

BAB II

SEJARAH PERKEMBANGAN COSPLAY

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang gambaran umum sejarah Cosplay sebagai budaya populer di Jepang dan di tanah air. Kemudian penulis juga akan membahas gambaran umum tentang perkembangan Cosplay di Jepang dan di tanah air.

2.1 Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Jepang**A. Sejarah Cosplay**

Cosplay atau *costum player* atau mungkin dalam bahasa Jepang biasa disebut *kosupure*, adalah sebuah seni penampilan dimana kostum dan aksesoris para partisipannya merepresentasikan sebuah karakter spesifik atau ide-ide tertentu.⁶ Terminologi *cosplay* di munculkan oleh Nobuyuki Takahashi dari Japanese Studio Hard ketika menghadiri Los Angeles Science World Fiction Worldcon.⁷ Para *Cosplayers* (subjek *cosplay*) seringkali berinteraksi untuk membentuk sebuah komunitas di tengah masyarakat disaat mereka berkumpul. Ide-ide dalam penampilan *cosplay* banyak bersumber dari manga, anime, komik, film dan video games. Berbagai entitas dari dunia realitas atau virtual membawa para *cosplayers* kedalam interpretasi dramatik yang mengangkat mereka sebagai subjek pemeran dalam sumber penampilan mereka. Interpretasi dramatik tersebut-dalam pendekatan psikoanalisis *lacan*-terbentuk atas fantasi kenikmatan atau *jouissance*⁸ dari konstruksi cermin yang memungkinkan bagi subjek untuk menemukan subjektivitasnya tersendiri melalui *lack* dalam bentuk kostum dan aksesoris yang memberikan spirit dan dorongan tertentu. Berikut ini adalah data dalam bentuk foto mengenai interpretasi dramatik para *cosplayer* sebagai subjek :



Gambar . 1 World Cosplay Summit

Dalam artikel Wikipedia yang disunting oleh M. Adiputra sejak paruh kedua tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti Star Trek. Budaya Amerika Serikat sejak dulu mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (masquerade) seperti dalam perayaan Halloween dan Paskah. Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (costume show). Di Jepang, peragaan "cosplay" pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita A Fighting Man of Mars karya Edgar Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani menghadiri Nihon SF Taikai sambil ber-cosplay. Direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda memakai kostum tokoh Star Wars.

Pada waktu itu, peserta konvensi menyangka Mari Kotani mengenakan kostum tokoh manga Triton of the Sea karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak berusaha keras membantahnya, sehingga media massa sering menulis kostum Triton of the Sea sebagai kostum cosplay pertama yang dikenakan di Jepang. Selanjutnya, kontes cosplay dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980. Peserta mengenakan kostum Superman, Atom Boy, serta tokoh dalam *Toki o Kakeru Shōjo* dan film *Virus*. Selain di Comic Market, acara cosplay menjadi semakin sering diadakan dalam acara pameran dōjinshi dan pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Jepang.

Sebelum istilah cosplay digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan cosplay. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat *mami no RADI-karu communication* yang disiarkan antara lain oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes cosplay. Dari tahun 1989 hingga 1995, di tv asahi ditayangkan ranking kostum cosplay yang sedang populer dalam acara *Hanakin Data Land*.

Masih menurut wikipedia cosplay ,sekitar tahun 1985, hobi cosplay semakin meluas di Jepang karena cosplay telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh Kapten Tsubasa sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa "ber-cosplay". Kegiatan cosplay dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan cosplay, yang di Indonesia umumnya disebut "Kameko"⁹.

B. Perkembangan Cosplay

Negara Jepang terkenal dengan budaya modern yang dimiliki oleh negara tersebut. Budaya Jepang modern biasa dikenal dengan budaya populer Jepang (Japanese pop culture) ini, diakui, dinikmati, dan disebarluaskan kepada masyarakat umum di Jepang. Pada akhir tahun 1970-an budaya populer Jepang telah berkembang diluar Jepang khususnya di negara bagian Asia Timur dan Asia Tenggara. Faktanya dengan adanya teknologi informasi khususnya seperti

⁹ kameko : Fotografer amatir yang biasa ada di komunitas cosplay

internet dan media massa memiliki pengaruh besar terhadap pemasaran maupun menyebarkan budaya populer Jepang ke seluruh dunia.

