

Rumah Mode Cosplay di Banjarbaru

by Ahmad Saiful Haqqi

Submission date: 14-Dec-2022 10:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 1980773873

File name: N_NOOR_Dr._Eng._Akbar_Rahman_jurnal_-_MATILDA_ADHISTIAN_NOOR.pdf (7.79M)

Word count: 2218

Character count: 13815

Rumah Mode Cosplay di Banjarbaru

MATILDA ADHISTIAN NOOR

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812320007@mhs.ulm.ac.id

Akbar Rahman

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
arzhi_teks@ulm.ac.id

ABSTRAK

Kalimantan merupakan salah satu pulau dengan jumlah peminat cosplay terbanyak diantara provinsi lainnya. Namun, sulitnya menemukan sarana untuk bisa mendapatkan bahan bahkan kostum itu sendiri masih sulit di Banjarbaru dengan jumlah penjahit khusus cosplay yang sangat terbatas dan harga yang cukup mahal jika membeli dari luar. Melalui konsep Simbolik "Konohagakure", rancangan Pusat Rumah Mode Cosplay di Banjarbaru dapat menjadi wadah untuk komunitas cosplay dan masyarakat melalui ruang yang memberikan tempat untuk aktivitas, edukasi dan rekreasi yang berpusat dalam cosplay. Pendekatan Sense of Place mempermudah perancangan dalam mencapai rasa simbolik desa Konoha, agar pengunjung merasa seperti di dalam dunia anime.
Kata kunci: *Cosplay, Rumah Mode, Arsitektur Simbolik, Sense of Place.*

ABSTRACT

Kalimantan, among any other island in Indonesia, has one of the highest amount cosplay fans. Despite that, it's still hard to find the material and even the costume itself in Banjarbaru, with the very limited amount of tailors that specialized in cosplay, to the fact that the price of a costume is way too high if bought from outside. Through the symbolic concept of "Konohagakure", the design of Rumah Mode Cosplay in Banjarbaru was hoped to be a place for cosplay community and public it self, by giving a space for activity, education and recreation centered solely around cosplay. Sense of place was used to approach the feeling of being inside of an anime.
Keywords: *Cosplay, Boutique, Symbolic Architecture, Sense of Place.*

PENDAHULUAN

Costume Play atau yang lebih dikenal sebagai Cosplay (コスプレ *Kosupure*), adalah istilah bahasa Inggris yang buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang mana secara harfiah berarti *costume*

(kostum) dan *play* (bermain). Cosplay adalah sebuah kegiatan dimana seseorang berdandan dan berakting sebagai karakter yang dimaksud. Menurut Keltz (2006), Cosplay dianggap sebagai sebuah *role-play* dimana seseorang berdandan sebagai karakter fiksi. Karakter dari animasi, komik dan game, atau yang dalam singkatannya

disebut 'ACG', adalah sumber utama dari karakter tersebut.

Menurut Wang (2010), kata 'cosplay' diciptakan oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1984 ketika mengunjungi Los Angeles Science Fiction World Convention. Terpukau ketika melihat fans yang memakai kostum, beliau kemudian menuliskan sebuah laporan yang diterbitkan dalam majalah fiksi sains Jepang, menggunakan kata cosplay yang merujuk kepada costume play. Namun, ternyata kegiatan cosplay itu sendiri sudah ada sejak awal dilaksanakannya konvensi fiksi ilmiah pada paruh kedua tahun 1960-an. Baru pada tahun 1970-an, cara konvensi ini masuk ke negara Jepang dalam bentuk acara peragaan kostum (*Costume Show*). Perayaan cosplay dilangsungkan pertama kali di Ashinoko, Prefektur Kanagawa pada tahun 1978 dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF kai ke-17. Dan pada penyelenggaraan Nihon SF Taika ke-19 tahun 1980, kontes cosplay menjadi salah satu acara tetap.

Bahkan karena peminat event cosplay ini semakin berkembang pesat di Kalimantan, Comifuro kemudian bekerja sama dengan Naderu untuk menyelenggarakan acara sejenis comifuro itu sendiri dengan judul Komikal (Komik Kalimantan) yang akan diadakan pada tanggal 11 September 2022. Aktivitas yang ada di acara ini akan kurang lebih sama dengan yang ada pada acara comifuro pusat, yaitu penjualan *fan-merch original* dari berbagai *circle* atau yang disebut juga sebagai lingkaran karya.

