Inspirasi Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara dalam Desain *Cosplay* Fantasi

Rizka Nur Rochmania

2415121697

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Juli 2017

LEMBAR PENYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Rizka Nur Rochmania
No.Reg	: 2415121697
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul	: Inspirasi Tokoh Peempuan Cerita Rakyat Nusantara Dalam Desain *Cosplay* Fantasi

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta , apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Agustus 2017

Rizka Nur Rochmania
2415121697

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Rizka Nur Rochmania
No.Reg	: 2415121697
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Jenis Karya	: Lapoan Penciptaan Karya Seni Rupa
Judul	: Inspirasi Tokoh Peempuan Cerita Rakyat Nusantara Dalam Desain *Cosplay* Fantasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non Exclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 9 Agustus 2017
Yang menyatakan,

Rizka Nur Rochmania
2415121697

ABSTRAK

Rizka Nur Rochmania**. Inspirasi Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Dalam Desain Cosplay Fantasi**. Tugas Akhir. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Juli 2017

*Cospla*y adalah suatu kegiatan memakai kostum dan menjiwai suatu karakter dari film, animasi atau *game*, *cospla*y merupakan budaya pop yang berkembang di berbagai negara, di Indonesia terutama kota besar seperti Jakarta kegiatan *cosplay* sudah berkembang bersamaan dengan masuknya film, animasi dan *game* dari luar negeri. Para penggemar dan pelaku *cosplay* yang disebut *cosplayer* juga bertambah setiap harinya, melalui kegiatan event *cospla*y. *Cosplayer* dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat kostum *cosplay* sesuai karakter yang disukai. *Cosplay* yang dibuat oleh perupa mengambil kearifan lokal Indonesia berupa tokoh perempuan dari cerita rakyat Nusantara.

Berdasarkan hasil riset, *cosplay* yang sering dipilih oleh para *cosplayer* Indonesia adalah *cosplay* dengan karakter dari luar negeri dan terlihat kaku dengan corak yang monoton dan sedikit yang mengambil karakter khas Indonesia untuk di *cosplay*kan, dari sini perupa mengambil peluang untuk membuat *cosplay* dengan kualitas bentuk yang unik, pewarnaan yang lebih bervariasi dan penggunaan material tambahan. Tema yang diambil tokoh perempuan dari cerita rakyat Nusantara. Teori yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir adalah teori Desain Komunikasi Visual, Tokoh, Perempuan, Cerita Rakyat Nusantara, dan C*osplay* Fantasi.

Fokus dalam Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah tentang memperkenalkan karakter khas Indonesia dan memberi alternatif baru bagi *cosplayer* di Indonesia dengan memperkenalkan kearifan lokal melalui *cosplay. cosplay* dibuat sesuai dengan karakteristik masing-masing daerah asal tokoh perempuan yang dipilih. Hal ini akan membuat *cosplay* lebih menarik karena menyuguhkan bentuk warna dan motif yang memiliki keunikan tersendiri.

Kata kunci : *Cosplay*, *cosplayer*, Baju Zirah, Cerita Rakyat Nusantara, Perempuan, Indonsia

ABSTRACT

Rizka Nur Rochmania. **Inspiration Of Cerita Rakyat Nusantara Heroine As Fantasy Cosplay Design**. Thesis. Jakarta: Faculty of Language and Art. State University of Jakarta. July 2017.

Cosplay is an activity which is using costume and become a certain character from movies, animation or games, cosplay is a pop culture that growing in many countries, in Indonesia, especially big city like Jakarta cosplay has grown together with the entrance of many movies, animations and games from another countries. The fan and the people who did cosplay called cosplayer are increased everyday, from the cosplay event. Cosplayer also could expand their creativity in making their costume of the character they loves. Cosplays which is made by writer are taken from Indonesia local wise cerita rakyat Nusantara heroine.

According to the research, Indonesian cosplayer mostly pick a character from outside the country and they looks flat and have monoton pattern design also they seldom take a character from Indonesia to their cosplay project, in this case writer take a chance to make a cosplay with unique shapes with color variations, and other materials. The theme is cerita rakyat Nusantara heroine. Theory that writer use are visual communication design, figure, woman, cerita rakyat Nusantara, and Fantasy Cosplay.

The focus point of final creation of artwork is about to introduce Indonesian characters and to give the new alternative to Indonesian cosplayer with introduction of Indonesia characters through cosplay. cosplays are made of their characteristic based on the heroine region. This would make cosplay more interesting because it shows their own unique shape, color and pattern.

Keywords: Cosplay, Cosplayer, Armor, Cerita rakyat Nusantara, Woman, Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas Rahmat, karunia,hidayah dan inayah Nya lah perupa dapat menyelesaikan laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul " Inspirasi Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Pada Desain Kostum *Cosplay* Fantasi". Desain cosplay fantasi merupakan desain kostum yang mencerminkan ciri khas suatu tokoh dari animasi, film dan game dan merupakan bagian dari salah satu budaya pop yang sangat digemari.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penyusunan laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini. Terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dari awal perkuliahan, terima kasih kepada Bapak Rizki Taufik Rakhman, S.Sn.,M. Si. Dan Ibu Aprina Murwanti, S. Ds., Ph.D, yang memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat untuk keberhasilan penyusunan karya, seta teman-teman yang membantu selama proses pengerjaan diantaranya Rodhy Al Rabsis, Aldy Alfiansyah, Yuniar, Putri, dan Yohan dan kawan Pojok Wibu.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan karya tugas akhir ini dan mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan karya. Harapan penulis agar penulisan karya tugas akhir ini dapat menjadi batu loncatan yang turut berperan untuk membantu perubahan positif dalam dunia pendidikan seni rupa di masa yang akan datang.

Penulis

Rizka Nur Rochmania

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR PERNYATAAN iii

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan 1

B. Perkembangan Ide Penciptaan 3

C. Fokus Penciptaan 4

D. Tujuan Penciptaan 6

E. Manfaat Karya 7

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka 9

B. Kajian Teori 10

1. Tokoh 10

a. Pengertian Tokoh 10

2. Perempuan 11
a. Pengertian Perempuan 11
3. Cerita Rakyat 12
a. Pengertian Cerita Rakyat 12
4. Nusantara 15
a. Pengertian Nusantara 15
5. Desain 16
a. Pengertian Desain 16
6. Kostum 17
a. Pengertian Kostum 17
7. Cosplay 18
a. Pengertian Cosplay 18
C. Kerangka Berpikir 24
III. MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK
A. Deskripsi Narasumber 28
B. Lokasi, Waktu dan Kegiatan 31
C. Pengalaman Yang Diperoleh 33
D. Implikasi 34
IV. KONSEP PENCIPTAAN
A. Studi Pendahuluan 35
1. Studi Tren Produk Sejenis 36
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen 40

