

**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL PANDUAN
COSPLAY BAGI PEMULA**



PERANCANGAN

Disusun oleh:

Alisa Rahma Febrina

1812555024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL PANDUAN
COSPLAY BAGI PEMULA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Disusun oleh:

Alisa Rahma Febrina

1812555024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2023

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK STRIP PANDUAN COSPLAY BAGI PEMULA diajukan oleh Alisa Rahma Febrina, NIM: 1812555024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604/NIDN. 0012048103

Pembimbing II

P. Gogor Bangsa, S. Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017/NIDN 0013118201

Cognate/Anggota

Hesti Rahayu, S. Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Funggi Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 001503770



Mangestika,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

CS Scanned with CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan hidayat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay Bagi Pemula" dengan lancar. Tugas Akhir ini dirancang sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia. Pada tugas akhir ini, penulis merancang sebuah komik strip digital tentang panduan *cosplay* yang dipublikasikan di media sosial. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari segi penulisan maupun di dalam karyanya. Oleh karena itu, penulis akan sangat menghargai adanya kritik dan saran dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan ilmu bagi *civitas* akademik ISI Yogyakarta dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Penulis,



Alisa Rahma Febrina

NIM. 1812555024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir “Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay bagi Pemula” ini, tentunya banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan serta motivasi untuk penulis. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS, M.A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
5. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. P. Gogor Bangsa., S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Bapak Dr. Prayanto Widyono Harsanto, M. Sn., selaku Dosen Wali atas semua bimbingannya.
8. Seluruh dosen dan karyawan program studi Desain Komunikasi Visual atas semua ilmu dan bimbingannya selama ini.
9. Bapak Fredi Antoni dan Ibu Lilis Permatasari, kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
10. Muhammad Rizky Aditya, adik saya yang selalu mendukung saya.
11. Aci, selaku kucing saya yang lucu yang selalu memberikan ketenangan kepada saya.
12. Teman-teman “Prau Layar” DKV ISI 2018 yang sudah menemani masa perkuliahan saya.

13. Komunitas *cosplay* di Indonesia terutama di area Yogyakarta, yang membantu dalam observasi saya untuk Tugas Akhir ini.
14. Werewolf Cosproject, teman-teman grup kabaret *cosplay* saya, yang telah membantu dan menjadi narasumber saya.
15. Yochan, selaku narasumber wawancara saya sebagai *cosplayer* baru.
16. Galih Restu, selaku narasumber wawancara saya sebagai *cosplayer* lama.
17. Galih Dwi Ramadhan, Galih Hidayaturrahman, dan Panda Pand selaku teman-teman *cosplay* yang banyak membantu proses penyusunan data.
18. Mas Pepeng, selaku *maker cosplay* yang telah membantu membuat kostum karakter Tugas Akhir saya.
19. Ibnu Gilang Pamiarto, yang membantu *styling wig* karakter Tugas Akhir saya, dan selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada saya selama proses perancangan Tugas Akhir.
20. Kak Fera, Bang Ghazi, Mas Dani, dan Mas Dibo atas bimbingan *cosplay* dan teknis penulisan saat tengah malam.
21. Teman-teman Rumah Ceria seperti Bagus, Nantho, Ichad, Reza, Chesa, Pehong, Pak Sony, Pak Fuad, yang telah menemani dan menghibur saya dalam perancangan Tugas Akhir ini.
22. Teman-teman Kebun Yumejo seperti Yudha, Yona, Bella, Shabpol, Nau, Naya, dan Dogi yang selalu memberikan bantuan dan dukungan kepada saya.
23. Teman-teman Minerva Land seperti Nana, Vanes, Jazzy, Zha, Kak Ninda, Alin, Kak Xaka, yang telah memberikan dukungan dan sangat pengertian kepada saya.
24. Teman-teman Jagoan Aja yang selalu memberikan masukan dan menemani saya mengerjakan Tugas Akhir setiap malam.
25. Vtuber dari NIJISANJI dan Hololive yang selalu menemani saya saat sedang mengerjakan Tugas Akhir.
26. Karissa Sharlotte dan Mythia Batford yang telah mendukung dan memberikan motivasi kepada saya.
27. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alisa Rahma Febrina
NIM : 1812555024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

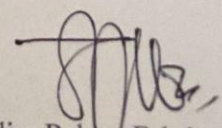
Demi pengembanan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay bagi Pemula”. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembanan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Alisa Rahma Febrina

ABSTRAK
Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay bagi Pemula
Oleh Alisa Rahma Febrina

