## BAB II Pengetahuan Seputar *Cosplay*

### II. 1 Landasan Teori

#### II.1.1 *Cosplay*

*Cosplay* berasal dari bahasa Jepang yaitu *Kosupure,* istilah bahasa Inggris buatan Jepang *wasei-eigo* yang berasal dari kata *"costume"* dan *"play"* yang artinya bermai kostum. *Cosplay* merupakan hobi menggunakan kostum beserta asesoris dan merias wajah yang menyerupai tokoh-tokoh dalam *anime, manga,* dongeng, pemain film, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Penggunaan istilah *cosplay* dimulai pertama kali di Jepang oleh tokoh terkenal *Nobuyuki Takahashi*, yang berasal dari *Studio Hard,* setelah dirinya berpastisipasi dalam *costum 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, craftmanship, photo editing,* fotografi dan lain-lain yang menjadikan *cosplay* suatu kreatifitas yang kompleks (Lily, 2009).



Gambar II.1 *Cosplayer, Clas:h Cosplay Live-action Show Hybryd*
Sumber: Foto Pribadi (2018)

*Cosplay* merupakan suatu aktivitas dimana pelakunya (*cosplayer*) menampilkan diri dengan mengenakan busana, pakaian atau kostum dan tampil semenarik mungkin dimana inspirasi mereka diambil dari berbagai tokoh dalam manga, anime, film, videogame, maupun tokoh original yang merupakan ciptaan sendiri. (Widiatmoko, 2013, h141).

Pelaku *cosplay* dikenal dengan istilah *cosplayer*. Bukan hanya menggunakan kostum yang menyerupai tokoh fiksi tetapi *cosplayer* harus terampil dalam menjiwai dan berakting layaknya karakter yang sedang dimainkan. Sedangkan pengertian *cosplay* bagi para *cosplayer* adalah kondisi dimana mereka dapat melakukan suatu variasi dalam menentukan pilihan tokoh fiksi yang mereka gemari dengan ide kreatif yang mereka miliki. Komunitas di Kota Bandung memberikan dampak positif bagi anggotanya dimana mereka bisa menemukan orang-orang yang memiliki hobi dan kegiatan yang sama, sehingga mereka dapat mengadakan *gathering* untuk saling berbagi informasi mengenai perkembangan *cosplay* di Indonesia maupun mancanegara. Secara umum, acara *event Cosplay* di Indonesia terbagi atas beberapa tema diantaranya:

- *Cosplay Anime/Manga*.



Gambar II.2 *Cosplayer, Clas:h Cosplay Live-action Show Hybryd*
Sumber: Foto Pribadi (2018)

*Cosplay* dengan tema *Anime/manga* merupakan *cosplay* yang menirukan dan memperagakan tokoh-tokoh fiksi yang berasal dari *Anime* dan *Manga* Jepang, termasuk berbagai komik/kartun yang berasal dari Amerika. Pada umumnya, para *cosplayer* menggunakan kostum dan berdandan menyerupai karakter yang mereka pilih. Riasan yang mereka gunakan pun dibuat semirip mungkin dengan karakternya, dimulai dari warna mata (*contact lens*), model dan warna rambut serta hal-hal lain yang mendukung karakter *cosplay* tersebut (Puspa, 2011). *Anime* maupun *manga* populer yang sering dijadikan *cosplay* diantaranya yaitu Naruto, One Piece, Sword Art Online dan Attack on Titan.

- *Cosplay Game.*



Gambar II.3 *Cosplayer*, yang menirukan *game Mobile Legend*
Sumber: https://www.bocahndeso.com/cantik-dan-imut-5-cosplayer-cewek-hero-game-mobile-legends-asal-indonesia.html (2018)

*Cosplay* dengan tema ini identik dengan menirukan karakter yang diambil dari berbagai jenis konsol *video game* seperti PC, *gameboy*, *playstation* serta konsol lainnya. *Video game* yang sering dijadikan inspirasi *cosplayer* yaitu *Final Fantasy*, *League of Legend*, *Metal Gear*, *Mobile Legends*, *Street Fighter* dan beberapa lainnya merupakan *game* yang popular di kalangan para *gamers*. Pada umumnya, *cosplayer* akan membuat kostum lengkap dengan senjata yang menjadi ciri khas dari karakter *game* tersebut (Hitchens, 2008).

- *Cosplay Tokusatsu.*



Gambar II.4 *Cosplayer, Clas:h Cosplay Live-action Show Hybryd*
Sumber: Foto Pribadi (2018)

*Tokusatsu* (*special filming*) merupakan istilah bahasa Jepang untuk film *live-action* atau *television drama* yang menggunakan banyak *special effect*. Hiburan *Tokusatsu* sering dikaitkan dengan film bergenre fiksi ilmiah, fantasi maupun horor, tetapi beberapa film dan acara televisi di genre lain terkadang dapat dikatakan sebagai *Tokusatsu* juga. Tipe *Tokusatsu* yang paling popular antara lain *kaiju* monster, TV serial *superhero* dan *mecha* drama. *Cosplay* dengan tema ini mendapatkan inspirasi dari tokoh-tokoh film *Tokusatsu*. *Cosplay Tokusatsu* identik dengan karakter dalam film seperti *Kamen Rider Decade*, *Spielvan*, *Jiban* dan masih banyak lagi. *Cosplay Tokusatsu* tidak jauh berbeda dibandingkan dengan *Cosplay Game* dimana *cosplayer* membuat kostum, *armor* dan senjata yang digunakan tokoh-tokoh yang ada dalam film tersebut (Craig, 2000).

