

Analisis Kostum *Cosplay* Studio EXCITE Surabaya

Dendy Gusti Negarawan

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Dr. Dody Doerjanto, M.Sn

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dodydoder@yahoo.co.id

Abstrak

Cosplay adalah suatu karya seni yang menggabungkan seni rupa dan seni pertunjukan sebagai hasil dari perkembangan dan peleburan beberapa budaya populer. *Cosplay* sebagai sub budaya populer mempengaruhi gaya hidup kawula muda untuk bisa memerankan karakter fantasi idola mereka. Hobi untuk memerankan karakter tersebut menjadi sebuah kebutuhan yang unik yang bisa diapresiasi oleh semua kalangan dalam kehidupan masyarakat urban. Apresiasi masyarakat urban dalam perkembangan *cosplay* membuat pelaku *cosplay* semakin terpacu untuk berkreaitivitas dalam seni ber*cosplay*. Apresiasi masyarakat urban dalam budaya populer menjadikan *cosplay* yang semula sekedar hobi bagi kalangan tertentu menjadi sebuah bisnis hiburan yang bisa menjangkau dan dibutuhkan di semua kalangan masyarakat urban. Inovasi dalam berkreaitivitas oleh pelaku *cosplay* juga menyumbangkan pembelajaran seni bagi masyarakat urban melalui aspek seni rupa dan seni pertunjukkan yang terkandung di dalam *cosplay*. Melalui kreativitas membuat kostum, *cosplay* memberikan pembelajaran seni rupa kepada masyarakat urban.

Kata Kunci : *cosplay*, kostum, seni rupa

Abstract

Cosplay is a form of an artwork that combines visual and performance art as a result of development and fusion of popular cultures. *Cosplay* as subculture affects the youngster to roleplaying their favorite fantasy character. Hobby to roleplaying the character become a unique necessity which can be appreciated by all circle of urban society. Urban society appreciation in the development of *cosplay* push the cosplayer to be more creative. Urban society appreciation in popular culture also make *cosplay* which in the beginning not more than a hobby for youngsters become an entertainment business that can reach and be need by all circle of urban society. Innovation in creativity of cosplayer also contribute in art education for urban society through the aspect of visual art and performance art contained in *cosplay*. Through creativity in making costume, *cosplay* gives art education to urban society.

Keywords: *cosplay*, costume, visual art

PENDAHULUAN

Kebudayaan populer yang masuk ke Indonesia di era 90'an mempengaruhi gaya hidup kawula muda Indonesia. Terlihat pada gaya bahasa, perilaku, gaya berpakaian, bahkan hobi mereka. Budaya populer yang masuk ke Indonesia melalui televisi seperti kartun dan tokusasu telah mempengaruhi pemuda Indonesia untuk mmengidolakan karakter fiksi dari acara televisi tersebut dan memerankannya dalam sebuah kegiatan *cosplay*.

Menurut Elyssa Kroski(2015: 1) "*cosplay is the activity of dressing up in costume as an admired character in order to express one's enthusiasm and fandom.*"

Dalam penjelasan tersebut *cosplay* merupakan sebuah aktifitas untuk berpakaian dalam kostum atau pakaian khusus untuk mengekspresikan kegemaran seseorang terhadap karakter fiksi.

Sedangkan menurut Bayu Widiatmoko (2013:4) "Istilah *cosplay* merupakan kependekan dari *costume play* yaitu suatu tipe seni *performance* atau seni pertunjukkan dimana pesertanya(*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu."

Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa *cosplay* merupakan bahasa serapan yang dibuat orang Jepang, tersusun dari dua bahasa Inggris yakni "*costume*" yang berarti kostum, dan "*play*" yang berarti memerankan sebuah karakter atau "*roleplaying*".

Perkembangan *cosplay* di Indonesia juga turut berkontribusi dalam membangun ekonomi kreatif masyarakat Indonesia. Dilihat dari banyaknya bermunculan tempat atau studio pembuatan kostum *cosplay* di berbagai wilayah Indonesia.

Semakin maraknya acara *cosplay* di Indonesia menyebabkan semakin tingginya minat dan kebutuhan masyarakat Indonesia akan kostum. Hal ini menjadi sebuah permasalahan mengingat untuk membuat sebuah kostum *cosplay* seorang *cosplayer* harus meluangkan banyak waktu dan biaya, belum lagi tingkat kerumitan tiap kostum dan detail yang berbeda tiap kostum juga menjadi kendala bagi seorang *cosplayer* untuk menciptakan sebuah kostum. Permasalahan tersebut menandakan bahwa tidak semua *cosplayer* mengerti bagaimana membuat kostum yang baik.

