



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU PENGENALAN BAHAN DAN  
TEKNIK DASAR PEMBUATAN KOSTUM *ARMOR***

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Amaynda Mazaya  
NIM : 11120210267  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2015**

## **LEMBARPERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amaynda Mazaya  
NIM : 11120210267  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN BUKU PENGENALAN BAHAN DAN TEKNIK DASAR  
PEMBUATAN KOSTUM *ARMOR*  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2015

Amaynda Mazaya



UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU PENGENALAN BAHAN DAN**  
**TEKNIK DASAR PEMBUATAN KOSTUM *ARMOR***

Oleh

Nama : Amaynda Mazaya

NIM : 11120210267

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Juni 2015

Pembimbing

MohammadRizaldi,S.T.,M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

GideonK.F.,S.T.,M.Ds

DesySandrayaniH., S.Sn., M.Pd.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah membantu saya dalam proses mengerjakan tugas akhir yang berjudul “Perancangan buku pengenalan bahan dan teknik dasar pembuatan kostum *armor*”.

Pemilihan topik ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis akan hobi *cosplay* dapat meningkatkan kreatifitas dalam usaha menampilkan suatu karakter kedalam dunia nyata. Namun sayangnya masih banyak penikmat hobi *cosplay* memiliki kostum yang mereka kenakan berasal dari membeli bukan dengan membuatnya sendiri. Padahal dengan membuat kostumnya sendiri, seorang *cosplayer* dapat mengikuti kompetisi tingkat nasional maupun internasional. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan *cosplayer* akan bahan serta proses pembuatan sebuah kostum. Kendala tersebutlah yang membuat seorang *cosplayer* maupun yang tertarik akan hobi ini menganggap kostum adalah kendala terbesar.

Penulis mendapatkan beberapa pengalaman berharga dalam setiap proses mengerjakan tugas akhir ini. Penulis belajar mengenai hal baru ketika melakukan riset tugas akhir, seperti mendalami fenomena dari berbagai sudut pandang, menjabarkan masalah, mencari solusi, serta merancang media dengan memanfaatkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang selama ini telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap semoga penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis, maupun masyarakat yang membaca.

Selama mengerjakan tugas akhir, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing, yang tidak kenal lelah serta terus berusaha untuk membantu memberikan ide-ide dan solusi ketika penulis mengalami kesulitan.
3. Komunitas Cosplay Jakarta, Komunitas Harajuku & Cosplay Indonesia, Bapak Ari Santosa, S.Sn. sebagai narasumber penulis.
4. Kedua orang tua penulis, yang selalu mendampingi dan memberikan arahan, pengertian, dukungan moral, materil, serta tenaga dari awal, pertengahan, hingga akhir tugas akhir ini selesai.
5. Teman-teman serta sahabat-sahabat penulis yang senantiasa mendampingi dan memberikan dukungan, motivasi, ide, serta masukan yang berarti bagi penulis.
6. Pihak-pihak yang penulis tidak dapat tuliskan satu per satu, yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, institusi, dan khalayak umum. Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun atas kekurangan dari laporan ini.

Tangerang, 30 Juni 2015

Amaynda Mazaya





## ABSTRAKSI

*Cosplay* berasal dari kata *costume* dan *role-play*, dimana dapat diartikan mengenakan kostum berdasarkan sebuah karakter dalam *film*, buku, *video game* hingga karakter terkenal lainnya. Tidak hanya sebatas memakai kostum, seorang yang melakukan *cosplay* (*cosplayer*) haruslah mengenakan *make-up* serta berakting sesuai dengan karakter yang diperankannya. *Cosplay* merupakan hobi yang dapat meningkatkan kreatifitas dalam usaha menampilkan suatu karakter kedalam dunia nyata. Namun masih banyak *cosplayer* memilih untuk membeli kostum mereka dibanding membuatnya sendiri. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan *cosplayer* akan bahan serta proses pembuatan sebuah kostum. Kendala tersebutlah yang membuat seorang *cosplayer* maupun yang ingin memulai hobi ini menganggap kostum menjadi kendala terbesar dalam *cosplay*.

Kata kunci : (Hobi, *Cosplay*, Kostum)



UMN

## DAFTAR ISI

<b>LEMBARPERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7. Metode Perancangan .....	5
1.8. Skematika Perancangan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1. Cosplay.....	8
2.1.1. Kostum .....	10
2.1.2. <i>Make-up</i> .....	10
2.1.3. Akting.....	11

2.2.	Ilustrasi .....	12
2.3.	Fotografi .....	14
2.4.	Buku .....	17
2.5.	Teori desain .....	19
2.5.1.	Elemen desain .....	19
2.5.2.	Prinsip desain .....	21
2.5.3.	<i>Layout</i> .....	22
2.5.4.	Tipografi .....	23
2.5.5.	Teori Warna .....	24
2.6.	Kertas .....	28
2.7.	Penjilidan .....	30
<b>BAB II METODOLOGI .....</b>		<b>32</b>
3.1.	Gambaran Umum Penelitian .....	32
3.1.1.	Wawancara .....	34
3.1.2.	Kuesioner .....	37
3.1.3.	Studi <i>Existing</i> .....	42
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>		<b>52</b>
4.1.	Konsep Perancangan .....	52
4.1.1.	Tujuan Perancangan .....	53
4.1.2.	Strategi Perancangan .....	53
4.2.	Mind Mapping .....	54
4.3.	<i>Brainstorming</i> .....	55