- *Cosplay Harajuku Style*



Gambar II.5 Band Indonesia dengan gaya *Harajuku.*
Sumber: https://saecofashion.wordpress.com/2010/04/27/harajuku-style-ala-orang-indonesia/ (2018)

*Harajuku* merupakan sebutan popular untuk kawasan disekitar stasiun JR Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo. Kawasan tersebut terkenal sebagai kawasan berkumpul favorit bagi kaum remaja Jepang (Hasan, 2013). Setelah dibukanya beraneka macam pusat perbelanjaan pada tahun 1970-an. Menjadikan kawasan Harajuku pusat dari busana dan *fashion*. Pada waktu itu, kelompok gadis-gadis sering dijumpai berjalan-jalan dikawasan Harajuku dengan mengenakan gaya busana layaknya model majalah, sehingga tempat ini menjadi sangat ramai dikarenakan orang-orang ingin menyaksikan gadis-gadis yang memakai dandanan unik lalu menari dijalanan. Sejak saat itu,

kawasan *Harajuku* dikenal sebagai pusat busana di Jepang. Seiring berjalannya waktu, kawasan ini semakin ramai dengan dibangunnya pusat-pusat perbelanjaan dan objek-objek wisata, membuat kawasan *Harajuku* dan objek wisatanya sebagai kawasan paling populer sebagai destinasi wisata di Tokyo bagi turis domestik maupun internasional. Kawasan harajuku secara internasional dikenal sebagai pusat *fashion* dan budaya anak muda Jepang (Azani, 2010). *Harajuku Style* dapat dikatakan sebagai salah satu dari tema *cosplay*. *Cosplay* dengan tema ini mengangkat gaya busana *street fashionstyle* atau *freestyle cosplay*. *Harajuku Style* sendiri memiliki banyak kategori didalamnya karena trend yang berkembang di kawasan tersebut terus berubah seiring berjalannya waktu. Beberapa kategori yang dimaksudkan antara lain:

1. *Lolita fashion* adalah gaya berbusana bangsawan Inggris dengan ciri khas volume rok yang besar dengan renda-renda dan pernak-pernik.
2. *Gyaru* adalah tipe *street fashion* yang berfokus pada gaya feminim dan glamor. Gaya ini banyak terinspirasi dari gaya busana *western*.
3. *Ganguro* adalah gaya berbusana dengan ciri khas pakaian berwarna cerah, rok mini serta aksesoris lainnya dengan warna kulit coklat gelap dan dandanan yang berlebihan.
4. *Kogal* adalah gaya berbusana didasarkan pada seragam sekolah menengah atas.
5. *Visual Kei* adalah gaya berbusana dengan riasan mencolok, gaya rambut yang unik dengan kostum *flamboyant*, menyerupai *glam-rock* dan *glam-metal* barat.
6. *Fairy Kei* adalah gaya berbusana dengan riasan keanak-anakan. Gaya busana ini didasari dengan warna-warna pastel dengan aksesoris yang mendukung gaya berbusananya.
7. *Mori Girl* adalah gaya berbusana menggunakan lapisan-lapisan pakaian yang lembut dan longgar. Gaya ini menekankan pada kain alami dengan aksesoris buatan tangan atau *vintage* dengan tema alam.
8. *Kimono Style* adalah gaya berbusana menggunakan pakaian bersejarah, Kimono, dengan tambahan gaya modern didalamnya.

Di Indonesia, sangat jarang menemukan acara *event* kaum muda yang melakukan *cosplay* bertemakan *Harajuku Style*. *Harajuku Style* yang identik dengan gaya *freestyle* menjadi salah satu faktor pertimbangan karena diperlukannya kreatifitas tinggi agar *cosplay* tersebut terlihat unik dan menarik. Bukan hanya itu, diperlukan biaya yang cukup besar jika ingin menambahkan berbagai kreatifitas didalamnya. Salah satu band musik Indonesia yang menerapkan *Harajuku Style* dalam gaya berpakainnya yaitu band *J-Rock.*

- *Cosplay Western Style*



Gambar II.6 *Cosplayer* yang menirukan *Steve roger* dari *Captain Amerika*
Sumber: https://www.akibanation.com/5-cosplayer-cewek-indonesia-gantengnya-kebangetan/ (2018)

*Cosplay* dengan tema ini hampir menyerupai *cosplay* dengan tema *anime* atau *manga* namun *cosplay* dengan *western style* lebih cenderung untuk menirukan karakter-karakter fiksi ilmiah yang ada dalam film Amerika Serikat yang menampilkan kemajuan teknologi dan kelainan genetik. *Cosplayer* menirukan kostum-kostum karakter ataupun tokoh yang berperan di dalam film fiksi salah satu diantaranya film yang mengangkat tema *superhero* seperti *Ironman, Thor, Spiderman, Ant-man, Superman, Wonder woman* dan sejenisnya. *Cosplay* bertemakan *western style* didominasi oleh karakter-karakter fiksi ilmiah, tokoh fantasi serta robot (Puspa, 2011).

- *Cosplay Gothic.*



Gambar II.7 *Cosplay Gothic* di Jepang
Sumber: http://japanstyleindo.blogspot.com/2011
/12/lolita-fashio (2018)

Subkultur *Gothic* merupakan subkultur kaum muda yang dimulai di Inggris di awal tahun 1980-an. Subkultur ini memiliki selera terkait dengan musik, estetika dan *fashion* dimana identik dengan berpakaian serba hitam dengan riasan wajah pucat dan rambut hitam. Subkultur *gothic* dapat bertahan lebih lama pada masanya dan terus menyebar ke seluruh dunia (Azani, 2010).

