

SEMUA TENTANG COSCOM

naramadi



www.naramadi.com
www.youtube.com/@naramadiYT
www.tiktok.com/@naramadi_

Volume 2

Coscom itu penampilan penuh cerita dari kostum, akting, musik hingga properti panggung



Naramadi Bio

Aku cosplayer dari Pekanbaru yang saat ini aktif membuat konten, membagikan trivia, tips dan pengalaman di dunia cosplay sebagai cara untuk estafet dan berbagi lewat berbagai platform seperti YouTube, TikTok serta website pribadi.

Ini merupakan cara aku untuk tetap terus sharing sesama cosplayer, baik untuk pemula maupun sesama cosplayer yang berpengalaman untuk tetap terus bisa mengekspresikan diri dan tampil maksimal di cosplay.

Lets connect dan jadikan cosplay sebagai hobi yang menyenangkan dan berprestasi.

Fakta Naramadi

- 📎 Cosplay pertama kali dengan pylox rambut
- 📎 Pernah pergi ke Comifuro 2 kali
- 📎 Pernah masuk radio, koran, majalah dan TV lokal untuk sharing cosplay

Fandoms

SPACE BROTHERS  Dr.STONE back number
DEATH NOTE  WIZMAELLY  DRAGONBALL Z

DAFTAR ISI

STAGE 01 : Kenal Lebih Dekat Tentang Coscom

STAGE 02 : Coscom Solo dan Coscom Tim

STAGE 03 : Membuat Konsep Coscom

STAGE 04 : Membuat Musik Coscom

STAGE 05 : Properti Coscom

STAGE 06 : Background Video Pada Coscom

STAGE 07 : Latihan Coscom

EXTRA STAGE : Checklist Persiapan Coscom

EXTRA STAGE : Template Storyboard Coscom

EXTRA STAGE : Contoh Faktor Wow Coscom

EXTRA STAGE : Q&A Coscom

APA ITU COSCOM?



naramadi

Coscom, singkatan dari Cosplay Competition atau di beberapa kota juga menyebutnya sebagai Cosplay Perform, adalah salah satu kompetisi dalam dunia cosplay. Jika coswalk lebih menekankan pada pose, gesture, show off kostum dan koreo dalam durasi singkat, maka coscom menuntut penampilan yang lebih panjang dan menyeluruh mulai dari **akting, koreo, musik, timing, properti serta menghidupkan karakter lewat alur cerita** yang dibawakan di atas panggung.

Bagi cosplayer, coscom jadi sarana untuk melatih keterampilan akting, mengasah kreativitas dan menghidupkan karakter favorit lebih jauh. Bahkan, bagi sebagian cosplayer, coscom juga jadi salah satu ajang untuk melangkah lebih jauh di dunia cosplay.

PERBEDAAN COSWALK DAN COSCOM

Aspek	Coswalk	Coscom
Durasi	30 Detik - 60 Detik	01:30 - 05:00
Fokus Utama	Modeling Show Off Kostum dan Karakter	Cerita Lengkap Dengan Aksi, Akting Timing & Properti
Penilaian	Kostum dan Penampilan	Kostum, Penampilan dan Konsep Cerita
Musik	Dari Panitia	Disiapkan atau Dibuat Peserta
Properti Panggung	Tidak Digunakan	Disarankan

Coswalk memang sangat cocok bagi pemula dengan tampil lebih singkat, namun coscom menantang kemampuan lebih jauh soal pendalaman karakter, pembuatan konsep cerita, kemampuan akting, kreatifitas hingga kerja sama tim.

SEJARAH COSCOM

Coscom awalnya juga dikenal berbarengan saat cosplay itu muncul di Indonesia pada awal tahun 2000-an. Saat itu lomba cosplay masih sederhana, peserta hanya memakai lagu anime atau lagu karakternya hingga ke lagu random yang bisa mengiringi penampilan mereka diatas panggung.

Umumnya lagu yang dipakai adalah opening anime tanpa editing, entah itu TV size atau versi full. Kemudian cosplayer mulai beraksi tanpa konsep atau tanpa akting, tanpa properti dan tanpa alur cerita, persis seperti beberapa coswalk yang sering kita lihat saat ini. Perbedaanya hanya lebih menekankan ke aksi bukan ke pose atau fashion show.

Seiring perkembangan event jejepangan atau pop culture, coscom pun berkembang menjadi format kompetisi yang menarik. Kini coscom mengharuskan peserta untuk mempersiapkan kostum dan penampilan sekreatif mungkin. Tidak hanya beraksi random tanpa konsep, cosplayer juga harus mengemas penampilan di coscom dengan akting, dialog, koreo, timing, hingga properti pendukung di panggung untuk bisa menghadirkan sebuah alur cerita yang menarik.



FORMAT COSCOM

Format kategori coscom umumnya terdiri dari coscom solo dan coscom tim. Format lomba coscom dimulai dari lomba sederhana ke penampilan lengkap dengan konsep alur cerita atau storyline, gimmick di musik, koreo hingga properti. Dari event regional di mall, universitas hingga event nasional yang semakin mempopulerkan coscom seperti CLAS:H, ICGP, ICL, ICC di Indonesia. Untuk tingkat internasional ada WCS, GICOF, Polymanga dan lain-lain.



Penampilan coscom solo biasanya diatas 1 menit, Coscom tim hingga di 5 menit tergantung durasi event yang diberikan

Coscom solo itu sendiri dimaksudkan untuk satu cosplayer memerankan karakter tunggal dengan penampilannya. Ada pula coscom tim atau group coscom yang biasanya menampilkan adegan pertarungan atau drama interaktif. Baik format solo atau tim, format coscom bisa memberi ruang ekspresi yang luas, mulai dari alur cerita atau penampilan sederhana hingga ke pertunjukan seperti layaknya teatrikal yang kompleks.

