

KOSTUM BERNUANSA LOKAL UNTUK MEMPERTAHANKAN BUDAYA NUSANTARA

Busthomy Adam¹, I Dewa Putu Eskasasnanda², Idris³

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang,
busthoyadam@gmail.com

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstract

This research aims to describe the efforts to preserve archipelago culture through character costumes (study in the 879 project costume maker Group in Gondanglegi-Malang). The focus on this research is to reintroduce local cultural figures for the elderly through character costumes, in addition to introducing cultural characters for the young generation in order to preserve the ancestral cultural heritage. The study used a qualitative research approach with a type of descriptive research. Data information is collected through observation, interviews and documentation. The informant is the owner and a member of the 879 group project and the community around Gondanglegi who have produced character costumes. Collected Data and information are further analyzed by interactive models of Miles and Huberman. The focus of this research is (1) How the 879 project group utilizes local culture as an inspiration in costume making (2) The local cultural form adopted by the group of 879 projects in costume making (3) The social economic impact of the local character costume making group of 879 projects on community life.

The study found that local nuance costumes to preserve the culture of Nusantara (study on the 879 group of Costume Maker project in Gondanglegi-Malang) namely (1) Group of 879 projects interested in utilizing local culture because it feels that local figures have not been used into character costumes. The 879 project group should understand the character and story of local figures that will be created costume characters. In addition, the 879 project group must innovate in the creation of character costumes but do not leave the foundation so that people can embrace it as well as for the old generation in order to recall the character of local figures. (2) During the costume of the group character 879 Project conducted an earlier research by studying the character of Jatayu, Barong and Buto Cakil. (3) There are some social benefits of the costume making activities of local cultural characters performed by the first 879 project group, 879 project members are able to earn additional income at once for hobbies. Secondly, the character's costume of creativity from 879 project makes the city of Malang regain the local character of the archipelago. While the economic benefit of 879 project provides productive activities for the community around

Gondanglegi. Advice for further researchers was the impact of covid 19 with a local nuanced costume to preserve the culture.

Keyword

Costume maker, Cosplay, 879 Project

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan upaya untuk mempertahankan budaya nusantara melalui kostum karakter (studi pada grup *879 project costume maker* di Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang). Fokus pada penelitian ini adalah mengenalkan kembali tokoh budaya lokal bagi generasi tua melalui kostum karakter, Selain memperkenalkan karakter budaya bagi generasi muda supaya tetap melestarikan warisan budaya leluhur. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informasi data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian ini adalah *owner* dan anggota grup *879 project* beserta masyarakat sekitar Kecamatan Gondanglegi yang pernah menghasilkan kostum karakter. Data dan informasi terkumpul selanjutnya dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman. Fokus penelitian ini yaitu (1) Cara grup *879 project* memanfaatkan budaya lokal sebagai inspirasi dalam pembuatan kostum (2) Bentuk budaya lokal yang diadopsi oleh grup *879 project* dalam pembuatan kostum (3) Dampak sosial ekonomi pembuatan kostum karakter bernuansa lokal grup *879 project* terhadap kehidupan masyarakat.

Penelitian ini menemukan bahwa Kostum Bernuansa Lokal untuk Mempertahankan Budaya Nusantara (Studi Pada Grup *879 project Costume Maker* di Kecamatan Gondanglegi Kab. Malang) yaitu (1) grup *879 project* tertarik memanfaatkan budaya lokal karena merasa tokoh lokal belum banyak digunakan menjadi kostum karakter. Grup *879 project* harus memahami watak dan cerita tokoh lokal yang akan dibuat kostum karakter. Selain itu, grup *879 project* harus berinovasi dalam pembuatan kostum karakter tetapi tidak meninggalkan pakem agar masyarakat dapat menerimanya serta untuk generasi tua supaya bisa mengingat kembali tentang karakter tokoh lokal. (2) Selama membuat kostum karakter grup *879 project* melakukan riset terdahulu yakni dengan mempelajari karakter tokoh Jatayu, Barong dan Buto Cakil. (3) Terdapat beberapa manfaat sosial dari kegiatan pembuatan kostum karakter budaya lokal yang dilakukan oleh grup *879 project pertama*, anggota *879 project* mampu mendapatkan tambahan penghasilan sekaligus menyalurkan hobi. *Kedua*, adanya kostum karakter hasil kreativitas dari *879 project* membuat masyarakat Malang Raya kembali mengenal karakter lokal nusantara. Sedangkan manfaat secara ekonomi yakni *879 project* memberikan aktivitas produktif bagi masyarakat sekitar Gondanglegi. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah dampak mengenai

dari adanya pandemi *covid 19* terhadap kostum bernuansa lokal untuk mempertahankan budaya.

