

Prinsip Estetika Pakaian *Cosplay* Yogyakarta: Fantasi dan Ekspresi Desain Masa Kini

Deni Setiawan, Timbul Haryono, dan M. Agus Burhan
Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta
Jl. Bulaksumur, Yogyakarta 55281

ABSTRACT

Costume, dress code, animation, comics, legends, and manga, are inseparable parts of the cosplay costume. Those parts give fantasy and digital world discourse through costume style. Its spiritual domain stands on Japanese culture by being cultured through clothing. One of them, cosplay ideology, reflects the self-imaging through social communities, as an effort for group and self-existence. Cosplay entity bridges fantasy and real world, presents designers' expressions through the costume designs to show. This writing will be analyzed by using the main theories based on Dewitt H. Parker point of view, in The Principles of Aesthetics, which divides principles of aesthetics into three, they are: Principle of Organic Unity, Principle of Dominant Element, and Principle of Balance. Principle of organic unity indicates that cosplay clothing is an accumulation of design elements, to refer and mark a figure. Principle of dominant element, is accentuation, or the center of interest of a cosplay clothing design. Principle of balance, see placement and setting ornamentation applied to cosplay clothing.

Keywords: cosplay clothing, principles of aesthetics, costume style, Yogyakarta

ABSTRAK

Pakaian, *dress code*, animasi, dan *manga*, merupakan unsur yang tidak terpisahkan dalam pakaian *cosplay*. Unsur-unsur tersebut merupakan wacana dunia digital dan fantasi pada dunia pakaian. Ranah spiritualnya berpijak pada kebudayaan Jepang yang dibudayakan melalui pakaian. Ideologi *cosplay* salah satunya menggambarkan pencitraan diri komunitas sosial, sebagai usaha untuk aktualisasi diri. Entitas *cosplay* mampu menjembatani dunia fantasi dan realita, yang membelenggu keinginan manusia untuk bergaya. Tulisan ini akan dianalisis dengan teori pokok berdasarkan pandangan Dewitt H. Parker, dalam *The Principles of Aesthetics*, yang membagi prinsip estetika menjadi tiga, yaitu: prinsip kesatuan organik, prinsip unsur dominan, dan prinsip keseimbangan. Prinsip kesatuan organik menunjukkan, bahwa pakaian *cosplay* merupakan akumulasi dari unsur-unsur desain, untuk merujuk dan menandai tokoh. Prinsip unsur dominan, merupakan aksentuasi, atau pusat perhatian dari sebuah desain pakaian *cosplay*. Prinsip keseimbangan, melihat penempatan dan pengaturan ornamentasi yang diaplikasikan pada pakaian *cosplay*.

Kata kunci: pakaian *cosplay*, prinsip estetika, gaya pakaian, Yogyakarta

PENDAHULUAN

Perbincangan pakaian *cosplay* bukan perkara baru dalam dunia peragaan pakaian, dan sebagai wujud seni kontemporer, *cosplay* adalah perwajahan seni rupa yang

saling berbaur antara ekspresi, desain, rumus *form follow function*, budaya populer, dan konsumerisme, bahkan posmodernisme. *Cosplay* adalah seni bermain peran menggunakan media pakaian, dengan konsep, ruang, waktu, tempat, dan tujuan ter-

tentu. Perkembangan dan eksistensi *cosplay* teradopsi dengan sempurna, manakala keinginan bergaya dalam berpakaian muncul pada salah seorang pelaku budaya. Perihal pakaian ini juga merupakan persoalan yang paling banyak berpengaruh pada dimensi sosial dari sejak zaman renaissance. "Dengan melihat cara berpakaian, maka akan diketahui sejarah dan latar belakang kebudayaan yang melekat pada pakaian yang digunakan seseorang" (Lars Svendsen, 2006: 7).

Gagasan tentang *cosplay* muncul sekitar tahun 1960-an di Stasiun Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo, dan telah mengalami perkembangan yang luar biasa, selain sebagai produk budaya, juga merupakan pembentukan seni dengan misi kebudayaan dan iklan. *Cosplay* ini akrab (boleh jadi sama) dalam hal ideologi dengan *Harajuku style*, memberikan nuansa perdebatan wacana mengenai transformasi ide-ide berpakaian yang bersumber pada tokoh-tokoh film animasi dan *manga* Jepang. Ide tersebut divisualisasikan dalam wujud pakaian (kontemporer) yang bertema tokoh atau kondisi tertentu, dengan melakukan akulturasi berbagai jenis budaya, menghasilkan kostum-kostum yang ekspresif. *Cosplay*, yang secara harfiah dipahami sebagai *cos/costume* (pakaian/kostum) dan *play* (bermain) atau melakukan kegiatan mengisi waktu luang, merupakan suatu wadah yang disiapkan bagi kelompok-kelompok yang ingin bereksresi melalui media pakaian.

