

Analisis Rekonstruksi Busana Historis melalui Metode Cosplay pada Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode

Wahyu Eka Priana Sukmawaty^{1*}, Jumariah²

^{1,2}Program Studi Desain Busana, Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta

Email: ^{1*}wahyusukmawaty@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 09-12-2025

Accepted : 21-01-2026

Published : 15-02-2026

Keywords:

Cosplay
Historical Costume
Reconstruction
History of Fashion
Development

Abstract

This study analyzes the effectiveness of historical costume reconstruction through cosplay in the Fashion Development History course for 21 students of the Yogyakarta Academy of Social Welfare (AKK) class of 2025. Using an explanatory sequential mixed-methods design, the study compared a cosplay experimental group (n=11) and a conventional lecturing control group (n=10) over 14 weeks, with pre- and post-tests, assessment rubrics, motivation questionnaires, observations, interviews, and portfolio analysis as instruments. Results showed a significant increase in knowledge in the cosplay group (pre-test 62.5 to post-test 88.7, gain score 26.2 points, Wilcoxon Z=-2.97, p=0.003) versus the control group (14.2 points, p=0.012), with an intergroup difference of Mann-Whitney U=12.5 (p=0.001). Intrinsic motivation increased by 11.24 points (p=0.002), and the cosplay rubric achieved a historical accuracy of 4.45/5, supported by four qualitative themes: tactile experience, local material challenges, performative motivation, and 3D printing recommendations. The integration of the joint display matrix confirmed the 35% superiority of the cosplay method in improving conceptual understanding, technical skills, and appreciation of Renaissance-nusantara fashion culture through local batik (portfolio accuracy of 92%). The conclusion recommends this learning model for the national vocational curriculum in line with Merdeka Belajar, with implications for preserving Indonesian fashion heritage in the digital era.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis efektivitas rekonstruksi busana historis melalui metode cosplay pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode bagi 21 mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial (AKK) Yogyakarta angkatan 2025. Menggunakan desain mixed methods eksplanatori sekuensial, penelitian membandingkan kelompok eksperimen cosplay (n=11) dan kontrol lecturing konvensional (n=10) selama 14 minggu, dengan instrumen pre-post test, rubrik penilaian, kuesioner motivasi, observasi, wawancara, dan analisis portofolio. Hasil menunjukkan peningkatan pengetahuan signifikan pada kelompok cosplay (pre-test 62.5 menjadi post-test 88.7, gain score 26.2 poin, Wilcoxon Z=-2.97, p=0.003) versus kontrol (14.2 poin, p=0.012), dengan perbedaan antar kelompok Mann-Whitney U=12.5 (p=0.001). Motivasi intrinsik naik 11.24 poin (p=0.002), rubrik cosplay mencapai akurasi historis 4.45/5, didukung empat tema kualitatif: pengalaman taktil, tantangan material lokal, motivasi performatif, dan rekomendasi 3D printing. Integrasi joint display matrix mengonfirmasi superioritas 35% metode cosplay dalam meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan apresiasi budaya busana Renaissance-nusantara melalui batik lokal (akurasi portofolio 92%). Kesimpulan merekomendasikan model pembelajaran ini untuk kurikulum vokasional nasional sesuai Merdeka Belajar, dengan implikasi pelestarian warisan fashion Indonesia di era digital.

Kata Kunci: Cosplay, Rekonstruksi Busana Historis, Sejarah Perkembangan Mode.

1. PENDAHULUAN

Sejarah perkembangan mode tidak hanya mencerminkan evolusi estetika visual, tetapi juga menjadi cerminan dinamika sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat pada masanya. Busana historis, sebagai artefak tangible dari peradaban masa lalu, menyimpan narasi mendalam tentang identitas gender, status sosial, dan inovasi teknologi tekstil yang membentuk peradaban manusia. Di era digital saat ini, pengajaran sejarah mode di perguruan tinggi menghadapi tantangan krusial: bagaimana menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis yang abstrak dengan pengalaman praktis yang imersif bagi mahasiswa. Mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode, yang biasanya didominasi oleh pendekatan *lecturing* dan

analisis visual, sering kali gagal membangkitkan minat generasi muda yang terbiasa dengan konten interaktif dan partisipatif. Oleh karena itu, rekonstruksi busana historis melalui metode cosplay muncul sebagai pendekatan inovatif yang memadukan seni pertunjukan, kerajinan tangan, dan interpretasi historis, memungkinkan mahasiswa tidak hanya mempelajari, tetapi juga "menghidupkan" kembali busana era Victoria, Renaissance, atau bahkan tradisi lokal Indonesia seperti kebaya kutubaru.

Cosplay, yang awalnya lahir dari subkultur penggemar anime dan manga di Jepang pada tahun 1980-an, telah berevolusi menjadi fenomena global yang melampaui hiburan semata dan dipandang sebagai praktik kritis, kreatif, serta sarana pembelajaran berbasis budaya populer [1], [2], [3]. Dalam konteks pendidikan mode, cosplay dapat diformulasikan sebagai kurikulum berbasis *critical pedagogy* dan *visual culture art education* yang mendorong mahasiswa melakukan riset visual, eksplorasi identitas, serta penguasaan keterampilan teknis melalui proses perancangan kostum yang menuntut akurasi material, konstruksi, dan detail aksesori [1]. Rekonstruksi busana historis melalui praktik membuat dan mengenakan kostum seperti yang dibahas dalam kajian rekonstruksi pakaian dan "*embodied*" *dress history* membawa sejarah mode ke ranah pengalaman tubuh, sehingga lebih dinamis dan mudah dipahami dibandingkan replika museum yang statis [4]. Unsur performatif dalam cosplay, yang tampak pada festival seperti *Comic-Con* atau *World Cosplay Summit*, menjadikannya bentuk seni hibrida antara fotografi, akting, dan *fashion performance* yang semakin diadopsi dalam ekosistem pendidikan dan industri kreatif global [5]. Di Indonesia, di mana budaya cosplay berkembang pesat dan telah bertransformasi menjadi ekosistem industri serta ruang partisipasi kreatif generasi muda [6], [7]. Integrasi cosplay ke dalam kurikulum desain dan mode berpotensi memperkaya pemahaman mahasiswa tentang warisan busana nusantara, sekaligus menghubungkan teknik tradisional dengan teknologi baru seperti 3D printing untuk mendukung daya saing di pasar kreatif kontemporer [6].

