

PERANCANGAN FOTOGRAFI COSPLAY PET KARAKTER ANIME YANG TAYANG DI TELEVISI LOKAL PADA TAHUN 1990 HINGGA 2000-AN

Christin Ana Wijaya¹, Aristarchus Pranayama K², Yusuf Hendra Yulianto³

^{1 2 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
e-mail : aiyuki.aikawa@yahoo.com

Abstrak

Karya-karya fotografi *Cosplay Pet* ini berasal dari gabungan dua *trend* yang tengah digandrungi oleh masyarakat modern pada saat ini. Yaitu : *Pet* dan *Cosplay*.

CosPet merupakan sebuah istilah baru yang berasal dari gabungan dua kata, yaitu *cosplay* & *pet*. '*Cosplay*', sebuah budaya pop asal Jepang yang tengah digandrungi oleh khalayak, dan '*pet*' yang sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern yang hidup di lingkungan perkotaan. *CosPet*, sebuah sebutan unik yang diciptakan untuk memulai suatu *trend* yang baru terlahir, yang akan segera dikenal dan turut aktif dalam memberikan warna baru di bidang industri kreatif, khususnya dalam bidang fashion.

Kata kunci: Fotografi, *Cosplay*, *Pet*, *Cosplay Pet*, *CosPet*

Abstract

Title: *Photography of Cosplay Pet which Anime Characters that Aired on Local Television in 1990 until the 2000s*

Photography of Pet Cosplay is derived from the combination of two trends that are being loved recently by modern society, namely Cosplay and Pet.

CosPet is derived from the combination of two trends, namely Cosplay and Pet. 'Cosplay', is one of the pop culture from Japan that are being loved recently by society, and 'Pet' which has become part of the lifestyle of modern society that living within the urban environment. CosPet is a new term coined to start a newborn trend, which will soon be recognized by the public, which will further enrich and expand the creative industry, especially in Fashion.

Keywords: *Photography, Cosplay, Pet, Cosplay Pet, CosPet*

Pendahuluan

Pada jaman modern seperti ini, dunia *fashion* telah berkembang dengan sangat pesat. *Trend* mode seakan tidak ada habisnya, bahkan beberapa *trend* dari luar pun sudah masuk dan berkembang di Indonesia. Beragam *trend* mode kini telah banyak kita jumpai di tanah air. *Trend fashion* tersebut

berkembang dengan mengutamakan manusia, terutama wanita sebagai objek *fashion*.

Namun ternyata dunia *fashion* tidak hanya berurusan dengan manusia saja, namun pada jaman modern seperti sekarang ini, hewan pun juga seringkali bersentuhan dengan dunia *mode*. Seperti halnya diluar

negeri yang pernah mengadakan kontes kecantikan anjing atau kucing. Hewan peliharaan manusia itu didandani bak seorang *superstar* dengan berbagai model pakaian dan aksesoris yang menyelimuti badannya.

Banyaknya industri *fashion* yang berkembang dengan pesat di tanah air, lambat laun mulai mempengaruhi perkembangan ekonomi negara, dan juga menjadi penyumbang terbesar kontribusi pendapatan daerah dari hal yang disebut ekonomi industri kreatif ini. Hal-hal yang termasuk dalam 14 pilar industri kreatif diantaranya adalah : Arsitektur, Desain, Fesyen, Film, Video dan Fotografi, Kerajinan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Musik, Pasar Barang Seni, Penerbitan dan Percetakan, Periklanan, Permainan Interaktif, Riset dan Pengembangan, Seni Pertunjukan, Televisi dan Radio. *Fashion* yang ternyata juga termasuk dalam salah satu dari 14 pilar industri kreatif ini, mampu menjadi nilai ekonomi yang bernilai tinggi yang mana dapat menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Hal ini sudah terbukti, dapat dilihat dari perkembangan *trend fashion* yang begitu cepat, banyak sekali *trend fashion* yang *booming* di tanah air, yang mana dapat dilihat melalui hal ini, bahwa industri *fashion* bukanlah hal yang bisa diremehkan lagi. Pada saat ini, *fashion* sudah meluas, dan makna dari *fashion* sendiri-pun sudah bukan menjadi hal yang tabu lagi. Bahkan bisa dibilang, saat ini *Fashion* sudah menjadi bagian dari gaya hidup.