Ideologi *cosplay* adalah menampilkan identitas 'saduran' melalui pakaian, memiliki tema, dan akrab dengan budaya konsumerisme, tidak terkecuali di Yogyakarta. Jika di Harajuku, gaya ini merupakan wujud kecintaan para penggemarnya terhadap tokoh-tokoh kartun tertentu, yang divisualkan dalam pakaian dan asesoris yang digunakan. Gaya Harajuku dan *cosplay*, merupakan perpanjangan budaya Jepang, yang dikenal sebagai salah satu negara pencipta

film animasi terbaik. Dukungan terhadap film-film animasi, sebagai wujud kecintaan terhadap produk Jepang, ditunjukkan melalui media pakaian *cosplay*. Sekaligus, dalam usaha mempromosikan dan mempengaruhi masyarakat dunia tentang keberadaan film-film animasi Jepang, tentunya juga *cosplay*. Beberapa gaya pakaian semacam ini dapat diketahui dengan kemunculan para *cosplayer* di beberapa negara, seperti: Amerika, Singapura, Spanyol, Italia, dan termasuk Indonesia. Apa yang ditampilkan oleh *cosplayer* di Yogyakarta merupakan representasi pemikiran kreator komik, baik bersumber pada legenda, dongeng, maupun fiksi.

Metode Penelitian dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, menggunakan pendekatan estetika, penggalian data dilakukan dengan eksplorasi langsung dan pengamatan foto. Perlu ditekankan, bahwa pakaian *cosplay* dalam penelitian ini merupakan pengamatan dan representasi pakaian yang berkembang di Yogyakarta, sedangkan dari daerah lain (Bandung, Surabaya, Jakarta) merupakan data pelengkap. Analisis hasil penelitian ini menggunakan prinsip-prinsip estetika dalam pandangan Dewitt H. Parker, yang membicarakan tiga macam prinsip. Ketiga prinsip tersebut, adalah prinsip kesatuan organik, prinsip unsur dominan, dan prinsip keseimbangan. Ketiga prinsip ini digunakan sebagai alat bedah untuk melihat nilai-nilai estetika (membicarakan bentuk, desain, dan ornamentasi), yang terkait dengan kondisi sosial budaya masyarakat. Dari asumsi ini estetika merupakan hasil dari dinamika budaya yang berkembang pada masyarakat, sehingga memiliki peran penting bagi pembentukan pakaian *cosplay*. Parker, tidak saja melihat secara estetika terhadap visual dan keindahan

sebuah karya seni, tetapi secara mendalam mengupas persoalan sosial yang turut serta dalam upaya menghadirkan sebuah karya seni, lengkap dengan perangkatnya.

Penelitian pakaian *cosplay*, selain dianalisis dengan pendekatan Parker, juga dilakukan kajian sosial budaya dalam konsep-konsep habitusnya Pierre Bourdieu. Habitus merupakan ide tentang kebiasaan, analisis sosiologis dan filsafati atas perilaku manusia, nilai-nilai sosial yang dihayati oleh manusia, dan tercipta melalui proses sosialisasi nilai-nilai yang berlangsung lama, sehingga mengendap menjadi cara berpikir dan pola perilaku yang menetap di dalam diri manusia. Kebiasaan ini merupakan penggambaran mengenai kesenangan dan hobi yang ditampilkan oleh pencinta gaya pakaian *cosplay*, akan diketahui alasan mendasar kesenangan terhadap pakaian ini.

PEMBAHASAN

Prinsip Kesatuan Organik

Antara bentuk dan isi tidak dapat dipisahkan, dan merupakan satu kesatuan organik. Teori organik mengatakan, bahwa karya seni sebaiknya dilihat sebagai sistem organik, bukan sebagai sistem mekanik. Pada sistem organik, setiap unsurnya tidak berperan sendiri-sendiri, tetapi selalu dalam kaitan internal dengan unsur-unsur yang lain, tidak terlepas pula dari keseluruhannya. Karya seni adalah simbol dan nilai seninya ditentukan pula oleh kedudukannya sebagai simbol (Humar Sahman, 1993: 34-35).