Subkultur *gothic* dan budaya *cosplay* yang bertemu memunculkan istilah dikalangan *cosplayer* sebagai *cosplay gothic*. *Cosplay Gothic* identik dengan *cosplayer* yang memakai kostum dengan nuansa serba hitam dengan riasan wajah pucat. Namun, *cosplay gothic* lebih sering dikaitkan dengan *Lolita style*, pada abad 18 dikenal dengan Rokoko yaitu gaya berbusana para bangsawan, khususnya dikalangan *cosplayer* wanita. Ciri khas utama dari *lolita style* adalah rok dengan volume yang besar, dikelilingi dengan renda-renda dan pernak-pernik, aksen korset pada pinggang dan hiasan rambut yang anggun (Azani, 2012).

Selain berpenampilan serba gelap, *cosplay* dengan tambahan nuansa *Lolita* akan menambahkan kesan '*cuteness'* dan elegan bagi pelakunya. *Cosplay* dengan *style* ini sangat jarang ditemukan di berbagai *event*. Hal ini

dikarenakan biaya yang harus dikeluarkan terbilang sangat mahal untuk ber-*cosplay gothic lolita*.

- *Cosplay Original.*



Gambar II.8 *Cosplay Original*
Sumber: https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/9-jenis-kostum-cosplay-yang-selalu-muncul-dalam-festival-anime-manapun/full (2018)

*Cosplay Original* merupakan tema yang cukup unik. Pada tema *cosplay* ini, *cosplayer* dituntut untuk menciptakan sendiri karakter yang belum pernah ada dalam serial *anime, manga, tokusatsu* dan sejenisnya. Dengan kata lain, *cosplay original* merupakan hasil buah pikiran dalam penciptaan karakter tertentu yang direalisasikan dalam bentuk kostum. Terkadang dalam menciptakan suatu karakter *original*, *cosplayer* tidak bisa benar-benar mendapatkan 100% originalitas kostum yang dibuat karena mungkin saja ada sesuatu yang menginspirasi *cosplayer* pada saat pembuatannya. Faktor-faktor yang menjadi poin penting dalam *cosplay original* adalah konsep yang jelas, totalitas, inspirasi serta ciri khas dari kostum yang dibuat. *Cosplay* dengan tema ini banyak ditemukan pada *event-event* di Indonesia maupun mancanegara.

Konsep diri pada masyarakat Kota Bandung yang menjadi pecinta budaya populer Jepang, salah satunya yaitu *cosplayer* yang melakukan *cosplay* tokoh fiksi yang menjadi idola para *cosplayer*. Dengan dibuatnya komunitas *cosplay* yang menjadi wadah berkumpulnya sesama penggemar *cosplay*, mereka dapat saling bertukar informasi mengenai *cosplay* dengan penggemar yang lainnya. Makna *cosplay* bagi

para *cosplayer* yaitu melakukan banyak variasi dalam menentukan sebuah karakter dan kostum yang digemari dengan ide yang kreatif.

### II.1.2 Definisi Sejarah

Kata sejarah berasal dari kata Syarojatun yang merupakan bahasa Arab dimana kata tersebut memiliki arti yaitu pohon kayu. Bagian-bagian di dalam pohon tersebut, seperti ranting, batang hingga akar, menunjukkan terdapat aspek kehidupan yang saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk suatu kehidupan. Dimana dinamika yang bersifat aktif ini terus menerus berhubungan dengan ruang dan waktu. Sehingga simbol pohon tersebut menunjukkan adanya perkembangan dan pertumbuhan yang berkaitan dengan dimensi ruang dan waktu.

Sedangkan menurut kamus umum Bahasa Indonesia, kata sejarah dapat didefinisikan sebagai silsilah, asal-usul, atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Sedangkan para ahli mengemukakan beberapa definisi dari sejarah antara lain sebagai berikut :

a. Sejarah menurut Widja adalah suatu studi yang telah dialami manusia dimasa lampau dan telah meninggalkan jejak dimasa sekarang, dimana perhatian diletakkan, terutama pada aspek peristiwa yang disusun urutan perkembangannya dalam cerita sejarah.

b. Sejarah menurut Sartono Kartodidjo adalah gambaran mengenai masa lalu manusia dan lingkungannya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Meliputi urutan fakta pada masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu.

Dari beberapa pengertian sejarah sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian atau peristiwa di masa lampau manusia serta merekonstruksi fakta yang terjadi masa lalu. Dengan adanya pembelajaran sejarah pada masyarakat maka dapat membantu masyarakat dalam memahami perilaku manusia pada masa lalu, masa sekarang hingga masa yang akan datang (Setiawan, 2014).

## II.2 Objek Penelitian

### II.2.1 Sejarah *Cosplay*

*Cosplay* di artikan menjadi dua kata dengan istilah penggabungan dari kata kostum "*costum"* dan bermain *"play"*. Bermain kostum adalah kegiatan dimana pelaku meniru tokoh-tokoh fiksi yang ada dalam *anime, manga, game,* komik, film, musisi, dan menciptakan tokoh atau karakter yang tidak pernah ada. Istilah *cosplay* merupakan singkatan dari *costum play*, penggunaan istilah *cosplay* dimulai pertama kali di negara Jepang oleh *Nobuyuki Takahashi* yang berasal dari *Studio Hard*, setelah berpartisipasi dalam *costum contest* pada tahun 1984 di Los Angeles (Winge, 2006). Menurut Pinky Lu Xun, poin-poin dalam *cosplay* adalah *design, acting, craftmanship, photo editing,* fotografi, dan lain-lain yang menjadikan *cosplay* kreatif yang kompleks (Lily, 2009)

Pada tahun 1960, penggemar dari cerita tokoh fiksi di Amerika Serikat selalu mengadakan acara konvensi tokoh-tokoh fiksi. Peserta yang berpartisipasi dalam konvensi menggunakan kostum menyerupai tokoh-tokoh *live-action* yang ada pada film fiksi ilmiah maupun karakter fantasi bersejarah salah satunya film *Star Trek* yang popular pada masa itu. Bukan hanya acara konvensi saja, Amerika Serikat juga mempunyai budaya dalam bentuk sebuah pesta topeng (*masquerade*) seperti dalam perayaan *Haloween* dan Paskah. Sehingga warga Amerika Serikat sudah tidak asing dengan permainan kostum dan sejenisnya.