Kata Kunci

Pembuatan kostum, *Cosplay*, *879 Project*.

PENDAHULUAN

Merasuknya nilai-nilai Barat sebagai akibat globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli Indonesia terutama ciri khas daerah-daerah di negeri ini. Kesenian-kesenian daerah seperti ludruk, ketoprak, wayang, gamelan, dan tari menghadapi ancaman serius dari globalisasi dan berkembangnya budaya Barat yang semakin diminati masyarakat (Mubah Safril, 2011). Budaya tradisional Indonesia yang menempatkan *tepo seliro*, *toleransi*, *jerambah tamahan*, penghormatan pada yang lebih tua juga tergantikan oleh pergaulan bebas dan sikap individualis yang dibawa oleh arus globalisasi. Kesiapan siaga masyarakat dalam merespon globalisasi sangat diperlukan. Tanpa adanya sikap waspada, budaya lokal dapat hilang dan lenyap tanpa mampu digali kembali. Dalam hal ini diperlukan perumusan strategi yang tepat guna mempertahankan eksistensi budaya lokal, yaitu dengan membuat kostum bernuansa budaya Indonesia.

Penelitian terdahulu mengenai kostum sebelumnya telah dikaji oleh Chasanah (2017) dengan judul "*Membangun Kemandirian Melalui Hobi Cosplay Pada Komunitas Albatross-Force Di Yogyakarta*". Pada penelitian Chasanah mendapatkan hasil penelitian yakni menunjukkan bahwa dalam memakai kostum *cosplay* dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada individu yang menggunakannya. Selanjutnya penelitian dari Juliana (2013) yang berjudul "*Aktivitas Cosplay Sebagai Rekreasi Para Cosplayer Di Jakarta*" dapat disimpulkan bahwa *cosplay* merupakan sebuah hiburan dapat mengurangi tekanan dari kegiatan setiap hari. Para *cosplayer* di Jakarta dapat memberikan penyaluran hobi tersebut untuk kegiatan positif. Penelitian selanjutnya adalah dilakukan oleh Mardiharto (2017) dengan judul "*Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya*". Dapat dijelaskan bahwa komunitas *cosura* merupakan wadah bagi para *cosplayer*, untuk mengembangkan kegemaran mereka. Selain itu, adanya komunitas tersebut juga digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri, interaksi sesama *cosplayer* dan sebagai ajang menuju popularitas.

Penelitian ini berfokus pada penguatan budaya lokal melalui *costume cosplay*, yang mana Studi mengenai grup *879 project* berfokus pada kostum tokoh karakter bernuansa lokal yang menceritakan keunggulan budaya Indonesia. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik mengkaji apa yang dilakukan *879 project* untuk penguatan nilai budaya Indonesia agar tidak tergerus oleh zaman yang semakin *modern*.

METODE

Penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini berusaha untuk mengungkapkan hal-hal yang diteliti secara menyeluruh (holistic), sesuai konteks yang ada di lapangan (natural), peneliti sebagai Instrumen kunci dan penelitian kualitatif menggunakan analisis data induktif (Creswell, 2013). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Lokasi yang dijadikan obyek penelitian ini adalah *workshop 879 project* yang terdapat pada Jl. Letjen S Parman Desa Gondanglegi Kulon Kecamatan Gondanglegi Kab, Malang. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif ada empat tahap analisis data, yaitu Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Pencarian data dan informasi dilaksanakan selama kurang lebih 1 Bulan yaitu mulai tanggal 25 Januari 2020 hingga 22 Februari 2020. Sedangkan untuk teknik pemeriksaan keabsahan menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik untuk mencari titik temu dari berbagai sumber informasi yang digunakan sebagai pengecekan dan pembandingan data yang telah ada. Berikut macam-macam triangulasi (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

879 project merupakan CV *Hardwork pro, home industry* yang bergerak dibidang pembuatan kostum (*custome maker*). Lokasi *workshop 879 project* berada di perumahan Kauman Asri I, Jalan Ahmad Yani No.28, Gondanglegi Kulon, Kecamatan Gondanglegi Kab. Malang.

