

## **BAB II**

### **SEJARAH COSPLAY**

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai sejarah Cosplay sebagai budaya populer di Jepang dan di Indonesia. Selain itu, juga akan dibahas perkembangan Cosplay di kedua negara tersebut.

#### **2.1 Pop Culture**

Menurut web [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Budaya\\_populer](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Budaya_populer). Budaya populer atau Pop Culture merupakan keseluruhan ide, pandangan, sifat, meme, citra, dan fenomena lain yang dipilih oleh masyarakat dan kemudian mengalami perkembangan.

Budaya populer juga memiliki citra sebagai hal yang sepele dalam rangka mencari pengakuan masyarakat. Oleh karena itu, budaya populer muncul sebagai sesuatu yang *superfisial, konsumeris, sensasionalis*, dan rusak dan pada abad ke-19, istilah "budaya populer" digunakan untuk merujuk pada tingkat pendidikan dan "culturedness" dari kasta bawah.

Budaya populer pertama kali dikenal di Eropa pada tahun 1960, di mana pada saat itu budaya populer lebih sering dikaitkan dengan budaya kelas rendah. Budaya populer juga sering disebut sebagai 'mass culture' atau budaya massa, yang diciptakan dan digunakan oleh banyak orang.

#### **2.2 Pop Culture di Jepang**

Menurut sumber yang disebutkan <https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3041/>., Pop Culture di Jepang terkenal pada masa Tokugawa di mana para elit kerajaan masih memerintah. Pada periode ini, seni Jepang seperti teater Kabuki dan pertunjukan drama Bunraku berkembang. Pada pertengahan abad ke-19, Jepang mulai membuka diri kepada dunia luar setelah mengalami isolasi akibat kekalahan dalam perang dunia sebelumnya.

Para cendekiawan Jepang memimpin akulturasi budaya Jepang dengan budaya asing seperti Eropa dan Amerika. Setelah restorasi Meiji, industri, ruang publik, gaya hidup, dan hiburan di Jepang banyak dipengaruhi oleh budaya Barat. Kimono, lukisan di papan kayu, dan tato menjadi souvenir populer bagi orang asing yang berkunjung ke Jepang.

Banyak industri di Jepang yang terpengaruh oleh budaya barat, dan budaya Barat mulai masuk seperti kartun, komik, film, dan industri mainan yang mulai bermunculan di Jepang. Pada tahun 1954, film Gojira atau Godzilla ditayangkan di Jepang dan menjadi sangat populer.

Film ini bahkan diekspor ke Amerika dan mendapat sambutan hangat, sehingga banyak sekuelnya dibuat. Hingga tahun 1970, J-pop mengalami perkembangan pesat. Seiring dengan perekonomian yang terus membaik, industri mainan dan hiburan terus berkembang.

Komik Jepang sukses merajai pasar lokal dan internasional karena nilai moralnya yang lebih baik daripada komik Barat. Pada puncaknya di tahun 1980 - 1990, J-pop sudah menjadi komoditas bagi Jepang. Amerika menjadi salah satu pasar besar Jepang untuk anime seperti Dragon Ball Z, Sailor Moon, dan Pokemon. Di industri mainan, Nintendo dan Sega juga merajai pasar game konsol dengan karakter Mario Bros yang legendaris.

### **2.3 Pop Culture Jepang Di Indonesia**

Diketahui bahwa anime pertama yang masuk ke Indonesia adalah Wanpaku Omukashi Kumkum yang disiarkan di TVRI pada tahun 1970-an (Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang melalui Cosplay, 2011: 4). cerita ini mengisahkan seorang tokoh bernama Kumkum yang hidup di zaman prasejarah, digambar oleh Yoshikazu Yasuhiko. Awalnya Wanpaku adalah sebuah manga, kemudian Tokyo Broadcasting membuat animasinya dan menayangkannya dari 3 Maret 1975 hingga 26 Maret 1976.

Pada tahun 1986, Televisi Republik Indonesia (TVRI) kembali menayangkan sebuah drama bernama Oshin, yang mengisahkan tokoh bernama

Kazuo Wada, seorang gadis muda miskin yang berjuang dan akhirnya menjadi pemilik rantai besar "Youhan". Pada tahun 90-an, komik Jepang mulai masuk ke Indonesia seperti Candy-Candy dan Doraemon dibawa oleh penerbit Indonesia, yaitu Elex Komputindo Media (www.otakumode.com, 2013).