Pada tahun 1970, tradisi konvensi tokoh-tokoh fiksi ini sampai ke negara Jepang dalam acara penampilan *costume show*. Peragaan *cosplay* dilakukan pertama kali di *Ashinoko*, Prefektur Kanagawa, Jepang dalam acara konvensi pesta topeng tokoh fiksi ilmiah *Nihon SF Taikai 17* pada tahun 1978. Seorang kritikus fiksi ilmiah bernama *Mari Kotani* muncul pada acara konvensi ilmiah dengan menggunakan kostum yang meniru tokoh pada gambar sampul cerita berjudul *A Fighting Man of Mars* yang merupakan karya dari Edgar Rice Burroughs (Fajrian, 2012).

Namun pada acara tersebut, para peserta konvensi beranggapan *Mari Kotani* menggunakan kostum tokoh fiksi yang berasal dari manga karya *Osamu Tezuka* yaitu *Triton of the Sea*. Media jurnalis menulis kostum *Triton of the Sea* itu sebagai kostum *cosplay* pertama yang digunakan di Jepang. Pada tahun 1980, kontes *cosplay* dijadikan sebagai acara tetap pada Nihon SF Taikai ke-19. Anggota yang mengikuti acara tersebut menggunakan kostum *Atom Boy*, *Superman*, dan tokoh fiksi dalam *Toki o Kakeru Shōjo* dan dalam film *Virus*. Comic Market merupakan acara *cosplay* yang sudah menjadi acara tetap dan sering diadakan sebagai acara pameran *dōujinshi* (suatu karya yang diciptakan sendiri) dan pertemuan para penggemar tokoh fiksi yang ada di Jepang (Fajrian, 2012).

Majalah-majalah *anime* Jepang mulai mempopulerkan berita mengenai acara *cosplay* pada pameran serta penjualan yang berasal dari pameran *dōujinshi*. Pada bulan Agustus tahun 1980, berita yang meliput secara besar-besaran mengenai *cosplay* dilakukan pertama kali oleh edisi pertama dari majalah *Fanroad*. Edisi tersebut khusus mengumpulkan berita-berita mengenai munculnya sebuah kelompok dari anak-anak muda yang menamai diri mereka "*Tominoko-zoku*" mulai ber-*cosplay* di daerah kawasan *Harajuku* dengan menggunakan kostum *full body* Gundam. Sebuah kelompok yang bernama *Tominoko-zoku* diberitakan muncul sebagai sandingan dari kelompok bernama *Takenoko-zoku* yang merupakan kelompok anak-anak muda berbusana unik yang ikut meramaikan daerah kawasan *Harajuku*. Penggunaan istilah dari "*Tominoko-zoku*" berasal dari nama sutradara kartun Gundam, Yoshiyuki Tomino, yang dijadikan sebagai parodi dari sebutan *Takenoko-zoku*. Gambar anggota *cosplay* yang menari-nari sambil menggunakan kostum *full body* dari Gundam, dalam artikel mengenai *Tominoko-zoku*, hanya dijadikan sebagai sensasi namun artikel ini berhasil menjadikan "*cosplay*" di kalangan penggemar dan pencinta tokoh fiksi *anime* sebagai istilah umum (Puspa, 2011).

Sebelum *cosplay* menjadi istilah yang digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar dari *Minky Yasu* sudah terbiasa melakukan *costume play*. Kostum tokoh yang berasal dari animasi *Minky Momo* sering dikenakan oleh *Minky Yasu*

dalam acara temu darat, yang disiarkan oleh Radio *Tōkai*, yaitu *mami no RADI-karu communication* sejak tahun 1984. Acara radio yang sama mulai mengadakan kontes *cosplay* Di tahun 1989 sampai dengan tahun 1995, acara TV *Asahi* menayangkan tingkatan nilai kostum *cosplay* yang sangat populer didalam acara *Hanakin Data Land* (Azani, 2010).



Gambar II.9 *Cosplay* dari kartun pemain bola Kapten Tsubasa
Sumber: https://akamarucommunity.wordpress.com/2010/12/23/cosplay/ (2018)

Pada tahun 1985, hobi pada budaya *cosplay* menjadi semakin meluas di negara Jepang karena *cosplay* sudah menjadi sesuatu hal yang sangat mudah untuk dilakukan. Kapten Tsubasa, merupakan *anime* yang menceritakan tentang tim sepakbola sekolah di Jepang, *anime* yang sedang populer pada massa itu, hanya dengan kaus baju yang sesuai dengan para pemain bola pada *anime* Kapten Tsubasa pelaku sudah bisa dikatakan "ber-*cosplay*". *Cosplay* mulai dijadikan sebuah kegiatan oleh beberapa kelompok pada tahun 1986. Pelaku yang menggunakan pakaian, kostum, riasan dan ber-*cosplay* menyerupai tokoh fiksi disebut sebagai *Cosplayer* (Fajrian, 2012).

