

PERANCANGAN BUSANA *READY TO WEAR* PRIA DENGAN INSPIRASI ANIMASI POPULER GENRE *ADVENTURE* MENGGUNAKAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Lativa Putri Nisya¹, Widia Nur Utami Bastaman²

¹Prodi S1 Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Prodi S1 Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹lativapn@student.telkomuniversity.ac.id, ²widianur@telkomuniversity.ac.id

Abstracts *Indonesia is a country that welcomes to foreign culture, thus there is Japanese's culture called cosplay in this country. When this culture entered Bandung, it was easily accepted by the local youth because the city is rich in creativity and the diversities of the youth. Therefore, a community called Cosplay Bandung (COSBAN) formed in July 2008. To this day, a cosplayer is more likely to make the costume based on the "adventure" genre because of the armor design on the costume. The more detailed the costume is, it will attract the cosplayer more to make it. But because of that reason, an armor cosplay can't be used as a daily outfit even though the cosplayer wants to show it as their identity to the public. This research will use qualitative method such as literature study, field observation, interviews and experiments which hopefully can result in designing a ready-to-wear design for men inspired by the adventure genre animations using a digital printing technique.*

Keywords: *Cosplay Armor, Digital Printing, Ready to Wear*

Abstrak Indonesia merupakan negara yang terbuka akan kebudayaan negara asing sehingga ada budaya Jepang yang masuk ke Indonesia yaitu *cosplay*. Budaya ini kemudian masuk ke Kota Bandung dan diterima dengan mudah oleh kaum muda dikarenakan Kota Bandung merupakan kreatif dengan keberagaman serta pola pikir kreatif kaum mudanya. Sehingga terbentuklah Komunitas *Cosplay* Bandung (*COSBAN*) pada Juli 2008. Dewasa ini, *cosplayer* kerap membuat kostum dari animasi populer genre *adventure* dikarenakan busana *armor*nya. Busana tersebut memiliki tingkat kerumitan tinggi dan semakin rumit maka akan semakin diminati oleh para *cosplayer*. Namun dikarenakan kerumitannya tersebut, *cosplay armor* tidak bisa digunakan dalam sehari-hari akan tetapi *cosplayer* tetap ingin menunjukkan identitas mereka. Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode kualitatif yaitu studi literatur, observasi lapangan, wawancara dan eksperimen dengan tujuan merancang busana *ready-to-wear* untuk pria dengan inspirasi animasi populer genre *adventure* menggunakan teknik *digital printing*.

Kata kunci: *Cosplay Armor, Digital Printing, Ready to Wear*

PENDAHULUAN

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).

Budaya ini kemudian masuk ke Kota Bandung dan diterima dengan mudah oleh kaum muda (Ardhani, 2017). 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.

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). 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. 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. Sehingga adanya potensi untuk membuat produk fesyen berupa pakaian *ready to wear* pria yang berfokus pada penyederhanaan kostum sebuah karakter dari animasi genre *adventure* yang kompleks

dengan teknik rekalatar yang kemudian bisa dikenakan dengan nyaman dalam keseharian untuk menunjukkan identitas mereka yang merupakan seorang *cosplayer*.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan atas pendahuluan dapat diidentifikasi permasalahan 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*.

BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian ini agar tidak menyimpang dari penelitian, penulis membataskan masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian

Penelitian difokuskan bagi para pria yang memiliki minat tinggi terhadap *cosplay* atau adalah seorang *cosplayer* dan menyukai animasi genre *adventure*.

2. Material dan teknik

Material yang digunakan merupakan material yang nyaman dan tidak panas sehingga

nyaman untuk dikenakan. Teknik yang digunakan merupakan salah satu teknik rekalatar yaitu *digital printing*.

Metode Penelitian

Metodelogi yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu studi literatur, observasi, wawancara, dan eksperimen.

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 mewawancara terhadap narasumber untuk mendapatkan data yang valid mengenai topik yang akan diangkat.

4. Eksperimen

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

STUDI PUSTAKA

Ready to Wear

Dalam dunia fesyen, ada yang dinamakan piramida fesyen. Ada beberapa tingkatan yaitu *Haute Couture*, *ready-to-wear* dan *mass production*. *Haute Couture* merujuk pada busana kelas teratas yang eksklusif dengan bahan berkualitas tinggi, juga pengerjaan yang sangat teliti. (Pambudy, Hardisurya, & Jusuf, 2011)

Menurut Bunka, *ready to wear* secara produksi massal harus tetap modis, nyaman dikenakan, dan diadaptasi untuk dapat digunakan oleh banyak orang dengan ukuran yang sama, serta menarik. Busana *ready to wear* diproduksi dengan mengambil pola ukuran standar dari bentuk fisik suatu individu. Berikut alur produksi busana *ready to wear*.