Desainer pakaian, Elsa Schiaparelli, mengatakan bahwa “bukan pakaian yang beradaptasi dengan tubuh manusia, melainkan sebaliknya, tubuhlah yang beradaptasi dengan pakaian” (Lars Svendsen, 2006: 77). Terjadi semacam dialog antara

tubuh dan pakaian, pakaian dan konteks sosial, keduanya saling beradaptasi untuk kepentingan-kepentingan tertentu, termasuk didalamnya adalah kepentingan untuk pembentukan kebiasaan. Tahapan selanjutnya tentu tidak terlepas dengan persoalan identitas keduanya, identitas tubuh dan identitas pakaian. Sebuah wujud dan tema pakaian melabelkan hal baru pada tubuh, memberikan perbedaan karakter, tempat, waktu, dan persoalan ideologis antara tubuh satu dengan yang lainnya. Seperti yang digambarkan oleh ahli Sosiologi, Anthony Giddens, bahwa “bagaimana tubuh menjadi sebuah benda reflektif yang identitasnya terbentuk dikarenakan oleh identitas pakaian”.

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetikanya (Dharsono Sony Kartika, 2004: 59).

Secara visual pakaian *cosplay* harus dilihat secara keseluruhan. Misalnya pada bentuk *cosplay* yang diadaptasi dari pakaian tradisional dan sumber cerita wayang, maka secara visual mewakili bentuk ragam hias tradisional, stilisasi akar dan daun, bentuk *ukel*, penggunaan mahkota, pemakaian selendang, dan penggunaan kain batik sebagai simbol penting untuk pakaian *cosplay* cerita pewayangan. Pada beberapa visual, akan terjadi pengulangan bentuk yang diharmonisasi dan distilisasi, misalnya hiasan pada mahkota, hiasan pada lengan, dan hiasan pada ikat pinggang merupakan bentuk-bentuk yang sama. Tampilan visual aksesoris pakaian *cosplay* secara dominan menggunakan warna-warna keemasan, yang melambangkan keagungan dan

kebesaran. Selain terdapat warna hitam, coklat tua, merah, dan putih. *Unity* harus dilihat secara keseluruhan, mulai dari pakaian pokok, aksesori yang digunakan, dan pemakaian *make up* untuk memberikan penguatan karakter tokoh. Barulah dapat dilihat *cosplay* secara utuh berdasarkan referensi yang sesungguhnya, yaitu bersumber dari tokoh komik dan *manga*.

Secara keseluruhan visualisasi pakaian *cosplay* tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur desain, yang terdiri atas garis, bidang, tekstur, bentuk, dan warna. Garis pada pakaian *cosplay* dapat berbentuk garis lurus dan lengkung, zig-zag, vertikal dan horizontal, untuk memberikan kesan-kesan imajinatif, serta menentukan karakter penokohan berdasarkan garis-garis desain. Bidang dapat memberikan kesan ruang, datar, ruang lengkung dan cembung, bidang tegas, serta kesan-kesan lain, ditentukan oleh satu jenis tokoh. Tekstur merupakan unsur desain yang dapat menampilkan sifat-sifat atau kesan tertentu untuk memberikan kualitas raba pada permukaan bidang, yang menyatakan halus, berbintik-bintik, buram, kasar, bercak-bercak. Berdasarkan bentuk dapat berupa bentuk geometris yaitu bentuk bujur sangkar, bentuk lingkaran, bentuk segitiga, bentuk persegi, dan juga bentuk-bentuk tidak beraturan. Warna, menempati peran yang cukup penting dalam visualisasi desain, warna panas dan dingin, kontras dan harmoni, merupakan pilihan-pilihan warna yang sangat menentukan daya tarik satu jenis pakaian *cosplay*.

Cosplay pada dimensi kultural adalah mengelompoknya hasrat-hasrat bergaya, yang terwadah dalam komunitas pecinta kebudayaan animasi (dominannya Jepang) dan *manga*. Pada dimensi berkesenian, *cosplay* adalah ekspansi besar-besaran ekspresi yang terwujud dalam desain dan seni bermain peran. Oleh karena itu *cosplay* memiliki dimensi spesial, di mana seseorang melalui pakaian tertentu, juga 'wajib' memahami kebiasaan karakter 'pemilik' pakaian yang

digunakan. Misalkan pakaian *cosplay* dengan tokoh Naruto, harus memahami betul keidentikan dominan dan kebiasaan yang melekat pada Naruto, demikian pun pada tokoh idola lainnya. Pada dimensi kultural lainnya, *cosplay* tidak saja berimplikasi pada wilayah personal, tetapi terjadi massifikasi ideologi animasi terhadap wilayah publik. Ke-kontemporan seni dan ideologi, seperfektanya melegalkan *cosplay* untuk berakumulasi menjadi budaya lokal. Pada akhirnya, lahirnya pakaian *cosplay* dengan idola tokoh Indonesia semacam 'Si Buta dari Gua Hantu' dan 'Wiro Sableng', merupakan bukti nyata, bahwa *cosplay* dibesarkan dengan bersumber pada tokoh.