Cosplay adalah sebuah kegiatan menirukan sebuah karakter dengan cara berpakaian dan berperilaku seperti karakter tersebut. *Cosplay* merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang merupakan gabungan dari kata “*costume*” yang berarti “kostum”, dan “*play*” yang berarti “bermain”. Pelaku *cosplay* biasa disebut dengan sebutan “*cosplayer*”. *Cosplayer* berasal dari kata “*costume*” yang berarti “kostum” dan “*player*” yang berarti “pemeran”. Di Indonesia sendiri, sudah banyak sekali *cosplayer* dan penikmat dari kegiatan *cosplay*. Kegiatan ber-*cosplay* ini melibatkan banyak keterampilan, dan tentunya banyak yang harus disiapkan sebelum melakukan *cosplay*. Untuk membantu *cosplayer* pemula dalam mempelajari tentang dasar-dasar dalam ber-*cosplay*, diperlukan sebuah panduan yang dapat membantu mereka mempelajari tentang *cosplay*. Perancangan ini menghadirkan sebuah komik strip digital tentang panduan *cosplay* yang dapat diakses di media sosial. Selain dapat menjadi sebuah panduan yang informatif, komik strip digital juga dapat menghibur pembaca. Komik strip ini dapat diakses dengan mudah karena dipublikasikan di media sosial. Metode 5W+1H dipilih untuk metode analisis data dalam penyusunan perancangan ini.

Kata kunci: *Cosplay*, Komik Strip Digital

ABSTRACT***Designing Digital Comic Strip about A Guide to Cosplay for Beginner******by Alisa Rahma Febrina***

Cosplay is an activity that imitates a character by dressing and acting as the character itself. Cosplay is a word from the English language that is the combination of the word "costume" and "plays" that stands for role-playing. People who do cosplay is called "cosplayer". Cosplayer comes from the word "costume" and "player" . In Indonesia itself, there are a lot of cosplayers and cosplay enjoyers. This cosplaying activity includes lots of skills and things to be prepared before doing cosplay. In order to help the beginner cosplayers to learn the basics of cosplaying, it needs a manual that helps them to learn about how to cosplay. This design presents a digital comic strip about the cosplay guide that can be accessed on social media. The digital comic strip is chosen to be the main media for the cosplay guide because it's not just informative, but it can also entertain the readers. Aside from that, this digital comic strip can easily accessed on social media. The 5W + 1H method is chosen to analyze the data to designing the comic strips.

Keywords: Cosplay, Digital Comic Strip.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
1. Karakter	6
2. Tokoh.....	7
3. Pemula.....	7
G. Metode Perancangan.....	7
1. Metode Pengumpulan Data	7
2. Metode Membuat Komik Strip.....	8
H. Metode Analisis Data	10
I. Skematika Perancangan	12
BAB II.....	13
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik	13
1. Pengertian Komik.....	13
2. Fungsi dan Peranan Komik Strip Digital.....	15
3. Sejarah Perkembangan Komik Strip Digital.....	16
4. Bentuk dan Jenis Komik.....	18

5. Basis Media Komik Strip	22
6. Elemen Komik Strip Digital	25
7. Teknik Pembuatan Komik Strip Digital	42
8. Kriteria Komik Strip Digital yang Baik	47
B. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	47
1. Tinjauan Ide dan Tema Cerita	47
2. Tinjauan Dasar Pentingnya Komik Dibuat.....	55
3. Faktor Eksternal dan Faktor Sosial.....	57
4. Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.....	57
C. Tinjauan Komik Pesaing di Pasaran.....	59
D. Analisis Data Lapangan.....	65
BAB III.....	74
A. Konsep Kreatif.....	74
1. Tujuan Kreatif	74
2. Strategi Kreatif	74
B. Program Kreatif.....	76
1. Judul Buku.....	76
2. Sinopsis.....	77
3. <i>Storyline</i>	77
4. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung.....	93
5. Gaya Panel / <i>Layout</i> / Balon.....	95
6. <i>Tone</i> warna	97
7. Tipografi.....	98
8. Sampul Depan dan Belakang.....	99
9. Finishing.....	100
C. Program Perancangan	100
BAB IV.....	102
A. Logo Judul Komik.....	102
1. Referensi Logo	102
2. Proses Perancangan Logo.....	102
3. Logo Final	103
B. Desain Karakter	104
1. Referensi dan Sketsa Awal Karakter	104
2. Desain Final Karakter.....	110