PENILAIAN COSCOM

Berbeda dari coswalk yang berfokus pada penampilan visual kostum dan aksi singkat, coscom menilai keseluruhan mulai dari kostum, alur cerita, akting, timing, koreo, serta kreativitas di faktor wow atau penggunaan properti. Jika penilaian coswalk jarang ada format standar, penilaian coscom lebih sering menggunakan format 50:50 untuk kostum dan penampilan.



KOSTUM 50%

Detail Kostum

Keakuratan Kostum

Ketahanan Kostum

Kualitas Kostum

Kreativitas / Teknik Kostum



PENAMPILAN 50%

Konsep Cerita

Akting Pendalaman Karakter

Timing Sound dan Gerakan

Faktor Wow / Efek Surprise

Dampak Kostum / Properti

KATEGORI PEMENANG COSCOM

Sama seperti coswalk, untuk kategori pemenang biasanya berupa Juara 1, Juara 2 dan Juara 3 dengan pemenang tambahan seperti juara harapan 1, harapan 2, harapan 3 atau favorit juri.

Jika kategori pemenang lain di lomba coswalk bervariasi di best male, best female, best costume, dan yang lainnya. Untuk lomba coscom jarang berlaku yang sama dan jarang ditemukan pemenang tambahan di kompetisi regional skala mall atau sekolah dan kampus.

Kategori pemenang tambahan di lomba coscom hanya bertambah ketika levelnya lebih tinggi seperti level nasional atau event yang lebih besar. Jika hanya format regional, kategori terbatas di urutan juara saja.

Di lomba yang besar, nasional dan internasional seperti ICGP atau World Cosplay Summit, kategori pemenang coscom bertambah tergantung variasi yang diberikan.

Action Award :

Pemenang coscom dengan aksi pertarungan terbaik

Drama Award :

Pemenang coscom dengan aksi drama terbaik

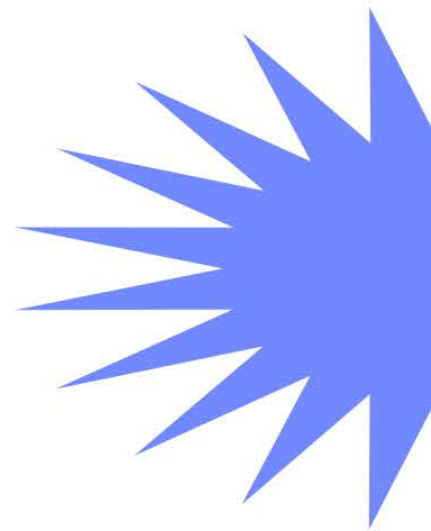
Best Storyline :

Pemenang coscom dengan konsep cerita terbaik



COSCOM SOLO

COSCOM TIM



Coscom solo dilakukan oleh satu orang cosplayer yang tampil sendiri di panggung. Durasi biasanya berkisar 1-3 menit, dimana tantangannya terletak pada **kemampuan membawakan storyline yang tetap menarik tanpa bantuan lawan main**. Coscom solo sangat cocok untuk cosplayer yang mau menguji kemampuan pribadi menampilkan karakter favorit lebih lama tanpa harus kompromi dengan orang lain atau tim.


Coscom tim melibatkan dua orang atau lebih dalam satu penampilan. Durasinya sedikit lebih panjang sekitar 3-5 menit, karena melibatkan interaksi antar karakter, adegan pertarungan atau drama singkat. Tantangan sendiri untuk coscom tim adalah **koordinasi, kerja sama dan role distribution**, baik dalam pembagian porsi peran, latihan, maupun saat tampil di panggung. Coscom tim memberi ruang eksplorasi lebih besar untuk menampilkan adegan kompleks dan sinergi antar karakter.

KERJA SAMA & ROLE DISTRIBUTION

Kerja sama dan role distribution pada coscom tim dimulai sejak proses perencanaan cosplay. Dibagi satu sama lain atau bahkan tidak disebutkan, karena dalam tim sudah mengerti bagaimana porsinya masing-masing dan bagaimana sinergi dan saling terhubung.