Meskipun peminat cosplay di daerah Kalimantan itu sendiri banyak jumlahnya, namun tidak semua orang bisa dengan mudah melakukannya dikarenakan jumlah pengrajin yang mau menerima kostum cosplay sangatlah sedikit. Dan masalah lainnya ialah harganya yang cukup sulit untuk dijangkau, apa lagi kebanyakan jumlah peminat masih dalam lingkup siswa-siswi yang masih sekolah dengan pendapatan mereka tidak menentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka munculah permasalahan bagaimana suatu bangunan dapat memwadahi kegiatan penjualan, pembuatan dan rental kostum. Rumah mode menjadi salah satu jawaban yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan untuk kegiatan yang ada, dengan menjadi pusat utama untuk membantu para cosplayer baru maupun lama mendapatkan kostum dan perlengkapan cosplay dengan mudah. Serta diharapkan pula bangunan ini dapat digunakan sebagai tempat berkumpul dan berdiskusi antara para cosplayer yang ingin melakukan proyek bersama, maupun hanya sekedar berkumpul, bertemu dan berkenalan dengan lebih mudah sehingga memperluas koneksi dan komunikasi para pengunjung dengan hobi yang sama.

PERMASALAHAN

Bagaimana rancangan rumah mode yang dapat menjadi pusat aktivitas sehingga membantu dan memwadahi kegiatan para cosplayer dengan konsep yang mencirikan *costume play (cosplay)*.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Cosplay

Cosplay, seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya, adalah gabungan dari kata *costume* dan *play*. menurut Hank (2000), Cosplay merupakan kegiatan peragaan seni dimana peserta yang disebut cosplayer mengenakan kostum dan aksesoris yang mewakili karakter spesifik. Cosplayer sering kali berinteraksi untuk menciptakan suatu cabang kebudayaan, dan beriringan dengannya, penggunaan kata cosplay kemudian berkembang keluar dari hanya sekedar peragaan kostum di atas panggung. Segala jenis wujud yang meminjamkan diri dalam interpretasi dramatis dapat dijadikan sebagai subjek. Beberapa sumber favorit yang termasuk diantaranya anime, kartun, komik, manga, seri TV dan video game. Dan dalam cosplay

terdapat 2 komponen. Yaitu Cosplayer dan Costume.

9 Maka dapat disimpulkan bahwa cosplay yang merupakan gabungan dari kata *costume* dan *play* ini adalah suatu kegiatan seseorang yang mengenakan suatu kostum dan memperagakan suatu peran yang berhubungan erat dengan kostum tersebut.

Secara umum, beberapa cosplay yang sering kali muncul dalam suatu acara dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a) Cosplay Anime dan Manga
- b) Cosplay Game
- c) Cosplay Tokusatsu
- d) Cosplay Gothic/Lolita
- e) Cosplay Dongeng
- f) Cosplay Western

Diluar jenis-jenis diatas, seiring dengan perkembangan zaman, mulai muncul jenis-jenis cosplay baru yang muncul di komunitas dengan bertambahnya sumber yang dapat diambil. Diantaranya yaitu:

- a) Cosplay Original Character
- b) Wig-Play
- c) Cosplay Cina
- d) Cross-Play
- e) Cosplay Butler/Maid
- f) Cosplay Seifuku
- g) Cosplay Hijab



Gambar 1. Cosplayer Banjarbaru
Sumber: facebook.com (2021)

B. Rumah Mode

Rumah mode secara bahasa terdiri dari 2 kata dasar, yaitu rumah dan mode.

Rumah secara umum berarti sebagai bangunan dengan fungsi sebagai tempat tinggal, tempat berlindung untuk satu atau lebih individu untuk melakukan berbagai macam kegiatan. Sedangkan pengertian mode secara umum adalah suatu ragam, cara, bentuk atau gaya yang diikuti dalam kurun waktu tertentu, dalam hal ini dimaksud dengan ragam gaya busana. Dari kedua pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa rumah mode adalah sebuah bangunan yang berfungsi untuk dapat mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan gaya busana.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa rumah mode adalah sebuah tempat yang digunakan untuk kebutuhan *fashion* yang terdiri dari pembuatan, pendesainan, pameran hingga pemasaran yang semuanya berhubungan dengan dunia *fashion*.