Eksistensi kesenangan pada *cosplay*, menambah daftar panjang terjadinya pembauran kebudayaan asing dan lokal. Asing menunjukkan sumber ide yang dominan pada gaya *cosplay*, sedangkan lokal mengacu pada karakter asli yang merupakan penggambaran hasil budaya masyarakat Indonesia. *Cosplay* pada tataran tertentu mampu memberikan kepuasan berpakaian, tidak saja dalam hal hasrat dan ekspresi, tetapi juga persoalan bagaimana memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh tertentu secara total. Dimensi *play (cos and play)* yang memberikan penekanan dan betapa spesialnya karakter pakaian ini. Kekhususan dalam hal *play*, membatasi pakaian ini untuk direduksi dalam pakaian kasual (sehari-hari), membedakannya dari peragaan pakaian umumnya, dan tentu, keidentikan pakaian *cosplay* merupakan wujud identitas pakaian yang digunakan.

Ada hal yang menarik untuk diketengahkan dalam ranah berpakaian dalam konteks *cosplay*. Dalam wujud pakaian *cosplay* merupakan perkembangan nilai-nilai 'tradisi' yang menjadi kultur dunia animasi, dikemas dalam persoalan mode. Pada ranah lain, terjadi distorsi makna terhadap nilai-nilai berpakaian; dimana, berpakaian menjadi alat untuk mempersatukan tujuan

dalam mencapai apa yang disebut bergaya. Istilah bergaya, dalam konteks berpakaian, dipahami sebagai aplikasi luar yang digunakan untuk memanipulasi orang lain, sehingga memiliki kesan sosial yang terkonsep, terbentuk sebagai persoalan hasrat-hasrat individu.

Hasrat-hasrat berpakaian inilah yang mengarahkan seseorang individu, atau pun sekelompok orang, untuk membiasakan diri dan mengonsumsi produk-produk industri (pakaian) sebagai perpanjangan tangan kultur animasi. Sebagai sebuah kultur, domain ide *cosplay* merujuk pada era digital yang diterjemahkan dalam wujud visual pakaian. Pada akhirnya, kesamaan para *cosplayer* di beberapa daerah (bahkan negara), adalah tentang mengelompoknya hobi dan kebiasaan yang sama (cinta budaya animasi), kepopuleran tokoh, persoalan ranah bergaya, dan pengakuan identitas terhadap kelompok masyarakat.

Prinsip Unsur Dominan

Unsur dominan ini merupakan penekanan dan pengulangan bentuk untuk menciptakan pusat perhatian. Dharsono Sony Kartika menyebutnya sebagai “aksentuasi, suatu proses yang dicapai dengan perulangan ukuran dan kontras antara nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif” (2004: 63). Pada pakaian Wiro Sableng, Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212, tidak terdapat pusat perhatian yang khas, selain dominannya warna putih yang digunakan sebagai pakaian. Satu-satunya daya tarik terletak pada tato ‘212’ di bagian dada yang berwarna hitam, serta aksesoris Kapak Naga Geni 212 dengan warna perak. Gaya pakaian Naruto, dominan berwarna *Orange* dan hitam, aksesoris: ikat rambut, serta penggunaan beberapa logo pada bagian belakang dan lengan. Khususnya Naruto justru terletak pada wajah dan rambutnya yang berwarna kuning.

Kecintaan pada gaya *cosplay*, merupakan kebiasaan sebagai suatu gaya hidup masyarakat sosial. Pada kehidupan sosial sehari-hari sangat akrab dengan komersialisasi, begitu banyak komoditi yang bersirkulasi, memanjakan manusia dengan hasrat-hasrat untuk mengkonsumsi. Kebiasaan mengonsumsi suatu jenis produk, logika yang dipakai bukan lagi persoalan kebutuhan, melainkan memakai logika hasrat-hasrat. Menurut Gilles Deleuze dan Felix Guattari, “hasrat tidak akan pernah habis dan terpenuhi, karena terdapat mesin hasrat, selalu terjadi reproduksi hasrat secara terus menerus” (Yasraf Amir Piliang, 2003: 15). Hasrat untuk mendapatkan pengakuan sosial yang muncul pada setiap personal, merupakan wujud pencarian identitas dalam masyarakat. Identitas ini jugalah yang membedakan setiap manusia, lingkungan sosial, termasuk juga landasan berpikir untuk bergaya. “Persoalan identitas adalah mutlak dan menjadi konsep utama dalam fungsi berpakaian” (Lars Svendsen, 2006: 137). Pakaian memberikan kontribusi terhadap pembentukan identitas. Identitas ini menjadi hal penting saat bertemu dengan komunitas sosial tertentu, gaya hidup setiap individual yang divisualkan melalui gaya berpakaian, mencerminkan gaya hidup komunal yang dicitrakan melalui simbol-simbol manusia tradisional dan postradisional. Dalam pemahaman Anthony Giddens, “masyarakat sosial modern memiliki karakter pencitraan diri personal yang individual dan kuat, di mana rujukannya tetap bernuansa tradisional” (Svendsen, 2006: 140).

