

Perancangan Buku Ilustrasi *Cosplay Crossdress*

Angeline¹, Andrian Dektisa H², Aniendya Christianna S³

Program Studi Desain komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: Huskey93@live.com

Abstrak

Pada saat ini, *cosplay* menjadi hobi yang sangat populer dan digandrungi oleh para remaja maupun masyarakat dewasa. *Cosplayer* maupun penikmat *cosplay* tidak dibatasi oleh batasan usia, dikarenakan *cosplay* merupakan hobi yang dapat menyalurkan kreatifitas, kreatifitas yang dimaksud tidak hanya berasal dari satu teknik saja melainkan hobi *cosplay* ini merupakan hobi yang memadukan berbagai teknik kemampuan selain dari penjiwaan peran, didasari juga dengan berbagai perpaduan hobi lain. Namun informasi yang menjembatani *cosplay* dengan masyarakat belum cukup jelas, dan dianggap menyimpang karena cara pandang masyarakat yang memisahkan gender pria dan wanita melalui aturan tata busanayang membatasi antara gender pria dan wanita. *Why Crossplay* memberikan informasi tentang kajian *cosplay* terutama *crossplay*, dimana dijelaskan cara berkostum dengan baik dan benar dan langkah-langkah yang dapat membantu *cosplayer* pemula maupun *cosplayer* untuk dapat menjaga standar *cosplay* yang baik dan sesuai dengan waktu dan tempat agar tidak membuat pemahaman negatif kepada masyarakat.

Kata kunci: *Cosplay, Crossdress, Crossplay*, buku ilustrasi

Abstract

Title: *Design of Crossdress Cosplay Illustration Book*

Now days at post modern era, cosplay becoming a really popular hobby for teenager to adult. Cosplayer and also cosplay lover are coming from not only certain age but for everyone, this happend because this hobby could be used to show people creativity, not only one aspect of creativity but from many aspect, such as becoming the character, and so on. Despite from how many people love or do cosplay there is only little information about them., and because of that many people that did not know about cosplay especially crossdress cosplay people think it as a negative thing. 'Why Crossplay' give the information about cosplay especially crossplay, such as how to use costume properly that could help a new cosplaye or cressdresser to keep the 'good' standard of them so the negative aspect of crossplay could become more less noticeable.

Keywords: *Cosplay, Crossdress, Crossplay, Illustration Book*

Pendahuluan

Cosplay secara harafiah disebut '*Costume Play*', yaitu mengenakan busana dan berpura-pura menjadi suatu karakter fiksi (umumnya sci-fi, komik, dan karakter *anime* atau *manga*). (Rogic, 2003, p.1)

Cosplay yang jika ditulis pada bahasa Jepang yaitu '*kosu-pure*' yang kemudian dibaca '*kosupure*' adalah singkatan dari '*costume play*' yang berarti bermain kostum, adalah jenis seni pertunjukan yang para pesertanya mengenakan pakaian kostum yang rumit

dengan aksesoris untuk memerankan karakter tertentu. Referensi karakter diperoleh melalui sumber-sumber media seperti *anime, manga, komik, tokusatsu, novel-grafis, game, film fantasi*, dan internet. Sumber-sumber lainnya bisa melalui artis dari *J-Pop, Visual Kei*, cerita musik fantasi, novel, dan benda-benda dunia maya atau nyata yang unik dan dramatis. Peserta *cosplay* disebut '*Cosplayer*' membentuk suatu subkultur seperti mencoba menghidupkan adegan suatu cerita yang menyangkut karakter yang diperankan. *Cosplayer* tidak hanya berbandan, mengenakan kostum sosok tokoh dari

suatu *anime*, dan menjiwai karakter yang mereka mainkan. Pada dasarnya *cosplay* adalah suatu kegiatan hobi yang kreatif, menjiwai peran, dan dinamis dalam segala aspeknya. Dinamis yang dimaksud adalah tingginya semangat dan usaha yang terus berkarya dan mengikuti hobi *cosplay* tersebut. Dalam beberapa kalangan, istilah *cosplay* telah diperluas untuk mencakup hanya mengenakan kostum, tanpa pertimbangan khusus ketika memerankan suatu karakter.

Cosplay merupakan hobi yang menggabungkan hobi *fashion design*, *craftmanship*, *make up*, *acting*, *photography*, dan *photo editing*; dari gabungan hobi-hobi tersebut maka lahirlah hobi unik *cosplay* ini. *Cosplay* memiliki aturan formal dan informal sehingga antara *cosplayer* dan penonton harus memastikan tidak ada yang tersinggung ketika saling berinteraksi. Aturan-aturan tersebut misalnya tidak boleh mengambil foto *cosplayer* tersebut tanpa ijin dari sang *cosplayer*, penonton dalam kegiatan *cosplay* dilarang melakukan kontak fisik sebelum diperbolehkan oleh sang *cosplayer*, sedangkan aturan untuk *cosplayer* sendiri adalah dilarang menunjukkan bagian tubuh secara berlebihan di depan publik. (J-Cul, 2012, par.1)

Ketika melakukan *cosplay* ada dua kategori yaitu *cosplay basic* dan *masquerade*. Ketika melakukan *basic cosplay*, target yang harus dicapai setidaknya terlihat seperti suatu karakter yang di kostumkan, baik ketika sedang di jalanan atau di atas panggung. *Masquerade* jauh lebih dalam membawakan penjiwaan pada suatu karakter tertentu, ketika melakukan *masquerade*, *cosplayer* mencoba untuk bertindak seperti karakter tersebut. Mereka juga mempersiapkan bahan sandiwaranya yang sudah diingat. dan *cosplayer masquerade* yang sudah berpengalaman dapat dengan mudah menjiwai dan masuk menjadi personalitas suatu karakter.

Kostum harus mematuhi desain pakaian dari suatu karakter dengan sangat cermat bahkan secara umum, kostum memiliki seni artistik yang rumit. Detail kostum didapatkan melalui ketelitian dalam memastikan jahitan dijahit dengan benar dan selesai, warna benang yang tepat, dan warna kain yang tepat sesuai dengan warna pakaian karakter. *Cosplayer* terbiasa membuat kostum sendiri, beberapa juga membeli kostum dari toko *branded*, atau mencari penjahit dan *armor maker*. Sebagian besar *cosplayer* pemula mengalami kendala seperti tidak mengerti cara membuatnya karena referensi yang kurang, karena tidak ada sumber, tidak memiliki *skill* dalam membuat suatu kostum, serta tidak tahu dimana untuk membeli atau mendapatkan material dalam pembuatan suatu kostum. *Cosplayer* akan menghabiskan berbulan-bulan untuk menciptakan kostum *cosplay* yang sempurna, maka dikarenakan kerumitan suatu kostum, banyak orang akan

berkumpul melihat kostum yang dibawakan *cosplayer* satu sama lain, dan *cosplayer* bisa memamerkan hasil karya buatan tangan mereka sendiri, mengambil foto, dan mungkin berpartisipasi dalam lomba kostum pada acara-acara *cosplay* yang berbeda.

Cosplay dapat dilihat di tempat umum ketika terdapat suatu *event* seperti pameran *video-game*, bisa juga ditemukan di acara yang didedikasikan untuk pesta *cosplay*, klub malam, atau taman bermain. Tidak aneh untuk remaja di Jepang berkumpul bersama dengan teman-temannya jalanan area Tokyo seperti *Harajuku* untuk mengadakan *cosplay*. (*What is CosPlay*, p.1, n.d.)