Dari hal tersebut muncullah studio pembuatan kostum yang dibangun oleh pemuda-pemuda berbakat dan para *cosplayer* yang telah berpengalaman bertahun-tahun dalam membuat kostum. Salah satu studio pembuatan kostum *cosplay* di Surabaya adalah studio EXCITE. Studio EXCITE adalah studio yang dibentuk dan diketuai oleh Jerry Septian, beranggotakan 10 orang pembuat kostum. Studio EXCITE ini adalah studio kostum yang memfokuskan produksinya dalam pembuatan kostum berbahan dasar busa hati.

Setiap kostum yang dihasilkan studio ini memiliki unsur visual dan hasil penerapan teknik yang dapat dikaji makna yang mewakili setiap karakternya. Unsur visual tersebut dikaji dengan unsur visual seni rupa dan dikaji maknanya sesuai dengan masing-masing karakter. Unsur visual dan penerapan yang terkandung dalam setiap kostum berguna untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai sebuah kostum yang baik menurut dunia *cosplay* lokal maupun internasional.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan kostum *cosplay* di studio EXCITE?
2. Bagaimana penerapan kostum studio EXCITE?
3. Bagaimana unsur visual dan makna dalam kostum studio EXCITE?

Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya seni patung bertema anjing daschund antara lain:

1. Mendeskripsikan proses pembuatan kostum *cosplay* studio EXCITE.
2. Mendeskripsikan penerapan kostum studio EXCITE.
3. Mendeskripsikan unsur visual dan makna dalam kostum studio EXCITE.

Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat teoritis.

Menambah pengetahuan dalam dunia *cosplay* dalam proses pembuatan, penerapan, dan unsure visualnya.

- 2) Manfaat praktis.

- 1) Manfaat personal

Untuk menganalisis proses pembuatan, penerapan dan unsur visual kostum *cosplay* studio EXCITE.

- 2) Manfaat bagi studio EXCITE

Diharapkan dapat mengangkat citra studio EXCITE dalam dunia *cosplay*.

- 3) Manfaat keilmuan

Menambah pengetahuan dalam dunia *cosplay* sebagai suatu bentuk seni rupa dan seni pertunjukkan budaya populer.

Batasan penelitian

- 1) Batasan temporal

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Maret 2016. Kostum yang diteliti sebanyak tiga kostum.

- 2) Batasan spasial

Penelitian ini dilakukan di studio EXCITE saja, mengingat banyaknya tempat pembuatan kostum di Jawa Timur.

- 3) Batasan konseptual

Dalam penelitian ini peneliti membahas konsep tentang penelitian analisis, kostum *cosplay*, studio EXCITE.

- 1) Analisis

Analisis adalah kegiatan mengurai, membedakan, memilah informasi dari suatu masalah untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.

- 2) Kostum

Kostum adalah pakaian khusus yang digunakan perseorangan ataupun regu pada suatu acara tertentu, meliputi gaya berpakaian, penataan rambut, dan perhiasan yang dikenakan.

- 3) *Cosplay*

Cosplay adalah hobi atau kegiatan berpakaian dan berperan seperti tokoh-tokoh yang ada di kartun, film, komik, atau *game*. *Cosplay* tidak terbatas pada meniru tokoh animasi atau komik dan *game*akan tetapi juga bisa mewakili karakter dari sejarah bangsa ataupun karakter buatan sendiri.

- 4) Studio

Studio adalah tempat seorang seniman melakukan proses penciptaan karya seni, baik seni lukis, patung, musik, fotografi, ataupun seni kerajinan.

- 5) Studio EXCITE Surabaya

Studio EXCITE adalah salah satu studio yang berfokus pada pembuatan kostum untuk *cosplay* yang beralamatkan di Banyu Urip Lor gang 11 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan terhadap istilah-istilah penting terkait topik permasalahan penelitian. Dalam kajian pustaka juga dibahas teori-teori yang relevan, terjamin keasliannya dan termutakhir untuk mendukung peneliti membuat fokus penelitian dan penarikan kesimpulan.

Landasan Teori

Landasan teori adalah definisi dan konsep yang disusun rapi dan sistematis mengenai variabel-variabel sebuah penelitian ilmiah. Landasan teori menjadi dasar penguat dari penelitian yang akan dilakukan.

