

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI)



Karya Desain

Oleh :

Aurora Nirmalarasati

1212223024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI)



Karya Desain

Oleh :

Aurora Nirmalarasati

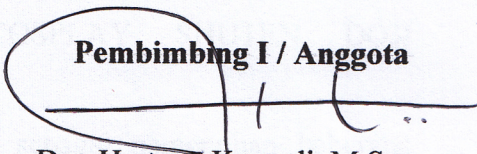
1212223024

**Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1
Dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2019**

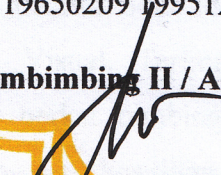
Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI) diajukan oleh Aurora Nirmalarasati, NIM 1212223024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019.

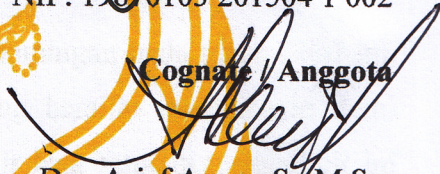
Pembimbing I / Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP: 19650209 199512 1 001


Pembimbing II / Anggota


Daru Tunggal Aji, SS., M.A.
NIP: 19870103 201504 1 002


Cognate / Anggota


Drs. Arief Agung S., M.Sn.
NIP: 19671116 199303 1 001


Ketua Program Studi Diskomvis / Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 19770315 200212 005

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan dan kesabaran untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI)".

Adapun pengajuan skripsi ini ditujukan sebagai pemenuhan beberapa ketentuan kelulusan pada jenjang perkuliahan Strata I Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Terima kasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada berbagai pihak berkat bimbingan dan dukungannya saya dapat melwati berbagai hambatan dan kesulitan dalam penyusunan skripsi ini.

Tentunya penulis sadar akan banyaknya kekurangan pada tugas akhir ini, untuk itu penulis memohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi penulisan yang lebih baik untuk kedepannya. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua. Terima kasih.

Wa'alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, Juli 2019

Aurora Nirmalarasati

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJJ” ini tentu saja tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan maupun kehadiran orang-orang luar biasa yang telah Allah anugerahkan, yang selalu setia dengan penuh kesabaran memberikan dukungan. Penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang tak pernah lupa akan hambanya.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Pembantu Dekan I.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn., selaku Ketua Program Studi DKV.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Pembimbing I
8. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., M.A., selaku Pembimbing II
9. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn., Selaku Dosen Penguji.
10. Bapak Kadek Primayudi S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing Akademik
11. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmunya.
12. Seluruh staf Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Kedua orang tua saya Mahruni dan Ida Pandanwangi, yang telah membiayai dan terus memberi dukungan yang luar biasa serta doa-doa yang tak putusya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
14. Kedua saudara saya Yasminia Sarasfitri beserta keluarganya dan Muhammad Kukuh Adiguna yang turut serta memberikan dukungan moral dan kepercayaan.
15. Mas Bima selaku narasumber utama dalam perancangan ini beserta istri yang sudah membantu dalam proses pengerjaan perancangan ini.
16. Mas Dharma, Nevi, Noru, Raindy, Fakhri, Ozzi, dan kawan-kawan yang sudah membantu dalam penyusunan buku dalam perancangan ini dan terus memberikan dukungan moral.

17. Yuliyana Widyastuti translator favorit.
18. Genta yang tak bosan-bosannya mengingatkan saya dan memberikan dukungan.
19. Dwinny Nurul Astari, Dyah Kinanti Ningtyas, Gladys Mega Romanica, dan Maria Putri sahabat saya selama 7 tahun terakhir yang sudah menyeret saya kembali dengan segala dukungan dan bala bantuannya.
20. Kevin tersayang.
21. Agus, Cuwil, Nene, Uke, Micin, dan kucing-kucing liar yang pernah saya sapa.
22. Dr. Afkar dan Dr. Retno.
23. Teman-teman ISI, Titik Api, dan seluruh keluarga mahasiswa DKV.
24. Anoman Obong ISI DKV 2012, kalian luar biasa.
25. Sumringah Pawon Imaji, tim hebat selama bertahun-tahun masa perkuliahan.
26. Amel, Simba, Kost Tulip, Susu Sarjana, dan Dirty Chicken.
27. Fera dan Leah dengan skincare dan bahan bincang malamnya.
28. Para Ahgase, teman-teman konser GOT7 dan Stray Kids.
29. Indra Ardyan, Wawa Wardana, Edbert, Ulil, Sam, dan Kobo yang sudah menemani saya di Bandung.
30. Tama dan Mie, juga teman-teman event di Jakarta.
31. Mas Dibo beserta seluruh pengikut Dibotachi.
32. Semua teman-teman saya di dunia nyata dan dunia maya.