Cosplay pada awalnya tidak begitu populer di Indonesia, bahkan ketika Universitas Indonesia mengadakan acara festival gelar Jepang dengan menggelar *event cosplay* pada awal 2000-an, peminatnya masih minim. Pasca acara *event* di Universitas Indonesia berakhir, beberapa anak muda di Bandung mulai memperkenalkan gaya *Harajuku*, yang merupakan salah satu gaya aliran *cosplay*. Berawal dari acara tersebut, kini hampir setiap bulan selalu ada *event* ataupun lomba-lomba yang mengacu pada *cosplay* di kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan juga Surabaya. *Cosplayer* Indonesia masih terlalu mengacu pada kostum-kostum yang dikenakan oleh tokoh-tokoh karakter pada *anime* atau *manga* dari Jepang. Ada beberapa *cosplayer* yang mengacu pada *cosplay* aliran Eropa, namun *cosplay* yang diminati merupakan tokoh dan kostum dari *anime* atau *manga* Jepang dan bukan komik dari Eropa tersebut. (*Cosplay* di Indonesia, p.12, n.d.)

Sekarang ini perkembangan *cosplay* di era postmodern ini, di seluruh dunia semakin maju, khususnya di Indonesia. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perilaku masyarakat dan apresiasi terhadap dunia *cosplay* seperti *event* PopCon 2015 yang diselenggarakan di Jakarta Agustus ini sejak tanggal 7 - 9 Agustus lalu. Faktor lain adalah dari banyaknya *cosplayer-cosplayer* muda yang muncul dan mewakili Indonesia memenangkan kompetisi seluruh dunia lomba *cosplay* internasional. *Cosplay* mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 2004 di Jakarta pada saat Lyto Game Festival dan Animonstar Aishiteru (P. L. Xun, *Facebook*, Juni 2015), dimana Lyto Company mengadakan acara festival berbagai macam lomba dari turnamen *game online*, kuis, permainan ketangkasan, lelang, maupun parade *cosplay*. *Cosplay* disini digunakan sebagai kegiatan pendukung dalam lomba seperti acara festival-festival tersebut. Semakin lama seiring berkembangnya jaman, acara *cosplay* semakin sering ditemui, acara-acara tersebut disebut sebagai *event* dan seringkali berhubungan dengan budaya Jepang. Beberapa komunitas pecinta Jepang dan universitas menggelar lomba maupun parade *cosplay* sebagai daya tarik acara. Acara besar yang sudah pernah ada di

Indonesia adalah AFA Id (Anime Festival Asia Indonesia) merupakan acara tahunan yang diselenggarakan di berbagai negara se-Asia Tenggara dan merupakan acara internasional; HelloFest dengan KostuMasa yang sudah berdiri dari 2007 hingga sekarang dan memiliki catatan dimeriahkan dengan 1000 pengunjung yang memakai kostum; Clas:H; Ecchinsai; dan masih banyak lainnya. Di Indonesia, *cosplay* dapat menjadi karir bagi seseorang yang menekuninya bahkan bisa menghasilkan uang, dari sebagai *cosplayer* sendiri, *maker*, *seller*, fotografer, *make up artist*, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan dunia *cosplay* sendiri.

Surabaya (Cosura) yaitu sebuah komunitas *cosplay* di Surabaya. Meningkatnya *event* bisa diukur dari kurun waktu tahun 2013 hingga sekarang hampir setiap bulannya ada setidaknya satu *event*. *Cosplay* di Surabaya bisa dilihat dari *event* terkenal yang diadakan oleh beberapa komunitas pecinta Jepang contohnya seperti Toys Fair yaitu acara pameran mainan terbesar di Surabaya dan diadakan tiap tahunnya; Chocodays yang merupakan *event* pameran komik yang merupakan acara lanjutan dari BeeComicz dan menjadi acara *Comics Day* dimana diadakan lomba menggambar komik selama 24 jam tanpa berhenti, acara ini merupakan acara dari Surabaya yang juga diikuti oleh lomba turnamen pertandingan kartu *Vandaria Wars* yang merupakan karya anak bangsa, di dalam *event* Chocodays, terdapat pula lomba *cosplay* sebagai daya tariknya (Christopher, 2011, par 3); *Event* terbesar di Surabaya adalah Anicult, *event* ini adalah *event* yang baru dibentuk 2014, disebut terbesar karena acara tersebut secara eksklusif mengundang para bintang tamu *cosplayer* dari luar negeri yang cukup banyak, Anicult memiliki 3 acara penting sebagai daya tariknya berbeda dengan *event* lainnya seperti lomba *Cosplay Walk*, *BJD Convention*, dan *Artist Alley*. Banyaknya pengunjung yang mengikuti *event* tersebut membuat *cosplay* adalah daya tarik suatu *event* dan juga hobi yang digandrungi oleh masyarakat Surabaya.

dan pemerintahan Jepang melalui kultur budaya Jepang tersebut. Pemerintahan Jepang yang berada di Indonesia seringkali membuat suatu perayaan kepada masyarakat Indonesia agar dapat merasakan sensasi pengalaman merayakan festival seperti orang Jepang. Festival juga memperbolehkan setiap pengunjungnya memakai busana khas Jepang, contohnya *yukata*, maupun merayakan *cosplay*. Biasanya festival juga diwarnai dengan pameran studi dan pelatihan keterampilan hobi-hobi yang berasal dari Jepang seperti kelas bahasa Jepang, minum teh, merangkai bunga, menulis, dan lain sebagainya. Pemerintah Jepang di Indonesia juga menfondasi dan mendukung masuknya kultur budaya Jepang seperti *anime* dan *manga* sehingga dapat diputar di layar lebar Indonesia seperti 'Blitzmegaplex' yang mulai menayangkan

film-film *anime* dan *live-action dorama* (drama) dari Jepang.(W. Dewi, K-pop vies with J-pop in Indonesia, p.5, n.d.)

Salah satu *genre cosplay* yang sering muncul adalah *crossdress* atau disebut juga dengan *crossplay* yakni aliran dalam *cosplay* yang tampilannya mengubah figur gender menjadi suatu figur androgini. Dengan kata lain, *Crossplay* adalah kostum figur karakter tertentu yang berbeda jenis kelamin dengan pemakainya. Contohnya kostum karakter feminin dipakai oleh pria. Pria memerankan karakter sosok suatu figur feminin dan sebaliknya dengan wanita memerankan karakter sosok suatu figur yang maskulin. (Ferdi, 2014, p. 9) Selain kostum yang terbalik, *crossplay* juga dapat dilakukan dengan penjiwaan suatu figur, maupun *make up*. Para pelaku *crossdress* atau *crossplay* dinamakan *crossdresser* atau *crossplayer*.

Crossdress telah digunakan untuk tujuan menyamakan, kenyamanan dan sebagai metafora literatur modern sepanjang sejarah. Hampir setiap masyarakat sepanjang sejarah diharapkan memiliki perbedaan dan harus dibedakan penggunaannya antara pria dan wanita, jenis gaya, atau pakaian mereka diharapkan nyaman untuk dipakai, dan sebagian besar masyarakat telah memiliki seperangkat aturan norma-norma sosial, pandangan, pedoman, atau bahkan hukum yang mendefinisikan apa jenis pakaian yang sesuai untuk masing-masing gender.