3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing 42
4. Eksplorasi Alternatif Rancangan Awal 47
1. Putri Pinang Gading 54
2. Timun Mas 59
3. Nyai Balau 66
4. Spesifikasi Pengguna 72
5. Spesifikasi Bentuk dan Pemaknaannya 72
6. Spesifikasi Fungsi 72
7. Spesifikasi Teknik 72
8. Spesifikasi Produksi 73
9. Biaya Produksi 73
10. Spesifikasi ujicoba 74
B. Standar Prosedur Produksi 78
1. Tahap Praproduksi 78
2. Tahap Produksi 79
3. Tahap Paskaproduksi 79
V. VISUAL DAN DESKRIPSI KARYA
A. Deskripsi Desain *Cosplay* 80
1. Desain *Cosplay* Putri Pinang Gading 80
2. Desain *Cosplay* Timun Mas 84
3. Desain *Cosplay* Nyai Balau 90

VI. KESIMPULAN

A. Kesimpulan 95

B. Saran 96

DAFTAR PUSTAKA 98

LAMPIRAN .....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Cosplay Armored Wonder Woman* 19

Gambar 2.2 Cosplay Kiba dan Shino dari anime Naruto..... 20

Gambar 2.3 Original Cosplay..... 20

Gambar 2.4 Cosplay Non Fiksi dan Fiksi 21

Gambar 2.5 Non Armor, Semi Armor dan Full Armor..... 21

Gambar 2.6 Komunitas Cosplay Jakarta Boken-Ka Anbu 23

Gambar 3.1 Herryansyah Jufri 28

Gambar 3.2 HOAX (Hall Of Armor Bekasi) 29

Gambar 3.3 Kostum Tohka Yatogami,dari anime *Date A Life*..... 30

Gambar 3.4 Kostum Hanoman, dari pewayangan *Ramayana* 30

Gambar 3.5. Kostum Tiger dari anime *Tiger and Bunny* 31

Gambar 3.6 Studio HOAX 32

Gambar 3.7 Suasana Studio 33

Gambar 4.1 Kostum *cosplay* Herryansyah Jufri, *Kamen Rider* 38

Gambar 4.2 Kostum *cosplay* karakter game, Herry Lim 39

Gambar 4.3 Kostum *cosplay* desain Kamui, Kamui 40

Gambar 4.4 Ilustrasi Putri Pinang Gading 47

Gambar 4.5 Ilustrasi Timun Mas 48

Gambar 4.6 Nyi Roro Kidul 48

Gambar 4.7 Dummy *Cosplay* 49

Gambar 4.8 Baju Kerajaan Majapahit 49

Gambar 4.9 Baju Zirah Eropa Abad Pertengahan 50

Gambar 4.10 Referensi Desain Kostum Armor dari Game Online 50

Gambar 4.11 Nyai Balau 51

Gambar 4.12 Pola Dasar 52

Gambar 4. 13 Pola Dasar 53

Gambar 4.14 Moodboard Desain Putri Pinang Gading 54

Gambar 4.15 Eksplorasi Desain Kostum 55

Gambar 4.16 Eksplorasi Desain Senjata 56

Gambar 4.17 Eksplorasi karakter wajah Putri Pinang Gading 56

Gambar 4.18 Alternatif Desain Kostum *Cosplay* Putri Pinang Gading 57

Gambar 4.19 Desain Kostum *Cosplay* Terpilih Putri Pinang Gading 58

Gambar 4.20 Motif Pucuk Rebung 59

Gambar 4. 21 Moodboard Desain Kostum *Cosplay* Timun Mas 60

Gambar 4.22 Sketsa Eksplorasi Desain Kostum Timun Mas 61

Gambar 4.23 Sketsa Eksplorasi Desain Senjata Timun Mas 62

Gambar 4.24 Eksplorasi karakter wajah Timun Mas 62

Gambar 4.25 Alternatif Desain *Cosplay* Timun Mas 63

Gambar 4.26 Desain Kostum *Cosplay* Terpilih Timun Mas 64

Gambar 4. 27 Motif Kasatrian 65

Gambar 4.28 Motif Kala 65

Gambar 4.29 Moodboard Nyai Balau 66

Gambar 4.30 Alternatif Desain Kostum *Cosplay* 67

Gambar 4.31 Alternatif Desain Senjata *Cosplay* 68

Gambar 4.32 Alternatif Karakter wajah Nyai Balau 68

Gambar 4.33 Alternatif Warna Desain Cosplay 69

Gambar 4.34 Desain Kostum *Cosplay* Terpilih Nyai Balau 70

Gambar 4.35 Motif Burung Enggang, Manusia, dan Sulur 71

Gambar 4.36 Respon akun *Instagram* 76

Gambar 4. 37 Respon akun *Facebook* 77

Gambar 4.38 Uji Coba Pameran Design Is 78

Gambar 5.1 Putri Pinang Gading 81

Gambar 5.2 Desain *Cosplay* Putri Pinang Gading 81

Gambar 5.3 Timun Mas 85

Gambar 5.4 Desain C*osplay* Timun Mas 86

Gambar 5.5 Nyai Balau 90

Gambar 5.6 Desain *Cosplay* Nyai Balau 91

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Bagan 1. *Mind Map* 26

Bagan 2. Kerangka Berpikir 27

Tabel 4.1 Perkiraan Jumlah komunitas dan cosplayer 36

Tabel 4.2 Desain Kostum oleh Hall Of Armor Bekasi (HOAX) 42

Tabel 4. 3 Desain Kostum Oleh Herry Lim 42

Tabel 4.4 Desain Kostum oleh Svetlana Quindt (Kamui Cosplay) 43

Tabel 4.5 Desain Kostum oleh Pinky Lu Xun 43

Tabel 4.6 Desain Kostum oleh PAPA Cosplay 44

Tabel 4.7 Desain Kostum oleh Ingga Satria 44

Tabel 4.8 Desain Kostum oleh Gladzy Kei 45

Tabel 4.9 Desain Kostum oleh Wirru Cosplay 45

Tabel 4.10 Desain Kostum oleh John Switch 46

Tabel 4.11 Desain Kostum oleh Orochi X 46

Tabel 5.1 Bagian kostum *cosplay* Putri Pinang Gading 84

Tabel 5.2 Bagian Kostum *Cosplay* Timun Mas 89

Tabel 5.3 Bagian kostum cosplay Nyai Balau 94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Melalui penelitian awal pada kuliah Studio Desain mengenai cerita rakyat Nusantara dengan menganalisis cerita dan karakter para tokoh, penulis menyimpulkan bahwa cerita rakyat Nusantara sangat menarik karena memiliki tokoh utama yang unik, unsur magis, nilai kehidupan sehari-hari, dan beraneka ragam, sehingga memberi ide bagi perupa untuk mengangkat cerita–cerita rakyat Nusantara maupun Mancanegara tersebut menjadi lebih populer di masyarakat.

