

JURNAL 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 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.

Ketua Program Studi Diskomvis / Anggota

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



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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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*.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

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

4. Landasan Teori dan Studi Pustaka

- a. Buku Panduan

Pengertian buku berdasarkan karya tulis Fitria Damayanti, dikutip dari buku Ensiklopedia Indonesia pada tahun 2004, jika dilihat dari penampilannya dapat didefinisikan sebagai kumpulan

lembaran kertas empat persegi panjang yang sisinya dijilid bersama-sama; bagian depan dan belakang lembar-lembar kertas ini dilindungi oleh sampul yang terbuat dari bahan yang lebih tahan terhadap gesekan, kelembaban, dan lain-lain. Sementara, jika dilihat dari fungsinya, buku merupakan alat komunikasi tulisan yang dirakit satu satuan atau lebih, agar pemaparannya dapat bersistem, dan isi maupun perangkat kerasnya dapat lebih lestari. Segi pelestarian inilah yang membedakan buku dari benda-benda komunikasi tulisan lain yang lebih pendek umurnya seperti majalah, surat kabar dan selebaran.

Disamping semuanya, adapula materi tercetak lain yang digunakan sebagai media publisitas seperti buku panduan (guide book), peta, kalender, kartu pos dan lain sebagainya. Buku panduan atau guide book adalah buku yang menyajikan informasi dan 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. Lembaran tersebut dijilid menjadi satu kesatuan disertai beberapa halaman pada setiap sisinya. Pada umumnya disertakan sebagai suplemen / tambahan dari produk tersebut. Selain pada produk, buku instruksional juga digunakan sebagai media pembelajaran untuk kalangan akademik.

Buku panduan berisi informasi-informasi tentang apa saja yang terkait dengan topik yang ditunjukkan, sebagai contoh pada *travel guide book* yaitu tentang lokasi tertentu, biasa ditunjukkan kepada pengunjung, turis atau wisatawan. Lazimnya guide book ini akan mencakup informasi tentang tempat-tempat yang menarik seputar daerah yang dimaksudkan seperti tempat wisata, akomodasi, tempat makan, transportasi, kegiatan, kebudayaan atau keunikan lokal setempat. Pemetaan bermacam-macam seluk-beluk, sejarah dan budaya juga kadang dicantumkan. Maka pada perancangan ini informasi tersebut yaitu tak lain adalah mencakup tentang

pembuatan kostum dimulai dari karakter yang akan dibuat kostumnya, bahan-bahan yang akan digunakan, proses pembuatan, serta kiat-kiat atau beberapa tips dan trik yang dirasa akan berguna.

b. Tutorial

Dalam hal tutorial menurut Sharon dalam bukunya yang berjudul *Instructional Technology and Media For Learning*, seorang tutor sebagai pemberi informasi dapat berbentuk seorang manusia, program komputer, materi cetakan khusus atau buku yang menyajikan konten, mengajukan pertanyaan atau persoalan, meminta respon para pembelajar atau *target audiencenya*, dan menyediakan konten praktik. Pelaksanaan tutorial meliputi instruksi dari pengajar kepada *target audience*, antar *target audience*, komputer ke *target audience* atau buku ke *target audience*, tergantung yang mana yang dijadikan format bentuk penyedia konten pembelajaran.

(Smaldino, 2011: 35) Keuntungan dari metode tutorial dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bekerja secara mandiri. Para pembelajar atau target audience bisa bekerja secara mandiri mengenai materi yang terdapat dalam konten tutorial.
- 2) Menakar sendiri kemampuan. Para pembelajar bisa bekerja berdasarkan tingkat kemajuan mereka sendiri, mengulang informasi jika mereka harus menelaahnya sebelum berlanjut ke materi berikutnya.
- 3) Individualisasi. Para pembelajar dapat merespon kemudian mengarahkan proses belajar mereka sendiri ke tahapan atau topic selanjutnya untuk meneruskan pembelajaran, dan dapat kembali ke step sebelumnya apabila ingin melakukan perbaikan atau pengulangan.

Saat ini banyak sekali pilihan media yang tersedia yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan tutorial, seperti komputer, audio, video dan juga cetakan buku. Beberapa jenis media yang

paling sering digunakan adalah berupa teks, audio dan visual berupa gambar diam atau gambar bergerak. Visual juga dapat meliputi bentuk diagram, simbol, kartun, dan foto yang sering ditemukan pada buku tutorial.

Diperlukan literasi visual dan preferensi visual dalam menciptakan jenis visual yang cocok dalam membuat buku tutorial. Literasi visual disini adalah kemampuan untuk menafsirkan pesan dan proses pembelajaran dalam bentuk visual secara akurat dan untuk menciptakan ketertarikan. Sehingga para pembelajar mampu memahami dan membaca visual yang tersedia secara fasih dan menerapkan atau mempraktekkannya dengan benar dan tepat menurut instruksi tersebut. Sementara itu preferensi visual adalah bagaimana para pengajar atau pemberi informasi mengenai sebuah konten tutorial mampu memilih visual dengan keputusan yang tepat di antara beragam jenis visual yang ada, memilih visual seperti apa yang paling sesuai dan efektif dengan *target audiencenya*.

(Smaldino, 2011: 72) Visual dalam konten tutorial memainkan banyak sekali peranan bagi proses belajar, yaitu :

- 1) Menyediakan acuan yang konkret terhadap sebuah gagasan.
- 2) Membuat gagasan yang abstrak menjadi konkret.
- 3) Memotivasi para pembelajar.
- 4) Mengarahkan perhatian.
- 5) Mengulangi informasi dalam format yang berbeda-beda.
- 6) Mengingat kembali kepada tahapan pembelajaran yang sebelumnya.

(Smaldino, 2011: 75-78) Jenis-jenis visual yang dapat dipilih untuk diaplikasikan ke dalam sebuah tutorial ada baiknya mengacu kepada konten dan target audiencenya sehingga dapat dipilih jenis visual yang paling sesuai. Beberapa jenis visual yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Realistik, yaitu menampilkan objek visual yang sedang dipelajari sesuai dengan sebagaimana bentuk sebenarnya. Dalam hal ini bentuknya dapat berupa foto, video maupun ilustrasi realis.
- 2) Analogis, yaitu jenis visual yang menyampaikan sebuah konsep atau topic dengan menampilkan sesuatu lainnya yang menyiratkan kemiripan.
- 3) Organisasional, adalah jenis visual yang menampilkan hubungan kualitatif di antara berbagai elemen. Contohnya berupa diagram klasifikasi, timeline, diagram alur, dan peta.
- 4) Relasional, adalah visual yang mengkomunikasikan hubungan kuantitatif, seperti diagram batang atau grafik bergambar.
- 5) Transformasional, yaitu jenis visual yang menggambarkan pergerakan atau perubahan sesuai waktu, tahapan dan tempat. Contohnya adalah gambar tentang bagaimana mengikat simpul, gambar tentang proses pembuatan baju, dan sebagainya.
- 6) Interpretatif, yaitu visual yang menggambarkan hubungan teoritis dan abstrak yang dapat berupa diagram skematik.

c. Desain Instruksional

Instruksional adalah pengajaran atau hal-hal yang mengandung pelajaran (penunjuk atau penerangan). Selama ini ada tiga jenis instruksi yang umum ditemukan terbagi atas dasar indera yaitu indera pendengaran, indera peraba, dan indera penglihatan. Pada bidang desain komunikasi visual tentu mengarah pada jenis intruksi dengan indera penglihatan. Berupa petunjuk visual yang berupa ilustrasi, simbol-simbol, icon, pictogram, dan gabungan dari beberapa maupun kesemuanya.

