

Perancangan Busana Ready to Wear Dengan Inspirasi Cosplay Bergenre Magical Girl

Afriani¹, Widia Nur Utami Bastaman²

¹Mahasiswa Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung

²Dosen Pembimbing Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung

¹riaavriani@student.telkomuniversity.ac.id, ²widianur@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

Cosplay has become a trend in various countries, one of which is in Indonesia. Cosplay is an abbreviation of costume play, a fashion trend inspired by anime and manga characters. Bandung has a large Cosplay community called COSBAN, which is a place to shade the Cosplay community in Bandung. One third of the member are women, and one of the costumes that women are most interested in is the Magical Girl genre. The complexity of costumes makes it difficult for cosplayers to use in their daily lives even though they are very enthusiastic about the hobby. This is the reason for research in developing Ready to Wear clothing with the inspiration of the Magical Girl genre Cosplay using embroidery techniques to bring out the elements that exist in the Sailor Moon character.

This research uses qualitative methods as well as analysis through literature studies, searching journal data, books and conducting field observations, as well as exploring designs in Ready to Wear clothing. The design of Ready to Wear is inspired Cosplay with Sailor Moon characters that can be used in daily life or to record Japanese events. Using materials that absorb sweat, are mild, and not hot.

Keywords: Community COSBAN, Cosplay, Ready to Wear ,Magical Girl

1.PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini, budaya populer Jepang seperti kostum *player* atau biasa disebut dengan *Cosplay* sudah menjadi tren di berbagai negara, salah satunya di Indonesia. *Cosplay* adalah singkatan dari *costume play*, sebuah tren berbusana yang terinspirasi dari tokoh *anime* dan *manga* (Kusuma, 20 Mei 2013). *Cosplay* adalah aktivitas berdandan dalam kostum sebagai karakter yang dikagumi dalam rangka mengekspresikan antusiasme (Kroski, 2015). Dimana seseorang yang melakukan aktifitas menggunakan kostum tersebut disebut dengan *cosplayer*. *Cosplay* bisa berasal dari karakter apapun baik itu dari dunia animasi, kartun, komik, *manga*, *manhwa*, film, *game*, *virtual*, *graphic novel* (Widiatmoko, 2013).

Berkembangnya budaya *Cosplay* di Indonesia melahirkan sebuah komunitas *Cosplay*. Bandung memiliki komunitas *Cosplay* yang besar yang disebut dengan *COSBAN* atau komunitas *Cosplay Bandung*. Komunitas yang terbentuk pada Juli 2008 ini merupakan wadah untuk menaungi komunitas-komunitas *Cosplay* yang ada di Bandung, selain sebagai tempat mempelajari dan mengetahui lebih dalam

tentang *Cosplay*, *COSBAN* pun merupakan wadah jasa jual beli berupa produk atau jasa. Komunitas ini telah diakui oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Jawa Barat (DISPORA), juga tergabung dalam Aliansi Komunitas Jepang Bandung (AKJB) dan *Bandung Youth Forum*. Berdasarkan wawancara bersama Bossun ketua komunitas *Cosplay Bandung*, pada tahun 2019 anggotanya mencapai 17.301 orang, sepertiga jumlah anggota pada komunitas *Cosplay Bandung* adalah perempuan, dan salah satu kostum yang paling banyak diminati wanita adalah *genre Magical Girl*.

Para *Cosplayer* mendapat kesenangan dan kepuasan tersendiri dalam membuat dan mengenakan kostum, berdasarkan hasil wawancara bersama *Cosplayer* semakin rumit kostum yang ia kenakan akan semakin banyak diminati, salah satu *genre* yang populer dengan kerumitan kostumnya adalah *genre Magical Girl*, yang cukup populer di kalangan perempuan. Kerumitan kostum yang dikenakan biasanya memiliki banyak *ruffle* yang *berlayer-layer*, bagian rok yang mengembang, dan pada bagian tertentu dengan potongan-potongan yang tidak biasa. Selain itu warna yang digunakan

dalam satu baju pun bervariasi, juga pada aksesoris, dan senjata yang mereka gunakan pun termasuk bagian dari kostum.

Akan tetapi dengan rumitnya kostum *cosplay magical girl*, membuat kostum tersebut tidak dapat digunakan dalam keseharian, padahal para *cosplayer* sangat antusias terhadap hobi tersebut, sehingga mereka ingin menggunakannya dalam keseharian dengan bentuk yang lebih sederhana.