Tetapi *crossdress* tidak dianggap seperti itu saja, pakaian selalu menjadi dasar acuan pandangan masyarakat dan pelaku *crossdress* selalu dianggap memiliki identitas transgender. Jika orang memakai gaun atau busana perempuan tidak selalu dapat dipastikan bahwa orang tersebut memiliki jenis kelamin perempuan. (Apa Itu CrossDress, 2013, p.1) *Crossdresser* sering disinonimkan dengan makna banci dikarenakan orang hanya melihat tanpa mencari tahu lebih dalam dan mengacu kepada pakaian yang orang tersebut kenakan tanpa membuat komentar terhadap perilaku terhadap jenis kelamin orang tersebut. (Grrl, 2006, p.2)

Seorang penulis dari Amerika, bernama Liz Ohanesian yang merupakan tamu kontribusi majalah Boing Boing secara mendalam melihat subkultur fenomena *cosplay* yang dapat disebut juga '*Crossdress*'. Menurutnya "*Crossdress* adalah sesuatu yang seharusnya terjadi, *cosplay* juga boleh melibatkan *crossdress*. *Crossdress* tidak sama dengan penyimpangan gender terhadap karakter yang sudah ada, seperti apa yang dilakukan ikatan keadilan *gender-bent* di Comic-Con San Diego. Dengan melakukan *crossdress*, fans perempuan dapat mempertunjukkan *cosplay* sebagai karakter laki-laki dan juga sebaliknya. Akhirnya, *crossdress* tidak berbeda dengan *cosplay*. Hal tersebut seni murni

suatu gaya untuk menciptakan kesenangan dan dapat membawa orang kepada banyak jalur yang berbeda. Beberapa orang tidak membuat usaha yang sangat keras untuk menyembunyikan jenis kelamin aslinya. Yang lain bersungguh-sungguh dengan teliti untuk menyamakan diri semirip mungkin dengan jenis kelamin lawan jenis pada karakter. Pilihannya ada pada fans ". (Jardin, 2011, p.1)

Crossdress mempengaruhi *cosplay* dimulai dari sebuah *anime* yang sangat baru, yang ditayangkan di Amerika Serikat, Irlandia, dan Australia dan merupakan landasan pertama yang memungkinkan *cosplay* menjadi target gejala kultur baru yang telah masuk ini, pada akhir tahun 1970 *anime* serial berjudul 'Gatchaman', memperkenalkan seorang tokoh karakter penjahat bernama 'Berg Katse' atau 'Zoltar' dalam bahasa Inggris. Wujud sosok Zoltar terlihat ambigu, tidak jelas antara laki-laki atau perempuan, di suatu waktu Zoltar terlihat feminin dan di lain waktu Zoltar terlihat maskulin. Ambiguitas ini dikarenakan hal-hal seperti lipstik di sekitar bibir Zoltar, seragam kostum berwarna ungu yang dikenakan Zoltar, jubah dan topeng bertanduk yang semua itu menyembunyikan identitas gender Zoltar agar tidak dapat dikenali. Mengacu pada hal tersebut kostum memungkinkan ambiguitas identitas gender, dan hal tersebut kerap digunakan oleh *cosplayer* terutama yang menyukai aliran *cosplay crossdress*.

Cosplay cukup dekat dengan gaya *drag*, beberapa orang berpikir *cosplay* tidak dianggap sebagai tindakan menjadi suatu karakter tertentu, dan lebih sering dianggap bermain dengan identitas gender. Contohnya seperti fans laki-laki yang berpakaian seperti perempuan dan sebaliknya. Memang, ambiguitas gender beberapa karakter *anime* dan *manga* sering memungkinkan memudahkan cara berpakaian dan untuk mendapatkan banyak teman, dikarenakan karena mereka terlihat sebagai karakter *bishounen* (anak laki-laki tampan). Dalam *anime* dan *manga*, karakter *bishounen* digambarkan sebagai laki-laki dengan karakter yang sangat feminin, dengan model dengan proporsi badan tinggi dan memiliki fitur bentuk wajah yang tegas dan kuat di berbagai sudut. Mereka muncul terutama pada *anime* dan *manga* yang kebanyakan ditujukan untuk perempuan yang menyukai alur cerita romantis dan melibatkan *bishounen* atau karakter utama wanita yang dikelilingi *bishounen*.

Menurut Judith Butler, "Performa kerja gender adalah sesuatu yang tidak sadar sudah dilakukan, diletakkan oleh norma-norma sosial dan pengulangan, dan *cosplay* adalah kinerja, melalui kostum dan asumsi identitas lain yang mengungkapkan performa kerja gender". Ironisnya itu adalah menggunakan identitas gender lawan jenis, karakter *cosplay* menciptakan kelemahan, perilaku, sudut pandang, dan identitas gender yang semua itu dapat dikritik, dinegoisasi, dan dieksplorasi. Dengan cara ini,

cosplay menjadi cara untuk penggemar *anime* dan *manga* tidak hanya untuk mengidentifikasi, menyelaraskan, dan mempertanyakan untuk apa budaya *cosplay* ini dibuat dan mempertanyakan kemaskulinitas atau kefemininitas itu sendiri. *Cosplay* tidak hanya hobi berdandan, melainkan tindakan mengambigukan identitas peran gender dan melangkah di luar perilaku hetero melalui asumsi identitas fiktif. Sementara Mark McLelland tidak secara langsung membahas *cosplay* perempuan, menurutnya "Konsumsi perempuan dan *cosplay bishounen* cukup menawarkan hal baik dalam fenomena ini." (Norris & Bainbridge, 2009, p.8)

Sedangkan pada masa kini *cosplay crossdress* di Indonesia menjadi suatu hal yang wajar dan diminati, contohnya ketika Anime Festival Asia 2012 yang digelar di Jakarta, banyak *cosplayer crossdress* yang datang dan memeriahkan acara tersebut. Salah satunya adalah karakter 'Kuchiki Byakuya' dari *anime* Bleach. Di balik sosok imut karakter tersebut, ternyata *cosplayer* tersebut merupakan laki-laki yang mengaku bernama 'Kou'. Selain itu *cosplayer* bernama 'Andi Rahman' ditemukan mengenakan kostum dari karakter bernama 'Patchouli' dari *game Touhou*. Para pendatang dan *cosplayer* memeriahkan acara AFA 2012, ditemani oleh *cosplayer* bernama 'Kaname', *cosplayer* pria yang sangat terkenal dan berasal dari Jepang yang berani melakukan *crossdress*. (Sazabi75, 2011, p.2)

Cosplay crossdress dapat dikatakan diminati di Indonesia, melihat dari kesuksesan budaya asing seperti *K-pop* yang berasal dari Korea diterima di Indonesia, melahirkan laki-laki yang cantik dan mampu mengecoh fans mengira laki-laki tersebut adalah perempuan *bishounen*. Perilaku kecintaan terhadap ambiguitas identitas gender ini menunjukkan bahwa perilaku *crossdress* dapat diterima oleh masyarakat dikarenakan keunikan perilaku tersebut. Dalam beberapa *event cosplay* besar, beberapa *guest star* atau *cosplayer* populer yang sengaja diundang sebagai bintang tamu juga menjadi kunci utama kesuksesan suatu acara, fans *cosplayer* tersebut dan penyuka *crossdress* akan mendambakan kedatangan *guest star* dengan segala bentuk keramahtamahan, termasuk mendapatkan tanda tangan, dan membeli buku kumpulan foto *guest star* tersebut.