C. Desain <i>Layout</i>	114
1. Desain <i>Layout</i> Komik.....	114
2. Desain <i>Feeds</i> Instagram.....	115
3. Desain <i>Banner</i> Facebook.....	121
D. Sketsa Komik Strip Digital	122
E. Hasil Karya Final Komik Strip Digital	128
F. Media Pendukung	160
1. Komik Cetak.....	160
2. <i>Cosplay</i> Pucuk.....	160
3. Poster	162
4. <i>Sticker</i>	162
5. <i>Standee</i> dan Gantungan Kunci Akrilik.....	164
BAB V	165
A. Kesimpulan	165
B. Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Panel.....	27
Gambar 2. 2 Contoh Parit.....	28
Gambar 2. 3 Contoh <i>Bird Eye View</i>	29
Gambar 2. 4 Contoh <i>High Angle</i>	29
Gambar 2. 5 Contoh <i>Low Angle</i>	30
Gambar 2. 6 Contoh <i>Eye Level</i>	30
Gambar 2. 7 Contoh <i>Frog Eye</i>	31
Gambar 2. 8 Contoh <i>Close Up</i>	31
Gambar 2. 9 Contoh <i>Extreme Close Up</i>	32
Gambar 2.10 Contoh <i>Long Shot</i>	32
Gambar 2. 11 Contoh <i>Extreme Long Shot</i>	33
Gambar 2. 12 Contoh <i>Medium Shot</i>	33
Gambar 2. 13 Contoh <i>Full Shot</i>	34
Gambar 2. 14 Balon Kata Bentuk Oval Berkait.....	35
Gambar 2. 15 Balon Kata Bentuk Bergerigi.....	35
Gambar 2. 16 Balon Kata Bentuk Garis Putus-Putus.....	35
Gambar 2. 17 Balon Kata Bentuk Runcing.....	36
Gambar 2. 18 Balon Kata Bentuk Berawan.....	36
Gambar 2. 19 Balon Kata Bentuk Bergelombang.....	36
Gambar 2. 20 Balon Kata Bentuk Oval Tak Berkait.....	37
Gambar 2. 21 Balon Kata Bentuk <i>Multi-bubble</i>	37
Gambar 2. 22 Contoh <i>Onomatope</i> dalam Komik Barat.....	38
Gambar 2. 23 Contoh <i>Onomatope</i> dalam Komik Jepang.....	38
Gambar 2. 24 Contoh <i>Plewds</i>	39
Gambar 2. 25 Contoh <i>Squeans</i>	39
Gambar 2. 26 Contoh <i>Emanata</i>	40
Gambar 2. 27 Contoh <i>Plewds</i>	40
Gambar 2. 28 Contoh <i>Grawlixies</i>	41
Gambar 2. 29 Contoh Kop Komik.....	41
Gambar 2. 30 Kegiatan <i>Cosplay</i>	47
Gambar 2. 31 Ilustrasi Mr. dan Mrs. William Fell.....	49
Gambar 2. 32 Forrest J. Ackerman, 1939.....	50
Gambar 2. 33 Nobuyuki Takahashi membuat istilah <i>cosplay</i>	51
Gambar 2. 34 Cover komik “My Dress-Up Darling”.....	58
Gambar 2. 35 Komik “My Dress-Up Darling”.....	59
Gambar 2. 36 Komik “That Cosplay Feeling...”.....	60
Gambar 2. 37 Halaman Komik “That Cosplay Feeling”.....	61
Gambar 2. 38 Cover Komik “Guide to Cosplay”.....	62
Gambar 2. 39 Komik “Guide to Cosplay” Eps. 9.....	63
Gambar 2. 40 Grafik Responden 1.....	64
Gambar 2. 41 Grafik Responden 2.....	65
Gambar 2. 42 Grafik Responden 3.....	65
Gambar 2. 43 Grafik Responden 4.....	66
Gambar 2. 44 Grafik Responden 5.....	67
Gambar 2. 45 Contoh Halaman Komik Strip.....	69
Gambar 2. 46 Grafik Responden 6.....	69
Gambar 3. 1 Contoh <i>chibi</i> 1.....	75
Gambar 3. 2 Contoh <i>chibi</i> 2.....	75
Gambar 3. 3 Contoh <i>layout</i> panel.....	95
Gambar 3. 4 Contoh <i>layout</i> panel kosong.....	95
Gambar 3. 5 <i>Tone</i> Warna.....	96
Gambar 3. 6 Komik <i>cel-shading</i>	97
Gambar 3. 7 <i>Typeface</i> “Chinacat”.....	97
Gambar 3. 8 <i>Typeface</i> “Crayonest”.....	98