Surface Design Textile

Surface design atau desain permukaan merupakan desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa menggunakan bentuk dari benda-benda yang ada di sekeliling atau berbentuk abstrak. Desain berkualitas baik dan tidak monoton agar ketika dipandang tidak merasa bosan (Budiyono, 2008).

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan yaitu teknik *digital printing* yang mengacu pada *engineered printing*. *Engineered printing* Teknik yang satu ini merupakan teknologi cetak kain menggunakan teknologi manufaktur dengan menempatkan desain motif pada pola busana *digital*. Potongan-potongan pola dirakit secara *digital* menggunakan *software design*, gambar atau desain ditempatkan pada pola secara presisi agar tidak ada kegagalan saat dijahit (Bowles, 2012).

SCAMPER

Ada beberapa teknik untuk meningkatkan pemikiran-pemikiran yang berbeda dan SCAMPER merupakan salah satu dari teknik tersebut. SCAMPER merupakan sebuah istilah singkatan yang diciptakan oleh De Bono (2000). Setiap hurufnya mengarah ke sebuah proses cara pikir yang spesifik (Özyaprak, 2016).

Cosplay

Cosplay merupakan singkatan dari *costume* dan *play* yang dapat diartikan sebagai “bermain kostum”. Penggunaan istilah *cosplay* dimulai di Jepang pada pertama kali oleh Nobuyuki Takahashi yang berasal dari Studio Hard, setelah beliau turut berpartisipasi dalam kontes kostum di Los Angeles pada tahun 1984 (Winge, 2006).

Menurut Pinky Lu Xun, dalam *cosplay* ada beberapa hal yaitu *design, make up, fashion design, acting, craftsmanship, photo editing*, fotografi, dan lain lain yang menjadikan *cosplay* kreatifitas yang kompleks (Harade, 2018). *Cosplay* mengikuti kostum karakter dari komik, animasi, *game, movie*, artis, dan lain lain.

Pelaku *cosplay* disebut juga dengan *cosplayer*. *Cosplayer* tidak hanya sekedar mengenakan kostum dan menyerupai tokoh tersebut, namun harus menjiwai dan berakting seperti karakter yang dibawakan. Dalam buku “*Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga Suki na noka*” karya Fukiko Mitamura mengutarakan ketika seseorang dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya sendiri, dengan mudah menjadi suatu peran atau menjadi peran yang dibutuhkan, maka saat itu seseorang dapat dikatakan sebagai pemain *cosplay (cosplayer)* (Yoseftiawan, 2015)

Cosplay Armor

Cosplay armor merupakan *cosplay* dengan kostum karakter yang memiliki keahlian untuk bertarung dan sebagai pelindung diri, sehingga bentuk dari kostum *cosplay armor* kompleks dan butuh waktu serta ketelitian tinggi untuk membuatnya. *Cosplay armor* biasanya dibuat dengan busa hati sehingga



tidak membahayakan diri atau orang lain seperti fungsi *armor* yang semestinya yang dipakai untuk perlindungan diri.

HASIL DAN ANALISIS

Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal yang dilakukan merupakan studi bentuk karakter yang akan dijadikan acuan untuk perancangan, karakter yang diangkat yaitu Gilgamesh dari animasi *Fate/Zero*. Berikut eksplorasi yang telah dilakukan:

Tabel 1. Eksplorasi Awal

No.	Detail	Keterangan
1.	Warna 	Warna yang identik dengan karakter tersebut adalah emas.
2.	Pelindung bahu 	Pelindung bahu yang besar dan berbentuk seperti oval merupakan suatu detail yang menonjol dari karakter tersebut.
3.	Pelindung siku	Pelindung siku mengikuti bentuk

		pelindung bahu namun lebih kecil ukurannya.
4.	Pelindung lutut 	Pelindung lutut berbentuk belah ketupat yang menonjol.
5.	Armor panggul 	Armor pada panggulnya berlapis.
6.	Aksen berwarna biru 	Memiliki motif garis berwarna biru pada beberapa bagian armornya.
7.	Kain merah 	Memiliki kain berwarna merah dibalik armornya yang berbentuk seperti rok yang memiliki 2

		potongan di depannya.
--	--	-----------------------









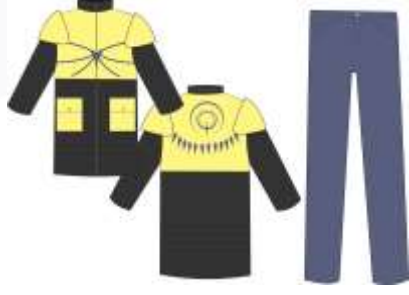
Eksplorasi Lanjutan

Pada tahap eksplorasi lanjutan, penulis menerapkan teknik SCAMPER berdasarkan data-data yang telah didapatkan dengan observasi serta wawancara untuk perancangan. Penulis menggunakan *raincoat* H&M sebagai desain acuan.