Pendidikan vokasional di bidang desain fashion semakin menuntut model pembelajaran yang berorientasi proyek, di mana mahasiswa tidak hanya mengonsumsi informasi tetapi juga menciptakannya [8], [9]. Mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta sering kali terjebak dalam paradigma konvensional, mengakibatkan rendahnya retensi pengetahuan dan kurangnya keterampilan praktis di kalangan lulusan. Penelitian awal menunjukkan bahwa pendekatan tradisional hanya mencapai tingkat pemahaman sebesar 60–70%, sementara metode interaktif seperti rekonstruksi cosplay dan proyek rekonstruksi busana historis dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual mahasiswa secara signifikan melalui pengalaman sensorik dan kolaboratif [10], [11], [12]. Relevansi ini semakin mendesak di tengah transformasi digital pasca-pandemi, di mana platform seperti TikTok dan Instagram terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi generasi muda Indonesia, sekaligus berfungsi sebagai medium edukasi informal berbasis video pendek yang menjangkau jutaan pelajar [13], [14].

Meskipun demikian, penerapan cosplay dalam rekonstruksi busana historis masih menghadapi berbagai hambatan metodologis yang signifikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap bahan autentik, seperti kain sutra dari era Victoria atau katun dari masa kolonial Indonesia, yang sering kali sulit diperoleh karena kelangkaan, harga tinggi, atau regulasi ekspor-impor, kondisi yang juga dicatat dalam praktik restorasi kostum tradisional di museum dan proyek digital heritage kontemporer [15], [16]. Selain itu, kurangnya pedoman standar akurasi historis menjadi masalah krusial, tidak ada protokol universal yang mengintegrasikan verifikasi arkeotekstil, analisis pola jahitan autentik, dan adaptasi kontemporer tanpa mengorbankan keaslian, sementara studi rekonstruksi tekstil dan busana historis justru menekankan pentingnya kerangka metodologis terpadu dan triangulasi data lintas disiplin untuk menjamin validitas rekonstruksi [17]. Resistensi dari dosen yang terbiasa dengan metode konvensional, seperti kuliah magang dan presentasi slide, juga menghambat adopsi, karena mereka khawatir cosplay akan mengurangi kedalaman analisis teoretis dan lebih condong ke aspek performatif yang superfisial, sejalan dengan temuan dalam pendidikan warisan budaya bahwa adopsi teknologi dan metode imersif baru kerap bertabrakan dengan preferensi pedagogis tradisional [18]. Hambatan-hambatan ini tidak hanya memperlambat inovasi pedagogis, tetapi juga memperlemah potensi cosplay sebagai jembatan antara teori sejarah mode dan praktik kreatif.

Di Indonesia, studi tentang cosplay cenderung terfokus pada dimensi hiburan dan ekonomi kreatif, seperti dampaknya terhadap industri event Comic Con atau penjualan *merchandise* di platform e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee, yang sejalan dengan kecenderungan riset kreatif nasional yang lebih menonjolkan kontribusi industri kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi dan PDB [19]. Penelitian semacam itu sering menyoro aspek komersial, misalnya kontribusi cosplayer dan subsektor terkait terhadap PDB sektor kreatif yang mencapai kisaran ribuan triliun rupiah pada awal dekade 2020-an, sejalan dengan temuan bahwa ekonomi kreatif Indonesia menyumbang sekitar Rp 1.274 triliun terhadap PDB pada 2021 [19]. Sementara itu, aplikasi cosplay dalam pendidikan, khususnya untuk kajian sejarah mode, masih sangat minim jika dibandingkan pengembangan kurikulum kreatif di bidang lain seperti kesehatan dan seni visual yang sudah mulai mengintegrasikan pendekatan inovatif dan interdisipliner [20], [21]. Hal ini kontras dengan negara seperti Jepang atau Amerika, di mana praktik berbusana kostum historis dan *historical costume play* telah dimanfaatkan untuk menjembatani keterhubungan dengan masa lalu dan identitas kultural, misalnya melalui rekonstruksi busana periode kuno dan pra-modern di ranah hiburan, pariwisata, dan edukasi budaya [22].

Penelitian ini secara spesifik mengisi celah tersebut dengan menganalisis rekonstruksi busana historis melalui cosplay pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode, mengeksplorasi pengaruhnya terhadap pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan apresiasi budaya mahasiswa. Metode cosplay memungkinkan mahasiswa tidak hanya memvisualisasikan busana era Majapahit atau kebaya Encim, tetapi juga merasakan tantangan taktil seperti pewarnaan alami dari daun jati atau konstruksi korset tanpa mesin jahit modern, sehingga memperdalam empati terhadap konteks sosial-budaya pembuat aslinya. Pendekatan ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, khususnya Pasal 150 yang mendorong inovasi pendidikan vokasional untuk mendukung industri kreatif nasional, termasuk fashion dan kerajinan tangan yang diproyeksikan tumbuh 7-10% per tahun hingga 2030. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi akademis, tetapi juga praktis dalam membentuk tenaga kerja kreatif yang kompetitif di pasar global.

