

Pemanfaatan Teknik Cetak Digital Dalam Proses Perancangan Kostum Cosplay di Indonesia

Putri Anggraeni Widyastuti

Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul
putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Huddiansyah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul
huddiansyah@esaunggul.ac.id

Sakundria Satya Murti Wardhana

Desain Interior, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul
sakundria@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan *cosplay* di Indonesia mewujudkan karakter bernarasi dalam bentuk dua dimensi menjadi tiga dimensi tak terlepas dari perancangan kostum *cosplay* oleh *cosplayer* maupun *maker*. Kesulitannya mewujudkan motif pada kostum karakter bernarasi dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dengan beragam material. Ditambah pasar kain tak menjual motif atau karakter kain dalam proses rancangan kostum *cosplay*. Maka itu perlu teknik cetak digital untuk mempermudah prosesnya. Tujuannya agar *cosplayer* dan *cosmaker* efisien dalam merancang kostum *cosplay*. Metode penelitian dilakukan dengan pendekatan observasi dan dokumentasi sebagai bagian dalam pengumpulan data. Hingga hasil terbaru adalah melalui teknik cetak digital memberikan kontribusi dalam keilmuan desain grafis dan desain produk terutama dalam mewujudkan karakter bernarasi bentuk dua dimensi dengan pengaplikasian material (kain atau material lain untuk tiga dimensi), sebagai pendukung dalam perwujudan perancangan kostum *cosplay* di Indonesia berbentuk tiga dimensi. Teknik cetak digital ini diharapkan dapat dijadikan pengganti atau alternatif penggunaan teknik manual dalam proses perancangan produk kostum.

Kata Kunci: Kostum Cosplay, Perancangan, Teknik Cetak Digital.

PENDAHULUAN

Meskipun kegiatan *cosplay* di Indonesia berasal dari sub kultur Jepang, tetapi mulai berkembang tahun 2004an ketika majalah Animonster mengadakan acara ini di Mall Citraland. Meski kegiatan *cosplay* identik dengan kebudayaan Jepang, tapi istilah ini terdapat pada tulisan Takashi Nobuyuki di tahun 1984 mengenai acara Los Angeles Worldcon (Orsini, 2015). Sebagai seorang reporter Jepang dan juga penerbit *manga*, Takahashi Nobuyuki meliput kegiatan Worldcon yang penuh

dengan penggemar mengenakan pakaian karakter kesukaannya justru merusak karakter tersebut. Bahkan menurutnya unsur bermain acting ini dijadikan hobi sebagai latihan untuk membedakan kostum-kostum lama yang biasa dipakai. Dari inilah, ia mencoba menjelaskan pada pembaca Jepang dengan penjelasan istilah *cosplay*, sebuah singkatan bahasa Jepang dari dua bahasa Inggris, yang terdiri dari kata “*kosu*” dari kata *costume* dan “*pura*” dari kata *play* (Orsini, 2015).



Gambar 1 Sejarah Lahirnya Cosplay. (Sumber: Orsini, 2015)



Gambar 2. Suasana Acara Cosplay Tahun 2004 dan 2019 (sumber: Widyastuti, 2019)

Kegiatan *cosplay* di Indonesia telah berkembang sampai saat ini dengan menerapkan pola kegiatan sejenis sama seperti di Jepang, yang telah menjadikannya sebagai promosi oleh kementerian pariwisata. Jepang sadar *cosplay* dapat menarik wisatawan hingga diadakannya acara *cosplay* bertaraf internasional. Bahkan *cosplayer* Indonesia berhasil menorehkan prestasinya sebagai juara pertama pada acara World Cosplay Summit (WCS). *Cosplayer* Indonesia dipercaya untuk mengembangkan kreativitasnya menjadi *cosmaker* (sebutan pembuat aksesoris, properti dan kostum dalam kegiatan *cosplay*), dengan menerima permintaan pembuatan kostum *cosplay* di luar negeri. Ekosistem *cosplay* berkembang di Indonesia dari frekuensi acara waktu ke waktu, sampai pada perubahan teknologi dalam merancang kostum *cosplay*. *Cosplay* di Indonesia mulai sejak tahun 2004an dimana perancangan kostum *cosplay* belum mementingkan detail. Yang terpenting kala itu adalah penampilan tiga dimensi karakter hadir di mata pengunjung. Penggunaan rambut asli yang disemprot atau dicat pewarna rambut pun menjadi hal umum. Semuanya dilakukan untuk mendukung aksi performa *cosplayer* di atas panggung.