Menurut Dr. Khoe Yao Tung dalam bukunya yang berjudul Desain Instruksional mengatakan bahwa desain instruksional adalah desain dalam proses pengajaran yang sistematis mulai dari perancangan, strategi, pengembangan dan evaluasinya terkait guru

(*instructors* atau pemberi informasi), murid (*learners* atau penerima informasi), materi dan lingkungan pembelajaran. Sementara itu Desain Instruksional Model Dick and Carey adalah model yang paling banyak digunakan karena model ini bersifat sistematis. Desainnya dimulai dari satu tahapan ke tahapan lainnya, dari satu proses ke proses berikutnya dengan jelas dan teratur. Menurut Dick and Carey, strategi instruksional diperlukan untuk mengurai proses dan mengurutkan serta menata isi materi, uraian aktivitas belajar dan menentukan bagaimana cara menyampaikan isi materi serta aktivitas penyampaiannya.

Desain instruksional memberikan beberapa contoh jenis instruksi visual, mengenal sifat, dan gaya penyajian instruksi visual antara lain:

- 1) *Warning* (Peringatan), untuk mengetahui apa yang tidak boleh dilakukan.
- 2) *Identification* (Identifikasi), memberitahukan bagian-bagian tertentu seperti misalnya saja tombol-tombol pada produk.
- 3) *Measurements* (Pengukuran), menunjukkan ukuran, panjang, sudut, jarak, waktu, dan lain sebagainya.
- 4) *Composition* (Komposisi), penempatan dan penataan ilustrasi yang tepat menyangkut kenyamanan instruksi mudah, nyaman enak dilihat dan dipahami.
- 5) *Location and Orientation* (Lokasi dan Orientasi), menunjukkan lokasi yang berkaitan dengan jelas. *Sequence* (Rangkaian), urutan tindakan atau tahapan merakit dan menyambungkan.
- 6) *Movements* (Gerakan), arah gerakan.
- 7) *Connection* (Hubungan), sambungan antara bagian untuk dihubungkan satu sama lain sesuai dengan tempatnya.
- 8) *Action* (Tindakan), menunjukkan perintah untuk melakukan sebuah cara seperti memotong, melipat, menuang, dan sebagainya.
- 9) *Cause and Effect* (Sebab dan Akibat), menunjukkan tindakan

yang dilakukan dan hasil tindakan.

- 10) *That's what it should look like* (Apa yang dimaksud, tidak seperti yang dilihat), menggunakan bentuk tanda atau sebuah perwakilan tanda dalam ikon maupun simbol.

Desain instruksi visual harus melihat dari segi media yang digunakan dan pemilihan konsep visual, jenis ilustrasi, dan rinciannya. Konsep yang tepat sangat penting agar instruksi dapat dipahami. Maka ada beberapa hal yang patut untuk dipertimbangkan terlebih dahulu seperti:

- 1) Apa yang harus dijelaskan dalam bentuk teks dan apa yang harus dijelaskan dalam bentuk gambar?
- 2) Bagaimana cara menggabungkan gambar dan teks tersebut?
- 3) Gambar seperti apa yang akan digunakan?

(Tung, 2017: 21) Sementara itu dalam mengembangkan model pengajarannya, dapat dibagi atas lima bagian, yaitu :

- 1) *Direct Instruction*, yang meliputi jenis metode seperti *lecture, simulation, invited speaker, close procedure, panels, tutorial, movies, workbooks, research report, assigned question, tape recordings, handouts*.
- 2) *Indirect Instruction*, yang meliputi *discovery, guided inquiry, case studies, focused imaging, concept mapping, composing, problem solving, unguided inquiry, decision making, socratic questioning*.
- 3) *Interactive Instruction*, yang meliputi *buzz group, problem solving, role playing, brainstorming, open discussion, panels, forums, total class, investigate group, laboratory group, cooperative learning, tutorial group, debate*.
- 4) *Individual Study*, yang meliputi *activity center, papers, contracts, reports, correspondent school, assigned questions, distance educations, brainstorming, essay*.

5) *Experiential*, yang meliputi *field observation*, *model building*, *conducting experiences*, *games*, *field study*, *games*, *field trip*, *work experiences*, *dramatizations*, *case studies*, *role playing*, *skits*, *theatrical sketch*.

Dalam hal perancangan ini, maka metode yang akan digunakan merupakan *direct instruction* karena output perancangan akan berupa buku panduan atau *tutorial* atau *workbooks*.

d. Cosplay

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, seorang jurnalis dari Jepang, pendiri Studio Hard. Beliau terinspirasi ketika mendatangi World Science Fiction Convention 1984 (Worldcon) di Los Angeles yang ramai didatangi oleh orang-orang yaitu fans yang mengenakan kostum dari berbagai karakter yang mereka idolakan. Sebutan ini kemudian dituliskannya dalam sebuah artikel dalam majalah Jepang, My Anime. (<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay>)

Akar dari budaya ini sendiri sebetulnya sudah ada sejak beberapa abad yang lalu lamanya. Seperti *masquerade balls*, *halloween*, dan *costume party*. Sehingga nama yang sebetulnya hingga saat itu dipakai adalah “*masquerade*”, namun Nobuyuki Takahashi merasa istilah tersebut kurang cocok untuk digunakan karena dalam bahasa Jepang memiliki arti “*an aristocratic costume*”, sangat berbeda dengan pengalaman yang ia rasakan di Worldcon.

Maka dari itulah ia kemudian mencetuskan sebutan baru yaitu “*cosplay*”.

Masquerade ball atau yang lebih umum dikenal sebagai topeng sudah dimulai pada abad ke-15, dan menyebar menjadi pesta kostum, dalam bentuk yang lebih sederhana. Hingga kemudian sampai ke Itali pada abad ke-16 masa *Renaissance*, yang mana umumnya hanya dinikmati oleh para kaum bangsawan dan populer di Venice. Barulah sekitar abad ke-19 menjadi benar-benar populer. Beberapa yang paling *iconic* di masa itu dan bahkan masih sering kita bicarakan hingga kini, baik itu hanya dari ceritanya atau bahkan seringkali masih dimainkan dalam teater-teater. Tidak hanya itu cerita-ceritanya ini pun masih ditulis ulang dan dimodifikasi dalam karya-karya tulis seni dan film-film, atau hanya menggunakan kembali tokoh-tokoh dan aksen lainnya. Contohnya adalah karakter-karakter dari karya milik Shakespeare, *The Three Musketeers*, dan lain-lain.