Berbagai *trend fashion* dunia kini telah masuk dan berkembang di Indonesia, salah satunya adalah budaya pop asal Negara yang dijuluki dengan sebutan 'negara matahari terbit', yaitu Jepang. Dengan *trend cosplay* yang sampai saat ini masih merebak di kalangan anak-anak muda di tanah air. *cosplay* berasal dari gabungan kata '*costume*' dan '*play*'. *Cosplay* adalah hobi mengenakan kostum dan aksesoris yang menggambarkan karakter idolanya. Para pelaku

cosplay biasanya menggunakan kostum karakter idolanya, termasuk karakter *anime* yang dahulu sempat populer di tanah air. Dan *anime* merupakan sebutan lain untuk film kartun Jepang.

Cosplay biasanya berbasis pada karakter suatu *anime*, *game*, bahkan hingga artis idola. Dalam hal ini mencakup dari pakaian yang dikenakan, hingga aksesoris yang melengkapinya. Perancangan fotografi *cosplay* pet ini akan mengangkat karakter *anime* yang tayang di televisi lokal pada tahun 1990 hingga 2000-an. Maka, otomatis untuk desain pakaian serta aksesoris yang melengkapinya, semua berbasis pada karakter *anime* yang sudah ada tersebut.

Kegiatan mengenakan pakaian dan aksesoris dari suatu karakter biasa disebut *cosplay*. Dan kegiatan mengenakan kostum *cosplay* pada hewan peliharaan ini bisa disebut '*cosplay pet*' sebuah sebutan baru untuk *fashion pet* dengan tema *cosplay*. *Cosplay* memiliki makna mengenakan pakaian dan aksesoris dari suatu karakter, dan *pet* berarti hewan peliharaan, maka jika digabung, *cosplay pet* berarti hewan peliharaan yang tengah berkostum dan mengenakan pakaian dan aksesoris dari suatu karakter

Dunia animasi Jepang hingga saat ini telah berkembang dengan pesat dan menghasilkan banyak sekali *anime* dengan berbagai macam jenis dan cerita yang beragam. Namun tampaknya di Indonesia sendiri, masa kejayaan *anime* adalah pada tahun 1990 hingga 2000-an. Yang mana pada jaman itu, ada banyak sekali *anime* yang ditayangkan di televisi lokal, seperti : *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, *Ninja Hatori*, *Hamtaro*, *P-man*, *Dragon Ball*, *Akazuki Cha-Cha*, *Dr. Slump*, *Chibi Maruko Chan*, *Cardcaptor Sakura*, *Kobo Chan*, *Digimon*, *Pokemon*, dan *Sailor Moon*, *One Piece* yang pada saat itu populer di zamannya, Kemudian disusul dengan kehadiran *Naruto*, *Inuyasha*, dan *Detective Conan* di sekitar

awal tahun 2000 serta banyak judul *anime-anime* lain yang turut hampir setiap hari menghiasi layar kaca. Berbagai acara *animetersebut* tayang di televisi lokal seperti *Indosiar*, *SCTV*, dan *RCTI*. Dengan jam tayang yang beragam. Mulai dari pagi hingga siang hari. Tetapi dalam 7 hari, acara-acara *anime* paling banyak ditayangkan di televisi pada hari minggu pagi hingga siang. Pada masa itu, *anime-anime* yang ditayangkan banyak memuat unsur-unsur kebaikan, persahabatan, gotong royong, serta kekeluargaan yang kental yang terjalin antara masing-masing karakter.

Perkembangan industri mode yang tak berkesudahan dan mengalami banyak kemajuan yang pesat, yang kini tidak hanya tertuju pada manusia, namun hewan juga mulai menjadi bagian dari dunia mode. Terlihat pada saat ini, *fashion pet* mulai diakui dan diminati. Dengan demikian, membuat *fashion pet* ini mulai muncul di permukaan. Perancangan fotografi *cosplay pet* karakter *anime* yang tayang di televisi lokal pada tahun 1990 hingga 2000-an ini lebih mengarah ke industri kreatif, yang mana *fashion* merupakan salah satu pilar utama dalam 14 pilar industri kreatif, yang bisa diamati lagi dengan jeli untuk melihat dan mengambil kesempatan untuk membuka suatu peluang dari kebutuhan masyarakat modern yang saat ini sudah mulai terlihat di masyarakat. Perubahan *trend fashion* yang cepat, semakin menuntut diri untuk jeli dalam melihat peluang dan kesempatan yang ada. Seperti dunia *fashion pet* yang saat ini sudah memiliki banyak sekali peminat, namun belum banyak yang mewadahnya.