Oleh karena itu penulis melihat peluang ini untuk mengembangkan produk *fashion* yang dapat dikenakan para *cosplayer* dalam kehidupan sehari-hari karena adanya kebutuhan para *cosplayer* yang ingin menunjukkan karakter *magical girl* ini dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan adanya bentuk karakter yang sudah ada lalu dirancang menjadi pakaian *Ready-to-Wear* yang terinspirasi dari *anime magical girl* yang populer di kalangan perempuan dengan menggunakan teknik rekalatar.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang Tugas Akhir, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah tingginya minat terhadap fenomena cosplay yang bergenrekan *magical girl* di kalangan perempuan, dengan adanya bentuk kostum

dalam karya berupa produk ready to wear dan adanya potensi menerapkan teknik rekalatar pada karya.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah tentang Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara memanfaatkan trend cosplay dengan genre *magical girl* dikalangan perempuan dikota bandung menjadi pakaian ready to wear yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk penyusunan laporan tugas akhir ini adalah metode kuantitatif dan kualitatif, dengan teknik penelitian berupa:

1. Studi Literatur

Studi Literatur atau penulis melakukan *review* dengan menggunakan data dari buku, jurnal, dan media internet yang membahas tentang penelitian.

2. Observasi

Observasi Lapangan adalah penulis mengunjungi komunitas yang terkait dengan penelitian, yaitu komunitas *Cosplay Bandung*.

3. Wawancara

Wawancara atau penulis melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan data yang valid mengenai topic yang akan penulis angkat.

4. Eksperimentatif

Eksperimentatif atau penulis membuktikan dan ikut dalam proses penelitian yang dibuat dan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan *Cosplayer* dengan nyaman menggunakan tektik rekalatar dengan tema *Magical girl*.

2. STUDI LITERATUR

Cosplay

Cosplay adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan riasan wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, *manhwa*, dongeng, permainan *video*, penyanyi, musisi idola, dan film kartun. *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah yang terinspirasi dari tokoh-tokoh seperti yang ada di dalam (Zakhrifa, 2013).

Perkembangan Cosplay di Indonesia

Perkembangan *Cosplay* di Indonesia sudah mulai tumbuh sejak 2003 silam. Kala itu belum ada *wig* dan *property* yang belum mendukung penampilan *Cosplay*. Beberapa

Cosplayer bahkan rela memotong rambutnya agar menjadi mirip dengan karakter favoritnya. Jika ingin menjadi Sakura dalam anime *Naruto*, seorang *Cosplayer* hanya bisa menyamakan diri dengan kostum saja. Warna rambut dan aksesoris pendukung lainnya, belum bisa digunakan.

Untuk perkembangan saat ini para *Cosplayer* memesan kostum secara custom kepada *Cosplay Maker* berdasarkan kebutuhan dan spesifikasi individu tertentu. Adanya *Cosplay Maker* memudahkan *Cosplayer* yang tidak memiliki bakat membuat kostum, tetapi harus memiliki dana yang lebih. Pada dasarnya para *Cosplay Maker* membuat kostum secara manual, seiring berkembangnya jaman para *Cosplay maker* membuat kostum dengan cara menggunakan *3D printing* untuk membuat bagian yang dapat mendukung pembuatan produk *Cosplay*. (Putri Anggreani Widyastuti, Februari 2019).

Anime

Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. *Anime* dapat berupa animasi dengan teknik tradisional (kartun atau teknik menggambar

dengan tangan) maupun animasi dengan teknologi komputer (3D, CGI).

Perlu diketahui bahwa *anime* memiliki teknik dan jenis yang beragam sebab sejatinya merupakan karya animasi itu sendiri. Selain itu ada banyak *genre anime*. *Anime* juga mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain, mulai dari karakter, plot, konsep, sinematografi, alur cerita, dan sebagainya. (Musfiroh, 26 Februari 2019)

Genre Anime

Genre adalah salah satu topik inti yang menentukan jalan cerita pada sebuah seri *anime* atau film (Solihin, 5 Mei 2018) Di dalamnya terdapat satu atau lebih *genre* akan tetapi hanya satu yang akan paling ditonjolkan dalam sebuah cerita.

Magical Girl

Sally The Witch adalah *Anime magical girl* pertama yang dibuat. *Anime* ini ditayangkan sekitar 5 Desember 1966 – 30 Desember 1968. *Anime* klasik ini hadir dalam versi hitam putih. Baru kemudian dikembangkan menjadi *anime* berwarna. *Anime* ini diangkat dari *manga* yang berjudul *Mitsuteru Yokoyama* dan diterbitkan pertama kali pada tahun 1966. Selain itu, ada juga *Himitsu No Akko-chan*

adalah *manga* pertama *magical girl*. Tetapi kalah cepat pembuatannya dengan *Sally The Witch*.