Unsur visual

Karya yang dapat dinikmati visualnya pasti memiliki unsur visualnya melalui teori unsur-unsur visual seni rupa. Karya seni rupa memiliki banyak jenis, ada yang memang termasuk ke dalam karya seni rupa, ada pula yang terlahir dari hasil perkembangan budaya populer yang unik seperti *cosplay*. Dalam penelitian kostum *cosplay* akan dikaji melalui unsur-unsur visual seni rupa seperti: warna, proporsi, komposisi dan lain sebagainya. Menurut Kartika unsur-unsur seni visual adalah sebagai berikut:

- a. Garis
- b. Bidang
- c. Ruang
- d. Tekstur
- e. Warna

Sementara untuk menyusun unsur-unsur visual tersebut supaya baik maka perlu mengikuti prinsip dasar penyusunan unsur visual. Menurut Kartika prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Harmoni
- b. Kontras
- c. Repetisi
- d. Gradasi
- e. Kesatuan
- f. Keseimbangan
- g. Kesederhanaan
- h. Proporsi

Pengertian Kostum

Kostum secara luas dapat diartikan sebagai pakaian yang digunakan pada acara-acara khusus yang berbeda dengan

kegiatan sehari-hari. Namun sebuah kostum juga memerlukan atribut tertentu yang meliputi banyak hal.

- a. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka, 2005:597) (kostum adalah pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perseorangan, regu olahraga, rombongan, kesatuan, dsb di upacara.
- b. Dalam *The World Book Dictionary* (1973:479) *the style of dress, outer clothing, etc., including the way the hair is worn, kind of jewelry worn, etc., belonging to a particular nation, class or period ;* (gaya berpakaian, pakaian luar, dsb., termasuk cara rambut ditata, jenis perhiasan yang dipakai, dsb., termasuk ke dalam bangsa, kelas atau periode tertentu)

Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kostum adalah pakaian khusus yang di acara tertentu juga termasuk gaya berpakaian, gaya rambut, dan perhiasan yang dipakai oleh perseorangan atau regu tertentu.

Tinjauan Cosplay

Menurut Ellyssa Kroski (2015:1) "*Cosplay is the activity of dressing up in costume as an admired character in order to express one's enthusiasm and fandom.*" *Cosplay* adalah sebuah aktifitas mengenakan kostum sebagai karakter yang dipuja untuk mengekspresikan kegembiraan seseorang dan kesukaan mereka.

Menurut Bayu Widiatmoko (2013:4) "singkatnya, *cosplay* bisa berasal dari karakter apapun baik itu dari dunia animasi, kartun, komik, *manga*, *manhwa*, film, *game*, virtual, *graphic novel*, dan sebagainya." Sedangkan menurut Miyuu Takahara dan Kenji Weston (2015:7) "*Cosplay, in its simplest form, is the making of costume in imitation of a popular fictional character.*" Dari pendapat tersebut dikatakan bahwa *cosplay* secara sederhana adalah membuat kostum dalam usaha meniru karakter fiksi yang terkenal.

Sedangkan menurut Lauren Orsini, *cosplay* tidak selalu berasal dari karakter fiksi terkenal akan tetapi juga bisa sebagai sebuah gaya berpakaian yang mewakili sebuah era, semisal era Eropa zaman kebankitan, atau bisa juga jauh dari masa depan seperti era *cyberpunk*. Sesuai dalam penjealan Lauren Orsini

(2015:8) "Sometimes you can recognize a cosplayer's costume as emulating a character from a film, television show, or book. But not always, some cosplays are custom design inspired by a fictional place or time far in the past or future, or even fantasy personas-like fairies, cyberpunks or even real or mythical animals."

Sejarah Cosplay

Ketika membahas tentang asal usul *cosplay* seringkali seseorang menganggap bahwa *cosplay* berasal dari Jepang, namun sesungguhnya hal tersebut kurang tepat. Anggapan tersebut disebabkan oleh intensitas *cosplayer* yang memerankan karakter fiksi asal Jepang yang muncul di acara-acara *cosplay* Indonesia. *Cosplayer* yang berpartisipasi acara *cosplay* di Amerika dan negara barat lainnya cenderung memerankan karakter yang berasal dari kartun, komik, ataupun film dari Negara barat semisal Star Wars, Lord of The Rings, Pirates of Caribbean, dan lain sebagainya.

Sesuai dengan penjelasan Chris Kincaid (Kincaid, Chris, 2014, *The History of Cosplay*, <http://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay.html>, diakses tanggal 25-12-2016) bahwa 1984 Nobuyuki Takahashi, seorang pendiri studio *anime* bernama Studio Hard, menghadiri acara WorldCon di Los Angeles. Nobuyuki kemudian terkesan dengan kehadiran para pengunjung yang mengenakan kostum Star Trek. Sekembalinya ke Jepang Nobuyuki menulis hasil pengamatannya dalam sebuah media untuk menggalakkan kehadiran kegiatan menirukan karakter fiksi dan sekaligus juga menciptakan istilah *cosplay*, *costume* yang berarti kostum atau pakaian khusus sedang *kanplay* mewakili kegiatan memerankan karakter fiksi dengan penjiwaan.