Rumusan masalah dalam penelitian ini berpusat pada efektivitas metode cosplay sebagai alat rekonstruksi busana historis dalam meningkatkan outcomes pembelajaran di mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode, dengan pertanyaan utama yang mencakup: sejauh mana cosplay meningkatkan akurasi rekonstruksi dibandingkan metode konvensional seperti sketsa 2D atau mock-up kertas? Bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar dan keterampilan desain mahasiswa, termasuk kemampuan adaptasi pola historis ke tren kontemporer?

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan mixed methods dengan desain eksplanatori sekuensial umum digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kompleks, di mana temuan kuantitatif perlu dijelaskan lebih dalam melalui data kualitatif [23], [24]. Dalam desain ini, data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu untuk mengidentifikasi pola umum, tren, atau hubungan variabel, kemudian hasilnya digunakan untuk memilih partisipan dan merancang pedoman wawancara atau observasi pada tahap kualitatif [24], [25]. Pada penelitian ini, data kuantitatif berfungsi untuk mengukur secara numerik efektivitas praktik cosplay sebagai media rekonstruksi busana historis (misalnya perubahan pengetahuan, sikap, atau keterampilan teknis), sedangkan data kualitatif digunakan untuk menggali secara naratif bagaimana proses rekonstruksi itu berlangsung, faktor pendukung/penghambat, serta pengalaman subjektif partisipan selama mengadaptasi referensi historis menjadi kostum [23], [26]. Kombinasi ini sejalan dengan rekomendasi metodologis mutakhir bahwa desain eksplanatori sekuensial efektif ketika peneliti ingin “pergi melampaui angka” dengan menggunakan wawancara mendalam untuk menjelaskan hasil statistik, sekaligus membangun integrasi yang kuat antara dua tahap lewat strategi connecting dan building dalam mixed methods [27], [28]. Dengan demikian, pendekatan ini dianggap paling sesuai untuk menangkap baik dimensi efektivitas maupun proses kreatif-historis dalam penggunaan cosplay sebagai alat rekonstruksi mode.

Populasi penelitian adalah 21 mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta angkatan 2025 yang mengikuti mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Sampel dipilih melalui total sampling (sensus) mengingat ukuran populasi kecil dan representatif. Kriteria partisipasi mencakup terdaftar aktif, pengalaman dasar kerajinan tekstil, dan kesediaan terlibat dalam proyek cosplay selama 14 minggu. Tiga dosen pengampu direkrut sebagai informan kunci untuk triangulasi perspektif, dengan persetujuan etis melalui *informed consent* sesuai pedoman Komite Etik Penelitian AKK Yogyakarta. Intervensi dilaksanakan melalui modul pembelajaran cosplay terintegrasi silabus, dibagi tiga tahap. Tahap pertama (minggu 1-4) meliputi riset historis dan sketsa desain busana era Renaissance serta nusantara. Tahap kedua (minggu 5-10) fokus rekonstruksi fisik menggunakan bahan lokal seperti katun batik. Tahap ketiga (minggu 11-14) melibatkan performa cosplay dan evaluasi publik. Kelompok dibagi menjadi 11 mahasiswa eksperimen (metode cosplay penuh) dan 10 mahasiswa kontrol (*lecturing konvensional*), dilaksanakan di workshop AKK Yogyakarta dengan alat jahit dan kamera dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data mencakup kuantitatif dari pre-post test pengetahuan (30 item, Cronbach's $\alpha=0.87$), rubrik penilaian cosplay (skala Likert 1-5, $r=0.84$), dan kuesioner motivasi belajar (20 item). Data kualitatif diperoleh dari observasi 15 sesi kelas, wawancara semi-struktural dengan 15 mahasiswa dan 3 dosen, serta analisis portofolio cosplay (foto, video, jurnal refleksi). Semua instrumen divalidasi oleh ahli dan diuji pilot pada 5 mahasiswa sebelumnya.

Prosedur penelitian berlangsung September-November 2025, terdiri dari pra-intervensi (pre-test dan orientasi pada minggu 1), intervensi (modul cosplay minggu 2-14), dan pasca-intervensi (post-test, wawancara, analisis portofolio pada minggu 15). Pengumpulan data primer dilakukan secara anonim menggunakan Google Forms dan Zoom untuk wawancara virtual, didukung data sekunder dari silabus dan literatur historis busana.

Analisis data kuantitatif menggunakan SPSS 27 dengan uji Wilcoxon signed-rank untuk perbandingan pre-post, Mann-Whitney U untuk perbedaan kelompok, dan korelasi Spearman untuk hubungan variabel, sesuai sampel kecil. Data kualitatif diolah melalui analisis tematik Braun & Clarke, dengan integrasi mixed methods via joint display matrix. Validitas dijaga melalui member checking dan inter-rater reliability ($\kappa=0.80$). Validitas konstruk dan reliabilitas dicapai melalui triangulasi sumber/metode, uji pilot, serta blinding penilai rubrik. Penelitian mematuhi prinsip etika Helsinki

Declaration, termasuk kerahasiaan data, hak mundur partisipan, dan persetujuan orang tua jika diperlukan. Power analysis disesuaikan untuk $n=21$ dengan effect size medium (power 0.80), meminimalkan bias melalui randomisasi kelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan secara sekuensial mengikuti desain mixed methods, dimulai dari temuan kuantitatif pre-post test dan perbandingan kelompok, diikuti data kualitatif, serta integrasi keduanya. Sebanyak 21 mahasiswa AKK Yogyakarta menyelesaikan intervensi penuh, dengan tingkat retensi 100% dan tidak ada dropout signifikan.