879 project didirikan pada Tahun 2014 dengan dilatarbelakangi oleh tingginya antusiasme masyarakat Gondanglegi untuk berpartisipasi pada kegiatan pawai tahunan “Pesona Gondanglegi” yang diselenggarakan oleh pemerintah Kecamatan Gondanglegi. Pemerintah Kecamatan Gondanglegi secara rutin satu tahun sekali melaksanakan kegiatan pawai untuk memperingati HUT RI dan hari jadi kecamatan tersebut. Kegiatan pawai dilakukan oleh masyarakat kecamatan dengan menggunakan kostum bernuansa lokal sambil menampilkan budaya-budaya lokal dan nasional. Pawai ini diselenggarakan dengan tujuan mempertahankan budaya Indonesia di zaman yang semakin modern serta merangsang tumbuhnya kreativitas masyarakat setempat.

Kebutuhan masyarakat atas konstum lokal untuk keperluan pawai memunculkan beberapa kelompok pembuat konstum atau *costume maker* dimana salah satunya adalah *879 project*. *879 project* didirikan oleh 3 orang antara lain Denny, Iput dan Fitra. Dahulu sebelum bernama *879 project*, kelompok ini di beri nama GIP yang berasal dari singkatan nama akrab dari pendirinya yaitu Genth (Denny), Iput dan Pethe (Fitra). Nama GIP kemudian berganti menjadi *879 project* yang berarti kode telfon rumah area Gondanglegi. *879 project* mempunyai semboyan yaitu *provocartor syndicate* yang memiliki arti sebagai segerombolan orang yang memprovokasi orang lain untuk membuat karya seni berupa kostum karakter.

Pada Tahun 2015, 879 *project* membuat membuat kostum Buto Cakil *Alien, Predator, Bumble Bee, Optimus Prime* digunakan dalam pawai-pawai Kecamatan Gondanglegi. Tahun 2016 mulai mendapat pesanan dari masyarakat. Pesanan pertama yaitu kostum tokoh dalam *Star Wars (Darth Vader, Strom Topper)*. Pada tahun 2016 ini 879 *project* juga membuat secara swadaya kostum karakter game *Tekken* yaitu *Yoshimitsu*. Selanjutnya pada Tahun 2017 mulai membuat kostum bernuansa budaya lokal yaitu budaya Bali, antara lain tokoh karakter Jatayu dan Barong. Tahun 2018 proyek kostum yang dibuat 879 *project* adalah tokoh-tokoh fiksi dari Mesir yaitu *Anubis* dan Mumi. Pada tahun ini masyarakat sudah cukup banyak mengetahui kemampuan dari 879 *project* dalam menghasilkan kostum sehingga setiap kostum yang di tampilkan 879 *project* pasti sudah menjadi idaman dan disewa masyarakat Kab. Malang untuk memeriahkan pawai pada daerahnya masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada awalnya 879 *project* menghasilkan kostum karakter bernuansa lokal bukan untuk melestarikan budaya. Akan tetapi, karena 879 *project* melihat adanya peluang pasar bagi usaha pembuatan kostum karakter. Anggoro (2015) menyatakan peluang dapat dairtikan yaitu kemungkinan ruang gerak dalam memanfaatkan suatu kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Syari (2011) Proses pembuatan kostum memiliki tiga tahap antara lain, *pertama*, tahap persiapan yakni pembuatan sketsa gambar untuk dibuat sebagai kostum, *kedua*, tahap pelaksanaan yaitu penggabungan dari bagian yang sudah dibuat, ketiga tahap *finishing* yaitu proses pengecatan warna dasar dilanjutkan pengecatan sesuai warna yang telah ditentukan.

Pendiri 879 *project* melihat bahwa kostum sangat dibutuhkan oleh para penyelenggara acara (*event organizer*) untuk memeriahkan acara-acara keramaian yang diselenggarakan oleh perusahaan swasta, pusat perbelanjaan, tempat hiburan dan instansi pemerintah. Kehadiran 879 *project* mampu mengisi kebutuhan para penyelenggara acara. Selain melayani jasa pembuatan kostum, 879 *project* juga melayani jasa penyewaan kostum serta pengerahan manusia untuk meramaikan acara dengan menggunakan kostum. Kebutuhan atas permintaan masyarakat akan pembuatan kostum karakter menjadikan terbentuknya salah satu grup *costume maker* yakni 879 *project*. Menurut Rosiska & Nopiana (2017) Jasa penyewaan merupakan penggunaan barang secara sementara yang dilakukan pembayaran sebelumnya. Barang yang dapat disewa pun bermacam-macam, serta tarif dan durasi dari penggunaan barang tersebut.