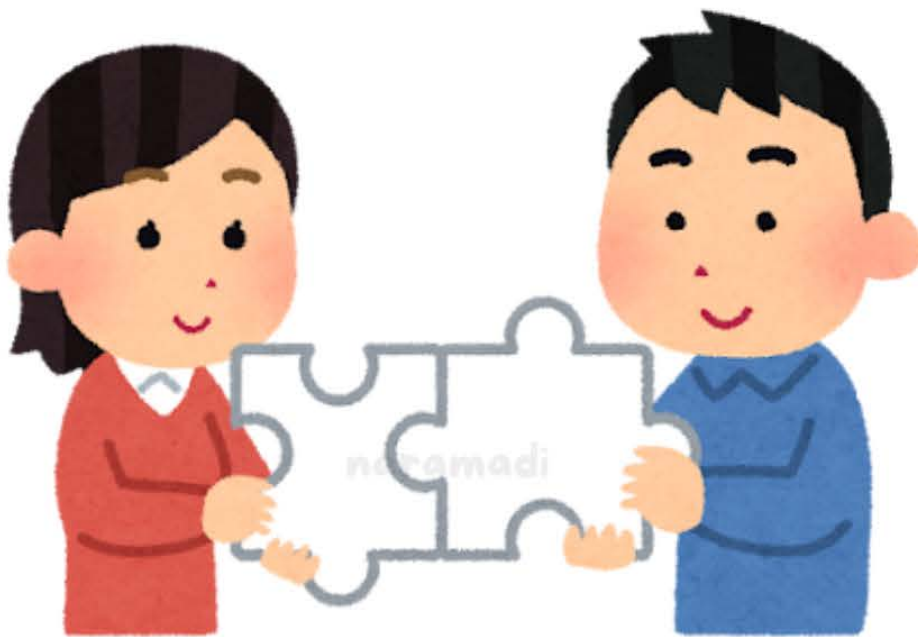


Satu orang ada yang mengambil sisi lebih banyak sebagai pembuat konsep, pembuat koreo, pembuat properti, pembuat musik atau yang lainnya. Pembagian peran dilakukan supaya tanggung jawab jelas dan tidak tumpang tindih. Yang terpenting komunikasi terbuka dan semuanya berjalan sesuai rencana.



Diluar itu semua untuk kerja sama dan pembagian peran, yang paling terpenting adalah setiap anggota harus berani juga menyampaikan ide, kritik, atau saran satu sama lain. Keberhasilan coscom tim bukan dari satu orang yang hebat, tapi dari kerja sama dan pembagian peran seluruh anggota tim yang saling mendukung.

MEMBUAT KONSEP COSCOM



Konsep atau alur cerita adalah pondasi utama dalam coscom. **Konsep yang jelas dan menarik lah yang akan meninggalkan kesan pada juri atau penonton.** Beberapa cosplayer masih sulit dalam membangun konsep untuk coscom yang akhirnya hanya bertahan di lomba coswalk, tanpa berani mencoba lomba coscom.

Secara umum konsep coscom bisa dibuat dengan 2 cara, yaitu dengan capture the idea dari series karakter kita atau dengan cara create the idea itu sendiri, dari storyline, script cerita, dubbing, termasuk pencarian background music atau sound effect yang mendukung.

CAPTURE THE IDEA ATAU MENANGKAP IDE

Cukup menangkap ide langsung dari series karakternya. Dimulai menonton animenya, memainkan atau melihat cuplikan gamenya dan kemudian memilih scene mana yang mau ditampilkan dalam penampilan coscom.



Mengunduh scene yang ingin ditampilkan, kemudian memotong scene tersebut ke durasi maksimum yang diberikan lomba coscom. Disini hanya dibutuhkan sedikit skill editing audio atau video.



Sebagai tambahan hanya perlu menambah sentuhan terakhir jika diperlukan seperti penambahan sound effect atau yang lainnya. Kemudian meniru apa yang dilakukan karakter dalam scene yang diambil.

Dengan cara ini ide dasar dari konsep coscom sudah ada, semuanya sudah lengkap dengan alur cerita mulai dari opening, mid dan ending. Lengkap dengan audio musik yang tinggal didownload dan diedit sesuai durasi maksimum coscom.

Mungkin hanya bahasa bawaan karakter yang menjadi tantangan untuk kita bisa membawakan alur ceritanya. Oleh karena itu, jika rasanya masih terasa sulit, membuat konsep coscom lewat create the idea itu sendiri juga bisa jadi pilihan.

CREATE THE IDEA ATAU MEMBUAT IDE

Membuat ide sendiri untuk konsep coscom juga bisa dari cerita original yang terinspirasi dari karakter atau tetap mengambil alur cerita dari series karakter, kemudian membuat sendiri dari script, dubbing dan memilih background musik dan sound effect yang tepat.



Capture the idea prosesnya lebih mudah, tapi menjadi tantangan untuk bisa mendelivery alur cerita lewat konsep atau bawaan bahasa yang sudah ada. Sedangkan create the idea prosesnya lebih panjang, tapi kita bisa membuat alur cerita, koreo atau musik yang menurut kita lebih menarik dan lebih mudah dibawakan sesuai kategori coscom kita.

KATEGORI KONSEP COSCOM

Biasanya coscom memiliki beberapa kategori umum yang sering kita temukan dalam perlombaan sesuai dari karakter yang dibawa, mulai dari Action Battle Performance, Dance Performance, Drama Performance dan Musical Performance. Ada juga Sport Performance atau Parody Performance untuk karakter anime komedi dan olahraga yang sebenarnya jarang ditemukan.

Action Battle Performance :

Karakter dengan aksi pertarungan (Naruto)

Drama Performance :

Karakter dengan drama tanpa pertarungan (Snow White)

Dance Performance :

Karakter dengan aksi koreo tarian (Hatsune Miku)

Musical Performance :

Karakter dengan nyanyian, drama dan tarian

Dalam coscom juga umum menggabungkan lebih dari satu kategori, dimana misal ada action dan ada drama dalam satu penampilan



FAKTOR WOW ATAU ELEMENT SURPRISE

Faktor Wow atau Element Surprise adalah sebuah momen yang dibuat dalam penampilan coscom yang tujuannya menarik perhatian, membuat penampilan lebih istimewa, berbeda dan sulit dilupakan.

Faktor wow ini bisa datang dari mana saja misal dari kostum, musik, akting, koreo yang keren, efek properti, penggunaan trik atau kejutan lainnya yang dieksekusi dengan tepat di timing dan momen yang pas dalam coscom untuk mendapatkan tepuk tangan penonton.



Konsep coscom yang baik adalah yang memiliki faktor wow dalam penampilan yang bisa menghasilkan applause per minute. Misal untuk penampilan 3 menit, setidaknya harus memiliki beberapa momen atau faktor wow yang bisa memancing tepuk tangan penonton dan juri.