Akhir kata saya ucapkan sekali lagi terima kasih banyak atas segala bantuan dan dukungannya. Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika saya sudah merepotkan dan perancangan ini masih sangatlah jauh dari kata sempurna. Terima Kasih.

Yogyakarta, Juli 2019

Aurora Nirmalarasati

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini dengan:

Nama : Aurora Nirmalarasati

NIM : 1212223024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Alamat : Jalan Sutan Syahrir Gg. Damai No.01, Kel. Sidorejo, Kec. Arut
Selatan, Kab. Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya dengan judul **PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI)** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menyelesaikan studi S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah asli karya saya sendiri. Tidak ada unsur karya maupun tulisan dalam bentuk plagiasi atau yang merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual dalam perancangannya, maupun bentuk plagiasi dalam bentuk penulisan termasuk dari skripsi atau tugas akhir Perguruan Tinggi maupun Instansi lain dan pada bagian teori yang bersumber informasinya dicantumkan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2019

Aurora Nirmalarasati

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini dengan:

Nama : Aurora Nirmalarasati
NIM : 1212223024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Untuk keperluan pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU PANDUAN COSPLAY SHUTEN DOJI (ONMYOJI)** dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya untuk pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan dan mengalihformatkan, mengelola dalam *database*, mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta apabila terdapat gugatan dan 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, Juli 2019

Aurora Nirmalarasati

ABSTRAK

Perancangan Buku Panduan Cosplay Shuten Doji (Onmyoji)

Oleh: Aurora Nirmalarasati

NIM: 1212223024

Di tengah maraknya berbagai budaya dan *trend* masa kini, ada sebuah *subculture* yang sekarang sudah tidak asing lagi di telinga, yaitu *cosplay*. Walaupun ini merupakan *subculture*, minoritas dalam kelompoknya, namun masyarakat awam pun sudah cukup mengetahuinya. Sebuah kegiatan untuk memerankan sebuah karakter dengan mengenakan pakaian, aksesoris, senjata, rias wajah, dan lain-lain sesuai dengan yang dikenakan oleh karakter yang diperankan tersebut. Para pelaku *cosplay* disebut sebagai *cosplayer* atau *coser*, dan sering dijumpai di berbagai acara atau festival Jepang, *game*, komik, dan sebagainya. *Cosplayer* bisa siapa saja dari berbagai macam lapisan masyarakat, yang mana mereka ini memiliki kesenangan yang sama.

Namun, ada dua hal mendasar yang kemudian menjadi hambatan bagi seorang *cosplayer* untuk mewujudkan kostumnya ini menjadi nyata, yaitu keuangan dan keahlian. Untuk membuat kostum diperlukan adanya biaya yang tidak murah, dan hal ini kemudian mendorong mereka untuk mempelajari hingga mampu menguasai keahlian-keahlian baru tersebut. Keahlian-keahlian tersebut antara lain seperti penataan rambut, rias wajah, menjahit, membuat kerajinan, memotret, berakting atau memainkan peran, bahkan terkadang ada pula yang mengharuskan mereka untuk bisa bernyanyi dan menari. Pembuatan kostum dengan tenaga dan keahlian sendiri ini akan sangat menolong untuk tercapainya penekanan biaya menjadi lebih ekonomis, juga mempermudah *cosplayer* ke depannya dalam aktivitas *cosplay* itu sendiri. Atas dasar itu maka dibuatlah perancangan buku panduan ini sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Panduan, *Cosplay*, Fotografi, Shuten Doji, Onmyoji

