini menunjukkan perlunya media yang mampu menjelaskan konteks cosplay secara lebih utuh.

Video dokumenter dipilih karena dapat menggabungkan fakta, pengalaman narasumber, suasana acara, dan bukti visual ke dalam struktur naratif. Medium audiovisual memungkinkan penonton melihat proses, ekspresi, lingkungan, dan interaksi komunitas secara langsung. Media juga berfungsi sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima pesan sehingga pemilihan bentuk, struktur, dan saluran publikasi memengaruhi keterpahaman pesan (K, 2022), dengan demikian, dokumenter tidak hanya berfungsi sebagai rekaman kegiatan, tetapi juga sebagai media informasi dan edukasi.

Perancangan ini bertujuan menghasilkan video dokumenter “Fenomena Budaya Cosplay di Jakarta” dengan pendekatan visual naratif dan sinematik. Selain video utama, penelitian perancangan juga mengembangkan identitas visual serta media promosi agar karya dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Pertanyaan utama yang dijawab adalah bagaimana proses perancangan video dokumenter yang menarik dan layak ditonton, serta bagaimana penerapannya pada media promosi yang konsisten.

LANDASAN TEORI

Konsep mengenai bagaimana sebuah karya atau media diinterpretasikan oleh audiens berakar pada teori *Audience Reception* (Penerimaan Aktif) yang digagas oleh Stuart Hall pada tahun 1973. Teori ini memandang bahwa setiap produk komunikasi visual atau media dirancang secara sengaja untuk menyampaikan pesan tertentu dari kreatornya kepada audiens, dalam proses dekodasi visual tersebut, Hall membagi respons audiens ke dalam tiga posisi penafsiran:

Preferred Reading (Posisi Dominan): Terjadi ketika audiens menangkap dan menerima sepenuhnya makna visual maupun pesan tersirat tepat seperti yang diinginkan oleh desainer atau pembuat media.

Negotiated Reading (Posisi Negosiasi): Kondisi saat audiens memahami pesan utama yang disampaikan, namun mereka menyaring dan menyesuaikan makna tersebut agar selaras dengan latar belakang nilai, norma, atau pengalaman pribadi mereka.

Oppositional Reading (Posisi Oposisi): Fenomena ketika audiens memahami maksud dari pesan media tersebut, tetapi mereka secara sadar menolak atau tidak setuju dengan makna yang ditawarkan.

Lebih lanjut, teori ini membedakan karakteristik khalayak menjadi penonton aktif dan pasif. Penonton aktif secara kritis membedah, mempertanyakan, dan menganalisis motif di balik elemen teks maupun visual yang mereka lihat. Sebaliknya, penonton pasif cenderung mengonsumsi dan menyerap informasi mentah-mentah tanpa adanya proses berpikir kritis. Melalui pendekatan ini, Hall menegaskan bahwa audiens pada dasarnya bersifat aktif. Sebab, untuk sampai pada salah satu dari tiga posisi penafsiran di atas, audiens harus melibatkan proses kognitif dan berpikir kritis saat berinteraksi dengan media yang mereka konsumsi. (Binus University Malang, 2023)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam kerangka penelitian perancangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena data utama berupa pengalaman, persepsi, perilaku, interaksi, dan konteks visual. Peneliti berperan sebagai perancang sekaligus pengumpul data untuk memahami fenomena sebelum menerjemahkannya menjadi keputusan media. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sejalan dengan karakter penelitian kualitatif yang menekankan kedalaman konteks (Satori & Komariah, 2009; Gunawan, 2015).

Observasi dilakukan pada dua kegiatan budaya populer di Jakarta, yaitu FX Japan Rock & Idol Festival di FX Sudirman pada 8–9 Juni 2024 dan Hanami & Hallyu Festival di Grand Indonesia West Mall pada 21–23 Juni 2024. Observasi mencakup suasana acara, variasi karakter, rentang usia peserta, aktivitas panggung, kompetisi coswalk, booth makanan dan merchandise, serta pola interaksi antara cosplayer dan pengunjung. Dokumentasi foto dan video digunakan sebagai bahan visual utama dokumenter.

