



PERKEMBANGAN PEMBUATAN KOSTUM COSPLAY “FUFU ARMOR” TERHADAP POTENSI SUMBER DAYANYA

Balqis Mutiarin

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Indonesia
email: balqismutiarin@student.ub.ac.id

Abstract

Cosplay is the naming of an activity or hobby of dressing. Cosplay actors are called cosplayers who can be found at various events and festivals such as, comic markets, other Footprint events. Clothing/Costumes are products/goods produced by costume makers or costume designers used by others or themselves. The increasing interest in the demand for making cosplay costumes, encourages the birth of a new profession called co-maker (cosplay maker). The development of costume making in Malang began with the launch of the Fufu Armor, because it was the first time that he offered his services to the general public. This research aims to improve the development of Fufu Armor costume making on the potential of existing resources. The type of research approach that the author will do is qualitative research using descriptive qualitative research methods. According to experts qualitative research is research that uses data collection and analysis techniques that cannot be obtained using statistical data techniques. Data collection and analysis techniques that are descriptive through the background of the object under study, describe the state of the object under study based on the facts in the field. This type of research is not too different when compared with quantitative research. From the conclusions it is known that the development of costume making must also be accompanied by the available resources.

Keywords: *cosplay; fufu armor; maker*

Abstrak

Cosplay merupakan penamaan dari sebuah kegiatan atau hobi berpakaian. Pelaku cosplay disebut cosplayer yang dapat dijumpai di berbagai acara maupun festival seperti, comic market, event Jejepangan lainnya. Pakaian/Kostum merupakan produk/barang yang dihasilkan oleh pembuat kostum atau desainer kostum yang digunakan oleh orang lain maupun dirinya sendiri. Meningkatnya peminatan akan permintaan pembuatan kostum cosplay, mendorong lahirnya profesi baru yang disebut cosmaker (cosplay maker). Perkembangan pembuatan kostum di Malang berawal dari dirintisnya Fufu Armor, karena ia yang pertama kali menawarkan

jasanya kepada khalayak ramai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan pembuatan kostum Fufu Armor pada potensi sumber daya yang ada. Jenis pendekatan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut para ahli penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan dan analisis data yang tidak dapat didapat menggunakan teknik statistik data. Teknik pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif melalui latar belakang dari objek yang diteliti, menggambarkan keadaan dari objek yang diteliti berdasarkan fakta yang ada dilapangan. Jenis penelitian ini sebenarnya tidak terlalu berbeda jika dibandingkan dengan penelitian kuantitatif. Dari simpulan diketahui bahwa perkembangan pembuatan kostum juga harus dibarengi dengan adanya sumberdaya yang tersedia.

Kata Kunci: cosplay; fufu armor; maker

Pendahuluan

Cosplay secara etimologi berasal dari kata Costume dan Play yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia berarti Kostum dan Bermain. Istilah cosplay merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni performance atau pertunjukan di mana pesertanya (cosplayer) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu (Widiatmoko, 2013). Cosplay merupakan penamaan dari sebuah kegiatan atau hobi berpakaian, beraksesori dan merias wajah dari karakter anime, manga, manhwa, dongeng, game idola dan lain-lain. Seperti halnya menurut (Mulyanah et al., 2018), Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian atau aksesoris dan rias wajah. Pelaku cosplay disebut cosplayer (Nirmalarasati, 2019; Sabka et al., 2019; Septiani, 2018). di Jepang sendiri cosplay dan cosplayer dapat dijumpai di berbagai acara maupun festival seperti, comic market. penggemar cosplay hari ini pun tidak hanya di Jepang saja tetapi sudah menyebar di seluruh dunia dan bahkan Indonesia. Di Indonesia, kegiatan cosplay dapat dijumpai di acara maupun festival Jepang yang diadakan oleh berbagai komunitas maupun kelompok yang menyukai budaya Jepang. acara atau festival tersebut diadakan oleh sebuah organisasi even dan kelompok mahasiswa Sastra dan Pendidikan Jepang serta komunitas jejepegan. Komunitas ini tersebar di berbagai kota, mulai dari Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang dan banyak kota lainnya.