Dengan kondisi ini, penggunaan material pun berkembang dari waktu ke waktu. Ada beberapa tipe kostum dari segi material yang dapat dikategorikan kostum armor dan kostum non-armor. Sebutan ini familiar bagi *cosplayer*, pengunjung acara *cosplay*, dan *cosmaker*. Yang membedakan adalah karakteristik bahannya, yakni bahan terbuat dari kain dan bahan yang tidak terbuat dari kain dalam proses perancangan sebuah kostum. Mengingat kostum *cosplay* merupakan perwujudan

karakter dua dimensi bernarasi menjadi tiga dimensi, maka ada beberapa teknik cetak berkembang dalam perkembangan *cosplay* di Indonesia. Salah satunya teknik cetak digital yang menggunakan sistem komputerisasi. Mengingat pada perancangan kostum *cosplay* ada motif yang memerlukan teknik digital agar mendukung proses perancangannya. Tak hanya bermain motif, tapi seperti yang dijelaskan mengenai beberapa kostum armor dan kostum non-armor juga dirancang menggunakan teknologi digital pada beberapa bagian kostum. Bahkan ada yang menggunakan teknologi digital tiga dimensi untuk merancang kostum. Tujuan dan manfaat pemilihan teknik cetak digital dalam proses perancangan kostum *cosplay* di Indonesia tak lain sebagai penambah wawasan terhadap proses perancangan kostum *cosplay* di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat dalam penelitian sejenis perkembangan *cosplay* di Indonesia, karena mengingat masih kurangnya pembahasan kostum *cosplay* dalam dunia penelitian.

Kajian Teori

Seperti yang dijelaskan pada Pendahuluan bahwa teknik digital dalam perancangan kostum *cosplay* Indonesia yakni penggunaan teknologi digital berupa sistem komputerisasi, maka ada ini menjadi perihal yang akan dibahas diantaranya 3D *printing* dan *digital printing textile* dalam metode perancang produk kostum.

Pencetakan 3D (3D *printing*) adalah tahapan dalam pembentukan kreasi benda masif dalam bentuk tiga dimensi, dengan menggunakan elaborasi dalam pembentukan fisik model objek tiga dimensi melalui memanfaatkan teknologi aditif atau kerangka pengembangan berlapis secara terstruktur agar menghasilkan bentuk 3D. Pencetakan 3D menggunakan 3D printer, yaitu jenis printer desain material yang dirancang dalam membentuk model 3D menggunakan *software* Computer-Aided Design (CAD) (Savitri, 2019). Dengan penggunaan *software* yang semakin mudah dan tidak memberatkan kinerja perangkat komputer maupun printer maka mempermudah pengerjaan kostum. Pemanfaatan teknologi ini mendukung ekosistem desain sosial yang dijelaskan oleh Lina Kang. Ia menjelaskan bahwa desain sosial adalah proses desain yang berfokus pada perbaikan kehidupan dan pekerjaan dalam sebuah kelompok manusia tertentu (Kang, 2016).

Pembahasan mengenai *digital printing textile* dikemukakan oleh Tyler pada buku "Digital printing technology for textiles and apparel - Computer Technology for Textiles and Apparel", yang mengatakan perkembangan teknik yang memanfaatkan printer inkjet ini menuntun perubahan metode pencetakan dan meniadakan batasan teknik tradisional yakni terbebas dari kekhawatiran mengenai pola berulang dan pemisahan warna pada pencetakan sablon dan rol. Dengan teknik ini desainer dapat bekerja menggunakan ribuan warna dan merancang desain lebih detail. Di samping itu ada kebebasan lebih besar dalam bereksperimen dengan memfasilitasi produksi satu kali serta cetakan yang lebih kecil dan cetakan yang dirancang khusus agar sesuai dengan bentuk pakaian (Tyler, 2011, dikutip dalam Tkalec dkk, 2022).