Karakter utama rumah mode diperlihatkan secara komunikatif pada bangunan, terlihat dominan dan simbolis, terlihat pada eksterior dan interiornya. Sifat karakteristik eksterior ditunjukkan pada dominasi bentuk pada ruang luar. Sifat karakteristik pada interior ditunjukkan pada ruang yang paling dominan, yaitu ruang peragaan busana sebagai titik utama.

Rumah Mode pada umumnya berfungsi sebagai wadah fisik dalam usaha pemenuhan kebutuhan untuk mewadahi segala sesuatu yang berhubungan dengan kostum, diantaranya menampung beberapa kegiatan antara lain:

- a) Sebagai tempat pusat untuk mendapatkan, bertukar dan berbagi informasi tentang gaya, entah dalam bentuk workshop, forum diskusi atau galeri.
- b) Sebagai ajang promosi maupun pameran untuk mempresentasikan kreasi kostum terbaru.
- c) Sebagai tempat pemasaran dan penjualan hasil produksi.

Dapat disimpulkan bahwa rumah mode ini juga memiliki fungsi utama sebagai bangunan komersial yang dapat menyediakan kebutuhan *fashion*.

C. Arsitektur Simbolik

¹⁹ Simbolisme merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *symbolum*, yang berarti simbol kepercayaan, dan *symbolus*, yang berarti tanda pengakuan. Simbolisme secara garis besar merupakan reaksi yang melawan keberadaan naturalisme dan realisme, gaya anti idealistik yang mencoba untuk mewakili realita (*Wikipedia*, n.d.). Simbolik adalah persamaan persepsi manusia pada sebuah objek dikarenakan adanya persamaan dengan tempat, waktu, budaya dan lainnya. Simbolik dipercaya dapat menyatukan persepsi banyak orang terhadap suatu desain, hal ini terjadi karena penilaian setiap orang terhadap suatu hal tertentu sama.

Dalam arsitektur, Simbolik adalah cara untuk mengungkapkan kiasan dalam bentuk bangunan yang dapat menimbulkan suatu persepsi pada suatu individu atau masyarakat luas, baik secara visual maupun tidak.

Jenis arsitektur simbolis pada umumnya ada 2, yaitu:

- Simbol Tersamar
- Simbol Metaphora

Dari jenis tersebut, ada 2 jenis penggunaan simbolis yaitu:

- Simbolis Langsung
- Simbolis Tidak Langsung

D. Sense of Place

Sense of place adalah suatu bentuk koneksi atau hubungan antara seseorang dengan suatu tempat, seperti yang dijelaskan oleh Punter (1991), dan Montgomery²¹(2007) dan Carmona (2010), Komponen *sense of place* yang ditemukan dalam konteks *urban design* adalah :

- Setting Fisik: Berkaitan dengan atribut dan karakter suatu tempat yang tidak hanya memperjelas jenis tempat tersebut, namun juga mempengaruhi makna yang didapat dari tempat tersebut. Setting fisik dapat berupa bentuk

bangunan, lanskap, street furniture.

- Aktivitas: Dari segi kegiatan yang dilakukan di suatu tempat dapat berupa arus pejalan kaki, perilaku seseorang, pola pergerakan, arus kendaraan.
- Makna: Berkaitan dengan persepsi dan aspek psikologikal yang didapat seseorang ketika berada di suatu tempat. Makna berupa eligibility (mudah dibaca), asosiasi budaya, fungsi, atraksi dan penilaian kualitatif.

² PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi site¹⁷ terletak di Jalan A Yani Kilometer 36 No. 5, Sungai Ulin, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan dengan titik koordinat -3.440892 dan 114.848159. Luas total tapak adalah 100m² x 65m², dengan kontur tanah datar. Berdasarkan survei, kawasan sekitar lokasi memiliki tata guna sebagai area pusat kota dan perdagangan, terdapat pemukiman warga dengan kepadatan sedang dan didominasi oleh ruko-ruko, toko besar dan warung. Ada bangunan eksisting pada site berupa sebuah rumah kecil yang terbengkalai, namun sebagian besar merupakan lahan hijau yang rindang dan tidak terpakai.



