

Titik Temu: Reenactment dan Cosplay sebagai Media Pembelajaran Sosiodrama Sejarah

Michael Aprillino Fernandes | Siti Khusnul Khotimah | Azriel Hudansyah Putra | Ronald Ridhoi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.

Korespondensi: Michael Aprilino Fernandes [michaelfernandes826@gmail.com]

Kata Kunci: cosplay; media learning; Reenactment

ABSTRACT

Reenactment is an activity aimed at recreating a historical event, while cosplay is an activity in which all participants wear costumes, whether from anime, film, game, legend, puppet, or real-life characters. While reenactment and cosplay have similarities and differences, they share common ground in the fields of theater and costume design. Both have a foundation, with the most vital being the costume. Therefore, this research will conduct an in-depth study of both. Furthermore, this study aims to create learning media based on historical sociodrama, utilizing the common ground between the two.

ABSTRAK

Reka Ulang (Reenactment) adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk melakukan reka adegan sebuah peristiwa dalam sejarah, sedangkan bermain Kostum (Cosplay) adalah kegiatan dimana semua individu di dalamnya mengenakan kostum baik itu dari tokoh anime, film, game, legenda, pewayangan, maupun tokoh nyata. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa Reenactment dan Cosplay mempunyai persamaan dan perbedaan, Namun keduanya bisa dikatakan mempunyai titik temu dalam bidang seni teater dan kostum. Karena keduanya mempunyai dasar yang dimana dalam hal ini yang menjadi paling vitalnya adalah kostum. Oleh sebab itulah dalam penelitian ini akan dilakukannya kajian mendalam mengenai keduanya. Selain itu kajian ini juga bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis Sosiodrama Sejarah melalui titik temu yang ada pada keduanya.

1 | Pendahuluan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Reenactment (Reka ulang) mempunyai arti merekonstruksi atau membuat ulang suatu peristiwa atau situasi, biasanya untuk tujuan analisis atau penyelidikan. Sedangkan Cosplay (Bermain Kostum) adalah kegiatan dimana semua individu yang terlibat di dalamnya mengenakan kostum yang menyerupai sesuatu karakter baik itu anime, game, legenda, maupun tokoh asli. Keduanya dapat dikatakan mempunyai persamaan yaitu merupakan seni yang memadukan kostum dan teatrikal sebagai unsur utama.

Perlu digaris bawahi juga bahwa Reenactment dan Cosplay mempunyai perbedaan tersendiri. Reenactment mempunyai fokus utama pada reka ulang peristiwa sejarah dan impresi tokoh-tokoh sejarah dimana dalam pemnbuatannya harus menyesuaikan dengan sumber-sumber sejarah yang bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam pembuatan kostum, properti, dan semua

komponennya adanya kewajiban dan penekanan dimana semuanya harus benar-benar mirip dengan tokoh dan peristiwa sejarah yang akan diperankan. Hal ini dikarenakan Reenactment menitik beratkan pada Kostum, Teater, dan Sejarah itu sendiri.

Sedangkan Cosplay menurut Pakusadewo (2017) Cosplay (コスプレKospure) adalah gabungan dari "coustume" (kostum) dan "play" (bermain). Cosplay hobi mengenakan pakaian serta aksesoris dan rias wajah seperti yang di kenakan dalam tokoh - tokoh anime, manga, dongeng, game, dan film kartun (Pakisadewo, 2017 : 87). Cosplay sendiri merupakan kegiatan yang hanya sebatas permainan kostum dimana kemiripan dengan tokoh yang diperankan juga diharuskan, namun Cosplay tidaklah membatasi pada penambahan gimmick maupun efek-efek fiksi lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam cosplay karakter yang diperankan sangatlah universal hal ini dikarenakan dalam cosplay kita dapat memerankan tokoh fiksi maupun tokoh nyata sekalipun. Sehingga

dalam cosplay titik berat paling utama adalah pada kostum dan teater.

