

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Saat ini, budaya populer Jepang seperti kostum *player* atau biasa disebut dengan *Cosplay* sudah menjadi tren di berbagai negara, salah satunya di Indonesia. *Cosplay* adalah singkatan dari *costume play*, sebuah tren berbusana yang terinspirasi dari tokoh *anime* dan *manga* (Kusuma, 20 Mei 2013). *Cosplay* adalah aktivitas berdandan dalam kostum sebagai karakter yang dikagumi dalam rangka mengekspresikan antusiasme (Kroski, 2015). Dimana seseorang yang melakukan aktivitas menggunakan kostum tersebut disebut dengan *cosplayer*. *Cosplay* bisa berasal dari karakter apapun baik itu dari dunia animasi, kartun, komik, *manga*, *manhwa*, film, *game*, *virtual*, *graphic novel* (Widiatmoko, 2013).

Berkembangnya budaya *Cosplay* di Indonesia melahirkan sebuah komunitas *Cosplay*. Bandung memiliki komunitas *Cosplay* yang besar yang disebut dengan *COSBAN* atau komunitas *Cosplay Bandung*. Komunitas yang terbentuk pada Juli 2008 ini merupakan wadah untuk menaungi komunitas-komunitas *Cosplay* yang ada di Bandung, selain sebagai tempat mempelajari dan mengetahui lebih dalam tentang *Cosplay*, *COSBAN* pun merupakan wadah 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*. Berdasarkan wawancara bersama Bossun ketua komunitas *Cosplay Bandung*, pada tahun 2019 anggotanya mencapai 17.301 orang, sepertiga jumlah anggota pada komunitas *Cosplay Bandung* adalah perempuan, dan salah satu kostum yang paling banyak diminati wanita adalah *genre Magical Girl*.

Para *Cosplayer* mendapat kesenangan dan kepuasan tersendiri dalam membuat dan mengenakan kostum, berdasarkan hasil wawancara bersama *Cosplayer* semakin rumit kostum yang ia kenakan akan semakin banyak diminati, salah satu *genre* yang populer dengan kerumitan kostumnya

adalah *genre Magical Girl*, yang cukup populer di kalangan perempuan. Kerumitan kostum yang dikenakan biasanya memiliki banyak *ruffle* yang *berlayer-layer*, bagian rok yang mengembang, dan pada bagian tertentu dengan potongan-potongan yang tidak biasa. Selain itu warna yang digunakan dalam satu baju pun bervariasi, juga pada aksesoris, dan senjata yang mereka gunakan pun termasuk bagian dari kostum.

Akan tetapi dengan rumitnya kostum *cosplay magical girl*, membuat kostum tersebut tidak dapat digunakan dalam keseharian, padahal para *cosplayer* sangat antusias terhadap hobi tersebut, sehingga mereka ingin menggunakannya dalam keseharian dengan bentuk yang lebih sederhana.

Oleh karena itu penulis melihat peluang ini untuk mengembangkan produk *fashion* yang dapat dikenakan para *cosplayer* dalam kehidupan sehari-hari karena adanya kebutuhan para *cosplayer* yang ingin menunjukkan karakter *magical girl* ini dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan adanya bentuk karakter yang sudah ada lalu dirancang menjadi pakaian *Ready-to-Wear* yang terinspirasi dari *anime magical girl* yang populer di kalangan perempuan dengan menggunakan teknik rekalar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya fenomena *trend cosplay*, bergenre *Magical Girl* di kalangan perempuan di kota Bandung.
2. Adanya bentuk kostum *berggenre Magical Girl* untuk dikembangkan menjadi produk *Ready-to-Wear*, karena adanya kebutuhan *cosplayer* untuk digunakan dalam keseharian.
3. Adanya potensi menerapkan teknik rekalatar pada produk *Ready-to-Wear* yang bergenre *Magical Girl*.

## 1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara memanfaatkan *trend Cosplay*, bergenre *Magical Girl* dikalangan perempuan dikota Bandung?
2. Bagaimana cara mengembangkan *Cosplay* bergenre *Magical Girl* pada produk *Ready-to-Wear* yang dapat dipakai dalam keseharian?
3. Bagaimana cara menerapkan teknik rekalatar pada produk *Ready-to-Wear* yang bergenre *Magical Girl*?

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengangkat *trend Cosplay* bergenre *Magical Girl* menjadi inspirasi dalam perancangan baju *Ready-to-Wear*.
2. Untuk merancang produk *Ready-to-Wear* dengan inspirasi bentuk *Cosplay* bergenre *Magical Girl* yang dapat digunakan dalam keseharian.
3. Untuk memberikan alternative pengaplikasian teknik rekalatar pada produk *Ready-to-Wear* yang bergenre *Magical Girl*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan tentang *Cosplay* bergenre *Magical Girl*.
2. Menambah *alternative* desain produk *Ready-to-Wear* yang terinspirasi dari *Cosplay* bergenre *Magical Girl*.
3. Mampu memberikan *alternative* berupa produk *Ready-to-Wear* yang optimal bagi para *cosplayers* yang menyukai bergenre *magical girl*.

## 1.6 Batasan Masalah

Agar lebih terfokus dan tidak meluas dari topik yang dibahas, maka penulis membatasi masalah pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Komunitas yang digunakan sebagai objek penelitian terdapat di kota Bandung saja, yaitu *Cosplay Bandung (COSBAN)*.
2. *Genre anime* yang akan dibahas pada penelitian adalah tema *magical girl*, dengan *anime sailor moon*, berdasarkan data wawancara dengan ketua *Cosplay Bandung* yang dilakukan oleh penulis, karena memiliki potensi lebih dikenal pada kalangan perempuan yang menyukai *genre magical girl*.
3. Produk akhir yang akan penulis buat adalah pakaian *Ready-to-Wear*, warna dan bentuk pada produk akan dibatasi sesuai dengan *visual* karakter yang akan diangkat.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan dalam pengambilan data adalah :

1. Studi Literatur  
Studi Literatur atau penulis melakukan *review* dengan menggunakan data dari buku, jurnal, dan media internet yang membahas tentang penelitian.
2. Observasi Lapangan

Observasi Lapangan adalah penulis mengunjungi komunitas yang terkait dengan penelitian, yaitu komunitas *Cosplay Bandung*.

3. Wawancara

Wawancara atau penulis melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan data yang valid mengenai topic yang akan penulis angkat.

4. Eksperimentatif

Eksperimentatif atau penulis membuktikan dan ikut dalam proses penelitian yang dibuat dan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan *Cosplayer* dengan nyaman menggunakan tektik rekalarat dengan tema *Magical girl*.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Susunan dalam laporan ini terdiri dari 4 bab utama antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas teori-teori yang mendukung penelitian. Berisikan definisi dan pengertian serta teori yang menjadi dasar dari penelitian yang diambil yang berasal dari berbagai sumber.

3. BAB III ANALISA PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan penjabaran bagaimana analisis terhadap konsep karya, tahap eksplorasi awal, *moodboard*, *lifestyle board*, *target market*, konsep perancangan dan sketsa.

4. BAB IV KESIMPULAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran selama proses penelitian hingga hasil akhir berupa karya.