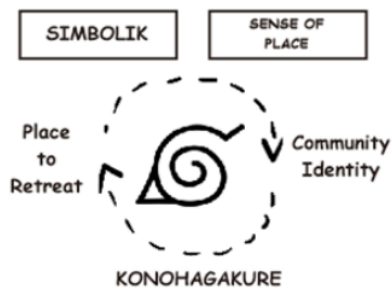
Gambar 2. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan arsitektural yang diangkat dalam perancangan Rumah Mode Cosplay, yaitu bagaimana rancangan bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan cosplayer, menaungi aktivitas cosplay, menumbuhkan minat dan mengedukasi masyarakat akan kegiatan cosplay dan mampu menginterpretasikan identitas komunitas cosplayer Kalimantan. Maka penulis menggagas konsep Simbolik.

Konsep "Konohagakure" muncul dengan pendekatan simbolik. *Konohagakure* berarti *Hidden Leaf Village* atau desa Daun Tersembunyi. *Konohagakure* memiliki motto yang tertulis di gerbang mereka *あん* (an), yang berarti 'retreat' atau 'perlindungan'. Moto tersebut menjadi dasar utama simbolik dari Rumah Mode Cosplay sebagai bangunan yang dapat melindungi dan menampung komunitas cosplay, memberikan wadah untuk dapat berkreasi dan berkarya senyaman dan seaman mungkin.

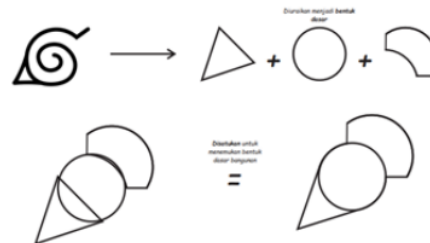


Gambar 3. Konsep Program
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

2. Konsep Bentuk

Ide awal dalam bentuk bangunan utama berawal dari lambang desa Konoha

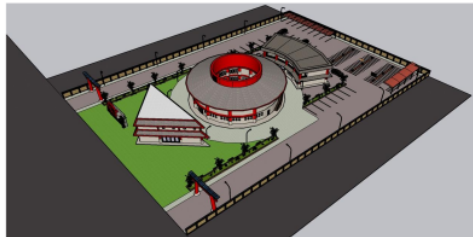
itu sendiri, yang kemudian disederhanakan menjadi bentuk dasar segitiga, bulat dan setengah lingkaran, kemudian digabungkan agar menjadi satu kesatuan bentuk bangunan masif.



Gambar 4. Konsep Bentuk
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

HASIL

Rancangan awal Rumah Mode Cosplay adalah desain awal untuk dikembangkan pada tahap perancangan. Berawal dari tujuan untuk memenuhi kebutuhan cosplayer, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk pencapaian tujuan tersebut, maka digunakan konsep simbolik "Konohagakure".



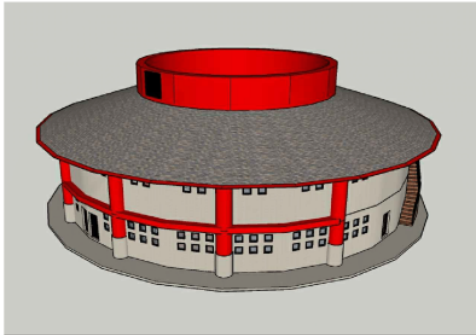
Gambar 4. Perspektif Hasil Rancangan
Sumber: Pribadi (2020)

Dari konsep bentuk yang menjadi dasar rancangan, bentuk dari lambang *Konohagakure* yang sudah disederhanakan kemudian ditransformasi menjadi bentuk bangunan dalam kawasan yang terdiri dari

bangunan rekreasi (Kafe Komik), komersial (Rumah Mode), dan edukasi (Workshop).



