

BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Cosplay merupakan singkatan dari *costume* dan *play* yang secara harfiah dalam bahasa Indonesia diartikan bermain kostum. Menurut Lily (2008: 86), istilah *cosplay* pertama kali dikenalkan di Jepang oleh Nov Takahashi dari Studio *Hard* setelah beliau mengunjungi kontes kostum di Los Angeles tahun 1984. *Cosplay* sesungguhnya sangatlah kompleks. *Cosplay* mencakup banyak hal seperti *fashion design, craftsmanship, make up, acting, fotografi, photo editing*, dan lain-lain seperti yang dikatakan Pinky Lu Xun (Lily, 2009: 17). Cakupan kostum yang diambil disini dimaksudkan sebagai meniru kostum animasi, komik, *game*, artis, dan lain-lain dari Jepang.

Orang yang melakukan *cosplay* disebut *cosplayer*. Para *cosplayer* tidak hanya memakai kostum tetapi harus pandai berakting dan menjiwai karakter yang dimainkan. Dalam buku “*Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga Suki na no ka*” karya Fukiko Mitamura disebutkan “Dapat dengan mudah menjadi suatu peran/tokoh. Dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Inilah yang disebut *cosplay*.” (Zhuge Kamiya Facebook, Maret 2013)

Kostum selalu mengekspresikan karakter seorang individu yang memakainya (atau intuisi si pembuat yang menggambarannya); jadi kita dapat mengatakan kostum adalah bentuk estetika umum dimana masyarakat berasumsi melalui usia, dan muncul sebagai sebuah pernyataan kehidupan terhadap sejarah. Kostum sendiri dapat diposisikan dari bentuk komunikasi ke nilai-nilai sebuah ekspresitas dan mengubah informasi ke sebuah norma perilaku sosial, menunjukkan keunikan setiap komunitas. (Pistolese dan Horsting, *History of Fashions*, 1970 : v-vi)

Di Indonesia *cosplay* dikenal dari *event* yang berhubungan dengan budaya Jepang. Para komunitas pecinta Jepang dari sekolah atau kampus memasukkan *cosplay* menjadi daya tarik acara mereka. Salah satu contohnya yaitu acara besar Gelar Jepang UI yang diadakan setiap tahun sejak tahun 2010 oleh Himpunan

Mahasiswa Japanologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia (HIMAJA FIB UI). Mereka memasukkan segmen *cosplay* dalam acara untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang. Selain itu, ada acara HelloFest yang menamai *cosplay* dengan KostuMasa (dari tahun 2007 hingga sekarang). KostuMasa memiliki catatan 1000 pengunjung yang berkostum dan merupakan jumlah terbanyak di Indonesia sesuai tercantum dalam website HelloFest. Ada juga acara tahunan yang diadakan oleh majalah Animonster yang berisi tentang *pop culture* Jepang. Mereka mengadakan acara bernama Animonster Sound untuk pertama kali pada tanggal 12 Desember 2004 dengan jumlah *cosplayer* sebanyak 54 peserta. (D*Illusion, Silencio de Angel, Suppi-chan, 2005: 16 dan 21)

Cosplay dapat dijadikan karir bagi yang menekuninya. Perlombaan atau kompetisi *cosplay* sudah cukup sering diadakan dengan bermacam-macam bentuk misalnya saja secara individu atau kelompok dalam bentuk *show off* ataupun *cabaret*. Para *cosplayer* Indonesia pun sudah ada yang mencapai karir nasional maupun internasional, contohnya tim *cosplay superhero* Jepang (tokusatsu) pertama di Indonesia, *Animax Action Club* (AAC). Prestasi AAC diantaranya juara 1 di acara *Animonster Matsuri* 2005, juara 1 di acara *Animonster Aishiteru* 2006 dan *J-I Matsuri* 2006, juara 1 di acara *Hollywood Dress Cosplay* 2006, juara 1 di acara *Djarum Black Cosplay Party* 2007, dan masih banyak lagi (Lily, 2008: 94). Beberapa *cosplayer* Indonesia lain yang namanya sudah cukup terkenal dan mempunyai berbagai prestasi di dunia *cosplay* Indonesia adalah Pinky Lu Xun, Usagi Chiba Serenity, Kisame Arsen, dan Richfield Edbert. (www.duniacosplay.com, Maret 2013)

