

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU PANDUAN *COSPLAY* DENGAN GAYA PENCERITAAN *MANGA*

Oleh

Restu Primawati Hudrita

NPM: 109300042

Perkembangan *cosplay* di Indonesia semakin maju dengan populernya anime dan komik Jepang. Banyak acara-acara bertema budaya Jepang yang diadakan di sekolah dan kampus memasukan *cosplay* sebagai daya tariknya. Hal ini memicu terbentuknya banyak komunitas *cosplay*. Dari 8 komunitas atau tim *cosplay* yang aktif di Bandung, rata-rata usianya adalah remaja dengan profesi pelajar dan mahasiswa. Walaupun *cosplay* telah berkembang di Indonesia, apresiasi masyarakat terhadap *cosplay* tidak cukup baik. Masyarakat Indonesia masih memandang aneh terhadap *cosplay*. Minimnya media informasi mengenai dasar *cosplay* menjadi faktor penyebab kurangnya pemahaman tentang *cosplay*.

Metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan yaitu pengumpulan data dari studi pustaka, observasi ke beberapa acara dan komunitas *cosplay* di Bandung, wawancara kepada *cosplayer* dan tim *cosplay* Bandung yang cukup berpengalaman.

Solusi yang didapat adalah membuat media informasi untuk memperkenalkan dasar-dasar *cosplay* yang mudah didapatkan oleh masyarakat. Penulis membuat buku panduan *cosplay* dengan gaya penceritaan melalui komik Jepang atau *manga* agar mudah dipahami.

Tugas Akhir ini dibuat dengan harapan dapat memperkenalkan dasar *cosplay* kepada masyarakat umum khususnya pelajar dan mahasiswa usia 12-21 tahun.

Kata Kunci: buku, *cosplay*, komunitas.

ABSTRACT

DESIGN GUIDEBOOK OF *COSPLAY* THROUGH STORYTELLING OF *MANGA* STYLE

By

Restu Primawati Hudrita

NPM: 109300042

Cosplay developments in Indonesia is advancing from the popularity of anime and Japanese comics. Many events with Japanese cultural themed are held at school and college using cosplay as their attraction. They cause to form many cosplay communities. From 8 cosplay communities or team who are active in Bandung, the average age are students. Although cosplay has been developed in Indonesia, people's appreciation about cosplay is not good enough. Indonesian society still looked weird to cosplay. The lack of basic information about cosplay media causes a lack of understanding about cosplay.

So the methods to solve the problem are collecting data from literatures, observation to some events and cosplay communities in Bandung, interviewing cosplayers and cosplay team Bandung who quite experienced.

The solution is making the media information to introduce the basics of cosplay that easy to reach for public. So the author create guidebook of cosplay through storytelling of comic with Japanese style or manga so can easily to be understood.

This Final Project was made with the hope of introducing basic cosplay to the general public especially students with aged 12-21 years.

Keywords: books, cosplay, community.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR/FOTO.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah	4
1. 3 Rumusan Masalah	4
1. 4 Ruang Lingkup	4
1. 5 Tujuan Perancangan	5
1. 6 Cara Mengumpulkan Data	6
1. 7 Skema Perancangan	6
1. 8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2. 1 Teori Ilustrasi	8
2. 2 Teori Storytelling	10
2. 3 Teori Komik	12
2. 4 Teori Desain Karakter	23
2. 5 Teori Dasar Desain Grafis.....	25
2. 5. 1 Teori Layout Buku	25
2. 5. 2 Teori Tipografi	27
2. 5. 3 Teori Warna	29
2. 5. 3. 1 Organisasi Warna	29
2. 5. 3. 2 Sifat Warna	30

2. 6 Teori Kostum	32
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	38
3. 1 PT Elex Media Komputindo	38
3. 1. 1 Sejarah Singkat Perusahaan	37
3. 1. 2 Profil Perusahaan	40
3. 1. 3 Buku Anak Dan Remaja	40
3. 2 <i>Cosplay</i> Jepang	42
3. 2. 1 Sejarah <i>Cosplay</i> Jepang	42
3. 2. 2 Jenis-Jenis <i>Cosplay</i> Jepang	44
3. 2. 3 <i>Cosplay</i> Jepang Di Indonesia	48
3. 2. 4 Komparasi Selain <i>Cosplay</i> Jepang	50
3. 2. 5 Wawancara Dengan Rizky Karismana	51
3. 3 Data Khalayak Sasaran	52
3. 4 Komparasi Proyek Sejenis	54
3. 5 Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	57
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4. 1 Konsep Komunikasi	60
4. 2 Konsep Kreatif	61
4. 2. 1 Storyline	61
4. 2. 2 Konsep Karakter	63
4. 3 Konsep Media	64
4. 4 Konsep Visual	65
4. 4. 1 <i>Layout</i>	65
4. 4. 2 Tipografi	66
4. 4. 3 Warna	67
4. 5 Hasil Perancangan	68
4. 5. 1 Sketsa	68
4. 5. 2 Konsep Karakter	70
4. 5. 3 Hasil Karya	72
BAB V PENUTUP	80
5. 1 Saran	80
5. 2 Kesimpulan	80

DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN WAWANCARA	83
LAMPIRAN SKETSA	88

DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I. 1 Skema Perancangan	7
Gambar II. 1 Contoh Ilustrasi	8
Gambar II. 2 Bentuk Penyederhanaan Gambar	9
Gambar II. 3 Gaya Ilustrasi Sederhana Pada Fashion	10
Gambar II. 4 Struktur Cerita	11
Gambar II. 5 <i>Storytelling To Instruct</i>	12
Gambar II. 6 Anatomi Halaman Komik	13
Gambar II. 7 Contoh <i>Moment To Moment</i>	14
Gambar II. 8 Contoh <i>Action To Action</i>	14
Gambar II. 9 Contoh <i>Subject To Subject</i>	15
Gambar II. 10 Contoh <i>Scene To Scene</i>	15
Gambar II. 11 Contoh <i>Aspect To Aspect</i>	16
Gambar II. 12 Contoh <i>Non Sequitur</i>	16
Gambar II. 13 Contoh <i>Choice Of Frame</i>	17
Gambar II. 14 Contoh <i>Choice Of Image</i>	17
Gambar II. 15 Contoh <i>Choice Of Word</i> Penekanan Waktu	18
Gambar II. 16 Contoh <i>Choice Of Word</i> Percakapan	18
Gambar II. 17 Contoh <i>Word-Specific</i>	19
Gambar II. 18 Contoh <i>Picture-Specific</i>	19
Gambar II. 19 Contoh <i>Duo-Specific</i>	20
Gambar II. 20 Contoh <i>Intersecting</i>	20
Gambar II. 21 Contoh <i>Interindependent</i>	20
Gambar II. 22 Contoh <i>Parallel</i>	21
Gambar II. 23 Contoh <i>Montage</i>	21
Gambar II. 24 Contoh <i>Choice Of Flow</i> Panel	22
Gambar II. 25 Contoh <i>Choice Of Flow</i> Dialogue Balloon	22
Gambar II. 26 Contoh <i>Inner Life</i>	24
Gambar II. 27 Contoh <i>Visual Distinction</i>	24
Gambar II. 28 Contoh <i>Epressive Traits</i>	25
Gambar II. 29 Bentuk Pengembangan Huruf	27

Gambar II. 30 Bentuk Huruf Berdasarkan Urutan Waktu Pembuatan	28
Gambar II. 31 Lingkaran Warna Munsell	30
Gambar II. 32 Contoh Kostum Pada Abad 20	33
Gambar II. 33 Contoh Desain Dekoratif	34
Gambar II. 34 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Buah-Buahan	35
Gambar II. 35 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Hewan	35
Gambar II. 36 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Daerah Sunda	36
Gambar II. 37 Desain Busana Dengan Sumber Ide Keadaan Alam Di Darat	36
Gambar II. 38 Desain Busana Dengan Sumber Ide Kain Batik	37
Gambar II. 39 Desain Busana Dengan Sumber Ide Keadaan Lingkungan Sosial	37
Gambar III. 1 Logo PT. Elex Media Komputindo	38
Gambar III. 2 <i>Cosplay</i> Jepang	42
Gambar III. 3 <i>Cosplay Cross-dress</i> Sebastian Michaelis	43
Gambar III. 4 Kompetisi <i>Cabaret</i> dari <i>Going Merry Team (One Piece)</i>	44
Gambar III. 5 <i>Cosplay</i> Curapict dari <i>Anime/Manga Hunter X Hunter</i>	45
Gambar III. 6 <i>Cosplay</i> Sora dari <i>Game Kingdom Heart</i>	45
Gambar III. 7 <i>Cosplay</i> Original <i>Gothic Lolita</i>	46
Gambar III. 8 <i>Cosplay Tokusatsu</i> Dengan Teknik <i>Crafting</i>	47
Gambar III. 9 <i>Masquerades</i>	51
Gambar III. 10 <i>Cosplay</i> Hantu Indonesia	51
Gambar III. 11 <i>Cover</i> Dinamika Busana Pria Oleh Goet Poespo	54
Gambar III. 12 <i>Layout</i> Dinamika Busana Pria Oleh Goet Poespo.....	55
Gambar III. 13 <i>Cover</i> Belajar Menggambar Komik Jepang Oleh Gakushudo	56
Gambar III. 14 <i>Layout</i> Belajar Menggambar Komik Jepang Oleh Gakushudo....	56
Gambar III. 15 <i>Cover Fantastic Cosmetic</i> Oleh Kim Mi-Kyung	57
Gambar III. 16 <i>Layout Fantastic Cosmetic</i> Oleh Kim Mi-Kyung.....	57
Gambar IV. 1 <i>Layout</i> Halaman Isi	65
Gambar IV. 2 <i>Tipografi</i> Judul	66
Gambar IV. 3 <i>Tipografi</i> Teks	67
Gambar IV. 4 Palet Warna	67
Gambar IV. 5 <i>Sketsa</i> Desain Karakter	69
Gambar IV. 6 <i>Sketsa Storyboard</i>	70

Gambar IV. 7 Karakter Perempuan	71
Gambar IV. 8 Aksesoris Karakter Perempuan	71
Gambar IV. 9 Karakter Laki-Laki	72
Gambar IV. 10 Aksesoris Karakter Laki-Laki	72
Gambar IV. 11 <i>Inking</i>	73
Gambar IV. 12 <i>Coloring</i>	74
Gambar IV. 13 <i>Lettering</i>	75
Gambar IV. 14 Halaman Transisi	76
Gambar IV. 15 Halaman Pelengkap	76
Gambar IV. 16 <i>Cover</i> Volume 1	77
Gambar IV. 17 <i>Cover</i> Volume 2	78
Gambar IV. 18 <i>Cover</i> Volume 3	79

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Daftar Komunitas <i>Cosplay</i> Indonesia	48
Tabel III. 2 <i>Cosplayer</i> Indonesia	49
Tabel III. 3 Tim <i>Cosplay</i> Bandung	52
Tabel III. 4 Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara	83
Lampiran B : Sketsa	88