Penelitian serupa pernah kami lakukan, namun dalam penelitian itu media pembelajaran sosiodrama yang dibuat adalah untuk sebatas pembelajaran daring. Sedangkan media pembelajaran dalam penelitian yang sekarang ini adalah media pembelajaran offline yang dimana akan adanya interaksi secara langsung antar individu (non daring) dan diharapkan dapat menghasilkan teatrikal reka ulang sejarah.

Hal ini sangatlah menarik untuk dibahas dan dikaji secara mendalam. Dikarenakan penelitian ini akan membahas lebih mendalam mengenai Reenactment dan Cosplay yang disamping persamaan dan perbedaan, terdapatnya sebuah titik temu diantara keduanya. Oleh sebab itulah penelitian ini akan membahas titik temu keduanya dan menjadikannya sebagai media pembelajaran sosiodrama untuk pembelajaran sejarah.

2 | Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif-Deskriptif dimana dalam penelitian ini ada kajian mengenai fenomena sosial yang ada di masyarakat. Adapun kajian yang akan dilakukan mengenai persamaan, perbedaan, dan titik temu pada Reenactment dengan Cosplay. Hasil akhirnya penelitian ini akan membuat sebuah media pembelajaran sejarah berbasis sosiodrama dengan menggunakan Reenactment dan Cosplay pendukung dari media pembelajaran sejarah itu sendiri.

Sedangkan dalam pembuatan serta pengerjaan media pembelajaran akan digunakannya metode penelitian sejarah. Metode Penelitian sejarah sendiri terdiri dari lima tahap. Susunan kelima tahap dalam metode sejarah yaitu, (1) pemilihan topik, (2) pengumpulan (heuristik), (3) verifikasi (kritik sejarah, keabsahan sumber), (4) interpretasi : analisis dan sintesis, dan (5) penulisan (historiografi) (Kuntowijoyo, 2013: 69).

3 | Hasil dan Pembahasan

Reenactment (Reka Ulang Sejarah)

Secara umum Reenactment dalam Bahasa Indonesia mempunyai arti "Reka Ulang". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia "Reka Ulang mempunyai arti merekonstruksi atau membuat ulang suatu peristiwa atau situasi, biasanya untuk tujuan analisis atau penyelidikan. Dalam hal ini Reenactment adalah sebuah kegiatan yang melakukan rekonstruksi ulang terhadap peristiwa sejarah. Dalam pembuatan teatrikalnya, diharuskan adanya kajian sejarah

berdasarkan sumber-sumber sejarah terkait yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Dalam kegiatan Reenactment (Reka Ulang) akan dilakukannya peragaan teatrikal peristiwa sejarah dimana semua individu di dalamnya akan berperan menjadi tokoh dalam peristiwa sejarah tersebut. Selain itu semua pemeran akan mengenakan/berpakaian (ber-Impresi) sebagai tokoh-tokoh yang ada dalam peristiwa itu. Salah satu contoh nyata dari kegiatan Reenactment (Reka Ulang) itu sendiri adalah Reka Ulang Peristiwa Pertempuran TRIP Jalan Salak di Kota Malang pada tahun 1947 yang menceritakan tentang pertempuran Tentara Republik Indonesia Pelajar (TRIP) menghadapi pasukan Belanda.



Gambar 1.1 Reka Ulang Peristiwa Pertempuran TRIP Jalan Salak Kota Malang 1947 (Kamis, 31 Juli 2025)

Sumber Foto : Dokumen Pribadi

Pada foto diatas dapat dilihat bahwa dalam kegiatan Reenactment (Reka Ulang) tersebut semua individu yang menjadi pemeran mengenakan kostum (Seragam) serta menggunakan replica senapan yang bentuknya sama dengan seragam dan senapan Tentara Republik Indonesia Pelajar (TRIP) yang bertempur di Jalan Salak Malang tahun 1947. Selain itu alur teatrikal ini juga mendasarkan kepada alur peristiwa sejarah pertempuran TRIP Jalan Salak Kota Malang 1947.