Coscom 1 menitan = 1 faktor wow atau 1 kali potensi tepuk tangan

Kostum menyala, efek properti atau yang lainnya diakhir

Coscom 2 menitan = 2 faktor wow atau 2 kali potensi tepuk tangan

Timing musik atau akting keren

Penggunaan trik

Coscom 3 menitan = 2 atau 3 faktor wow atau 2-3 kali potensi tepuk tangan

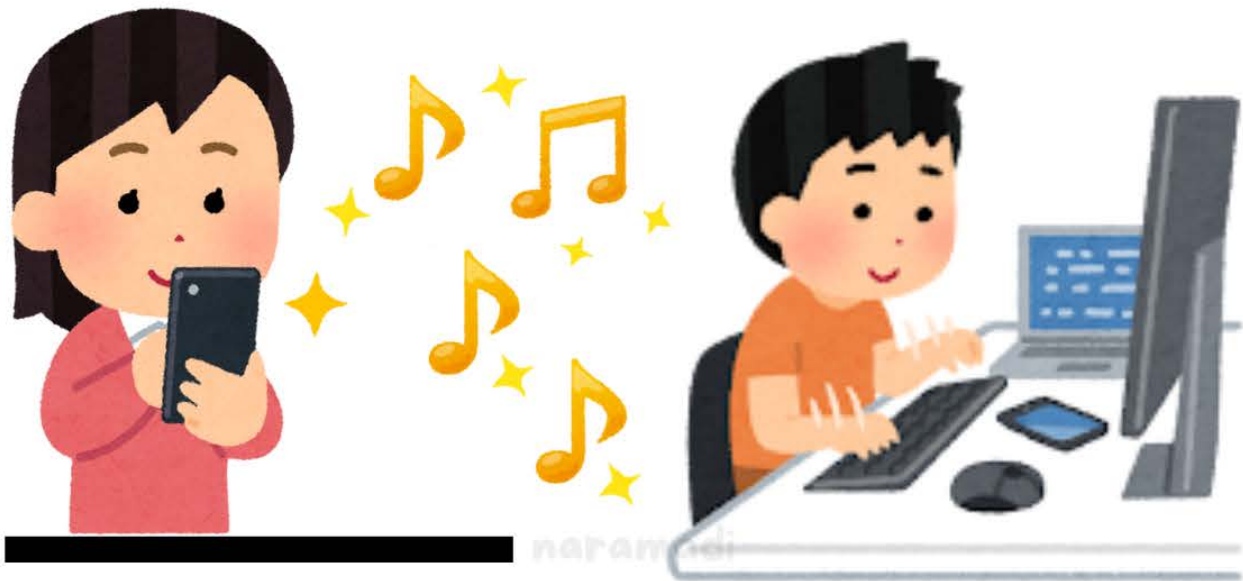
Entrance dengan pose ikonik

Koreo yang memukau

Drama penuh emosi



MEMBUAT MUSIK COSCOM



Tidak seperti coswalk dimana musik disediakan oleh panitia, dalam coscom kita harus membuat musik kita sendiri yang harapannya bisa membuat penonton bisa merasakan emosi dari karakter atau cerita yang kita bawakan.

Musik coscom tentunya sama seperti format cerita yang dibuka dengan opening ke bagian inti atau main story kemudian diakhiri dengan ending.

Musik coscom juga diedit lewat beberapa aplikasi editing seperti capcut, sony vegas atau adobe kemudian dilengkapi dengan background musik, dubbing atau sound effect.

MENCARI ATAU MENDOWNLOAD BACKGROUND MUSIC DAN SOUND EFFECT

Jika konsep dengan capture the idea cukup mendownload scene series dan memotongnya dalam aplikasi editing, untuk konsep dengan create the idea, tahap awal membuat musik coscomnya dimulai dari mengumpulkan lagu, background musik dan sound effect yang sesuai dengan konsep yang kita rencanakan.

Lagu adalah musik dengan suara vocal, sedangkan background music adalah instrumen tanpa vocal yang bisa mengarahkan emosi dan ritme cerita, dan sound effect atau sfx adalah efek suara pendek untuk memperkuat aksi seperti suara slash, whoos, pedang, ledakan, pukulan dan yang lainnya.

Untuk mencari bgm dan sfx biasanya gunakan bahasa inggris sebagai keyword di internet.



*Google dan Youtube
adalah sumber utama
untuk mencari dan
mendownload bgm
dan sound effect*

Keyword BGM :

1. **Naruto** Album OST
2. **Zhongli** Main Theme
3. **Frieren** Battle Soundtrack

Keyword SFX:

1. **Sword** sound effect
2. **Explosion** sfx
3. **Elevator** sound effect

MEREKAM SUARA ATAU DUBBING

Merekam suara dalam pembuatan musik coscom menjadi sangat penting ketika ingin menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti penonton dan juri. Namun dubbing ini jadi bagian yang bikin penampilan benar-benar hidup, jadi jika belum punya kemampuan dubbing atau edit suara yang cukup mumpuni, mungkin bisa meminta tolong teman yang lebih jago dalam hal ini.



Gunakan handphone dan perekam suara bawaan sebagai alat sederhana, kemudian memilih ruangan yang tenang, mematikan kipas atau perangkat lain yang mungkin berisik, termasuk bisa menggunakan mic eksternal jika ada, untuk membuat dubbing yang lebih jelas.