Ada beberapa komunitas *cosplay* di Indonesia yang sudah dibentuk sehingga dapat memperbanyak dan memperluas pertemanan dan kekeluargaan sesama pencinta *cosplay*. Contohnya pada media sosial Facebook, terdapat sebuah *open group* *Cosplay Bandung* yang memiliki anggota lebih dari 7400 (Maret, 2013). Mereka selalu melakukan *gathering* di Balai Kota Bandung dan melakukan aktifitas-aktifitas untuk mengembangkan komunitas mereka. Salah satu usaha *Cosplay Bandung* adalah membuat *e-magazine* bernama *Kosplei* yang berisi informasi mengenai *cosplay* dan segala macam hal yang terkait dengan *cosplay*. Ada juga *page* Facebook untuk mengetahui perkembangan *cosplay* di Indonesia

yaitu Komunitas *Cosplay* Indonesia. Mereka mencatat *membership list* dengan komunitas atau tim *cosplay* yang aktif dengan jumlah 30 nama dari berbagai daerah di seluruh Indonesia. (Maret 2013)

Walaupun *cosplay* telah berkembang di Indonesia, masyarakat masih kurang dalam mengapresiasi *cosplay*. Kasus yang cukup sering dialami para *cosplayer* misalnya yaitu larangan dari orang tua. Bahkan ada *cosplayer* yang melakukannya dengan sembunyi-sembunyi sesuai yang dikatakan oleh Zhuge Kamiya alias Rizky Karismana, *cosplayer* berpengalaman asal Bandung. Hal ini dikarenakan budaya Indonesia yang kuat menyebabkan masih mempertimbangkan tingkat ‘kesopanan’ dan ‘kewajaran’ dalam berkostum. Misalnya *cosplayer* memakai kostum bertema *gothic* salah satunya yaitu *Gothic Lolita cosplayer*. Mereka harus memainkan karakter sesuai dengan kostumnya yang belum tentu sama sifat dan prilaku dengan kehidupan sehari-harinya. Berbeda dengan budaya negara Jepang yang sudah biasa dengan kostum seperti *Gothic Lolita*. “Bagi orang Jepang, terutama pemakai *style Gothic Lolita*; gaya adalah gaya, tidak ada hubungannya dengan kehidupan pribadi ataupun identitas seksual” (Demonic Angel, Lily, 2004: 69)

Bagi masyarakat yang baru mengenal *cosplay* saat ini masih sulit untuk mendapatkan informasi tentang *cosplay* karena masih terbatasnya sumber-sumber *cosplay* di Indonesia. Misalnya sumber-sumber tersebut hanya dari sosial media, majalah, dan website yang lebih banyak memberikan informasi dan laporan kompetisi *cosplay* dan *cosplayer* yang sudah berpengalaman. Belum ada media khusus *cosplay* di Indonesia yang membahas dasar-dasar panduan *cosplay* yang mudah didapatkan.

Oleh karena itu, untuk mengenalkan *cosplay* kepada masyarakat maka diperlukan media informasi yang memuat dasar-dasar tentang *cosplay* dengan memasukkan unsur visual secara informatif dapat dibaca sehingga mudah ditangkap pesan yang ingin disampaikan. Penulis menunjuk sasaran yaitu masyarakat khususnya pelajar dan mahasiswa dengan usia 12-21 tahun yang biasa datang pada acara-acara *cosplay* atau acara yang berhubungan dengan budaya Jepang. Selain itu pada usia tersebut merupakan masa remaja dalam perkembangan psikologisnya suatu tahap transisi menuju ke status orang dewasa

yang mempunyai beberapa keuntungan. Tahap transisi memberi remaja suatu masa yang panjang untuk mengembangkan berbagai keterampilan serta untuk mempersiapkan masa depan, tetapi masa itu cenderung menimbulkan masa pertentangan (konflik) kebimbangan antara ketergantungan dan kemandirian sesuai yang dinyatakan pada buku terjemahan Pengantar Psikologi oleh Rita L. Atkinson dan Richard C. Atkinson, 1983.

Media yang dipilih adalah buku dengan gaya penceritaan berbentuk komik karena bahasa visual yang dalam penyampaian pesan mudah ditangkap oleh banyak orang. Ilustrasi yang diambil adalah gaya *manga* atau komik Jepang. Dalam buku *Understanding Comics* karya Scott McCloud (1994: 44), gaya komik Jepang kebanyakan karakter digambarkan dengan sederhana karena bertujuan membantu mengidentifikasi bagi pembaca, tetapi karena ‘kehidupan’ dapat membentuk identitas gaya gambar yang dimiliki. Media buku sendiri merupakan barang yang bersifat konvensional sehingga mudah didapatkan. Buku panduan *cosplay* ini diharapkan dapat dinikmati oleh masyarakat yang tertarik untuk *cosplay* ataupun yang ingin mengetahui lebih baik mengenai *cosplay*.

1. 2 Identifikasi Masalah

- Perkembangan *cosplay* di Indonesia semakin maju.
- Apresiasi masyarakat masih kurang terhadap *cosplayer*.
- Terbatasnya media informasi dalam memperkenalkan dasar-dasar *cosplay* yang mudah didapatkan.