Penyusunan alur cerita dan naskah teatrikal Reenactment (Reka Ulang Sejarah) juga tidaklah boleh anakronisme dengan kata lain haruslah menyesuaikan dengan alur peristiwa sejarah yang akan direka ulang menjadi teatrikal. Dalam Pradana (2017) dikatakan, Naskah yang dipergunakan dalam reka ulang sejarah, didapat melalui riset terhadap sumber-sumber pustaka maupun penggalian informasi lisan yang dilakukan oleh Roodebrug Soerabaia kepada para pelaku sejarah pertempuran Surabaya yang masih dapat ditemui Hari Sasongko (60 tahun), salah seorang anggota Roodebrug Soerabaia menuturkan bahwa ada peran anggota dalam penelitian, penyusunan,

pelatihan teatrical hingga pementasan Pradana, Rintahani Johan (2017 : 75).

Hal ini dikarenakan Reenactment (Reka Ulang) merupakan sebuah kegiatan yang mendasarkan pada teatrical, kostum, dan sejarah. Ketiga hal ini merupakan hal vital dalam pembuatan Reka Ulang Sejarah. Pembuatan kostum, atribut, dan properti senapan yang dipakai (impresi) oleh para pemeran juga sangat diharuskan akurat menyerupai dengan kondisi dan situasi di jaman dimana peristiwa itu terjadi dengan kata lain tidak boleh adanya penambahan ataupun pengurangan yang dapat membuat terjadinya anakronisme sejarah.

Salah satu contoh bentuk/model properti yang dipergunakan dalam kegiatan Reenactment (Reka Ulang) Sejarah dapat kita lihat di Museum Reenactor kota Malang. Dalam H, Andrian Dektisa (2022) di katakan Semua senjata dan kostum itu dibuat dengan cara menjiplak barang aslinya yang disimpan di Museum Skala tiruan pada benda-benda museum itu adalah 1:1 dengan model dan Teknik finishing yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya. Hal itu dapat terjadi selain mengandalkan kemampuan teknik dan craftsmanship yang memadai, Juga karena akses dari pihak TNI yang menyediakan koleksinya untuk dijiplak, yaitu Bidang Pembinaan Mental (Bintaldam) dari Kodam V Brawijaya. Bidang itu merupakan suatu organisasi militer bagian dari TNI Angkatan Darat yang salah satunya terletak di kota Malang. Kebetulan Kodam Brawijaya itu juga memiliki museum yang disebut Museum Brawijaya (H, Andrian Dektisa, 2022 : 116).

Cosplay (Bermain Kostum)

Cosplay (Costume Play) dalam Bahasa Indonesia memiliki arti Bermain Kostum. Menurut Pakusadewo (2017) Cosplay hobi mengenakan pakaian serta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan dalam tokoh – tokoh anime, manga, dongeng, game, dan film kartun. Pelaku cosplay disebut cosplayer, di kalangan penggemar cosplayer disebut juga sebagai coser (Pakusadewo, M. Reno, 2017 ; 87). Sedangkan menurut Burhan (2013) Cosplay, sebetulnya secara langsung menunjuk budaya berpakaian dengan rujukan animasi (film dan game) dan komik, setiap negara memiliki karakter dan ciri khas sebagai penanda kebudayaan (Burhan, M. Agus. 2013 : 59).

Dalam pelaksanaan kegiatan Cosplay kebanyakan para cosplayer akan melakukannya di event-event bertema jepangan. Namun perlu digaris bawahi bahwa cosplay sebenarnya tidaklah diharuskan karakter jepangan, namun bisa juga dari karakter dan tokoh lainnya yang non jepangan. Selain ber cosplay, juga ada beberapa cosplayer yang memang membuat

kostumnya sebaik mungkin dikarenakan kostum itu akan digunakan untuk mengikuti lomba di event seperti halnya Coswalk dan Coscomp. Bahkan tak jarang ada yang sampai membuat kostum berukuran besar menyerupai tokoh robot, gundam, atau berbentuk zirah dll dimana teknik pembuatan serta pemakaiannya tergolong rumit. Kostum-kostum besar yang menyerupai robot, gundam, zirah, dan sejenisnya bisa disebut sebagai kostum armor.

