

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, Indonesia menjadi semakin dipengaruhi dengan berbagai macam budaya dari negara lain khususnya budaya Jepang. Hal ini dibuktikan dari naiknya jumlah acara Jepang yang diadakan di Indonesia. Pada bulan November 2024, digelar sekitar 44 acara bertema Jepang di seluruh Indonesia (Amin, 2024). Salah satu budaya hiburan asal Jepang yang berkembang besar di Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay*, dalam istilah Jepang *kosupure*, berasal dari gabungan kata *costume* dan *role-play*. Secara definisi, *cosplay* merupakan sebuah kegiatan menggunakan tata rias dan tata busana yang menyerupai sebuah karakter fiksi serta berperan seperti karakter tersebut (Winge, 2006, p. 65).

Pada awalnya, *cosplay* hanya dilakukan di Jepang dan Amerika Utara sebagai bentuk apresiasi kepada konten fiksi seperti *film*, *anime* dan *manga* pada waktu itu (Winge, 2006, p. 66). Kini, *cosplay* telah mendunia dan tidak lagi dianggap sekedar menggunakan kostum tetapi menjadi salah satu cara mengekspresikan diri dan bentuk seni. Dalam kegiatan *cosplay* terdapat empat elemen utama yakni, *cosplayer*, *event*, karakter, serta kostum yang mencakup *wig*, tata rias, tata busana, dan aksesoris atau barang pendukung lainnya (Winge, 2006, p. 67).

Walaupun terlihat seperti sebuah kegiatan untuk bersenang-senang, hal itu tidak menutupi adanya tantangan untuk para *cosplayer*. Menurut Osmud Rahman (Rahman et al., 2012, p. 326), *cosplayer* kurang mengenal empat elemen *cosplay* khususnya pada elemen kostum. Begitu juga kasusnya di Indonesia, *cosplayer* terkadang merasa kesulitan khususnya pada proses penjagaan kondisi kostum, tata rias, dan aksesoris. Hal ini didukung dengan penyebaran pre-kuesioner mengenai tantangan-tantangan yang dialami dalam dunia *cosplay*. Berdasarkan pre-kuesioner tersebut, 86.4% menjawab aspek kostum merupakan elemen yang paling sulit.

Pernyataan Osmud (Rahman et al., 2012), dilanjutkan dengan penyebab tantangan-tantangan ini yakni untuk mengerti atau menjadi lebih mahir di *cosplay*, harus ikut berpartisipasi atau berpengalaman. Hal ini dikarenakan pembekalan informasi *cosplay* sangat bergantung pada metode *learning by experience* (p. 326). Terlebih lagi, terdapat juga perilaku *information gatekeeping* atau perilaku tidak membagikan informasi secara sengaja dalam komunitas *cosplay*. Akibat ini komunitas *cosplay* menjadi lebih eksklusif sehingga timbul ketegangan atau budaya kompetisi yang tidak sehat antar sesama (Obmann, 2021, p. 58). Kepada pemula atau *cosplayer* awam, hal ini mempengaruhi motivasi dalam melakukan *cosplay* dengan munculnya kemalasan atau kebingungan. Permasalahan ini didukung pada pre-kuesioner yang disebarakan yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menyetujui atau pernah mengalami masalah tersebut.

Kini, media informasi yang tersedia untuk membantu *cosplayer* lebih difokuskan untuk mempermudah proses pemilihan kostum atau menyewa *cosplay* sehingga belum banyak media yang mengangkat topik permasalahan ini. Menurut Vardell (2020), perilaku *cosplayer* dalam mencari informasi terkait *cosplay* lebih difokuskan dengan adanya elemen visual. Banyak *cosplayer* yang membutuhkan referensi visual untuk *cosplay* atau sesuatu yang dapat dilihat dari jarak yang tidak terlalu dekat (p. 2). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah *website* yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu, dengan menggunakan sebuah *website*, informasi yang berikan dapat dalam berbagai bentuk informasi seperti video, ilustrasi, foto, dan teks sehingga semua keperluan dapat terkumpul dalam satu media. Selain itu perancangan ini dapat menjadi panduan bagi *cosplayer* pemula agar dapat meminimalkan masalah yang dihadapi serta dapat mengembangkan keterampilan dalam melakukan *cosplay*. Sehingga, harapan dari perancangan ini adalah untuk mempermudah proses pencarian informasi *cosplay* untuk membantu pengguna yakni *cosplayer* pemula atau orang yang mau mulai melakukan *cosplay*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, berikut merupakan masalah-masalah yang ditemukan:

1. Walaupun budaya *cosplay* semakin berkembang di Indonesia, masih banyak *cosplayer* yang kurang memahami mengenai empat elemen *cosplay*.
2. Perilaku *information gatekeeping* di komunitas *cosplayer* menimbulkan rasa eksklusivitas di komunitas *cosplay* atau menghambat pencarian informasi untuk para orang awam atau pemula.
3. Minimnya media yang membagikan informasi yang dapat mempermudah proses pelaksanaan *cosplay* bagi orang-orang yang mau memulai atau pemula *cosplay*.

Berdasarkan masalah di atas, maka berikut merupakan pertanyaan yang dapat diajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan *website* untuk menjadi seorang *cosplayer* bagi kalangan dewasa muda.

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini ditujukan kepada kalangan usia 17-25 tahun yang berdomisili di Tangerang dan Jakarta dengan SES A-B dan yang memiliki ketertarikan terhadap *cosplay*, pada objek perancangan akan difokuskan pada media interaktif untuk mendukung hal-hal dasar mengenai *cosplay*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada informasi yang dapat membantu para *cosplayer* dengan menggunakan empat elemen *cosplay* khususnya masalah kostum yang mencakup wig, tata rias, tata busana, dan aksesoris pada *cosplay*.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *website* untuk menjadi seorang *cosplayer* bagi kalangan dewasa muda.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dalam perancangan tugas akhir ini, terdapat dua manfaat yang diberikan yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi yang diperlukan untuk memulai atau mengembangkan *skill* yang berhubungan

dengan *cosplay* baik kepada *cosplayer* pemula atau *cosplayer* berpengalaman yang ingin menambah wawasan. Penelitian ini juga diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi media informasi terkait permasalahan di dunia *cosplay*.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kepada para dosen yang akan melakukan penelitian mengenai pilar DKV yang serupa. Sedangkan kepada mahasiswa DKV, perancangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi apabila terdapat mahasiswa yang tertarik untuk mengambil topik *cosplay* atau budaya Jepang lainnya serta perancangan media informasi khususnya sebuah *website* untuk penelitian tugas akhirnya.