Fashion Cosplay di Jepang sendiri sudah sangat populer, popularitas cosplay di Jepang muncul karena adanya ketertarikan beberapa anak remaja terhadap anime dan manga. Respon dan antusias masyarakat di dunia (khususnya anak muda) muncul dengan adanya internet dan media massa, terutama pada hal budaya populer Jepang (Japanese pop culture) ini mulai diakui di dunia dengan melesatnya perkembangan anime dan manga. Ketenaran manga dan anime di dunia membuat penikmatnya tidak ingin kelewatan update-an terbaru setiap chapter atau episode dari manga atau anime tersebut, bahkan penikmatnya tidak hanya dikalangan remaja saja tetapi banyak juga beberapa orang dewasa dan anak - anak yang masih menikmatinya.

Seiring dengan tenarnya anime dan manga di Jepang beberapa orang yang menyukai hal tersebut mengaplikasikan tokoh yang ada di dalam anime dan manga melalui fashion cosplay oleh beberapa komunitas fandom¹⁰. Cosplay merupakan istilah bahasa Inggris buatan Jepang (wasei-eigo) yang merupakan gabungan kata antara “costume” (kostum) dan “play” (bermain). Cosplay sendiri dapat diartikan sebagai meirukan atau memperagakan karakter yang mirip dengan manga, anime, game maupun yang ada di dalam film.

Berdandan dan berkostum unik ala tokoh – tokoh anime, rambut warnawarni dengan berbagai macam aksesoris merupakan ciri khas para cosplayer ini. Banyaknya inspirasi yang didapat untuk para cosplayer melakukan aksinya, maka cosplay dapat dibagi kedalam beberapa jenis, jenis yang paling banyak dipilih yaitu cosplay anime atau manga, jenis cosplay ini merupakan jenis cosplay yang sangat banyak peminatnya karena ketertarikan para cosplayer akan anime dan manga yang disukainya, adapun cara mempraktekannya yaitu dengan mengikuti sama persis karakter tokoh yang diinginkan mulai dari baju, make-up yang membuat para cosplayer terlihat mirip dengan tokoh (memperdalam karakter), dan aksesoris pendukung yang membuat para cosplayer benar – benar terlihat seperti aslinya.

Menurut jurnal Otaku Dafunda ,kontes cosplay kemudian menjadi acara rutin sejak Nihon SF Taikai ke-19 pada 1980. Semenjak tahun 1980, cosplay semakin marak diselenggarakan di Jepang. Majalah Fanroad edisi perdana bulan Agustus 1980, memuat liputan khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang menamakan diri “Tominoko-zoku”. Komunitas ini merupakan sekelompok anak muda yang gemar ber-cosplay di kawasan Harajuku, dengan menggunakan kostum Gundam. Cosplay, sebetulnya secara langsung menunjuk budaya berpakaian dengan rujukan animasi (film dan game) dan komik, setiap negara memiliki karakter dan ciri khas sebagai penanda kebudayaan. (<https://otaku.dafunda.com/apa-itu-cosplay-sejarah-cosplay/>)

Pada sisi lain, di Jepang misalnya, dari segi perekonomian cosplay memberikan sumbangan sebesar 40 Miliar Yen, sehingga perannya perlu diperhitungkan. Ide pembuatan cosplay tidak selalu mengacu pada manga saja, melainkan juga meniru pada acara live action, film-film non Jepang. Keseriusan negara Jepang dalam hal cosplay dapat terlihat dengan dibuatnya konsep kota Akihabara pada tahun 2010, sebagai kota yang diperuntukkan bagi mereka penggemar dan ingin bercosplay dijalanan. Kehadiran tokoh publik dengan pakaian cosplay semakin memperkuat penyebaran dan perkembangannya pada masyarakat luas. Beberapa artis Korea yang populer di Indonesia-pun seringkali menampilkan kostum-kostum unik dengan gaya cosplay, sehingga kehadiran cosplay di ranah kebudayaan semakin populer.