Buku ilustrasi dikembangkan dari '*illuminated Manuscript*' yang berarti sebuah buku tulisan tangan dengan ilustrasi dan dekorasi yang dilukis atau digambar di dalam warna yang cerah, memancarkan cahaya atau menerangi, halaman itu adalah wujud utama dari ekspresi artistik dari kebudayaan kuno dan lebih secara khusus, saat jaman abad pertengahan. Buku ilustrasi ini akhirnya digantikan ketika elemen penggambaran menggunakan tangan mulai dicetak dari ukiran kayu. Penemuan itu berkembang untuk memungkinkan menghasilkan buku-buku dengan menggunakan mesin. Hal tersebut digunakan sebagai

gaya desain yang mana sudah terorganisasi dan terdekorasi. Halaman dibingkai dengan hiasan desain, halaman secara penuh digunakan khusus untuk memvisualisasikan secara sementara. Hal ini sekarang secara mekanis selalu digunakan dalam mencetak. Pada dasarnya sama dengan proses ketika menggunakan mesin cetak huruf. Pada tahun 1420, jenis tipe dari buku ilustrasi seperti buku blok muncul. Walaupun mereka terikat sebagai buku-buku, halaman dari buku blok aslinya adalah cetakan yang ikut menggunakan teks dan ilustrasi-ilustrasi, keduanya dicetak dari blok kayu yang sama. Tidak sampai hingga pada tahun 1460 lebih buku-buku tersebut dicetak menggabungkan ilustrasi ukiran kayu disatukan dengan teks dalam tipe yang dapat bergerak. Tukang Cetak, 'German Albrecht Pfister' dari Bamberg menerbitkan dengan menjadi orang pertama yang melakukan ini, buku '*Pfister's edition of Ulrich Boner's Der Edelstein*' diterima secara luas sebagai buku ilustrasi pertama. Buku ilustrasi '*Der Edelstein's*', bagaimanapun juga dicetak dari media yang dapat dikembangkan, dan ilustrasi itu kemudian dicetak secara terpisah diatas tempat kosong yang tertinggal diatas halaman. Akhirnya teks dan ilustrasi dicetak secara bersamaan karena kemajuan teknologi yang besar. Pada akhir abad ke 15, Jerman menjadi pusat penerbit di Eropa. Di Nuremberg, 'Anton Koberger' mengeluarkan buku ilustrasi paling terkenal sepanjang sejarah milik 'Hartmann Schedel's' '*Die Weltchronik*', memperkerjakan seniman seperti Wilhelm Pleydenwurff, 'Michael Wolgemut' (1434-1519), dan seniman termuda yaitu 'Albrecht Durer' untuk mendesain buku tersebut. Pada tahun 1498, Durer menghasilkan sebuah karya ilustrasi dengan judul '*Apocalypse*' pada edisi Jerman dan Latin, menggunakan ilustrasi satu halaman penuh tanpa menggunakan keterangan dan dengan teks yang dicetak pada bagian belakang. Di Italia, Perancis, dan banyak negara Eropa lainnya, buku dengan ilustrasi menjadi sering ditemui pada tahun 1470, tetapi karya yang luar biasa tidak muncul hingga 1490, contohnya seperti karya 'Francesco Colonna' yaitu '*Hypnerotomachia Poliphili*' diterbitkan di kota Venice oleh Aldus Manutiu. Di Jerman seniman-seniman besar pada abad ke 16 seperti tetua 'Hans Burgkmair', 'Hans Baldung Grien', tetua 'Lucas Cranach', dan seniman muda 'Hans Holbein' menjadi bertanggung jawab atas buku ilustrasi yang menakjubkan. Selama setengah abad, ukiran kayu merupakan media yang sangat populer untuk ilustrasi, hingga pelat logam mulai digunakan pada tahun 1540an. Pada akhir abad 16 ini, ukiran kayu menjadi langka dan menggunakan media ukiran menjadi suatu aturan kebiasaan. Pada akhir abad ke 18 seorang berkebangsaan Inggris, 'Thomas Bewick' menemukan teknik dari ukiran kayu sampai pada proses meningkatkan fotomekanismenya pada akhir abad ke 19, ukiran kayu menjadi media favorit untuk ilustrasi. Selama tiga dekade pertama atau lebih dari abad ke 20, pameran ilustrasi dari buku fiksi baru untuk orang

dewasa sudah berkurang, bahkan mendekati kepunahan. Terkecuali yang sudah secara khusus dicetak dan diikat oleh edisi pertama yang berisi hasil karya gambar yang sudah ditugaskan khusus, seperti apa yang sudah diterbitkan oleh Franklin Library (Pa.) yang dimulai pada pertengahan 1970an. Bagaimanapun juga, baru-baru ini selama akhir abad ini, Beberapa penerbit menekankan yang semakin besar untuk menciptakan suatu karya yang *eye-catching* dan imajinatif untuk mengangkat judul baru mereka. Buku anak-anak membutuhkan ilustrasi yang lebih sulit dan media menarik upaya seniman modern, banyak dari mereka mencari target audiens yang lebih luas untuk pekerjaan mereka. Ilustrasi yang diikuti dengan tulisan telah dipengaruhi secara signifikan oleh revolusi digital pada tahun 1980 dan tahun 1990an. Sebagai perangkat lunak, komputer grafis menjadi lebih canggih, kemampuan komputer untuk meniru menghasilkan karya gambar yang seharusnya dibuat secara tradisional menjadi media yang sangat terkenal. Perwujudan nyata ini digunakan untuk menghemat biaya produksi, memastikan bahwa proporsi besar dari buku ilustrasi akan dibuat digital oleh perusahaan penerbitan berkembang pada abad ke 21. (Rodrigez, 2015, p.1)

Buku ilustrasi adalah sebuah buku yang berisi informasi berupa tulisan mengenai suatu hal yang dilengkapi dengan ilustrasi untuk memperjelas isi buku yang akan disampaikan sehingga membantu menfasirkan buku, karangan, dan teks sehingga dapat memperkaya informasi artikel dalam buku melalui bentuk visual. (Kusrianto, 2009, hal.151) Dalam buku ilustrasi, ilustrasi menjadi bagian yang penting, teks yang informatif secara verbal dengan gambar maupun ilustrasi yang informatif secara visual. Keduanya memiliki hubungan terikat dengan tema dan topik yang sedang dibahas. Secara umum, buku ilustrasi biasa ditemukan pada buku anak-anak. Beberapa buku anak-anak mungkin tidak berisi apa-apa tetapi hanya berisi gambar-gambar, walaupun begitu, banyak buku anak-anak juga berisi kata-kata. Tidak hanya gambar-gambar yang bisa menarik daya tarik visual untuk anak-anak,tetapi mereka juga dapat membantu anak untuk memahami kata-kata dari cerita juga. Sebagai anak-anak, mereka menjadi lebih pandai membaca dan memahami cerita, mereka biasanya akan mulai membaca cerita dengan ilustrasi yang lebih sedikit. Ilustrasi juga sering ditemukan pada beberapa buku untuk orang dewasa. Misalnya buku intruksional, buku intruksional mengandung sejumlah diagram dan grafik yang dapat membantu pembaca untuk mempelajari setiap langkah pada serangkaian proses. Contoh lainnya adalah buku kedokteran dan kesehatan, ensiklopedia hewan dan alam sebagian juga memiliki ilustrasi. (*Bring Stories to Life as a Book Illustrator*, p.2, n.d.)