Konsep, BGM, Dub dan SFX adalah hal dasar yang harus ada di musik coscom. Bisa mengambil dari sumber asli atau mengumpulkannya sendiri

Jangan lupa perhatikan intonasi, emosi dan timing layaknya seiyuu karakter kita, supaya karakter kita benar benar tetap hidup meski sudah dialih bahasa.

APLIKASI EDITING SOUND

Jika scene sudah diunduh atau background musik, sound effect dan dubbing sudah dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menggabungkan semuanya dalam satu file audio lewat aplikasi editing.

Beberapa aplikasi umum yang bisa diakses di handphone atau komputer sudah mendukung fitur seperti memotong(cut atau split), transisi (fade in atau fade out) dan penyesuaian suara(volume adjust) dari background musik dan dubbing atau sound effect.

Cukup mengimport semua file dan mengatur posisi sesuai urutan konsep kemudian merendernya kedalam format mp3. Pastikan untuk mendengarkan berulang kali final musiknya supaya tidak ada suara yang tumpang tindih, terlalu besar atau terlalu kecil atau suara yang corrupt.



Capcut yang paling mudah di zaman ini, bisa mobile di handphone masing-masing



Sony vegas terlihat lebih simple untuk dekstop selain capcut



Adobe Premier juga bisa menjadi pilihan untuk editing musik yang lebih ekstrim

PROPERTI COSCOM

Properti bukanlah hal wajib, jadi coscom tanpa properti pun tidak masalah dan bisa dilakukan. Namun properti coscom seperti properti tangan atau properti panggung bisa membantu memvisualisasikan cerita dan juga mampu menciptakan momen atau faktor wow dalam lomba coscom.

Properti tangan atau hand prop adalah properti yang dibawa atau dipegang dan digunakan langsung oleh karakter selama penampilan. Biasanya menjadi bagian dari identitas karakter seperti pedang, pistol, perisai tombak dan yang lainnya



Properti panggung atau stage prop adalah properti yang tidak selalu dipegang karakter, tetapi berfungsi untuk mendukung suasana, alur, atau efek visual di panggung di momen tertentu. Bentuknya bisa seperti dinding, batu, rumput, efek serangan dan lain-lain



PROPERTI TANGAN



Properti tangan biasanya juga adalah bagian dari kostum. Jadi mempersiapkan properti tangan harusnya sudah dipersiapkan saat pembuatan kostum untuk memperkuat identitas karakter.

Properti tangan akan membantu menciptakan faktor wow dengan beberapa cara seperti senjata yang menyala atau bersinar, perubahan bentuk senjata, atau transisi properti tangan. Misalnya saat opening belum mengeluarkan senjata, saat inti penampilan melakukan transisi memunculkan properti tangan.

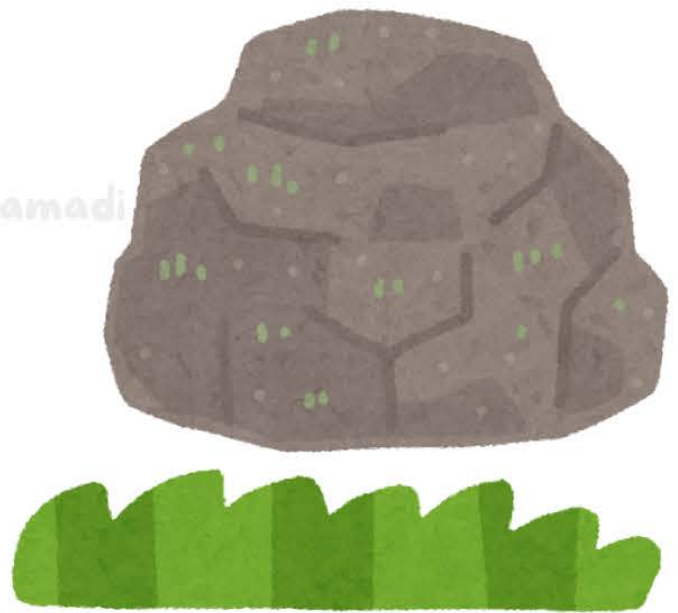


Transisi properti tangan ini juga bisa dilakukan untuk mendapatkan faktor wow ketika memerankan karakter yang memiliki lebih dari satu properti tangan. Misalnya karakter memiliki senjata upgrade yang ketika dimunculkan di momen dan timing yang tepat, tentu akan memikat dan menjadi unsur kejutan dalam coscom.

Untuk properti tangan ini tentu harus dilatih, termasuk skema faktor wow yang direncanakan. Menggunakan properti dummy yg mirip atau yang asli sekalipun bisa jadi pilihan saat latihan.

PROPERTI PANGGUNG

Sekali lagi properti bukanlah hal wajib, dan tentu masih banyak cosplayer yang mengikuti coscom tampil tanpa properti panggung. Namun properti panggung ini bisa jadi tambahan untuk membuat faktor wow dalam coscom selain properti tangan yang sebenarnya merupakan bagian kostum.



Properti panggung biasanya terbuat dari pipa pvc, kardus atau busa hati yang dihias sesuai dengan ide cerita. Sebelum memutuskan menggunakan properti panggung, pastikan memang memiliki fungsi yang jelas. Apakah sebagai elemen visual saja atau sebagai pendukung cerita dan pemicu faktor wow. Jangan sampai membuat properti panggung yang cukup memakan budget dan waktu, tapi fungsinya tidak terlalu menonjol dalam coscom.