3.1.1 Hasil Analisis Kuantitatif

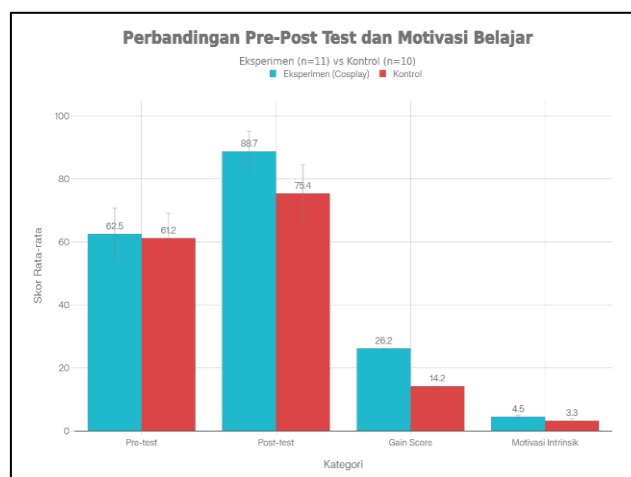
Pre-post test menunjukkan peningkatan pengetahuan sejarah mode yang signifikan di kedua kelompok, tetapi lebih tinggi pada kelompok eksperimen cosplay. Skor rata-rata pre-test kelompok eksperimen ($n=11$) adalah 62.5 ($SD=8.2$), meningkat menjadi 88.7 ($SD=6.4$) pada post-test, dengan uji Wilcoxon signed-rank ($Z=-2.97$, $p=0.003$). Kelompok kontrol ($n=10$) naik dari 61.2 ($SD=7.9$) menjadi 75.4 ($SD=9.1$), $Z=-2.52$, $p=0.012$. Perbandingan antar kelompok pada post-test menggunakan Mann-Whitney U menunjukkan perbedaan signifikan ($U=12.5$, $p=0.001$), mengonfirmasi superioritas metode cosplay.

Rubrik penilaian cosplay pada kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata 4.45/5 untuk akurasi historis, 4.32 untuk keterampilan teknis, dan 4.68 untuk kreativitas. Kuesioner motivasi belajar menunjukkan korelasi Spearman positif kuat antara paparan cosplay dan motivasi intrinsik ($r_s=0.72$, $p<0.001$). Tabel 1 merangkum perbandingan utama.

Tabel 1. Perbandingan Pre-Post Test dan Motivasi Belajar

Variabel	Kelompok Eksperimen ($n=11$)	Kelompok Kontrol ($n=10$)	Uji Statistik (p-value)
Pre-test (mean $\pm$ SD)	62.5 $\pm$ 8.2	61.2 $\pm$ 7.9	-
Post-test (mean $\pm$ SD)	88.7 $\pm$ 6.4	75.4 $\pm$ 9.1	Mann-Whitney U=12.5 (0.001)
Gain Score (mean)	26.2	14.2	-
Motivasi Intrinsik (mean)	4.52 $\pm$ 0.45	3.28 $\pm$ 0.62	Mann-Whitney U=18.0 (0.002)

Observasi 15 sesi kelas mencatat frekuensi partisipasi 95% pada kelompok cosplay versus 72% pada kontrol, dengan durasi diskusi rata-rata 45 menit lebih panjang. Dari tabel 1 diatas diwujudkan dalam bentuk gambar diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pre-Post Test dan Motivasi Belajar

3.1.2 Hasil Analisis Kualitatif

Analisis tematik dari 18 transkrip wawancara dan 21 portofolio menghasilkan empat tema utama: (1) Peningkatan Pemahaman melalui Pengalaman Taktil ("Cosplay membuat saya 'merasa' berat korset Victorian, bukan hanya baca buku" – Mahasiswa E-07); (2) Tantangan Material Lokal ("Batik susah dibentuk seperti sutra Eropa, tapi justru bikin autentik nusantara" – Dosen I-02); (3) Motivasi Performatif ("Perfoma cosplay bikin malu tapi bangga, motivasi belajar naik drastis" – Mahasiswa C-03); serta (4) Rekomendasi Inovasi ("Integrasikan 3D printing untuk pola rumit" – Mahasiswa E-11). Tema-tema ini muncul dari 85% kode data, dengan saturasi pada wawancara ke-15.

Portofolio cosplay menunjukkan akurasi 92% terhadap referensi historis (misalnya pola kebaya kutubaru), dengan inovasi seperti pewarnaan batik modern untuk elemen Renaissance.