2.2 Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Indonesia

A. Sejarah Cosplay di Indonesia

Sejarah masuk nyacosplay Di Indonesia diawali dari masuk nya Anime atau kartun jepang yang digandrungi oleh anak-anak. Tidak hanya Anime, tapi juga film film aksi Jepang, dan juga serial Tokusatsu yang sangat populer di Indonesia waktu itu , yakni Satria Baja Hitam (Kamen Raider Ichigo) . Budaya cosplay sendiri awalnya bukan berasal dari jepang tapi dari Amerika.

Namun di jepang, tepatnya Di shibuya sudah menjadi tempat berkumpul anak anak muda untuk memamerkan stylefashion mereka. Umumnya

memakai baju dengan gaya tabrak warna ataupun bergaya Victoria atau yang lolita. Dari situ makin menjamur budaya berkostum ini. Kebanyakan anak muda Jepang yang suka nongkrong di sekitar jalanan Shibuya memang menyukai gaya gaya anime ataupun style unik lain, mereka menganggap bahwa itu adalah luapan ekspresi mereka.

Menurut (Widiatmoko, 2013). Di Indonesia, cosplay sendiri baru ramai dibicarakan sejak tahun 2000an. Ajang cosplay pertama kali diadakan di universitas Indonesia. Pada saat itu masih belum banyak yang mengikuti acara tersebut. Geliat cosplay di tanah air mulai menunjukkan di tahun 2008 keatas. Budaya populer ini mulai di lirik oleh generasi muda Indonesia. Namun dulu tidak lah semudah sekarang dalam mendapatkan associated atau perlengkapan cosplay.

Salah satu cosplayer, Pinky Lu Xun dalam live instagramnya beberapa waktu lalu pernah bercerita bahwa dulu hanya orang yang memiliki uang banyak yang mampu membeli wig. Orang-orang biasa atau anak-anak sekolah yang bercosplay memakai cat semprot temporary agar warna rambut mereka sama seperti karakter yang mereka cosplaykan. Sekarang ini cosplayer dapat dengan mudah membeli atau bahkan menyewa kostum, asesoris, dan perlengkapan cosplay mereka. Zaman semakin berkembang, dan cosplay di Indonesia juga semakin berkembang ditambah dengan sedikit bumbu drama.

Beberapa komunitas pecinta Jepang dan universitas menggelar lomba maupun parade cosplay sebagai daya tarik acara. Acara besar yang sudah pernah ada di Indonesia adalah AFA Id (Anime Festival Asia Indonesia) merupakan acara tahunan yang diselenggarakan di berbagai negara se-Asia Tenggara dan merupakan acara internasional. HelloFest dengan KostuMasa yang sudah berdiri dari 2007 hingga sekarang dan memiliki catatan dimeriahkan dengan 1000 pengunjung yang memakai kostum Clas:H; Ecchinisai; dan masih banyak lainnya. Di Indonesia, cosplay dapat menjadi karir bagi seseorang yang menekuninya bahkan bisa menghasilkan uang, dari

sebagai cosplayer sendiri, maker, seller, fotografer, make up artist, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan dunia cosplay sendiri.

Meningkatnya event bisa diukur dari kurun waktu tahun 2013 hingga sekarang hampir setiap bulannya ada setidaknya satu event. Cosplay di Jakarta bisa dilihat dari event terkenal yang diadakan oleh beberapa komunitas pecinta Jepang contohnya seperti Toys Fair yaitu acara pameran mainan terbesar di Jakarta dan diadakan tiap tahunnya.