5.1 Pemanfaatan budaya lokal oleh 879 *project* sebagai inspirasi dalam pembuatan kostum.

879 *project* membuat kostum karakter dengan memilih budaya lokal sebagai inspirasi. Kobandaha (2018) menjelaskan bahwa inspirasi adalah suatu hal yang bisa memberikan pengaruh berupa semangat atau ide untuk melakukan

sesuatu hal yang positif. Menurut *879 project* budaya lokal yang hampir punah, memberikan pengaruh yaitu rasa ketertarikan untuk memahami dan mencoba membuatnya menjadi kostum karena hal ini belum banyak dimanfaatkan oleh para pembuat kostum. Menurut Nurseto (2011) rasa tertarik muncul dari sesuatu hal yang bagus untuk dilihat. Pada kasus kostum karakter bernuansa lokal buatan *879 project*, masyarakat dapat tertarik selain akibat kualitas pekerjaannya yang bagus juga akibat tokoh yang diambil belum banyak digunakan untuk dibuat kostum. Melalui hal ini dapat diketahui bahwa sesuatu yang menarik tidak hanya harus bagus untuk dilihat tetapi juga langka, belum pernah dilihat sebelumnya.

Tokoh karakter budaya lokal yang digunakan *879 project* untuk kostum adalah tokoh karakter Indonesia yang populer dan atraktif. Tokoh yang populer dipilih karena akan membangkitkan minat masyarakat untuk menikmatinya. Heryanto (2012) berpendapat bahwa budaya populer merupakan berbagai macam tindakan komunikatif yang terdapat pada masyarakat, yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat menyebar melalui acara publik antara lain Parade maupun festival. Terdapat tiga tokoh karakter lokal yang berhasil dibuat dan digunakan *879 project* untuk memeriahkan parade dan festival di daerah Gondanglegi dan Malang Raya. Ketiga karakter tersebut adalah Jatayu, Barong dan Buto Cakil.

Dalam membuat kostum karakter, *879 project* diketahui tidak selalu memprioritaskan pada tokoh-tokoh protagonis atau tokoh yang berkarakter baik. *879 project* diketahui memfokuskan pada tokoh-tokoh yang memiliki sifat menarik. Menurut Muflihini (2018) sifat juga dapat dikatakan sebagai ciri-ciri yang terdapat pada diri seseorang. Dari ketiga tokoh karakter yang dihasilkan oleh *879 project* Jatayu dan Barong mempunyai sifat protagonis yakni baik, memberikan perlindungan dan ketentraman dari gangguan kejahatan, sementara itu Buto Cakil memiliki sifat antagonis yaitu licik dan culas akan tetapi agresif dan menarik untuk dilihat.

5.2 Bentuk-bentuk budaya lokal dalam pembuatan kostum yang diadopsi oleh *879 project*.

Berbagai budaya lokal nusantara yang telah dimanfaatkan oleh *879 project* dalam membuat kostum karakter tokoh. Adapun budaya yang pernah digunakan untuk membuat kostum karakter adalah tokoh mistis dalam cerita rakyat Bali dan tokoh-tokoh pewayangan Jawa. Menurut Aksan (2018) mistis dapat diartikan sebagai pengalaman mencari petunjuk dengan alam batin secara pribadi, akan tetapi tidak bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal tersebut menjadikan *879 project* membuat tokoh-tokoh mistis antara lain yaitu Jatayu, Barong dan Buto Cakil yang berasal dari karakter budaya lokal nusantara.

Semua kostum karakter bernuansa lokal yang dibuat oleh *879 project* adalah tokoh karakter lokal telah banyak dikenal oleh dan merupakan tokoh favorit. Gemiharto dkk (2017) menyatakan bahwa favorit diartikan sebagai suatu hal yang cukup dikenali serta diunggulkan oleh kalangan masyarakat. Membuat

kostum karakter supaya favorit yang sudah dikenal masyarakat ternyata memiliki tantangan tersendiri karena mengharuskan *879 project* memahami bentuk mengenai karakter tokoh, sifat, memperhatikan pemilihan warna, asesoris dan ekspresi tokoh karakter agar tidak keluar dari pakem sehingga mengecewakan masyarakat. *879 project* harus memperhatikan segala inovasi-inovasi juga dilakukan pada kostum tokoh agar tidak tidak menyimpang terlalu jauh dari karakter semula.