ABSTRACT

A Cosplay Guide Book of Shuten Doji (Onmyoji)

By : Aurora Nirmalarasati
NIM : 1212223024

Amidst cultures and trends, there exists a subculture, which is not so unheard of, called cosplay. Although cosplay is a subculture – a minority in its own self, people have come to realize its existence. It is an activity of playing a role while one is dressing up in costumes, wearing accessories, holding weaponry, wearing makeup, etc that corresponds to the role. This performer is called a cosplayer or a coser, and is often seen various Japanese-themed, game, comics-related events and festivals. Cosplayers can be any one from any background, who just happen to have this very same hobby.

However, there are two fundamental problems that might hinder a cosplayer to create his/her costume: cost and skill. It is not cheap to produce costumes, and this then drives the cosplayer to learn different skills. Those are hairstyling, makeup skill, sewing, crafting, photography skill, acting or roleplaying, even singing and dancing. Creating costumes with one's own resources and skills will greatly help in reducing the cost and become an asset in cosplaying for the cosplayer in the future. For those reasons, a cosplay guide book is created as a media for learning.

Keywords: Guide Book, Cosplay, Photography, Shuten Doji, Onmyoji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat	5
F. Metode Perancangan	5
G. Metode Analisis Data	6
H. Sistematika Perancangan	8

BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data	9
1. Buku Panduan	9
2. Tutorial	10
3. Desain Instruksional	11
4. Cosplay	15
5. Shuten Doji (Onmyoji)	22
6. Pembuatan Kostum	27
7. Fotografi	30
B. Analisis Data	35

C. Kesimpulan.....	37
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Konsep Kreatif	38
1. Tujuan Kreatif	38
2. Strategi Kreatif	39
3. Program Kreatif.....	41
B. Konsep Media	57
BAB IV PROSES DESAIN/VISUALISASI	
A. Data Visual	62
1. Data Visual Karakter	62
2. Data Visual <i>Game</i>	62
3. Data Visual Pembuatan Kostum	64
B. Studi Visual	72
1. Studi Visual Fotografi	72
2. Studi Visual Ilustrasi	74
3. Studi Visual Tipografi dan Warna	76
C. Desain <i>Cover</i>	77
D. Layout Halaman Isi Buku	78
E. Rancangan Final.....	80
F. Media Pendukung	82
G. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>).....	83
H. Poster Pameran Tugas Akhir.....	85
I. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Yumaki dan Ibun	17
Gambar 2.2 <i>Cosplay</i> Byakuya Kuchiki	18
Gambar 2.3 <i>Lolita Fashion</i>	18
Gambar 2.4 <i>Cosplay</i> Profesi	19
Gambar 2.5 <i>Cosplay</i> Jinx League of Legends	19
Gambar 2.6 <i>Cosplay</i> Model Wig Cap	20
Gambar 2.7 <i>Cosplay</i> Kamen Rider Kabuto.....	20
Gambar 2.8 <i>Cosplay</i> Bumblebee	21
Gambar 2.9 <i>Cosplay</i> Kotori Minami	21
Gambar 2.10 Game 3D MMORPG Onmyoji	23
Gambar 2.11 Onmyoji Summoning	24
Gambar 2.12 Shuten Doji.....	25
Gambar 2.13 Shuten Doji vs Minamoto no Yorimitsu	26
Gambar 2.14 Armor Bahu Shuten Doji	29
Gambar 2.15 Armor <i>Collar</i> dan <i>Chest Plate</i> Shuten Doji	29
Gambar 2.16 Properti Shuten Doji	30

BAB III

Gambar 3.1 Layout Majalah Jepang	51
Gambar 3.2 <i>Layout Text</i>	52
Gambar 3.3 <i>Layout</i> Alat Dan Bahan	52
Gambar 3.4 <i>Layout</i> Tutorial	53
Gambar 3.5 <i>Layout</i> Proses Pembuatan	53
Gambar 3.6 Tutorial Origami	54
Gambar 3.7 Shuten Doji	55
Gambar 3.8 Langit Senja	55