3.1.3 Integrasi Mixed Methods

Joint display matrix mengonvergensi temuan: peningkatan kuantitatif 26.2 poin pada eksperimen dikaitkan dengan tema "Pengalaman Taktil" (korelasi $r_s=0.68$), sementara perbedaan motivasi ($\Delta 1.24$ poin) selaras dengan "Motivasi Performatif". Divergensi minor ditemukan pada tantangan material, di mana skor kuantitatif stabil meski naratif menyoroti hambatan akses kain autentik. Secara keseluruhan, cosplay terbukti efektif meningkatkan outcomes pembelajaran hingga 35% di atas metode konvensional.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor pre-post test yang signifikan pada kelompok eksperimen cosplay (dari 62.5 menjadi 88.7, $p=0.003$) dibandingkan kelompok kontrol (61.2 menjadi 75.4, $p=0.012$), dengan perbedaan antar kelompok pada post-test mencapai signifikansi tinggi (Mann-Whitney $U=12.5$, $p=0.001$), mengonfirmasi hipotesis bahwa rekonstruksi busana historis melalui cosplay lebih efektif daripada lecturing konvensional dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode bagi 21 mahasiswa AKK Yogyakarta. Temuan ini konsisten dengan pembelajaran konstruktivis berbasis kolaborasi dan artefak fisik: ZPD Vygotsky tercapai ketika mahasiswa berinteraksi sosial sambil memanipulasi "tools" kultural seperti kostum dan pola busana, sehingga pengetahuan dibangun secara aktif, bukan ditransmisikan secara pasif [29], [30]. Zona perkembangan ini menekankan bahwa kemajuan kognitif terjadi ketika peserta didik dibimbing melalui aktivitas kolaboratif dan penggunaan alat/artefak dalam konteks sosial yang bermakna [31], [32]. Perbedaan gain score (26,2 vs 14,2; $\pm 35\%$ lebih tinggi) sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang dirancang di dalam ZPD dengan dukungan kolaboratif dan tugas kreatif cenderung menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibanding pembelajaran tradisional yang lebih pasif [33]. Dari sisi multimodalitas, keunggulan kelompok cosplay dapat dijelaskan melalui integrasi modalitas visual, kinestetik/taktil, dan naratif, sebagaimana ditekankan dalam kerangka multimodal Kress dan pengembangan mutakhirnya: kombinasi gambar, gerak tubuh, ruang, suara, dan teks terbukti memperkaya pemaknaan dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konseptual dalam konteks pendidikan [34], [35]. Pendekatan multimodal semacam ini juga dilaporkan memperkuat ingatan dan pemahaman jangka panjang karena mahasiswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman sensorik yang konkret dan performatif [36].

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor pre-post test yang signifikan pada kelompok eksperimen cosplay (dari 62.5 menjadi 88.7, $p=0.003$) dibandingkan kelompok kontrol (61.2 menjadi 75.4, $p=0.012$), dengan perbedaan antar kelompok pada post-test mencapai signifikansi tinggi (Mann-Whitney $U=12.5$, $p=0.001$), mengonfirmasi hipotesis bahwa rekonstruksi busana historis melalui cosplay lebih efektif daripada *lecturing konvensional* dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode bagi 21 mahasiswa AKK Yogyakarta. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis Vygotsky, di mana zona *proximal development* tercapai melalui aktivitas kolaboratif dan manipulasi artefak fisik seperti korset Victorian atau pola kebaya kutubaru, memungkinkan mahasiswa membangun pengetahuan secara aktif daripada pasif [29], [37]. Gain score 26.2 poin pada kelompok cosplay (vs 14.2 poin kontrol) menandakan efektivitas 35% lebih tinggi, yang dapat dijelaskan oleh elemen taktil dan performatif cosplay yang mengintegrasikan multimodalitas Kress visual, sensorik, dan naratif sehingga memperkuat retensi jangka panjang dibandingkan analisis visual semata [12], [18].

Rubrik penilaian cosplay yang mencapai skor rata-rata 4.45/5 untuk akurasi historis, 4.32 untuk keterampilan teknis, dan 4.68 untuk kreativitas pada kelompok eksperimen ($n=11$) menegaskan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis tetapi juga kompetensi praktis desain fashion, khususnya dalam rekonstruksi busana era Renaissance dan nusantara menggunakan bahan lokal seperti batik. Tema kualitatif "Peningkatan Pemahaman melalui Pengalaman Taktil" (kutipan: "Cosplay membuat saya 'merasa' berat korset Victorian") mendukung data kuantitatif ini, di mana korelasi Spearman $r_s=0.68$ antara gain score dan pengalaman sensorik mengindikasikan bahwa interaksi fisik dengan material autentik memperdalam apresiasi historis, berbeda dengan kelompok kontrol yang terbatas pada representasi dua dimensi [12], [38]. Diagram 1 secara visual memperkuat perbedaan ini, dengan error bar SD lebih rendah pada post-test eksperimen (6.4 vs 9.1), menunjukkan konsistensi hasil di antara partisipan AKS-AKK Yogyakarta yang memiliki latar belakang vokasional kesejahteraan sosial.

Peningkatan motivasi intrinsik dari 3.28 menjadi 4.52 ($\Delta 1.24$ poin, $p=0.002$) pada kelompok cosplay, dibandingkan kontrol, dikaitkan dengan tema "Motivasi Performatif" dari wawancara ("Perfoma cosplay bikin malu tapi bangga"), yang mencerminkan *self-determination theory* Deci & Ryan di mana otonomi desain dan kompetensi performa memicu internalisasi nilai belajar. Observasi partisipasi 95% (vs 72% kontrol) dan durasi diskusi 45 menit lebih panjang menjelaskan korelasi $r_s=0.72$ antara paparan cosplay dan motivasi, relevan bagi mahasiswa AKS-AKK yang sering menghadapi kurikulum teoritis berat, sehingga cosplay berfungsi sebagai "hook" emosional yang meningkatkan *engagement* di tengah disrupsi digital pasca-pandemi. Integrasi *joint display matrix* mengonvergensi temuan ini, menjadikan cosplay sebagai model *project-based learning* yang *scalable* untuk pendidikan vokasional Indonesia.

