

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Cosplay adalah sebuah kegiatan yang membutuhkan banyak keterampilan dan kreatifitas. Banyak hal yang harus dipersiapkan dan dipelajari sebelum *cosplay*. Di internet sendiri banyak informasi mengenai *cosplay*, tetapi persebarannya dirasa terlalu acak, terutama untuk orang-orang yang baru akan memulai *cosplay*. Informasinya juga kurang detail untuk ditujukan kepada *cosplayer* baru dan lebih menargetkan ke *cosplayer* yang sudah memulai *cosplay* sejak lama.

Perancangan komik strip digital panduan *cosplay* berjudul “Get to Know Cosplay” ini dibuat sebagai respon atas kurangnya panduan dasar untuk para *cosplayer* yang baru saja memulai *cosplay*. Komik ini fokus membahas apa saja dasar-dasar yang harus dipersiapkan saat akan ber-*cosplay*. Dipilihnya media komik strip digital dikarenakan *cosplayer* cukup erat dengan komik dan media sosial. Kemudian berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada para *cosplayer*, mereka banyak berkomunikasi di media sosial seperti Instagram dan Facebook, yang kemudian menjadi media utama dari perancangan ini.

Perancangan komik “Get to Know Cosplay” ini melewati berbagai proses. Pertama adalah memilih topik untuk setiap tema cerita. Untuk memilih topik apa saja yang harus dibahas, data dikumpulkan dengan cara observasi, kuesioner, dan wawancara. Setelah menentukan topik bahasan, topik tersebut diurutkan untuk dibahas di setiap tema cerita komik. Hingga akhirnya dipilih tema cerita yang membahas pemilihan karakter, wig, kostum, *make up*, dan *event cosplay*. Alur cerita dan dialog komik juga harus diperhatikan agar panduan yang dikemas dalam bentuk komik dapat diterima dan dipahami oleh pembaca.

Proses berikutnya adalah menentukan gaya visual untuk komik strip ini. Gaya menggambar yang dipilih adalah menggunakan gaya *chibi*. Gaya *chibi* digunakan karena simpel, sederhana, dan desainnya lebih mudah diingat. Untuk warnanya sendiri menggunakan dominan warna ungu dan kuning, dengan teknik pewarnaan *cel shading*. Gaya *chibi* di komik ini kemudian mendapatkan respon positif dari para pembaca.

Kemudian teknis publikasi komik dalam media sosial juga harus diperhatikan. Seperti memperhatikan dimensi gambar yang tepat untuk setiap media sosial seperti Instagram dan Facebook. Hal ini bertujuan agar gambar dan dialog komik dapat terlihat dengan jelas. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan berbagai fitur di media sosial. Seperti fitur *carousel* di Instagram yang dapat menampilkan banyak gambar dalam satu postingan, atau fitur album dalam Facebook. Waktu *posting* komik di media sosial juga harus diperhatikan agar komik dapat terlihat di *timeline* pembaca. Karena setiap media sosial memiliki jam idealnya masing-masing untuk mengunggah gambar.

Setelah melewati berbagai proses, komik strip digital “Get to Know Cosplay” dipublikasikan di media sosial dan mendapat banyak respon positif dari para pembaca, terutama dari *cosplayer* pemula. Respon yang diberikan seperti mereka merasa terbantu dengan komik tersebut, gaya *chibi* dan karakter utama komik yang menarik, bahkan cukup banyak pembaca yang memberikan saran tentang topik apa yang dapat dibahas di komik berikutnya. Diharapkan komik ini dapat membantu *cosplayer* pemula atau orang-orang yang tertarik untuk ber-*cosplay*.

B. Saran

Perancangan komik strip digital *cosplay* bagi pemulai ini diharapkan dapat berguna dan memberikan edukasi kepada *cosplayer* pemula. Perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang membantu untuk *cosplayer* yang sudah lama *cosplay*, peminat *cosplay*, komunitas *cosplay*, dan masyarakat umum. Selain itu, diharapkan

perancangan ini tidak hanya sekadar memberikan edukasi, tetapi juga dapat menghibur para pembaca.