Gambar 3. Tahapan proses perancangan produk kostum cosplay (sumber: Widyastuti, 2019)

Mengingat dalam proses perancangan kostum *cosplay* memiliki beberapa tahapan diantaranya tergantung dari material dari kostum yang akan dirancang. Berikut ini adalah tahapan perancangan kostum dengan menggunakan material kain maupun yakni: (1) penentuan karakter; (2) pemolaan dan *fitting* pola; (3) pembuatan tahapan kontruksi kostum; (4) penjahitan, *fitting* kostum, dan hasil akhir. Sama halnya dengan material dari non-kain yang memerlukan pencarian karakteristik dua dimensi dari tampak samping, tampak depan, tampak belakang, dan tampak bawah, maupun tampak atas sehingga sang *cosplayer* maupun *cosmaker* mendapatkan bayangan akan bentukan secara tiga dimensi (Widyastuti, 2020).

Namun tak semua perancangan kostum diproduksi secara manufaktur. Biasanya beberapa perancangan kostum tertentu digunakan sebagai pendukung tata panggung pada acara *cosplay*. Menurut Untung Tri Budi Antono pada artikel ilmiah berjudul Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater Peran, tata panggung tak hanya sebagai dekor dan pendukung dramatika, tapi sebagai kesatuan tanda yang mengacu pada objek konkrit dalam naskah. Terlihat bagaimana skeneri ini merupakan cerminan akting manusia terhadap ruang secara fisik maupun psikis dalam menyajikan alur pertunjukan (Antono, 2009, dikutip oleh Widyastuti, 2017). Bahkan tata panggung kegiatan *cosplay* juga mengalami transformasi sebagai pendukung pertunjukan *cosplay* yang dapat dibedah berdasarkan unsur tata panggungnya. Sudah tentu memanfaatkan teknik cetak digital menggunakan printer inkjet dalam penataan panggung kegiatan *cosplay* oleh penyelenggara acara atau *cosplayer* pada beberapa properti pendukung akting *cosplayer* di atas panggung.

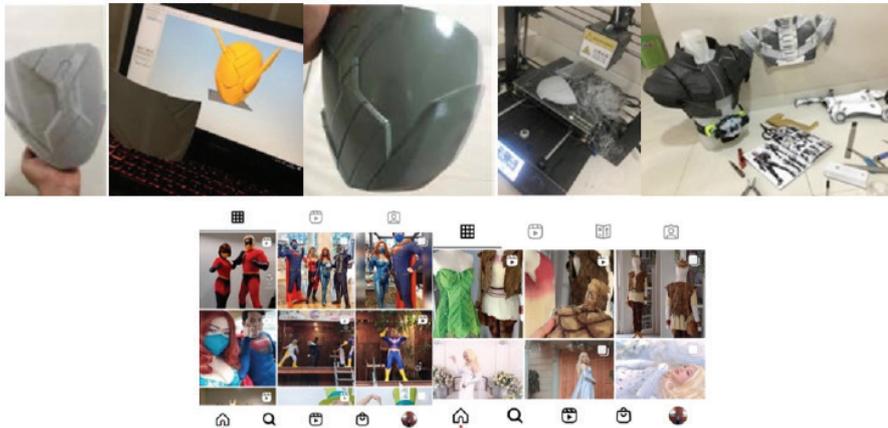
METODOLOGI

Pengungkapan pemanfaatan teknik cetak digital dalam proses perancangan kostum *cosplay* di Indonesia berbagai aspek terkait teknik cetak digital ini dalam memahami fenomena perkembangan *cosplay* di Indonesia demi memperteguh makna penelitian.