Sejak *Sally*, berbagai varian *anime mahou shoujo* lainnya terus bermunculan. Kepentingan perusahaan mainan seperti *Bandai* pada dekade sesudahnya membawa pernak-pernik lucu dan tema “transformasi” kepada *anime-anime mahou shoujo* seperti *Minky Momo* atau *Creamy Mami*. Sementara kehadiran *Sailor Moon* di tahun 90-an memicu tren *mahou shoujo* yang melawan kejahatan untuk menyelamatkan dunia. Hingga kini, *anime* yang bergenre *mahou shoujo* atau terinspirasi oleh *mahou shoujo* masih tetap bertahan. Seri *Pretty Cure* yang setia hadir di Minggu pagi sejak 2004. Pada musim gugur tahun 2016 *anime Mahou Shoujo Ikusei Keikaku*, *Soushin Shoujo Matoi*, dan *Flip Flappers* yang tayang meramaikan kembali *genre magical*.

SailorMoon

Sailor Moon ditulis oleh Naoko Takeuchi. Serial ini diawali oleh *manga Sailor V* yang dimuat di majalah bulanan *Run-Run*. Setelah dibukukan pada tahun 1991 hanya berjumlah 2 *volume*. Setelah itu muncul *Sailor Moon manga* hitam putih yang terdiri dari 17 *volume*, untuk serial *anime Sailor*

Moon terdiri dari 5 seri : *Sailor Moon* (episode 1-46), *Sailor Moon R* (episode 47-89), *Sailor Moon S* (episode 90-127), *Sailor Moon Super S* (episode 128-166) dan *Sailor Star* (episode 167-200). Serial komik *Sailor Moon* mulai dimuat pada tahun 1992 di *Nakayoshi*, majalah bulanan *Kodansha*. Komik aslinya telah diterjemahkan ke dalam 17 bahasa dan film serial kartunnya ditayangkan di lebih dari 40 negara sehingga menciptakan fenomena sosial tersendiri. *Sailor Moon* diangkat dari komik karangan Naoko Takeuchi. Bercerita mengenai Usagi Tsukino, seorang anak SMP yang cengeng dan biasa, sampai suatu hari ia kedatangan kucing misterius bernama Luna. Sejak saat itu Usagi adalah pembela kebenaran yang bisa bertransformasi menjadi *Sailor Moon* dan ia harus mengumpulkan kawan untuk melindungi Putri Bulan dan Kristal Perak. Kesuksesan komiknya telah membuat *Sailor Moon* diadaptasi ke dalam *anime* yang juga sempat ditayangkan melalui stasiun televisi Indosiar.

SCAMPER

SCAMPER dianggap sebagai sesuatu yang menginspirasi desain. *SCAMPER* dicetuskan oleh Alex Osborn dan dikembangkan hingga menjadi sebuah

singkatan oleh Bob Eberle (Saputri, 2018) yang memiliki arti terdiri dari:

S/ Substitute

Substitute merupakan perubahan atau penggantian, perubahan tersebut terdiri dari perubahan atau penggantian bahan, potongan busana, garis rancang busana, proses ini lebih melibatkan inovasi untuk mendapatkan suatu pembaruan.

C/ Combine

Combine merupakan proses mengkombinasikan atau menggabungkan 2 hal atau lebih untuk mencampurkan atau mengintegrasikan ide desain sehingga menjadi suatu kesatuan.

A/ Adapt

Adapt merupakan proses mengadaptasi atau mengubah tujuan suatu ide atau sesuatu yang sudah ada untuk diterapkan pada proses desain.

M/ Modify

Modify merupakan proses memperbesar, memperkecil atau mengubah ke arah yang lebih sederhana ataupun menjadi lebih baik.

P/ Put to Another Use

Put to Another Use merupakan proses untuk mengubah fungsi dari suatu material atau bahan tersebut menjadi sesuatu yang berbeda.

E/ Eliminate

Eliminate merupakan suatu proses untuk mengeliminasi atau mengurangi, seperti menyederhanakan dan menghilangkan beberapa bagian-bagian.

R/ Reverse

Reverse adalah proses mengubah atau mengatur ulang suatu susunan produk dari komponen menjadi sesuatu yang baru.

3. PEMBAHASAN

Data Lapangan

Peneliti melakukan survey langsung ke Komunitas Cosplay Bandung dan Event Widayatama Japan Matsuri, Saat mengunjungi lokasi, anggota yang datang cukup banyak dan mereka melakukan berbagai aktifitas. Ada yang berdiskusi mengenai cara pembuatan *armor*, ada yang berlatih teknik pedang, ada juga yang berlatih sesuai karakter *Cosplay* yang akan mereka tampilkan di sebuah event tertentu, ada juga yang sedang berlatih *dance* juga menyanyi. Tidak semua yang datang merupakan seorang *cosplayer*, ada beberapa orang yang datang hanya peminat *cosplay* dan *anime* saja. Sedangkan untuk di event Widayatama Japan Matsuri pengunjung yang datang lebih banyak pria dibandingkan wanita, melihat beberapa

perempuan yang mengunjungi event dan menggunakan *daily wear* yang bertema *anime* menyerupai *cosplay* tetapi mereka sedang tidak melakukan *cosplay*.