Wawancara dilakukan kepada cosplayer, anggota komunitas, dan pengamat budaya populer, termasuk Hikmat Darmawan. Pertanyaan diarahkan pada motivasi bercosplay, proses pembuatan atau memperoleh kostum, pengalaman mengikuti acara, peran komunitas, pandangan masyarakat, dan perkembangan cosplay di Indonesia. Data wawancara digunakan untuk memperkaya narasi dan memastikan dokumenter tidak hanya menampilkan permukaan acara.

Tahap perancangan dibagi menjadi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi meliputi perumusan tema, pengembangan kata kunci, penulisan narasi, penyusunan storyline, storyboard, pencarian lokasi, penjadwalan, dan penyiapan peralatan. Produksi meliputi pengambilan gambar suasana, aktivitas panggung, detail kostum, wawancara, dan footage perjalanan. Pascaproduksi mencakup seleksi materi, penyusunan struktur, penyuntingan, pengolahan suara, koreksi warna, pemberian grafis, rendering, serta pengembangan media pendukung.

Tabel 1. Sumber data dan fungsi dalam perancangan

No.	Sumber Data	Pelaksanaan	Fungsi
1	Studi literatur	Buku, jurnal, dan sumber daring	Menyusun konsep cosplay, dokumenter, media, dan desain visual.
2	Observasi	Dua acara budaya populer di Jakarta	Merekam perilaku, suasana, interaksi, dan kebutuhan visual.
3	Wawancara	Cosplayer, komunitas, dan pengamat budaya populer	Memperoleh pengalaman, pandangan, dan konteks perkembangan cosplay.
4	Dokumentasi	Foto, video, catatan lapangan, dan arsip desain	Menjadi bahan utama penyuntingan video dan evaluasi karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena Cosplay dalam Ruang Perkotaan Jakarta

Hasil observasi menunjukkan bahwa acara cosplay di Jakarta merupakan ruang temu yang menggabungkan hiburan, pertunjukan, kompetisi, perdagangan, dan interaksi komunitas. Pengunjung tidak hanya datang untuk menonton, tetapi juga berfoto, berbelanja, mengikuti kompetisi, bertukar informasi, dan membangun relasi. Cosplayer hadir dengan tingkat pengalaman yang beragam, mulai dari pemula yang menggunakan kostum siap pakai hingga peserta yang membuat kostum dan properti secara mandiri Arifin (2023).

Terdapat di kedua lokasi, karakter anime menjadi representasi yang paling banyak ditemukan. Hal tersebut berkaitan dengan ketersediaan kostum, popularitas judul, kemudahan memperoleh referensi visual, serta kuatnya komunitas penggemar. Selain anime, terdapat karakter dari gim, film, dan produk budaya populer lainnya. Rentang usia peserta yang teramati cukup luas, meskipun kelompok remaja dan dewasa muda terlihat dominan. Temuan ini memperlihatkan bahwa cosplay tidak terbatas pada satu jenis kelamin atau profesi Dachi (2022).

Interaksi antara cosplayer dan pengunjung umumnya berlangsung melalui permintaan foto. Etika meminta izin menjadi bagian penting karena kostum dan tubuh cosplayer tidak otomatis menjadi objek publik. Wawancara juga menunjukkan bahwa pengalaman positif

dalam komunitas dapat meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan, dan rasa memiliki. Pada sisi lain, kepadatan lokasi, kostum yang kurang nyaman, biaya produksi, dan pandangan negatif dari luar komunitas menjadi tantangan yang perlu dihadapi Zahira (2021).

Dokumenter kemudian diarahkan untuk menampilkan cosplay sebagai praktik kreatif dan sosial, bukan hanya tontonan visual. Adegan suasana acara digunakan untuk membangun konteks, sedangkan wawancara dipakai untuk menjelaskan motivasi dan pengalaman. Struktur ini memungkinkan audiens umum memahami kegiatan secara bertahap: dari suasana yang menarik perhatian menuju penjelasan yang lebih reflektif.



