BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Cosplay adalah istilah penggabungan dari kata *costume* serta *play* yang secara bahasa Indonesia dapat diartikan dengan "bermain kostum" (Winge, 2006). Penggunaan istilah dari kata *cosplay* sendiri dimulai pertama kali di Jepang oleh tokoh terkenal *Nobuyuki Takahashi,* yang berasal dari *Studio Hard,* setelah dirinya berpartisipasi dalam *costume contest* di Los Angeles pada tahun 1984 (Winge, 2006). Menurut Pinky Lu Xun, ada beberapa hal dalam *cosplay* yaitu *design, make up, fashion design, acting, craftsmanship, photo editing,* fotografi dan lain-lain yang menjadikan *cosplay* kreatifitas yang kompleks (Lily, 2009). Ruang lingkup kostum yang dimaksudkan adalah mengikuti kostum karakter dari komik, *animasi*, *game*, artis, musisi dan lain-lain yang berasal dari Jepang.

Pelaku *cosplay* dikenal dengan istilah *cosplayer*. *Cosplayer* bukan hanya menggunakan kostum yang menyerupai tokoh fiksi tetapi harus pintar dalam menjiwai dan berakting layaknya karakter yang sedang dimainkan. Dalam buku karya Fukiko Mitamura dengan judul "*Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga Suki na noka*" menyebutkan pengertian dari cosplay. Fukiko Mitamura mengutarakan ketika seseorang dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya, dengan mudah menjadi suatu peran/tokoh atau menjadi peran yang dibutuhkan. Maka saat itu seseorang dapat dikatakan sebagai pemain *cosplay* (*cosplayer*). (Yoseftiawan, 2015)

Kostum sebagai media dengan tujuan mengekpresikan sebuah karakter individu yang menggunakannya, jadi kostum dapat diartikan sebagai bentuk kepekaan terhadap pemahaman seni dan keindahan secara umum dalam berpakaian dimana orang-orang beranggapan melalui usia dan muncul sebagai pernyataan kehidupan berkenaan dengan sejarah atau periode tertentu. Kostum dapat diposisikan sebagai suatu bentuk media untuk mengkomunikasikan nilai-nilai ekspresitas dan mengonversikan sebuah informasi menjadi suatu norma dari perilaku sosial, memperlihatkan keunikan dan kreatifitas dari setiap komunitas. (Pistolese dan Horsting, 1970).

Cosplay Indonesia dikenal melalui *event* yang berkaitan dengan budaya yang berasal dari Jepang. Komunitas penggemar budaya Jepang dari kampus melibatkan *cosplay* sebagai daya tarik tersendiri bagi acara yang mereka selenggarakan. Salah satu acara besar yang diadakan setiap tahun sejak tahun 2010 adalah Gelar Jepang UI oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia (HIMAJA FIB UI). Panitia melibatkan segmen *cosplay* dalam acara mereka untuk mengenalkan budaya dari Jepang. Selain acara Gelar Jepang UI, ada acara HelloFest yang menyebut *cosplay* dengan sebutan KostuMasa bermula dari tahun 2007 hingga saat ini. KostuMasa merupakan acara dengan jumlah *cosplayer* terbanyak di Indonesia dimana tercatat sebanyak 1000 kontestan yang hadir dalam acara tersebut, tercantum dalam halaman *website* HelloFest. Acara tahunan lainnya yang berisi tentang *pop culture* dari Jepang diadakan oleh majalah *Animonster*. *Animonster* mengadakan acara untuk yang pertama kali dengan nama *Animonster Sound* pada tanggal 14 Desember 2004 dengan partisipan *cosplayer* sebanyak 54 peserta. (D'Illusion, Silencio de Angel dan Suppi-chan, 2005)

Cosplay bisa dijadikan sebagai karir untuk mereka yang menekuni dan serius. Perlombaan *cosplay* sangat sering dilakukan dengan berbagai macam bentuk mulai dari perorangan maupun berkelompok sebagai bentuk *show off* atau kabaret. *Cosplayer* Indonesia pun ada yang sudah mencapai karir ke tingkat nasional maupun internasional (Lily, 2008). Beberapa *cosplayer* Indonesia yang namanya sudah cukup terkenal serta mempunyai banyak prestasi dalam dunia *cosplay* beberapa diantaranya Richfield Edbert, Usagi Chiba Serenity, Kisame Arsen dan Pinky Lu Xun.

Beberapa dari komunitas *cosplay* yang sudah terbentuk di Indonesia memberikan keuntungan tersendiri dimana *cosplayer* maupun penggemar budaya tersebut dapat memperluas dan memperbanyak persahabatan serta keluarga yang sama-sama memiliki kegemaran dalam *cosplay*. Salah satu contohnya melalui media sosial yaitu *Facebook*, terdapat group Cosplay Bandung yang memiliki jumlah anggota mencapai 17.497 (Juni, 2018). Komunitas ini selalu mengadakan pertemuan di Balai Kota Bandung dan melangsungkan beberapa aktifitas untuk memajukan komunitas mereka. Dari beberapa usaha yang dilakukan komunitas

Cosplay Bandung salah satu diantaranya adalah pembuatan *cosplay* yang merupakan *e-magazine* dengan konten yang berisi informasi dan semua hal yang terkait dengan *cosplay*.