Eksplorasi Awal

Pada tahap eksplorasi awal, penulis memiliki tujuan untuk membuat sebuah koleksi dengan inspirasi sailormoon yang berpotensi untuk dijadikan pakaian yang digunakan dalam keseharian atau ketika adanya event dan berkumpul dengan komunitas. Mengingat banyaknya para cosplayer atau peminat anime dari Indonesia dan khususnya wanita, sehingga memberikan potensi untuk menjadikan pakaian ready to wear dengan element sailormoon. Dengan pengaplikasian teknik bordir mesin dan laser cut. Teknik tersebut digunakan untuk membentuk sebuah objek yang diperuntukkan elemen dekoratif pada pakaian tersebut. Teknik bordir sesuai untuk menonjolkan karakter sailormoon dan berdasarkan dengan teori unsur rupa yang memberikan sebuah bentuk objek yang menjadikan nilai lebih pada elemen dekoratif tersebut, selain itu teknik ini dipertimbangkan berdasarkan dengan minat target market dari brand pembanding yang memang menyukai genre magical girl.

Eksplorasi yang dilakukan berupa design dan analisis element pada kostum sailormoon.



Gambar 1. Eksplorasi Awal Studi Bentuk
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Analisa Perancangan

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data dari literature, data lapangan, dan hasil eksperimen dapat disimpulkan bahwa koleksi perancangan pakaian ini memiliki analisa perancangan berupa:

- Pakaian *Ready to Wear* dengan inspirasi karakter *Sailor Moon* yang dapat digunakan dalam keseharian maupun datang ke event jepang.
- Bukaan pada bagian bawahan menggunakan resleting ataupun karet untuk memudahkan pemakaian.
- Dari hasil data yang diketahui lebih banyak yang menyukai pakaian 2 item yang terdiri dari blouse dan rok atau celana pendek

- Menggunakan bahan yang menyerap keringat, ringan, dan tidak panas seperti katun, sifon, dan drill.

Deskripsi Konsep



Gambar 2. Image Board.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Judul konsep ini adalah *Moonrisea*. *Moonrisea (Moon Rise and Sea)* memiliki arti terbitnya bulan dari arah laut, atau dalam perancangan ini terbitnya karakter sailormoon dalam busana *ready to wear* dengan gaya *Modern Sailor*. Berdasarkan analisa gambar yang ada pada imageboard, gambar bulan mencerminkan karakter sailormoon dan laut menggambarkan pakaian yang digunakan, yaitu seragam pelaut. Terdapat juga air laut yang menggambarkan unsur tekstur dan warna kain yang akan digunakan nantinya.

Analisis SCAMPER

Pertimbangan untuk menggunakan teknik SCAMPER dalam analisa ini adalah teknik tersebut dapat mengubah, memperbaiki

maupun atau memberikan sebuah kebaruan dalam rancangan ini. Dengan teknik SCAMPER ini, desain dapat disesuaikan dengan dengan data yang sudah didapat mengenai minat modest wear dan traveling yang menjadi minat dan perhatian dari masyarakat Indonesia. Berikut merupakan pemaparan analisa SCAMPER yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 3. Produk MondaytoSunday
Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Dalam proses SCAMPER, membutuhkan satu desai yang berfungsi sebagai titik acuan dari desain yang akan dimodifikasi. Dalam perancangan ini, desain yang menjadi acuan adalah desain dari karya brand Monday to Sunday yang pernah ditampilkan pada jfw 2020 dengan nama koleksi Sail Away SS/20. Produk ini mnggunakan material seperti katun, serta memiliki *silhouette* yang *oversized*, dan potongan yang berlayer, lengan *balloon* ataupun tanpa lengan, dan dengan pemilihan warna *monochrome*, serta warna

pink, merah dan biru untuk pemanis. Untuk detail nya terdapat beberapa *ruffle*, dilengkapi dengan kerah pelaut dan teknik *border* pada aksen baju.



Gambar 4. Substitute
Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Dalam perancangan ini, Mengubah material menjadi lebih ringan dan mudah didapat dalam produksi karya, mengubah menjadi pakaian 2 piece, menyederhanakan element.



Gambar 5. Combination
Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Perancangan ini mengkombinasikan pakaian *Modern Sailor* dengan kostum sailormoon dalam pengambilan warna, kesan karakter yang ditimbulkan, element yang ada pada kostum sailormoon menggunakan teknik mengkombinasikan warna kain. Serta mengkombinasikan stilasi motif dari *element* yang sudah ada pada karakter sailormoon sebagai elemen

dekoratif pada pakaian yang akan dirancang.