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu

maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto. (Kusrianto, 2009, hal.140)

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye-catcher*. sejalan dengan munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan

Metode Perancangan

Dalam tugas akhir perancangan buku ilustrasi *cosplay crossdress* ini data primer dan sekunder. Proses ini didapatkan dari cara:

- a. Wawancara dan Observasi
Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang diwujudkan melalui tanya jawab dengan target audiens, *cosplayer* maupun penikmat *cosplay* agar dapat mengetahui informasi mengenai *cosplay crossdress* dan saran maupun keluhan mengenai *cosplay crossdress*. Dikarenakan banyaknya pihak memiliki anggapan tersendiri, informasi mengenai *cosplay crossdress* sulit ditemukan kebenarannya.
- b. Studi Pustaka
Beberapa kajian literatur, seperti buku mengenai *cosplay crossdress*, internet merupakan media pendukung dalam metode pengumpulan data, selain itu bisa juga menggunakan foto dan ilustrasi sebagai bahan referensi.

Alat / Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang akan digunakan berupa kuisioner, kamera, buku-buku sumber, dan internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Metode Analisis Data

Analisa data secara deskriptif dalam mengembangkan data-data hasil wawancara yang didapat adalah dengan menggunakan metode *5WIH* atau *What, Where, When, Who, Why, and How* dimana dapat menunjukkan permasalahan dari semua aspek yang dapat diteliti.

Konsep

sebagai ilustrasi. semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide.

Pengertian Komik atau *comic* merupakan sebutan Internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar diatas kertas, namun beberapa Negara juga punya sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *manga*, Cina dengan *manhua*, Korea dengan *manhwa* dan Indonesia dengan cergam. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. (e-jurnal. 2013, p.1)

Dari hasil wawancara dan observasi melalui target audiens diketahui melalui buku ilustrasi dapat mampu memberikan informasi untuk memecahkan permasalahan terhadap *cosplay* dan penikmat *cosplay* mengenai problem mengenai *crossplay* atau bisa disebut juga dengan *cosplay crossdress*, Karya tugas akhir perancangan komunikasi visual ini diwujudkan dalam media cergam dalam ilustrasi karakter *anime* dan *manga* dan visualisasi komik dan ilustrasi foto menjadi suatu buku ilustrasi. Disini cerita bergambar mengkomposisikan visual berupa ilustrasi dengan teks narasi sehingga menjadi bacaan yang menarik.

Pembahasan

Melalui buku ilustrasi *cosplay crossdress*, target audiens dengan rentang usia 17-25 tahun diajarkan cara berkostum dengan baik dan benar dengan tutorial yang membantu proses penciptaan *cosplay crossdress* yang menakjubkan. Media Buku ilustrasi *cosplay crossdress* memberikan pengetahuan dan berisikan hal-hal mengenai *cosplay* terutama *cosplay crossdress* dari segi *budgeting, tutorial make up, hair do*, produk-produk pendukung *cosplay crossdress*, pose, dan foto. Dalam media buku ilustrasi ini, dijelaskan secara general penjelasan mengenai bab-bab penting beserta sub babnya. Media ini dibuat dikarenakan belum pernah ada yang membuat buku tentang buku *cosplay crossdress*, selain itu dengan ilustrasi, target audiens maupun masyarakat bisa lebih mudah menerima informasi yang akan dijelaskan. Dalam konteks yang dijelaskan dalam media ini, selain diajarkan cara membuat dan melakukan *cosplay crossdress* untuk *cosplayer* pemula, media ini berpotensi untuk membuat lahan bisnis ekonomi kreatif kepada masyarakat khususnya remaja muda usia 17- 25 tahun yang merupakan target audiens agar dapat menyalurkan hobi kreatifnya. Mengacu pada harga jual barang dan *props cosplay* pada saat *cosplayer* harus membuat kostum tersebut kepada penjahit, harga

tersebut dibanderol bisa mencapai Rp 500.000,- untuk menciptakan sebuah kostum, terlebih belum apabila kostum yang ingin dibuat cukup rumit, hal tersebut bisa mempengaruhi harga. Walaupun membeli barang bekas dari toko-toko *online* yang ada, harganya cukup mahal untuk sebuah barang bekas, harga dibanderol sekitar Rp 350.000,- terlebih beberapa penjual toko *online* juga terkadang melakukan aksi penipuan sehingga sangat merugikan *cosplayer* pemula yang tidak paham dunia *cosplay* dengan mendalam. Contoh lainnya adalah melakukan *make over*, *make up* adalah suatu bagian dari *cosplay* yang sangat penting, terutama ketika melakukan *cosplay crossdress* atau *crossplay*. Untuk biaya jasa *make over* yang ditawarkan oleh seorang *make up artist*, kisaran harga yang bisa dicapai bisa dibanderol dengan kisaran harga antara kurang lebih Rp 100.000,- hingga Rp 300.000,-. Maka dari itu, perilaku mandiri diharapkan untuk menekan budget dan *cosplayer* mampu memikirkan keseimbangan dananya yang akan digunakan untuk hobi *cosplay* ini.

Secara teknis, media ini akan berwujud sebuah buku ilustrasi yang berisikan informasi mengenai *cosplay crossdress*, *tutorial-tutorial* beserta penjelasannya, ikon-ikon karakter *chibi*, komik, dan kumpulan foto. Media buku ilustrasi ini berbentuk seperti majalah namun memiliki banyak sekali gambar ilustrasi sebagai simbol penjelas. Dengan informasi-informasi penting mengenai keunikan *cosplay crossdress*, dapat membantu target audiens maupun *cosplayer* yang ingin melakukan *cosplay crossdress*. Selain itu, media juga menjelaskan pola perilaku pelaku *cosplay* dengan hubungannya dengan penikmat *cosplay*, beserta kasus-kasus kebiasaan perilaku yang terjadi dalam dunia *cosplay*. Perwujudan buku media ini adalah media buku dengan ukuran 28 cm x 21 cm dengan jumlah 104 halaman, dengan 70 halaman berwarna dan 30 halaman berwarna monokrom, menggunakan *art paper* 150 gram, sehingga *eye-catching* dan tidak membosankan, dicetak rapi, dan memiliki sumber referensi. Kumpulan foto yang digunakan menggunakan tema-tema yang sesuai dengan sifat karakter yang diwujudkan dalam bentuk *cosplay crossdress*, selain itu ditunjukkan pula bagaimana wujud sebelum-sesudah *cosplayer* melakukan *make over* pada keseluruhan. Media diwujudkan dalam bentuk 2 jenis cetakan dan memiliki perbedaan klasifikasi, cetakan *soft cover* yang relatif murah sehingga cocok untuk dijadikan buku panduan, dan cetakan *hard cover* yang cocok untuk dijadikan koleksi. *Cover* menggunakan *fancy paper* dengan laminasi *dof* dan *hot print* sehingga mempercantik media.