Diangkatnya tema *cosplay*, karena dirasa tema ini masih terbilang baru dan belum pernah ada sebelumnya di dunia *fashion pet*. Tema *cosplay* bisa menjadi konsep baru yang berbeda dari yang lainnya dan bisa menjadi awal untuk memulai *trend* baru di Indonesia. Selain itu bisa menjadi ide yang segar

untuk industri *fashion*. Dengan gabungan budaya pop Jepang yang kini banyak diminati di tanah air digabungkan dengan rupa model-model yang atraktif yang akan menjadikan karya ini semakin menarik.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Fotografi *Cosplay pet Karakter Anime yang Tayang di Televisi Lokal Pada Tahun 1990 Hingga 2000-an* ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Fotografi *Cosplay pet Karakter Anime yang Tayang di Televisi Lokal Pada Tahun 1990 Hingga 2000-an* ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. Studi Pustaka / Metode Kepustakaan
Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data tentang tema yang terkait, dan mencari informasi yang berhubungan dengan masalah yang ingin diangkat melalui media cetak, seperti buku, koran, majalah, tabloid, dan lain sebagainya
- b. Wawancara
Dilakukan juga wawancara lisan terhadap para pemilik hewan-hewan anjing dan kucing, mengenai jenis, karakter atau kepribadian dari masing-masing hewan. Selain itu juga dilakukan wawancara secara langsung terhadap subjek yang bersangkutan. Dalam hal ini adalah melakukan survey terhadap masyarakat, khususnya anak-anak kelahiran tahun 90-an, tentang *anime* yang populer dan mereka sukai pada jaman itu.
- c. Pengamatan
Pengamatan adalah penelitian dengan mengamati suatu objek/subjek tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Pengamat dalam hal ini menjadi anggota penuh dari kelompok yang diamatinya.

Dengan demikian, pengamat dapat mendapatkan informasi tentang target *audience*

d. *Internet*

Internet merupakan salah satu sumber informasi dan data yang penting, terutama dalam era perkembangan teknologi dan dunia informasi yang sangat pesat. *Internet* adalah sistem informasi yang saling berhubungan ke seluruh dunia.

Alat/ Instrument Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, digunakan beberapa alat/instrument pengumpulan data untuk mendukung dalam proses mengumpulkan informasi-informasi yang terkait dengan tema yang diambil, alat-alat tersebut di antara lain :

- a. Wawancara
Kertas, buku catatan, dan bolpoin
- b. *Internet*
Laptop, sambungan internet (*Wi-Fi / modem*)

Metode Analisis Data

Di dalam perancangan ini, metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dan juga menggunakan 5W1H yaitu *Why, When, Where, Who, dan How*. Nantinya, data yang diperoleh dari proses tersebut nantinya akan dilakukan analisa yang lebih mendalam untuk mengambil sebuah kesimpulan, yang pada tahap selanjutnya hasil analisa ini dapat membantu dalam proses perancangan *game*.

Konsep Perancangan

Dalam karya fotografi ini, akan ditampilkan anjing dan kucing dengan berbagai kostum *cosplay* dengan karakter yang berasal dari *anime* yang populer pada tahun 1990 hingga 2000-an. Dengan aksesoris dan *background* yang mendukung masing-masing model yang tengah ber-*cosplay* dengan karakter yang berbeda-beda. Kemudian untuk pembuatan kostum, mencakup pembuatan pola, proses menjahit dari nol hingga menjadi sebuah kostum, serta pembuatan aksesoris, semua dilakukan sendiri oleh penulis, dengan bantuan ibu dari penulis yang membantu dalam pengerjaan kostum.