Gambar 6. Adapt

Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

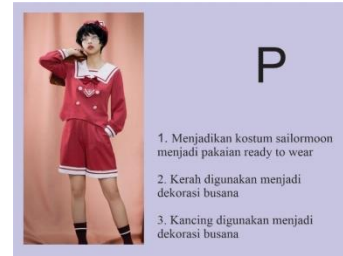
Adaptasi dari proses perancangan ini adalah dari kostum sailormoon dengan silhoutte dari produk Monday to Sunday koleksi Sail Away SS/20. Tetap menggunakan kerah yang sama yaitu kerah pelaut.



Gambar 7. Modify

Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Detail yang dimodifikasi dari produk Monday to Sunday koleksi Sail Away SS/20 ini adalah warna, motif dan *style* dari dress panjang menjadi pakaian 2 piece dengan bukaan bawahan menggunakan karet, serta memodifikasi panjang *dress* menjadi lebih pendek.



Gambar 8. Put to Another Use

Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Put another use adalah Menjadikan kostum sailormoon menjadi pakaian ready to wear, mengaalihfungsikan kerah & kancing menjadi dekorasi busana.



Gambar 9. Eliminate

Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Eliminate merupakan proses menghilangkan beberapa bagian detail dari karakter kostum sailormoon.



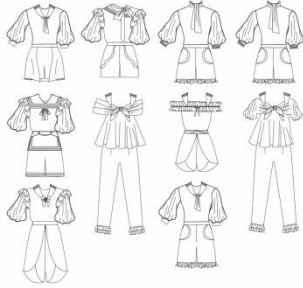
Gambar 10 Reverse

Sumber : (Dokumentasi pribadi, 2020)

Reverse merupakan bagian dalam *SCAMPER* yang berfungsi sebagai pemindahan satu fungsi menjadi fungsi lain, seperti menyederhanakan *ruffle* yang ada pada rok menjadi dekorasi busana dibagian bagian tertentu.

Eksplorasi Lanjutan

Dalam eksplorasi lanjutan ini Berdasarkan hasil eksplorasi awal yang telah dilakukan, eksplorasi lanjutan ini memiliki pertimbangan



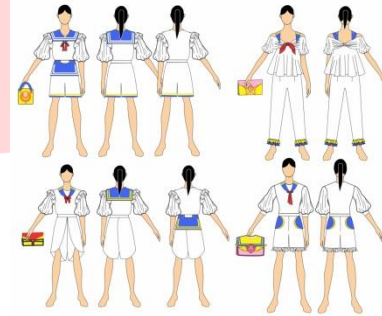
Gambar 11. Sketsa Keseluruhan. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Kesimpulan yang didapatkan dari pengerjaan eksplorasi lanjutan diatas adalah tercapainya sketsa berdasarkan inspirasi dari karakter sailormoon dan acuan scamper yang telah dimasukkan kedalam sketsa lanjutan dengan landasan teori yang membantu menjadi lebih proporsi. Dalam eksplorasi ini, untuk warna yang digunakan masih tetap mengikuti karakter sailormoon. Dan teknik yang digunakan sudah disederhanakan supaya dapat digunakan dalam keseharian tetapi tidak meninggalkan karakter asli dari sailormoon

Eksplorasi Terpilih

Terdapat empat sketsa terpilih dan masing masing busana memiliki empat pouch yang terinspirasi dari senjata sailormoon, dari sketsa lanjutan ini adanya perbaikan menjadi lebih baik di empat sketsa terpilih, seperti

celana yang lebih panjang diatas lutut sedikit, kerah yang dapat dijadikan dekorasi berfungsi sebagai kantong, kancing yang menjadi dekorasi busana dan teknik yang digunakan akan diaplikasikan pada pouch yang terinspirasi dari senjata sailormoon, untuk membedakan produk yang sudah ada pasaran.

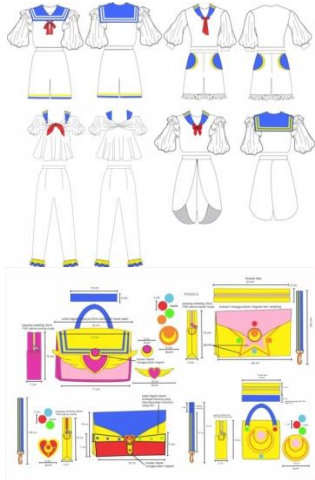


Gambar 12. Eksplorasi terpilih (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Kesimpulan yang didapatkan dari eksplorasi terpilih diatas adalah sketsa lebih memperlihatkan komposisi yang pas pada busana dari acuan scamper dan inspirasi karakter, lalu terbentuknya 4 pouch baru yang masuk sebagai bagian dari busana dengan inspirasi senjata sailormoon. Membuat kebaruan dari sketsa sebelumnya dengan menambah adanya fungsi pada beberapa element disetiap pakaian menjadikan inovasi pada produk yang penulis buat, dan untuk memberikan perbedaan dengan brand yang sudah ada, juga menjadikan kelebihan pada produk.