Menurut Roberta Nusim (2008) dalam (Iswari, 2013) kostum merupakan sebuah pakaian yang dipakai dari keseluruhan penampilan sebuah karakter atau performer. Kostum merupakan produk/barang yang dihasilkan oleh pembuat kostum atau desainer kostum yang digunakan oleh orang lain maupun dirinya sendiri. Menurut (Michelle, 2014), Kostum merupakan sebuah alat untuk membentuk identitas diri seorang Cosplayer. Semakin banyaknya minat

cosplayer di Indonesia semakin banyak pula permintaan pasar akan pembuatan kostum cosplay. Meningkatnya peminatan akan permintaan pembuatan kostum cosplay, mendorong lahirnya profesi baru yang disebut cosmaker (cosplay maker). Profesi ini lahir karena adanya cosplayer yang mahir dalam membuat kostum cosplay. mereka membuka jasa akan pembuatan kostum bagi orang-orang yang ingin membuat kostumnya sendiri melalui cosmaker. Biasanya cosmaker satu dengan yang lainnya itu berbeda dilihat dari segi bahan, pengecatan, kedetailan dan lain lain. Kota Malang sendiri dengan berbagai budaya yang ada di dalamnya juga memiliki berbagai event jejepangan yang terkenal. contohnya seperti JCD (Japan Culture Daisuki), JCD adalah even terbesar di Jawa Timur yang setiap tahunnya diadakan di Dome @Universitas Muhammadiyah Malang. Cosmaker yang sudah tidak diragukan lagi hasil kerjanya ialah Fufu Armor. Fufu Armor telah merintis jasanya sejak tahun 2013, tetapi ia sudah membuat kostum sejak 2011. Fufu Armor dimulai dari hobi pemilik dalam dunia per-cosplay-an (Bahri & Ghazali, 2018).

Perkembangan pembuatan kostum di Malang berawal dari dirintisnya Fufu Armor, karena ia yang pertama kali menawarkan jasanya kepada khalayak ramai. proses perkembangan jasa ini tidak begitu sulit. hal ini dikarenakan Fufu Armor telah beberapa kali menjuarai perlombaan kostum bergengsi di Indonesia, contohnya ikut dalam penyeleksian ICGP (Internasional Cosplay Grand Prix). Banyak orang yang kagum atas hasil kerjanya, banyak juga yang mengatakan bahwa kostum yang dikerjakan oleh Fufu Armor ini memiliki kekhasan tersendiri dalam bidang pengecatan. Dalam perkembangan pembuatan kostum sebagai industri seni, Fufu Armor tidak merasa minder akan hasil kerjanya yang dibanding-bandingkan dengan cosmaker yang lain. Fufu Armor dalam pengerjaannya memiliki kekhasan tersendiri dalam bidang pengecatan, hal itu yang dirasa Fufu Armor akan hasil kerjanya yang dibanding-bandingkan. Karena kekhasan adalah hal yang paling utama dalam sebuah badan usaha agar usaha tersebut tetap terkenang pada konsumennya. Banyak cosmaker lain yang menawarkan jasa untuk membuat kostum, tetapi belum memiliki kekhasan tersendiri. hal ini menyebabkan terjadinya tumpang tindih antara cosmaker satu dengan cosmaker lainnya. Adanya tumpang tindih tersebut juga menyebabkan perbedaan perkembangan cosmaker satu dengan yang lainnya. Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bahwa perkembangan pembuatan kostum Fufu Armor pada potensi sumber daya yang ada.

Metode Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan di salah satu tempat kopi di Malang, pastinya sebelum wabah covid-19 ini terjadi. Tepatnya di Kopi Studio yang letaknya di daerah Soekarno-Hatta. Jenis pendekatan penelitian yang akan

dilakukan adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis pendekatan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut para ahli penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan dan analisis data yang tidak dapat didapat menggunakan teknik statistik data. Menurut Menurut (Prihartono & Sos, 2016), Penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis, atau lisan orang. Teknik pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif melalui latar belakang dari objek yang diteliti, menggambarkan keadaan dari objek yang diteliti berdasarkan fakta yang ada dilapangan. Jenis penelitian ini sebenarnya tidak terlalu berbeda jika dibandingkan dengan penelitian kuantitatif.