S (*subtitute*) yang dilakukan yaitu mengganti material yang lebih nyaman, menggunakan *zipper* untuk bukaan, menambah logo atau tulisan yang menunjukkan karakternya, dan membuat *shoulder pad* lepas pasang. C (*combination*) yang dilakukan menggunakan warna dari karakter Gilgamesh yaitu emas dan *navy*, menggunakan motif serta bentuk *armor* Gilgamesh, dan menggunakan teknik *digital printing*. A (*adapt*) yang dilakukan tetap menggunakan *flap pockets* dan *drawstring hoodie*. M (*modify*) yang dilakukan yaitu memodifikasi pola *armor* menjadi jahitan yang diisi dakron dan mengubah warna menjadi lebih sederhana. P (*put to another use*) yang dilakukan yaitu menggunakan *zipper* sebagai dekorasi. E (*eliminate*) yang dilakukan yaitu tidak menggunakan material yang *water repellent*. R (*Reverse*) yang dilakukan yaitu *hoodie*

dijadikan *hidden hood*. Dari hasil teknik SCAMPER diatas, maka terbentuklah sketsa seperti berikut:

Tabel 2. Eksplorasi Lanjutan

No.	Sketsa
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	



Gambar 2. Sketsa Produk

Eksplorasi Terpilih

Dari eksplorasi yang terpilih, terdapat lima desain yang dapat menggambarkan konsep serta keinginan *target market* dengan sesuai melalui teknik SCAMPER.



Gambar 1. Eksplorasi Terpilih

Sketsa Produk

Berdasarkan eksplorasi yang terpilih, dipilih lagi dua sketsa yang lebih merepresentasi konsep serta kesesuaian dengan *target market* serta terpilihlah satu desain yang dianggap cukup menggambarkan karakter yang diangkat serta satu desain dengan varian berbeda agar ada pilihan lain bagi peminatnya.

Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, terbentuklah *moodboard* seperti berikut.



Gambar 3. Moodboard

Dari data yang telah dikumpulkan, target market dari produk ini yaitu pria dengan usia berkisaran 18 hingga 25 tahun yang memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa, desainer, *cosmaker*, *freelancer*, karyawan, dan lain sebagainya. Berdomisili di Kota Bandung dengan pendapatan minimal Rp2.500.000

hingga Rp4.000.000. Karakter yang dimiliki yaitu antusiasme yang tinggi terhadap *cosplay*, berani tampil beda, *easy going*, *open minded* terhadap hal asing, dengan kepribadian berani mencoba, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, optimis. Memiliki gaya hidup akan menekuni hobi yang diminati, gemar berkumpul bersama orang dengan minat yang sama.

Produk Akhir dan Merchandise

Berikut merupakan visualisasi produk berupa busana *ready to wear* pria serta merchandise yang telah dibuat.



Gambar 4. Visualisasi Produk



Gambar 5. Visualisasi Merchandise

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Fenomena *cosplay* dengan genre *adventure* dapat diimplementasikan sebagai produk *ready-to-wear* yang dapat dikenakan untuk *daily wear*.
2. Penelitian ini menghasilkan busana *ready to wear* dengan inspirasi animasi populer genre *adventure* bagi pria dengan acuan desain mulai dari mengenali karakter, analisa dari target market, *brand* pembeding serta SCAMPER sebagai metode pendekatan.
3. Dalam penelitian diterapkan teknik rekalar yaitu *digital printing* yang

merupakan hasil dari observasi terhadap *brand* pembanding juga target market.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardhani, S. R. (2017). Identitas Diri Pelaku *Cosplay* (Studi Fenomenologi *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung). Bandung. Telkom University.
- [2] Bowles, M. (2012). *Digital Textile Design*. Laurence King.
- [3] Bunka. (2009). *Fundamentals of Garment Design*. Bunka Publishing Bureau.
- [4] Harade, M. A. (2018). Perancangan Informasi Pengetahuan Seputar *Cosplay* Untuk Remaja Melalui Media Buku Bergambar. Bandung, Indonesia. UNIKOM.
- [5] Özyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills.
- [6] Pambudy, N. M., Hardisurya, I., & Jusuf, H. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Indonesia. Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Winge, T. (2006). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*.
- [8] Yoseftiawan, A. G. (2015). Pemaknaan Kostum Karakter Anime Pada Komunitas *Cosplay* Studi Kualitatif Dengan Menggunakan Pendekatan Fenomenologi