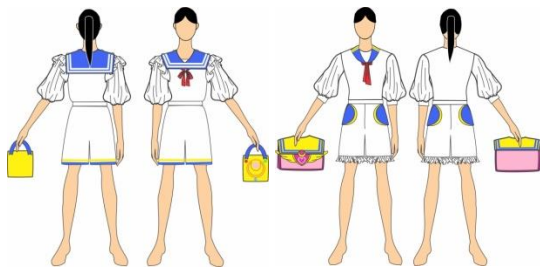
Untuk warna pun disesuaikan agar lebih selaras dan sesuai karakter.

Sketsa Terpilih



Gambar 13. Eksplorasi terpilih
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Kesimpulan dari sketsa terpilih adalah setelah melakukan proses perancangan sketsa pakaian dan eksplorasi dengan teknik bordir, ke delapan sketsa ini adalah sketsa yang sudah mengalami perubahan menjadi lebih baik dari segi design, detail, warna dan juga fungsi pada elemen tersebut dan sudah mengikuti acuan scamper juga karakter sailormoon. Lalu dari ke delapan sketsa ini hanya ada 2 sketsa pakaian dan 2 pouch yang akan di realisasikan, penulis memilih 2 look yang dapat mempresentasikan keseluruhan.



Gambar 14. Moonrisea Collection

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Konsep Merchandise

Nama brand “Moonrisea” (*Moon Rise and Sea*) memiliki arti terbitnya bulan dari arah laut atau terbitnya karakter sailormoon dalam koleksi yang dibuat. terpenting dalam membangun sebuah bisnis. Nama brand pakaian modest travel wear ini adalah “Haru the Label”.



Gambar 15. Logo brand Moonrisea
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Merchandising dalam brand ini memiliki berbagai macam tipe, seperti *hangtag*, *name card*, *paper bag*, dan *sticker sealing*.



Gambar 16. Visualisasi Merchandising Brand Moonrisea.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Produk Akhir

Berikut merupakan foto produk akhir dari kedua set koleksi yang diberi nama Moon Set Collection dan Sea Set Collection.

Moon Set Collection



Gambar 17. Foto Produk Akhir Moon Set Collection. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Sea Set Collection



Gambar 18. Foto Produk Akhir Sea Set Collection. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020.

Customer Segments (Segmentasi Pelanggan)

Dalam konsep perancangan yang dibuat, ditemukan beberapa aspek yang dibutuhkan untuk menentukan target market, supaya mudah diterima ketika dipasarkan. Target market dapat didefinisikan dalam 2 aspek :

a. Demografis

- Jenis kelamin : Perempuan
- Usia : 22 - 28

-Status social : Middle

-Pendapatan : Rp. 4.000.000 – Rp. 7.000.000

-Geografis : Tinggal dipertanian dan beriklim tropis, terutama di Kota Bandung

b. Psikografis

-Karakter : Ambivert, childish, feminim, confidence, humble

-Gaya hidup : Menekuni hobi yang diminati.

Seseorang yang memiliki karakter yang kekanakan, hobi mengoleksi sesuatu yang ia sukai, menekuni hobi cosplay, dan suka mendatangi event event jepang, juga berkumpul dengan komunitas cosplay.

c. Lifestyleboard

Perancangan *lifestyle board* ini adalah mengarah kepada wanita dengan kepribadain aktif, ceria, berani tampil berbeda. Memiliki pekerjaan dibidang seni atau desain dengan penghasilan menengah keatas, gemar melakukan *Cosplay* dan menekuni hobinya. Menyukai atau tertarik dengan kebudayaan dan makanan jepang. Menyukai warna cerah seperti *pink*, ungu, *cream*, biru merah dan kuning. Memiliki Hobi membaca, menonton, *make up*, berbelanja dan fotografi.



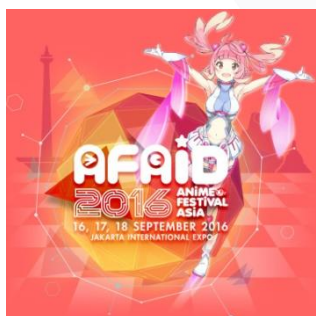
Gambar 19. *Lifestyleboard*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2019)

Event Jepang

Berdasarkan analisis, para pengguna produk ini nantinya akan memiliki tempat atau occasion tertentu, untuk mempersempit pemilihan target market atau konsumen yang sesuai dengan produk, salah satunya adalah event jepang, Event jepang ini biasanya di bagi dalam 3 kategori yaitu, internasional, nasional dan regional :

a) Internasional



Gambar 20. Event AFAID

Sumber:<https://creativewritingumng6.wordpress.com/>

(diakses pada 12 juni 2020 pukul21.00)