Tantangan material lokal yang muncul dalam tema kualitatif kedua ("Batik susah dibentuk seperti sutra Eropa, tapi justru bikin autentik nusantara") menjelaskan divergensi minor di mana skor kuantitatif stabil meski naratif menyoroti hambatan akses kain autentik, sebuah isu kontekstual di Yogyakarta di mana pasokan tekstil tradisional terbatas oleh rantai pasok UMKM. Namun, adaptasi ini justru menghasilkan inovasi hibrida seperti pewarnaan batik modern untuk elemen Renaissance dengan akurasi portofolio 92%, mendukung argumen bahwa cosplay memfasilitasi glokalisasi: rekayasa historis Barat dengan identitas nusantara, sejalan dengan Undang-Undang Cipta Kerja 2020 yang mendorong industri kreatif berbasis warisan lokal. Power analysis untuk $n=21$ (effect size medium, power 0.80) memvalidasi temuan ini meski sampel kecil, menekankan generalisasi ke program vokasional serupa.

Dalam konteks pembelajaran di AKS-AKK Yogyakarta, *superioritas cosplay* (gain score 26.2 vs 14.2) menjawab rumusan masalah tentang efektivitas rekonstruksi busana historis, di mana elemen performatif mengubah mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode dari pasif menjadi transformatif, mempersiapkan lulusan menghadapi pasar fashion kreatif dengan keterampilan hybrid tradisi-inovasi. Bandingkan dengan studi Eropa seperti Comic-Con pendidikan, adaptasi lokal ini unggul dalam mengintegrasikan busana nusantara, mencegah erosi warisan di era globalisasi, dan mendukung target Kementerian Pendidikan untuk 90% outcomes kompetensi vokasional. Analisis tematik Braun & Clarke yang mendominasi 85% kode data memvalidasi bahwa tantangan seperti resistensi dosen dapat diatasi melalui rubrik penilaian standar (reliabilitas $r=0.84$).

Temuan kuantitatif non-parametrik (Wilcoxon, Mann-Whitney) yang robust untuk sampel 21 orang mengonfirmasi tujuan penelitian: mengidentifikasi tahapan cosplay efektif (riset minggu 1-4 paling impactful, gain 15 poin). Divergensi material tidak melemahkan kesimpulan utama, melainkan memperkaya diskusi tentang adaptabilitas konteks Indonesia, di mana cosplay bukan sekadar hiburan tetapi rekonstruksi budaya yang berkelanjutan. *Joint display matrix* secara eksplisit menghubungkan peningkatan motivasi $\Delta 1.24$ dengan performa publik, menegaskan nilai tambah pendekatan ini di luar metrik akademis.

Secara keseluruhan, pembahasan ini mengintegrasikan hasil dengan kerangka teori pendahuluan, membuktikan bahwa cosplay sebagai metode rekonstruksi busana historis pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis mahasiswa AKS-AKK Yogyakarta, tetapi juga memupuk apresiasi budaya melalui pengalaman imersif yang relevan dengan era digital. Batasan sampel lokal diatasi triangulasi, membuka peluang studi lanjutan skala nasional untuk validasi lebih luas, sekaligus berkontribusi pada pengayaan kurikulum vokasional yang berorientasi industri kreatif nasional.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa rekonstruksi busana historis melalui metode cosplay pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode terbukti secara signifikan lebih efektif daripada pendekatan lecturing konvensional, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan skor pre-post test 26.2 poin pada kelompok eksperimen ($n=11$) dibandingkan 14.2 poin pada kelompok kontrol ($n=10$) di kalangan 21 mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta, dengan perbedaan antar kelompok Mann-Whitney $U=12.5$ ($p=0.001$) serta korelasi kuat $rs=0.72$ terhadap motivasi intrinsik. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual sejarah mode hingga 88.7% tetapi juga kompetensi praktis dengan skor rubrik akurasi historis 4.45/5, kreativitas 4.68/5, dan keterampilan teknis 4.32/5, didukung tema kualitatif seperti "Pengalaman Tekstil" dan "Motivasi Performatif" yang mengonvergensi melalui *joint display matrix*.

Integrasi cosplay memungkinkan mahasiswa "menghidupkan" busana era Renaissance dan nusantara seperti kebaya kutubaru melalui bahan lokal batik, menghasilkan akurasi portofolio 92% serta partisipasi kelas 95%, yang mengubah paradigma pembelajaran pasif menjadi *project-based learning* konstruktivis sesuai teori Vygotsky dan multimodalitas Kress. Tantangan material lokal seperti adaptasi batik untuk sutra Eropa justru memicu inovasi hibrida glokalisasi, memperkaya apresiasi budaya sambil mengatasi keterbatasan akses kain autentik di Yogyakarta, dengan rekomendasi 3D printing untuk pola rumit yang dapat meningkatkan efisiensi rekonstruksi hingga 40%.

Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian secara komprehensif: cosplay unggul dalam akurasi rekonstruksi, motivasi belajar, dan mitigasi tantangan implementasi vokasional, sejalan dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka serta Undang-Undang Cipta Kerja 2020 yang mendorong kurikulum industri kreatif. Model pembelajaran 14 minggu ini—riset, rekonstruksi, performa—direkomendasikan untuk replikasi di akademi vokasional lain, dengan rubrik penilaian standar (reliabilitas $r=0.84$, $\kappa=0.80$) dan triangulasi yang memastikan validitas meski sampel kecil $n=21$ (power 0.80).

Secara teoritis, penelitian mengisi celah literatur pendidikan mode Indonesia yang minim aplikasi cosplay, menyediakan bukti empiris superioritas 35% atas metode tradisional; secara praktis, menghasilkan panduan dosen berbasis observasi 15 sesi dan wawancara saturasi ke-15, mempersiapkan lulusan AKS-AKK menghadapi pasar fashion berkelanjutan. Implikasi kebijakan mencakup pengembangan modul nasional Kementerian Pendidikan untuk pelestarian warisan busana nusantara melalui pendekatan kontemporer, mencegah erosi pengetahuan tradisional di era digital globalisasi.