Penulis merupakan anggota aktif komunitas *Costume Player (Cosplayer)* di Jakarta bernama HIKACOSIN yang berdiri sejak 2014, yaitu sebuah komunitas pecinta karakter animasi dan *game* yang menampilkan kostum, gaya dan karakter dari animasi dan game tersebut. Saat ini, anggota aktif dalam komunitas tersebut berjumlah 200 orang. Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini adalah berupa *gathering* antar anggota, *photo session*, *event Cosplay* (HelloFest, Enichisai, JakJapan Matsuri, dll). Dari hasil diskusi bersama anggota komunitas *cosplay* didapatkan data hampir 90 % anggota memilih karakter animasi dan *game* yang

berasal dari Amerika dan Jepang. Hal ini membuat penulis berpikir tentang hasil penelitian awal mengenai karakter cerita rakyat Nusantara.

Kurangnya minat terhadap cerita rakyat Indonesia dalam komunitas *cosplay* memunculkan ide bagi perupa untuk mengangkat karakter utama dalam cerita rakyat Indonesia sebagai karakter yang bisa dipilih anggota *cosplay* Jakarta untuk menghadiri acara cosplay. Melalui desain *cosplay* yang dibuat, para penikmat *cosplay* dapat memiliki pemahaman bahwa desain setiap karakter memiliki keunikan dan perbedaan daripada kostum dari karakter *anim*e dan *game*. Pemahaman yang dihasilkan dari melihat bentuk, warna, dan keunikan dari setiap desain *cosplay* yang dibuat akan mengubah persepsi mereka bahwa kostum bertemakan karakter cerita rakyat Nusantara dapat bersaing dengan kostum karakter *animasi* dan *game.*

Indonesia terkenal akan kekayaan budaya yang sangat melimpah, dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat masing–masing yang berbeda satu sama lain serta diceritakan turun temurun. Menurut Pradopo, 2012 dalam ‘Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya ’ Cerita rakyat ini memiliki banyak pesan moral dan budi pekerti yang berguna sebagai pembelajaran dalam hidup. Dalam hal ini penulis memanfaatkan keanekaragaman tokoh utama perempuan cerita rakyat Nusantara sebagai inspirasi dalam pembuatan desain *cosplay.* Berdasarkan observasi langsung di lapangan, belum ditemukan produk *cosplay* dengan karakter khas Nusantara. Belum ada produk kostum sejenis yang mengambil tema tokoh utama wanita pada 34 cerita rakyat Nusantara.

Tema yang diangkat dalam penciptaan karya adalah perempuan. Tema perempuan dipilih dikarenakan banyaknya *cosplayer* perempuan yang ditemui di dalam *event cosplay*, berdasarkan pengalaman langsung sebagai *cosplayer*. Tema yang diambil mencerminkan sikap heroik dari setiap tokoh utama perempuan dari 4 cerita rakyat Nusantara menarik yang dipilih melalui kuesioner kepada anggota komunitas *cosplay*. Tokoh yang berbeda dari tiap daerah di Indonesia inilah yang menjadi inspirasi desain *cosplay*. Perupa lebih memilih desain *cosplay* fantasi sebagai karya.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Berdasarkan kesukaan terhadap *cosplay*, pengalaman dalam membuat properti replika senjata dan kostum *armor* yang berasal dari karakter anima dan *game*, didapatkan motivasi untuk menciptakan desain kostum karakter yang terinspirasi dari karakteristik tokoh utama perempuan cerita rakyat Nusantara dipilih untuk diusulkan pada tugas akhir. Ketertarikan ini kemudian didalami melalui eksplorasi mengenai desain, bahan, alat dan teknik dalam pembuatan kostum *cosplay* pada mata kuliah studio Desain. Tema mengenai Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara terus dikembangkan pada saat mata kuliah studio Desain.

Eksplorasi terhadap alat, teknik, dan *finishing* dilakukan pada saat proses magang. Berdasarkan eksplorasi desain, tema yang dipilih adalah tokoh utama wanita tiap daerah dalam cerita rakyat Nusantara karena dapat mencerminkan karakteristik

khas nusantara pada tiap desain kostum yang dibuat. Berdasarkan survei yang dilakukan, tema tokoh utama wanita cerita rakyat nusantara sangat menarik untuk dijadikan inspirasi dalam penciptaan karya desain kostum ini karena memiliki nilai keberagaman, keindahan, kekuatan serta keunikan tiap daerah yang diwakili oleh tokoh utama cerita rakyat Nusantara tersebut.

C. Fokus Penciptaan

Latar belakang tentang penciptaan *Inspirasi Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Pada Desain Costume Play*, menjadi landasan dalam penciptaan karya desain kostum *cosplay* yang dapat menarik perhatian kalangan penggemar *cosplay*:

1. Konseptual

Perupa mengangkat keberagaman, keindahan dan kekuatan tokoh utama perempuan dalam cerita rakyat Nusantara yang bersumber dari observasi dan survei yang dilakukan penulis dan pencarian literatur tentang Cerita Rakyat Nusantara yang memiliki tokoh yang bersifat heroik. Bidang seni dalam penciptaan karya ini adalah desain. Desain dalam karya merupakan desain produk yang kemudian akan dituangkan dalam karya 3 dimensi. Prinsip estetik menggunakan dasar dari prinsip estetik seni yaitu komposisi, harmonisasi, irama, kesatuan/keselarasan dan keseimbangan.

2. Visual

Bentuk desain kostum yang dibuat mencerminkan karakteristik tokoh karakter utama perempuan cerita rakyat nusantara yang berbeda yang menjadi ciri khas tokoh tersebut. Warna dominan emas dan perak menciptakan kesan heroik serta mencerminkan baju pelindung yang kuat. Tekstur yang dicerminkan pada *cosplay* adalah tekstur nyata yang dibuat dengan teknik ukir pada permukaan busa ati.

Tekstur tiap desain berbeda – beda karena karakteristik tokoh yang berbeda. Prinsip estetik menggunakan dasar dari prinsip desain yaitu komposisi desain yang menonjolkan keseimbangan, keharmonisan serta irama yang menarik baik dari unsur rupa yang ditampilkan dalam desain yaitu bentuk, ukuran,warna dan tekstur, serta kecocokannya dalam pemakaian kostum.

3. Operasional

Pembuatan desain kostum dibuat dengan cara manual, memperhatikan karakteristik tiap tokoh dari daerah yang dipilih dan menambahkan bentuk imajinatif pada bentuk kostum. Bahan utama yang digunakan untuk *cosplay* adalah busa ati sedangkan bahan untuk pewarna bisa dengan menggunakan cat semprot dan cat akrilik.