Pesta kostum terus menyebar dan berkembang hingga berdirilah World Science Fiction Convention pada tahun 1939, dan terus berlangsung dan berkembang dari tahun ke tahunnya tanpa henti kecuali pada masa perang dunia. Kemudian disusul oleh banyak convention lainnya yang serupa, misalnya saja World Cosplay Summit pertama di tahun 2003, ajang berkumpul dan berkompetisi tingkat dunia yang tentunya fokus dalam *cosplay*, sesuai dengan namanya.

World Cosplay Summit (WCS) ini tidak langsung menjadi ajang kompetisi di awal berdirinya, baru pada tahun 2005 lah kemudian diadakannya perlombaan *cosplay*. Pada saat itu yang pertama kali memenagkannya adalah tim dari Itali. Indonesia sendiri baru mulai mengirimkan perwakilannya sejak tahun 2012. Berhasil meraih juara tiga di tahun pertama masuk dan di tahun 2014. Akhirnya mencapai puncak yaitu juara satu 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 contohnya seperti Popcon, Anime Festival Asia Indonesia, Indonesia Comic Con, Comic Frontier, Ennichisai, Clas:h, dan lain lain. Jadi tidak hanya melulu mereka hanya bisa ditemui di acara khusus *cosplay* saja. *Cosplayer* bisa siapa saja dari berbagai macam lapisan masyarakat, yang mana mereka ini memiliki kesenangan yang sama atau satu *fandom*.

Fandom adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut sekelompok penggemar yang memiliki minat sama atau ketertarikan yang sama, seperti misalnya saja sesama penggemar komik Marvel. Mereka bisa saja seorang pelajar, mahasiswa, guru, karyawan, pedagang, dokter, dan lain sebagainya baik itu laki-laki maupun perempuan, dari umur balita hingga lansia.

Ketika orang sudah terjun ke dalam suatu *fandom*, maka sudah muncul adanya rasa kecintaan tertentu pada suatu hal atau karakter di dalamnya. Kemudian inilah yang mendorong orang-orang kemudian memilih untuk ber-*cosplay*. Dari situ mereka bisa menghidupkan tokoh kesukaan mereka 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 hits, 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, trilogi The Lord of The Rings dan masih banyak lagi lainnya.

Dalam buku *Cosplay Basics* disebutkan ada beberapa tipe *cosplay* yaitu *imaginary characters*, *clothes that exist in reality*, dan *original costumes*. *Imaginary characters* adalah tipe yang paling mudah kita kenali, karena merupakan tipe *cosplay* yang berpatokan

pada suatu karakter yang sudah ada dari anime, manga, atau video game. Seperti pada perancangan ini yang menggunakan cosplay Shuten Doji sebagai objeknya. Tipe yang kedua adalah *cosplay* dengan menggunakan pakaian dari profesi-profesi tertentu seperti seragam militer, polisi, perawat, dan lain sebagainya. Ini biasa dilakukan oleh adik-adik dari taman kanak-kanak ketika festival atau pawai tiap tahunnya. Tipe terakhir adalah original costumes, sesuai sebutannya maka kostum yang dikenakannya merupakan kostum dengan desainnya sendiri. Original costumes yang paling sering ditemui adalah Lolita, dan para penikmat kostum ini tidak terbatas pada event saja bahkan seringkali mereka menggunakannya pada kegiatan sehari-hari untuk berjalan di tengah kota dan lain sebagainya.

(Takasou, 2015: 15-16) Cosplaying imaginary characters dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a. Imaginary Cosplay, jenis paling umum yang mana cosplayer berpakaian dan menggunakan makeup juga wig serta aksesoris semirip mungkin dengan karakter tertentu.
- b. Joke Cosplay, kostum yang menarik dan lucu dengan tujuan untuk menarik tawa dan perhatian.
- c. Hero Cosplay, kostum berhelm yaitu tokusatsu seperti rangers, kamen riders, dan lain-lain.
- d. Robot Cosplay, kostum yang memenuhi seluruh tubuh cosplayernya menjadi sebuah robot secara utuh seperti misalnya robot transformer.
- e. Chakugurumi Cosplay, kostum yang juga menutupi seluruh tubuh cosplayernya namun tetap berupa sebuah karakter, seringkali cosplayernya menggunakan bodysuit dan head mask.

Kegiatan dalam ber-*cosplay* tak lepas dari pendalaman karakter tersebut, 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 gerak-gerik apa yang mereka lakukan ketika itu. Untuk mewujudkan kesemua hal tersebut akan dibutuhkan banyak campur tangan dari berbagai macam bidang atau keahlian. Dimulai dari hair stylish, make up, menjahit, membuat kerajinan, memotret, berakting atau memainkan peran, bahkan terkadang ada pula yang mengharuskan mereka untuk bisa bernyanyi dan menari. Sebagai bonus, komunitas ini menyajikan kepada orang-orang di dalamnya yaitu sebuah jaring sosial dengan ragam corak latar belakang yang sangat beragam.

e. Fotografi

Fotografi ialah bahasa gambar, hasil terakhir dari bentuk tertua komunikasi percetakan. Berbeda dengan kata-kata yang diungkapkan atau ditulis, ia adalah bentuk komunikasi yang dapat dipahami seluruh dunia. Tujuan yang hakiki dari fotografi ialah komunikasi. Tidak banyak orang membuat gambar hanya untuk menyenangkan diri sendiri. Kebanyakan orang memotret sesuatu kerana ingin fotonya dilihat oleh orang lain. Kita ingin atau terpaksa menjelaskan, mendidik, menghibur, mengubah, atau mengungkapkan pengalaman kita kepada orang lain. (Feininger, 1996: 9)

Selain itu menurut Andreas Feininger, fotografi ialah bentuk pengungkapan penglihatan yang khas. Fotografi didasari pada tiga sifat yang paling penting, sifat-sifat itu menentukan ruang lingkup peralatan dan yang membatasinya, apa yang dapat dilakukan dan apa

yang tidak. (Feininger, 1996: 21-23) Sifat-sifat tersebut antara lain yaitu:

a. Otentik

Sifat utama tiap pemotretan ialah otentiknya. Semua pemotretan merupakan laporan pandangan mata. Sifat ilmiah yang menyebabkan pemotretan lebih meyakinkan daripada ribuan kata-kata dan memberikan kekuatan serta keyakinan yang tidak dapat ditemukan pada bentuk komunikasi apapun. Tidak peduli bagaimana subyektifnya sasaran yang diamati atau bagaimana khayalan ditangani, yang melihat hasilnya akan insyaf bahwa ia sedang melihat sebagian dari kenyataan. Walaupun bentuk perspektif yang dirubah sekalipun, seperti yang dibuat dengan pencahayaan yang berlebih-lebihan atau penggunaan sudut pandang yang keterlalu, fotonya selalu tetap merupakan pemantulan dari kenyataan.