Usai meneliti secara *grounded theory*, dengan penghimpunan data secara berulang mengantarkan adanya beberapa temuan terkait penelitian *cosplay* di Indonesia yang belum banyak dan tidak mudah ditelusuri secara pendataan. Hal ini menuntut peneliti mengikuti kegiatan *cosplay* di Jakarta sejak tahun 2004 hingga sekarang yang dilakukan dengan pengamatan fenomenologi sebagai *cosplayer* dan juga pengamat pada acara *cosplay* di Indonesia. Tak hanya itu pendekatan lain yang dilakukan dengan cara observasi dan mewawancarai beberapa *cosplayer* yang telah menerapkan teknik cetak digital sebagai bagian dalam proses perancangan kostumnya. Seperti halnya Ayr Omayra dan Nina Oruntia (nama panggung) serta Zainaru, *cosplayer* dan juga *cosmaker* Indonesia yang telah berpengalaman.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan dijelaskan teknik cetak digital dalam proses perancangan kostum *cosplay* oleh *cosplayer* yang diwawancarai. Zainaru atau dipanggil Naru, *cosplayer*, *cosmaker* dan peserta WCS 2013 dari Indonesia, telah lama mengikuti kegiatan *cosplay* dan membuat hampir sebagian besar kostumnya. Mulai menggunakan teknik manual atau tradisional dengan material *eva foam* atau busa hati yang dipola dan dibentuk sedemikian rupa hingga ia memberanikan diri untuk membeli *3D printer* dalam mendukung proses perancangan kostumnya. Menurutnya proses cetak digital *3D printing* menggunakan *3D printer* mempermudah merancang kostum. Hasil cetakan *3D printer* memudahkan dirinya melakukan proses pengamplasan dibanding material busa hati. Untuk hasilnya pun lebih solid atau rapat serta pengaplikasian cat lebih menempel dibandingkan menggunakan material *eva foam*.



Gambar 3. Aplikasi 3D Printing pada Proses Perancangan Kostum Oleh Zainaru oleh Cosplayer Indonesia (atas) dan Aplikasi teknik cetak digital 2D pada Proses Perancangan Kostum Oleh Ary Omayra dan Nina Oruntia (bawah) (Sumber: Widyastuti, 2022)

Jika kategori kostum *cosplay* yang dirancang oleh Zainaru ini masuk pada kategori kostum armor, sedangkan sebaliknya untuk kostum rancangan Ary Omayra dan Nina Oruntia yang memfokuskan pada teknik *digital printing textile*. Kostum mereka berdua fokus pada kostum kategori non armor dengan material kain yang sesuai dengan rancangan karakteristik kostum karakter. Meski ketiga *cosplayer* dan *cosmaker* ini menerapkan teknik tersebut untuk memperlancar perancangan kostum tapi memiliki kekurangan yaitu waktu dan biaya yang tidak sedikit untuk memasukkan motif digital ke dalam *software* komputer.

Ditambah lagi keberadaan teknik cetak digital baik itu 2D maupun 3D pun memerlukan energi listrik yang tidak sedikit dalam proses perancangannya (Widyastuti, 2019).

Lauren Orsini mencoba menjelaskan kategori kostum berdasarkan beberapa kategori karakter, diantaranya: (1) *anime dan manga*; (2) *science fiction fantasies*; (3) *video games heroes and heroines*; (4) *TV icon and pop culture pinup*; dan (5) *original looks* (Orsini, 2015). Dari kategori inilah maka selanjutnya peneliti dan tim akan melakukan pemetaan secara sederhana dalam proses pemanfaatan teknik cetak digital baik itu 2D maupun 3D dengan kategori kostum armor dan kostum non-armor.

