BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cosplay adalah bermain-main dengan kostum, dimana kostum tersebut akan memberikan suatu personifikasi terhadap orang yang mengenakannya, sehingga orang tersebut akan semakin dekat atau menjadi tokoh atau peran yang kostumnya ia kenakan, dan orang lain juga bisa mengenali dirinya mengenai kostum yang dikenakan olehnya.

Pada awalnya *cosplay* tidak begitu banyak di kenal di Indonesia. Awal tahun 2000-an, beberapa acara seperti Gelar Jepang UI mengadakan acara *cosplay*. Tetapi saat itu belum ada yang berminat, *cosplay* pertama saat itu hanyalah *EO (Event Organizer)* atau panitia dari acara Gelar Jepang tersebut bertujuan hanya untuk menarik perhatian pengunjung.

Beranjak dari *event* Jepang, beberapa pemuda-pemudi di Bandung memperkenalkan gaya *Harajuku* dan hadirnya *cosplayer* pertama yang bukan merupakan EO atau panitia acara saat itu. Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada acara *cosplay* di Jakarta. Dari waktu ke waktu *cosplay* semakin banyak diminati. Hal ini dapat dilihat di acara-acara yang diadakan tiap tahun semakin bertambah banyak. Bahkan untuk saat ini dalam sebulan bisa terdapat 3 kali acara *cosplay*. Perkembangan *cosplay* juga dapat dilihat dari acara terbesar *cosplay* di Indonesia, KostuMasa HelloFest yang pesertanya semakin banyak dari tahun ke tahun.

Menurut data yang diberikan di situs Hellofest.com, KostuMasa dimulai pada saat HelloFest 4 pada tanggal 25 Agustus 2007, dikunjungi oleh 100 peserta, dan pada HelloFest 7 tanggal 4 Desember 2010 lalu, mencapai 1000 peserta. Perkembangan yang cukup signifikan ini menandakan perkembangan peminat *cosplay* yang sangat pesat di Indonesia.

Dengan bertambahnya peminat *cosplay*, maka bertambah banyak juga interpretasi yang berbeda-beda dalam memerankan suatu karakter. Hal ini dapat diamati pada *cosplayer* yang berusaha meng*cosplay*kan sosok Miku Hatsune. Miku Hatsune adalah suatu karakter dari perangkat lunak produksi Yamaha *Corporation* yang menghasilkan suara nyanyian manusia, Vocaloid. Miku Hatsune ini sangat fenomenal dan bahkan diketahui hampir di seluruh dunia. Dan bahkan di Jepang sendiri telah digelar konser *holographic*nya. Miku Hatsune-pun menjadi official sponsor acara-acara Internasional bertemakan *cosplay* diseluruh dunia seperti *World Cosplay Summit* (WCS) di Nagoya, Jepang dan *Anime Festival Asia* (AFA) di Singapura. Lalu Miku Hatsune mendapatkan peringkat 1 pada situs *The Top Tens.com* di sebuah *polling* yang menentukan penyanyi yang diinginkan untuk tampil di olimpiade London 2012, *United Kingdom* dengan total *vote* sekitar 120.000 pemilih. *Google Chrome* memilih Miku Hatsune untuk kampanye iklannya. Dengan kepopuleran Miku Hatsune yang mendunia ini mempengaruhi banyak *cosplayer* di seluruh dunia untuk ber*cosplay* sebagai Miku Hatsune, tidak terkecuali di Indonesia.

Penelitian mengenai fenomena *cosplay* tidaklah mudah. Julia Hlister seorang pelaku *cosplay* di Amerika dan Asia yang juga seorang peneliti antropologi di dunia *cosplay* yang telah meneliti tentang fenomena *cosplay* di Amerika dan

Jepang selama 6 tahun dan bahkan penelitiannya belum selesai hingga saat ini menyatakan bahwa sulitnya meneliti tentang *cosplay* dikarenakan minimnya informasi yang diverifikasi, atau yang dianggap sah oleh studi akademis yang telah dilakukan mengenai *cosplay*. Tidak ada teori khusus yang dapat menjelaskan *cosplay* secara akademis. Hal ini pula yang menyebabkan peneliti kesulitan untuk melakukan penelitian tentang *cosplay*.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

- *Cosplayer* yang baik mampu untuk memerankan karakter yang diperankannya saat ber*cosplay*. Dasar dari *cosplay* adalah tidak keluar dari sifat karakter yang diperankannya atau biasa disebut *Out of Character*.

- *Image* karakter Miku Hatsune yang bukan seorang karakter dari cerita tertentu (*anime/ manga / game*) melainkan seorang penyayi yang berasal dari dunia maya (*Cyber idol*), menyebabkan sulitnya *cosplayer* untuk menginterpretasikan Miku Hatsune dengan baik

- Terdapat berbagai macam interpretasi yang kurang baik saat *cosplayer* memerankan karakter Miku Hatsune.

