

ABSTRAK

Penelitian ini mengadopsi teori proses kreatif Graham Wallas sebagai kerangka analitis untuk menginvestigasi peran proses kreatif dalam praktik pembuatan kostum armor di Kota Purwokerto. Para cosmaker menunjukkan penerapan tahapan pemikiran kreatif yang diuraikan oleh Wallas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, dalam setiap proses produksi kostum mereka. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi dinamika kognitif yang mendasari penciptaan karya artistik, khususnya dalam mewujudkan representasi karakter dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam bentuk nyata. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk memahami secara mendalam tahapan-tahapan berpikir kreatif yang dijalani oleh para cosmaker, serta membuktikan bahwa betapa pentingnya proses berfikir kreatif dalam kegiatan seorang cosmaker armor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling di mana peneliti secara sengaja memilih individu yang dianggap memiliki informasi paling relevan untuk tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (in-depth interview) dan observasi nonpartisipan. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif mengenai pola pikir kreatif para cosmaker armor, serta menyoroti signifikansi eksperimen, peran komunitas, dan inovasi dalam mendukung proses kreatif pembuatan kostum.

Kata kunci: *cosplay*, *cosmaker*, proses kreatif, Graham Wallas.

ABSTRACT

This research adopts Graham Wallas' creative process theory as an analytical framework to investigate the role of the creative process in the practice of armor costume making in Purwokerto. Cosmakers demonstrate the application of the creative thinking stages outlined by Wallas, including preparation, incubation, illumination, and verification, in every step of their costume production process. Through this approach, the research aims to explore the cognitive dynamics underlying the creation of artistic works, particularly in translating two-dimensional and three-dimensional character representations into tangible forms. The primary objective of this study is to deeply understand the creative thinking stages undergone by cosmakers, and to prove the significance of creative thinking processes in the activities of armor cosmakers. The method used in this research is purposive sampling, where the researcher intentionally selects individuals who are deemed to have the most relevant information for the research purpose. Data collection was carried out through in-depth interviews and non-participant observation. The results of this study provide a comprehensive understanding of the creative mindset of armor cosmakers, highlighting the significance of experimentation, the role of the community, and innovation in supporting the creative process of costume making.

Key word : *cosplay*, *cosmaker*, creative process, Graham Wallas.

要旨

本研究は、グラハム・ウォラスの創造性理論を分析の枠組みとして採用し、プルウォケルト市におけるアーマーコスチュームメーカー制作の実践における創造的過程の役割を調査します。コスメーカーは、ウォラスによって示された創造的思考の段階（準備、インキュベーション、啓発、検証）を、コスメーカーの各過程において適用していることが分かります。そのアプローチを通じて、本研究は、特に二次元および三次元キャラクターの表現を具現化する過程での芸術作品創造に関わる認知的ダイナミクスを探求することを目指しています。本研究の主な目的は、コスメーカーが経験する創造的思考の段階を深く理解し、アーマーコスメーカーの活動における創造的思考過程の重要性を証明することです。本研究で使用された方法は目的サンプリングであり、研究者は研究の目的に最も関連する情報を持つと考えられる個人を意図的に選びました。データ収集は、深層インタビューと非参加観察を通じて行われました。その結果、コスメーカーの創造的思考に関する包括的な理解を提供し、コスメーカーにおける創造的過程を支援する実験、コミュニティの役割、そして革新の重要性を強調しています。

キーワード：コスプレー、コスメーカ、創造性理論、グラハム・ウォラス。