Jenis Cosplay

Jenis *cosplay* dapat dikelompokkan berdasarkan asal karakter yang ditirukan seperti menurut Bayu Widiatmoko (amazing cosplay & costume ideas, 2013:5) jenis *cosplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kategori *anime*, *manga*, dan *manhwa*. *Cosplay* dengan kategori ini memakai dari *anime* Jepang dan *manga* (komik Jepang).
- 2) Kategori game merupakan *cosplay* yang memakai karakter dari *game-game console*
- 3) Kategori *tokusatsu*. *Cosplay* dengan memakai karakter dari serial *tokusatsu*.
- 4) Kategori US *cosplay*. *Cosplay* dengan memakai karakter dari superhero US

- 5) Kategori original. Sebenarnya kategori ini hanya ada di Indonesia. Kita bisa saja punya ide untuk membuat karakter ciptaan kita sendiri.
- 6) Kategori lain. *Cosplay* yang termasuk dalam kategori ini bisa saja dari film, novel, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Ellyssa Kroski dalam (*cosplay in libraries* 2015:36-42), penggolongan *cosplay* juga perlu dilihat dari kenampakan dan intensitasnya dalam sebuah acara *cosplay*. Penggolongan *cosplay* menurut Ellyssa Kroski adalah sebagai berikut:

- 1) *Superheroes* dan *supervillaincosplay*. *Cosplay* jenis ini paling mudah untuk dikenali karena popularitas dari karakter pahlawan super dan penjahat super yang mendunia dan bertahan lama
- 2) *Anime* dan *manga cosplay* umumnya jenis ini dikenali dengan pakaian yang cerah. Tatanan rambut yang rumit yang dicat warna mencolok. Penambahan seperti sayap dan properti senjata jarak dekat seperti tongkat pemukul juga biasanya ditambahkan.
- 3) *Science fiction*, *fantasy* dan *horror cosplay* memiliki jangkauan yang lebih luas mulai dari karakter yang memiliki peran kecil hingga karakter ikonik, kadang untuk mengenali karakter apa yang mereka tiru kita harus mengikuti perkembangan jaman, atau menjelajahi sejarah dari dunia karakter mereka
- 4) *Occasion cosplay* atau bisa disebut juga *cosplay* musiman adalah kategori dimana orang-orang *bercosplay* menyesuaikan acara yang sedang berlangsung
- 5) *Generic cosplay* adalah kategori dimana orang memerankan karakter dari sebuah film atau komik namun karakter tersebut tidak memiliki identitas tertentu.
- 6) *Group cosplays* atau kelompok *cosplay* bukanlah sebuah kategori *cosplay* yang sesungguhnya. Ini lebih mendekati ke kumpulan *cosplayer* berkumpul bersama dengan menampilkan karakter yang memiliki hubungan satu seri atau satu dunia.
- 7) *Re-enactment* dan *historical cosplaying* adalah kategori yang cukup luas cakupannya.
- 8) *Mash up cosplay* adalah ketika seseorang memutuskan untuk menggabungkan dua karakter atau lebih menjadi sebuah karakter baru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011:12) pada umumnya alasan menggunakan metode kualitatif karena, permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis dan penuh makna sehingga tidak mungkin data pada situasi sosial tersebut dijangkau dengan metode penelitian kuantitatif dengan instrumen seperti test, kuesioner, pedoman wawancara.

Pada penelitian ini masalah belum jelas, yakni mengenai proses pembuatan kostum *cosplay*. Masalah baru akan ditemukan ketika peneliti mulai meneliti proses pembuatan kostum dengan melakukan observasi produk dan kegiatan pembuatan kostum, serta melakukan wawancara dengan narasumber dalam penelitian ini yakni pembuat kostum di studio EXCITE Surabaya.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Surabaya, tepatnya di Banyu Urip Lor gang 11 no. 41 Surabaya. Lokasi ini dipilih karena para anggota studio EXCITE Surabaya melakukan segala kegiatan pembuatan kostum, mulai dari tahap pembuatan hingga *finishing*.

Sumber Data

Pada penelitian ini penulis mengusahakan data yang objektif bisa didapatkan, maka dari itu agar data menjadi akurat penulis menjadikan kostum *cosplay* studio EXCITE sebagai sumber utama.

1) Data Primer

Data-data tersebut diperoleh peneliti berupa foto-foto kostum karya studio EXCITE. Data-data ini juga diperoleh dari hasil observasi secara langsung di tempat penelitian dari proses pembuatan kostum maupun dari kostum yang sudah jadi.

2) Data Sekunder

Data sekunder didapat dari foto-foto karya kostum studio EXCITE yang diunggah di akun media sosial para anggotanya

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian. Sesuai dengan metode penelitian kualitatif maka pengumpulan data diperoleh dari beberapa cara sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu dengan pengamatan langsung pada hasil kostum di studio EXCITE. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati bahan dasar, peralatan yang digunakan, teknik pembuatan kostum, proses pelapisan kostum dan proses *finishing*.

2) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan ketua studio EXCITE yakni Jerry Septian dan beberapa anggota diantaranya Jordy Adhityo, Mochamad Arif, Yan Ariyanto, Koko Iqbal, dan Janwar Vidi. Wawancara ini dilakukan dengan tatap muka secara langsung dengan narasumber di lokasi penelitian.

3) Dokumentasi

Dalam penelitian ini proses dokumentasi dilakukan pada tempat penelitian dengan mengambil foto-foto karya studio EXCITE yang sudah jadi siap kirim maupun yang masih dalam proses pembuatan, arsip dan dokumentasi milik studio EXCITE.

Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat proses pengumpulan data berjalan. Apabila setelah analisis data yang didapat dari hasil wawancara kurang memuaskan, maka dilakukan pengumpulan data lagi sampai kelengkapan data tercapai maksimal.

1) Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan merangkum data yang didapatkan dari teknik pengumpulan data secara observasi langsung, wawancara dan dokumentasi pada proses pembuatan kostum *cosplay* di studio EXCITE.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi maka selanjutnya dilakukan penyajian data agar data lebih mudah dipahami. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian secara rinci tentang hasil penelitian. Data yang dimaksud meliputi semua kegiatan yang berhubungan dengan proses pembuatan kostum *cosplay* di studio EXCITE.

3) Verifikasi Data atau Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini apabila penarikan kesimpulan mengenai proses pembuatan, penerapan, unsur visual kostum *cosplay* studio EXCITE berdasarkan bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian ini bisa dikatakan kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Sekilas Tentang Studio EXCITE

Studio EXCITE merupakan studio pembuat kostum *cosplay* di Jawa Timur tepatnya di Surabaya. Studio ini diketuai oleh Jerry Septian yang juga mengetuai komunitas *cosplay* di Surabaya yakni COSURA. Studio ini didirikan sejak tahun 2013 silam, beranggotakan 10 orang prmbuat kostumdan juga *cosplayer* yang tergabung dalam komunitas COSURA.

Studio EXCITE terletak di Banyu Urip Lor gang 11 no. 41 Surabaya. Semua aktivitas produksi di lakukan di tempat tersebut. Mulai penyimpanan barang seperti alat dan bahan hingga *finishing* dikerjakan di tempat tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lokasi penelitian (observasi 23-februari-2016) studio EXCITE memfokuskan produksinya untuk membuat kostum *armor fullbody* atau kostum berbahan dasar busa hati. Menurut Mochamad Arif (wawancara 15-februari-2016) kostum *armor fullbody* atau *fullarmor* adalah kostum yang menutupi seluruh bagian tubuh dengan *armor* mulai kepala hingga ujung kaki. Contoh kostum berbahan dasar busa hati atau kostum *armor* biasanya adalah karakter fiksi yang muncul di film, kartun, komik atau *video game*.

Studio EXCITE memasarkan produknya lewat media sosial *facebook* saja dengan Jerry Septian sebagai admin ditambah seorang admin lagi yakni Jordhy Adhityo yang merangkap admin dan pembuat kostum. Dari akun media sosial ini studio EXCITE mendapat pesanan dari pelanggan dan juga sebagai tempat mengunggah proses pembuatan atau hasil akhir kostum yang telah dikerjakan oleh pembuat kostumnya.

Bahan utama pembuatan kostum studio EXCITE adalah busa hati dengan ketebalan 2mm hingga 5mm. namun untuk membuat kostum diperlukan bahan pelengkap lain yakni sebagai berikut:

- 1) Kulit imitasi
- 2) Lem
- 3) Cat antibocor
- 4) Mika plastik
- 5) Cat *spray*
- 6) *Sticker scotchlight*
- 7) Antenna tv bekas
- 8) Busa angin
- 9) Resleting dan *Velcro*
- 10) Sarung tangan motor
- 11) Sepatu karet
- 12) Kassa nyamuk
- 13) Karet kolor

Sedangkan peralatannya adalah sebagai berikut:

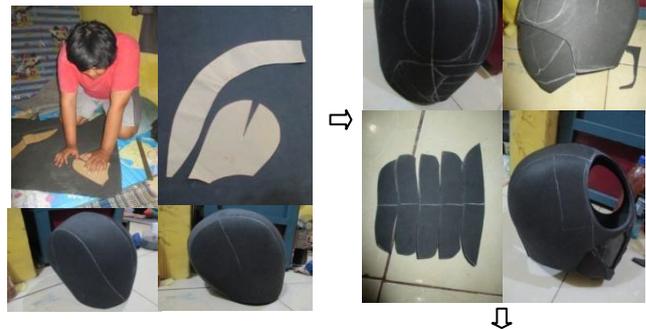
- 1) Pulpen
- 2) Penggaris
- 3) Gunting

- 4) *Cutter*
- 5) Kuas
- 6) Kompor gas

Proses pembuatan

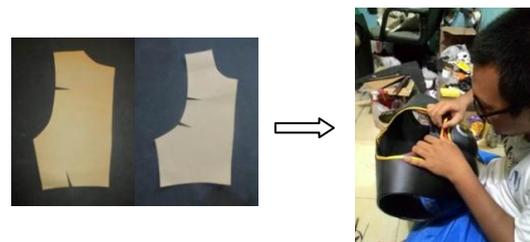
Proses pembuatan kostum *cosplay* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah kosum Kamen Rider Black. Kostum tersebut dipilih untuk mewakili proses pembuatan karena teknik untuk membuatnya mencakup dasar teknik pembuatan kostum berbahan dasar busa hati. Proses pembuatan akan dijelaskan melalui gambar berikut:

1. membuat kepala



Kepala jadi

2. membuat badan



3.membuat bahu



Bagian bahu

4.membuat lengan dan sarung tangan



Pola lengan



lengan jadi



Pola sarung tangan



sarung tangan jadi

5.membuat sabuk



Pola sabuk Detil sabuk dicat



Sabuk jadi

6.membuat celana



Pola celana



celana jadi

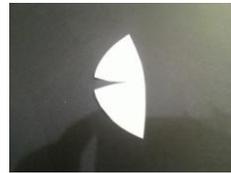
7.membuat paha, lutut dan betis



Pola paha dalam



paha jadi



Pola lutut



lutut jadi



Pasang resleting



betis jadi

8.membuat sepatu



Sepatu karet bungkus kulit



sepatu jadi

Kamen Rider Black



Penerapan

Kostum Kamen Rider Black yang ditampilkan dalam televisi ada dua jenis yakni kostum untuk adegan berpose yang dibuat dengan bahan yang indah secara visual namun membatasi pergerakan tubuh dan kostum

untuk adegan aksi yang dibuat dengan bahan lentur, memudahkan pergerakan namun kurang indah secara visual.

Kostum Kamen Rider Black studio EXCITE tidak cocok untuk adegan bertarung karena dibuat dari bahan yang kurang lentur. Bahan yang kurang lentur tersebut mengakibatkan penggunaanya kurang bebas untuk bergerak. Namun di samping hal itu kostum Kamen Rider Black yang dibuat studio EXCITE menonjolkan penampilan secara visual.

Unsur visual Kamen Rider Black

- 1) Proporsi
Proporsi Kamen Rider Black tidak terlalu banyak penambahan terhadap badan asli penggunaanya, hanya pada bagian kepala dan bahu jadi lebih besar meskipun tak banyak.
- 2) Bahan dan teknik
Pemilihan bahan dan teknik yang tepat akan memunculkan keindahan kostum secara visual. Nampak pada garis kuning merah dibuat dari *sticker* khusus yang menyala bila terkena sinar *flash*, sambungan antar *armor* dibuat dari bahan busa angin menimbulkan kesan nyata, kulit imitasi memnutupi pola sehingga terlihat rapi
- 3) Kesederhanaan
Nampak pada keseluruhan bentuk kostum yang tidak banyak detail rumit dan tidak ada bentuk yang mencuat keluar dari tubuh. Warna kostum juga sederhana yakni dominan hitam dengan hiasan sabuk warna perak.
- 4) Kerumitan
Kerumitan visual dipegaruhi oleh teknik pembuatan yang rumit, Nampak pada sabuk, sarung tangan, dan mata *macro eye*.
- 5) Warna
Warna Kamen Rider Black melambangkan kekuatan dan keteguhan, namun dibalik itu juga melambangkan raja jahat sebagaimana takdir awal Kamen Rider Black.

Makna Unsur Visual Kamen Rider Black

- 1) Kepala: Terinspirasi dari belalang gurun beracun. Pada mata terdapat mata serangga atau *macro eye* dan antenanya yang digunakan mendeteksi musuh yang tak kasat mata
- 2) Badan: Terdapat lingkaran leher kuning merah yang berfungsi untuk melindungi diri dari jeratan musuh ataupun racun yang menempel di badan. Juga terdapat inisial Kamen Rider Black yang melambangkan jati dirinya

- 3) Lengan: Lengan berbentuk seperti kaki serangga dengan sambungan antar sendi berwarna coklat dan keriput. Garis kuning merah pada lengan berfungsi menguatkan pukulan maut
- 4) Sabuk: Adalah sumber kekuatan Kamen Rider Black dimana batu raja King Stone terpasang. Juga digunakan untuk menembakkan sinar laser yang besar.
- 5) Kaki: Gelang kaki memiliki garis kuning merah yang sama seperti gelang tangan. Berfungsi mengeluarkan jurus pamungkas tendangan maut.