b. Kecepatan pencatatan

Pencatatan dengan kecepatan tinggi merupakan keuntungan besar yang diperoleh dari fotografi dibandingkan dengan alat komunikasi yang lain. Artinya kamera dapat membuat cattan yang dengan cara pencatatan lain tidak mungkin dilakukan, karena waktunya terlalu singkat atau peristiwanya terjadi terlalu cepat untuk dapat ditangkap oleh mata. Seorang jurufoto dapat membuat berlusin foto yang berbeda dalam waktu yang singkat, diantaranya dapat dipilih yang paling berguna. Ini berarti bahwa ia dapat memperlihatkan jalannya seluruh peristiwa pada gambar secara beruntun. Dan berarti pula bahwa dapat dijamin dielakkannya kemungkinan kekeliruan teknik pemotretan dengan cara mengabadikan sebuah subyek pada urutan ceat dengan diafragma atau kecepatan rana yang berbeda dan kemudian mengambil yang paling baik.

c. Kecermatan melukiskan dan pembatasan

Karena dihasilkan dengan saran mekanik yang cermat, tiap gambar yang tajam ialah pemantulan cermat dari kenyataan, tepat pada tiap-tiap detail. Kemungkinan pembuatan gambar yang sedemikian tepat adalah salah satu nilai yang tertinggi dari sifat pemotretan, karenanya dengan sarana sebuah gambar dapat diperlihatkan banyak hal, jauh lebih jelas daripada yang dapat dilihat langsung dengan mata.

Pernyataan berikut di atas adalah beberapa dari faktor yang mendorong perancangan ini untuk menggunakan foto sebagai pendekatan dalam media utama bukunya. Foto merupakan salah satu media penyampaian kepada audience yang paling dekat dengan kenyataan sehingga paling mudah dipahami atau diterima oleh masyarakat luas. Hal tersebut dikarenakan foto adalah sebuah rekam atau jejak dari situasi atau keadaan yang sungguh terjadi sehingga ia memiliki nilai kebenaran. Kemudian fungsinya yang dapat menjelaskan, mendidik, dan menyampaikan informasi maupun pengalaman tersebut juga merupakan unsur yang kuat dan cocok dengan media buku panduan ini.

Dalam buku Unsur Utama Fotografi ini dipaparkan pula beberapa tujuan di bidang fotografi dalam tiap lapangannya, antara lain sebagai berikut: (Feininger, 1996: 9-11)

a. Penerangan

Pemotretan dan dokumen, demikian juga kebanyakan pemotretan yang ditemukan pada majalah bergambar, surat kabar, buku petunjuk, penerbitan ilmu pengetahuan, dan gambar-gambar yang dipakai untuk pendidikan termasuk dalam corak ini. Tujuannya ialah untuk mendidik atau memungkinkan untuk mengambil keputusan yang benar.

b. Informasi yang mempunyai tujuan tertentu

Gambar pada perdagangan dan periklanan serta propaganda politik termasuk dalam bidang ini. Tujuannya supaya nampak cemerlang dan lebih merangsang. Sasarannya ialah untuk menjual barang, jasa atau gagasan.

c. Penemuan

Karena kamera dalam banyak bidang lebih unggul daripada mata, maka dapatlah ia dipakai untuk penemuan dalam lapangan penglihatan. Ini terjadi dibidang riset dan pemotretan ilmu pengetahuan, close up dan pemotretan jarak jauh, sudut sangat lebar dan pemotretan bekecepatan tinggi, pemotretan abstrak dan fotogram. Tujuan gambar semacam ini ialah untuk membuka lapangan baru bagi penyelidikan, untuk memperluas pandangan dan cakrawala intelek, serta memperkaya taraf hidup.

d. Pencatatan

Pemotretan memungkinkan adanya alat yang paling sederhana dan paling murah untuk pengabadian kenyataan dalam bentuk gambar. Gambar katalog, reproduksi karya seni, microfilm dokumen dan buku-buku, foto pengenalan, dan pemotretan dokumen tertentu, tergolong dalam corak ini. Dipergunakan untuk pemotretan pencatatan yang mengekalkan pengetahuan dan kenyataan dalam bentuk yang sudah diperoleh dan cocok untuk penggunaan yang sangat luas.

e. Hiburan

Pemotretan memungkinkan adanya sumber hiburan yang tak terbatas dan kesenangan: bioskop, pemotretan amatir, gambar perjalanan, buku gambar halus dan peringatan tahunan, ceritera feature dalam majalah bergambar dan sebagainya.

f. Pengungkapan pribadi

Orang-orang berbakat dan penuh daya cipta yang makin banyak jumlahnya, berpendapat bahwa pemotretan merupakan

alat yang murah untuk pengungkapan pribadi. Hampir tiap subjek dapat diabadikan dengan cara yang hampir tidak terbatas dan berbeda-beda. Para jurufoto makin dalama mencari-cari bentuk pengungkapan yang baru dan lebih tandas pada pembuatan gambarnya. Dengan gambar-gambar itu ia mengutarakan pendapatnya mengenai jagad, perasaan, gagasan, dan pikiran mereka.

Selain itu untuk kepentingan sehari-hari fotografi digabungkan dalam dua kelompok, yaitu pemotretan reproduksi dan pemotretan dokumen. Pemotretan reproduksi dipakai dalam hubungannya dengan bidang-bidang tertentu, usaha, industri, atau ilmu. Tujuannya ialah untuk mencatat peristiwa dan kenyataan dan mengabadikannya untuk segera dipergunakan atau kelak. Seringkali jenis foto ini tidak dibuat oleh jurufoto bayaran tetapi oleh ahli teknik laboratorium, seorang sarjana, penyelidik, insinyur, pegawai pada perusahaan penerbangan, dokter, ahli gigi, dan sebagainya, yang menggunakan pemotretan sebagai bagian penting dari profesi mereka.

Kelompok kedua yaitu pemotretan dokumen memiliki tugas memberi penerangan dan mendidik. Mencatat atau membuat dalam bentuk seni penyajian yang nyata dan berwenang mengenai peristiwa atau gejala kemasyarakatan atau peristiwa kebudayaan. Dokumen yang benar-benar baik berisi dua unsur yaitu kenyataan dan disajikan menurut rasa seni yang halus. Subjek dan isinya ialah kenyataan tetapi bentuknya dimana kenyataan itu dituangkan harus penuh rasa seni. Corak pemotretan ini umumnya dan terutama ditujukan kepada masyarakat luas. Tugasnya yang terutama ialah untuk merangsang dan memperkaya pemikiran. Pendekatan foto pada media utama perancangan ini termasuk dalam kategori ini, yaitu pemotretan dokumen yang menyangkut tentang persoalan subjek tertentu, kenyataan dan peristiwa.