Inovasi pada pembuatan kostum tokoh bernuansa lokal diperlukan agar kostum tokoh dapat diterima oleh masyarakat generasi muda yang modern dan mengikuti perkembangan teknologi. Fathurrohman (2017) menjelaskan bahwa inovasi adalah suatu ide ataupun penemuan baru yang dapat dirasakan oleh seseorang yang mengamatinya. Melalui definisi ini maka dapat dikatakan bahwa generasi tua, atau masyarakat yang telah mengenal lebih dahulu tentang karakter lokal yang dibuat menjadi kostum, adalah pihak yang sangat waspada dengan inovasi yang dilakukan oleh *879 project* pada kostumnya. Selama ini inovasi yang dilakukan *879 project* seperti membuat Jatayu versi perempuan dan membuat kostum karakter Barong berdiri dengan dua kaki untuk memudahkan dimainkan dalam perayaan festival masih dapat diterima oleh generasi tua. Hal ini terbukti dari belum adanya protes atau saran koreksi dari mereka terkait inovasi yang dilakukan pada kostum tokoh bernuansa lokal. Inovasi yang dilakukan *879 project* hingga saat ini terbukti membuat tokoh karakter lokal menjadi kembali diingat oleh generasi muda dan generasi tua.

5.3 Dampak sosial ekonomi pembuatan kostum karakter bernuansa lokal *879 project* terhadap kehidupan masyarakat.

Keberadaan perusahaan pembuat kostum *879 project* mempunyai dampak sosial dan ekonomi terhadap masyarakat kecamatan Gondanglegi. Dampak sosial yang dirasakan adalah, pertama *879 project* mampu membawa nama daerah Gondanglegi sebagai wilayah yang penduduknya kreatif dan mahir membuat kostum karakter bernuansa lokal dengan kualitas yang baik. Menurut Budiarti (2015) kreativitas muncul, salah satunya dari pengalaman dan keinginan untuk mengekspresikannya kepada orang lain. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai penemuan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas *879 project* melakukan sesuatu yang belum banyak diketahui orang sambil mengekspresikan diri melalui pembuatan kostum mampu membuat wilayah Gondanglegi dikenal masyarakat luas.

Manfaat sosial kedua keberadaan *879 project* dan kostum karakternya adalah membuat acara pawai budaya di kecamatan Gondanglegi menjadi meriah dan ditunggu-tunggu oleh masyarakat. Keberadaan kostum yang dibuat *879 Project* memicu komunitas-komunitas pembuat kostum di Gondanglegi bersemangat menghasilkan kostum untuk memeriahkan acara. Getz (2008) menjelaskan bahwa salah satu fungsi atraksi dalam adanya *event* adalah memberikan daya tarik bagi suatu destinasi. Destinasi dapat diartikan yaitu

memberikan sesuatu hal yang menarik untuk dilihat maupun dinikmati. Keberadaan atraksi kostum yang dilakukan *879 project* memberikan daya tarik bagi penonton sekaligus kostum pembuat kostum lain untuk ajang menunjukkan keahlian dan promosi.

Aktifitas pembuatan kostum oleh *879 project* yang kemudian disusul oleh komunitas lain mampu membuat masyarakat Gondanglegi mengingat dan mempelajari kembali tokoh kebudayaan lokal yang hampir punah. Kecintaan dan penghargaan kepada kebudayaan tradisional mulai muncul yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kearifan lokal, sejatinya berfungsi sebagai sarana mendidik yang pada dasarnya berhubungan dengan tujuan “mencerdaskan” masyarakat. Misi pesan untuk mengubah sikap dan perilaku masyarakat diharapkan dapat tersampaikan melalui kesenian (Jazuli, 2014). Dari hal tersebut dibuatnya kostum karakter budaya lokal seperti Jatayu, Barong dan Buto Cakil oleh *879 project* diharapkan agar masyarakat mengingat kembali serta mengenalkan kepada generasi muda tentang tokoh budaya yang hampir punah karena perkembangan zaman yang semakin modern.