Secara teknis buku ilustrasi diposisikan untuk dapat mengurangi pemahaman negatif yang timbul dari

pemahaman golongan-golongan yang masih terjebak dalam normatif dan sisi agamais mengenai suatu figur gender dan tubuh seseorang. Perilaku tersebut memacu perlakuan radikal yang diwujudkan dalam perlakuan *abuse* dan *bullying* terhadap pro-kontra *crossplayer*.

Konsep Perancangan

Cosplay menjadi dasar dari konsep yang diangkat, hal ini dilihat dari maraknya perayaan hobi *cosplay* pada *event-event* seperti pameran *cosplay*, festival budaya Jepang, dan *game* dari tahun ke tahun. Di jaman sekarang juga *cosplay* menjadi suatu daya tarik terhadap suatu acara, *cosplay* juga cukup menjadi gaya berpakaian bagi beberapa remaja, seperti menggunakan jaket / baju / aksesoris lainnya yang diambil dari desain suatu karakter tertentu. Sedangkan untuk *cosplay crossdress* sendiri, hal tersebut dikategorikan menarik dikarenakan belum pernah ada orang yang membahas secara mendalam mengenai konteks tersebut. Dengan adanya kekuatan eksistensi *cosplay* di dunia hobi Indonesia, dibutuhkanlah suatu media pedoman dalam bidang ini.

Secara teknis buku ilustrasi ini memvisualkan cara berkostum *cosplay crossdress* dengan baik dan benar, melalui ilustrasi cergam dengan gaya ilustrasi *manga* dan *chibi*, hal tersebut dibantu dengan kumpulan foto yang juga membantu memperjelas topik yang diangkat. Karakter *chibi* yang digunakan juga merupakan tokoh-tokoh narasumber yang diilustrasikan dengan semenarik mungkin, untuk mendekati narasumber terhadap target sasaran. Kumpulan foto yang digunakan merupakan foto-foto asli dan terbaru yang didapatkan dari hasil foto selama proses pengumpulan data media dan dihasilkan langsung melalui wawancara dengan narasumber secara langsung.

Buku ilustrasi dipromosikan pada saat terdapat suatu *event* yang menggelar pameran budaya Jepang seperti *cosplay* dan *game* yang merupakan tempat berkumpulnya target sasaran perancangan buku ilustrasi ini. Melalui desain visual yang *eye-catching* pada media tersebut, maka diharapkan target sasaran primer media ini dapat tertarik untuk mengenal dan berminat membaca media tersebut. Sedangkan media juga dikomersialkan melalui media sosial berupa *fan-site* untuk dapat menjangkau sasaran perancangan yang umumnya pengguna internet dan media sosial.

Judul utama perancangan media buku ilustrasi ini adalah "Why *Crossplay*?" dengan tambahan judul *headlines* kecil menggunakan bahasa Indonesia "Bagaimana Cara Membuat *Stunning Cosplay*". Dalam penyajian buku ilustrasi ini, media ini

memiliki sub-sub judul berupa *headlines* dengan huruf yang dicetak tebal dan memisahkan tutorial-tutorial yang satu dengan lainnya, beserta penjelasannya dan ilustrasi visual yang diberikan. Sub-sub judul yang ada membantu memperjelas isi buku mengenai judul buku pada media dan mengangkat topik-topik seputar *cosplay crossdress*, dan menjawab masalah masyarakat terhadap problem yang terjadi.

Tema buku ilustrasi adalah memperkenalkan sebuah buku yang menjelaskan *cosplay* terutama *cosplay crossdress* secara mendalam. Pada buku ini, dijelaskan arti, tujuan, sebab-akibat, dan cara-cara melakukan *cosplay crossdress*. *Cosplay* merupakan simbol visualisasi *cosplayer* yang berkesan *fun* dan ceria sehingga dalam pembuatan media, hal yang harus diperhatikan adalah media memiliki visualisasi menarik dan *eye-catching* dalam model visualisasi *manga*.

Bentuk penyajian media buku ilustrasi ini memiliki tampilan visualisasi yang berkesan *fun*, ceria, informatif, dan tidak membosankan. Grafis yang digunakan adalah gaya *manga* dengan bentuk penyajian *chibi* dengan kotak balok suara, sehingga memudahkan target audiens untuk menerima maksud dari informasi yang diberikan melalui *point-point* penting dari sang penulis. Selain itu, terdapat pula kumpulan foto untuk memberikan contoh secara nyata mengenai *cosplay crossdress* dan contoh *cosplayer cosplay crossdress*.

Gaya desain ilustrasi media ini adalah *manga* dengan menggunakan teknik ilustrasi *chibi* yang cocok untuk segala usia. Gaya gambar *chibi* yang digunakan merupakan gaya *super deformed* dimana karakter tokoh digambarkan dalam bentuk kepala yang besar, tubuh dan anggota tubuh yang kecil sehingga terkesan imut dan lucu. Visualisasi *chibi* digambarkan seperti tokoh anak kecil dari suatu karakter tokoh dengan beragam gaya dan ekspresi wajah.

Untuk pembuatan buku ilustrasi *cosplay crossdress* dipilih jenis *typeface sans serif* dimana menunjukkan keformalitas dalam pemberian informasi tapi juga menunjukkan kesan muda. Judul menggunakan *typeface sans serif* yang dimodifikasi dengan unsur dekoratif berupa garis dan simbol sehingga membentuk suatu font baru untuk menunjukkan kepemilikan. Selain itu font yang digunakan dalam penulisan *headlines* menggunakan jenis huruf *bold* sehingga menjadi *point-point* penting yang *eye-catching* dalam pembagian suatu informasi. Dalam penulisan informasi untuk menjelaskan suatu konteks, jenis font yang digunakan adalah murni *sans serif* yang dimana *typeface* tersebut ditemukan dalam bacaan *manga*.

"Japostyle"

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gyosho

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Proses Desain

Perancangan logo *Why Crossplay* dibentuk menjadi 2 model dan diaplikasikan secara berbeda. Desain *Why Crossplay* dibentuk menjadi 2 macam logotype yaitu menggunakan data visual yang ada.

Logotype dengan kedua font berikut merupakan *main logo* dari semua aplikasi karya. Dengan ciri psikografi audiens yang merupakan penyuka komik, logotype *Why Crossplay: How To Create Stunning Cosplay* yang terbagi dari font Gyosho dan Japestyle dipastikan menjadi *eyecatching* dikarenakan logotype tersebut memiliki unsur Jepang, dapat diambil dari font Gyosho yang sangat kuat dengan gaya goresan kuas kaligrafi dan font Japestyle dengan gaya komik dan lukisan Jepang. Warna yang digunakan adalah warna merah yang melambangkan matahari Jepang, putih yang melambangkan tanah, dan kuning sebagai sinar mentari yang terang.

Dengan font yang identik dengan budaya negara Jepang, seperti kaligrafi, painting, dan komik. logotype *Why Crossplay: How to Create Stunning Cosplayer* menjadi landasan semangat untuk terus berkarya dan terus bersinar dengan landasan kecintaan pada Jepang melalui unsur tanah dan kemilau keindahan budaya Jepang. Tanah yang dimaksud merupakan material-material yang bisa diperoleh melalui hasil sumber daya alam negara Indonesia. Logotype dibuat dengan menggunakan vektor yang dibentuk seperti matahari yang bersinar, dan berbentuk bulat.