Bahan utama busa ati memiliki fleksibilitas ketika dibentuk dan memberikan kesan kaku. Bahan pendukung yaitu kain. Sedangkan, bahan pendukung yang akan dipakai adalah kulit imitasi, bulu unggas sintetis yang memiliki sifat kaku, mulai dari

ukuran kecil hingga ukuran besar dan kain bulu sintetis. Bahan pendukung ini digunakan untuk memperkuat karakter dari desain kostum yang, digunakan memberikan tekstur, serta memberikan hiasan sesuai dengan tema tiap kostum yang dibuat.

Terdapat langkah–langkah dalam penciptaan *cosplay* karya yaitu membuat desain *cosplay* dengan tema tokoh yang telah ditentukan, serta persiapan alat berupa gunting, pola, *cutter*, lem, solder, cat akrilik, cat semprot dan bahan berupa busa ati.

Langkah selanjutnya adalah membuat pola berdasarkan desain yang sudah dibuat dengan memetakan tiap bagian *cosplay* pada kertas sebelum dijiplak ke busa ati dan perakitan pola dasar pada busa ati untuk dijadikan bentuk tiga dimensi sehingga dapat dipakai, dan kemudian menambahkan *detail* atau ornamen sesuai desain setelah itu *finishing*, kostum yang sudah jadi diwarnai dengan cat semprot atau cat akrilik sesudah dilapisi dengan cat pelapis serta digunakan bahan tambahan seperti kain dengan motif daerah asal karakter, kain bulu sintetis dan bulu unggas sintetis untuk hasil yang lebih maksimal sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan Penciptaan karya tugas akhir ini adalah memperkenalkan tokoh khas Indonesia melalui Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara kepada masyarakat penggemar *cosplay* dan khalayak luas, menciptakan *cosplay* khas Indonesia yang

memiliki daya saing bagi dunia *cosplay* internasional, menciptakan desain kostum *cosplay* dengan inspirasi Tokoh Utama Wanita Cerita Rakyat Nusantara dan untuk berkontribusi sebagai salah satu inovasi dalam melestarikan budaya Indonesia serta mengangkat image perempuan bahwa perempuan adalah sosok yang kuat.

Mengembangkan aspek kreativitas dalam berkarya dengan menciptakan desain kostum *cosplay* dengan bentuk yang unik dan berbeda sesuai dengan tema daerah tokoh cerita rakyat Nusantara berasal, mengembangkan bentuk baju zirah (*armor*) sebagai bentuk dasar desain kostum agar terlihat lebih gagah dan berkesan heroik, menyempurnakan teknik *finishing* dengan pewarnaan gradasi, mengembangkan bahan tambahan untuk membuat aksesoris pada kostum dan properti senjata, meningkatkan kemampuan dalam membuat pola dan perakitan pola menjadi kostum yang dapat dipakai sesuai ukuran tubuh.

E. Manfaat Karya

1. Manfaat bagi perupa

1. Untuk meningkatkan keterampilan penulis dalam proses menciptakan karya desain *cosplay*.
2. Meningkatkan kepekaan terhadap prinsip desain yang terdapat pada pengalaman ekplorasi segi keterampilan berkarya.
3. Memberikan pengalaman penguasaan bahan, alat dan teknik yang digunakan memberikan pengalaman dalam proses bereksplorasi

4. Memberikan pengalaman penggarapan rupa karya berdasarkan kaidah seni rupa berupa bentuk, warna komposisi dan keseimbangan pada karya
5. Menampilkan kontribusi aktif sebagai *cosplayer* Indonesia.

2. Bagi masyarakat

a. Menghadirkan pengetahuan terhadap bidang desain, tekstil, serta ragam hias.
b. Mmengenalkan keunggulan cerita rakyat Indonesia melalui karakter perempuan yang ditampilkan dalam bentuk *cosplay,* membawa kearifan lokal melalui bentuk budaya populer.
c. Memberikan alternatif baru kepada para *cosplayer* Indonesia khususnya Jakarta.
d. Mengajak para *cosplayer* baik di dalam maupun diluar komunitas *cosplay* Indonesia khususnya Jakarta untuk lebih mencintai karakter dengan kearifan budaya lokal.

.

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Rujukan diambil dari skripsi dan tugas akhir yang terkait dengan penciptaan ada dua, yang pertama, Skripsi "Nilai- Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Nusantara Mencari Guru Sejati dan Relevansinya di SD Negeri I Bowan Kecamatan Delanggu", oleh Novik Wahyu Nugroho pada tahun 2011. Kesamaan konsep dengan perupa yaitu sama–sama mengambil cerita rakyat Nusantara. Perbedaan perupa dengan Novik Wahyu Nugroho adalah perupa mengambil tugas akhir sedangkan Novik Wahyu Nugroho mengambil skripsi. Novik Wahyu Nugroho lebih membahas tentang nilai–nilai pendidikan dan relevansinya sedangkan perupa mengambil tokoh wanita dalam cerita rakyat Nusantara. Perupa mengambil ruang lingkup komunitas sedangkan Novik mengambil ruang lingkup di sekolah yaitu SD Negeri I Bowan.

Tinjauan Pustaka kedua "Karakter Tokoh Sunda Dalam Desain Produk Cosplay", karya Bagja Mulya Hartana yang merupakan laporan Tugas Akhir Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta tahun 2012. Kesamaan penciptaan perupa dengan tugas akhir Bagja Mulya Hartana adalah *cosplay.* Perbedaannya pada karya desain Bagja Mulya Hartana memilih desain

produk. Selain itu, desain karya Bagja Mulya Hartana mengangkat karakter cerita dari Sunda Maung, sedangkan perupa 5 Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara.

B. Kajian Teori

1. Tokoh

a. Pengertian Tokoh

Sudjiman dalam Siti mengemukakan bahwa Tokoh adalah individu di dalam cerita yang mengalami sebuah peristiwa atau pelaku berbagai peristiwa dalam cerita yang memiliki watak dan latar belakang sendiri (Siti 2009, 7). Sedangkan Abrams dalam Nurgiyantoro mengemukakan bahwa tokoh merupakan seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dalam tindakannya (Nurgiyantoro 2007, 165).

Fungsi tokoh ada dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan, tokoh sentral adalah tokoh penting yang menjadi karakter utama dalam cerita sedangkan tokoh bawahan adalah tokoh untuk menunjang cerita (Siti 2009, 8) sedangkan menurut pendapat Aminuddin, penokohan dalam cerita dibedakan menjadi dua (Aminuddin 1995, 79-80) yaitu:

a. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah pemeran utama dalam suatu cerita dan sangat penting dalam menentukan jalannya cerita.

b. Tokoh Pendukung

Tokoh pendukung memiliki peran yang tidak terlalu menonjol dan hanya mendukung tokoh utama.