Gambar 1. Wawancara cosplayer dan observasi suasana acara cosplay

Perumusan Konsep Media dan Kreatif

Media utama ditetapkan berupa video dokumenter karena karakter audiovisualnya sesuai untuk merekam peristiwa dan menampilkan pengalaman narasumber. Genre visual naratif digunakan untuk menyusun hubungan antara tokoh, lokasi, motivasi, kejadian, dan waktu. Pendekatan sinematik diterapkan melalui variasi ukuran gambar, komposisi, gerak kamera, detail kostum, pencahayaan, dan pengolahan warna. Pendekatan tersebut tidak dimaksudkan untuk mendramatisasi fakta, melainkan menjaga perhatian penonton dan memperjelas suasana.

Kata kunci yang digunakan adalah dokumenter, sinematik, cosplay, budaya, kreatif, dan komunitas. Kata kunci tersebut menjadi dasar pemilihan gambar dan identitas visual. Warna biru mendominasi video dan media promosi, sedangkan merah digunakan sebagai aksen. Elemen bunga sakura, gelombang, dan bentuk gerbang torii digunakan secara dekoratif untuk membangun asosiasi dengan Jepang. Penggunaan elemen tersebut dibatasi agar informasi tentang praktik cosplay di Jakarta tetap menjadi fokus.

Target utama ditetapkan pada remaja dan dewasa muda berusia sekitar 12–30 tahun yang memiliki ketertarikan pada anime, komik, gim, film, dan budaya populer. Namun, struktur dokumenter tetap dirancang agar dapat dipahami oleh masyarakat umum. Karena audiens memiliki pengetahuan yang berbeda, narasi pembuka menjelaskan definisi cosplay, kemudian beralih ke observasi acara, wawancara cosplayer, dan wawancara pengamat budaya populer.

Pemilihan tipografi mempertimbangkan keterbacaan pada layar dan konsistensi lintas media. Montserrat digunakan untuk informasi utama, sedangkan Darumadrop One digunakan sebagai aksen. Judul dan teks informatif disusun dengan kontras yang cukup terhadap latar. Penggunaan ukuran, ketebalan, dan posisi teks dijaga agar tetap terbaca di perangkat seluler. Identitas visual kemudian diterapkan pada poster, banner, X-banner, leaflet, pin, mug, kaos, dan totebag.

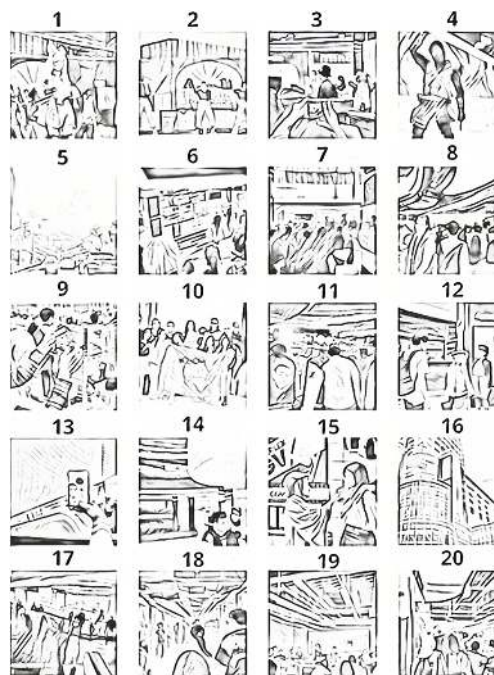
Tabel 2. Keputusan kreatif dan pertimbangan desain

Elemen	Keputusan	Pertimbangan
Format	Video dokumenter visual naratif	Menyatukan fakta, suasana, dan pengalaman narasumber.
Gaya visual	Sinematik dan playful	Menjaga daya tarik tanpa menghilangkan karakter dokumenter.
Warna	Biru dominan, merah sebagai aksen	Membangun kesan profesional dan asosiasi visual budaya Jepang.
Tipografi	Montserrat dan Darumadrop One	Menggabungkan keterbacaan dengan aksen tematik.
Distribusi	YouTube dan media sosial	Memudahkan akses, berbagi, dan promosi kepada audiens muda.