Tabel 1 Pemappingan Analisa Pengaplikasian Teknik Cetak Digital Berdasarkan Kategori Karakter. (Sumber: Widyastuti, 2022)

Kategori Kostum Berdasarkan Karakter	Teknik <i>digital printing textile</i>	Teknik cetak 3D <i>printing</i>
Kostum Armor pada Karakter <i>Anime dan Manga</i>	-	✓
Kostum Non Armor pada Karakter <i>Anime dan Manga</i>	✓	-
Kostum Armor pada Karakter <i>Science Fiction Fantasies</i>	-	✓
Kostum Non Armor pada Karakter <i>Science Fiction Fantasies</i>	✓	-
Kostum Armor pada Karakter <i>Video Games Heroes and Heroines</i>	-	✓
Kostum Non Armor pada Karakter <i>Video Games Heroes and Heroines</i>	✓	-
Kostum Armor pada Karakter <i>TV Icon dan Pop Culture Pinup</i>	-	✓
Kostum Non Armor pada Karakter <i>TV Icon dan Pop Culture Pinup</i>	✓	-
Kostum Armor pada Karakter <i>Original Looks</i>	-	✓
Kostum Non Armor pada Karakter <i>Original Looks</i>	✓	

Dari hasil analisa tabel ini, teknik 3D *printing* dan *digital printing textile* dapat diaplikasikan pada perancangan kostum *cosplay* yang memiliki kostum material kain dan material padat seperti *eva foam*. Meskipun ada kolom kosong, teknik 3D *printing* dan *digital printing textile* dapat dikombinasikan dalam mendukung penyempurnaan perancangan kostum *cosplay* di Indonesia oleh *cosplayer* dan *cosmaker*.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perancangan kostum *cosplay* di Indonesia tidak berbeda jauh dengan perancangan kostum *cosplay* di luar negeri. Ada beberapa hal yang di lapangan dialami oleh *cosplayer* dan *cosmaker* Indonesia dalam merancang kostum *cosplay* yakni tidak adanya pasar yang menyediakan berbagai motif pada kain tertentu pada satu karakter bernarasi. Dari kondisi ini *cosplayer* dan *cosmaker* harus menggunakan kreativitasnya merancang kostum dan mewujudkan karakter dua dimensi menjadi tiga dimensi secara visual dengan beragam perkembangan teknik. Mulai dari teknik tradisional, seperti menggambar diatas kain, hingga akhirnya mereka dapat mencetak motif menggunakan teknik 3D *printing* dan *digital printing textile*, untuk memperlancar proses pengerjaan rancangan kostum. Rekomendasinya adalah

cosplayer dan *cosmaker* Indonesia dapat mengkombinasi teknik 3D *printing* dan *digital printing textile* dalam proses perancangan kostum *cosplay* berdasarkan karakter yang dipilih agar digunakan dalam mendukung akting di atas panggung. Teknik ini juga dapat digunakan sebagai perancangan skeneri di atas panggung untuk menghayati kualitas pendalaman peran karakteristik melalui pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kang, L. (2016). Social design as a creative device in developing Countries: The case of a handcraft pottery community in Cambodia. *International Journal of Design*, 10(3),65-74.
- Melo, Pedro Novo, Carolina Machado, "Management and Technological Challenges in the Digital Age", CRC Press, Florida.
- Orsini, Lauren. (2015). *Cosplay The Fantasy World of Role Play*. London: Carlton Book.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Genesis.
- Tkalec, M., Glogar, M.I., Sutlovic. (2022). Ecological Sustainability Of Digital Textile Printing, in Prociding 81st International Scientific Conference on Economic and Social Development - "Green Economy & Sustainable Development" – Cakovec, pp. 105-115.
- Tyler, D.J. (2011) Digital printing technology for textiles and apparel. *Computer Technology for Textiles and Apparel*. 259-282.
- Widyastuti, Putri Anggraeni, Ratih Pertiwi, Huddiansyah. (2019). Peran Digitalisasi dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker pada Industri Cosplay Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Vol. 2, 272-278.
- Widyastuti, Putri Anggraeni, Ratih Pertiwi. (2018). Perubahan Analisis Sosial Dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay Di Jakarta Pada Majalah Animonster Periode Tahun 2004-2014, *Prociding Seminar Nasional Desain Sosial, Universitas Pelita Harapan, Jakarta*. 189-195.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2015). Kajian Transformasi Cosplay Sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta. *Prociding Seminar Nasional Strategi Indonesia Kreatif*, 52-57.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2017). Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta. *Proceeding Emerging Identity and Diversity of Art and Design in Southeast Asia*, 251-257.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2019). Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia), *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3 (7), 231-238.