Kesepakatan bergaya dalam *cosplay* merupakan ‘aturan’ yang disepakati komunitas penggunanya, yang disadari atau tidak, membentuk tanda-tanda yang berkomunikasi dalam konteks. Kesepakatan ini merupakan adanya kesamaan dan mengelompoknya kebiasaan pecinta pakaian gaya *cosplay*, yang menghasilkan

tanda-tanda. "Sekumpulan tanda yang terorganisir dinamakan sebagai kode dan aturan kesepakatan tersebut yang kemudian 'dikodekan'" (John Fiske, 2007: 91). Tidak ada kode pertandaan yang dapat dipisahkan dari praktek sosial penggunaannya.

Sifat dasar kode, yaitu: (1) memiliki dimensi paradigmatis (terdiri sejumlah unit kode) dan sintagmatis (sejumlah unit kode dapat disatukan); (2) menyampaikan makna; (3) bergantung pada kesepakatan pengguna dan latar belakang budaya yang sama. Kode dan budaya saling berinterelasi secara dinamis; (4) menunjukkan fungsi sosial; (5) dapat ditransmisikan melalui media (Fiske, 2007: 92).

Susunan tanda yang berupa kode, sangat dilandasi ideologi mendasar dari apa yang hendak dikodekan. Dalam pakaian *cosplay* dan apa yang dipikirkan oleh *cosplayer*, merupakan hal atau ide pokok dari persoalan yang dinamakan konsep berpikir dari rancangan pakaian *cosplay* itu sendiri. Tentu, tidak terlepas dari sumber-sumber pemikiran yang terkait dalam pembentukan pakaian *cosplay*. Ada sesuatu makna yang ingin disampaikan; dengan kata lain, *cosplay* adalah menunjuk tatanan ide personal dengan segala macam kerumitannya. Pada saat lain, *cosplay* berevolusi menjadi teks-teks yang saling berhubungan antara desainer, pengguna (penggaya), dan lingkungan sosial. Ada sesuatu yang disistematiskan, kesepakatan yang muncul adalah dalam konteks fungsi sosial, dalam hal ini pengakuan identitas. Pada akhirnya, kepentingan desainer *cosplay* dan *cosplayer* sangat ditentukan oleh produk pakaian yang dihasilkan, seberapa kuat aksentuasi dan pengkarakteran yang diciptakan.

Sebetulnya, letak pokok persoalan dalam bergaya adalah bagaimana mengemas tampilan, atau berpenampilan yang mampu membedakan atau menyamakan (mengikuti mode, bermode) diri dengan lingkungannya. *Cosplay* merupakan per-

soalan penampilan, sekaligus menunjuk komunikasi nonverbal yang saling berkorelasi antara desainer, individu, dan lingkungan atau komunitas bergaya. Membedakan adalah cara-cara untuk memberikan penguatan pada unsur-unsur pembentukan, aksentuasilah yang menentukan perbedaan setiap karakter pakaian *cosplay*.

Oleh karena itu, dalam hal berpenampilan, Argyle membagi menjadi dua, yaitu: berdasarkan aspek sukarela (rambut, pakaian, kulit, warna kulit, dan perhiasan); berdasarkan aspek yang tidak dapat dikontrol (tinggi badan, berat badan). Penampilan digunakan untuk mengirimkan pesan tentang kepribadian, status sosial, dan konformitas (Fiske, 2007: 96).

Secara sukarela *cosplayer* (dengan segala keterbatasan dan kelebihan) menjadi agen-agen budaya berpakaian, dengan bergaya *cosplay*, termasuk menjadi agen-agen film animasi. Sukarela tidak semata-mata terbentuk atas keinginan normal, melainkan terbentuk oleh peran dan pengaruh lingkungan sosial, atas dasar kesamaan kebiasaan pada komunitas, dan termasuk pula iklan.

Di dalam iklan, tanda digunakan secara aktif dan dinamis, sehingga orang membeli produk untuk (bergaya), bukan atas kebutuhan, melainkan membeli makna-makna simbolik; konsumen diposisikan terpesona makna simbolik, daripada fungsi kegunaan pada benda yang dibelinya (Piliang, 2003: 287).

Pada sisi lain, personal-personal yang menjadi komunitas pecinta *cosplay*, wujud dari aktualisasi diri terhadap komunitas dalam lingkungan sosial tertentu. Aktualisasi ini merupakan upaya personal atau kelompok, yang dapat terdiri atas satu macam atau sekumpulan tanda, untuk membangun sebuah imaji dan identitas pada wilayah tertentu.