Praproduksi dan Produksi

Praproduksi dimulai dengan brainstorming untuk menentukan sudut pandang dokumenter. Topik kemudian dipersempit pada fenomena budaya cosplay di Jakarta agar ruang lingkup sesuai dengan ketersediaan waktu dan akses lokasi. Data literatur digunakan untuk menyusun definisi dan konteks, sedangkan hasil observasi awal digunakan untuk menentukan jenis gambar yang dibutuhkan. Storyline disusun berdasarkan urutan pembuka, pengenalan budaya cosplay, liputan acara pertama, wawancara, liputan acara kedua, wawancara pengamat, dan penutup.

Storyboard berfungsi sebagai panduan visual, tetapi tetap fleksibel karena kondisi dokumenter tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Beberapa adegan direncanakan sebagai establishing shot lokasi, medium shot aktivitas, close-up detail kostum, dan gambar interaksi. Daftar pertanyaan wawancara disiapkan dengan format terbuka agar narasumber dapat menjelaskan pengalaman secara alami. Perizinan dan komunikasi dengan cosplayer dilakukan sebelum proses wawancara dan pengambilan gambar terarah.



Gambar 2. Storyboard sebagai panduan pengambilan gambar

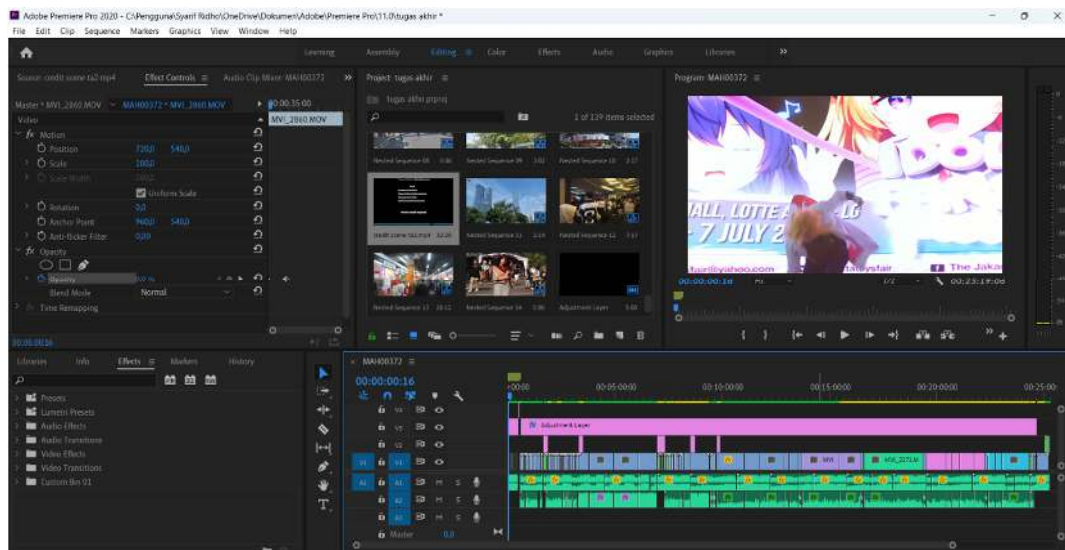
Produksi menggunakan kamera Canon EOS 60D dan Sony a6000, lensa Yongnuo 50 mm, serta tripod. Dua kamera mendukung variasi kualitas dan kebutuhan situasi. Kamera dengan lensa 50 mm digunakan untuk detail serta wawancara, sedangkan pengambilan gambar suasana disesuaikan dengan ruang yang tersedia. Lokasi acara yang padat menuntut pergerakan efisien dan keputusan cepat agar momen tidak terlewat.

Tantangan produksi terutama muncul dari perubahan cahaya, kebisingan acara, kepadatan pengunjung, serta keterbatasan ruang. Untuk mengatasinya, gambar suasana diambil dalam beberapa variasi dan wawancara ditempatkan pada area yang relatif lebih tenang. B-roll kostum, panggung, booth, dan interaksi digunakan untuk menutupi potongan wawancara sekaligus memperkuat konteks. Pendekatan ini membantu menjaga alur tanpa membuat dokumenter bergantung pada narasi verbal.