Bentuk ikonik dan simbolik dengan penggambaran visual budaya Jepang cukup kental disajikan dalam komposisi menarik untuk pembuatan logo *Why Crossplay? How to Create Stunning Cosplay*. Penggambaran visual matahari digambarkan dengan warna merah dan komposisi yang mendukung kesan fun, ceria, yang menjelaskan bahwa hobi *crossplay* merupakan hobi yang hangat, menyenangkan, dan disukai oleh banyak orang.

Logotype dengan font ini, digunakan dan diaplikasikan pada media yang menjadi buku panduan *Why Crossplay: How To Make Stunning Cosplay* dimana buku *tutorial* ini terkesan elegan, dengan warna hitam dan kesan negara Jepang dengan warna merah. Logotype ini merupakan font dengan desain modern dimana dipakai pada majalah fashion. *Why Crossplay* sendiri merupakan media berbentuk majalah *tutorial* yang sangat kompatible dengan font Vonique 64.

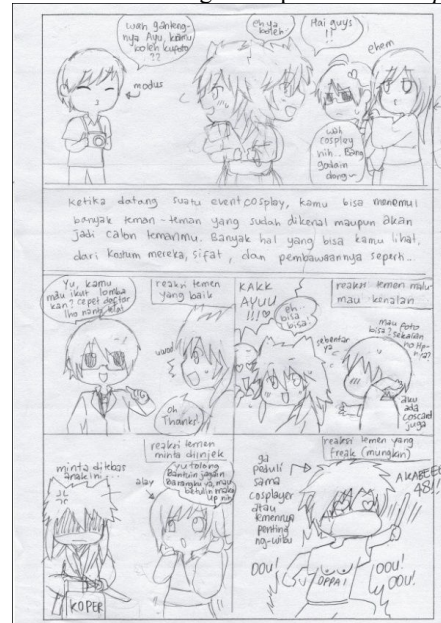
Logotype dengan *main logo Why Crossplay* diaplikasikan pada berbagai media pendukung untuk memberikan *copyright* kepemilikan dan originalitas keaslian karya. Sedangkan penggunaan logo *Why Crossplay* digunakan karena *cosplay* dekat dengan dunia fashion, dimana orang berkostum dengan penampilan menarik, maka dari itu penggunaan font yang modern seperti Vonique 64 bisa digunakan sebagai logotype untuk cover buku ilustrasi media yang dirancang. Warna hitam untuk menunjukkan kesan formalitas dan elegansitas, sedangkan warna merah menunjukkan titik penting tema yang diangkat sehingga menjadi lebih *eyecatching*.

Komik identik dengan karakter-karakter yang ekspresif dikarenakan komik adalah kumpulan ilustrasi dengan teks pendukung untuk menceritakan suatu cerita pada komik. Karakter-karakter saling berkomunikasi dalam bentuk balon teks. Untuk membuat visual yang menarik, karakter-karakter *chibi* digambar dengan warna yang menarik. Dengan karakter yang ekspresif *chibi* dapat menjadi visual yang menarik dan dapat dibaca oleh semua usia. Aktifitas *cosplayer* sebelum memulai *cosplay* dan ketika melakukan *cosplay* tervisualkan dalam bentuk *chibi* secara atraktif dimana *chibi-chibi* menonjolkan perilaku *cosplayer*. Selain menjelaskan perilaku *cosplayer*, karakter yang digunakan juga ikut melakukan *cosplay* untuk mewakili menjadi karakter yang dikostumkan oleh sang model.

Beberapa referensi karakter yang dikostumkan oleh para model, yaitu Kogitsunemaru dari *game* berbahasa Jepang Touken Ranbu, Azusa Asahina dari anime Brother Conflicts, Geisha dari budaya Jepang, Hatsune Miku dari *idol online* dari Youtube, dan Yudachi Poi dari komik Kantai Collection

Selain *chibi* dengan ekspresi yang menarik, dengan adanya *manga* atau komik, *cosplay* dapat dijelaskan dengan lebih baik, karena dapat menjelaskan secara garis besar melalui bentuk visual bukan teks, sehingga memudahkan pembaca ataupun target audiens media untuk mengerti

informasi yang ingin disampaikan oleh sang penulis dan cerita mengenai seputar dunia *cosplay*.



Gambar 1. Contoh visualisasi komik

Buku ilustrasi merupakan buku dengan kumpulan berbagai ilustrasi dan dikemas dengan cover berisi ilustrasi menarik, dalam konteks ini, buku ilustrasi merupakan buku yang mengandung banyak ilustrasi dan beberapa teks untuk mendukung informasi yang akan disampaikan. Ilustrasi menjadi semakin menarik apabila memiliki warna, dengan adanya warna, pembaca maupun target audiens akan tidak bosan terhadap dengan isi buku, karena menjadi lebih bersinar, pengerjaan karakter-karakter *chibi* dengan pewarnaan yang menarik membantu untuk menangkap desain yang dibuat.



Gambar 2. Karakter chibi dengan berbagai pose

Karakter yang dikostumkan oleh *chibi* model juga diekspresikan seperti karakter sesungguhnya seperti warna pakaian, sifat, *make up*, dan aktifitas sehingga tidak monoton dan menarik dalam pemvisualan karakter dan gaya karakter yang dikostumkan oleh karakter *chibi* berkostum *cosplay*.

Media buku ilustrasi dengan halaman berwarna dihiasi dengan karakter-karakter *chibi* dengan ekspresi menarik, sedangkan halaman tidak berwarna merupakan komik yang identik dengan halaman hitam putih. Selain itu, karakter-karakter

chibi juga digunakan untuk membagi sub-bab penting dalam kategori-kategori informasi yang akan diberikan, dengan kejelasan kegiatan karakter terhadap kategori yang akan dijelaskan. Kategori yang dijelaskan berupa sejarah *cosplay*, pengenalan *crossplay*, hal-hal yang dibutuhkan untuk memulai *crossplay*, karakter, face dan *body type*, *make up*, wig, kostum, *gesture*, dan foto.



Gambar 3. Contoh Sub-bab yang membagi bagian yang satu dengan lainnya

Sedangkan karakter-karakter *chibi* yang mengenakan kostum diaplikasikan pada fotosesi area, *back cover media*, dan media pendukung buku ilustrasi *Why Crossplay*.



Gambar 4. Contoh aplikasi chibi dalam buku

Penggunaan *chibi* karakter *cosplay* digunakan untuk mempercantik cover buku sehingga dapat menarik minat pembaca maupun target audiens untuk membuka isi media. Pengaplikasian karakter diletakkan pada rata tengah di cover buku bagian belakang.

Foto sangat penting untuk publikasi dan dokumentasi karya *cosplay*, untuk menciptakan foto *cosplay* yang bagus harus memahami pencahayaan, sudut pemotretan (*angle*), dan komposisi yang menarik sehingga dapat menghasilkan kualitas foto yang bagus, selain itu foto *cosplay* yang bagus didukung oleh model *cosplayer* yang menjiwai karakter. Pencarian data dibantu dengan sumber referensi sebelum melakukan foto sesi. *Cosplayer* sangat membutuhkan foto untuk mempublikasikan eksistensi diri agar lebih dikenal baik secara langsung seperti berkenalan pada acara *event* atau foto sesi, bisa juga secara tidak langsung seperti media sosial, *cosplayer* yang telah terkenal dapat

menjadi suatu contoh untuk *cosplayer* lain yang ingin untuk mengkostumkan karakter yang sama, hal ini juga dapat meningkatkan semangat bersaing untuk menciptakan *cosplay* yang baik. Tidak cuma melalui kostum, *cosplayer* juga berlomba-lomba untuk menciptakan momen yang luar biasa dalam suatu foto, maka dari itu dari beberapa pengambilan foto dalam satu kali foto sesi, *cosplayer* bisa mendapatkan beberapa foto sehingga *cosplayer* dapat mensortir foto terbaik yang ingin dipublikasikan.