Setelah itu, manga pun menjadi lebih populer setelah berdirinya stasiun televisi pertama di Indonesia, Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), yang menayangkan Doraemon pada 21 Agustus 1987, disusul oleh Indosiar yang menayangkan Sailor Moon pada 11 Januari 1995 (Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang melalui Cosplay, 2012: 96-97).

Keberhasilan Jepang dalam soft power melalui budaya populer ini dapat dilihat dalam survei yang dilakukan oleh BBC World pada 22 Mei 2013. Survei tersebut menyatakan bahwa 80% orang Indonesia melihat pengaruh budaya Jepang secara positif, sehingga membuat Indonesia menjadi negara paling pro-Jepang di dunia (BBC, 2013: 13). Inipun di dukung oleh survey yang dilakukan Japan Foundation pada tahun 2018

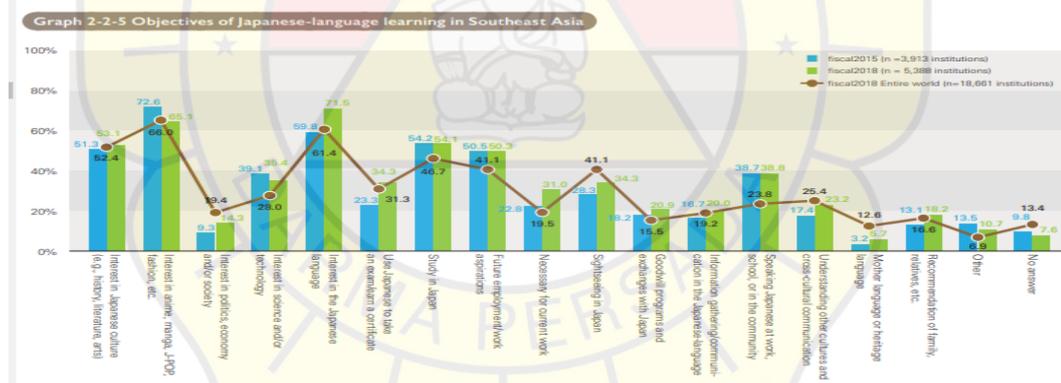


Diagram motivasi orang-orang mempelajari bahasa Jepang di Asia Tenggara  
 Sumber; : <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

Dan menurut diagram survey *Japan Foundation* pada tahun 2018 di Asia Tenggara, urutan pertama motivasi orang-orang dalam mempelajari Bahasa Jepang yaitu dikarenakan tertarik dengan *pop culture* seperti j-pop, *anime*, *manga*, *fashion*, *cosplay* dan sebagainya dengan 72.6%, dan di urutan ke 2 adalah karena orang tertarik pada Bahasa Jepang dengan 71.5%. Ini membuktikan *pop culture* sangat berpengaruh dalam hal mempelajari Bahasa Jepang di Asia Tenggara.

## **2.4 Sejarah *Cosplay***

### **1. Asal mula kemunculan *Cosplay***

Budaya *cosplay* merupakan budaya yang sering dikaitkan dengan Jepang, namun sebenarnya *cosplay* tidak berasal dari Jepang. menurut laman <https://duniaku.idntimes.com>, awalnya *cosplay* berasal dari Amerika, pertama kali diperkenalkan oleh pasangan suami istri William Fell dari Cincinnati, Ohio. Mereka menghadiri sebuah pesta topeng dengan mengenakan kostum yang menggambarkan karakter Mr. Skygack dan Miss Pickles dari sebuah komik yang diterbitkan oleh Chicago Day Book.

Sementara itu, inspirasi pertama kali diperkenalkan oleh Forrest J. Ackerman yang mengenakan jubah dan celana ketat untuk menggambarkan kostum futuristik pada acara New World Convention di New York pada tahun 1939. Sedangkan *Cosplay* sendiri adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan orang yang hobi berpakaian seperti karakter dalam film animasi, komik, atau video game.

Istilah ini diciptakan oleh seorang reporter Jepang bernama Nobuyuki Takahashi saat menghadiri acara Worldcon di Los Angeles pada tahun 1984. Jadi, meskipun istilahnya berasal dari Jepang, aktivitas dan budaya *cosplay* sebenarnya tidak berasal dari Jepang. Kata *Cosplay* sendiri merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "Costume" dan "Play". Dan orang yang berpakaian seperti tokoh menarik dalam kartun atau manga disebut dengan *Cosplayer*.