Bumble Bee



Penerapan

Kostum Bumblebee ini mampu menarik perhatian publik dengan ukurannya yang besar namun disamping itu ukuran yang besar juga menjadi kekurangan utama kostum Bumble Bee buatan studio EXCITE ini. Kekurangan tersebut adalah berkurangnya kelincahan gerakan ketika dikenakan.

Unsur Visual Kostum Bumble Bee

- 1) Proporsi
Proporsi Bumble Bee yang tinggi dan besar menjadikan kostum ini terlihat mudah menarik perhatian. Penambahan proporsi terlihat pada bagian dada yang lebar, dan kaki yang tinggi.
- 2) Kerumitan
Kerumitan kostum ini terlihat pada setiap bentuk yang menghiasi, dan pada teknik pengecatan *battle damage* menjadikan kesan realis semakin kental sesuai dengan film di layar lebar.
- 3) Warna
Meskipun Bumble Bee adalah robot perang namun warna kuning yang menjadi ciri khasnya menandakan robot ini bersifat ramah dan selalu ceria. Warna kuning pada kostum ini juga seakan menjadi penarik perhatian.
- 4) Bentuk

Bentuk yang menghiasi sekujur tubuh kostum ini adalah dominan kubistis dan sedikit silindris. Terlihat pada dada, tangan, dan seluruh kaki.

Makna Unsur Visual Bumble Bee

- 1) Kepala: Dihiasi dengan bentuk kubistis dan silindris. Pada mulut tidak nampak seperti bibir dikarenakan kemampuan komunikasi verbal yang hilang akibat cedera pertempuran. Simbol Autobot pada dahi menandakan bahwa ia dibawah kepemimpinan Optimus Prime sebagai kelompok robot pembela manusia dan Bumi.
- 2) Badan: badan disusun oleh banya bentuk kubistis. Terlihat komponen mobil yang masih nampak jelas sebagai perwakilan dari robot yang bisa berubah menjadi mobil.
- 3) Badan bagian bawah: Bagian bawah merupakan tempat penyimpanan bahan bakar dalam mode kendaraan.
- 4) Tangan: Tangan Bumble Bee digunakan sebagaimana mestinya, ditambah dapat berubah menjadi senjata penembak api saat bertarung.
- 5) Kaki: Dilengkapi dengan roda kendaraan yang dapat digunakan bergerak seperti meluncur dalam mode robot.

Robin Arkham Knight



Penerapan

Kostum Robin ini kurang nyaman ketika digunakan bergerak bebas, terutama pada bagian badan. Disebabkan oleh penggunaan bahan busa hati yang tebal hingga membatasi pergerakan pengunanya. Pada bagian celana tidak ditutupi oleh pelindung sehingga akan memudahkan jika dipakai bergerak.

Unsur Visual Robin Arkham Knight

- 1) Proporsi
Proporsi kostum ini tidak sesuai dengan keadaan di *game*. Disebabkan oleh ukuran dasar model

yang cenderung bertubuh ramping hingga hasil akhirnya tak sekekar aslinya.

- 2) Warna
Warna kostum ini dominan merah gelap pada badan member kesan yang garang mengingat karakter Robin yang terlihat muda. Sementara itu warna hijau memberi kesan taktikal ala militer sehingga menambah kekuatan kostum ini.
- 3) Kesederhanaan
Kesederhanaan Nampak pada desain topeng dan jubah hitam. Topeng sebagai penguat karakter wajah cenderung polos dengan warna hitam dan minim hiasan. Jubah warna hitam juga tidak ada detil apapun hanya kain hitam yang member kesan gagah dan mengintimidasi lawan.
- 4) Kerumitan
Nampak pada keseluruhan desain badan yang rumit dengan hiasan garis warna merah pucat. Bentuk dan detil sabuk yang rumit memberikan kesan teknologi canggih.

Makna Unsur Visual Robin Arkham Knight

- 1) Topeng: digunakan untuk menutupi identitas dan mengintimidasi lawan.
- 2) *Body armor*: terbuat dari bahan Kevlar yang lentur namun efektif melindungi badan dari pertarungan jarak dekat, tembakan senjata api, dan ledakan.
- 3) *Cape*: digunakan untuk menambah proporsi, mengelabui musuh saat melarikan diri, dan melindungi diri dari ledakan.
- 4) *Belt*: tempat menyimpan senjata dan peralatan kecil, menyimpan barang bukti, dan mengaitkan diri pada tali.
- 5) *Arm guard*: digunakan untuk melindungi tangan dari benturan fatal, mengingat Robi banyak menggunakan tangannya untuk memukul musuh.
- 6) Pelindung lutut dan betis: digunakan untuk melindungi dari benturan dan pukulan.

