

## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN .....</b>	<b>8</b>
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
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>	<b>38</b>
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
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>60</b>
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
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
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 Tipografi Judul .....	66
Gambar IV. 3 Tipografi Teks .....	67
Gambar IV. 4 Palet Warna .....	67
Gambar IV. 5 Sketsa Desain Karakter .....	69
Gambar IV. 6 Sketsa <i>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