Menurut pandangan Rogers, aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sen-

diri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik. Aktualisasi diri akan dibantu atau dihalangi oleh pengalaman belajar khususnya dalam masa kanak-kanak. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai usia tertentu (adulensi) seseorang akan mengalami pergeseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis. Aktualisasi diri ini disebabkan untuk memenuhi kebutuhan, di antaranya: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta, dan kebutuhan untuk mendapat penghargaan (Suane Schultz, 1997).

Abraham Maslow, menyimpulkan bahwa seseorang melakukan aktualisasi diri, apabila kebutuhan fisiologis (kebutuhan makan dan minum), rasa aman, kebutuhan sosial, dan kebutuhan akan harga diri belum terpenuhi dengan baik. Kebutuhan fisiologis, rasa aman, dan kebutuhan cinta muncul sebagai perkembangan jiwa dan raga seseorang, berkembang secara alamiah atau pun dikondisikan dalam kondisi tertentu (Schultz, 1997).

Beberapa tanda pada *cosplay* mengindikasikan pada kebutuhan untuk mendapatkan rasa aman, cinta, diterima, dan mencari penghargaan pada konteks lingkungan tertentu. *Cosplay* menjadi media ungkapan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sehingga didapatkan *prestige* dan kepuasan hati manakala tujuan tercapai dan tersampaikan dengan baik. Selain itu, *cosplay* menjadi media untuk saling berkomunikasi bagi *cosplayer* dan bertukar karakter, ide, dan saling meminjamkan hasrat untuk saling beraktualisasi diri.

Prinsip Keseimbangan

Jika melihat konsep pikir Nanang Rizali, maka menurut jenisnya mode (*Fashion*) dibagi menjadi empat macam, yaitu: *Special Fashion*, *High Fashion*, *Medium Fashion*, dan

Standard Fashion. Dalam perkembangannya empat *Fashion* terbagi lagi menjadi delapan aliran yang menjadi ciri khas tersendiri, yaitu: Aliran *Classic* dan *New Classic*, Aliran *Houte Couture* dan *Trendy*, Aliran *New Waves* dan *Cycle*, serta aliran *Fads* dan *Ready to Wear* (Jurnal *Seni Rupa dan Desain*, 2000).

Berdasarkan pada konsep tersebut, pakaian *cosplay* menjadi bagian dari *Special Fashion*. *Special Fashion* dapat diterjemahkan sebagai pakaian yang penggunaannya hanya dalam konteks waktu, tempat, dan situasi tertentu saja. Selain, memang dapat ditarik benang merah dengan *dress code*, yang membatasi konteks tempat dan waktu saat berpakaian.

“Prinsip mendasar pada penciptaan pakaian adalah bagaimana cara membuat pakaian lama (agar tampak kuno), segera digantikan dengan pakaian baru” (Svendsen, 2006: 28). Eksistensi pakaian saling berinteraksi antara masa lalu dengan saat ini, pada beberapa rentang zaman, mengalami perulangan bentuk. Bentuk masa kini tidak dapat dikatakan sebagai bentuk ‘saat ini’, melainkan refleksi wajah pakaian masa lalu. Roland Barthes mengklaim, bahwa “pakaian adalah suatu wacana perbincangan masa lalu” (Svendsen, 2006: 31). Bentuk pakaian selalu berotasi dalam putaran yang tetap, di mana perputaran tersebut hanya persoalan waktu dan tempat, saat pakaian digantikan dengan bentuk baru. Pakaian mengalami dekontekstualitas dan rekontekstualitas dari pembentukan tradisi yang lain, sehingga hampir tidak ada bentuk pakaian yang sifatnya original.

Menurut Dharsono Sony Kartika, keseimbangan ini terdiri atas ‘keseimbangan formal dan keseimbangan informal’ (2004: 60-61). Penentuan dan peletakan hiasan pada pakaian, tidak dapat terlepas dari persoalan keseimbangan, yang dapat divisualkan melalui karakter tekstur, warna, bidang dan ruang, termasuk pengelompokan pola-pola tertentu. Penempatan logo spiral

(logo Klan Uzumaki) pada pakaian Naruto, yang diletakkan pada bagian tengah punggung, sangat memperhatikan keseimbangan tempat. Termasuk pola simetris pada bagian depan pakaian Naruto, yang memperhatikan unsur keseimbangan. Demikian pula, pemakaian logo spiral pada tangan kanan Naruto, merupakan pertimbangan keseimbangan informal.