PENUTUP

Kesimpulan

- 1) Proses pembuatan kostum studio EXCITE diawali dengan membuat bentuk dasar pada bagian kepala, badan, bahu, lengan, paha, dan betis yang semuanya terbuat dari pola sederhana bersifat universal, atau bisa diterapkan untuk segala jenis kostum dan ukuran. Selanjutnya bentuk dasar kostum yang berbentuk polos tersebut diberikan detil agar mirip seperti referensi dengan memotong, melubangi, atau dengan menambahkan detil seperti pada bagian sepatu. Setelah detil selesai kemudian kostum dilapisi dengan cat anti bocor agar pori-porinya tertutup.

- 2) Penerapan kostum studio EXCITE saat dikenakan masih membatasi gerakan penggunanya dalam adegan bertarung atau bergerak lincah meskipun masih bisa digunakan untuk pose ringan. Keterbatasan gerakan saat kostum dikenakan itu karena bahan yang digunakan kurang lentur dan teknik pemasangan bagian yang membutuhkan keleluasaan seperti pada bagian paha, sambungan antar *armor* dan celana kurang kuat sehingga akan melorot atau lepas ketika digunakan bergerak lincah.
- 3) Unsur visual yang ditemui pada masing-masing kostum meliputi proporsi, kerumitan, kesederhanaan, warna, dan bentuk. Semua unsur visual tersebut diperoleh bukan hanya dari desain asli karakternya, namun juga proses pembuatan dan pengecatan kostum.

Saran

1. Bagi Studio EXCITE

Studio EXCITE bergerak di bidang jasa pembuatan kostum, dalam proses pembuatan kostum bahan, peralatan yang digunakan beragam sehingga tempat yang dibutuhkan untuk proses pembuatan kostum tersebut juga sebaiknya memadai. Tempat usaha yang lebih luas dan memiliki jarak yang aman dari warga sekitar akan cocok untuk memajukan usaha mengingat sering kali dalam pembuatan kostum digunakan pula bahan kimia yang berbahaya bagi kesehatan seperti cat *spray* kalengan yang berbau menyengat dan resin yang juga berbahaya apabila dihirup dalam jangka waktu yang lama.

2. Bagi peneliti

Studio EXCITE ini masih memiliki banyak hal untuk diteliti. Setiap proses pembuatan kostum pada sebuah karya membutuhkan perlakuan tersendiri. Setiap kostum juga memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri ketika dikenakan. Hal tersebut dipengaruhi oleh jenis bahan yang digunakan, karakter atau tokoh yang dibuat dan nilai artistic yang terdapat pada setiap kostum.

DAFTAR PUTAKA

Barnhart, Clarence L. 1973. *The World Book Dictionary*. Chicago: Field Enterprises Educational Corporation

Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains

Krosski, Elyssa. 2015. *Cosplay in Libraries*. Boulevard: Rowman & Littlefield

Oemar, Eko A. B. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya: UNESA University Press

Orsini, Lauren. 2015. *Cosplay; Fantasy World of Role Play*. London: Carlton Book Limited

Poerwadarminta. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Andi

Weston, Kenji and Takahara, Miyuu. 2015. *Cosplay-Beginner's Masterclass*. United States: Createspace Independent Publishing Platform

Widiatmoko, Bayu. 2013. *Amazing Cosplay & Costumes Ideas*. Jakarta: Penebar Plus

Webtografi

<https://teaterku.wordpress.com/2010/04/12/tata-busana-2/>, (diakses tanggal 3-12-2016, 19:28)

<http://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay.html>, (diakses tanggal 25-12-2016, 20:02)

<https://www.instructables.com/id/Creating-a-CostumeCosplay-from-EVA-Foam/>, (diakses tanggal 22-juni-2017)

<https://iamkamenrider.wordpress.com/>, (diakses pada tanggal 22-juni-2017)

<http://linkkarimajinasi.blogspot.co.id/2011/06/kamen-rider-gallery-kamen-rider-black.html>, diakses tanggal 22-juni-2017)

<http://arkhamcity.wikia.com/wiki/Robin>, diakses tanggal 22-juni-2017)

<http://screenrant.com/bumblebee-Transformers-last-knight-solo-trivia-facts/> diakses tanggal 22-juni-2017)

<http://rabbsandal.blogspot.co.id/2014/>, (diakses pada tanggal 25-juni-2017)

[http://tfwiki.net/wiki/Bumblebee_\(WFC\)](http://tfwiki.net/wiki/Bumblebee_(WFC)), diakses pada tanggal 13-juli-2017)