TEKNIK FAKTOR WOW DALAM PROPERTI

Hidden Reveal Props :

Merupakan cara dengan menyembunyikan dulu sesuatu di properti, kemudian di momen tertentu memunculkannya sebagai elemen kejutan. Misal di katana, disembunyikan efek tebasan dalam sarungnya atau properti panggung yang awalnya sebagai bebatuan di momen tertentu muncul menjadi sebuah efek serangan

Transformable Props :

Merupakan cara dengan membuat properti memiliki efek perubahan bentuk. Misal pada properti tangan, banyak karakter dengan pedang yang bisa berubah jadi mode gun atau pada properti panggung yang awalnya sebagai area pertarungan tiba tiba berubah jadi spirit atau skill karakter.

Jangan lupa melakukan uji tes properti saat latihan untuk melihat apakah propertinya memang berfungsi sesuai rencana



TEKNIK FAKTOR WOW DALAM PROPERTI

Break Effect Props :

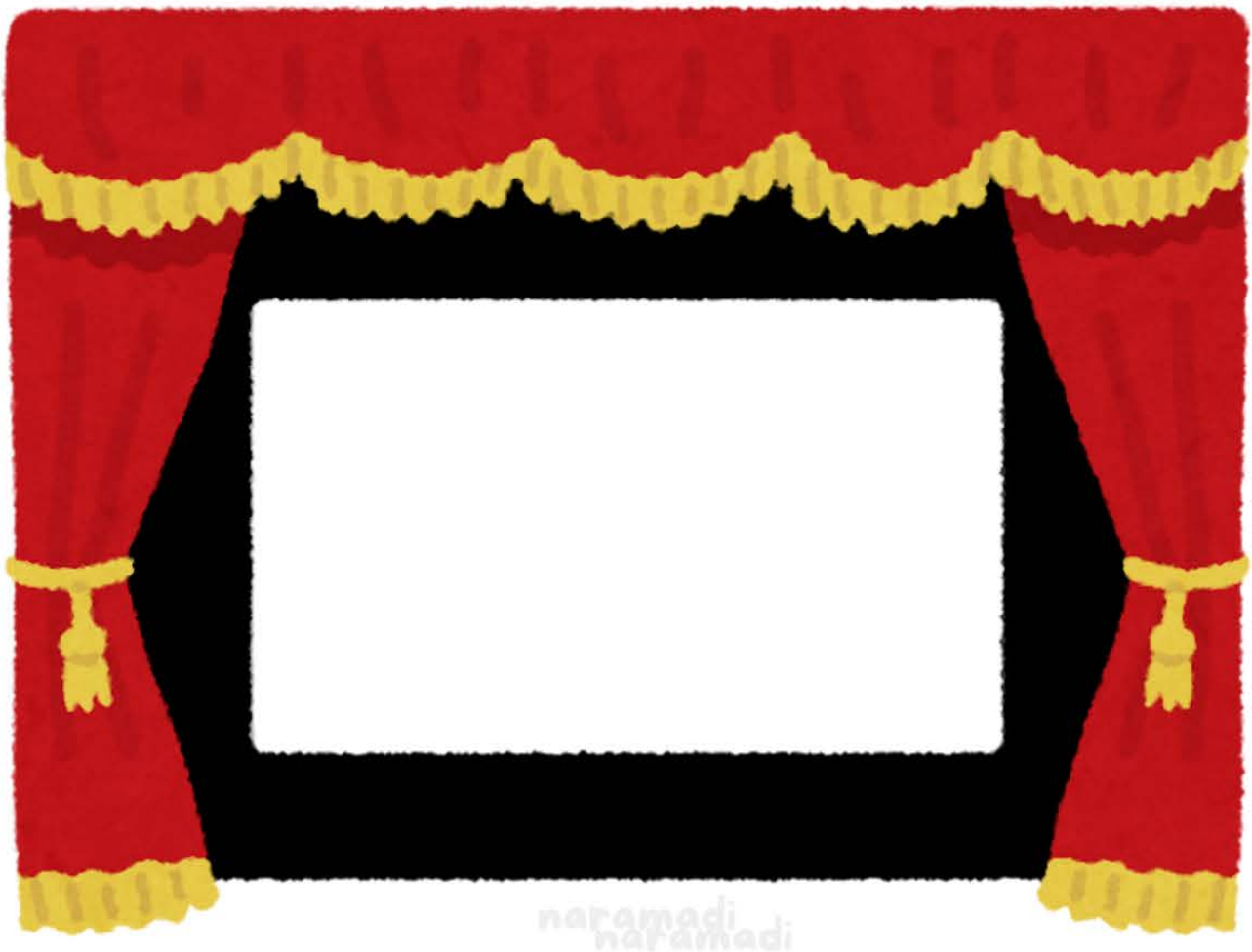
Merupakan cara dengan membuat properti memiliki elemen hancur atau terpotong. Misal pada properti tangan pada senjata tombak sudah dibuat dummy untuk dipatahkan atau seperti terpotong pada koreo tertentu. Pada properti panggung bisa seperti batu atau dinding yg hancur setelah terkena serangan.

LED / Light-up Props :

Merupakan cara dengan membuat properti memiliki efek menyala atau bersinar. Misal pada properti tangan merupakan momen rising up karakter dengan keluar lampu atau cahaya pada senjata. Pada properti panggung menjadi efek visual serangan yang lebih jelas.



Sebisa mungkin buatlah penampilan coscom dengan faktor wow lewat aksi, drama atau gimmick di kostum, musik hingga properti panggung



BACKGROUND VIDEO PADA COSCOM

Background video, BGV atau video latar panggung adalah elemen visual yang digunakan di layar belakang, biasanya LED atau layar proyektor

Meskipun tidak selalu wajib dan tidak selalu ada dari panitia, background video bisa dibuat ketika difasilitasi oleh panitia dan bisa dipergunakan untuk memberi konteks cerita, memperkuat narasi dan suasana atau memberikan efek pada coscom. Unsur utama pada BGV bisa dari potongan gambar, efek video green screen, transisi dan animasi yang disinkronisasikan dengan musik coscom.