Gambar 3. 9 Contoh Sampul Depan	99
Gambar 4. 1 Contoh Logo Dekoratif	101
Gambar 4. 2 Rancangan logo 1	102
Gambar 4. 3 Rancangan logo 2	102
Gambar 4. 4 Logo Final Utama.....	102
Gambar 4. 5 Alternatif Logo 1.....	103
Gambar 4. 6 Alternatif Logo 2.....	103
Gambar 4. 7 Amu Risa – Referensi Karakter Puco.....	104
Gambar 4. 8 Desain Sketsa Awal Puco.....	104
Gambar 4. 9 Yochan – Referensi Karakter Freya.....	105
Gambar 4. 10 Desain Sketsa Awal Freya.....	105
Gambar 4. 11 Anemone (kiri) dan Galih (kanan) – Referensi Karakter Eliot.....	106
Gambar 4. 12 Desain Sketsa Awal Eliot.....	106
Gambar 4. 13 Nunally – Referensi Karakter Cossries Queen.....	107
Gambar 4. 14 Desain Sketsa Awal Cossries Queen.....	107
Gambar 4. 15 Yumaki Monster Studio.....	108
Gambar 4. 16 Yumaki – Referensi Karakter Ymon.....	108
Gambar 4. 17 Chesa – Referensi Karakter Kameko.....	109
Gambar 4. 18 Desain Final Puco.....	109
Gambar 4. 19 Desain Final Freya.....	110
Gambar 4. 20 Desain Final Eliot.....	110
Gambar 4. 21 Desain Final Cossries Queen.....	111
Gambar 4. 22 Desain Final Maker.....	111
Gambar 4. 23 Desain Final Kameko.....	112
Gambar 4. 24 Desain <i>Layout</i> Komik.....	113
Gambar 4. 25 Desain <i>Feeds</i> Instagram.....	114
Gambar 4. 26 Desain Final <i>Layout Feeds</i> Instagram.....	115
Gambar 4. 27 Desain Final <i>Layout Feeds</i> Instagram Bagian Awal.....	116
Gambar 4. 28 Desain Pengenalan Karakter di <i>Feeds</i>	116
Gambar 4. 29 Desain Pengenalan Puco di <i>Feeds</i>	116
Gambar 4. 30 Desain Karakter Puco di <i>Feeds</i>	117
Gambar 4. 31 Desain Pengenalan Freya di <i>Feeds</i>	117
Gambar 4. 32 Desain Karakter Freya di <i>Feeds</i>	117
Gambar 4. 33 Desain Pengenalan Cossries Queen di <i>Feeds</i>	118
Gambar 4. 34 Desain Karakter Cossries Queen di <i>Feeds</i>	118
Gambar 4. 35 Desain Pengenalan Eliot di <i>Feeds</i>	118
Gambar 4. 36 Desain Karakter Eliot di <i>Feeds</i>	119
Gambar 4. 37 Desain Pengenalan Kameko dan Maker di <i>Feeds</i>	119
Gambar 4. 38 Desain Karakter Kameko dan Maker di <i>Feeds</i>	119
Gambar 4. 39 Desain <i>Banner</i> Facebook 1.....	120
Gambar 4. 40 Desain <i>Banner</i> Facebook 2.....	120
Gambar 4. 41 Sketsa Komik Halaman 1-6.....	121
Gambar 4. 42 Sketsa Komik Halaman 7-12.....	122
Gambar 4. 43 Sketsa Komik Halaman 13-18.....	123
Gambar 4. 44 Sketsa Komik Halaman 19-24.....	124
Gambar 4. 45 Sketsa Komik Halaman 25-30.....	125
Gambar 4. 46 Sketsa Komik Halaman 31-32.....	126
Gambar 4. 47 Komik Final Hal. 1.....	127
Gambar 4. 48 Komik Final Hal. 2.....	128
Gambar 4. 49 Komik Final Hal. 3.....	129
Gambar 4. 50 Komik Final Hal. 4.....	130
Gambar 4. 51 Komik Final Hal. 5.....	131
Gambar 4. 52 Komik Final Hal. 6.....	132
Gambar 4. 53 Komik Final Hal. 7.....	133
Gambar 4. 54 Komik Final Hal. 8.....	134