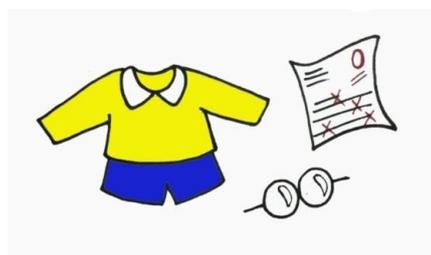
Berikut adalah gambar desain kostum dan aksesoris pendukung masing-masing karakter :

1. *Doraemon*



Gambar 1. Kostum *Doraemon*, Bunga-bunga

- *Nobi Nobita*

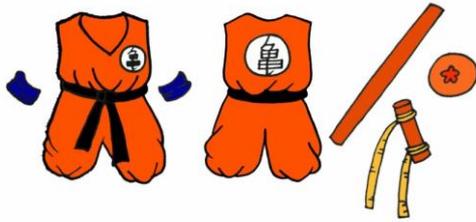


Gambar 2. Kostum *Nobita*, Kertas Ulangan Nilai 0, Kacamata

2. *Crayon Shinchan*



Gambar 3. Kostum *Shinosuke, Chocobi*, Buku Serial Pahlawan Bertopeng

3. *Dragon Ball*

Gambar 4. Kostum Son Goku, Tongkat Goku, Dragon Ball Bintang 3

4. *Ninja Hatori*

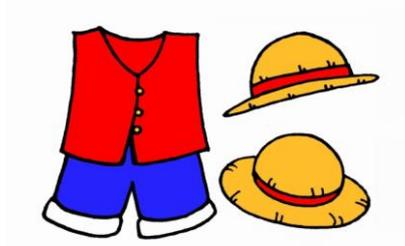
Gambar 5. Kostum Hatori & Shinzo, Pedang Ninjato Warna Biru dan Merah

5. *P-Man*

Gambar 6. Kostum P-Man, Topeng P-Man, Jubah, Logo P-Man

6. *One Piece*

- *Monkey D. Luffy* : topi jerami



Gambar 7. Kostum Luffy, dan Topi Jerami

- *Chopper*



Gambar 8. Topi Chopper, Tanduk Rusa, Jubah dan Celana Pendek

7. *Sailor Moon*

Gambar 9. Kostum Usagi Sailor Moon, dan Tongkat

8. *Naruto*

- *Naruto* :Bandana Konoha, Kunai, Shuriken



Gambar 10. Kostum Naruto, Bandana Konoha, Kunai dan Shuriken

- *Sasuke*



Gambar 11. Kostum Sasuke, Bandana Konoha, dan Kunai

Pembahasan

Perancangan Fotografi Cosplay pet Karakter Anime yang Tayang di Televisi Lokal Pada Tahun 1990 Hingga 2000-an memiliki tujuan:

- a. Untuk memberikan konsep dan tema yang baru dan benar-benar berbeda bagi dunia fashion pet yang masih mengalami stagnansi dalam hal desain dan mode yang monoton hingga saat ini.
- b. Tujuan dari karya ini, mengenalkan kepada para *pet lover* tentang kostum-kostum baru untuk hewan kesayangan mereka dengan tema dan konsep yang baru dan sama sekali berbeda, yang terinspirasi dari *anime-anime* yang pernah tayang di televisi lokal pada tahun 1990 hingga 2000-an. Sekaligus memperkenalkan karakter-karakter *anime* tersebut bagi yang belum mengetahui, dan mengingatkan akan karakter-karakter *anime* tersebut bagi yang sudah mengetahuinya. Membahas kembali mengenai karakter-karakter *anime* tahun 1990 hingga 2000-an yang bisa menjadi alternatif *fashion* dengan tema dan konsep yang benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya untuk hewan kesayangan mereka.

Konsep Kreatif

Dengan berbagai macam karakter, para model anjing dan kucing yang atraktif tersebut tengah ber-cosplay, lengkap dengan mengenakan kostum dan aksesoris tambahan khas karakter yang sedang diperankan masing-masing. Karakter-karakter anime tahun 1990 hingga 2000-an yang populer di Indonesia dan masih dikenali hingga saat ini, yang akan menggugah kembali kenangan masalalu.

Berikut adalah berbagai judul yang sudah ditentukan yang akan menjadi konsep pemotretan *cosplay pet* :

1. *Doraemon Fall In Love*

Seperti cuplikan cerita di salah satu episode *anime Doraemon*, *Doraemon* tengah dimabuk cinta, ia sedang kasmaran dengan kucing tetangga sebelah, *Mii-chan*. Perasaannya berbunga-bunga ketika mengingat akan sosok *Mii-chan*, seekor kucing cantik yang sangat disukai oleh *Doraemon*.