Menurut Mutiarin (2019) Kostum merupakan produk/barang yang dihasilkan oleh pembuat kostum atau desainer kostum yang digunakan oleh orang lain maupun dirinya sendiri. Semakin banyaknya minat cosplayer di Indonesia semakin banyak pula permintaan pasar akan pembuatan kostum cosplay. Meningkatnya peminatan akan permintaan pembuatan kostum cosplay, mendorong lahirnya profesi baru yang disebut cosmaker (cosplay maker). Profesi ini lahir karena adanya cosplayer yang mahir dalam membuat kostum cosplay. mereka membuka jasa akan pembuatan kostum bagi orang-orang yang ingin membuat kostumnya sendiri melalui cosmaker. Biasanya cosmaker satu dengan yang lainnya itu berbeda dilihat dari segi bahan, pengecatan, kedetailan dan lain lain. Kota Malang sendiri dengan berbagai budaya yang ada di dalamnya juga memiliki berbagai event jepangan yang terkenal (Mutiarin, Balqis. 2019 ; 77).

Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa cosplay merupakan kegiatan yang menitik beratkan pada kostum, teatrical, dan kreatifitas dari cosplayer. Hal ini dikarenakan di cosplay tidak adanya batasan dimana seseorang boleh mengcosplaykan karakter nyata maupun karakter fiksi. Bahkan mengcosplaykan tanaman, benda, ataupun perabotan juga diperbolehkan. Karena pada dasarnya di cosplay adalah bermain dengan kostum dimana seseorang bisa menggunakan kostum yang ia sukai.

Persamaan, Perbedaan, dan Titik Temu Sebagai Media Pembelajaran

Persamaan Reenactment dan Cosplay terletak pada dasar dari keduanya yang mendasarkan pada seni kostum dan teatrical. Ketika seseorang akan mengikuti kegiatan Cosplay maupun Reenactment tentu individu tersebut haruslah mempunyai kostum karakter yang akan diperankan olehnya, setelah itu ia haruslah bisa untuk memerankan dengan baik karakter tersebut. Lebih jauh lagi juga haruslah ada properti-properti lain seperti yang sudah disebutkan diatas untuk memperkuat karakter yang akan diperankan. Bahkan juga tidak jarang diperlukannya make-up untuk menunjang pendalaman karakter dari pemeran. Sehingga hasil yang didapatkan akan sangatlah maksimal.

Sedangkan untuk Perbedaan dari Reenactment dan Cosplay dapat kita lihat secara umum adalah sebagai berikut,

No	Reenactment	Cosplay
1	Teatrical, Tokoh, Kostum, Properti lainnya diharuskan berdasarkan dari sumber sejarah valid peristiwa terkait yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya	Boleh mengangka t tema dari anime, dongeng, legenda, fiksi, film, sejarah, dll
2	Pemeran disebut sebagai Reenactor	Pemeran disebut sebagai Cosplayer
3	Alur Cerita Teatrical tidaklah boleh ditambah maupun dikurangi (tidak boleh anakronis) dengan artian harus sesuai dengan sumber sejarah peristiwa yang dijadikan teatrical	Alur cerita harus jelas, namun bisa ditambahi dengan gimick dan efek-efek yang berbau fantasi sesuai kreatifitas

Menurut pendapat Dionisius Cahyo Utomo dari Komunitas Reenactor Bangor menguraikan ada empat kata kunci yang jadi pembeda secara signifikan, *Pertama*, kegiatannya berupa *edutainment* atau mengandung nilai yang mendidik dan menghibur. *Kedua*, visualisasi lewat kegiatan sesi foto, produksi film pendek *indie*, maupun reka ulang secara *live* lewat sosiodrama dan teatrical. *Ketiga*, semua visualisasi yang ditampilkan bukanlah kejadian fiktif atau dongeng, melainkan peristiwa nyata di masa lalu. *Keempat*, visualisasi peristiwa nyata itu “kudu” mengikuti sebuah skenario yang didapat dari riset catatan sejarah dengan metode “4W1H” (*what, who, where, why, how*). (<https://www.historia.id/article/edutainment-kasih-paham-sejarah-dengan-reenactment-pzeov>)

Melalui kedua hal ini, terdapatnya sebuah titik temu antara keduanya dimana Reenactment dan Cosplay adalah seni yang menitik beratkan semuanya pada kostum dan teatrical. Sehingga dalam penelitian ini dibuatlah sebuah inovasi sebuah media pembelajaran sejarah bermodelkan Sosiodrama.