Pascaproduksi dan Struktur Dokumenter

Pascaproduksi dimulai dengan pengelompokan footage berdasarkan lokasi, narasumber, jenis adegan, dan kualitas teknis. Materi kemudian dipilih berdasarkan relevansi dengan tujuan informasi, kejelasan visual, dan kesinambungan. Struktur awal disusun pada perangkat lunak penyuntingan dengan menempatkan adegan suasana sebagai pembuka, diikuti definisi cosplay, liputan dua acara, wawancara, dan kesimpulan.

Penyuntingan ritme mempertimbangkan perbedaan antara adegan acara yang cepat dan wawancara yang lebih tenang. Potongan gambar tidak dibuat terlalu singkat agar penonton sempat mengamati detail kostum. Sebaliknya, bagian yang repetitif dikurangi untuk menjaga durasi. Musik digunakan sebagai pendukung suasana, sedangkan volume diturunkan ketika narasumber berbicara. Teks identitas dan judul ditempatkan pada area aman dengan durasi tampil yang cukup.



Gambar 3. Proses penyuntingan video dokumenter menggunakan Adobe Premiere Pro

Koreksi warna dilakukan untuk mengurangi perbedaan antarperangkat dan membangun konsistensi visual. Warna biru diperkuat secara selektif sebagai identitas, tetapi warna kostum tetap dipertahankan agar karakter tidak kehilangan ciri. Pengolahan suara mencakup penyesuaian level, pengurangan bagian yang terlalu bising, dan sinkronisasi. Rendering akhir dipersiapkan dalam format 1080p agar sesuai untuk publikasi YouTube dan distribusi media sosial.

Video akhir berdurasi sekitar 24 menit dan memuat pembuka, liputan acara, wawancara cosplayer, wawancara pengamat budaya populer, dan penutup. Durasi tersebut memberi ruang bagi informasi dan pengalaman narasumber, tetapi tetap memerlukan struktur yang jelas agar penonton tidak kehilangan fokus. Tautan publikasi kemudian dipromosikan melalui Instagram dan materi cetak. Distribusi digital dipilih karena audiens cosplay aktif menggunakan platform daring untuk mencari informasi acara dan berbagi karya.

Media Pendukung dan Konsistensi Identitas

Media pendukung dirancang untuk memperluas jangkauan dokumenter sebelum dan sesudah penayangan. Poster berfungsi sebagai informasi utama mengenai judul, lokasi, waktu, pembicara, dan akses menuju video. Banner dan X-banner dirancang untuk kebutuhan ruang acara, sedangkan leaflet memuat informasi yang lebih rinci. Merchandise berupa pin, mug, kaos, dan totebag digunakan sebagai pengingat visual serta sarana memperkuat identitas karya.

Desain poster menggunakan komposisi berlapis dengan judul sebagai fokus, elemen sakura pada bagian atas, karakter cosplay pada bagian bawah, dan aksesoris merah-biru. Struktur ini mengarahkan mata dari identitas acara menuju informasi pembicara dan akses video. Walaupun gaya playful menghasilkan visual yang ramai, hierarki tipografi perlu dijaga agar judul dan informasi acara tidak bersaing dengan ilustrasi. Prinsip penekanan dan kesatuan menjadi penting pada media dengan ukuran berbeda.



Gambar 4. Key visual poster video dokumenter “Fenomena Budaya Cosplay di Jakarta”

Penerapan identitas yang sama pada berbagai media meningkatkan keterhubungan antara promosi dan video utama. Namun, tiap media tidak dapat diperlakukan hanya sebagai

hasil perubahan ukuran. Poster membutuhkan hierarki yang berbeda dari banner horizontal, sedangkan X-banner memerlukan urutan informasi vertikal. Adaptasi tata letak dilakukan dengan mempertahankan warna, tipografi, karakter, dan logo sebagai elemen pengikat.