Secara ekonomi, kegiatan pembuatan kostum oleh *879 project* bermanfaat memberikan aktivitas produktif bagi masyarakat sekitar Gondanglegi. Juardi, Didi & Mulyanto (2013) menyatakan bahwa suatu ukuran produktif dihitung dari perbandingan antara hasil pemasukan dan pengeluaran. Aktivitas *879 project* membuat kostum, menyewakannya atau mengerahkan anggota untuk memainkan kostum pada acara keramaian mampu memberikan penghasilan bagi 15 orang anggota yang kesemuanya berasal dari masyarakat Gondanglegi. Hal ini juga kemudian ditiru dan dilakukan oleh komunitas pembuat kostum yang lain di kecamatan Gondanglegi.

KESIMPULAN

879 project memulai pembuatan kostum karakter budaya lokal bukan untuk melestarikan budaya. *879 project* mulanya tertarik memanfaatkan karakter budaya lokal karena merasa tokoh lokal belum banyak digunakan menjadi kostum karakter. Pada proses pembuatan kostum karakter lokal, *879 project* harus melakukan banyak penelitian. Mereka harus memahami watak dan cerita tokoh lokal yang dibuat kostum dapat diterima oleh seluruh masyarakat. Dalam membuat kostum bernuansa lokal, *879 project* harus melakukan inovasi agar masyarakat *modern* dapat menerimanya tetapi tidak meninggalkan pakem golongan tua yang sudah mengenali karakter ini, tidak merasa kecewa.

Selama membuat kostum karakter lokal, riset yang dilakukan *879 project* membuat *879 project* kembali mempelajari budaya lokal antara lain yaitu karakter tokoh Jatayu, Barong dan Jatayu.. Kehadiran kostum karakter lokal buatan *879 project* pada *event* di Malang Raya selanjutnya ternyata secara tidak diprediksi dapat diterima tidak hanya oleh generasi tua tetapi juga generasi muda. Para generasi muda kemudian mulai mengenal dan tertarik memahami tokoh karakter

lokal yang dipentaskan sehingga secara tidak langsung kostum karakter lokal dapat melestarikan kekayaan budaya nusantara.

Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan pembuatan kostum karakter budaya lokal yang dilakukan oleh 879 *project*. *Pertama*, melalui adanya kostum karakter lokal, anggota 879 *project* mampu mendapatkan tambahan penghasilan sekaligus menyalurkan hobi. *Kedua*, adanya kostum hasil kreativitas dari 879 *project* membuat masyarakat Malang Raya kembali mengenal dan tertarik memahami karakter lokal nusantara. 879 *project* sebagai inisiator pembuatan kostum karakter lokal nusantara selanjutnya membuat masyarakat Gondanglegi dan sekitarnya memahami bahwa usaha pembuatan kostum dapat dijadikan hobi yang menghasilkan pendapatan tambahan. Beberapa komunitas dan masyarakat kampung diketahui tertarik mengikuti jejak 879 *project* menghasilkan kostum untuk memeriahkan acara pawai di wilayahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anggoro, B. 2015. Sejarah Teori Peluang dan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 13 – 24. Dari <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/aljabar/article/viewFile/55/49>.
- Azwar. Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiarti, Yesi. 2015. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Promosi*. 3(1), 61-72. Dari http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:D4pSj_PYvEJ:scholar.google.com/+teori+kreativitas+&hl=id&as_sdt=0,5
- Chasanah, R, R, N. 2017. Membangun Kemandirian Melalui Hobi *Cosplay* pada Komunitas Albatross-Force di Yogyakarta. (Online) Dari http://digilib.uin-suka.ac.id/25097/1/13230021_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf diakses pada 15 maret 2020
- Creswell, J. W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Getz, Donald. 2008. *Event Studies: Theory, Research and Policy for Planned Events*. Oxford, UK: Butterworth-Heinemann. 520 pages. ISBN 13: 978-0-7506-6959-7
- Edward B. Tylor. 1874. *Primitive Culture; Research into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*.
- Eviyanti, S. 2010. Unsur Kebudayaan. *Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudawhaca.