BAB IV

Gambar 4.1 Shuten Doji	62
------------------------------	----

Gambar 4.2 Tampilan Game 1	62
Gambar 4.3 Tampilan Game 2	63
Gambar 4.4 Tampilan Game 3	63
Gambar 4.5 Tampilan Game 4	63
Gambar 4.6 Kain Hitam	64
Gambar 4.7 <i>Mini Engraver</i>	64
Gambar 4.8 Gunting dan lain-lain	64
Gambar 4.9 Pembuatan Baju 1	64
Gambar 4.10 Pembuatan Baju 2	65
Gambar 4.11 Pembuatan Baju 3	65
Gambar 4.12 Pembuatan Baju 4	65
Gambar 4.13 Pembuatan Armor Tangan dan Kaki 1	65
Gambar 4.14 Pembuatan Armor Tangan dan Kaki 2	66
Gambar 4.15 Pembuatan Armor Dada 1	66
Gambar 4.16 Pembuatan Armor Dada 2	66
Gambar 4.17 Pembuatan Armor Dada 3	67
Gambar 4.18 Pembuatan Armor <i>Collar</i> 1	67
Gambar 4.19 Pembuatan Armor <i>Collar</i> 2	67
Gambar 4.20 Pembuatan Armor <i>Collar</i> 3	67
Gambar 4.21 Pembuatan Armor <i>Collar</i> 4	68
Gambar 4.22 Pembuatan Armor <i>Collar</i> 5	68
Gambar 4.23 Pembuatan Armor Bahu 1	68
Gambar 4.24 Pembuatan Armor Bahu 2	68
Gambar 4.25 Pembuatan Armor Bahu 3	69
Gambar 4.26 Pembuatan Properti 1	69
Gambar 4.27 Pembuatan Properti 2	69
Gambar 4.28 Pembuatan Properti 3	69
Gambar 4.29 Pembuatan Properti 4	70
Gambar 4.30 Pembuatan Properti 5	70
Gambar 4.31 Pembuatan Properti 6	70
Gambar 4.32 Pembuatan Properti 7	70
Gambar 4.33 Pembuatan Properti 8	71

Gambar 4.34 Pembuatan Properti 9	71
Gambar 4.35 Shuten Doji Cosplay	71
Gambar 4.36 Wig 1	72
Gambar 4.37 Wig 2	72
Gambar 4.38 Wig 3	73
Gambar 4.39 Make Up 1	73
Gambar 4.40 Make Up 2	73
Gambar 4.41 Make Up 3	74
Gambar 4.42 Make Up 4	74
Gambar 4.43 Pola 1	74
Gambar 4.44 Pola 2	75
Gambar 4.45 Pola 3	75
Gambar 4.46 Final Cover Depan	77
Gambar 4.47 Final Cover Belakang	77
Gambar 4.48 Layout 1	78
Gambar 4.49 Layout 2	78
Gambar 4.50 Layout 3	79
Gambar 4.51 Layout 4	79
Gambar 4.52 Rancangan Final 1	80
Gambar 4.53 Rancangan Final 2	80
Gambar 4.54 Rancangan Final 3	81
Gambar 4.55 Rancangan Final 4	81
Gambar 4.56 Kartu Nama Depan	82
Gambar 4.57 Kartu Nama Belakang	82
Gambar 4.58 Stiff Board	83
Gambar 4.59 Paper Bag	83
Gambar 4.60 GSM 1	83
Gambar 4.61 GSM 2	84
Gambar 4.62 GSM 3	84
Gambar 4.63 Poster	85
Gambar 4.64 Katalog	86

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah maraknya berbagai budaya dan *trend* masa kini, ada sebuah *subculture* yang sekarang sudah tidak asing lagi di telinga, yaitu *cosplay*. Walaupun ini merupakan *subculture*, minoritas dalam kelompoknya, namun masyarakat awam pun sudah cukup mengetahuinya. Kata *cosplay* berasal dari gabungan kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain), sebuah kegiatan untuk memerankan sebuah karakter dengan mengenakan pakaian, aksesoris, senjata, rias wajah, dan lain-lain sesuai dengan yang dikenakan oleh karakter yang diperankan tersebut. Kebanyakan dari tokoh yang ditirukan berasal dari dalam *video game*, animasi, komik, film, dan masih banyak lagi.

