



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan buku *A geek in Japan : discovering the land of manga, anime, Zen, and the tea ceremony*, Garcia (2011) menjelaskan bahwa *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 (hlm. 95). Namun menurut Widiatmoko (2013) dalam buku *Amazing Cosplay & Costume Idea*, tidak hanya sebatas memakai kostum, seorang yang melakukan *cosplay* (*cosplayer*) haruslah mengenakan *make-up* serta berakting sesuai dengan karakter yang diperankannya (hlm.4).

Berdasarkan artikel “*Cosplay* Penyaluran Hobi Para Pecinta *Manga*” (www.redaksi.co.id, diakses pada 2 Maret 2015), *cosplay* mulai dikenal di Indonesia pada awal tahun 2000-an dengan pertama kalinya muncul event *cosplay* di Universitas Indonesia. Widiatmoko (2013) juga menambahkan, seiring berjalannya waktu, kini hampir tiap minggu terdapat event *cosplay* di kota-kota besar di Indonesia (hlm. 12).

Menurut hasil wawancara kepada Benaya Bonaventura selaku kepala administrator komunitas *Cosplay* Jakarta pada 11 April 2015 menyatakan bahwa *Cosplay* Jakarta yang terbentuk sejak kisaran tahun 2004 kini telah memiliki anggota lebih dari 8.000 yang aktif menghadiri event *cosplay* maupun aktif dalam

dunia maya. Seperti dalam acara Jakarta *Cosplay* parade sebanyak lebih dari 2.000 *cosplayer* menghadiri event tersebut.

Dalam artikel “Totalitas *Cosplay*, butuh kreativitas atau uang?” (www.merdeka.com, diakses pada 2 Maret 2015) dijelaskan bahwa seorang *cosplayer* perlulah mengeluarkan biaya ratusan ribu hingga jutaan rupiah untuk bisa mendapatkan dengan tingkat kemiripan yang tinggi serta detail yang banyak. Kostum pun menjadi kendala bagi *cosplayer* yang tidak bisa membuat kostumnya sendiri yang mengharuskan mereka membeli kostum dari *costume maker*.

Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan kepada 117 *cosplayer*, 68% *cosplayer* mendapatkan kostum karakter yang mereka inginkan dengan cara membelinya jadi kostum, dengan kisaran biaya seharga 500 ribu rupiah sampai satu juta rupiah untuk tiap kostumnya dengan 46% memiliki pendapatan kurang dari biaya pembuatan dan 41% pendapatannya setara dengan biaya satu buah kostum. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan *cosplayer* akan bahan serta proses pembuatan sebuah kostum.

Dimana menurut Benaya Bonaventura juga menjelaskan bahwa sebenarnya dengan membuat kostum sendiri, seorang *cosplayer* dapat berkesempatan untuk mengikuti sebuah kompetisi *cosplay* tingkat nasional maupun internasional.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik melakukan perancangan buku pengenalan bahan dan teknik dasar pembuatan kostum *cosplay* dikarenakan hobi

tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dalam usaha menampilkan suatu karakter kedalam dunia nyata dengan biaya yang lebih terjangkau.

Penggunaan media buku pada tugas akhir ini tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi mengenai alat dan bahan yang digunakan serta teknik dalam pembuatan sebuah kostum, namun juga melampirkan bahan utama pembuatan kostum agar dengan hal tersebut dapat langsung mempraktekkannya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa masaah yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana perancangan buku pengenalan bahan dan teknik dasar pembuatan kostum *armor* untuk remaja laki-laki Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan buku pengenalan bahan dan teknik dasar pembuatan kostum *cosplay* adalah sebagai berikut:

1. Demografi: Target sasaran buku ini adalah remaja laki-laki, dimana berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan, 97% *cosplayer* berusia 14-24 tahun.
2. Geografi: Pulau Jawa dan Bali serta kota-kota besar lainnya seperti Jambi, Lampung, Bangka, Medan, Pontianak, Makasar dan Manado. Dimana berdasarkan hasil wawancara dengan *Cosplay* Jakarta kota-kota tersebut merupakan persebaran lokasi *cosplayer* di Indonesia.

3. Psikografi: Target sasaran adalah remaja laki-laki yang menekuni dan tertarik dengan hobi *cosplay* terutama dengan kostum *armor*.
4. Ekonomi-sosial: Target sasaran adalah remaja dengan pendapatan kurang dari 500 ribu rupiah hingga 1 juta rupiah.
5. Teknis Media: Buku akan difokuskan pada pengenalan bahan pembuatan kostum armor dengan berbahan *eva foam* atau busa hatidengan memberi lampiran material kedalam buku agar dapat mengenal dan mempraktekkan teknik dasar pembuatan kostum.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah merancang buku pengenalan bahan dan teknik dasar pembuatan kostum *armor* untuk remaja laki-laki.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis: Manfaat yang didapat penulis dalam penulisan tugas akhir ini adalah penulis dapat belajar untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dari universitas dengan merancang media informasi berupa buku.
2. Target: Manfaat penulisan tugas akhir ini kepada target sasaran adalah dapat meningkatkan kreatifitas remaja dalam mengembangkan hobinya dengan harga yang lebih terjangkau dan dapat mengembangkan *cosplay* menjadi hobi yang dapat memberikan kebanggaan bagi pelakunya maupun nama negara dengan mengikuti kompetisi *cosplay* hingga tingkat dunia.