LATIHAN COSCOM

Tidak seperti coswalk yang mungkin bisa dilakukan tanpa latihan, coscom dengan konsep cerita harus dipersiapkan dengan latihan. Disana ada alur cerita, dialog, blocking, koreo, hingga ke penggunaan properti yang harus dihafal gerakan dan timingnya sesuai dengan musik coscom yang telah dibuat.

Jika coscom solo bisa fleksibel, coscom tim memerlukan jadwal yang realistis satu sama lain dan berulang lebih banyak, supaya terbangun chemistry dan terkoneksi untuk penampilan terbaik.

Jika dibedah pun latihan harusnya tidak hanya mencoba musik dengan koreo, tapi secara aspek keseluruhan.

Latihan Koreo

Latihan Gesture

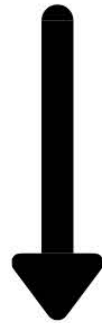
Latihan Ekspresi

Latihan Akting

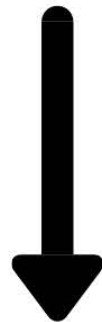
Latihan Teknis Properti

Latihan Timing

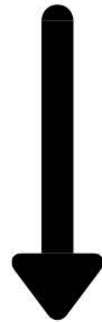
KONSEP



MUSIK



LATIHAN



COSCOM



Lomba coscom intinya adalah bentuk dari pembawaan cerita karakter yang lebih kompleks dibanding coswalk. Cosplayer masih sulit dan ragu untuk level up naik di panggung lomba coscom karena tidak tahu atau ragu untuk memulainya.

Coscom sebenarnya bisa dimulai dengan 3 langkah sederhana dari **pembangunan konsep, pembuatan musik serta latihan**. Membuat coscom yang keren dengan faktor wow, penggunaan properti atau BGV bisa dilakukan setelahnya. Dengan konsep, musik dan latihan, coscom sudah bisa terealisasikan. Bahkan konsep sendiri bisa terbantu lewat capture the idea, pembuatan musik bisa terbantu dengan sedikit kemampuan mengedit sound, dan latihan terbantu dengan cukup mengikuti apa yang dilakukan oleh karakter dari seriesnya.



1

Checklist Persiapan Coscom

Menyiapkan Kostum	Part Utama	Aksesoris	Properti Tangan
Membuat Konsep	Capture The Idea	Atau	Create The Idea
Menyiapkan Musik	Download Scene	Atau	Kumpulkan BGM, Dubbing, Sound Effect
Mengedit Musik	Download Aplikasi Editing	Import File	Potong dan Sesuaikan
Latihan	Menirukan Koreo	Atau	Membuat Koreo

Perhatikan dan checklist untuk persiapan coscom. Beberapa persiapan bisa dipilih tergantung preferensi kenyamanan, baik untuk coscom solo atau coscom tim.

2 Checklist Tambahhan Coscom

Faktor Wow	Gimmick Di Kostum	Efek Properti	Penggunaan Trik
BGV	Foto Background Set Cerita	Video Green Screen	Animasi Atau Efek Visual
Properti Panggung	Penetapan Fungsi	Pemilihan Bahan Properti	Pembuatan Properti
Latihan Dengan Properti	Latihan Setup Properti	Latihan Eksekusi Properti	Cek Ketahanan Properti
Latihan Dengan Kostum	Cek Kenyamanan Kostum	Cek Ketahanan Kostum	Cek Mobilitas Bersama Kostum

Perhatikan dan checklist untuk persiapan tambahan coscom. Untuk penampilan terbaik faktor wow yang menjadi sangat penting supaya penampilan membekas pada juri atau penonton

3 Checklist Persiapan Teknis

Memahami Rules	Yang Boleh dan Tak Boleh	Batas Durasi Penampilan
Membaca Technical Guide	Rundown dan Teknis Acara	Poin Penilaian
Pengecekan Musik	Uji File Musik	Backup File Musik
Registrasi & Administrasi	Pengiriman Musik	Urutan Tampil

Perhatikan dan checklist untuk persiapan teknis lomba coscom. Demi kenyamanan penampilan hal teknis diatas juga tidak boleh luput dari persiapan mengikuti lomba coscom

4 Checklist Persiapan Kostum

Foto Karakter	Part Kostum	Checklist

Masukan foto scan karakter kalian tampak full dari atas sampai bawah, kemudian list part kostumnya. Coscom tim bisa juga membaginya dengan 2 karakter untuk membantu recheck kelengkapan saat persiapan kostum atau packing sebelum lomba

5 Checklist Persiapan Makeup

Commish Berbayar	Booking DP atau Full Payment	Jadwal dan Lokasi Makeup
Makeup Bareng Teman	Tanyakan atau Berbagi Peralatan Makeup	Jadwal dan Lokasi Makeup
Makeup Sendiri	List Semua Makeup Yang Dibutuhkan	Packing atau Makeup Sebelum Berangkat

Persiapan makeup juga penting, jadi cek peralatan makeup dan jangan sampai ada yang ketinggalan. Atur juga jadwal ketika menggunakan jasa makeup berbayar atau bersama partner tim atau teman diluar tim