Media ini mengajak murid untuk mengenal sejarah dengan melakukan langsung teatrical sejarah. Adapun alur penugasan media ini adalah sebagai berikut,

- Tahap 1, Murid mendapatkan materi sejarah termasuk informasi sumber sejarah dimana dalam hal ini kontemporer yang diambil adalah Masa Jepang, Masa Perang Dunia II, Masa Kemerdekaan Indonesia, hingga Masa Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (1942-1949).
- Tahap 2, Murid mendapatkan pengertian apa itu Reka Ulang Sejarah dan apa saja syarat-syarat untuk membuat reka ulang sejarah itu sendiri
- Tahap 3 Murid mendapatkan tugas untuk membuat sebuah peristiwa reka ulang sejarah atau tugas individu untuk berimpresi sebagai tokoh sejarah yang dimana kaidah yang digunakan adalah kaidah Reenactment (4W+1H)
- Tahap 4 Murid dapat memilih untuk membuat Reka Ulang tersebut dalam Videografi (Shorty Movie Film), Mengikuti Kegiatan Reenactment (Reka Ulang) Sejarah yang diadakan oleh komunitas terkait, Membuat Teatrical Reenactment di sekolah, atau menampilkan karyanya di Event Cosplay dengan syarat mengikuti lomba Coswalk ataupun Coscomp. Namun meski di Event Cosplay kaidah yang harus diutamakan dalam pembuatan tugas tersebut adalah kaidah Reenactment yaitu 4W + 1H dan harus berdasarkan sumber-sumber sejarah yang telah divalidasi kebenarannya
- Tahap 5 Guru dan Reenactor akan melakukan evaluasi hasil kinerja murid

Tujuan dari media pembelajaran ini sendiri adalah untuk membuat murid dapat lebih memahami sejarah dengan merasakan langsung peristiwa sejarah itu. Selain itu diharapkan murid akan tertarik dengan kegiatan Reenactment dan Impresi yang menjadi media edukasi sejarah.

4 | Kesimpulan

Reenactment adalah sebuah kegiatan yang membuat reka ulang sebuah peristiwa sejarah. Dalam kegiatan ini semua pemeran (Reenactor) diharuskan mengenakan kostum dan properti lain yang sesuai dengan peristiwa sejarah yang akan dibuat menjadi teatrical reenactment (Reka Ulang). Pembuatan teatrical peristiwa sejarah itu sendiri diharuskan menggunakan sumber-sumber valid dan tidak boleh adanya anakronisme sejarah. Termasuk dalam pembuatan seragam, kostum dan properti pendukung

lainnya, Reenactment haruslah memegang konsep 4 W + 1 H.

Cosplay adalah sebuah kegiatan bermain kostum yang dimana semua individu (Cosplayer) di dalamnya akan mengenakan kostum untuk menjadi tokoh yang dia sukai. Karakter Cosplay bisa berasal dari tokoh nyata maupun tokoh fiksi seperti anime, game, sejarah, legenda, dll. Bahkan dalam event=event cosplay juga banyak Cosplayer yang membuat kostumnya dengan sangat baik dengan tujuan mengikuti lomba Coswalk dan Coscomp. Dalam melakukan kegiatan ini khususnya dalam lomba, cosplayer akan menambahkan kreatifitas mereka seperti halnya gimmick atau efek-efek fiksi fantasi lainnya.

Reenactment dan Cosplay mempunyai persamaan dan perbedaan. Dalam hal persamaan keduanya adalah seni yang berdasarkan dari teatral dan kostum. Sedangkan untuk perbedaannya Reenactment adalah kegiatan yang mengharuskan adanya kajian sejarah dan yang diperankan haruslah tokoh dan peristiwa dari sejarah. Dalam pembuatan naskah dan alur teatral di haruskan menggunakan sumber-sumber valid yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Bahkan dalam pembuatan kostum dan properti haruslah ada sumber yang mendukung bentuk dari properti itu. Sehingga dapat dikatakan bahwa Reenactment mendasarkan pada kostum, teatral, dan sejarah.