Hal yang berlaku pada *cosplay*, dalam perulangan bentuk dan percibangan masa lalu, ditampilkan melalui transformasi pakaian animasi digital ke pakaian pakai. Istilah masa lalu merujuk pada ide-ide mendasar dalam khazanah desain pakaian yang digunakan dalam gaya *cosplay*. Wacana dimensi waktu adalah persoalan yang dalam upayanya untuk membedakan beberapa persoalan, seperti: klasifikasi, tema, tempat, material, komunitas, dan fenomena kultural dalam *cosplay*. Pelembagaan dan klasifikasi *cosplay* dilakukan untuk memberikan gambaran anatomi setiap bagiannya. Ini juga membatasi ranah *cosplay* dan bukan *cosplay*, sekaligus penanda perbedaan kemasan, baik hal gaya, atau pun penjiwaan terhadap suatu pakaian yang digunakan. Pada dimensi umum, *cosplay* merupakan sebuah produk dengan tujuan untuk dipamerkan pada masyarakat umum. Konsep teori yang melekat pada *cosplay*, sebetulnya masih sejalan dengan apa yang dicetuskan oleh Desmond Morris mengenai fungsi pokok pakaian, yaitu: "pakaian untuk kenyamanan, pakaian untuk kesopanan, dan pakaian sebagai benda pameran" (Desmond Morris, 2002: 320). Pakaian *cosplay* dan segala aksesoris yang melekat, masuk pada bagian pakaian sebagai benda pameran.

Pada sumber buku yang sama, "fungsi kenyamanan merupakan hal pokok dan paling penting, bukan persoalan sosial, dan masuk wilayah pribadi" (Morris, 2002: 320). Sejak awal, pakaian diciptakan untuk melindungi tubuh dari berbagai macam masalah, termasuk menjaga dari penyakit.

Pada *cosplay*, pakaian mengalami dekonstruksi pemaknaan dan tujuan penggunaan, yang berbeda dengan pakaian umum. Jika menurut Richard Corson, *cosplay* ini masuk pada kategori "pakaian fantasi, yang hanya dapat diterima oleh kelompok, disajikan dalam konteks waktu, tempat, dan wacana tertentu saja" (Corson, 1981). Pakaian *cosplay* melalui dimensi personal, merupakan ekspresi jiwa melalui media pakaian, dengan tujuan utama untuk mencari nilai popularitas dan pencitraan. "Pencitraan di wacana iklan, membentuk masyarakat konsumen menjadi kelompok-kelompok gaya hidup, yang pola kehidupannya diatur berdasarkan tema, citra, dan makna simbolik tertentu" (Piliang, 2003: 290). Setiap kelompok gaya hidup menciptakan ruang sosial, yang di dalamnya gaya hidup dikonstruksi.

Persoalan lain dari *cosplay* adalah pakaian sebagai bentuk ekspresi individualistik. Gagasan Malcolm Barnard menyoroti persoalan "pakaian sebagai penanda untuk membedakan dirinya sendiri sebagai individu dan menyatakan bentuk keunikannya" (Malcolm Barnard, 2009: 85). Pakaian *cosplay* digunakan sebagai media untuk mengekspresikan keunikan individu atau komunitas terhadap kecintaan budaya animasi dan *manga*. Sebagai media ekspresi, *cosplay* tidak dapat lepas dari tema-tema pakaian yang ditampilkan atau diciptakan, tetap terikat pada konsekuensi dan aturan dalam menciptakan pakaian *cosplay*. *Dress code* atau tema pakaian memberikan batasan dan kemudahan bagi desainer dan *cosplayer* dalam menciptakan pakaian dan tokoh tertentu. Aturan tema adalah mutlak ada pada pakaian *cosplay*.

Pencitraan dan ekspresi individualistik merupakan persoalan mendiskusikan keseimbangan gagasan konsep tentang pakaian *cosplay* dan makna yang menyertainya. Kode sosial pakaian *cosplay* merefleksikan kebudayaan populer dan serbuan

dimensi digital pada kehidupan kesenian tradisional. Ada dua unsur saling terkait dalam praktek industri mode yang merupakan kunci untuk godaan konsumen: merk dan fantasi. “Merk adalah alat untuk penciptaan fantasi. Sebagai catatan McRobbie dalam contoh tersebut, merk melampaui visual untuk mewakili fantastis gambar atau pengalaman suatu produk” (Linda Leung dan Sara Goldstein, 2008: 27). Pakaian *cosplay* mencitrakan tentang merk atau label (mengacu pada perancang pakaian, termasuk budaya yang menjadi rujukan) yang memang diciptakan untuk ‘menggiring’ imajinasi konsumen untuk menyukai dunia pakaian dan animasi.