Di negara Jepang, pada umumnya dalam acara yang diselenggarakan oleh perkumpulan sesama penggemar (*dōujin circle*), seperti *Comic Market*, dengan mudah dapat ditemui peserta *cosplay* yang sedang ikut berpartisipasi dalam acara tersebut. Penggemar *cosplay* dari berbagai macam latarbelakang sudah tersebar di seluruh penjuru dunia seperti Amerika Serikat, RRC, Eropa, Filipina maupun Indonesia.

### II.2.2 Sejarah *Cosplay* di Indonesia

Seorang gadis di Indonesia yang menjadi generasi pertama telah mendalami dunia *cosplay* sejak tahun 1998. Perjuangannya untuk memperkenalkan *cosplay* di Indonesia membawakan hasil yang sangat baik, dan telah diakui oleh *cosplayer* di Indonesia dan para penggemar *cosplay* di negara tetangga. Gadis ini menggunakan nama panggung yaitu *Pinky Lu Xun* yang menjadi generasi *cosplayer* pertama di Indonesia. Dia menjadi sorotan di dunia *cosplay* oleh para *cosplayer* Jepang ketika menggunakan kostum dari karakter *game King of Fighters. Pinky Lu Xun* menjadi inspirasi untuk para *cosplayer* Jepang.



Gambar II.10 *Pinky Lu Xun Cosplayer* generasi Pertama di Indonesia.
Sumber: https://www.mldspot.com/profile/2015/08/25/pinky-lu-xun-cosplayer-generasi-pertama-di-indonesia (2018)

Perkembangan dari kegiatan *cosplay* di Indonesia awalnya belum terlalu dikenal oleh masyarakat di Indonesia. Namun pada tahun 2000-an, Universitas Indonesia (UI) dari jurusan bahasa Jepang mengadakan acara festival Jepang pertama kali dengan nama Gelar Jepang UI (GJUI). Dalam *event* tersebut, mengadakan perlombaan *cosplay* untuk pertama kali tetapi saat itu *cosplay* masih kurang peminatnya, karena sangat sedikit informasi mengenai budaya *cosplay.* Pada saat itu, orang-orang yang ber-*cosplay* hanya beberapa anggota dari EO (*Event Organizer*) untuk memeriahkan acara Gelar Jepang. Disanalah beberapa kaum

muda dari Kota Bandung mulai memperkenalkan dan berkumpul untuk mengenalkan fashion *Harajuku*, yang merupakan subkultur dari *cosplay*, menjadikannya sebagai langkah awal pengenalan budaya *cosplay* kepada masyarakat.

Keseriusan *Pinky Lu Xun* di dunia *cosplay* membuat dirinya sering kali menjadi juri di berbagai *event coplay* di Indonesia, seperti AFA *Regional Cosplay Championship* (ARCC) yang diadakankan pada tanggal 15 sampai 17 Agustus 2014 di Jakarta Convention Center. Tidak hanya itu, dirinya sering di undang untuk menghadiri beberapa *event* di luar negeri seperti Singapore, Australia, Philipina dan Malaysia. Dalam *event-event* tersebut, dirinya pernah menjadi tamu, juri maupun sebagai peserta lomba *cosplay.*

Beberapa *event* yang sering hadir di beberapa Kota di Indonesia diantaranya:

1. Extravaganza, *Cosplayer* dengan dialog komedi, cosplay yang berasal dari kartun/*anime Nickelodeon* dan Jepang dijadikan satu dalam acara Extravaganza tersebut. Pada bagian cerita yang berjudul "*Sasuke*", mereka muncul lalu Putri Salju muncul dibagian setelahnya.
2. Gelar Jepang, biasanya ada di setiap Universitas di Indonesia salah satunya di Universitas Indonesia (UI).
3. *Hellofest*.
4. *Bunkasai*. Biasanya ada di setiap Universitas.
5. *Animonster event*. Beberapa event yang disponsori oleh animonster termasuk *event cosplay* di dalamnya

Hingga saat ini, setiap bulannya terdapat *event* atau festival Jepang yang diadakan oleh beberapa Universitas dan sekolah di Indonesia, khususnya di daerah ibu kota Jakarta dan di kota-kota besar lainnya.

### II.2.3 Pandangan Masyarakat

Pandangan masyarakat terhadap pengaruh budaya *cosplay* di Indonesia telah menimbulkan banyak perselisihan antara komunitas yang pro maupun kontra terhadap budaya populer dari Jepang ini. Banyak yang menganggap bahwa sebagian besar *cosplayer* di Indonesia sudah menjadikan *cosplay* sebagai gaya hidup. Padahal di Jepang sendiri, para *cosplayer* merupakan generasi peradaban baru yang ditolak oleh budaya tradisional dilihat dari sudut pandang umum masyarakat Jepang.

Namun disisi lain, pihak yang mengakui keberadaan *cosplay* di Indonesia beralasan bahwa *cosplayer* Indonesia melakukan hal yang unik dan menarik perhatian masyarakat umum sehingga budaya *cosplay* tersebut berkembang dan banyak dikenal dikalangan masyarakat, dengan kata lain budaya *cosplay* masih bisa diterima oleh masyarakat. Bukan hanya itu, *cosplay* menjadikan pelaku *cosplay* lebih kreatif dalam mengekspresikan diri. Diantaranya dengan cara menuangkan ide kreatif ke dalam pembuatan sebuah kostum baru dan menjadi *cosplayer* Indonesia yang berusaha berperan semirip mungkin dengan karakter yang mereka pilih, dimulai dari gaya maupun sifat dari karakter yang sedang ditirunya. Namun dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi serta kesadarannya untuk menaikkan nama Indonesia di *event* internasional.