Istilah “*cosplay*” pertama kali dicetuskan atau dipopulerkan oleh Nobuyuki Takahashi. Beliau terinspirasi ketika mendatangi World Science Fiction Convention 1984 (Worldcon) di Los Angeles yang ramai didatangi oleh orang-orang yang tak lain adalah para fans mengenakan kostum dari berbagai karakter yang mereka idolakan. Akar dari budaya ini sendiri sebetulnya sudah ada sejak beberapa abad yang lalu lamanya. Seperti *masquerade balls*, *halloween*, dan *costume party*. Pesta kostum terus menyebar dan berkembang hingga era modern hingga berdirilah World Science Fiction Convention pada tahun 1939. (<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay>)

Pesta kostum ini terus berlangsung dan berkembang dari tahun ke tahunnya tanpa henti kecuali pada masa perang dunia. Kemudian disusul oleh banyak konvensi lainnya yang serupa, misalnya saja World Cosplay Summit. Konvensi ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 2003, ajang berkumpul dan berkompetisi tingkat dunia yang tentunya berfokus dalam bidang *cosplay*, sesuai dengan namanya. Pada awal mulanya World Cosplay Summit (WCS) belum memiliki atau belum fokus pada ajang kompetisinya melainkan hanya sebuah konvensi saja. Barulah pada tahun 2005 mulai diadakan ajang kompetisi *cosplay* dan pada saat itu dimenangkan oleh tim dari Itali.

Dalam kompetisi ini Indonesia memiliki prestasi yang tidak kalah dari negara lainnya. Untuk menuju WCS, tiap negara harus mengirimkan perwakilannya melalui Cosplay Gran Prix yang diadakan di tiap negaranya. Pemenang dari kompetisi tersebut adalah yang dikatakan lolos untuk maju menuju kompetisi WCS di Jepang. Indonesia sendiri baru mulai mengirimkan perwakilannya sejak tahun 2012 melalui Indonesia Cosplay Gran Prix (ICGP). Pada tahun 2012 itu juga Indonesia meraih juara tiga di WCS, begitu pula kemudian berikutnya di tahun 2014. Indonesia akhirnya mencapai puncak sebagai juara pertama pada tahun 2016, dan kembali meraih juara lagi yaitu juara kedua baru saja di tahun 2018.

Para pelaku *cosplay* disebut sebagai *cosplayer* atau *coser*; dan sering dijumpai di berbagai acara atau festival Jepang, *game*, komik, dan semacamnya. Di Indonesia seperti Popcon, Anime Festival Asia Indonesia, Indonesia Comic Con, Comic Frontier, Ennichisai, Clas:h, dan lain sebagainya. *Cosplayer* bisa siapa saja dari berbagai macam lapisan masyarakat, yang mana mereka ini memiliki kesenangan yang sama atau satu *fandom*. Mereka bisa saja seorang pelajar, mahasiswa, guru, karyawan, pedagang, dokter, dan lain sebagainya baik itu laki-laki maupun perempuan, dari umur balita hingga lanjut usia.

Kecintaan akan suatu karakter atau *series* adalah yang mendorong mereka untuk ber-*cosplay* sehingga dapat menghidupkan tokoh tersebut menjadi nyata. Atau mungkin justru sebaliknya, mereka dapat menemukan sisi tersembunyi dari dalam dirinya melalui *cosplay* tersebut. Baik itu karakter anime buatan Jepang yang sangat mereka sukai, kartun Amerika lawas tahun 90-an yang menggugah perasaan nostalgia, karakter-karakter keren dengan desain menakjubkan dari *game-game* yang sedang populer, hingga karakter-karakter dari *fandom* komik dan film barat yang mereka kagumi seperti halnya Marvel Comic, DC Comic, Star Trek, Star Wars, karangan-karangan J.K. Rowling dan masih banyak lagi.