6 Template Storyboard Coscom Action

Nama Peserta / Nama Tim : _____

Kategori : Action Drama Dance

Contoh Durasi	Contoh Struktur	Contoh Adegan
00:00-00:30	Opening atau Pengenalan Karakter	Masuk Ke Panggung, Dialog, Mencari Musuh, Mengeluarkan Senjata
00:31-01:30	Main Story atau Inti Cerita	Battle, Melakukan Koreo, Menggunakan Properti, Drama Jatuh atau Bangkit Melawan
01:31-02:00	Ending atau Penutup	Power Up, Serangan Terakhir, Mengaktifkan Faktor Wow, Pose Kemenangan

7 Template Storyboard Coscom Drama

Nama Peserta / Nama Tim : _____

Kategori : Action Drama Dance

Contoh Durasi	Contoh Struktur	Contoh Adegan
00:00-00:30	Opening atau Pengenalan Karakter	Masuk Ke Panggung, Dialog atau Gesture Membangun Cerita
00:31-01:30	Main Story atau Inti Cerita	Transisi, Blocking, Akting Memperkuat Cerita, Dialog Emosional
01:31-02:00	Ending atau Penutup	Adegan Lucu, Adegan Bahagia, Teriak Emosional

8 Template Storyboard Coscom Dance

Nama Peserta / Nama Tim : _____

Kategori : Action Drama Dance

Contoh Durasi	Contoh Struktur	Contoh Adegan
00:00-02:00	Koreo Pertama	Pose Pertama, Aksi Dance Sesuai Referensi,
	Koreo Utama atau Transisi Tempo Lagu	Pose Ikonik, Transisi Gerakan, Efek Surprise
	Koreo Terakhir	Aksi Dance Lanjutan, Efek Surprise, Pose Terakhir

9 Contoh Faktor Wow Coscom

Entrance dan Cara Masuk Panggung Yang Keren



Penggunaan Properti di Timing Yang Tepat



Penggunaan Trik dan Gimmick di Properti atau Kostum



10 Q&A COSCOM

Q1 : Apakah boleh coscom dengan durasi dibawah 1 menit?

Boleh, selagi tidak ada larangan batas minimum penampilan. Yang terpenting 1 menit bisa bawa konsep atau alur ceritanya.

Q2 : Apakah coscom wajib memakai properti?

Tidak wajib, tapi properti bisa membantu penampilan jika fungsi dan penggunaannya jelas dalam konsep cerita.

naramadi

Q3 : Apakah boleh mendaftar coswalk dan coscom bersamaan?

Boleh, selama masih relevan dan bisa membagi waktu terkait persiapan sebelum dan di waktu acara

Q4 : Apakah properti jatuh akan mengurangi penilaian?

Pengurangan kembali ke masing-masing juri, seberapa jauh toleransi dan fungsi properti terhadap penampilan

Q5 : Apakah nampil sendiri boleh ikut coscom?

Selagi tajuk lomba "cosplay competition" cosplayer solo atau cosplayer tim bisa mendaftar

Q6 : Ada sh*t happen di penampilan A, kok masih bisa menang?

Banyak poin lain bisa jadi lebih tinggi, termasuk juri juga punya perspektif masing-masing terkait pengurangan nilai

Q7 : Apa coscom wajib dubbing bahasa indonesia?

Dubbing bahasa apapun masih diperbolehkan. Pointnya tetap seberapa kuat menyajikan cerita lewat musik yang dibuat

Q8 : Lebih penting kostum atau penampilan dalam coscom?

Kostum dan penampilan sama pentingnya, pelajari lagi setiap poin penilaian event yang diikuti

Q9 : Apa coscom boleh memakai peran pembantu atau blackman?

Beberapa kompetisi memperbolehkan dan yang lainnya melarang, bisa konfirmasi ke panitia untuk hal ini.

Q10 : Apa kesalahan paling umum saat coscom?

Konsep datar tidak memiliki faktor wow, timing tidak tepat, dan akting kurang maksimal.

Q11 : Apa menariknya coscom dibanding coswalk?

Coscom bisa explore banyak soal akting, koreo dan hal kreatifitas lainnya yang bisa disesuaikan dengan musik penampilan

Q12 : Bagaimana sebenarnya supaya bisa ikut coscom?

Buat konsep meniru seriesnya, editing musik kemudian latihan. Dengan tambahan sedikit keberanian, coscom bisa terealisasikan

Terima Kasih

Terima kasih kembali karena sudah membaca Volume 2 Seri Naramadi "Semua Tentang Coscom". Harapannya ini bisa menjadi titik mulai buat cosplayer yang masih bingung dan belum berani mengikuti lomba coscom. Termasuk juga menjadi referensi terbaik buat yang sudah pernah mengikuti lomba coscom, tapi ingin lebih tampil maksimal.

Coscom merupakan cara untuk mengekspresikan karakter lebih jauh dengan durasi lebih lama. Coscom solo atau coscom tim, keduanya sama memberikan kesempatan untuk tampil lebih kreatif dan eksplor lebih jauh soal karakter, kostum, akting dan dunia kreatif lainnya di cosplay.

Simpan dan baca kembali "Semua Tentang Coscom" ini dan feel free untuk mencetaknya untuk panduan kalian dalam mengikuti coscom. Harapannya tentu saja juga bisa menemukan cara terbaiknya sendiri untuk coscom yang lebih menarik dan berkesan, baik untuk pribadi, partner tim, juri, penonton hingga ke orang lain.

Lets Connect @naramadi



Subscribe @naramadiYT



Subscribe naramadi.com



Follow @naramadi_



Follow @naramadi_



Follow @naramadi



Support @naramadi