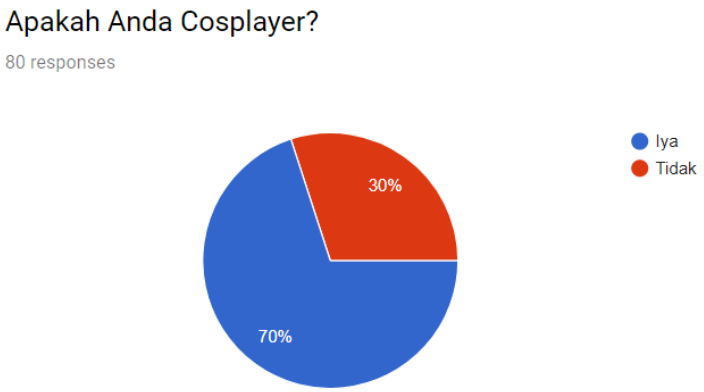
Salah satu alasan masyarakat Indonesia belum bisa menerima komunitas *cosplay* secara luas, karena mengkhawatirkan kehadiran *cosplay* akan menjadi lebih dominan dan meninggalkan budaya lokal di Indonesia. Padahal di Jepang sendiri, *cosplay* sudah menjadi budaya dan gaya hidup dari masyarakat Jepang. Meskipun belum diterapkan di Indonesia, banyak masyarakat yang menentang keras mengenai budaya *cosplay* sebagai gaya hidup. Hal ini merupakan cara pandang masyarakat yang belum mengetahui dampak positif serta betapa kreatifnya *cosplayer* yang terjun ke dalam dunia *cosplay* dan menjuarai perlombaan nasional maupun internasional.

Terdapat banyak manfaat dalam budaya *cosplay* sendiri diantaranya kreatifitas dalam dunia *cosplay* dapat dijadikan sebagai bisnis yang besar jika dimanfaatkan secara benar dengan cara mengikuti lomba di berbagai *event* maupun sebagai bintang tamu dalam sebuah *event cosplay* dalam negeri maupun luar negeri. Salah satu jenis bisnis dalam dunia *cosplay* yaitu dengan adanya jasa penyewaan kostum, *wig* dan lainnya. Seharusnya masyarakat Indonesia dapat mengubah persepsinya terhadap budaya tren *cosplay*, sehingga tidak menimbulkan konflik terhadap para *cosplayer* yang ada di Indonesia.

## II.3 Analisa

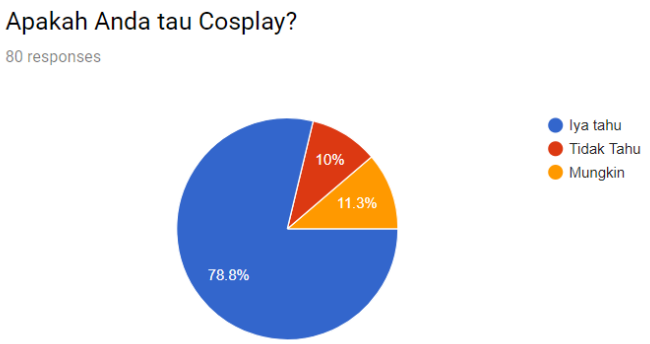
### II.3.1 Kuisioner

Kuisioner merupakan salah satu cara untuk mengetahui wawasan masyarakat mengenai budaya *cosplay*. Dari hasil pengumpulan data yang berasal dari 80 responden, dilakukan pengolahan data sebagai berikut :



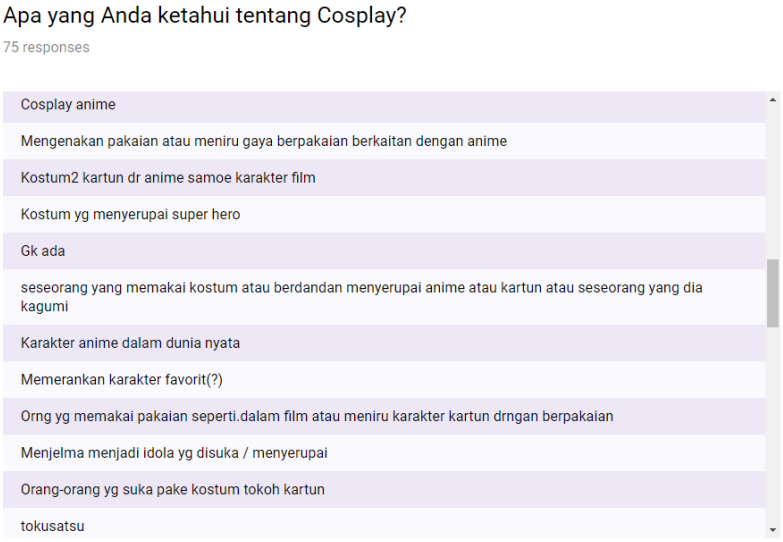

Gambar II.11 Diagram *cosplayer* dan Masyarakat.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dengan total respon berjumlah 56 orang, 70% persentase 80 orang kisaran umur 15 sampai 20 menjawab *cosplayer* ada di Kota Bandung dan hasil peresentasi 30% dari 24 orang sebagai perwakilan dari masyarakat yang ada di Kota Bandung.