Untuk event internasional ini saya mengambil event besar yaitu AFAID, AFAID merupakan konvensi anime terbesar se Asia Tenggara, dibuka di Indonesia pada tahun 2012 yang terdiri dari pameran, serta diskusi dari tokoh ternama yang bekerja di industri anime yang membahas prospek industri anime dan bersosialisasi mengembangkan adegan anime dan manga lebih jauh, Selain eksibisi dan *screening* anime yang lagi *trend*, ada acara khusus yang tak kalah besar di AFAID yang bernama “Anisong Stage”, sebuah konser yang membawakan penyanyi-penyanyi pembawa *soundtrack* anime yang bintang tamunya selalu membuat gempar pengunjung. Contohnya Aimer, penyanyi yang membawakan *soundtrack* pembuka dari anime *Fate Stay Night: Unlimited Blade Works*, dimana selalu diadakan satu kali dalam tiap tahunnya. biasanya untuk memasuki event ini dapat di pungut biaya sebesar Rp.100.000 hingga Rp. 250.000

b) Nasional



Gambar 21. Event Ennichisai

Sumber :

<https://creativewritingumng6.wordpress.com/>

(diakses pada 12 juni 2020 pukul21.00)

Event nasional yang selalu diadakan di block M Jakarta ini adalah Little Tokyo Blok M : Ennichisai. Festival yang pertama kali dibuka pada tahun 2010 ini rutin diadakan setiap satu tahun sekali dengan tema-tema slogan acara yang berbeda setiap tahunnya, slogan-slogan tersebut yaitu:

2010 – Twin City Jakarta-Tokyo

2011 – Pray For Japan

2012 – Arigato Kokoronotomo

2013 – Maju Bersama

2014 – Hiyaku – It's time to Jump!

2015 – Always Smile

2016 – Miracle Powe of Love

Dengan dimeriahi 150 stand dan dihadiri lebih dari 250 pengunjung setiap tahunnya, Ennichisai juga sangat terkenal dengan pertunjukkan tradisional seperti Mikoshi, Dashi, dan performance Eisa,

Yosakoi dan lainnya. Tidak lupa juga dengan aksi-aksi para cosplayer dan band yang ikut mewarnai event ini dengan karya mereka. Dan biasanya pada event ini tidak dipungut biaya apapun, hanya datang dan ikut meriahkan, seperti mengikuti cosplay atau penikmat event saja dengan mengelilingi stand yang tersedia.

c) Regional



Gambar 21. Event Konbanwa

Sumber :

<https://creativewritingumng6.wordpress.com/>

(diakses pada 12 juni 2020 pukul21.00)

Untuk event Regional, penulis mengambil yang ada di kota Bandung untuk memperlihatkan antusiasme warga bandung terhadap budaya jepang termasuk cosplay, event ini biasa diadakan di akhir tahun tepatnya di Jl.Soeharto Cikapundung Timur, terdapat booth kuliner, perlombaan, dan penampilah bintang tamu, juga para pengisi acara. Dan biasanya pada event ini tidak dipungut biaya apapun, hanya datang

dan ikut meriahkan, seperti mengikuti cosplay atau menikmati event saja dengan mengelilingi stand yang tersedia.

Kesimpulan

Tugas akhir ini merupakan perancangana busana *ready to wear* yang dibutuhkan oleh para *cosplayer* dalam kehidupan sehari hari. Hasil dari perancangan ini memberikan banyak manfaat bagi penulis seperti menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perencanaan dan konsep dari segi desain, kreatifitas, hingga kebutuhan konsumen yang dituju, serta mengenal lebih luas tentang cosplay, Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Fenomena *cosplay* bergenre *Magical girl*, dapat direalisasikan sebagai produk *ready to wear* untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penelitian ini menghasilkan busana *ready to wear* dengan inspirasi utama *genre magical girl* bagi wanita dengan acuan desain dari target *market, scamper*, dan karakter.
3. Dalam penelitian diterapkan teknik rekalatar seperti *ruffle, border*, dan *beads*. Dikarenakan untuk menimbulkan ciri khas dari *genre Magical girl* dalam busana dan tidak

menghilangkan dari suatu karakter, serta mengambil referensi berdasarkan *brand* pembeding.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, d. (2008). *Kriya Tekstil Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Deni Setiawan, T. H. (Maret 2014). *Prinsip Estetika Pakaian Cosplay Yogyakarta: Fantasi dan Ekspresi Desain Masa Kini*, 41-42.
- Hawa, S. (2019). Jurnal Pendidikan Matematika. *APLIKASI METODE SCAMPER DALAM PENGEMBANGAN DESAIN*, 144.
- Hendriyana, H. (2015). *Rupa Dasar : Dasar Dasar Teknis Keindahan Visual*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kroski, E. (2015). *Cosplay In Libraries : How to Embrace Costume Play in Your Library*. New York: Rowman & Littlefield.
- Kusuma, F. (20 mei 2013). *Japan In Popular Culture*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Musfiroh, A. (26 Februari 2019). *Pengertian dan Sejarah Anime Jepang*. -: Mastekno.com .
- Nisabury, I. (2017). *FILE:19 MODUL 1 MATA KULIAH PENGETAHUAN*