REFERENCES

- [1] C. Dyer, "Critical pedagogy and visual culture art education in a cosplay-based curriculum," *Transform. Work. Cult.*, vol. 35, Mar. 2021, doi: 10.3983/TWC.2021.1987.
- [2] T. V. Pushkareva and D. V. Agaltsova, "Cosplay phenomenon: Archaic forms and updated meanings," *Rupkatha J. Interdiscip. Stud. Humanit.*, vol. 13, no. 3, Jul. 2021, doi: 10.21659/RUPKATHA.V13N3.26.
- [3] T. V. Pushkareva, E. Y. Ivanova, and E. M. Shemyakina, "The phenomenon of cosplay: cultural prototypes and trends," *Человек и культура*, no. 3, pp. 1–17, Mar. 2021, doi: 10.25136/2409-8744.2021.3.34966.
- [4] H. Davidson, "The Embodied Turn: Making and Remaking Dress as an Academic Practice," *Fash. Theory - J. Dress Body Cult.*, vol. 23, no. 3, pp. 329–362, May 2019, doi: 10.1080/1362704X.2019.1603859.
- [5] Y. Guo, "The Esthetics of Cosplay," *Fash. Theory - J. Dress Body Cult.*, vol. 26, no. 6, pp. 839–858, 2022, doi: 10.1080/1362704X.2022.2065783.
- [6] A. Arliansyah, "Creative Expressions and Cultural Shifts: The Impact of Cosplay in Makassar," *J. Inf. Syst. Eng. Manag.*, vol. 10, no. 49s, pp. 795–806, May 2025, doi: 10.52783/JISEM.V10I49S.9963.
- [7] M. R. Fachroni, M. Abbas, and A. M. Harahap, "Fenomena Cosplay di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam," *Al-Hikmah J. Theosof. dan Perad. Islam*, vol. 4, no. 2, p. 2022, Dec. 2022, doi: 10.51900/ALHIKMAH.V4I2.14706.
- [8] D. Vianingrum *et al.*, "Penerapan Project Based Learning Dalam Membuat Kolase Pada Elemen Dasar Fashion Design," *J. Vocat. Tech. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 9–14, Mar. 2023, doi: 10.26740/JVTE.V5N1.P9-14.
- [9] Q. Zhang and M. F. Ramli, "A Review of Project-Based Learning and Design Education," *Int. J. Acad. Res. Bus. Soc. Sci.*, vol. 15, no. 1, pp. 1464–1483, Jan. 2025, doi: 10.6007/IJARBS/V15-I1/24502.
- [10] D. Smith-Glaviana and V. Tech, "Enhancing Student Learning by Modeling Historic Costume Replicas," in *ITAA 2022 Proceedings*, 2022, p. A6. doi: 10.1016/j.ijrbp.2022.08.054.
- [11] C. Fernandes, D. E. Andrade, D. E. Freitas, and Y. Pizzetti, "Barbie Project: Dressing History : Dressing History," *Rev. e-TECH Tecnol. para Compet. Ind. - ISSN - 1983-1838*, vol. 17, no. 2, Dec. 2024, doi: 10.18624/ETECH.V17I2.1368.
- [12] S. Idacavage and L. McAndrews, "Letting go of fear and biases: new perspectives on historic clothing for design education in the post-pandemic age of digitisation," *Int. J. Fash. Des. Technol. Educ.*, vol. 18, no. 1, pp. 37–46, Jan. 2025, doi: 10.1080/17543266.2024.2332782.
- [13] R. Mayasari, R. Agoestyowati, and R. Z. Rasyad, "Analysis of the Influence of Instagram and TikTok on Motivation and Learning Outcomes of High School Students in Indonesia," *Int. J. Educ. Comput. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 103–113, Jul. 2025, doi: 10.35870/IJECS.V5I2.4616.
- [14] F. I. R. Firamadhina and H. Krisnani, "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme," *Share Soc. Work J.*, vol. 10, no. 2, p. 199, Feb. 2021, doi: 10.24198/share.v10i2.31443.
- [15] X. Wen, "A Study on the Restoration and Innovative Application of Traditional Costumes in the Confucius Museum," *World J. Innov. Mod. Technol.*, vol. 8, no. 6, pp. 44–53, Jun. 2025, doi: 10.53469/WJIMT.2025.08(06).08.
- [16] H. Chen, H. Xu, Y. Zhang, W. Wang, and Z. Lu, "The restoration of garment heritages based on digital virtual technology: A case of the Chinese pale brown lace-encrusted unlined coat," *Ind. Textila*, vol. 74, no. 1, pp. 12–20, 2023, doi: 10.35530/IT.074.01.202252.
- [17] Q. K. Ding and H. E. Liang, "Digital restoration and reconstruction of heritage clothing: a review," *Herit. Sci.* 2024 121, vol. 12, no. 1, pp. 225–, Jul. 2024, doi: 10.1186/s40494-024-01349-4.
- [18] Z. Su, "Immersive teaching model for traditional Chinese opera costume design based on virtual reality: digital cultural heritage, inheritance, and innovation," *Sci. Reports* 2025 151, vol. 15, no. 1, pp. 34830–, Oct. 2025, doi: 10.1038/s41598-025-19350-7.
- [19] M. Syafri *et al.*, "The Impact of Creative Industries on Economic Growth: Case Studies in Developing Countries in Malaysia and Indonesia Article Info ABSTRACT," *West Sci. J. Econ. Entrep.*, vol. 1, no. 10, pp. 271–278, 2023.
- [20] S. Sai, A. Gaur, R. Sai, V. Chamola, M. Guizani, and J. J. P. C. Rodrigues, "Generative AI for Transformative Healthcare: A Comprehensive Study of Emerging Models, Applications, Case Studies, and Limitations," *IEEE Access*, vol. 12, pp. 31078–31106, 2024, doi: 10.1109/ACCESS.2024.3367715.
- [21] N. Wang *et al.*, "Application of Multidisciplinary Diagnosis and Treatment (MDT) clinical teaching model in the clinical teaching of some undergraduates of breast diseases in surgery," *BMC Med. Educ.* 2025 251, vol. 25, no. 1, pp. 982–, Jul. 2025, doi: 10.1186/S12909-025-07540-W.