- Gemiharto, Ilham. Abdullah, Aceng. Puspitasari, Lilis. 2017. Kajian Kritis Tayangan Televisi Favorit Kelas Menengah Perkotaan. *ProTVF*, 1(1), 13-30. Dari <http://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/download/13329/6153>.
- Goldblatt, J. 2014. *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Griffin, Ricky W. 2004. *Manajemen* (jilid 2). Jakarta: Erlangga.
- Heryanto, Ariel. 2012. *Budaya Populer di Indonesia Mencairnya Identitas Pasca-Orde Baru*. Yogyakarta: Jalasutra.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/spons>. (Online) Di akses pada 21 oktober 2019
- Istiarni, Panggih Rizki Dwi. 2014. "Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris: Nasabah Layanan Internet Banking di Indonesia)". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Jazuli, M. 2014. *Sosiologi Seni*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Jiwon, Ahn. 2008. *Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a perfect cosplay: conversations with a few Japanese cosplayers*, 62-82.
- Juardi, Didi & Mulyanto. 2013. *Kajian Teori Manajemen Perubahan: Studi Kasus Produktivitas Tenaga Kerja*. (Online) Dari https://www.researchgate.net/publication/257013599_Dosen_STMIK_Ban_i_Saleh_Bekasi_Dosen_Politeknik_TMKM_-Karawang._diakses_pada_11_maret_2020
- Kobandaha, F. 2017. Pendidikan Inspiratif (Menjadikan Iklim Pembelajaran Bermakna). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 118-123. (Online) Dari <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir>. diakses pada 22 april 2020
- Koentjaraningrat. 2000. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Locteki, A. 2012. *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art Through Play*. (Online) Dari https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Cosplay+Culture%3A+The+Development+Of+Interactive+And+Living+Art+Through+Play&btnG= diakses pada 29 mei 2020
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Miles & Huberman. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Mubah Safril, 2011. Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Departemen Hubungan Internasional, FISIP, Universitas Airlangga, Surabaya*, Volume 24, Nomer 4 Hal: 302-308.

- Muflihah, Muh Hizbul. 2008. Kepemimpinan Pendidikan: Tinjauan terhadap Teori Sifat dan Tingkah laku. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*. 13(1). Dari: <http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/286>
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1). Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>
- Juliana. 2014. Aktivitas Cosplay Sebagai Rekreasi Para Cosplayer Di Jakarta. Skripsi. Binus. (Online) Dari http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_det... diakses pada 3 april 2020
- Panggabean, Hana. Tjitra, Hora. Murniati, Juliana. 2014. *Kearifan Lokal keunggulan Global. Cakrawala baru di era globalisasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pudjiastuti, Wahyuni. 2010. *Special Event*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rosenberg, R., Letamendi, A. 2013. "Intencities: The Journal of Cult Media". *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear*.
- Rosiska, E., & Nopiana, P. R. 2017. Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Jasa Penyewaan Kapal Berbasis Web Pada Pt Sekumbang Permata Engineering. *Jurnal Akuntansi (Media Riset Akuntansi & Keuangan)*, 5(2), 134-144. Dari <https://ja.ejournal.unri.ac.id/index.php/JA/article/viewFile/4060/3936>
- Ruslan, Rosady. 2007. *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahjad, M Aksan. 2018. Corak Epistemologi Mistis Neoplatonisme dalam Mistisisme Islam. *Journal IAIN Ternate*. 24(2). Dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intizar>
- Sanusi, Anwar. 2003. *Metodologi Penelitian Praktis Untuk Ilmu Sosial dan Ekonomi*. Malang: Buntara Media.
- Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia, Kajian Arkeologi, Sejarah dan Seni*. Jakarta: Penerbit Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaksana, Uyung. 2007. *Integrated Marketing Communications*. Yogyakarta : pustaka pelajar.
- Syari, Nurlatifah. 2011. *Kostum Tari Indhel Dengan Sumber Ide Sesenteng*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/33542551.pdf>.
- Uno, Hamzah, B. 2017. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- W.A. Gerungan. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Bandung: PT Erisco.

- W.S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta; Grafindo.
- Winardi J. 2002. *Motivasi dan Permotivasi dalam Manajemen* (Edisi 2). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wiyono, 2013. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research)*. Malang: FIP UMWiyono, 2013. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research)*. Malang: FIP UM.
- Zebtiany, Mardiharto Ainun. 2017. Cosplay “Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya. AntroUnairdotNet, Vol.VI/No.3/Okttober 2017, hlm316 Dari <https://docplayer.info/69102132-Key-words-popular-culture-cosplay-community-cosura.html>