### **2.5 Awal mula munculnya *Cosplay* di Jepang**

Menurut situs <https://japanesestation.com>. awal mula munculnya istilah *cosplay* berasal dari gabungan 2 kata yaitu costume dan play, Istilah ini pertama kali di buat oleh Reporter bernama Nobuyuki Takahashi yang berasal dari Studio Hard, setelah ia mendatangi Konvensi Fiksi Ilmiah Dunia, Worldcon pada tahun 1984 di Los Angeles .setelah itu istilah *cosplay* mulai muncul dan dikenal dalam media.tetapi *cosplay* sendiri merupakan kegiatan yang sangat populer di kalangan

pelajar Jepang sejak dahulu hingga sekarang, dan dari sanalah mereka mulai berdandan dan memakai kostum menyerupai karakter favorit mereka. Dan Mereka biasanya dapat di temui di Tokyo seperti Akihabara, Harajuku atau di acara besar seperti Comiket dan World Cosplay Summit.

Menurut situs <http://p2k.unkris.ac.id>. saat itu Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani juga menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum tokoh “A Fighting Man of Mars karya Edgar Rice Burroughs”. Tidak hanya Mari Kotani yang menghadiri Nihon SF Taikai sambil mengenakan kostum.namun Direktur dari perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda juga mengenakan kostum Star Wars.

Waktu itu pada tahun 1970-an,media menyangka Mari Kotani mengenakan kostum dari tokoh manga Triton of the Sea karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak menyangkalnya, sehingga media sering menulis di artikel kostum Triton of the Sea sebagai kostum cosplay pertama yang dikenakan di Jepang.dan Setelah itu, lomba cosplay mulai di adakan saat Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980.

Sebelum istilah cosplay dikenalkan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan cosplay dalam siarannya.dan kostum tokoh Minky Momo yang sering di pakai Minky Yasu dalam siarannya yang bernama mami no RADI-karu communication yang disiarkan saat iklan oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984.

## **2.6 Sejarah dan Perkembangan *Cosplay* di Indonesia**

### **1. Sejarah *Cosplay* di Indonesia**

Sejarah masuknya *cosplay* Di Indonesia diawali dari masuknya Anime atau kartun Jepang yang disukai oleh anak-anak. Tidak hanya Anime, tapi juga film aksi Jepang, dan juga serial Tokusatsu yang sangat populer di Indonesia waktu itu, yakni Satria Baja Hitam (*Kamen Raider Ichigo*). Menurut <https://indogakusei.id>. 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, *cosplay* populer

di tanah air mulai pada tahun 2008 keatas. Budaya populer ini mulai dilirik oleh generasi muda Indonesia. Namun dulu tidak semudah sekarang dalam mendapatkan *associated* atau perlengkapan *cosplay*.



Gambar 2.1 Pinky Lu Xun

Sumber: <https://www.instagram.com>

Salah satu cosplayer, Pinky Lu Xun dalam interviewnya dalam website <http://www.artforia.com> menjadi *cosplayer* merupakan hal yang sulit karena harus menguasai banyak kemampuan dan biaya yang besar.

Di era yang semakin maju ini, cosplay semakin populer di beberapa komunitas pecinta Jepang dan universitas yang mengadakan lomba dan parade cosplay sebagai daya tarik acara. Contoh acara yang telah diadakan di Indonesia adalah AFA Id (Anime Festival Asia Indonesia), sebuah acara tahunan yang diselenggarakan di berbagai negara di Asia Tenggara dan berskala internasional. HelloFest, yang telah berdiri sejak tahun 2007 hingga sekarang, juga telah berhasil

menarik perhatian dengan kehadiran 1000 pengunjung yang mengenakan kostum cosplay.

Di Indonesia, cosplay dapat menjadi pekerjaan bagi mereka yang serius menggelutinya dan bahkan dapat menghasilkan uang. Ada berbagai peran yang terkait dengan dunia cosplay, seperti menjadi cosplayer, pembuat kostum, penjual, fotografer, make up artist, dan lain sebagainya. Jumlah event cosplay juga semakin meningkat dari tahun 2013 hingga sekarang, hampir setiap bulannya ada setidaknya satu event yang diadakan. Di Jakarta, cosplay dapat dilihat dari acara-acara terkenal yang diadakan oleh komunitas pecinta Jepang, seperti Toys Fair yang merupakan pameran mainan terbesar di Jakarta dan diadakan setiap tahun.

Meskipun cosplay sudah mulai populer di Indonesia, namun masih kurang mendapat apresiasi dari masyarakat Indonesia secara keseluruhan, terutama bagi cosplayer wanita menurut pendapat Pinky Lu Xun. Pemerintah Jepang yang berada di Indonesia seringkali mengadakan perayaan untuk memperkenalkan festival-festival Jepang kepada masyarakat Indonesia.