Gambar 4. 55 Komik Final Hal. 9.....	135
Gambar 4. 56 Komik Final Hal. 10.....	136
Gambar 4. 57 Komik Final Hal. 11.....	137
Gambar 4. 58 Komik Final Hal. 12.....	138
Gambar 4. 59 Komik Final Hal. 13.....	139
Gambar 4. 60 Komik Final Hal. 14.....	140
Gambar 4. 61 Komik Final Hal. 15.....	141
Gambar 4. 62 Komik Final Hal. 16.....	142
Gambar 4. 63 Komik Final Hal. 17.....	143
Gambar 4. 64 Komik Final Hal. 18.....	144
Gambar 4. 65 Komik Final Hal. 19.....	145
Gambar 4. 66 Komik Final Hal. 20.....	146
Gambar 4. 67 Komik Final Hal. 21.....	147
Gambar 4. 68 Komik Final Hal. 22.....	148
Gambar 4. 69 Komik Final Hal. 23.....	149
Gambar 4. 70 Komik Final Hal. 24.....	150
Gambar 4. 71 Komik Final Hal. 25.....	151
Gambar 4. 72 Komik Final Hal. 26.....	152
Gambar 4. 73 Komik Final Hal. 27.....	153
Gambar 4. 74 Komik Final Hal. 28.....	154
Gambar 4. 75 Komik Final Hal. 29.....	155
Gambar 4. 76 Komik Final Hal. 30.....	156
Gambar 4. 77 Komik Final Hal. 31.....	157
Gambar 4. 78 Komik Final Hal. 32.....	158
Gambar 4. 79 Komik Cetak	159
Gambar 4. 80 Kostum Puco	160
Gambar 4. 81 <i>Cosplay</i> Puco.....	160
Gambar 4. 82 Poster Cossries Queen dan Eliot.....	161
Gambar 4. 83 Poster Freya dan Puco	161
Gambar 4. 84 Desain <i>sticker</i> 1	162
Gambar 4. 85 Desain <i>sticker</i> 2	163
Gambar 4. 86 <i>Standee</i>	163
Gambar 4. 87 <i>Standee</i> dan gantungan kunci.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, persebaran informasi menjadi semakin cepat. Persebaran informasi sekarang dapat diakses dengan mudah dan cepat melalui internet. Seperti contohnya dengan menggunakan media sosial. Hal ini terjadi tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Masyarakat dapat mengakses informasi apapun secara mudah dengan menggunakan media sosial. Dalam acara Konferensi Pers Survei Indeks Literasi Digital 2021, Juru Bicara Kementerian Kominfo, Dedy Permadi, mengungkapkan bahwa terhitung pada Januari 2021, terdapat 202,35 juta pengguna internet di Indonesia.

Informasi yang mudah diakses ini tentunya juga membawa berbagai manfaat. Salah satu manfaatnya adalah persebaran budaya yang berasal dari luar negeri yang masuk, sehingga banyak terjadi akulturasi budaya. Budaya yang berbeda dengan budaya asli menyebabkan masyarakat melepaskan diri dari gaya hidup yang diwujudkan melalui norma dan melintaskan diri dalam apa yang dikenali. Perubahan budaya tersebut disebut dengan sub-budaya (Paidi, Akhir dan Hassan 2018).

Salah satu sub-budaya yang masuk ke Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay* adalah sebuah kegiatan menirukan karakter favorit dengan cara berpakaian dan berperilaku seperti karakter tersebut. *Cosplay* merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang merupakan gabungan dari kata “*costume*” yang berarti “kostum”, dan “*play*” yang berarti “bermain”. Meski banyak yang menganggap bahwa *cosplay* merupakan salah satu bagian dari budaya pop di Jepang, tetapi *cosplay* pertama ternyata bukan berasal dari Jepang.

Dilansir dari *Geeks*, *cosplay* pertama dilakukan oleh Mr dan Mrs. William Fell. Pada tahun 1908, mereka menghadiri sebuah pesta topeng dengan berperan menjadi karakter bernama Mr. Skygack dan Miss Pickles

dalam sebuah komik yang diterbitkan *Chicago Day Book* (Yudha, 2018). Kemudian pada sekitar tahun 1960-an, penggemar film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi. Pengunjung dari konvensi tersebut mengenakan kostum dan berperilaku seperti tokoh film fiksi ilmiah yang disukai. Dalam budaya Amerika Serikat juga sudah cukup sering untuk mengadakan pesta topeng dengan nama “*masquerade*”, atau pesta kostum saat sedang perayaan *Haloween* dan paskah (Matsuo, 2017). Hingga pada tahun 1984, dalam acara *Worldcon* di Los Angeles, seorang reporter Jepang bernama Nobuyuki Takahashi membuat istilah bernama “*cosplay*”. Pada awalnya, istilah yang digunakan adalah “*masquerade*”. Namun karena dianggap terlalu kuno dan pelafalannya yang susah, maka ia menggantinya dengan istilah *cosplay* yang dikenal hingga sekarang. (Evelyn, 2020)

Pelaku *cosplay* biasa disebut dengan sebutan “*cosplayer*”. *Cosplayer* berasal dari kata “*costume*” yang berarti “kostum” dan “*player*” yang berarti “pemeran”. Di Indonesia sendiri, sudah banyak sekali *cosplayer* dan penikmat dari kegiatan *cosplay*. Tidak sedikit juga yang menjadikan *cosplay* sebagai profesi utamanya. Ada yang menjadi *cosplayer official*, *brand ambassador*, *costume maker*, fotografer khusus *cosplay*, *visual effect editor* untuk foto *cosplay*, dan ada pula yang menjual konten foto *cosplay* mereka di media *online*. Bahkan ada pula kompetisi *cosplay* internasional bernama World Cosplay Summit (WCS). Tetapi tidak semua *cosplayer* menjadikan hobi *cosplay* sebagai profesi. Ada pula yang baru memulai atau baru tertarik dengan hobi *cosplay*.