Aminuddin juga mengatakan bahwa karakter pada cerita dibagi menjadi 2 (Aminuddin 1995, 79-80) yaitu:

a. Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis merupakan karakter yang banyak disukai pembaca karena memiliki sifat kepahlawanan.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh Antagonis merupakan tokoh yang menyebabkan suatu konflik di dalam cerita dan cenderung memiliki sifat jahat.

Berdasarkan teori di atas tokoh adalah seseorang yang memiliki karakter dan sifat serta memegang peranan penting dalam suatu peristiwa atau cerita.

2. Perempuan

a. Pengertian Perempuan

Zaitunnah mengemukakan bahwa perempuan berasal dari kata *empu* yang berarti dihargai. Mengalami pergeseran istilah dari wanita ke perempuan karena definisi pada bahasa sansekerta *Wan* yang berarti nafsu sehingga wanita hanya dijadikan sebagai objek seks (Zaitunnah 2004, 1).

Sementara Maggie menyatakan bahwa perempuan merupakan suatu istilah konstruksi sosial yang identitasnya sudah ditetapkan melalui penggambaran untuk menyatakan dan pembeda dengan jenis lainnya (Maggie 2002, 501). Sedangkan perempuan merupakan makhluk yang memiliki perbedaan kelamin dengan laki–laki seperti yang dikemukakan oleh Mansour, "Perempuan merupakan makhluk lemah lembut yang memiliki keindahan , kelembutan hati serta memiliki sifat pemelihara, serta memiliki perbedaan dari anatomis dan fisiologis dari laki–laki" (Mansour 2005, 8).

Dapat disimpulkan bahwa perempuan adalah suatu objek konstruksi sosial yang memiliki perbedaan anatomi dan fisiologi untuk membedakan jenisnya dengan yang lain. Perempuan juga digambarkan memiliki sifat keindahan, kelembutan, keberanian, dan pemelihara.

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Nurgiantoro mengemukakan bahwa karya sastra memberikan hiburan disamping tujuan keindahan, selain itu cerita karangan juga menyajikan permasalahan manusia dan kemanusiaan serta hidup dan kehidupan (Khairuddin 2001, 1). Sedangkan, menurut Rusyana cerita rakyat adalah sastra lisan yang telah lama hidup dalam suatu tradisi masyarakat yang berkembang dan menyebar secara lisan pada beberapa generasi dalam

suatu masyarakat (Rusyana 1981, 17). Suwarndi menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah suatu bentuk penutur cerita yang dasarnya disebar secara lisan dan turun temurun dalam suatu masyarakat secara tradisional (Suwarndi 1980, 2)

Bascom mengemukakan bahwa cerita rakyat dibagi dalam 3 golongan utama (Danandjaja 2005, 50) yaitu:

1) Mite (*Myth*)

   Cerita rakyat yang dianggap suci dan benar-benar terjadi oleh empunya cerita. Mite ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa yang terjadi berada di dunia lain dan terjadi di masa lalu. Ciri-ciri mite adalah:

   a. Menceritakan tentang terbentuknya gejala alam, jenis makhluk hidup, dunia, manusia pertama, dan sebagainya.
   b. Mite menceritakan tentang keluarga dewa, kisah kepahlawanan dewa, kisah percintaan dewa, peperangan antar dewa dan sebagainya

2) Legenda (*Legend*)

   Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan mite yaitu:

   a. Peristiwa dianggap benar-benar terjadi namun tidak dianggap suci.

b. Diperankan oleh manusia yang biasanya memiliki kekuatan super dan ditemani oleh makhluk-makhluk ajaib.
c. Tempat terjadinya di dunia.

3) Dongeng (*Folklore*)

Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak diyakini benar-benar nyata oleh empunya cerita dan tidak terikat tempat dan waktu. Rochman mengatakan bahwa Efek sastra dalam masyarakat adalah masyarakat yang tersentuh oleh sastra akan melihat persoalan yang lebih berurutan dalam kehidupan karena memahami teks dari sastra yang merupakan sebuah potret kehidupan (Rochman 2003, 5). Oleh karena itu karya sastra sangat penting keberadaannya dalam masyarakat karena melalui karya sastra masyarakat dapat mengambil manfaat dari segi nilai moral, agama, sosial dan nilai pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan sastra yang berkembang di antara masyarakat yang memiliki persamaan dengan kehidupan manusia beserta permasalahannya dan disebarkan melalui lisan dan tertulis serta diturunkan dari generasi ke generasi secara turun temurun dari nenek moyang.

4. Nusantara

a. Pengertian Nusantara

Secara Etimologis definisi kata “Nusantara” berasal dari kata “nusa” yang berarti “nusa” dalam bahasa Sansekerta adalah pulau atau kepulauan, *nesos* dalam bahasa Latin menurut Martin Bernal adalah semenanjung bahkan suatu bangsa dan “antara” yang memiliki persamaan dalam bahasa Latin *in* dan tera yang berarti antara atau dalam suatu kelompok (Bernal 2006, 487) Sedangkan Marwanti Djoened dan Nugroho Notosusanto menyatakan bahwa kata “Nusantara” terdapat dari literatur bahasa Jawa sekitar abad 12 sampai 16, kemudian istilah “Nusantara” dipopulerkan oleh Gajah Mada patih Amangkubumi kerajaan Majapahit dalam Sumpah Palapa pada tahun 1258 Saka, 1336 Masehi. Pada waktu itu Nusantara merupakan daerah diluar pengaruh kebudayaan kerajaan Jawa yang akan menjadi bagian dari kerajaan Majapahit (Marwanti Djoened & Nugroho Notosusanto 1993, 434).

Menurut Tap MPR Tahun 1993 dan 1998 tentang GBHN definisi Nusantara adalah cara pandang dan sikap bangsa Indonesia mengenai diri dan tanah air, dengan mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa, kesatuan wilayah dalam menyelenggarakan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara demi mencapai tujuan nasional. Dapat disimpulkan bahwa definisi Nusantara adalah negara Indonesia yang terdiri dari kepulauan yang

dipisahkan oleh laut dan memiliki persatuan dan kesatuan dalam berbangsa dan bernegara demi mencapai tujuan nasional.

5. Desain

a. Pengertian Desain

Archer dalam Muhajirin mengatakan bahwa desain adalah kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan cara tertentu, selain itu desain merupakan suatu cara untuk memecahkan masalah tertentu dengan tujuan yang jelas (Muhajirin 2012, 9). Sedangkan menurut Muhajirin, desain merupakan gabungan antara seni, sains dan teknologi sehingga seniman harus menguasai ketiga aspek tersebut agar dapat menciptakan desain yang berkualitas yang memiliki nilai estetis, komunikatif dan ekonomis (Muhajirin 2012, 9).