3. Univesitas: Penulis berharap dalam penulisan tugas akhir ini dapat memberi contoh bagi mahasiswa desain grafis Universitas Multimedia Nusantara lainnya dalam merancang buku.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini Penulis memulai perancangan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner dan wawancara. Dimana menurut Basuki(2010) dalam buku Metode Penelitian, kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang sengaja disusun untuk diberikan kepada responden secara langsung. Sedangkan wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyusun pertanyaan yang kemudian akan ditanyakan kepada responden serta dicatat oleh pewawancara sendiri (hlm.155).

1.7. Metode Perancangan

1. Rumusan Masalah

Sebelum memulai perancangan, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan *survey* dan mencari fakta mengenai *cosplay* dan pelakunya di Indonesia.

2. Mindmapping

Setelah diperoleh data fenomena, penulis mencari solusi apa yang dapat dilakukan.

3. Konsep

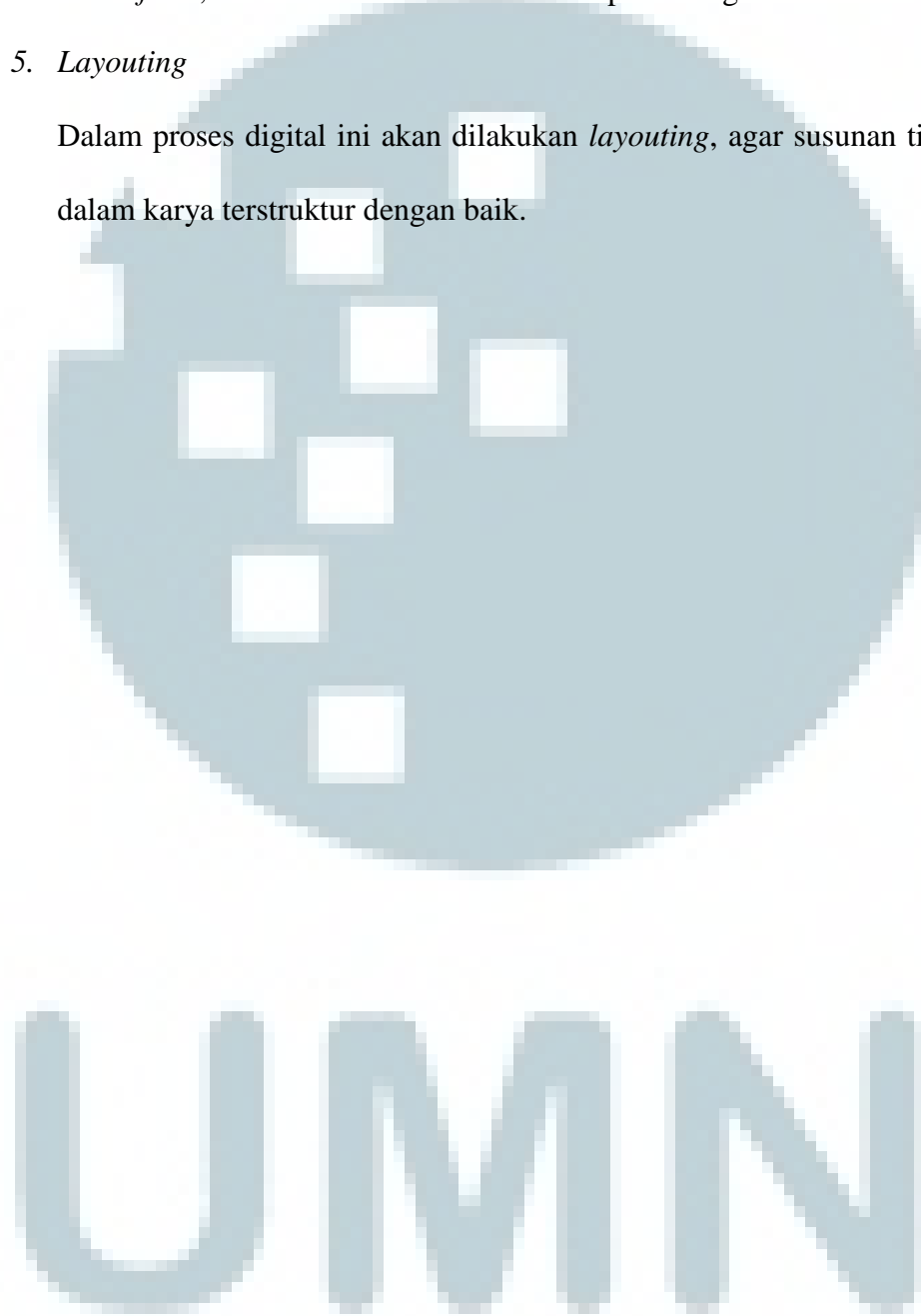
Dari *brainstorming* tersebut diperoleh *keywords* yang kemudian dikembangkan menjadi konsep.

4. Sketsa

Konsep yang sudah terbentuk dituangkan ke dalam bentuk sketsa dan jika sudah *final*, sketsa tersebut akan masuk ke proses digital.

5. *Layouting*

Dalam proses digital ini akan dilakukan *layouting*, agar susunan tiap elemen dalam karya terstruktur dengan baik.



1.8. Skematika Perancangan