2. *Nobita Daily*

Menceritakan mengenai keseharian *Nobita* yang seringkali mendapatkan nilai nol dalam mata pelajaran Matematika. Dan kebiasannya yang tak pernah bisa hilang, yaitu bersantai dan bermalasan.

3. *Shinchan Favourite Snack, Chocobi!*

Seorang anak berusia 5 tahun yang masih duduk di bangku TK Aksi kelas bunga matahari yang bernama *Nohara Shinosuke* atau yang lebih dikenal dengan nama *Shinchan* tengah bersantai sembari menikmati *snack* kesukaanya, *Chocobi*.

4. *Goku and Three Stars Dragon Ball*

Goku sedang berlatih, bertapa dan melakukan meditasi di kuil, sembari menjaga *Dragon Ball* yang baru saja ia temukan.

5. *Hatori & Shinzo, Ninja's Siblings In Action*

Kakak beradik *Ninja*, *Hatori* dan *Shinzo* tengah menghabiskan waktu bersama di sebuah taman dan berjalan-jalan santai sembari menikmati suasana taman.

6. *Our Hero P-Man!*

Matahari senja mulai terbenam di ufuk barat. Sang pahlawan, *P-Man* telah menyelesaikan tugasnya pada hari itu. Ia berdiri dan menikmati terbenamnya sang surya dan menatap langit yang berwarna kemerahan.

7. *Luffy The Adventurer*

Luffy sang petualang tengah berkelana. Ia menatap dari kejauhan, melihat situasi dan mengamati keadaan sekeliling dari atas pohon.

8. *Chopper-Man!*

Chopper-Man, sebutan untuk *Chopper* yang memakai jubah seperti seorang *superhero*. Ia tengah mengemudi sebuah kapal untuk melanjutkan perjalanan bersama rekan-rekannya.

9. *I'm Sailor Moon, With The Power Of Moon*

'Aku gadis cantik, yang berjuang demi cinta dan keadilan. *Sailor Moon*, dengan kekuatan bulan, aku akan menghukummu' Ucap *Usagi* sesaat setelah ia berubah menjadi *Sailor Moon* dan bersiap untuk menghadapi musuh di terang cahaya bulan purnama.

10. *I'm Naruto, I'll Become a Hokage*

Seperti biasanya, *Naruto* selalu terlihat ceria, dengan senyum lebar yang mengembang di wajahnya. Dengan misi Ninja yang ditugaskan pertama kali adalah mencari kucing.

11. *Sasuke The Avenger*

Sasuke duduk dibawah pohon sendirian, dengan pembawaannya yang dingin ia menatap lurus kedepan dengan tatapan tajam.

Konsep Penyajian

Konsep penyajiannya adalah berupa karya fotografi *fashion pet* dengan tema yang lebih spesifik lagi, yaitu *cosplay*, dengan model-model berupa anjing dan kucing yang tengah ber-*cosplay* dengan berbagai karakter-karakter *anime* tahun 1990 hingga 2000-an yang telah dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik dan pembawaan fisik dari masing-masing anjing dan kucing yang akan menjadi model pemotretan *cosplay pet*.

Perancangan akan diwujudkan dalam bentuk pameran.

Karya foto masing-masing berukuran 12R sebanyak 20 buah yang dicetak dan ditempelkan di *photoblock*

Karya Fotografi

1. *Doraemon Fall In Love*



Gambar 12. *Doraemon*

2. *Nobita Daily*



Gambar 13. *Nobita*

3. *Shinchan Favourite Snack, Chocobi!*



Gambar 14. Shinchan

4. *Goku and Three Stars Dragon Ball*



Gambar 15. Son Goku

5. *Hatori&Shinzo, Ninja's Siblings In Action*



Gambar 16. Hatori & Shinzo

6. *Our Hero P-Man!*



Gambar 17. P-Man

7. *LuffyThe Adventurer*



Gambar 18. *Monkey D. Luffy*

8. *Chopper-Man!*



Gambar 19. *Chopper*

9. *I'm Sailor Moon, With The Power Of Moon*



Gambar 20. *Usagi Sailor Moon*

10. *I'm Naruto, I'll Become a Hokage*



Gambar 21. *Naruto*

11. SasukeThe Avenger



Gambar 22. Sasuke

Poster Karya



Gambar 23. Poster 1



Gambar 24. Poster 2

Kesimpulan

CosPet merupakan sebuah istilah baru yang berasal dari gabungan dua kata, yaitu *cosplay* & *pet*. ‘Cosplay’, sebuah budaya pop asal Jepang yang tengah digandrungi oleh khalayak, dan ‘pet’ yang sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern yang hidup di lingkungan perkotaan. *CosPet*, sebuah sebutan unik yang diciptakan untuk memulai suatu *trend* yang baru terlahir, yang akan segera dikenal dan turut aktif dalam memberikan warna baru di bidang industri kreatif.