5. Analisis Data

a. *What*

Didasari oleh fenomena *cosplay* yang sedang marak di kalangan komunitas Jepang dan mulai terkenalnya *subculture* tersebut di khalayak masyarakat umum, maka perancangan ini akan membahas seputar tentang *cosplay*.

b. *Who*

Orang-orang yang terlibat dalam fenomena tersebut tidak hanya orang-orang dalam komunitas *cosplay*, baik yang baru memulai atau yang sudah berkecimpung sejak lama, juga masyarakat umum yang tertarik dengan *subculture* bersangkutan..

c. *Where*

Wilayah jangkauan terjadinya fenomena ini meliputi *cosplay* di seluruh Indonesia. Adapun observasi secara langsung dilakukan di beberapa event di Jakarta dan Jawa Tengah seperti Yogyakarta, Semarang, dan Solo. Sementara pengumpulan data berupa dokumentasi langsung dan lainnya dipusatkan di Yogyakarta.

d. *When*

Mengingat *cosplay* ini merupakan sebuah *subculture* yang terbilang baru dan berasal dari komunitas kecil atau minoritas, dan topik yang diangkat pun adalah dari *game* yang juga terbilang baru yaitu Onmyoji, maka waktu jangkauan yang dicakup dalam pengumpulan datanya hanyalah dalam dua tahun terakhir yaitu 2018 dan 2019.

e. *Why*

Untuk alasan kenapa orang-orang dapat tertarik dengan *cosplay* dan *game* tersebut antara lain yaitu pertama *cosplay* merupakan suatu kegiatan yang bisa dibidang cukup mencolok. Dengan segala kreatifitas dan keahlian dalam membuat karya juga keahlian dalam menampilkannya disatukan dan menjadikannya sebuah maha karya yang sangat layak tampil sebagai karya seni berestetika. Dari proses pembuatannya, pendalaman peran, hingga eksekusi hasil akhir berupa foto dan lain sebagainya. Dari situ maka akan timbul pula pemahaman

akan hal-hal positif dari kegiatan *cosplay* ini seperti halnya ketekunan dalam berkarya, pembelajaran akan keahlian baru, dan mengasah kreativitas. Kemudian, untuk kenapa topik yang dipilih adalah *game* Onmyoji dikarenakan *mobile game* sedang sangat populer dikalangan baik komunitas *game*, komunitas *cosplay*, dan masyarakat umum. Onmyoji merupakan *game* yang tidak hanya merupakan 3D *game* MMORPG tetapi juga memiliki nilai estetika yang tinggi, sehingga sangat cocok diangkat untuk topik dalam perancangan ini.

f. *How*

Atas dasar berbagai faktor yang telah dijabarkan sebelumnya, perancang menggunakan panduan dalam bentuk foto, gambar, dan teks karena dianggap paling efektif dan mampu untuk menyampaikan informasi-informasi yang dimaksud. Foto adalah bentuk yang paling dekat atau mirip dengan wujud nyata secara visual sehingga memudahkan orang untuk membayangkan dan mengaplikasikannya sendiri. Namun, dokumentasi foto memiliki kekurangan pula, maka untuk menutupi kekurangan tersebut ditambahkan elemen gambar di beberapa bagian tertentu yang tidak mampu dijelaskan secara foto saja. Terakhir adalah teks yang akan melengkapi untuk menuntun atau menjelaskan secara lebih lagi kepada pembaca.

Tidak hanya menarik, tetapi isi dari buku ini juga harus tepat dengan *target audience*, maka media pendukung dan publikasi juga akan memegang peranan penting.

- 1) Observasi data dan literatur, kemudian dilengkapi dengan data-data dari observasi lapangan (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi).
- 2) Membuat rancangan dan melakukan riset objek-objek yang dituju, terutama teknik-teknik dalam proses pembuatannya dan tentang karakter yang bersangkutan.
- 3) Merancang foto, gambar, dan teks yang mampu merangkum gagasan kemudian meyusunnya sesuai dengan *layout* yang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi secara efektif serta memiliki nilai estetis juga sesuai dengan klasifikasi *audiens* dalam range yang

dimaksud.

- 4) Merancang *layout* buku, cover, dan poster yang menarik.
- 5) Menentukan media publikasi yang mendukung.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Gambaran umum dari buku panduan atau instruksi ini adalah sebagai media edukasi yaitu untuk membagikan ilmu, mengajarkan, memperluas wawasan, menunjukkan cara juga tips dan trik tertentu dalam pembuatan kostum. Tidak hanya bermanfaat tetapi juga dibalut dan diantarkan dengan tampilan yang menarik, secara kasat mata terlihat estetik namun ketika dibuka isinya pun menarik dan bermanfaat. Kedua hal ini memang harus saling melengkapi agar mampu melewati standard pasar atau *target audience* yang disasar pada perancangan ini yaitu kalangan yang menggemari barang-barang koleksi.

Buku yang semata – mata hanya berupa kumpulan informasi tanpa adanya pemancing, dalam konteks ini yaitu desain, tidak akan menarik peminat terutama untuk memunculkan hasrat kepemilikan. Sebaliknya, buku yang hanya cantik saja dilihat namun tak memiliki manfaat di dalamnya akan kehilangan nilainya sendiri. Demi memastikan kelayakan buku panduan sebagai *collectible goods* maka diharuskan untuk membuat *design* yang semenarik mungkin dengan tampilan yang eksklusif, juga instruksi dari panduan yang rinci dan mudah untuk dimengerti agar tidak mengecewakan.

Pada buku panduan pembuatan kostum ini karakter yang digunakan adalah Shuten Doji sebagai pancingan terhadap *target audience*. Shuten Doji adalah salah satu karakter dalam sebuah *game* 3D MMORPG yang sedang populer yaitu Onmyoji. Baik dari komunitas *game*, anime, penyuka Jepang, hingga masyarakat umum sangat familiar dengan *mobile game*. Di antara semua *mobile game*

tersebut yang sedang hangat salah satunya adalah Onmyoji. Sebuah *game mobile* yang sedang populer dengan *design* yang estetik dan eksklusif, sangat cocok untuk diangkat menjadi objek dalam perancangan ini.

Buku ini dibuat dengan memberikan pemahaman akan bahan-bahan yang tepat untuk digunakan dalam pembuatan kostum, juga langkah-langkah dan penggunaan peralatan yang efektif dalam prosesnya. Dari hal-hal tersebut diharapkan akan memancing perkembangan kualitas kostum dalam kancah per-*cosplay*-an di tanah air. Baik itu minat dari *cosplayer* yang masih terbilang baru memulai dan belum memiliki pengalaman dan pengetahuan sama sekali dalam bidang ini, atau membangkitkan kembali semangat para *cosplayer* yang sudah berkecimpung lama dalam komunitas ini untuk tetap produktif dan semakin lihai dalam kemampuannya.

b. Strategi Kreatif

Tidak hanya memanjakan mata, buku pada perancangan ini berisikan informasi yang dianggap berguna untuk memudahkan dalam memandu proses pembuatan kostum. Informasi tersebut tak lain adalah hasil observasi lapangan langsung kepada narasumber yang bersangkutan, juga kumpulan dari beberapa literatur atau buku, dan internet seperti misalnya *step by step* dalam proses pembuatannya lengkap dengan berbagai teknik dan tips juga trik yang dapat dilakukan dalam menghadapi berbagai macam situasi baik itupun suatu kesalahan yang lazim dilakukan dalam pembuatan. Kesemuanya akan disampaikan secara terperinci, singkat, padat, dan jelas melalui teks narasi instruksional yang disusun secara runtut dan semudah mungkin untuk dipahami.