Festival-festival ini juga memperbolehkan pengunjung untuk mengenakan busana tradisional Jepang, seperti yukata, dan merayakan cosplay. Selain itu, festival juga sering diisi dengan pameran dan pelatihan berbagai keterampilan hobi yang berasal dari Jepang, seperti kelas bahasa Jepang, minum teh, merangkai bunga, menulis, dan lain sebagainya. Pemerintah Jepang di Indonesia juga mendukung dan mempromosikan di bioskop Indonesia seperti Flix Cinema dan XXI yang mulai memutar film anime dan live-action dorama ( drama ) dari Jepang.

## 2.7 Macam-Macam Jenis *Cosplay*

### 1. *Cosplay anime/manga.*



Gambar 2.2 *Cosplay one piece*

Sumber: <https://todayidol.com/news/entertainment/13637>

*Cosplay* ini adalah *cosplay* yang paling sering di jumpai pada event Jepang. *Cosplay* ini berasal dari kartun jepang maupun komik sebagai refrensinya. Biasanya komik korea atau manhwa termasuk didalamnya termasuk komik dari Amerika. Contohnya seperti *Naruto*, *gintama*, *batman*, *superman*, *one piece* dan sebagainya. *Cosplay* ini biasanya memiliki tingkat yang sulit dikarenakan harus membuat kostum maupun aksesoris pendukung lainnya semirip mungkin dengan karakter yang diperankan.

### 2. *Cosplay Game*



Gambar 2.3 *Cosplay Touken Ranbu*

Sumber: <https://www.youtube.com>

Sumber: <https://images.app.goo.gl/mq5xU8PKpp8d1DE29>

*Cosplay* ini berasal atau mengambil referensi dari karakter dalam Game, contohnya seperti *mario bros*, *dynasti warriors*, *pokemon*, *touken ranbu*.

### 3. *Cosplay Tokusatsu.*



Gambar 2.4 *Cosplay Kamen Rider*

Sumber: <https://shopee.co.id>

*Tokusatsu* dalam bahasa Jepang bisa diartikan sebagai spesial efek dalam film namun *cosplay* ini dipersempit menjadi *film live action* Jepang seperti *kamen rider* dan *power ranger*.

*Cosplay* ini biasanya mengambil referensi dari karakter di film *tokusatsu*, seperti *kamen rider*, *power ranger*, *ultraman*, *transformer*. *Cosplay* ini paling mudah dikenali dibandingkan *cosplay* lainnya dikarenakan biasanya *cosplayer* ini menggunakan *full armor*.

#### 4. *Cosplay Original Character*



Gambar 2.5 *Cosplay Original Character*  
Sumber: <https://twitter.com>

*Cosplay* yang original tidak ada di dalam di kartun, maupun lainnya. Biasanya kita bisa membuat character sesuai yang kita inginkan, sesuai kreativitas dan dengan bahan-bahan yang kita mau. atau kita bisa mengkombinasikan 2 karakter atau lebih menjadi 1 karakter *cosplay*.

#### 5. *Cosplay Dongeng*



Gambar 2.6 *Cosplay Pinky Lu Xun* sebagai Nyi Roro Kidul  
Sumber: <https://pinkyluxun.com/nyi-ro-ro-kidul-collection/>

*Cosplay* yang berasal dari tokoh heroik maupun dongeng setempat, seperti sun go kong dari china, tengu dan Sadako dari Jepang, dan wayang orang dari Indonesia, Nyi Roro Kidul, Hanuman, Ramayana dan sebagainya. Character ini bisa dikategorikan *cosplay* merujuk dari pengertian *cosplay* itu sendiri dimana pengertian *cosplay* yaitu memerankan seorang tokoh baik dari baju, aksesoris, dan sifat.

## 6. Hijab *Cosplay*



Gambar 2. 7 *Cosplay* Sailormoon Hijab Version

Sumber: <https://wolipop.detik.com>

Merupakan *cosplayer* yang berusaha meng-*cosplay*kan suatu karakter namun dengan kaidah-kaidah berhijab, yakni menutupi sebagian daerah tubuh (aurat). Menutup disini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Untuk bagian rambut, jika *cosplayer* biasa mengenakan wig, para *cosplayer* hijab akan mengenakan jilbab dengan warna yang sesuai seperti rambut sang karakter yang akan di *cosplay*-kan. Kostum pun demikian, jika memilih karakter yang kostumnya banyak menunjukkan bagian-bagian tubuh tertentu, maka kostum yang dikenakan oleh para *cosplayer* hijab akan disesuaikan sehingga terlihat tertutup.