Gambar 5. Kafe Komik
Sumber: Pribadi (2020)



Gambar 6. Rumah Mode
Sumber: Pribadi (2020)



Gambar 7. Workshop
Sumber: Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Dengan perkembangan komunitas cosplay yang saat ini semakin berkembang, semakin banyak peminat baru yang ingin memulai untuk melakukan aktivitas cosplay ini sendiri. Dapat terlihat dari berapa banyak acara atau event yang mengutamakan

cosplay yang setiap tahun, setiap bulan bertambah jumlahnya, dan akhir-akhir ini diketahui bahwa pemerintah daerah Kalimantan pun sudah mulai tertarik untuk memberikan perhatian lebih kepada para Cosplayer di Kalimantan. Namun untuk saat ini, di area Kalimantan sendiri sangat terbatas untuk menemukan informasi bagaimana cara memulai cosplay karena komunitas cosplayer sendiri kebanyakan merupakan pemain solo atau grup yang cukup tertutup, biaya yang cukup mahal juga menjadi salah satu halangan utama, dan sulitnya untuk menemukan penjahit yang dapat mengikuti keinginan karakter yang kebanyakan memiliki kostum cukup sulit. Sedangkan potensi para cosplayer baru cukup tinggi, bahkan untuk dapat berkompetisi sampai ke ranah internasional.

Rumah Mode Cosplay menjadi pilihan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, yaitu untuk mewedahi komunitas cosplay dalam melaksanakan aktivitasnya, baik dalam segi edukasi dengan memberikan sebuah kelas pembelajaran berbasis workshop kepada cosplayer baru maupun lama yang tertarik untuk menjahit sendiri kostumnya, komersial dengan memberikan alternatif untuk cosplayer yang memiliki modal mulai dari yang tinggi sampai yang rendah, dengan memberikan pilihan untuk dapat membeli atau hanya sekedar meminjam kostum dengan biaya yang jauh lebih murah, ataupun dalam segi rekreasi dengan memberikan tempat untuk mengadakan acara cosplay, atau hanya dengan memberikan tempat berkumpul para cosplayer maupun pengunjung biasa untuk bisa mendapatkan informasi seputar cosplay itu sendiri dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- ¹² Carmona, M. (2010). *Public places, urban spaces: the dimensions of urban design*. 394.
- ¹¹ Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*
- ⁸ Montgomery, J. (2007). Making a city: Urbanity, vitality and urban design. *Http://Dx.Doi.Org/10.1080/135748098724418*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.1080/13574809808724418>
- Rahman, A., Tharziansyah, M., Nurfar⁵ah, Agusniansyah. (2021) Proc. Int. Conf. Series ⁵irth and Environmental Science: Simulation and Analysis of Thermal Environment and Building Comparing Wetland Conditions in Banjarmasin-Indonesia and Saga-Japan.
- ⁷ Punter, J. (1991). Participation in the design of urban space. *Landscape Design*, 200, 24–27.
- ²⁰ Wang, K. (2010). *Cosplay in China: Popular culture and Youth community*.

Referensi Website

- ⁶ Stuever, H. (2000). *Washingtonpost.com: What Would Godzilla Say? The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/feed/a49427-2000feb14.htm>
- ¹⁵ Symbolism (arts) - Wikipedia. (n.d.). Retrieved July 25, 2022, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Symbolism_\(arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Symbolism_(arts))

Rumah Mode Cosplay di Banjarbaru

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	3%
2	jtam.ulm.ac.id Internet Source	2%
3	brotherzie.blogspot.com Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	I Mentayani, I Y Hadinata. "Anatomy of Lanting house architecture in Banjarmasin", IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 2021 Publication	1%
6	Submitted to University of Hong Kong Student Paper	1%
7	ejournal2.undip.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to nith Student Paper	1%

9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
11	escholarship.org Internet Source	1 %
12	eprints.utm.my Internet Source	1 %
13	talenta.usu.ac.id Internet Source	<1 %
14	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
15	owlcation.com Internet Source	<1 %
16	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
17	eprints.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
19	rajatrepik.com Internet Source	<1 %
20	vi.wikipedia.org	

Internet Source

<1 %

21

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

22

hiunmul14.wordpress.com

Internet Source

<1 %

23

www.audiomobil.co.id

Internet Source

<1 %

24

minna-hajimemashite-hajimemashite.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off