1) *Target Audience*

a) Demografis

Jenis Kelamin: Pria dan Wanita

Usia: 14 – 54 Tahun

Pekerjaan: Pelajar, Mahasiswa, PNS, Karyawan,

Wirausahawan, dan lain-lain

Tingkat ekonomi: menengah ke atas.

Pendidikan: SD, SMP, SMA sederajat, S1, S2, S3.

b) Geografis

Tinggal di perkotaan baik itu dalam maupun luar negeri, khususnya kota dimana diselenggarakannya *event* yang bersangkutan dengan *cosplay* contohnya seperti Jakarta, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, Bali, Medan, Balikpapan, dan lainnya.

c) Psikografis

Orang-orang yang tertarik dengan satu atau dua maupun keseluruhan elemen dalam buku panduan ini. Baik itu tentang proses pembuatan kostum, karakternya, *cosplayer*, *costume maker*, fotografi, buku, dan lainnya. Kalangan yang senang dengan konten buku panduannya maupun hanya hobi mengkoleksi buku dengan tema terkait.

d) *Behavioral*

Cosplayer baik yang baru mulai menekuni dunia *cosplay* maupun yang sudah lama dan ingin memperdalam pengetahuan atau keahliannya atau sekedar ingin/senang mengkoleksi buku. Juga kepada orang-orang lain dalam komunitas ini dengan profesi berbeda, seperti misalnya fotografer *cosplay* yang memiliki ketertarikan serupa dengan tema. Bisa pula masyarakat umum yang mulai tertarik dengan bidang terkait.

2) Isi dan Tema Buku

Buku dalam perancangan ini berisikan panduan atau instruksi-intruksi dalam proses pembuatan kostum yaitu kostum karakter Shuten Doji dari *game* Onmyoji. Penyampaian ilmu-ilmu dan teknik-teknik dalam membuat kostum tersebut disampaikan dengan menggunakan susunan foto juga teks serta

dibantu dengan sedikit gambar tambahan. Selain itu ada pula pembahasan tentang karakter juga hasil foto *cosplay* di akhir sebagai patokan dan perbandingan.

Secara keseluruhan tema visual tentu akan berpusat pada satu karakter dan *game* tersebut antara lain seperti desain-desain *flat* dan ornament-ornamen khas Jepang, juga warna-warna gelap dan glamor misalnya saja merah, ungu, hitam, biru malam, dan emas.

3) Gaya Penulisan Naskah

Konten buku ini akan disusun dalam bentuk instruksi. Dengan gaya bahasa yang cenderung santai seperti pada jurnal atau majalah. Buku ini akan hadir dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Demi menyesuaikan pada sasaran perancangan yang tidak hanya remaja dan dewasa lokal, tetapi juga luar mancanegara.

4) Gaya Visual

Secara umum visual pada buku ini keras akan unsur Asia Timur, mengikuti *setting* pada *game* yaitu Jepang pada zaman Heian. Tidak hanya itu warna yang diambil adalah warna-warna malam dengan sedikit aksen emas, agar sesuai dengan karakter yang diangkat yaitu Raja Iblis Shuten Doji.

Pendekatan utama pada isi bukunya sendiri adalah pada foto dengan sedikit tambahan gambar juga teks. Maka dari itu, akan digunakan layout yang cukup bebas dan minimalis untuk mengimbangi banyaknya elemen di tiap halamannya.

2. Konsep Media

Secara umum media dalam perancangan ini bertujuan untuk membantu para *cosplayer* dalam pembuatan kostumnya. Dengan adanya satu buku ini diharapkan dapat menjadi satu pedoman dalam proses para *cosplayer* untuk membuat kostumnya. Pedoman disini yang dimaksudkan

bukanlah patokan utama melainkan sebagai alat bantu atau panduan tambahan. Misalnya saja para cosplayer muda yang baru saja mulai mencoba untuk membuat kostumnya, namun tidak paham bagaimana untuk memulai atau seperti apa saja proses-proses yang harus di lalui.

Melalui buku ini cosplayer yang baru memulai tersebut akan mendapatkan pengetahuan dan keahlian baru yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum tersebut. Tidak hanya itu, teknik-teknik dan pengalaman yang sudah dipraktikkan disini tentu masih diaplikasikan pula pada pembuatan-pembuatan kostum lain berikutnya dan seterusnya. Kemudian untuk para cosplayer lainnya diharapkan buku ini dapat menambahkan ilmu dan teknik yang mungkin saja baru mereka ketahui untuk menaikkan keahlian mereka. Sebagai tambahan buku ini bisa pula menjadi pendongkrak semangat yang pada tahap-tahap selanjutnya dapat memicu peningkatan level kemampuan para cosplayer Indonesia dalam membuat kostumnya.

Bila diteliti lagi lebih mendalam buku ini mencakup beberapa perihal tentang karakter, game, bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat kostum, proses atau praktik pembuatan kostum yaitu menjahit dan kerajinan tangan khususnya pengolahan *eva foam* beserta dengan finishingnya, *costume maker*, dan *cosplayer* dari karakter tersebut yang bersangkutan. Jadi tidak hanya sekedar buku tutorial saja melainkan ada hal-hal lebih yang bisa kita dapat di dalamnya.

Disamping manfaat edukasi, buku ini memiliki poin bonus dengan adanya nilai estetika pada keseluruhan umum rancangannya. Dengan begitu buku ini bisa dikatakan pula sebagai benda koleksi. Jadi tidak hanya baik dalam penggunaannya tetapi juga *eye pleasing* atau memanjakan mata. Sehingga mampu memuaskan hasrat kebutuhan tersier orang-orang pada masa ini yang menuntut akan barang-barangnya dibalut dengan visual yang lolos dari standar keindahan dan dianggap *stylish*.