Kegiatan ber-*cosplay* tak lepas dari pendalaman karakter, terutama dari bagaimana cara mereka bersikap dan berpakaian. Penampilan, atau yang

dimaksud disini adalah kostum, memang menjadi kunci utama atau langkah awal dalam kegiatan *cosplay*. Pakaian seperti apa yang mereka gunakan, warna apa rambut mereka, aksesoris apa saja yang digunakan, benda apa saja yang mereka bawa, hingga ekspresi seperti apa saja yang biasa mereka tunjukkan di tiap-tiap situasi dan gestur apa yang mereka lakukan ketika itu. Untuk mewujudkan kesemua hal tersebut akan dibutuhkan banyak campur tangan dari berbagai macam bidang atau keahlian. Dimulai dari penataan rambut, rias wajah, menjahit, membuat kerajinan, memotret, berakting atau memainkan peran, bahkan terkadang ada pula yang mengharuskan mereka untuk bisa bernyanyi dan menari. Sebagai kompensasi, komunitas ini menyajikan sebuah jaring sosial dengan ragam corak latar belakang yang sangat beragam.

Namun, ada dua hal mendasar yang kemudian menjadi hambatan bagi seorang *cosplayer* untuk mewujudkan kostumnya ini menjadi nyata, yaitu keuangan dan keahlian. Untuk membuat kostum diperlukan adanya biaya yang tidak murah, dan hal ini kemudian mendorong mereka untuk mempelajari hingga mampu menguasai keahlian-keahlian baru tersebut. Pembuatan kostum dengan tenaga dan keahlian sendiri ini akan sangat menolong untuk tercapainya penekanan biaya menjadi lebih ekonomis, juga mempermudah *cosplayer* ke depannya dalam aktivitas *cosplay* itu sendiri.

Dari besarnya minat untuk belajar dalam komunitas *cosplay*, terlihat ada peluang dari kurangnya ketersediaan media pendukung atau pembantu demi berjalannya proses tersebut. Ada berbagai macam panduan singkat yang beredar di internet, namun media-media acak tersebut dirasa masih belum cukup. Untuk pembelajaran yang lebih mendalam, terperinci, dan lengkap, dibutuhkan satu media yang dapat mencakup atau mengarsip data-data tersebut secara utuh. Disamping itu diperlukan juga visual yang menarik pada media tersebut sebagai penarik *target audience*. Buku dirasa adalah pilihan yang tepat untuk menjawab permintaan tersebut.

Buku adalah salah satu dari banyak media yang dapat mencakup begitu banyak informasi yang ingin disampaikan. Dan buku panduan menyajikan informasi juga memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sebuah kumpulan /

lembaran petunjuk / panduan / instruksi untuk melakukan sesuatu dengan benar. Dalam kasus ini yaitu panduan dalam membuat kostum dengan mengambil satu karakter saja sebagai contoh. Selain dapat menjadi media bagi *costume maker* untuk berbagi ilmunya kepada para *cosplayer* dan *costume maker* lainnya, juga dapat menjadi produk atau *merchandise* yang eksklusif, cocok sebagai daya tarik terhadap orang-orang dalam komunitas ini yang sangat gemar dengan barang-barang *collectible*.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku panduan yang dapat memandu *cosplayer* dalam membuat kostum?

D. Tujuan

1. Berbagi pengetahuan tentang *cosplay*.
2. Memandu *cosplayer* dan *costume maker* dalam membuat kostum
3. Memperkaya mereka akan ilmu-ilmu dan teknik-teknik dalam pembuatan kostum yang baik dan benar, beserta dengan berbagai *tips and trick*-nya.
4. Menyampaikan secara menarik yaitu melalui visual dan teks yang informatif dan terperinci.