Meskipun budaya *cosplay* telah banyak berkembang di kota-kota besar di Indonesia, namun sebagian masyarakat khususnya di Kota Bandung yang baru mengetahui *cosplay* saat ini mengalami kesulitan untuk mendapatkan sumber informasi mengenai pengetahuan *cosplay*. Hal ini disebabkan karena minimnya sumber-sumber informasi yang membahas lebih detail hal tersebut. Saat ini sumber informasi yang membahas *cosplay* banyak melalui majalah, website dan sosial media. Namun media tersebut hanya memberikan informasi mengenai kompetisi *cosplay* dan pengalaman *cosplayer* saja. Kurangnya keberadaan media informasi yang khusus membahas mengenai poin-poin dasar pengetahuan *cosplay* yang mudah untuk didapatkan, menjadikan hal tersebut perlu untuk diperhatikan.

Berdasarkan wawancara dengan Adi Wiguna selaku ketua Komunitas *Amatsukage*, banyak dari *cosplayer* yang berpartisipasi pada event *cosplay* di Kota Bandung, masih banyak diantara mereka yang belum mengetahui teknik-teknik, informasi dasar hingga sejarah budaya *cosplay* itu sendiri. Masyarakat cenderung memandang sebelah mata budaya *cosplay* yang ada di Indonesia khususnya di Kota Bandung, karena beberapa hal diantaranya belum mengetahui tujuan, manfaat hingga sesuatu yang dapat dihasilkan dari ber-*cosplay* itu sendiri. Sebagian dari *cosplayer* juga masih belum paham definisi *cosplay*, yang mereka ketahui hanyalah menirukan tokoh-tokoh fiksi yang digemarinya saja.

Oleh sebab itu, untuk memperkenalkan lebih dalam kepada masyarakat khususnya *cosplayer* mengenai pengetahuan *cosplay* itu sendiri, maka diperlukan sebuah media informasi yang mengenalkan dasar-dasar pengetahuan *cosplay* dengan menambahkan gaya visual dan informatif agar mudah dipahami dan ditangkap pesan yang disampaikan. Masyarakat dengan rentang usia dari 15 hingga 25 tahun yang merupakan pelajar serta mahasiswa dipilih oleh penulis sebagai sasaran. Hal ini dikarenakan mereka biasa datang ke event *cosplay* atau *event* lain yang berkaitan dengan budaya Jepang. Selanjutnya pada usia tersebut, seseorang sedang mengalami masa remaja yang merupakan masa perkembangan psikologis

menuju status pendewasaan yang mempunyai beberapa keuntungan. Pada tahap ini, mereka memiliki masa transisi yang cukup panjang untuk pengembangan keterampilan serta mempersiapkan diri untuk masa depannya, namun pada masa tersebut ada kecenderungan terjadinya pertentangan, kebimbangan di antara ketergantungan serta kemandirian.

I.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi dari latar belakang diatas, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya *cosplayer*, terhadap pengetahuan mendasar tentang *cosplay.*
b) Terbatasnya media-media informasi yang membahas dan memperkenalkan masyarakat khususnya *cosplayer* mengenai dasar-dasar pengetahuan *cosplay* dengan mudah didapatkan.

I.3 Rumusan Masalah

Penjelasan yang diuraikan pada identifikasi masalah, maka rumusan masalah terletak pada, "bagaimana merancang media berupa buku bergambar untuk mengenalkan pada masyarakat khususnya *cosplayer* mengenai dasar-dasar tentang pengetahuan *cosplay".*

I.4 Batasan Masalah

Memperkenalkan informasi pengetahuan *cosplay* kepada masyarakat khususnya *cosplayer* Kota Bandung. Dengan adanya perancangan informasi *cosplay* diharapkan masyarakat khususnya *cosplayer* dapat mengerti, memahami serta mendukung berkembang *cosplay* yang ada di Kota Bandung.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan perancangan sebagai berikut :

a) Memberikan informasi pengetahuan seputar *cosplay* kepada masyarakat di Kota Bandung.
b) Dapat menyampaikan pengertian mengenai pengetahuan seputar *cosplay.*

c) Memberikan informasi mengenai asal mula *cosplay* kepada masyarakat, khususnya *cosplayer*.

Manfaat Perancangan :

a) Menambah wawasan mengenai dasar-dasar *cosplay* kepada masyarakat di Kota Bandung.
b) Sebagai media untuk memperkaya ilmu pegetahuan terhadap budaya *cosplay*.
c) Menambah wawasan pengetahuan mengenai asal mula *cosplay*.