Buku ini akan dibalut dalam desain yang terkesan lawas dan ilustrasi atau gambar-gambar ornamental yang *eyecatching*, dengan

sedikit sentuhan formal dan kesederhanaan pada teksnya untuk mengimbangi sasaran yang mayoritas adalah dewasa dan menuju dewasa. Pembaca akan ikut dibawa mengikuti alur penjelasan dalam buku ini melalui foto-foto yang disusun sedemikian rupa beserta dengan keterangan teksnya yang santai. Dengan demikian teks-teks tersebut tidak terasa memberatkan, yang mana sebetulnya adalah pelajaran untuk membantu proses pengerjaan para cosplayer untuk membuat kostumnya.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, walau tidak banyak tetapi ada pula media lain selain dari buku tersebut pada perancangan ini yang akan membantu atau mendukungnya sebagai media utama. Selain buku tersebut ada pula beberapa media lain sebagai pelengkapannya. Yang pertama ada *packaging* dari buku *hard cover* tersebut dan juga *bookmark*. Kemudian ada pula *booklet* atau leaflet yang nantinya dilampirkan bersama dengan buku tersebut atau disebarakan secara terpisah. Secara garis besar konten dari *booklet* ini adalah intisari, rangkuman atau poin-poin utama dari instruksi yang dijabarkan dalam buku. Dengan konten yang sama dengan buku, gambar yang sama, desain yang sama pula, hanya saja berupa *highlight*. Jadi, brosur ini seperti halnya bentuk minimalis dari buku tersebut. Terakhir tentunya adalah poster cetak dan poster digital dalam beberapa macam format yang berbeda untuk kebutuhan konten sekaligus promosi di akun media sosial. Tujuan dan rincian dari masing-masing media tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

a. Buku

Layaknya merchandise atau barang-barang collectible, buku ini akan dirancang agar terlihat eksklusif dengan menggunakan hard cover berukuran A4. Diimbangi dengan bagian dalam buku yaitu menggunakan kertas art paper sehingga warna terlihat *pop*. Dengan begitu buku ini akan layak masuk ke dalam rak bersama deretan koleksi buku yang lainnya. Tidak hanya itu, jenis buku seperti ini akan tetap awet dan kuat meski apabila kelak seringkali digunakan terutama dalam kondisi ruang kerja studio kerajinan atau *workshop*.

Untuk *optional* kedua juga dibuat buku dengan desain soft cover untuk harga yang lebih ekonomis.

b. Packaging

Buku yang *fancy* maka membutuhkan kemasan yang tidak kalah bagusnya. Ini dilakukan selain untuk melindungi produknya yang bernilai juga agar tidak mengurangi estetika secara keseluruhan dari buku tersebut, dan perlu dipikirkan juga bahwa rancangan kemasan untuk tidak mengalahkan nilai rancangan dari buku utamanya. Maka dari itu media akan dibuat sederhana saja berupa box dengan metode *slide* atau tanpa penutup.

c. Pembatas Buku

Jika terdapat buku bacaan maka tidak lepas kaitannya dengan pembatas, tentu dengan begitu halaman yang terakhir kali sedang dibaca tidak akan hilang jejaknya. Ide pembatas buku akan sangat sesuai dengan konsep dalam Onmyoji yang menggunakan shikigami dalam misinya. Shikigami yang belum digunakan para Onmyoji adalah berupa lembaran kertas berbentuk manusia, begitu pula dengan mantra-mantra ritual pun dituliskan dan digunakan dalam bentuk lembaran kertas.

Dalam perancangan ini akan diberikan penambahan fungsi pada pembatas buku tersebut. Tidak hanya sebagai penanda dimana terakhir kali pembaca berhenti tetapi juga sebagai penanda bagian yang sedang dibaca atau dirasa penting. Dengan kata lain fungsi lainnya ini adalah serupa dengan kegunaan *sticky notes*. Untuk mencapai tujuan tersebut pembatas buku akan dibuat dalam beberapa jenis desain yang berbeda dengan menggunakan gambar – gambar *tools* yang digunakan dalam pembuatan kostum.

d. Paper Bag

Perancangan ini yang media utama atau *output*-nya merupakan sebuah produk penjualan maka akan sangat diperlukan sebuah paper bag. Menggunakan *paper bag* dengan kertas buram atau kertas coklat agar sesuai dengan desain keseluruhan pada buku yang

ditempelkan dengan desain khas perancangan ini pada bagian depannya. Untuk pegangannya akan menggunakan tali atau pita tebal dengan ragam warna merah, ungu, krem, dan hijau.

e. Banner

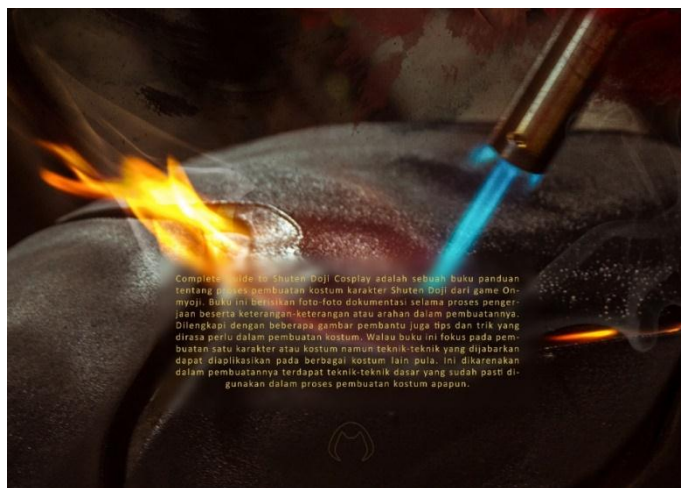
Jika ada penjualan maka adapula launching atau booth penjualannya. Dengan desain berisi informasi foto proses pembuatan dan sedikit tentang konten isi buku dibalut dengan gaya khas desain pada perancangan ini serta sedikit baluran emas pula untuk mengangkat gaya pada banner agar terlihat *fancy* dan eksklusif sesuai dengan *image* yang dipamerkan. Banner yang akan digunakan adalah banner standing.

f. Poster fisik dan digital

Media mendasar yang umumnya sangat diperlukan dalam berbagai jenis desain di bidang manapun adalah poster. Karena dengan satu dimensi saja dari media ini akan mencakup secara umum keseluruhan dari project apapun itu yang telah dikerjakan atau akan ditampilkan. Dengan kata lain sebagai media promosi, dan pada perancangan ini akan dibuat beberapa variasi poster untuk memenuhi segala kebutuhan promosinya antara lain adalah desain poster dalam bentuk cetak dan digital. Poster digital ini kemudian akan dipecah lagi jadi beberapa model atau format menyesuaikan dengan platform media sosial yang dituju seperti facebook dan juga instagram.

C. VISUALISASI

1. Desain Cover



Complete Guide to Shuten Doji Cosplay adalah sebuah buku panduan tentang proses pembuatan kostum karakter Shuten Doji dari game Onmyoji. Buku ini berisi foto-foto dokumentasi selama proses pengerjaan beserta keterangan-keterangan atau arahan dalam pembuatannya. Dilengkapi dengan beberapa gambar pembantu juga tips dan trik yang dirasa perlu dalam pembuatan kostum. Walau buku ini fokus pada pembuatan satu karakter atau kostum namun teknik-teknik yang dijabarkan dapat diaplikasikan pada berbagai kostum lain pula. Ini dikarenakan dalam pembuatannya terdapat teknik-teknik dasar yang sudah pasti digunakan dalam proses pembuatan kostum apapun.