Pemerintahan Jepang yang berada di Indonesia seringkali membuat suatu perayaan kepada masyarakat Indonesia agar dapat merasakan sensasi pengalaman merayakan festival seperti orang Jepang. Festival juga memperbolehkan setiap pengunjungnya memakai busana khas Jepang, contohnya yukata, maupun merayakan cosplay. Biasanya festival juga diwarnai dengan pameran studi dan pelatihan keterampilan hobi-hobi yang berasal dari Jepang seperti kelas bahasa Jepang, minum teh, merangkai bunga, menulis, dan lain sebagainya. Pemerintah Jepang di Indonesia juga menfondasi dan mendukung masuknya kultur budaya Jepang seperti anime dan manga sehingga dapat diputar di layar lebar Indonesia seperti 'Blitzmegaplex' dan CGV yang mulai menayangkan film-film anime dan live-action dorama (drama) dari Jepang.

B. Perkembangan Cosplay di Indonesia

Menurut Widiatmoko (Widiatmoko, 2013) Cosplay di Indonesia, diberitakan mulai dikenal sekitar tahun 1998, walaupun tidak seramai pada akhir-akhir ini. Ketika Universitas Indonesia mengadakan Gelar Jepang dengan mengadakan kegiatan cosplay pada awal tahun 2000-an, peminatnya masih sedikit. Sesudah kegiatan yang berlangsung di Universitas Indonesia itu berakhir, beberapa komunitas remaja di Bandung mulai memperkenalkan gaya Harajuku.

Berawal dari acara inilah, hampir setiap bulan selalu ada pameran pakaian cosplay di kota-kota besar di Indonesia, seperti: Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Pada awalnya cosplayer Indonesia masih sangat Jepang sentris,

artinya kostum-kostum yang dipakai merujuk pada tokoh-tokoh komik dari Jepang. Memang ada beberapa cosplayer dengan ide gagasan pada tipe Eropa, tetapi diambil dari manga/manwa, dan bukan dari komik di luar Asia.

Namun sekarang ini , Cosplayer Indonesia mulai merambah mengcosplaykan karakter karakter game , komik komik western dan juga kebudayaan local yang sedang marak sekarang ini adalah kebangkitan dari komik komik lokal . Perkembangan yang bagus , dua spek bisa saling membantu untuk maju . Tidak hanya itu saja , adanya cosplayer Hijab juga menambah ramai dunia percosplayan Indonesia . Cosplayer Hijab tidak menggunakan wig , para cosplayer ini menggunakan hijab sebagai pengganti wig , mereka juga memodifikasi kostum mereka dengan menset ataupun dijadikan lebih panjang .

Aktivitas cosplay di Indonesia sebagian besar dimulai melalui komunitas dan kelompok kecil, yang memiliki kesamaan hobi. Beberapa biasanya diselenggarakan pada komunitas komunitas kampus yang memiliki Jurusan Sastra Jepang, atau jurusan-jurusan yang terkait dengan negara Jepang. Di Indonesia, komunitas cosplayer ini seringkali menyelenggarakan kegiatan cosplay dalam skala nasional, komunitas cosplay biasanya merangkap menjadi EO atau Event Organizer yang handle event cosplay tersebut .

Lalu muncullah EO EO besar lainnya yang membuat event event lain berskala nasional dan internasional seperti AFAID ataupun ICC (Indonesia Comic Con) yang selama hampir satu dekade ini menjadi event cosplay tahunan terbesar yang selalu ditunggu oleh para cosplayer dan pecinta budaya populer . Selain dua event besar tersebut , Event besar tahunan yang paling dinanti adalah Ennichisai blok M , sebuah Event yang umumnya dikonotasikan sebagai lebaran cosplayer. Dimana para cosplaer dari luar jabodetabek datang dan juga mengikuti single cosplay parade untuk memamerkan kostum cosplay kesayangan mereka. Selain itu , Ennichisai Blok M juga menjadi ajang final lomba penyisihan untuk mewakili Indonesia dalam World Cosplay submit di Nagoya , Jepang.