Jenis dan sumber data yang dilaksanakan dalam penelitian kualitatif ini sebenarnya tidak jauh beda dengan penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan datanya saja yang berbeda. Menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari lapangan (field research) kemudian data tersebut dianalisis. Wawancara dengan narasumber yang dipilih bisa diambil sebagai data primer. Menurut (Sugiyono, 2012) wawancara merupakan kegiatan tanya dan jawab melalui pertemuan dari dua orang yang telah berkomunikasi sebelumnya. Pertanyaannya dapat berupa objek yang akan diteliti, topik-topik tertentu maupun latar belakang dari sebuah penelitian itu sendiri. Kegiatan ini dilaksanakan agar mendapatkan data yang akurat dan menghasilkan data yang tajam. Selain dari kegiatan tanya jawab atau wawancara ada metode lain yang dapat digunakan agar data yang telah diperoleh sebelumnya dapat lebih tajam sesuai dengan topik yang dipilih seperti kegiatan dokumentasi, analisis penelitian yang mirip dengan topik yang sedang diteliti, penelusuran data online dan lain sebagainya. Dari berbagai metode yang dilakukan, diharapkan dapat menghasilkan data yang tajam dan akurat dalam menjelaskan perkembangan pembuatan kostum Fufu Armor di industrial seni Kota Malang.

Data dalam penelitian ini adalah menggunakan data kualitatif, data kualitatif ialah data yang langsung diperoleh dari narasumber yang terpilih. Dalam melakukan pendekatan penelitian kualitatif klasifikasi data dibagi menjadi data primer dan sekunder. Data primer ialah data yang didapatkan setelah meneliti dilapangan terkait dengan topik yang dipilih yang mana dapat dikatan sebagai data yang diperoleh langsung dari lapangan. Melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara kepada narasumber terpilih dan lain-lain. Sedangkan data sekunder ialah data yang didapatkan setelah menelusuri dokumen-dokumen yang terkait dengan topik yang diteliti seperti, jurnal, artikel, dokumentasi dan lain sebagainya.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti yang melakukan penelitian ini. Dalam melakukan penelitian kuantitatif peneliti

memiliki adaptabilitas yang tinggi yang dapat menyesuaikan diri dengan situasi lapangan yang sering berubah-ubah. Peneliti juga dibantu dengan berbagai alat-alat seperti perekam suara, kamera, alat tulis, notebook dan alat-alat lainnya sebagai penunjang dari proses pengumpulan data. Selain dari penulis dan alat-alat bantu hal yang dapat dilakukan dalam mengumpulkan data ialah studi pustaka. Studi pustaka ialah kegiatan pengumpulan data sebagai penunjang kelengkapan data yang diambil melalui sumber yang terkait dengan topik yang dipilih.

Setelah kegiatan pengumpulan data tahap selanjutnya ialah melakukan pengujian data. Kegiatan ini dilakukan agar data yang telah diperoleh dilapangan dapat dipertanggung jawabkan. Agar keabsahan data tetap terjaga. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas data yaitu triangulasi data. Teknik ini memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk mengecek dan atau membandiingkan data yang telah diperoleh sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Kostum merupakan produk/barang yang dihasilkan oleh pembuat kostum atau desainer kostum yang digunakan oleh orang lain maupun dirinya sendiri. Semakin banyaknya minat cosplayer di Indonesia semakin banyak pula permintaan pasar akan pembuatan kostum cosplay. Meningkatnya peminatan akan permintaan pembuatan kostum cosplay, mendorong lahirnya profesi baru yang disebut cosmaker (cosplay maker). Profesi ini lahir karena adanya cosplayer yang mahir dalam membuat kostum cosplay. mereka membuka jasa akan pembuatan kostum bagi orang-orang yang ingin membuat kostumnya sendiri melalui cosmaker. Biasanya cosmaker satu dengan yang lainnya itu berbeda dilihat dari segi bahan, pengecatan, kedetailan dan lain lain. Kota Malang sendiri dengan berbagai budaya yang ada di dalamnya juga memiliki berbagai event jepangan yang terkenal. contohnya seperti JCD (Japan Culture Daisuki), JCD adalah even terbesar di Jawa Timur yang setiap tahunnya diadakan di Dome @Universitas Muhammadiyah Malang. Cosmaker yang sudah tidak diragukan lagi hasil kerjanya ialah Fufu Armor. Fufu Armor telah merintis jasanya sejak tahun 2013, tetapi ia sudah membuat kostum sejak 2011. Fufu Armor dimulai dari hobi pemilik dalam dunia per-cosplay-an.