Sedangkan dalam Cosplay semua karakter baik itu nyata maupun fiksi dapat diperankan. Dalam pembuatan kostum bisa menambahkan kreatifitas sendiri. Apalagi jika kostum itu akan diikuti lomba, maka tak jarang adanya penambahan efek-efek fiksi fantasi untuk mendukung penampilan di atas panggung. Bahkan juga ada istilah sebutan "kostum armor" yang biasanya digunakan untuk menyebut kostum yang menyerupai robot, zirah, gundam, dan kostum lainnya yang pembuatannya rumit. Sehingga dapat dikatakan dalam Cosplay faktor yang paling diutamakan adalah kostum, kemiripan kostum, dan kreatifitas

Namun Reenactment dan Cosplay mempunyai sebuah titik temu dimana keduanya merupakan seni yang mendasarkan dari teatral dan kostum sebagai aspek utama. Sehingga dalam penelitian ini dibuatnya media pembelajaran sejarah dengan model Sosiodrama. Media ini bertujuan agar murid dapat merasakan langsung reka ulang sejarah. Fokus utama media ini adalah mengenalkan sejarah terlebih dahulu kepada murid, kemudian murid akan mendapatkan tugas untuk membuat reka ulang sejarah. Melalui media ini diharapkan murid dapat lebih kritis, meningkatkan

minat baca, melatih komunikasi, mengatasi rasa bosan, dan lebih memahami sejarah.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih yang besar saya haturkan kepada Sang Hyang Adi Buddha karena berkat rahmat

Referensi

Apdelmi, A., & Fadila, T. A. (2017). Implementasi metode sosiodrama dalam meningkatkan sikap nasionalisme siswa pada pembelajaran sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 143-154.

Arrobi, J., & Purnama, H. (2022). Efektivitas metode sosiodrama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 992-999.

Burhan, M. Agus. (2013). Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 2(1), 57-70.

Fauziah, D. T., Alhamuddin, A., & Hayati, F. (2020). Pengaruh Metode sosiodrama terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 82-87.

Fernandes, M. A., Khotimah, S. K., & Putra, A. H. (2023). Cosplay sejarah: Pembelajaran Kreatif Sejarah Berbasis Teknologi. *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)*, 6 (1), 53-57.

H, Andrian Dektisa. (2022). Museum Reenactor Arek Ngalam: Simulakra Sejarah Perjuangan Menuju Nasionalisme. *NIRMANA*, 22 (2), 115-128.

Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Mulyanah, M., Kania, R., & Afrilla, N. (2018). *Pandangan diri cosplayer pada komunitas Japan Matsuri*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Y., Manay, H., Une, S. S. R., & Hilumalo, P. (2020). Penerapan model pembelajaran sosiodrama pada anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 131-137.

Purwanti, I. (2020). Menghadirkan model pembelajaran sosiodrama untuk meningkatkan ke

aktifan belajar siswa. *ResearchGate*.
<https://www.researchgate.net/publication/340951412>
Menghadirkan Model Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Ke Aktifan Belajar Siswa

Nur'aida. (2020). Implementasi Metode Sosiodrama Dengan Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 4(1), 16-28.

Nurrita, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3 (1), 171-210.

Mutiarin, B. (2019). Perkembangan Pembuatan Kostum Cosplay "Fufu Armor" Terhadap Potensi Sumber Dayanya. *Literacy : Jurnal Ilmiah Sosial*, 1 (2), 73-81

Pakusadewo, M. Reno. (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal* 1 (2), 86-104 .

Pradana, R. J. (2017). Pembelajaran sejarah lokal berbasis re-enactment dalam komunitas penggiat sejarah Roodebrug Soerabaia. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 11(1), 71-78.

Wibowo, A. (2012). Penerapan metode sosiodrama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Paiton Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi. Jember. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan, FKIP. Universitas Jember*.

Zazulfah, A. (2014). Penerapan metode sosiodrama untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa mata pelajaran Sejarah kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tanggul Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi. Jember. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan, FKIP. Universitas Jember*.