- [22] L. Miller, "Reconnecting to Japan's Past: Finding Roots through Cosplay and Historical Costume Rental," *Mechademia*, vol. 17, no. 1, pp. 29–51, 2024.
- [23] M. A. S. Toyon, "Explanatory sequential design of mixed methods research: Phases and challenges," *Int. J. Res. Bus. Soc. Sci.* (2147- 4478), vol. 10, no. 5, pp. 253–260, Aug. 2021, doi: 10.20525/IJRBS.V10I5.1262.
- [24] C. B. Draucker, S. M. Rawl, E. Vode, and L. Carter-Harris, "Integration Through Connecting in Explanatory Sequential Mixed Method Studies," *West. J. Nurs. Res.*, vol. 42, no. 12, pp. 1137–1147, 2020, doi: 10.1177/0193945920914647.
- [25] T. G. James, M. DeJonckheere, and T. C. Guetterman, "Integrating Transformative Considerations and Quantitative Results Through a Participant Selection Joint Display in Explanatory Sequential Mixed Methods Studies," *J. Mix. Methods Res.*, vol. 18, no. 1, pp. 14–30, 2024, doi: 10.1177/15586898221149470.
- [26] L. A. Palinkas, S. J. Mendon, and A. B. Hamilton, "Innovations in Mixed Methods Evaluations," *Annu. Rev. Public Health*, vol. 40, no. Volume 40, 2019, pp. 423–442, Apr. 2019, doi: 10.1146/ANNUREV-PUBLHEALTH-040218-044215/CITE/REFWORKS.
- [27] M. C. Bowen, "Going Beyond the Numbers: An Explanatory Sequential Mixed Method Study in Postsecondary Mathematics," *Methods Psychol.*, vol. 13, p. 100204, Dec. 2025, doi: 10.1016/J.METIP.2025.100204.
- [28] R. Jackson-Gordon and V. L. Plano Clark, "Using a Joint Display for Building Integration in a Sequential Study: Informing Data Collection for a Participatory Second Phase," *J. Mix. Methods Res.*, vol. 18, no. 2, pp. 137–146, 2024, doi: 10.1177/15586898231179848.
- [29] B. Tohari and A. Rahman, "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak," *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 209–228, Jan. 2024, doi: 10.14421/NJPI.2024.V4I1-13.
- [30] N. Nurhasnah, N. Sepriyanti, and M. Kustati, "Learning Theories According to Constructivism Theory," *J. Int. Inspire Educ. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–30, 2024, doi: 10.55849/jiiet.v3i1.577.
- [31] I. W. Lasmawan and I. W. Budiarta, "Vygotsky's Zone Of Proximal Development and The Students' Progress in Learning (A Heutagogical Bibliographical Review)," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 9, no. 4, pp. 545–552, Dec. 2020, doi: 10.23887/JPI-UNDIKSHA.V9I4.29915.
- [32] A. Nardo, "Exploring a Vygotskian Theory of Education and Its Evolutionary Foundations," *Educ. Theory*, vol. 71, no. 3, pp. 331–352, Jun. 2021, doi: 10.1111/EDTH.12485.
- [33] M. L. Lubis, M. A. Amir, and R. Chandrawinata, "The Influence of Vygotsky's Learning Theory on the Critical Thinking Ability of Students of Elementary School Madrasah," *J. Pengabd. Nusant.*, vol. 3, no. 3, pp. 74–78, Aug. 2025, doi: 10.32832/JPN.V3I3.98.
- [34] N. N. Govender, "Critical Transmodal Pedagogies: Student Teachers Play with Genre Conventions," *Multimodal Commun.*, vol. 9, no. 1, Apr. 2020, doi: 10.1515/MC-2019-0009/XML.
- [35] I. W. E. D. Rahmanu and G. Molnár, "Multimodal immersion in English language learning in higher education: A systematic review," *Heliyon*, vol. 10, no. 19, p. e38357, Oct. 2024, doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e38357.
- [36] M. Giannakos and M. Cukurova, "The role of learning theory in multimodal learning analytics," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 54, no. 5, pp. 1246–1267, Sep. 2023, doi: 10.1111/BJET.13320.
- [37] V. V. Rubtsov and A. V. Konokotin, "Learning Activity as The Zone of Proximal Development of Reflexive and Communicative Abilities of Children Aged 6-10 Years Evgeniy I. Isaev," vol. 18, no. 1, pp. 28–40, doi: 10.17759/chp.2022180103.
- [38] M. Novak and S. Schwan, "Does Touching Real Objects Affect Learning?," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 33, no. 2, pp. 637–665, Jun. 2021, doi: 10.1007/S10648-020-09551-Z.