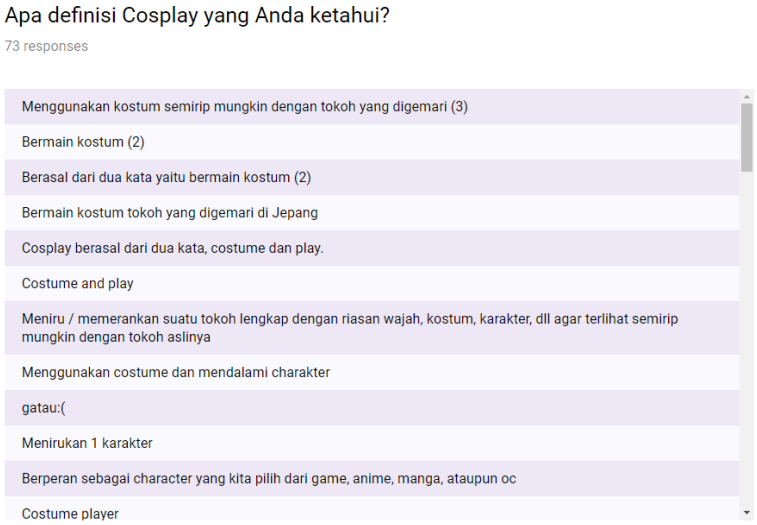

Gambar II.12 Diagram pengetahuan mengenai *cosplay*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dengan total respon berjumlah 80 orang, 78,8% persentase 63 orang kisaran umur 15 sampai 20 mengetahui adanya *cosplay* yang ada di Indonesia khususnya di Kota Bandung, 10% persentasi 8 orang tidak mengetahuinya dan 11,3% persentasi dari 9 orang yang hanya sekedar mengetahuinya.




Gambar II.13 Pertanyaan mengenai pengetahuan *cosplay*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Selanjutnya koresponden diberikan pertanyaan berupa esai, dan didapatkan koresponden sebanyak 75 orang yang memberikan komentarnya mengenai hal yang dipahami mengenai cosplay. Banyak dari respon *cosplayer* dan masyarakat mengetahui dan memahami *cosplay* sebagai budaya yang identik dengan sekedar meniru tokoh-tokoh fiksi yang ada pada *anime*, serta sebagai hobi bersenang-senang menggunakan kostum. Terlihat bahwa masyarakat khususnya *cosplayer* sekedar mengetahui *cosplay* sebagai hobi dan kegemaran terhadap *anime* jepang.



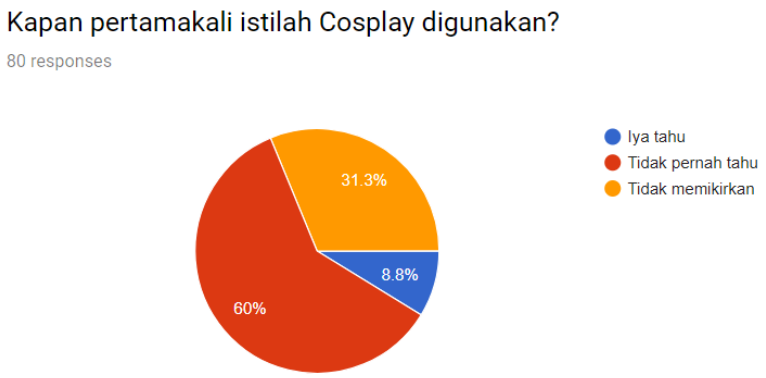

Gambar II.14 Diagram definisi *cosplay* menurut masyarakat
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dari 73 respon pertanyaan dengan jawaban esai, banyak dari *cosplayer* dan masyarakat yang menjawab *cosplay* adalah bermain kostum, meniru tokoh fiksi dari *anime*. Masih banyak masyarakat khususnya *cosplayer* di Kota Bandung yang masih belom mengerti apa sebenarnya definisi *cosplay* yang terlihat dari jawaban tersebut.



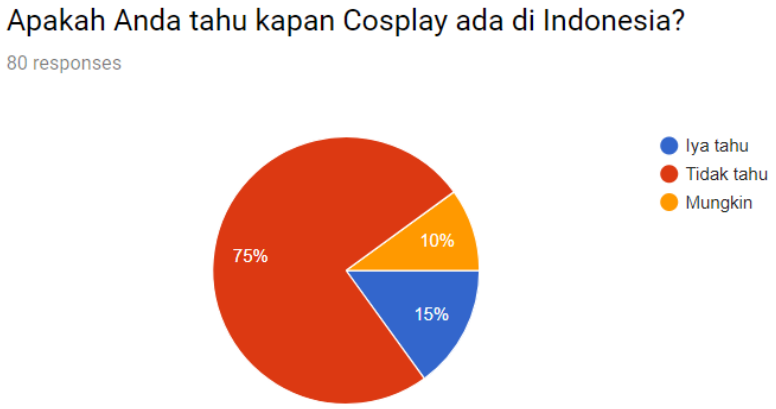

Gambar II.15 Diagram pengetahuan adanya *cosplay*
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dengan total koresponden berjumlah 80 orang, 82,5% persentase 66 orang menjawab tidak mengetahui wawasan mengenai kapan *cosplay* pertama kali ada, hanya 7,5% persentase 6 orang yang mengetahui awal mulanya *cosplay* ada, dan 10% persentase 8 orang yang menjawab mungkin mengetahuinya. Dari persentase bisa terlihat bahwa masih banyak dari masyarakat khususnya *cosplayer* yang belum mengetahui kapan *cosplay* pertama kali ada.




Gambar II.16 Diagram pengetahuan pertama kali istilah *cosplay*
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dari diagram dengan total koresponden sejumlah 80 orang, 60% persentase 48 orang yang kisaran umur 15 sampai dengan 20 tidak pernah tahu orang yang pertama kali istilah *cosplay* digunakan. 31,3% persentase 25 orang menjawab tidak memikirkannya sama sekali. 8,8% persentase 7 orang yang mengetahui kapan istilah *cosplay* pertama kali digunakan. Bisa dilihat bahwa masyarakat khususnya *cosplayer* belum begitu mendalami sejarah *cosplay* terutama yang menjelaskan kapan istilah *cosplay* digunakan.