- TEKSTIL. Surabaya:
<https://www.academia.edu/>.
- Poespo, G. (2009). "A to Z Istilah Fashion". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. .
- Puspo, G. (2013). *A to Z Istilah Fashion*. -: Gramedia Pustaka Utama.
- Putri Anggreani Widyastuti, R. p. (Februari 2019). *Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker pada Industri Cosplay Indonesia*, 273.
- Saputri, S. M. (2018). e-Proceeding of Art & Design. *PERANCANGAN BUSANA ACTIVEWEAR*, 2738.
- Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay & Costume Ideas*. Jakarta: Penebar PLUS+.
- Zakhrifa, N. (2013). (Studi Deskriptif Mengenai Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota. *EKSISTENSI KOMUNITAS COSPLAY SHINSEN-GUMI DI KOTA BANDUNG*, 2.
- Budiyono, d. (2008). *Kriya Tekstil Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Deni Setiawan, T. H. (Maret 2014). *Prinsip Estetika Pakaian Cosplay Yogyakarta: Fantasi dan Ekspresi Desain Masa Kini*, 41-42.
- Hawa, S. (2019). Jurnal Pendidikan Matematika. *APLIKASI METODE SCAMPER DALAM PENGEMBANGAN DESAIN*, 144.
- Hendriyana, H. (2015). *Rupa Dasar : Dasar Dasar Teknis Keindahan Visual*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kroski, E. (2015). *Cosplay In Libraries : How to Embrace Costume Play in Your Library*. New York: Rowman & Littlefield.
- Kusuma, F. (20 mei 2013). *Japan In Popular Culture*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Musfiroh, A. (26 Februari 2019). *Pengertian dan Sejarah Anime Jepang*. -: Mastekno.com .
- Nisabury, I. (2017). *FILE:19 MODUL 1 MATA KULIAH PENGETAHUAN TEKSTIL*. Surabaya:
<https://www.academia.edu/>.
- Poespo, G. (2009). "A to Z Istilah Fashion". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. .
- Puspo, G. (2013). *A to Z Istilah Fashion*. -: Gramedia Pustaka Utama.
- Putri Anggreani Widyastuti, R. p. (Februari 2019). *Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker pada Industri Cosplay Indonesia*, 273.
- Saputri, S. M. (2018). e-Proceeding of Art & Design. *PERANCANGAN BUSANA ACTIVEWEAR*, 2738.

Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay & Costume Ideas*. Jakarta: Penebar PLUS+.

diakses pada 06 Februari 2019 pukul 10:26

Zakhrifa, N. (2013). (Studi Deskriptif Mengenai Eksistensi Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi di Kota. *EKSISTENSI KOMUNITAS COSPLAY SHINSEN-GUMI DI KOTA BANDUNG*, 2.

<https://www.brilio.net/creator/nostalgia-inilah-10-karakter-yang-ada-dalam-seri-animasi-sailor-moon-fa9565.html>

diakses pada 17 Desember 2019 pukul 00:45

Daftar Pustaka dari Internet :

Ahmad. (2019). *Prinsip Seni Rupa*. : yuksinau.id. diakses pada 23 februari 2020 pukul 09.11

UMN

Waditra, V. (28 September 2016). *Event yang wajib dikunjungi Otaku di IndonesiaTanggerang:*

(<https://creativewritingumng6.wordpress.com/2016/09/28/event-yang-wajib-dikunjungi-oleh-otaku-di-indonesia/>

diakses pada 12 juni 2020 pukul 22.00

Icha. (Rabu,1 mei 2013). *sailormoon-in-memory*. Makassar, Sulawesi Selatan: ic83.blogspot.com. diakses pada 13 Desember 2019 pukul 00.13

Perdana. (mei 2019). *Komunitas Cosplay, Pernah Buat Kostum Dari Kardus*. Solo: radarsolo.jawapos.com. diakses pada 20 Desember 2019 pukul 22.00

Solihin, M. (5 Mei 2018, 5 Mei). *43 Genre Anime Yang Paling Digemari Penonton, Manakah Yang Kamu Suka?* Aceh: Dafunda Media. diakses pada 4 November 2019 pukul 23.00

Unikom

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/10509/intip-desain-karakter-dan-susunan-seiyuu-dari-anime-sailor-moon-terbaru>