PENUTUP

Pakaian *cosplay* sama halnya dengan jenis pakaian lainnya merupakan perwujudan dinamis dalam perkembangan teknologi mencipta dan budaya pakaian. Dinamis dalam hal ide-ide, tema, dan mengalami perkembangan penerimaan dan pencitraan pada dimensi sosiokultural, serta membentuk pola pikir baru terhadap cara dan alasan berpakaian. Dunia fantasi dan pakaian yang tercipta bersumber dari ide tersebut, memiliki beberapa isi dan komunikasi untuk masyarakat sosial. Misalnya pada pakaian *cosplay*, berberkomunikasi terhadap lingkungannya melalui media pakaian, dengan tema-tema fiksi, digital, dan pencampuran beraneka ragam ideologi di dalamnya. Pencampuran ideologi ini membentuk pola pikir baru, yang menghasilkan kesimpulan adanya suatu paham ideologi yang berbeda dengan rujukannya. Setidaknya, *cosplay* merupakan ide-ide kebudayaan dan kebiasaan orang Jepang, saat berevolusi pada tatanan lokal (Indonesia), budaya tersebut saling mempengaruhi dengan kultur nusantara, menghasilkan perwajahan dan gaya-gaya baru pakaian *cosplay*.

Dari ketiga prinsip yang dipaparkan sebelumnya, saling terkait dengan dinamika sosial budaya masyarakat. Prinsip kesatuan organik, memberikan penanda penting, bahwa melihat sebuah pakaian *cosplay* atau produk seni lainnya, haruslah secara utuh. Baik dilihat dari segi material, teknik, ornamentasi, termasuk persoalan sosial budaya yang menyertai. Prinsip unsur dominan, adalah upaya untuk memberikan aksentuasi atau pusat perhatian, yang nantinya memiliki peran penting sebagai penanda figur tokoh. Dengan kode atau ornamentasi tertentu, dapat menjadi pusat perhatian, sekaligus berupa penanda identitas tokoh, sehingga memudahkan dalam proses komunikasi dalam karya seni. Prinsip keseimbangan, bagaimana karya seni dihadirkan dengan mempertimbangan pengaturan komposisi, baik penempatan ornamen, aksesoris, termasuk bagian pokok dari sebuah pakaian. Ketiga prinsip estetika ini, merupakan perwujudan nyata dari unsur-unsur desain, yang saling menopang untuk menghadirkan sebuah pakaian *cosplay* secara utuh, termasuk konstruksi sosial budaya masyarakat sebagai bagian penting untuk dibicarakan.

Kebiasaan masyarakat dan komunitas mengkonsumsi pakaian *cosplay* tidak saja berdampak signifikan pada lingkungan masyarakat sosial pendukung gaya *cosplay*, lebih luas memiliki pengaruh terhadap perkembangan perekonomian dan industri pakaian di Indonesia. Akumulasi kebiasaan pada sekumpulan masyarakat, baik melalui komunitas ataupun bentuk lain, menjadi bagian penting dalam membentuk beberapa macam gaya pakaian *cosplay*. Tujuan komunitas gaya inipun dapat bermacam-macam, baik tujuan edukasi, ekonomi, promosi, pencitraan, bahkan kepentingan untuk pertukaran kebudayaan. Gaya dan pencitraan merupakan pertalian erat yang tidak dapat dipisahkan dari kultur sosial kehidupan manusia di seluruh

belahan dunia, sehingga dapat dijadikan sebagai mesin untuk memuaskan hasrat-hasrat untuk bergaya. *Cosplay* merupakan salah satu penjara gaya hidup, dan pakaian adalah medianya.

Daftar Pustaka

- Barnard, Malcolm
2009 *Fashion sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Corson, Richard
1981 *Stage Makeup*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Dharsono Sony Kartika
2004 *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Fiske, John
2007 *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar paling Komprehensif*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Human Sahmar
1993 *Mengenalinya Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Leung, Linda dan Sara Goldstein.
2008 "You Are What You Wear: The Ideal and Real Consumer/User", dalam Linda Leung ed., *Digital Experience Design: Ideas, Industries, Interaction*. Chicago: Intellect Bristol.
- Morris, Desmond
2002 *Peoplewatching: The Desmond Morris Guide to Body Language*. London: Vintage Books.
- Nanang Rizali
2000 "Kecenderungan Pasar dan Perkembangan Mode Sebagai Alternatif Pendekatan dalam Perancangan Tekstil Cetak", dalam *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Volume 1. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Masyarakat (P3M) Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia.
- Parker, Dewitt H.
2007 *The Principles of Aesthetics*. New York: Dodo Press.
- Schultz, Suane
1997 *Psikologi Pertumbuhan: Model-model Kepribadian Sehat*. Terjemahan Yustinus. Yogyakarta: Kanisius.
- Svendsen, Lars
2006 *Fashion: a philosophy*. London: Reaktion Books Ltd.
- Yasraf Amir Piliang
2003 *Hiparsemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.