Merujuk kembali ke rumusan, tujuan dan manfaat, ada keberhasilan dalam perancangan ini, diantaranya adalah terlaksananya pemotretan masing-masing karakter dengan mengusung konsep yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Meskipun ada beberapa halangan dalam hal keterbatasan waktu yang disediakan dan kendala dari sisi anjing dan kucing sebagai model yang susah untuk diatur, namun ternyata hasil akhirnya masih sesuai dengan konsep dan tema yang diusung dan telah direncanakan sebelumnya. Didukung dengan kostum dan aksesoris yang menjadi pelengkap masing-masing karakter. Selain hal tersebut, keberhasilan dalam perancangan ini adalah terciptanya suatu istilah baru yang ditemukan sendiri, hasil dari akulturasi akan hal-hal yang tengah diminati masyarakat saat ini.

Namun, disamping keberhasilan, ada juga kegagalan dalam perancangan ini, yaitu ketika apa yang diharapkan ternyata tidak terpenuhi, seperti kostum dan aksesoris pendukung karakter sudah lengkap, dan sudah terbayang, gaya dan momen seperti apa yang akan terekam dengan kamera. Tapi dalam kenyataannya, ada beberapa yang belum terlaksana dikarenakan anjing dan kucing yang menjadi model menolak untuk memakai aksesoris pendukung karakter tersebut, dan susah untuk diatur serta diarahkan, sehingga pemotretan tidak berjalan sesuai seperti yang dibayangkan. Pada beberapa karakter, konsep yang sudah dibuat, pada akhirnya menjadi sedikit berbeda dari konsep yang sudah dibuat dan direncanakan, karena sang model lebih susah diarahkan, dan hal itu memengaruhi hasilnya. Sisi kegagalan lainnya adalah kurangnya waktu untuk mengerjakan perancangan ini. sehingga jumlah karakter yang sudah direncanakan sebelumnya harus dikurangi, karena keterbatasan waktu. Mulai dari proses dari pemilihan karakter, pemilihan kain, proses menjahit hingga kostum jadi serta pembuatan aksesoris pendukung karakter sudah dilakukan sendiri dengan cepat, namun tetap ada beberapa karakter yang harus dikurangi, karena keterbatasan waktu tersebut.

Saran

Bagi mahasiswa yang ingin membuat perancangan fotografi yang melibatkan hewan sebagai modelnya, terutama anjing dan kucing, pastikan untuk memiliki kesiapan dan telah melakukan riset yang cukup dalam untuk mengenali karakter dan sifat dari masing-masing karakter anjing dan kucing yang akan menjadi model. Melakukan riset terlebih dahulu sangat diperlukan agar masing-masing mendapatkan pemahaman dan pengenalan akan karakter anjing dan kucing yang akan dipakai sebagai model, sangat diperlukan untuk pemotretan hewan, terutama yang bertema *fashion*. Agar lebih mudah untuk menentukan

dan mencocokkan jenis *fashion* seperti apa yang cocok untuk dipakai oleh anjing dan kucing dengan karakter yang berbeda-beda, dan masing-masing ras yang beraneka ragam.