Seorang *cosplayer* tidak memiliki batasan dalam memilih karakter untuk di-*cosplay*-kan. Karakter dapat berasal dari *anime*, *manga*, *game*, film, dan lain-lain. Banyak faktor yang membuat *cosplayer* memilih suatu karakter yang akan diperankan. Seperti karakter tersebut adalah karakter yang disukainya, merasa fisiknya cocok dengan karakter tersebut, karakter sedang ramai diperbincangkan, masalah biaya, dan berbagai alasan lainnya.

Kegiatan ber-*cosplay* ini melibatkan banyak keterampilan, dan tentunya banyak yang harus disiapkan sebelum melakukan *cosplay*. Seperti

membuat atau membeli kostum, membuat properti, *make up* agar mirip dengan fisik karakternya, *wig styling*, hingga memahami perilaku dan watak dari karakter yang akan di-*cosplay*-kan. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan hasil *cosplay*. Karena *cosplay* tidak hanya membutuhkan kostum, properti, dan riasan saja. Tetapi pendalaman karakter dan kemampuan berakting juga dibutuhkan.

Untuk melakukan kegiatan *cosplay* ini tentunya juga terdapat beberapa hambatan, seperti keuangan dan juga keahlian. Dalam proses pembuatan *cosplay* diperlukan biaya yang tidak murah. Sehingga beberapa *cosplayer* ada yang membuat kostumnya sendiri. Hal ini mendorong para *cosplayer* untuk mempelajari proses pembuatan kostum. Membuat kostum dan properti *cosplay* sendiri akan sangat menolong para *cosplayer* dalam menekan biaya yang akan dikeluarkan. Namun, tidak semua *cosplayer* dapat membuat kostum sendiri, terutama bagi *cosplayer* pemula yang baru saja terjun ke dunia *cosplay*. *Cosplayer* pemula ini biasanya masih belum paham dasar-dasar ber-*cosplay*.

Untuk membantu *cosplayer* pemula untuk mempelajari tentang dasar-dasar dalam ber-*cosplay*, diperlukan sebuah panduan yang dapat membantu mereka mempelajari tentang *cosplay*. Di era persebaran informasi yang dapat dengan mudah diakses ini, tentunya terdapat berbagai panduan singkat tentang *cosplay* di internet. Namun media tersebut dirasa kurang cukup karena terlalu acak persebarannya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah panduan yang lebih mendetail, lengkap, dan tentunya mudah dimengerti untuk *cosplayer* pemula ini.

Salah satu media yang dapat dengan mudah diakses dan bisa mencakup informasi yang penting dan detail adalah komik strip. Komik strip atau komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan sehingga membentuk sebuah alur cerita. Komik ini pada umumnya terdiri dari 3-6 panel. Komik strip biasanya dapat ditemukan di surat kabar, majalah, komik cetak, dan media digital seperti sosial media. Di masa sekarang ini, media sosial menjadi salah satu pilihan untuk

mempublikasikan komik strip. Karena dengan mengunggah komik strip ke media sosial, jangkauan pembaca akan lebih luas. Komik strip juga lebih mudah diakses. Selain itu, komik strip digital juga lebih hemat akan biaya yang akan dikeluarkan, baik dari pihak penulis, maupun pembaca. Sekarang ini banyak kreator yang membuat komik strip digital sebagai media untuk menyampaikan sesuatu.

Komik strip digital dipilih sebagai media untuk memberi panduan tentang *cosplay* karena komik dapat menjadi sebuah media edukasi yang dibalut dengan alur cerita dan visual. Selain itu, dengan menggunakan komik strip digital, *target audience* dari perancangan ini, yang mana adalah *cosplayer* atau para penggiat kegiatan *cosplay* juga, lebih mudah dijangkau. Hal ini dikarenakan *cosplayer* dan penggiat kegiatan *cosplay* cukup erat dengan komik dan media sosial. Dalam kasus ini, komik strip panduan *cosplay* bagi pemula akan memberikan tutorial, tips, dan dasar-dasar dalam melakukan kegiatan *cosplay* dengan alur cerita yang ringan, tetapi tetap mudah dimengerti. Cara penyampaiannya juga akan secara interaktif, yaitu tetap menghibur dengan alur yang ringan meskipun konten utamanya adalah sebagai panduan yang edukatif. Selain sebagai alat untuk mengedukasi *cosplayer* pemula, komik ini juga dapat dijadikan koleksi bagi para *cosplayer*, penggiat komunitas *cosplay*, dan penggemar komik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik strip digital yang interaktif dan dapat mengedukasi *cosplayer* pemula tentang dasar-dasar dalam kegiatan *cosplay*?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini mengangkat topik tentang panduan *cosplay* bagi pemula, dikarenakan belum ada panduan dasar tentang *cosplay*, terutama dalam bentuk komik strip digital.