Perkembangan pembuatan kostum di Malang berawal dari dirintisnya Fufu Armor, karena ia yang pertama kali menawarkan jasanya kepada khalayak ramai. proses perkembangan jasa ini tidak begitu sulit. hal ini dikarenakan Fufu Armor telah beberapa kali menjuarai perlombaan kostum bergengsi di Indonesia, contohnya ikut dalam penyeleksian ICGP (Internasional Cosplay Grand Prix). Banyak orang yang kagum atas hasil kerjanya, banyak juga yang mengatakan bahwa kostum yang dikerjakan oleh

Fufu Armor ini memiliki kekhasan tersendiri dalam bidang pengecatan. Dalam perkembangan pembuatan kostum sebagai industri seni, Fufu Armor tidak merasa minder akan hasil kerjanya yang dibanding-bandingkan dengan cosmaker yang lain. Fufu Armor dalam pengerjaannya memiliki kekhasan tersendiri dalam bidang pengecatan, hal itu yang dirasa Fufu Armor akan hasil kerjanya yang dibanding-bandingkan. Karena kekhasan adalah hal yang paling utama dalam sebuah badan usaha agar usaha tersebut tetap terkenang pada konsumennya. Banyak cosmaker lain yang menawarkan jasa untuk membuat kostum, tetapi belum memiliki kekhasan tersendiri. Hal ini menyebabkan terjadinya tumpang tindih antara cosmaker satu dengan cosmaker lainnya. Adanya tumpang tindih tersebut juga menyebabkan perbedaan perkembangan cosmaker satu dengan yang lainnya.



Gambar 1.
(Dokumentasi : Fufu Armor)

Proses memulai usaha ini bukan berawal dari ingin melakukan usaha ini, namun asli dari keisengan untuk menambah uang jajan, kuliah dan lain sebagainya. Sebagaimana anak perkuliahan lainnya yang juga ingin menambah uang saku. Ia menganggap uang saku dari orang tua itu kurang, jadi ia membagi uang saku dari orang tua sebagai biaya makan, lalu hasil dari penjualan kostum sebagai uang jajan. Tidak susah bagi Mas Nanda untuk membuka Commish kostum cosplay, seketika ia membuka banyak orang yang datang untuk mememesannya. Dahulu juga di Forum jual beli perlengkapan cosplay, jika ada Maker/Pembuat kostum yang hasilnya bagus dan harganya memang mahal banyak juga orang yang mau untuk mememesannya. Waktu awal-awal membuat portofolio, ia tidak merasakan kesulitan karena sebelum-sebelumnya ia telah menang dari berbagai perlombaan atas kostum buatannya

sendiri. tetapi dahulu waktu awal-awal membuat, ia menawarkan harga yang tergolong sangat murah

Ia juga menginvestasikan hadiah dari perlombaan yang ia menangi untuk dibelikan alat-alat guna menunjang produksi kostum cosplaynya. ia tidak hanya mengerjakan kostum yang berbentuk armor saja, namun yang berbahan kain juga membuatnya. Sekarang ia sudah mempunyai alat obras, mesin jahit, mesin pertukangan kayu, alat alat untuk busa hati seperti heat gun, air brush, compressor, dan alat standar lainnya seperti cutter gunting dll. Ia sekarang tidak memiliki pegawai seperti sebelumnya, karena ia juga harus segera kembali ke Magetan jadi ia hanya dibantu oleh teman-teman percosplay-annya saja. Dahulu ia memiliki pegawai 2-3 orang, ada yang bagian kain, kayu dan lain sebagainya. Tetapi untuk menyetandakan kualitas antar orang satu dengan orang lainnya itu sedikit susah. Ia memilih orang yang dalam melakukan pekerjaannya harus rapi dan semirip mungkin karena ia harus mengedepankan kualitas, kedetailan kostum, kemiripan dll. Pegawai yang bekerja kebanyakan bersifat sementara karena dia hanya melakukan partner bersama teman-teman cosplayernya saja sehingga tidak ada yang bekerja tetap.



Gambar 2.
(Dokumentasi : Fufu Armor)

Dalam menghadapi persaingan usaha, Mas Nanda tidak merasa minder ketika hasil pekerjaannya dibanding-bandingkan dengan yang lain karena dia menganggap projek itu tidak akan kemana-mana. Alasannya, dalam bidang costume maker ini proses pengerjaannya membutuhkan waktu dan terbatas oleh kemampuan masing-masing orang. Dia sendiri mengaku telah banyak menolak komisi karena sudah banyak pemesan. Oleh karena itu dalam persaingan usaha dia harus memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas yang dia miliki adalah dalam bagian pengecatan karena dia memiliki teknik pengecatan

sendiri yang berbeda dengan maker lainnya. Untuk hasil karya asli buatan sendiri Mas Nanda tidak memilikinya karena produk yang dia buat seluruhnya tergantung dari permintaan pemesan dan meniru dari karakter yang sudah ada. Dia pernah mendapat pesanan kostum berupa sayap dari salah satu karakter game Final Fantasy berukuran 3 meter dan menjadi salah satu karya terbesar yang pernah dia buat.