Dalam bidang busana, Ratih mengemukakan bahwa desain busana merupakan suatu rancangan pakaian yang memiliki nilai filosofi dan estetis (Ratih 2010, 18). Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah kreasi yang dibuat oleh seorang seniman dan bernilai estetis, komunikatif serta ekonomis untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan masyarakat. Desain juga merupakan gabungan dari teknologi, seni dan sains yang mempengaruhi kreasi dari seorang seniman dalam berkarya.

6. Kostum

a. Pengertian Kostum

Ratih mengemukakan bahwa kostum adalah busana yang dalam bentuk dan fungsinya memahami nilai filosofi, historis, etis, estetik busana dan nilai religi (Ratih 2012, 2). Sedangkan menurut Kamus Mode Indonesia, kostum adalah busana khusus yang dikenakan dalam pesta khusus, busana para pemain dalam panggung pertunjukan dan busana tradisional yang dipakai dalam perayaan atau festival (Kamus Mode Indonesia 2010, 126). Nina juga berpendapat bahwa kostum merupakan busana yang dipakai secara umum pada periode tertentu (Nina 1993, 27).

Nelot mengemukakan bahwa kostum digolongkan menjadi beberapa jenis (Nelot 2009, 22) yaitu:

a. Kostum Historis

Kostum yang sesuai dengan periode zaman tertentu seperti zaman Yunani, Mesir atau kerajaan Majapahit.

b. Kostum Sehari-hari

Kostum atau busana yang dipakai dalam kehidupan sehari – hari dalam masyarakat.

c. Kostum Tradisional

Kostum yang mencerminkan karakteristik suatu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat yang lainnya yang memiliki latar belakang sejarah dan berhubungan dengan tempat, tokoh masyarakat, dan periode.

d. Kostum Modern

Kostum yang sesuai dengan periode atau zaman yang sedang berlangsung dan mengikuti perkembangan desain mode.

e. Kostum Fantasi

Kostum yang mengidentifikasikan jenis – jenis busana yang tercipta dari imajinasi dan fantasi seorang perancang busana dan ditujukan untuk karakter fiksi.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang memiliki karakteristik yang dipakai dalam acara dan festival tertentu

7. Cosplay

a. Pengertian *Cosplay*

Wang mengemukakan bahwa *cosplay* merupakan gabungan kata *costume* dan *play*. "*Costume*" dari bahasa Inggris merupakan seseorang yang memakai pakaian dengan aksesoris yang mencerminkan suatu karakter dan "*play*" dari bahasa Inggris adalah menjelaskan salah satu

kegiatan melakukan suatu hal, dan orang yang melakukan kegiatan *cosplay* disebut *cosplayer* (Wang 2015 , 8).

Sedangkan Bonnichsen mengatakan bahwa *cosplay* atau *kosupure* adalah seseorang yang memakai pakaian lengkap dengan aksesoris yang menyerupai suatu tokoh di dalam animasi, *video game* atau komik dan meniru ciri khas dari karakter tersebut seperti mimik muka (Bonnichsen 2011, 7).

Gambar 2.1 *Cosplay Armored Wonder Woman*, camuicosplay.com, 2015

Menurut Nicolle beberapa penggemar *cosplay* melakukan empat kegiatan sebelum melakukan kegiatan *cosplay* yaitu membuat kostum, merancang sebuah pertunjukan, membuat sebuah cerita dan menentukan para pemain dalam pertunjukan (Nicolle 2011).

Zhuge mengemukakan bahwa *cosplay* terdiri dari lima kategori (Zhuge 2012) yaitu:

1. *Popular Cosplay*, yaitu *cosplay* dengan karakter yang dikenal publik seperti karakter film, game, komik ,dan sebagainya.

Gambar 2.2 Cosplay Kiba dan Shino dari anime Naruto, dok. Pribadi 2013

2. *Self Creation Cosplay*, yaitu *cosplay* dengan karakter ciptaan sendiri dan belum dikenal oleh publik.

Gambar 2.3 Original Cosplay, Dok. Pribadi, 2015

3. *Fiction and Non Fiction Cosplay*, yaitu *cosplay* dengan karakter fiksi (fantasi) dan non fiksi (tokoh dalam dunia nyata).

Gambar 2.4 Cosplay Non Fiksi dan Fiksi, www.clashcosplay.com, 2017

4. *Full Armor*, *Semi Armor* dan *Non Armor Cosplay*

Full Armor yaitu *cosplay* dengan karakter yang menggunakan baju pelindung hampir seluruh tubuh, *Semi Armor* yaitu *cosplay* dengan karakter yang menggunakan baju pelindung sebagian dan atau

sepertiga tubuh, sedangkan *Non Armor* yaitu *cosplay* dengan karakter yang tidak menggunakan baju pelindung atau pada umumnya hanya menggunakan kain saja.

Gambar 2.5 Cosplay Non Armor, Semi Armor dan Full Armor, wordlcosplay.net, 2016

Menurut Zhuge, dalam desain *cosplay* dengan *armor,* terdapat bentuk yang sulit dibuat hanya dengan menggunakan bahan kain, sehingga *cosplay armor* pada umumnya dibuat menggunakan material *eva foam* atau busa ati, dengan tekstur sesuai dengan tema desain *cosplay* yang dipilih (Zhuge 2012).

Svetlana mengemukakan dalam kegiatan *cosplay* terdapat beberapa manfaat yaitu sebagai sarana menyalurkan hobi, kesukaan akan suatu karakter fiksi, mendapatkan pengalaman dalam membuat kostum sendiri serta sebagai tolak ukur perkembangan *cosplay* dari masa ke masa (Svetlana 2017).

Di Indonesia, khususnya di kota besar penggemar *cosplay* berkembang pesat sehingga terdapat belasan komunitas–komunitas

cosplay dengan jumlah masing–masing komunitas sebanyak kurang lebih seratus anggota (Zhuge 2013). Hal ini merupakan bukti bahwa penggemar *cosplay* berjumlah sangat banyak.

Gambar 2.6 Komunitas Cosplay Jakarta Boken-Ka Anbu, Dok.Pribadi, 2014

Kegiatan *cosplay* dapat memiliki kesuksesan yang tinggi jika dapat mencerminkan suatu karakter yang dibuat menjadi inspirasi *cosplay*, seperti yang dikemukakan oleh Zhuge, tingkat kesuksesan dari *cosplay* adalah jika seorang *cosplayer* dapat memerankan dan mendalami karakter dengan sempurna baik di dalam maupun di luar kompetisi *cosplay* (Zhuge 2013).

Dapat disimpulkan bahwa *cosplay* merupakan seseorang yang memakai suatu pakaian lengkap dengan aksesoris berdasarkan karakter yang ada ada film, animasi, *game* serta memerankan karakter tersebut sesuai dengan ciri khas para pelakunya,dan pelakunya disebut sebagai

cosplayer. Cosplay dalam pembuatannya menggunakan bahan busa ati atau *eva foam,* dan kain.