2. Desain Isi Buku



Kerah (Baju)
Lengan (Baju)
Properti
Ikat Lengan
Armor Dada
Scarf
Ikat Pinggang
Kimonō (Baju)
Wig
Telinga Palis
Make Up
Armor Bahu
Armor Collar
Armor Tangan
Kuku Palis
Armor Kaki

WIG
ALAT DAN BAHAN

Jepit dan gunting

Hair straightener atau alat catok untuk merubah lekstur rambut, baik untuk meluruskan maupun menekuk. Pastikan untuk menggunakan jenis yang menyediakan pilihan temperatur. Karena rambut sintesis tidak mampu menerima tingkat kepanasan setinggi rambut asli. Pilihan lain kamu juga bisa menggunakan hair dryer atau pengering rambut.

Wig merah dengan panjang lebih dari 60 cm. Pilih dengan model yang sudah curly agar lebih mudah ditata secara mengembang.

Sisir wig atau sisir dengan bahan stainless steel berkerengangan jarang. Model ini akan lebih mudah digunakan pada rambut sintesis.

Hairspray. Untuk model penataan yang cukup mengembang seperti ini kamu mungkin akan membutuhkan lebih dari satu botol.

Membangun tekstur acak dengan metode grinding

Menambal bagian yang tidak sengaja bolong dengan menggunakan potongan sponsut dan lem tembak.

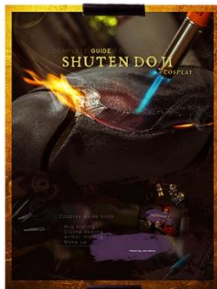
5. Selain membentuk dimensi wajah agar tidak terlihat datar juga untuk mendetailkan garis wajah yang keras dan seram seperti Shuten Doji maka diaplikasikan contour. Contour akan sangat berguna dalam membentuk wajah, terutama rahang dan tulang pipi, baik itu memisahkan maupun menyempit. Ratakan hingga tak terlihat lagi garis goresan agar tampak alami.

6. Kemudian untuk menutupi kantong mata, noda, dan kelainan yang tidak diinginkan tutupi dengan concealer. Ratakan dengan arah menyebar dan tumpul dengan bedak tabur menggunakan spons lembut.

7. Shuten Doji tidak memiliki alis maka step selanjutnya langung menuju makeup mata. Akan diborek mata yang tajam dengan makeup mata yang shocky menggunakan variasi coklat, hitam, dan merah.

8. Penting untuk diingat bahwa makeup karakter adalah memanipulasi bentuk wajah asli. Sebagai contoh mengubah bentuk mata bulat di atas menjadi lebih tajam dengan menggosokkan dan bagian pangkal waterline hingga memarung melebihi ujung mata sehingga dan menggunakan eyeliner dengan keribalan yang tipis dan memukir ke atas. Sebaliknya untuk bentuk mata yang sipit maka menggunakan eyeshadow dan eyeliner di luar waterline juga keribalan yang lebih untuk memperbesar mata. Kemudian untuk lekuk mata, terutama bentuk monclid bisa menggunakan eyeshadow ataupun digambar sesuai karakter yang dituju.

3. Media Pendukung



D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Indonesia memiliki sumber daya manusia yang berpotensi pada keahliannya dalam hal kerajinan tangan. Mengolah atau menciptakan karya-karya tidak terkecuali yaitu dalam bidang *cosplay*. Namun, oleh karena *subculture* yang terbilang masih muda dan minor ini terutama di Indonesia, maka masih sangat minim pula informasi yang mampu didapatkan, baik itu tentang *cosplay* itu sendiri, proses dalam *cosplay*, *event*, dan lain sebagainya. Sementara peminatnya sudah mulai banyak menjamur bahkan merambat hingga kalangan di luar komunitas yang bersangkutan.

Sejauh ini seringkali terjadi baik itu *trial and error* dalam eksperimen pembuatan kostum melalui eksperimen-eksperimen otodidak yang tidak sesuai. Tidak jarang pula timbul ketidakpuasan akan hasil yang didapatkan. Padahal hal-hal ini bisa dihindari apabila mendapatkan pengarahan yang benar dengan *tips and trick* yang tepat baik itu dari sebelum ataupun hingga ketika proses pembuatannya. Perancangan buku panduan *cosplay* Shuten Douji (Onmyoji) ini dibuat sebagai respon dari kurangnya media pembelajaran terutama dalam bentuk buku pada bidang *cosplay*. Batasannya hanya pada pembuatan satu kostum saja, walau begitu ini dirasa sudah cukup untuk mencakup dasar dalam pembuatan kostum lain.

Melalui pendekatan foto dokumentasi diharapkan dapat menyampaikan informasi seakurat dan sedekat mungkin dengan realita pembaca sehingga lebih mudah dalam memandu mereka. Selama masa observasi ini lah ditemukan bahwa perlunya pemahaman lebih oleh penulis tentang proses pembuatan seperti teknik pengecatan, pembuatan pola, pengukuran, menjahit, anatomi, dan lainnya agar dapat dengan baik menyampaikan informasi-informasi tersebut kepada pembaca. Sebagai tambahan, untuk bagian-bagian sulit tertentu akan ditambahkan pula sedikit gambar demi membantu menjelaskan hal-hal yang tidak mampu tertangkap kamera dan teks. Kemudian foto-foto ini akan melalui proses

dapur editing pula untuk menyesuaikan warna foto sesuai dengan konsep malam dan ketimuran yang kental pada buku ini. Warna-warna tersebut tidak lain seperti hitam, ungu, merah, emas, dan nuansa-nuansa serupa lainnya.

Perancangan buku panduan *cosplay* Shuten Douji (Onmyoji) ini dirancang dengan desain dan layout yang cukup minimalis dibalut dengan sentuhan ketimuran yang kental, mengikuti asal dari karakter yang diangkat tersebut. Layout minimalis digunakan untuk mengimbangi konten buku agar tidak terlalu ramai dengan desain dan visualnya seperti foto-foto yang digunakan sebagai pemandu pada buku ini. Jika tidak demikian maka informasi-informasi penting yang ingin disampaikan bisa saja dapat terabaikan atau tidak tertangkap dengan baik. Sementara susunannya yang asimetris agar dapat menggiring pembaca sesuai dengan alur panduan yang ditujukan. Foto-foto tersebut tidak lain berupa dokumentasi selama proses pembuatan kostum yang sudah diabadikan sebelumnya langsung kepada para ahlinya.

2. Daftar Pustaka

Buku:

Feininger, Andreas. *Unsur Utama Fotografi*. Semarang: Dahara Prize, 1996.

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russell. *Instructional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana, 2011.

Takasou, RUMINE and TREND-PRO. *Cosplay Basics A Beginners Guide To The Art of Costume Play*. Canada: One Peace Books, 2015.

Tung, Yao Khoe. *Desain Instruksional*. Yogyakarta: Andi, 2017.

Internet:

https://onmyoji.fandom.com/wiki/Shuten_Doji

<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay>

<http://yokai.com/shikigami/>

<http://yokai.com/shutendouji/>