Kegiatan memotret hewan, terutama anjing dan kucing tidaklah mudah. Pada dasarnya anjing dan kucing aktif bergerak kesana kemari, senang bermain, dan susah untuk diatur dan diarahkan seperti halnya manusia. Seorang *pet photographer*, harus bisa menangkap momen-momen terbaik dari anjing dan kucing tersebut. Bahkan, seorang *pet photographer* haruslah turut aktif berlari kesana kemari, mengikuti kemana arah model-modelnya pergi. Memancing perhatian sang model juga perlu, misalnya dengan makanan, atau mainan yang menghasilkan bunyi, supaya perhatiannya tertuju pada mainan itu, dan tatapannya juga fokus. Dari situ, seorang *pet photographer* harus segera mengabadikan momen tersebut. Selain itu, seorang *pet photographer* harus cepat untuk menangkap gambar, agar mendapatkan foto yang bagus dan menarik.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas perkenanan dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dari awal hingga akhir. Penulis menyadari, bahwa ada banyak dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh semua pihak untuk membantu proses penyelesaian proposal ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Aristarchus Pranayama K,B.A., M.A dan Yusuf Hendra Yulianto, S.Sn., M. CA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan materi, contoh, dan arahan untuk membimbing penulis dalam proposal perancangan ini.
2. Orang tua yang telah memberikan semua bantuan lewat doa dan atas segala dukungan yang telah diberikan dalam bentuk materiil dan moril, serta telah membantu proses pembuatan kostum dari awal hingga selesai.

Serta saudara yang telah membantu dalam beberapa hal.

3. Para pemilik anjing dan kucing sebagai model, yang terlibat dalam sesi pemotretan
4. Teman-teman, yang telah bekerja keras dan mendukung penulis dalam menyelesaikan keseluruhan proses perancangan tugas akhir.

Harapan saya, semoga semua usaha, dukungan dan bantuan dari semua pihak mendapat balasan dari Tuhan dan semoga karya ini bermanfaat dan bisa memberikan ide dan inspirasi bagi kita semua. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih.

Daftar Pustaka

- Lehnert, Gertrud; *Fashion; Barron's Educational Series*; New York; 1998.
- Departemen Pendidikan Nasional; *Kamus Besar Bahasa Indonesia*; PT Gramedia Pustaka Utama; Jakarta; 2008.
- Hardisurya, I, Pambudy, M, N., & Jusuf, H. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Drs. Marzuki, *Metodologi Riset*, 1977, (Bahan kuliah fak.eko UII, PTPN veteran yogy)
- Prof. jogiyanto HM., Akt., MBA., Ph.D. ; *Metodologi Penelitian Sistem Informasi* ; Penerbit ANDI Yogyakarta, 2008
- Roger Hicks, Frances Schultz, Alex Larg, Jane Wood, *Photographing People Portraits Fashion Glamour*, RotoVision SA. 2006
- Arifh. Industri Kreatif: Klasifikasi Subsektor Industri Kreatif. (n.d.). Diunduh pada bulan September, 2014, dari <http://arifh.blogdetik.com/industri-kreatif/>
- Green, M. (11 Juni 2012). Nostalgia Anime (Kartun), dan Film Tahun 90'an. Pesan disampaikan dalam <http://madhbanyak.blogspot.com/2012/06/nostalgia-anime-kartun-dan-film-tahun.html?m=1>
- Singgih, R. (2013). Kartun-kartun yang Populer di Tahun 90an sampai Awal 2000an. Pesan disampaikan dalam <http://radhityosinggih.blogspot.com/2013/06/kartun-kartun-yang-populer-di-tahun.html?m=1>
- Lee, J. (2010). *Pet Fashion Photography*. Pesan disampaikan dalam <http://www.petfashionphotography.com/>
- The Adventure World. (November, 2012). Sejarah Anime dan Manga Jepang. Pesan disampaikan dalam <http://adventureworld12.blogspot.com/2012/11/sejarah-anime-dan-manga-jepang.html>
- Girang, P.D. (Desember, 2012). Sejarah Anime dan Masuknya Anime ke Indonesia. Pesan disampaikan dalam <http://pakdhegirang.blogspot.com/2012/12/sejarah-anime-dan-masuknya-anime-ke.html>
- Jenis Anjing Ras Dunia, (n.d.). Pesan disampaikan dalam http://www.anjing-anjing.com/Jenis_Anjing_Ras_Dunia.php
- Parent Cats, (Juli, 2011). Ketahui Sifat dan Karakter Kucing Anda. Pesan disampaikan dalam <http://parentcats.blogspot.com/2011/07/ketahui-sifat-dan-karakter-kucing-anda.html>

Amazine.co. (n.d.). Kenali 4 Perbedaan Karakteristik Kucing Persia Angora. Pesan disampaikan dalam <http://www.amazine.co/25980/kenali-4-perbedaan-karakteristik-kucing-persia-angora/>