C. Kerangka Berpikir

Indonesia memiliki banyak warisan tradisi dan kebudayaan salah satunya adalah cerita rakyat Nusantara. Cerita rakyat Nusantara yang diwariskan secara turun temurun memiliki jumlah sebanyak 34 cerita dan tersebar berdasarkan daerah yang berbeda di Indonesia. Cerita rakyat mudah ditemui dalam bentuk lisan maupun tertulis. Bentuk lisan adalah cerita rakyat yang diceritakan dari mulut ke mulut sedangkan tertulis dapat ditemukan dalam bentuk buku di toko buku atau artikel di *website* internet.

Banyak cerita rakyat yang memiliki tokoh utama yang menarik. Tokoh dalam cerita rakyat juga memiliki karakter yang bisa menjadi contoh dalam kehidupan sehari–hari karena memiliki sifat pemberani, berjiwa besar, cerdik dan pantang menyerah, terutama tokoh utama perempuan. Tokoh utama perempuan dalam cerita yang memiliki karakter tersebut sangat menarik dan memberikan inspirasi dalam berkarya serta memberikan kesan bahwa perempuan juga bisa menjadi makhluk dengan karakter kuat dan pantang menyerah.

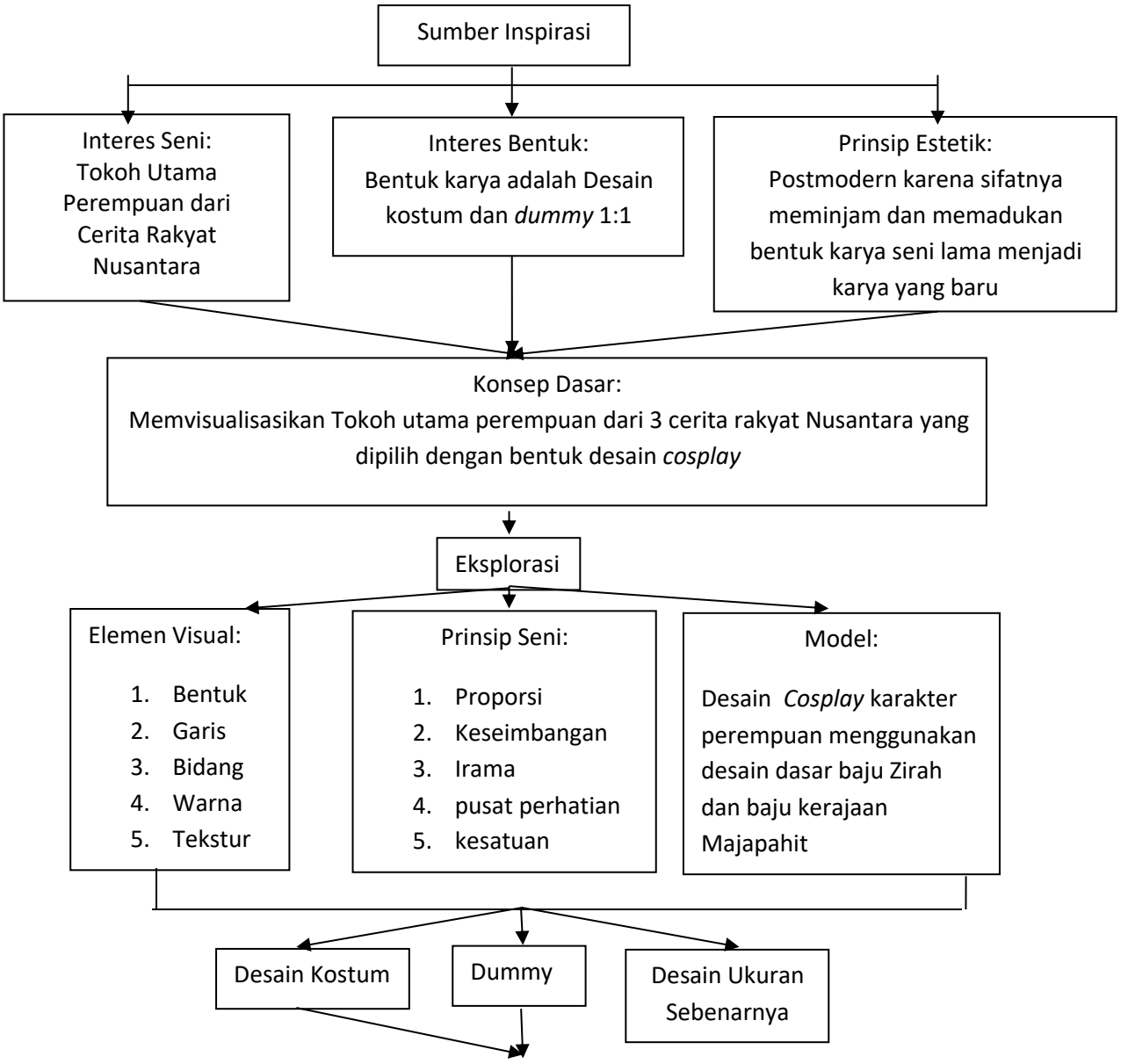
Setelah memiliki inspirasi dan gambaran bentuk karya, dibuatlah desain kostum *cosplay* sesuai karakter tokoh utama perempuan dalam cerita rakyat yang telah dipilih dengan karakteristik baju Zirah Abad Pertengahan dan baju kerajaan