Setelah diperbaiki, foto *cosplay* dari model dikomposisikan ke dalam media untuk menghasilkan visual yang diinginkan. Selain itu foto *cosplay* yang sudah mendapat *re-touch* diaplikasikan juga ke dalam media pendukung seperti poster pada ketebalan kertas *art paper* 150gr, dan mini poster yang ada di dalam buku.

Dalam promosi secara komersial *Why Crossplay* dibuatlah media-media pendukung untuk memperkenalkan media kepada target audiens dalam bentuk:

- Poster
- Coscard
- Pembatas Buku
- Sticker Oracal
- Kaos
- Kalender
- Mug
- Kipas
- Keychain
- Totebag

Kesimpulan

Pada masa kontemporer sekarang ini, *cosplay* telah mendunia dan menjadi budaya populer dan telah masuk ke Indonesia. Hobi *cosplay* di Indonesia telah tersebar secara luas menjadi gaya hidup, banyak dari *cosplayer* di Indonesia berhasil memenangkan dan mengangkat nama baik Indonesia pada event acara lomba *cosplay* internasional. *Crossplay* sendiri merupakan aliran *cosplay* yang lebih menantang, *crossplay* merupakan tahap tingkatan *cosplay* yang lebih sulit dilakukan karena diperlukan pengetahuan yang cukup terhadap *crossdress* agar dapat menghasilkan *cosplay* yang menakjubkan. *Crossplay* dapat memberikan dampak baik namun bisa juga dampak buruk apabila *cosplayer* tidak memahami cara berkostum dengan baik dan benar, selain itu, tempat, waktu dan situasi juga mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap *crossplay*, dikarenakan *crossplay* merupakan perwujudan *cosplay* yang dilakukan laki-laki/perempuan untuk menjadi karakter yang

memiliki gender berbeda dengan gender sang *cosplayer*.

Berbeda dengan negara lain, Indonesia masih belum menerima *crossplay* dengan baik, dikarenakan masyarakat awam menganggap *crossplay* hanya sebagai *crossdress* atau bisa disebut mengalami penyimpangan gender. Kurangnya pemahaman masyarakat awam mengenai *crossplay* merupakan pemicu pandangan negatif pada masyarakat dan menyebabkan *cosplay* di Indonesia kurang berkembang.

Saran

Dalam proses perancangan, kajian *cosplay* merupakan kajian yang berasal dari budaya asing yang menjadi *pop culture* di Indonesia, *crossplay* sendiri termasuk dalam konteks yang masuk dalam fitur keagamaan, sehingga cukup diperlukan keberanian dalam mencetuskan kajian topik. Proses yang menghambat kinerja pembuatan media adalah *time managing* antara sesi pemotretan dan ilustrasi. Kajian *cosplay* cukup asing didengar oleh masyarakat awam sehingga sangat sulit untuk mendapatkan informasi selain dari media sosial dan internet. Untuk menjaga stabilitas stamina akibat dari penyelesaian kinerja perancangan media, disarankan untuk membuat jadwal kerja dan istirahat agar tidak sakit dan stamina tetap bugar hingga sidang akhir. Untuk pembimbing, dapat dikatakan saran-saran yang diberikan sangatlah membantu karena para pembimbing cukup memahami dunia *cosplay*, terlebih memberikan aksesibilitas dan kemudahan dalam proses asistensi desain media. Untuk masa kedepannya, penelusuran lebih dalam bisa menggunakan tema yang sama namun dengan cakupan yang lebih dalam mengenai *crossplay* sendiri dalam konteksnya dengan gender dan sosial.

Daftar Pustaka

Adi, Kusrianto. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.

Ahira. *Cosplay* Budaya Baru di Kalangan Anak Muda. (n.d.). Retrieved from <http://www.anneahira.com/cosplay.htm>

Ammarsha, R. (2014, 24 June). Event Report Grand Final Clash. Retrieved 24 June, 2014 from <http://popinasia.com/2014/06/24/event-report-grand-final-clash-2014/>

Anibee. Surabaya Punya Gaya. (n.d.). Retrieved from <http://www.anibee.tv/news/id/cosplay/4396/surabaya-punya-gaya>

Apa itu *Crossdress*. (2003). Retrieved from <http://jakostyle.com/fashion-pria-jepang/apa-itu-crossdress.html#sthash.GM6BDlhg.dpbs>

Brigida. (2013). Ilustrasi. Retrieved 8 February, 2013 from <http://informatika.web.id/ilustrasi.htm>

Bring Stories to Life as a Book Illustrator. (n.d.). Retrieved from <http://www.theartcareerproject.com/bring-stories-to-life-with-a-book-illustration-career/358/>

Christopher. (2011, 26 September). Surabaya Choco Days, Event yang Lebih dari Sekedar Coklat. Retrieved from <http://www.duniaku.net/2011/09/26/surabaya-choco-days-event-yang-lebih-dari-sekedar-coklat/3/>

Dewi. W. (2014). *K-Pop vies with J-Pop in Indonesia*. Retrieved 23 September, 2014 from <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140923000656>

Ferdi. (2014, 31 March). Tubuh *Drag-Queen*: Medan Pergelaran Gender yang Tanpa Celah. Retrieved 31 March, 2014 from <http://kunci.or.id/articles/tubuh-drag-queen/>

Grrl. (2006). *Crossdresser*. Retrieved 29 September, 2006 from Urban Dictionary database

Jardin. (2011). *An Introduction To Crossplay (Cosplay Meets Crossdressing)*.

J-Cul. (2012). *Crossdresser* atau Transgender. Retrieved from <http://j-cul.com/crossdresser-atau-transgender/>

Kaskus. (2011). *Cosplayer Cross Dress* Makin Diminati. Retrieved from <http://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000016263678/cosplayer-quotcross-dressquot-makin-diminati/1>

McIsaac. (2012, 12 June). *What is Cosplay and Why Do People Do It?*. Retrieved 12 June, 2012 from <http://ifanboy.com/articles/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/>

Michael E, Doyle., (2003). Teknik Pembuatan Gambar Berwarna, Edisi Kedua.

Norris & BainBridge. (2009). *Mapping The Relationship Between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene*. Retrieved 20 April, 2009 from http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainridge.htm

Orsini (2015). *Cosplay: The Fantasy World Of Role Play*. London.

Raymond. (2014, 24 July). *75 Years Of Capes and Face Paint: A History Of Cosplay*. Retrieved 24 July, 2014 from

<https://www.yahoo.com/movies/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html>

Rodriguez. (2015). *Illustration Book*. Retrieved from Grolier Online database

Rogic, M. (2003). *Cosplay*. Retrieved 15 January, 2003 from Urban Dictionary database.

Sekai. (2015, 15 April). Apa Saja Sih Plus & Minus *Cosplay?*. Retrieved 15 April, 2015 from <http://japan-sekai.com/apa-aja-sih-plus-minus-cosplay/>