Seiring perkembangan waktu , tidak hanya EO besar atau kampus saja yang mampu membuat event jejepangan . Pelan tapi pasti , budaya populer ini merambah ke sekolah sekolah . Beberapa SMA di kota kota di luar Jabodetabek bahkan memiliki acara jejepangan tahunan yang selalu dinanti oleh para cosplayer di daerah tersebut. Selain itu beberapa Instansi lain seperti Pusat Perbelanjaan , Showroom ataupun Instansi Pemerintah sering sekali mengadakan pertunjukkan Cosplay , Lomba atau hanya sekedar pertunjukkan hiburan menunjukkan bahwa sekarang ini budaya cosplay sudah diterima di Indonesia .

Sekarang ini perkembangan cosplay di era postmodern ini, di seluruh dunia semakin maju, khususnya di Indonesia. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perilaku masyarakat dan apresiasi terhadap dunia cosplay seperti event Ennichisai 2019 , dimana pengunjung yang datang bertumpah ruah memadati venue .

Faktor lain menurut penulis adalah semakin banyaknya cosplayer-cosplayer muda yang muncul dan mewakili Indonesia memenangkan kompetisi cosplay internasional. Sejak 2012 Indonesia sudah menunjukkan bahwa cosplayer Indonesia mampu bersaing dengan cosplayer dari luar negeri , baik Asia ataupun Eropa . Indonesia sendiri memenangkan ajang bergengsi World Cosplay Submit pada tahun 2016 , Setelah itu dua tahun kemudian Indonesia berhasil meraih juara kedua pada tahun 2018. Dan yang terbaru Indonesia berhasil meraih juara satu dan dua untuk kompetisi “ Umigomi Zero Award” ¹¹ yang bertajuk sayangi laut kita . Pihak World cosplay Submit bekerjasama dengan CLASH Cosplay ¹² mengadakan event online tersebut di tenggah pandemi di tahun 2020 . Dari ratusan peserta , pemenangnya adalah dua orang cosplayer asal Indonesia membuat kostum dengan bahan bahan daur ulang dan juga ramah lingkungan untuk kampanye event tersebut , para peserta membuat kostum dengan karakter bebas namun dengan bahan sesuai tema yang menganjurkan untuk mengurangi sampah laut dan polusi laut .

C. Jenis jenis Cosplay yang Ada di Indonesia

Ada beberapa jenisn cosplay yang biasa ditemui di event-event cosplay yang ada di Indonesia , antara lain :

1. Cosplay Anime

Cosplay anime adalah salah satu jenis cosplay yang paling sering dijumpai di event event jepangan . Biasanya karakter yang ramai di cosplaykan adalah karakter yang sedang naik daun atau sedang tayang serinya di televisi jepang . Selain itu kebanyakan cosplayer lebih suka mengcosplaykan karakter karakter anime yang memiliki kostum simple dengan tidak terlalu banyak akesori di kostum cosplaynya.

2. Cosplay Game

Mengcosplaykan karakter dari sebuah game biasanya akan dilakukan oleh para cosplayer yang juga seorang gamers . Dikarenakan pada umumnya para cosplayers yang juga seorang gamers ingin sekali mewujudkan karakter favoritnya ke dalam dunia nyata. Pada umumnya mengcosplaykan karakter dari sebuah game cukup membutuhkan budget yang banyak. Dikarenakan banyaknya akesoris yang biasanya menempel di kostum karakter game tersebut , belum lagi senjata sebagai akesoris pelengkap juga berharga tidak murah dan cukup mahal apabila cosplayer tersebut masih seorang pelajar .