4.4. Perancangan .....	56
4.5. Strategi Market.....	61
4.6.....	63
4.7. Budgeting .....	63
<b>BAB VPENUTUP.....</b>	<b>66</b>
5.1. Kesimpulan .....	66
5.2. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XIV</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>XIV</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Penggunaan <i>Golden Mean</i> .....	15
Gambar 2.2.Penggunaan <i>Rule of Third</i> .....	15
Gambar 2.3.Penggunaan Komposisi <i>Framing</i> .....	16
Gambar 2.4.Penggunaan Komposisi <i>Point of Interest</i> .....	17
Gambar 2.5. <i>Symmetrical Grid</i> .....	23
Gambar 2.6. <i>Asymmetrical Grid</i> .....	23
Gambar 2.7.Warna Harmoni Analogus.....	26
Gambar 2.8.Warna Harmoni Kotemporer.....	26
Gambar 2.9.Warna Harmoni Split Kotemporer .....	26
Gambar 2.10.Warna Harmoni Triads.....	27
Gambar 2.11.Warna <i>Monotone Achromatic</i> .....	27
Gambar 2.11.Warna <i>Monotone Cromatic</i> .....	27
Gambar 3.1.Perbandingan Umur dan Jenis Kelamin <i>Cosplayer</i> .....	37
Gambar 3.1.Perbandingan Cara Mendapatkan Kostum <i>Cosplay</i> .....	38
Gambar 3.1.Perbandingan Biaya yang Dikeluarkan <i>Cosplayer</i> dengan pendapatan atau uang saku perbulan .....	38
Gambar 3.1.Perbandingan Biaya Membeli Jadi atau Memesan Kostum <i>Cosplayer</i> dengan pendapatan atau uang saku perbulan <i>Cosplayer</i> .....	39
Gambar 3.1.Perbandingan Materi yang Dibutuhkan Oleh <i>Cosplayer</i> Membeli Jadi atau Memesan dengan <i>Cosplayer</i> Membuat Sendiri.....	40
Gambar 3.1.Perbandingan Peranan Tutorial Bagi <i>Cosplayer</i> .....	41
Gambar 3.1.Sampul Depan <i>Amazing Cosplay &amp; Costume Idea</i> .....	42

Gambar 3.2. Daftar Isi <i>Amazing Cosplay &amp; Costume Idea</i> .....	43
Gambar 3.3. Halaman Pengenalan Bahan Pembuatan Kostum <i>Cosplay</i> .....	43
Gambar 3.4. Halaman <i>Tutorial</i> .....	44
Gambar 3.5. Sampul Belakang <i>Amazing Cosplay &amp; Costume Idea</i> .....	44
Gambar 3.6. Sampul depan <i>The Book of Armor Making: with Worbla and Wonderflex</i> .....	46
Gambar 3.7. Daftar Isi <i>The Book of Armor Making: with Worbla and Wonderflex</i> .....	46
Gambar 3.8. Pengenalan Bahan <i>Worbla dan Wonderflex</i> .....	47
Gambar 3.9. Halaman <i>Tutorial</i> .....	47
Gambar 3.10. Halaman Depan Replika Makanan dari Benang .....	49
Gambar 3.11. Daftar Isi <i>The Book of Prop Making: with Foam and Worbla</i> .....	49
Gambar 3.12. Halaman Pengenalan Alat dan Bahan & Teknik Dasar .....	50
Gambar 3.13. <i>Tutorial</i> Pembuatan .....	50
Gambar 3.13. Galeri Karya .....	51
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping Cosplay</i> .....	54
Gambar 4.2. <i>Mind Mapping</i> Kostum .....	55
Gambar 4.3. Bentuk-bentuk <i>Brain Storming</i> .....	56
Gambar 4.4. Gaya Visual Fotografi .....	56
Gambar 4.5. Sketsa <i>Layout</i> .....	57
Gambar 4.6. Grid yang Digunakan Penulis .....	57
Gambar 4.7. Warna utama pada Buku .....	58
Gambar 4.8. <i>Vampiro One</i> .....	59

Gambar 4.9. <i>Overlock</i> .....	59
Gambar 4.10. Penggunaan <i>Vampiro One</i> dan <i>Overlock</i> .....	59
Gambar 4.11. Alternatif Cover Buku .....	60
Gambar 4.12. Cover Depan dan Belakang Buku .....	60
Gambar 4.13. Perwakilan Tampilan Buku .....	61
Gambar 4.13. <i>X-banner</i> .....	62
Gambar 4.13. Poster .....	62
Gambar 4.13. Cover CD .....	63

UMMN