1. 3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku dengan gaya penceritaan komik yang dapat memperkenalkan *cosplay* kepada masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa usia 12-21 tahun?

1. 4 Ruang lingkup

Untuk memberikan arah yang jelas mengenai masalah yang diteliti, maka dalam Tugas Akhir ini penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu membahas perancangan komik tutorial *cosplay* antara lain:

Geografis:

- Penelitian dilakukan di kota Bandung. Bandung merupakan salah satu tempat yang cukup memiliki banyak *cosplayer* karena kota ini juga merupakan salah satu kota yang mempunyai industri tekstil cukup besar sehingga memudahkan mereka mendapatkan bahan untuk pembuatan kostum.
- Meneliti media yang membahas *cosplay* seperti majalah, *website*, dan media sosial Facebook.

Demografis:

- Masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa usia 12-21 tahun. Ditinjau dari beberapa acara yang berhubungan dengan *cosplay*, rata-rata pelajar merupakan pengunjung terbanyak.
- Kelas sosial menengah ke atas. Membuat kostum tentu memerlukan biaya dalam prosesnya hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Psikografis:

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- Memiliki rasa keraguan untuk *cosplaying*.
- Peminat budaya pop Jepang seperti *manga* dan *anime*.

4. Perilaku

- Orang yang suka menunjukkan eksistensinya.

Buku panduan *cosplay* ini terdiri dari 3 volume berisi mengenal ‘*cosplay*’, tujuan *cosplay* dan tutorial dasar teknik pembuatan kostum, dan dasar tata rias wajah, rambut, dan dasar *cosplay*. Penulis hanya akan fokus pada volume 1 yaitu mengenal ‘*cosplay*’ dan *cover* setiap volume.

1. 5 Tujuan Perancangan

Menghasilkan sebuah perancangan buku dengan gaya penceritaan komik yang dapat memperkenalkan *cosplay* kepada masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa usia 12-21 tahun.

1. 6 Cara Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku, artikel, dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan.

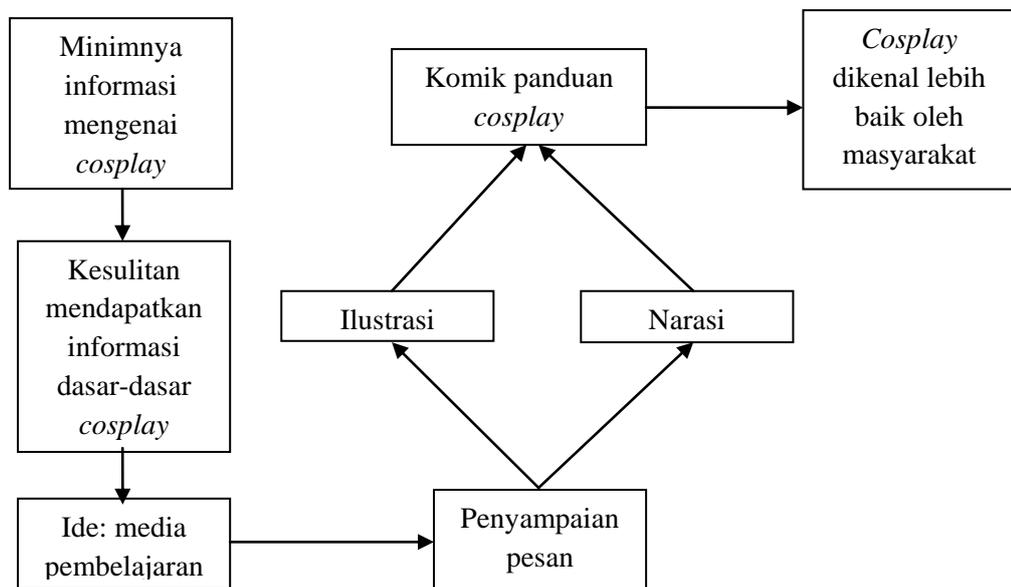
2. Observasi

Melakukan kunjungan ke beberapa toko buku dan perpustakaan di kota Bandung untuk mencari referensi *cosplay* dan hal yang berkaitannya. Penulis juga mengunjungi *event* yang terdapat segmen *cosplay* di Bandung.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak yang berpengalaman atau berkaitan dengan objek permasalahan seperti tim *cosplay* dan *cosplayer*.

1. 7 Skema Perancangan



Gambar I. 1 Skema Perancangan

1. 8 Pembabakan

Guna memudahkan memahami hasil penelitian, maka penulisan dibagi dalam pembabakan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang gaya ilustrasi, *storytelling*, komik, *layout*, tipografi, warna, dan kostum.

Bab III Data dan Analisis Masalah

- Data
Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan.
- Analisis
Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan analisis perbandingan yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil Perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dan saran objek perancangan.