E. Batasan Masalah

1. Merancang buku panduan yang lengkap dan terperinci seputar pembuatan kostum.
2. Kostum yang dibuat adalah dari satu karakter di suatu *game*, yaitu Shuten Doji dari *game* Onmyoji yang sedang populer saat ini. Dengan satu kostum ini dirasa sudah cukup untuk mewakili berbagai macam teknik dan kebutuhan dasar dalam membuat kostum.
3. Perancangan fokus pada bentuk buku cetak dikarenakan *target audience* yang merupakan bagian dari komunitas *cosplay* memiliki kecenderungan konsumtif atau gemar dengan benda-benda koleksi.
4. *Costume maker* dan *cosplayer* yang bersangkutan dalam perancangan ini memiliki cakupan yang luas hingga ke mancanegara, maka dari itu bahasa

yang akan digunakan ada dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

F. Manfaat

1. Manfaat bagi komunitas *cosplay*
 - a) Membantu *cosplayer* dan *costume maker* dalam proses pembuatan kostum.
 - b) Memperkaya akan teknik-teknik beserta dengan *tips and trick-nya* dalam pembuatan kostum.
 - c) Menambahkan produk dalam koleksi mereka.
2. Manfaat bagi masyarakat umum
 - a) Menambahkan materi literatur dan memberikan pemahaman / gambaran tentang *cosplay* bagi para pengamat budaya dan semacamnya.
 - b) Membukakan jalan atau mempermudah para calon *cosplayer* atau orang-orang yang tertarik akan komunitas ini.
3. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - a) Menemukan metode penuangan gagasan secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat.
 - b) Memahami perancangan buku secara instruksional atau memandu.
 - c) Menambah wawasan seputar lingkup perancangan buku, desain, dunia hobi, dan kerajinan tangan (*cosplay*).
4. Manfaat bagi Institusi Akademik
 - a) Sebagai bahan studi perbandingan karya.
 - b) Memperoleh pemahaman bahwa perancangan ini dapat dipergunakan untuk memperluas wawasan.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan
 - a. Data Primer
Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung kepada *costume maker* yang bersangkutan dalam pembuatan kostum ini, dan lingkup

komunitas *cosplay*.

b. Data Sekunder

Data sekunder dicari melalui sumber-sumber literatur tentang perancangan buku panduan atau instruksional, *cosplay*, fotografi, dan sebagainya.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yakni:

a. Observasi

Observasi dilakukan di studio *costume maker* yang bersangkutan selama proses pembuatan berlangsung, juga kepada para *cosplayer*-nya. Selain itu juga di acara-acara yang bersangkutan dengan kegiatan *cosplay* dan lingkungan sekitarnya dimana aktivitas *cosplay* ini bergerak untuk mengetahui secara rinci bagaimana situasi dan keadaan yang sedang berlangsung dalam komunitas ini baik secara nyata maupun maya (*digital*). Ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat, agar tercapainya penyampaian informasi dan promosi yang tepat sasaran.

b. Wawancara

Dilakukan kepada orang-orang yang berkepentingan di bidang *cosplay*.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang perancangan buku panduan atau instruksional, *cosplay*, sejarah, teori, dalil dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

H. Metode Analisis Data

Metode yang akan digunakan untuk menganalisis data dalam perancangan ini adalah 5W + 1H. Dalam perancangan ini yang dimaksud dengan 5W + 1H adalah sebagai berikut:

1. *What*

Pada perancangan ini akan membahas tentang media yang akan dirancang.

2. *Who*

Membedik objek apa yang akan diangkat sekaligus dengan siapa *target audience* yang akan dituju.

3. *Where*

Pada pembahasan ini akan disampaikan dimanakah objek perancangan akan dimunculkan.

4. *When*

Setelah itu akan disusun kapan media tersebut akan dipublikasikan.

5. *Why*

Selain itu perlu untuk dibahas mengapa topik ini menjadi isu perancangan terkait dengan objek yang akan diangkat.

6. *How*

Terakhir adalah akan disampaikan bagaimana cara objek atau proyek perancangan tugas akhir ini akan disampaikan pada *target audience*.

J. Skematika Perancangan