2. Perancangan komik strip digital ini akan fokus membahas dasar-dasar untuk ber-*cosplay*.
3. Perancangan ini akan fokus dalam bentuk digital dan akan diunggah di sosial media yang banyak digunakan komunitas *cosplay*, seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Hal ini dikarenakan *target audience* dari perancangan ini banyak menggunakan sosial media tersebut dalam mengakses informasi.
4. Perancangan ini juga akan dicetak dengan jumlah terbatas karena komunitas *cosplay* juga gemar mengoleksi sesuatu yang berhubungan dengan *cosplay*.
5. *Target audience* dari perancangan ini memiliki cakupan yang luas, maka dari itu bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang komik strip digital yang interaktif dengan visual yang menarik dan informasi terperinci.
2. Membantu dan memandu *cosplayer* pemula tentang dasar-dasar kegiatan *cosplay*.
3. Berbagi pengetahuan tentang *cosplay*, terutama untuk *cosplayer* pemula.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
Diharapkan hasil perancangan ini dapat memperkenalkan dan menambah wawasan masyarakat tentang kegiatan *cosplay*.
2. Bagi Institusi
ISI Yogyakarta

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menambah ilmu dan memperluas wawasan tentang karya seni *cosplay*. Hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menambah motivasi mahasiswa dalam berkarya.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi motivasi dan dorongan bagi mahasiswa untuk terus berkarya sesuai dengan bakat dan minatnya.

4. Bagi Dunia Perkomikan di Indonesia

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menambah koleksi dalam dunia perkomikan Indonesia dengan topik utama *cosplay*.

5. Bagi Lembaga *Cosplay*

World Cosplay Summit (penyelenggara *event cosplay* internasional terbesar di Jepang)

Diharapkan perancangan ini dapat menambah minat para penggiat *cosplay* untuk terus belajar dan berkarya dalam bidang *cosplay*.

6. Bagi Komunitas *Cosplay*

Diharapkan hasil perancangan ini dapat membantu dan memandu *cosplayer* pemula tentang dasar-dasar kegiatan *cosplay* dan menambah pengetahuan tentang *cosplay*.

F. Definisi Operasional

1. Karakter

Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Menurut W.B. Saunders, (1977: 126) menjelaskan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu. Dalam perancangan ini yang dimaksud dengan karakter adalah karakter yang akan di-*cosplay*-kan.

2. Tokoh

Tokoh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama. Sedangkan menurut Aminuddin (2002:79), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi (prosa) sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang utuh. Tokoh yang dimaksud dalam perancangan ini adalah *cosplayer*, atau seseorang yang melakukan kegiatan *cosplay*.

3. Pemula

Pemula menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang mulai atau mula-mula melakukan sesuatu. Pemula yang dimaksud dalam perancangan ini adalah *cosplayer* yang baru memulai kegiatan *cosplay*.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi akan dilakukan secara tidak langsung melalui media sosial. Observasi akan dilakukan di media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok. Media sosial tersebut adalah media sosial yang paling banyak digunakan oleh *cosplayer*. Observasi melalui media sosial dipilih karena tidak memungkinkan untuk melakukan observasi secara langsung di acara yang berhubungan dengan *cosplay*, dikarenakan sedang situasi pandemi COVID-19. Selama pandemi, kegiatan seperti acara *cosplay* tidak bisa dilaksanakan. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang pasti agar informasi dapat tersampaikan, dan perancangan ini dapat sampai di *target audience*.

b. Kuesioner / Angket

Jenis kuesionernya adalah terbuka dan tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner dimana tidak disediakan pilihan jawaban, sehingga responden bebas untuk memberikan jawabannya. Sedangkan kuesioner tertutup adalah dimana jawaban sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang paling cocok saja. Dalam perancangan ini akan digunakan campuran dari kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner ini juga untuk menemukan sejak kapan *cosplayer* memulai hobi *cosplay*-nya agar data yang disajikan akurat

c. Wawancara.