Setiap mewajibkan pembayaran uang muka dari harga yang telah disepakati sebesar 50% yang kemudian dapat dicicil hasil dari pembayaran uang muka tersebut kemudian dipergunakan untuk membeli bahan-bahan pembuatan kostum. Dalam penetapan harga Mas Nanda sudah punya harga yang dia tetapkan sendiri dan kurang lebihnya akan dihitung belakangan. Pernah terjadi dimana pemesan telah melakukan pembayaran uang muka namun tiba-tiba menghilang tanpa jejak. Dia menjelaskan jika terdapat beberapa jenis pelanggan. Sebagai contoh jika dia sudah menetapkan harga rendah tapi pelanggan tersebut selalu menagih hasil pengerjaannya maka dia menggolongkan pelanggan tersebut tidak menghargai maker. Berbeda dengan pelanggan yang dapat menghargai maker yang berani membayar tinggi dan paham dengan deadline pengerjaan yang sudah ditetapkan dengan tidak menagih-nagih. Dia pernah melakukan pengerjaan yang meleset jauh dari perkiraan awal yakni antrian 1 tahun menjadi 3 tahun akibat pindah kos dan terpaksa melakukan ulang pengerjaan dari nol karena sudah termakan umur.

Fufu Armor juga mengerjakan beberapa jenis armor seperti semi kain, full armor, pedang, belt, senjata, armor badan dan lain sebagainya. Ketersediaan bahan baku akan pembuatan barangnya juga mudah untuk didapatkan karena banyaknya toko yang menjual barang tersebut. Tidak ketinggalan dengan ketersediaan cat untuk mengecat barang-barang tersebut, sudah banyak toko yang menjual cat yang dibutuhkan untuk memproses pembuatan barang/produknya. Bahan baku selalu tersedia sebelumnya, terkadang ia membeli sesuai dengan kebutuhan dan kadang pula ia membeli lebih bahan bakunya. Produk yang dihasilkan 100% adalah handmade, ia mendesain sendiri sesuai dengan ukuran yang dicustom oleh pembeli. Belum ada kendala saat ia masih berada di Kota Malang, namun ia sekarang sudah pindah ke kampung halamannya di Magetan, disana cukup sulit untuk mendapatkan cat, hal ini menjadi masalah yang krusial. Ia sampai harus ke kota sebelah hanya untuk memberi warna cat dan merek yang ia inginkan, agar hasil dari pengecatannya selalu baik.

Kesimpulan

Fufu Armor dalam pengerjaannya memiliki kekhasan tersendiri. Karena kekhasan adalah hal yang paling utama dalam sebuah badan usaha agar usaha tersebut tetap terkenang pada konsumennya. Setelah melakukan penelitian,

Selain dari kekhasan produknya dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan pembuatan kostum juga harus dibarengi dengan adanya sumber daya yang tersedia.

Bibliografi

- Bahri, S., & Ghozali, M. (2018). Prospek Pengembangan Malang Raya Sebagai Kota Kreatif Berbasis Kearifan Lokal. *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)*, 1(1), 168–177.
- Iswari, H. P. (2013). *Representasi identitas waria dalam kostum waria pada film madame x*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Michelle, M. (2014). Fashion kostum sebagai identitas diri cosplayer di indonesia. *Universitas Multimedia Nusantara*.
- Mulyanah, M., Kania, R., & Afrilla, N. (2018). Pandangan Diri Cosplayer Pada Komunitas Japan Matsuri. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Nirmalarasati, A. (2019). *Perancangan Buku Panduan Cosplay Shuten Doji (Onmyoji)*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Prihartono, A. W., & Sos, S. (2016). Surat Kabar & Konvergensi Media (Studi Deskriptif Kualitatif Model Konvergensi Media Pada Solopos). *Jurnal Channel*, 4, 105–116.
- Sabka, F. B., Setyanto, Y., & Winduwati, S. (2019). Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress Cosplay Jepang. *Koneksi*, 2(2), 345–351.
- Septiani, I. F. (2018). Presentasi Diri Crossdress Cosplay. *Universitas Garut*.
- Sugiyono, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay & Costume Ideas*. Penebar Plus.