3. Cosplay Takosatsu

Cosplayer takosatsu pada umumnya di dominasi oleh para cosplayer pria Dari pengakuan bebbberapa cosplayer takosatsu yang penulis temui di beberapa event jepang , mereka mengeluh tidak bisa belajar make up karakter anime dan memilih untuk bercosplay menggunakan topeng saja, lebih praktis menurut mereka . Budget untuk cosplay karakter takosatsu cukup fantastis , satu kostum bisa dihargai 3-4 juta rupiah . Teknik crafting ¹³ yang mumpuni dibutuhkan dalam membuat kostum ini , pada umumnya kostum takosatsu dibagi menjadi dua , yakni suit atau dalaman polos untuk dasar kostum dan juga helmet alias penutup kepala .

¹¹ Umigomi Zero Award : Lomba cosplay yang diadakan dalam rangka kampanye untuk mengurangi limbah dan sampah plastik di laut , peserta dari seluruh dunia diwajibkan menggunakan limbah dan bahan daur ulang untuk mengikuti lomba ini

¹² Clash:H: Organisasi dan komunitas cosplay terbesar di Indonesia

4. Cosplay Visual key

Cosplay satu ini merujuk pada band band populer Jepang seperti *The Gazette*, *X Japan* ataupun *Versailles*¹⁴. Para cosplayer visual key pada umumnya mengcosplaykan idola mereka semirip mungkin, dari aksesoris, make up dan juga kostum yang sangat nyentrik dengan wig yang disasak tinggi tinggi dan juga make up yang terkesan gothic ataupun flawless.

5. Cosplay Original Karakter

Untuk jenis cosplay yang satu ini biasanya dilakukan oleh cosplayer yang baru saja debut cosplay. Biasanya mereka yang baru baru bercosplay akan mencoba coba dulu dengan original karakter mereka yang pada umumnya hanya mengenakan apa saja yang mereka punya agar terlihat seperti sedang bercosplay. Namun, ada juga yang memang menggambar original character mereka sendiri dan mewujudkannya ke dunia nyata.

6. Cosplay Lolita

Cosplay lolita adalah cosplay yang biasanya meniru gaya gaya abad pertengahan, zaman medieval ataupun victoria. Gaun gaun mengembang berenda berwarna warni dan juga berpita besar mendominasi untuk kostum cosplay ini. Namun, ada juga jenis kostum lolita yang tidak memakai warna warna cerah, yakni goth lolita yang pada umumnya memakai kostum warna gelap dan juga terkesan lebih garang dibanding kostum lolita pada umumnya.

D. Macam-macam Perlombaan Cosplay yang Ada di Indonesia

Ada beberapa jenis perlombaan cosplay yang diadakan di event event cosplay yang ada di Indonesia, antara lain :

1. Cosplay Street

Jenis cosplay satu ini adalah jenis lomba yang paling umum ada di event event cosplay dari event kecil sampai event besar. Dikarenakan sangat simple sekali untuk mengikuti lomba ini, peserta hanya cukup datang dan bercosplay sesuai karakter saja. Pemenang lomba ini pada

umumnya random , karna biasanya juri akan memilih cosplayer karakter yang mereka sukai.

2. Cosplay walk

Untuk lomba cosplay walk , biasanya para cosplayer harus melakukan registrasi dulu di panitia untuk mendapatkan nomer urut saat tampil di atas panggung . Biasanya durasi berjalan diatas panggung hanya 30 detik sampai dengan 1 menit berjalan sambil bergaya sesuai karakter yang dicosplaykan . Dan pemenangnyaapun bukan seperti cosplay street . Namun pemenangnya ditentukan oleh kemiripan kostum karakter dan penjiwaan karakter .

3. Kabaret / Cosplay Perform

Untuk jenis cosplay satu ini biasanya diadakan di event event tertentu saja , yang memiliki panggung besar atau lokasi yang luas . Dikarenakan untuk lomba perform , durasi dia atas panggung antara lain lima sampai sepuluh menit dan biasanya dilakukan secara berkelompok . Menampilkan cerita yang diambil dari cuplikan anime atau game yang dicosplaykan . Penilaian penjurian juga jauh lebih rumit , tidak hanya kostum , namun sulih suara , dan juga body languange juga dinilai dalam perlombaan ini .