Sisi evaluasi, hasil perancangan telah menghasilkan rangkaian media yang konsisten dan menunjukkan proses produksi secara lengkap. Kekuatan utama karya terdapat pada akses langsung ke acara dan narasumber, sehingga informasi tidak hanya mengandalkan sumber sekunder. Keterbatasannya adalah belum adanya pengujian formal terhadap pemahaman atau perubahan sikap penonton. Evaluasi berikutnya dapat menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah menonton, analisis retensi penonton, serta wawancara audiens umum dan komunitas cosplay.

Pengembangan berikutnya juga dapat menghasilkan versi pendek untuk media sosial, subtitle yang lebih lengkap, deskripsi audio, dan struktur seri berdasarkan tema seperti pembuatan kostum, ekonomi kreatif, komunitas, atau pengalaman cosplayer perempuan. Bentuk tersebut dapat memperluas akses sekaligus memberi ruang pembahasan yang lebih mendalam. Dokumenter utama tetap berfungsi sebagai fondasi yang memperkenalkan fenomena secara umum.

SIMPULAN

Perancangan video dokumenter “Fenomena Budaya Cosplay di Jakarta” dilakukan melalui tahapan penelitian kualitatif dan proses desain yang mencakup studi literatur, observasi dua acara, wawancara, dokumentasi, praproduksi, produksi, pascaproduksi, dan pengembangan media pendukung. Hasil observasi menunjukkan bahwa cosplay di Jakarta merupakan praktik budaya populer yang menggabungkan kreativitas, performa, pembelajaran keterampilan, interaksi komunitas, hiburan, dan aktivitas ekonomi.

Video dokumenter dengan pendekatan visual naratif dan sinematik mampu menyajikan suasana acara sekaligus menjelaskan pengalaman narasumber secara kontekstual. Identitas warna biru dan merah, tipografi Montserrat dan Darumadrop One, serta elemen visual bernuansa Jepang diterapkan secara konsisten pada video dan media promosi. Poster, banner, X-banner, leaflet, dan merchandise mendukung distribusi serta pengenalan karya.

Karya ini dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi untuk membantu masyarakat memahami cosplay secara lebih luas, bukan hanya sebagai aktivitas mengenakan kostum. Namun, efektivitas komunikasinya masih perlu diuji kepada penonton dengan latar belakang berbeda. Penelitian lanjutan disarankan mengukur pemahaman, sikap, dan pengalaman audiens serta mengembangkan format dokumenter yang lebih inklusif dan mudah diakses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Esa Unggul, Program Studi Desain Komunikasi Visual, dosen pembimbing, para narasumber, komunitas Kairaku No Sekai, cosplayer yang bersedia diwawancarai dan didokumentasikan, serta seluruh pihak yang mendukung proses produksi video dokumenter ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2023, March 23). 12 jenis layout untuk desain grafis dan media cetak. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Binus University Malang. (2023, September 10). 10 teori media massa menurut para ahli. <https://binus.ac.id/malang/2023/09/10-teori-media-massa-menurut-para-ahli/>

- Dachi, M. A. (2022, December 14). Ini macam-macam ukuran X-banner standar. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/544647/ini-macam-macam-ukuran-x-banner-standar>
- EPsikologi Digital Education. (2020, August 4). Psikologi warna: Pengertian, teori, dan manfaatnya untuk bisnis. <https://epsikologi.com/psikologi-warna/>
- Gramedia. (2022). Pengertian semiotika: Konsep dasar, macam, dan tokoh pencetusnya. <https://www.gramedia.com/literasi/semotika/>
- Gunawan, I. (2015). Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik. Bumi Aksara.
- K, A. (2022, February 21). Media: Pengertian, fungsi, dan jenis-jenis. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7. <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>
- M. (2017). Mengenal macam-macam aliran style desain grafis. Jago Desain. <https://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html>
- Satori, D., & Komariah, A. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. Alfabeta.
- Telkom University. (2023, March 30). Unsur-unsur desain grafis. <https://bvcd-jkt.telkomuniversity.ac.id/2023/03/30/unsur-unsur-desain-grafis/>
- Tensei Indonesia. (2018, December 18). 4 warna penting di Jepang. <https://tensai-indonesia.com/warna-penting-di-jepang/>
- Winge, T. M. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1, 65–76.
- Zahira, T. (2021). The playful things. Depok.