Dalam proses perancangan ini tentunya tidak luput dari kesalahan dan kesulitan yang dialami penulis. Kesulitan tersebut membantu penulis untuk belajar dalam menemukan solusi yang tepat. Maka dari itu, penulis memiliki beberapa saran yang mungkin berguna untuk pembaca, seperti:

1. Mempersiapkan ide dan topik cerita dengan lebih tersusun agar sketsa komik lebih matang dan memudahkan dalam proses *finishing*.
2. Menambah referensi topik apa saja yang harus dibahas karena masih banyak topik yang belum dieksplor.
3. Mengatur waktu dengan lebih baik lagi sehingga hasil akhir lebih maksimal.
4. Memasukkan unsur lokal Indonesia ke dalam komik seperti kebiasaan orang Indonesia saat ber-*cosplay*, *event cosplay* di Indonesia, dan berbagai unsur lainnya.
5. Memberikan contoh *cosplay* dari karakter lokal Indonesia karena banyak karakter dari komik atau film Indonesia yang dapat di-*cosplay*-kan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Bakry, Noor MS. 1986. *Logika Praktis*. Yogyakarta: Liberty.
- Boneff, Marcel. 1998. *Les Bandes Dessiness Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Fukuda, Shinichi. 2018. *My Dress-Up Darling*. Japan: Square Enix Young Gangan.
- Gumelar, M.S. 2004. *Memproduksi Animasi TV Solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Maharsi, Indiria, M.Sn. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. Jakarta: KPG.
- Set, Sony & Sita Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Stuvi School of Film and Television. 13-14 Agustus 2005. “Juru Kamera” dalam *Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11*, Yogyakarta.
- Paidi, E., M. D. N. M. Akhir & A. Hassan. 2018. *Aplikasi peranti analitikal “Cultural Diamond” dalam analisis pembentukan komunitas Sub budaya cosplay Jepun di Malaysia*. Jurnal Akademika. 88(1): 75-90.
- Takasou, RUMINE and TREND-PRO. 2015. *Cosplay Basics A Beginners Guide*

To The Art of Costume Play. Canada: One Peace Books, 2015.

WAHANA KOMPUTER. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*.

Yogyakarta: Penerbit Andi.

Walker, Mort. 1980. *The Lexicon of Comicana*. USA: Comicana Inc.

INTERNET

Anime Outline. *How to Draw Manga Speech Bubbles Tutorial*. Diakses pada 6 Juni 2022, dari

<https://www.animeoutline.com/how-to-draw-manga-speech-bubbles/>

Evelyn. 2020. *Mengenal Cosplay, Budaya Populer Jepang Yang Dicintai Banyak Orang*". Japanese Station. Diakses pada 2 Februari 2022, dari

<https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang>

Firmansyah, Yudi Aulia. 2020. *Apa itu Cosplay?*. Esportnesia. Diakses pada 2 Februari 2022. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-cosplay/>

Nursidik, Vira Nabila. *Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital*.

Good News From Indonesia. Diakses pada 29 April 2022, dari

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/08/31/perkembangan-komik-di-indonesia-dari-era-cetak-sampai-digital>

Taiki, Matsuo. 2017. *Awal Mula Munculnya Dunia Cosplay*. Artforia. Diakses pada 5 Februari 2022, dari

<https://www.artforia.com/awal-mula-munculnya-dunia-cosplay/>

Viktor, Yudha. (2018) *Ternyata Cosplay Bukan Berasal dari Jepang,*

Berikut Sejarah Aslinya. IDN Times. Diakses pada 6 Februari 2022, dari <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/viktor-yudha/sejarah-cosplay>

World Cosplay Summit. Diakses pada 6 Februari 2022,

dari <https://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/>

