

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terbuka akan kebudayaan negara asing sehingga ada budaya Jepang yang masuk ke Indonesia yaitu *cosplay*. *Cosplay* merupakan sebuah istilah dari singkatan kata “*costume*” dan “*play*”, yang merupakan bentuk pertunjukan yang dilakukan oleh pesertanya yang disebut *cosplayer* dengan memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu, demikian definisi *cosplay* menurut dalam buku *Amazing Cosplay & Costume Ideas* (Widiatmoko, 2013). Pada umumnya, *cosplay* merupakan aktivitas yang dapat dilakukan ketika ada sebuah konvensi *anime* atau komik atau hanya sekedar foto sesi saja.

Budaya *cosplay* ini merupakan budaya Jepang yang sangat terkenal dan tidak pernah padam. *Cosplay* merupakan ekspansi dari *anime*, *manga*, *video*, *game*, dan lain-lain. Budaya ini kemudian masuk ke Kota Bandung dan diterima dengan mudah oleh kaum muda (Ardhani, 2017). Hal itu disebabkan karena Kota Bandung dikenal sebagai kota kreatif dikarenakan keberagaman serta pola pikir kreatif kaum muda yang menempati wilayah Kota Bandung. Menurut hasil wawancara pada tahun 2019 terhadap ketua komunitas yaitu Bossun, Bandung memiliki komunitas *cosplay* yang bernama Komunitas *Cosplay* Bandung atau akrab disebut COSBAN yang dibentuk oleh Zhuge.

Komunitas ini terbentuk pada Juli 2008, yang merupakan wadah untuk bersosialisasi, mengenali banyak hal, juga jasa jual beli berupa produk atau jasa. Komunitas ini telah diakui oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Jawa Barat (DISPORA), juga tergabung dalam Aliansi Komunitas Jepang Bandung (AKJB) dan Bandung *Youth Forum*. Dari grup komunitas ini yang berada di *Facebook*, anggotanya mencapai 17.301 orang. Dua anggota COSBAN pernah mendapatkan kesempatan untuk mewakili Indonesia pada tahun 2017 sebagai *cosplayer* yang tampil dalam perlombaan

cosplay internasional di Jepang yang bernama *World Cosplay Summit* (WCS). Perwakilan yang dipilih mengenakan kostum berupa *armor* yang memenuhi badan, dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi jika dibuat sendiri (*World Cosplay Summit*, 2019).

Dewasa ini *cosplayer* kerap membuat kostum dari animasi yang populer genre *adventure* dikarenakan animasi tersebut memiliki desain karakter dengan busana *armor* (baju untuk bertarung) dan juga kemampuan mengemas cerita secara padat namun tidak menghilangkan esensi cerita keseluruhan (Adhyatman, 2019) contohnya yaitu *Fate series*, *Granblue Fantasy*, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada ketua Komunitas *Cosplay* Bandung, *trend cosplay* dengan genre *adventure* memiliki tingkat kerumitan tinggi serta beragam ornamen tengah banyak diminati oleh *cosplayer*. Semakin rumit, maka akan semakin diminati juga. Sehingga hal tersebut menjadi kepuasan seorang *cosplayer* ketika *cosplay* tersebut telah tercapai.

Dikarenakan kerumitan tersebut, *cosplay armor* tidak bisa digunakan dalam sehari-hari. *Cosplay* tersebut akan sangat tidak nyaman bila dikenakan dalam keseharian, namun *cosplayer* ingin tetap menunjukkan identitas mereka sebagai *cosplayer*. Sudah ada *brand* yang mengupayakan kebutuhan tersebut dengan membuat jaket dari karakter animasi, namun produk belum dapat menampilkan visual karakter yang dimaksud sehingga sulit untuk dikenali.

Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk membuat produk fesyen yang berupa pakaian *ready to wear* pria yang berfokus pada penyederhanaan kostum sebuah karakter dari animasi genre *adventure* yang kompleks dengan teknik rekalar yang kemudian bisa dikenakan dengan nyaman dalam keseharian untuk menunjukkan identitas mereka yang merupakan seorang *cosplayer*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya fenomena *cosplay* tren genre *adventure* di Kota Bandung.
2. Belum optimalnya produk *ready to wear* dengan tema *cosplay armor* di Kota Bandung.
3. Adanya potensi untuk menerapkan teknik rekalatar pada produk *ready to wear* dengan tema *cosplay armor*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memanfaatkan fenomena tren genre *adventure* pada *cosplay* di Kota Bandung?
2. Bagaimana cara mengoptimalkan produk *ready to wear* dengan tema *cosplay armor* terutama di Kota Bandung?
3. Bagaimana cara menerapkan teknik rekalatar pada produk *ready to wear* dengan tema *cosplay armor*?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dilakukan agar penelitian dapat terfokus dan tidak meluas dari topik penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengacu pada busana *ready to wear* pria dengan mengangkat potensi visual *cosplay armor* dari *anime* genre *adventure*.
2. Koleksi busana *ready to wear* ini ditujukan untuk para pria yang memiliki minat tinggi akan *cosplay* atau biasa disebut sebagai *cosplayer*.
3. Warna dan bentuk pada busana *ready to wear* akan dibatasi sesuai dengan visual karakter yang akan diangkat.
4. Tertuju hanya untuk mengangkat visual satu karakter dari satu *anime*.

5. Teknik yang digunakan yaitu teknik *digital printing*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengangkat potensi tren genre *adventure* pada *cosplay* sebagai inspirasi busana *ready to wear*.
2. Merancang produk fesyen berupa busana *ready to wear* dengan mengangkat *cosplay armor*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif desain produk bagi para *cosplayer* untuk menunjukkan identitas diri mereka sebagai seorang *cosplayer*.
2. Terbentuknya produk *ready to wear* yang optimal dengan tema *cosplay armor* sehingga bisa digunakan oleh *cosplayer*.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara pengumpulan data dengan membaca sumber-sumber pendukung penelitian melalui buku, jurnal, artikel atau majalah. Studi literatur yang dibaca oleh penulis yaitu melalui jurnal serta buku.

2. Observasi Lapangan

Mengunjungi tempat kumpul komunitas untuk mengenal komunitas lebih dekat. Pada observasi ini, penulis dapat mengetahui karakter dari anggota komunitas tersebut.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber untuk mendapatkan data yang valid mengenai topik yang akan diangkat.

4. Eksperimen

Pada metode ini penulis melakukan eksperimen dengan teknik rekalar dengan tema *cosplay armor*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari 4 bab, masing-masing memiliki pembahasan yang berbeda, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini membahas tentang teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III ANALISA PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan gambaran umum, perancangan, eksplorasi, pra produksi, hingga hasil produk akhir.

BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.