1.2.2 Rumusan Masalah

Mengetahui interpretasi *cosplayer* terhadap visualisasi dari bentuk dan sifat karakter Miku Hatsune, seorang *cyber idol* yang sangat popular dan mendunia.

1.3 Batasan Masalah

Hal-hal yang dibatasi adalah:

- Hanya membahas *cosplay* dengan karakter Miku Hatsune, karena Miku Hatsune adalah tokoh yang sangat fenomenal yang mempunyai penggemar di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Miku Hatsune sendiri adalah tokoh yang paling dikenal diantara karakter VOCALOID lainnya.
- Hanya membahas kostum dari lagu-lagu *official* Miku Hatsune yang telah mendapatkan lisensi dari Crypton Future Media,Inc dan SEGA. Yaitu terdiri dari kostum utama (*default*), kostum yang terdapat pada *game Project diva*, dan kostum yang dipakai di video klipnya karena pada karakter Miku Hatsune ini terdapat kostum *non official* (*original*) yang dibuat oeh para penggemarnya.
- Dibatasi oleh perlakuan *cosplayer* terhadap cara penginterpretasian kostum Miku Hatsune. Hal ini bertujuan untuk mencegah perluasan pembahasan dan melihat hasil penginterpretasiannya yang diperoleh *cosplayer* secara visual.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yaitu menggunakan teori fenomenologi, yaitu kajian tentang menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh *cosplayer* dalam ber*cosplay* sebagai Miku Hatsune. Miku Hatsune dan *cosplay* adalah 2 fenomena yang terdapat keterkaitan satu sama lainnya. Sumber data mengenai *cosplay* Miku Hatsune hanya bisa didapat secara kualitatif. Hal ini juga yang memacu peneliti untuk mengkaji penelitian ini dengan metode penelitian fenomenologi. Digunakan untuk pra penelitian yaitu untuk mencari fakta-fakta yang terdapat dilapangan

sebagai data yang membantu peneliti untuk menganalisis penelitiannya. Fakta-fakta didapat dari wawancara dikalangan *cosplayer* yang telah ber*cosplay* sebagai Miku Hatsune paling sedikitnya sebanyak 2 kostum.

Metode pembahasan akan dilakukan dengan metode analisis semiologi semiotika yang merujuk kepada suatu bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari sebuah tanda atau simbol. Karakter Miku Hatsune mempunyai ciri khas berupa tanda atau simbol yang mengidentifikasikan Miku Hatsune secara visual sehingga masyarakat dengan mudah dapat mengenali karakter Miku Hatsune tersebut. Hal ini yang menjadi referensi *cosplayer* dalam menginterpretasikan *cosplay*nya sebagai Miku Hatsune.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari data tidak langsung dari berbagai sumber baik media cetak maupun elektronik dan menyebarkan kuesioner kepada *cosplayer* yang telah ber*cosplay* sebagai Miku Hatsune sebanyak minimal 2 kali *cosplay*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meninjau penginterpretasian *cosplayer* saat memerankan karakter Miku Hatsune, dan hasil yang didapat dari interpretasi *cosplayer* mengenai keseluruhan penampilannya secara visual.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Desainer Komunikasi Visual agar dapat mengkonsep pembuatan desain karakter

yang unik yang dengan memikirkan bagaimana nanti *cosplayer akan* menginterpretasikan karakter yang akan didesain.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai setiap bab pada penelitian ini penulis akan menguraikannya sebagai berikut;

Bab I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, menjelaskan mengenai latar belakang diangkatnya *Cosplay* Miku Hatsune, Rumusan masalah, menjelaskan masalah yang terjadi di lapangan, Batasan masalah, membatasi masalah agar tidak meluas, Tujuan penelitian, menjelaskan tujuan dari dilakukannya penelitian ini, Manfaat penelitian, menjelaskan manfaat dari penelitian, Metode penelitian, menjelaskan metode-metode yang digunakan untuk menganalisis penelitian

Bab II Teori Utama dan Pendukung meliputi teori-teori yang dipakai untuk menganalisis sumber data bertujuan untuk mendapatkan solusi dan kesimpulan.

Bab III Objek Penelitian *Cosplay* Miku Hatsune meliputi penjabaran data-data yang didapat secara langsung maupun tidak langsung tentang *cosplay* dan Miku Hatsune .

Bab VI Objek Penelitian Miku Hatsune yaitu meliputi analisis yang dilakukan peneliti terhadap *cosplay* Miku Hatsune.

BAB V Simpulan yaitu kesimpulan dan solusi yang diperoleh peneliti mengenai hasil penelitiannya.