Narasumber utama dalam wawancara ini adalah *cosplayer* yang baru saja memulai *cosplay*. Selain itu, wawancara akan dilakukan dengan orang-orang yang cukup aktif dalam bidang *cosplay*, seperti *cosplayer* yang sudah lama ber-*cosplay*, *costume maker*, fotografer, tempat persewaan *cosplay*, dan *make up cosplay*.

2. Metode Membuat Komik Strip

a. Tema

Tema cerita terbentuk dari sebuah ide. Sedang ide adalah buah pikiran yang masih berupa gagasan manusia tentang suatu hal (Bakry, 1986: 2). Tema cerita dari komik strip digital ini adalah panduan *cosplay*.

b. Plot

Plot adalah alur cerita atau jalan cerita (Set & Sidharta, 2004: 26). Plot atau alur cerita terbagi menjadi bagian, yaitu bagian permulaan, bagian tengah dan bagian akhir (Indiria Maharsi, 2011: 126). Bagian permulaan berisi tentang apa, siapa, dimana, kapan, dan bagaimana munculnya konflik. Bagian tengah merupakan pengembangan dari konflik tersebut. Kemudian bagian akhir adalah penutup cerita dan pemecahan konflik.

Dalam komik strip ini, bagian permulaan akan berisi tentang pengenalan *cosplay*, seperti apa itu *cosplay* dan apa saja yang perlu disiapkan untuk memulai *cosplay*. Bagian tengah akan berisi tentang tips-tips membuat atau membeli kostum dan properti. Kemudian bagian akhir akan berisi tentang hasil jadi *cosplay* dan apa saja yang perlu disiapkan untuk foto sesi atau pergi ke sebuah acara *cosplay*.

c. *Seting Cerita*

Dalam membuat komik, seting cerita juga merupakan hal yang perlu diperhatikan. Komik strip ini akan menggunakan seting cerita di masa kini.

d. *Membuat Storyline*

Setelah menentukan tema, plot, dan seting cerita, selanjutnya adalah membuat *storyline*. *Storyline* adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat, baik dalam bentuk teks maupun ilustrasinya pada setiap halaman komik (Indiria Maharsi, 2011: 131). Dalam perancangan ini, *storyline* akan dibuat dalam bentuk tabel.

e. *Sketsa*

Setelah proses menentukan tema, plot, seting cerita, dan *storyline* sudah selesai, dapat dilanjutkan dengan membuat sketsa. Sketsa dibagi menjadi dua jenis, yaitu sketsa kasar dan sketsa final. Dalam sketsa kasar akan terdapat ide awal tentang adegan dalam tiap halaman komik, pembagian panel, dan juga balon teks. Kemudian setelah sketsa kasar sudah selesai akan dilanjutkan ke sketsa final. Dalam sketsa final, gambar sketsa akan menjadi lebih detail.

f. *Outline*

Jika sketsa final sudah jadi, maka dapat dilanjutkan dengan membuat garis *outline* dari sketsa tersebut. *Outline* adalah proses menebalkan dan membuat detail gambar dari sketsa agar gambar menjadi lebih jelas dan enak dilihat.

g. *Pewarnaan*

Proses pewarnaan ini adalah untuk mewarnai gambar dari *outline* yang sudah ada agar gambar menjadi lebih hidup.

h. Finalisasi

Finalisasi adalah proses terakhir dalam pembuatan komik strip. Di bagian ini akan menyatukan gambar dari panel-panel yang sudah jadi dan juga menambahkan balon teks.

H. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan metode 5W+1H, maka analisis perancangan komik web panduan *cosplay* bagi pemula adalah sebagai berikut:

1. *What* (Apa)

Perancangan ini akan merancang komik strip digital tentang panduan *cosplay*.

2. *Who* (Siapa)

Perancangan ini ditujukan kepada para *cosplayer* pemula dan masyarakat yang memiliki minat untuk ber-*cosplay*.

3. *Where* (Dimana)

Perancangan ini akan dipublikasikan secara *online* di media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter. Selain itu perancangan ini juga akan dicetak dalam jumlah terbatas.

4. *When* (Kapan)

Perancangan ini akan dikakukan pada tahun 2022.

5. *Why* (Kenapa)

Perancangan ini dilakukan karena belum ada panduan dasar *cosplay* terutama dalam bentuk komik strip, yang berisi tentang cara ber-*cosplay* bagi para *cosplayer* pemula dan masyarakat yang menaruh minat pada *cosplay*.

6. *How* (Bagaimana)

Perancangan ini akan dimulai dengan mengumpulkan data terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi komik strip, yaitu: perancangan plot, desain karakter, *script* dan *storyboard*, sketsa, dan *finishing*.



I. Skematika Perancangan