Gambar II.17 Diagram pengetahuan pertama adanya *cosplay* di Indonesia
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Respon yang berjumlah 80 orang, 15% persentase dari 12 orang mengetahui kapan *cosplay* pertamakali ada di Indonesia. 75% persentase dari 60 orang kisaran umur 15 sampai dengan 20 menjawab tidak mengetahui kapan *cosplay* ada di Indonesia. 10% persentasi dari 8 orang menjawab mungkin. Hasil diagram memperlihatkan bahwa banyak dari masyarakat khususnya *cosplayer* belum mengetahui kapan *cosplay* dikenal di Indonesia.




Gambar II.18 Diagram pengetahuan orang pertama yang mengenalkan *cosplay* pertama kali di Indonesia
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Diagram dengan koresponden berjumlah 80 orang, 10% persentase dari 8 orang mengetahui bagaimana *cosplay* dikenalkan di Indonesia. 76,3% persentase dari 61 orang menjawab tidak tahu bagaimana *cosplay* dikenalkan di Indonesia. Dan 13,7% persentase dari 11 orang menjawab mungkin mengetahui. Dari persentase bisa melihatkan banyak dari masyarakat khususnya *cosplayer* belum mengetahui bagaimana budaya *cosplay* bisa masuk dan berkembang di Indonesia.

### II.3.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber mengenai *Cosplay* di Kota Bandung yaitu diantaranya :

- Wawancara *Cosplayer*

  Hasil wawancara dengan *cosplayer* dan komunitas *cosplay*, banyak dari masyarakat senang dengan budaya *cosplay* karena bebas berekspresi dan meniru pakaian para tokoh-tokoh fiksi yang digemari dan idolakan, tidak hanya mengenakan pakaian yang menyerupai tokoh-tokoh fiksi, *cosplayer* juga menjadikan tokoh fiksi tersebut sebagai motifasi dan inspirasi, karena memiliki cerita yang dapat menjadi penyemangat dan memberikan energi positif bagi *cosplayer*. *Cosplayer* tertarik dengan dunia *cosplay* karena bisa mewujudkan cita-cita semasa kecilnya yang ingin seperti tokoh yang digemari. Tetapi masih banyak dari masyarakat kuhususnya *cosplayer* yang ada di Kota Bandung belum mengetahuin dasar-dasar dari pengetahuan *cosplay* itu sendiri, banyak

dari masyarakat khususnya *cosplayer* hanya mengerti bahwa *cosplay* sekedar mengenakan kostum dan berdandan layaknya tokoh yang digemarinya.

Menurut Naru, *Cosplay* adalah tempat dimana *cosplayer* bisa belajar membuat kostum, *armor*, senjata dan menambah skill baru dalam dunia *cosplay*. Dampak dari budaya *cosplay* di Indonesia khususnya Kota Bandung, tidak menjadi dampak buruk bagi remaja dan pelaku *cosplay* karena budaya Jepang tersebut bisa menjadi budaya yang mengejarkan bagaimana cara untuk mengekspresikan diri melalui seni busana dimulai dengan membuat *armor*, kostum dan senjata hingga berdandan layaknya karakter yang mereka pilih. Menurut Erlang, *cosplay* adalah hobi yang sering dilakukan sehingga menjadi budaya selama pelaku merasa senang dalam menjalaninya, tidak akan jadi dampak buruk bagi dirinya.

**II.4 Resume**

*Cosplay* merupakan sebuah hobi dalam berpakaian yang berasal dari budaya Jepang dimana pelaku berbusana menirukan gaya dan kostum tokoh-tokoh fiksi dari Jepang. Budaya *cosplay* sudah populer dikalangan kaum muda di Kota Bandung meskipun harus menghabiskan biaya yang cukup banyak untuk pembuatan kostum. Populernya budaya Jepang ini dikarenakan banyak dari kaum muda di Kota Bandung menggemari tokoh-tokoh fiksi dalam *anime*, *manga*, pemain film/penyanyi, musisi idola serta karakter yang berbasis *game* seperti RPG (*Role Playing Game*) dan *Game Online*. *Cosplay* ini juga bisa menjadi ajang perlombaan untuk para *cosplayer* untuk memenangkan penghargaan dan nilai positif bagi masyarakat sekitar untuk tidak memandang sebelah mata budaya *cosplay*. *Cosplay* bisa menjadi wadah karir bagi yang menekuni. Budaya yang berasal dari Jepang menjadi populer karena banyak dari kaum muda di Indonesia menggemari tokoh-tokoh fiksi dalam *anime*, *manga*, pemain film/penyanyi, musisi idola, serta karakter yang berbasis *game* seperti RPG (*Role Playing Game*), dan *Game Online*. Sebutan kata untuk para pelaku penggemar *cosplay* adalah *cosplayer*. Menurut data survey yang dilakukan melalui kuesioner dan wawancara.

## II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan dapat diambil kesimpulan diantaranya yaitu :

1. Dibutuhkan media yang berisi konten informasi mengenai pengetahuan seputar *cosplay.*
2. Dibutuhkan media dengan penyampaian yang lebih kreatif agar mudah untuk diterima oleh *cosplayer* di Indonesia khususnya di Kota Bandung.

Sehingga akan dirancang media informasi mengenai pengetahuan *cosplay*. Maka solusi perancangan yang diperlukan adalah sebuah media informasi dasar-dasar pengetahuan seputar *cosplay* melalui buka bergamba.