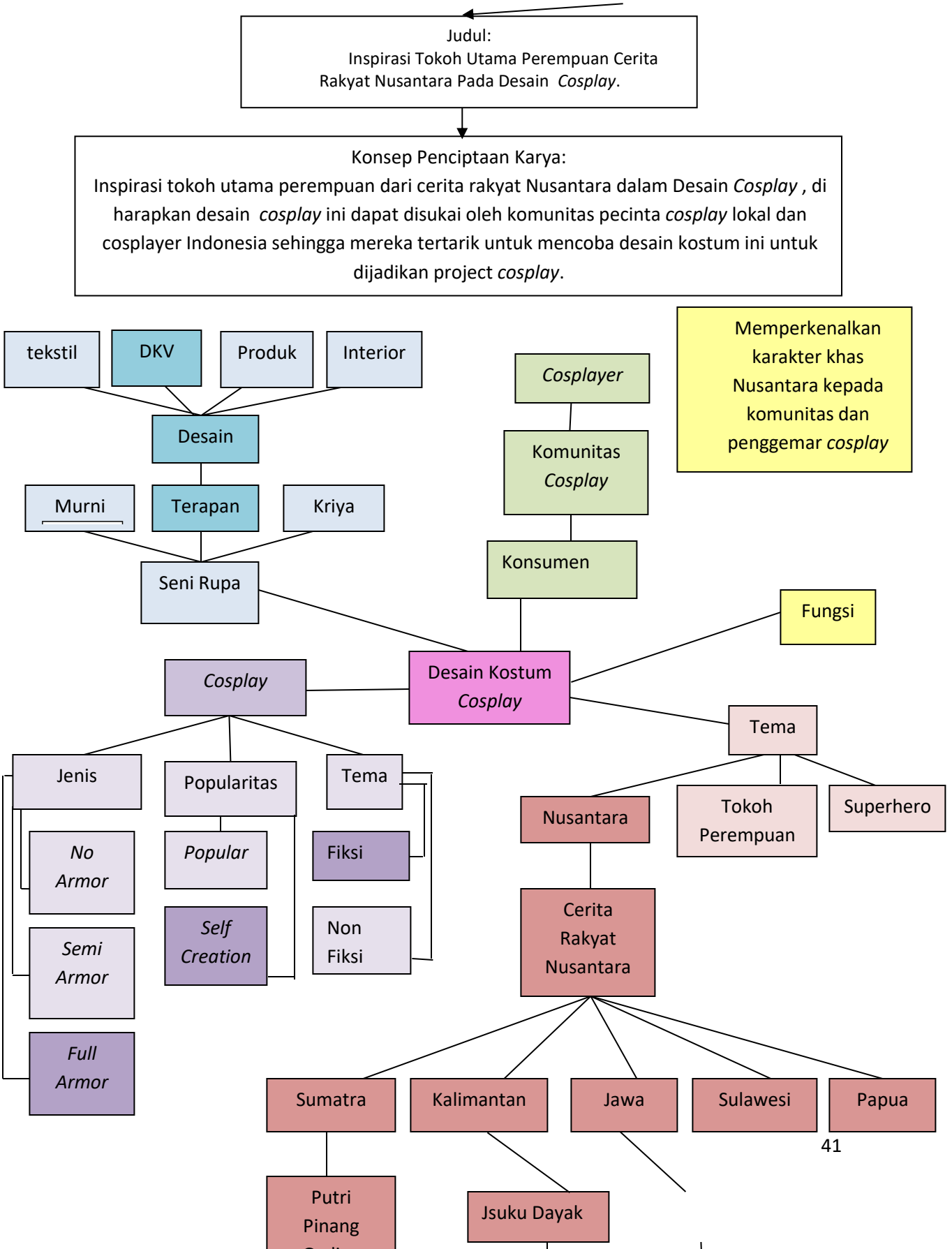
Majapahit. Ide penciptaan karya ini berawal dari kesukaan perupa akan hobi *cosplay*. Ide ini kemudian dituangkan dalam sebuah desain dua dimensi yang dapat memberikan gambaran visual yang menarik, imajinatif dan komunikatif.

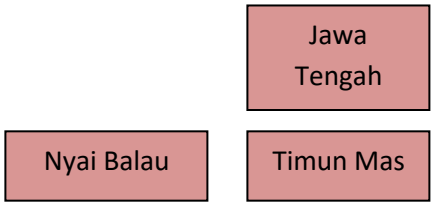
Gambaran lain mengenai desain kostum *cosplay* ini, untuk membuktikan bahwa desain kostum *cosplay* dengan tema cerita rakyat Nusantara dapat menjadi desain kostum yang menarik dan dapat bersaing dengan desain kostum karakter dari film, animasi dan game. Karya yang akan dibuat berupa desain kostum *cosplay* yang mencerminkan karakter tokoh utama perempuan dari 3 cerita rakyat Nusantara yang dipilih berdasarkan angket dan observasi dengan ukuran 1 : 1.

Tujuan dan manfaat dari karya ini adalah ingin menampilkan desain kostum *cosplay* dengan khas Indonesia kepada para pecinta *cosplay* dan *cosplayer* lokal agar merka dapat mencintai budaya Indonesia. Kemudian sebagai ekspresi diri untuk menunjukan karakter perempuan yang berani

KERANGKA BERPIKIR




Judul:
Inspirasi Tokoh Utama Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Pada Desain *Cosplay*.
Konsep Penciptaan Karya:
Inspirasi tokoh utama perempuan dari cerita rakyat Nusantara dalam Desain *Cosplay* , di harapkan desain *cosplay* ini dapat disukai oleh komunitas pecinta *cosplay* lokal dan cosplayer Indonesia sehingga mereka tertarik untuk mencoba desain kostum ini untuk dijadikan project *cosplay*.
tekstil
DKV
Produk
Interior
Desain
Murni
Terapan
Kriya
Seni Rupa
Cosplayer
Komunitas *Cosplay*
Konsumen
Memperkenalkan karakter khas Nusantara kepada komunitas dan penggemar *cosplay*
Fungsi
Desain Kostum *Cosplay*
Cosplay
Tema
Jenis
Popularitas
Tema
No Armor
Semi Armor
Full Armor
Popular
Self Creation
Fiksi
Non Fiksi
Nusantara
Tokoh Perempuan
Superhero
Cerita Rakyat Nusantara
Sumatra
Kalimantan
Jawa
Sulawesi
Papua
Putri Pinang
Jsuku Dayak



III. MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK

A. Deskripsi Narasumber

HOAX (Hall Of Armor Bekasi) merupakan UKM penyedia jasa pembuatan kostum *cosplay* yang dibentuk pada tahun 2013 oleh Herryansyah Jufri. HOAX yang berlokasi di Duren Jaya, Bekasi ini sudah banyak mengerjakan lebih dari puluhan kostum *cosplay* dengan tingkat kerumitan yang berbeda–beda. Kostum yang pernah dikerjakan dan paling diminati adalah kostum *Kamen Rider* dan *Gundam* serta kostum bertemakan *full armor* baik dari animasi *Western* atau *Eastern.* Dalam membuat kostum, HOAX selalu memperhatikan detail kemiripan kostum dengan desain yang ada serta kerapihan pada setiap bagian kostum yang dibuat. Dalam sebulan HOAX juga dapat memproduksi kostum *full set* sebanyak 2 sampai 3 buah, dan hasil karya mereka mulai diminati oleh para penggemar *cosplay* di luar Indonesia seperti Malaysia, Thailand dan Singapura, bahkan Amerika dan Eropa.

Gambar 3.1 Herryansyah Jufri, Dokumen Pribadi, 2016

Herryansyah Jufri mulai tertarik kepada *cosplay* saat beliau masih kuliah di Jurusan Sistem Informasi di Universitas Gunadarma. Ia menjadi *cosplayer* dan menggeluti bidang *crafting* kostum *cosplay*, sehingga pada tahun 2013 ia membuat studio *costume maker* nya sendiri yang bernama Hall Of Armor Bekasi (HOAX) dan juga sering menjadi Juri kompetisi *cosplay* di daerah Bekasi.

Cosplayer yang lahir di Jakarta, 4 September 1982 ini memiliki ketertarikan pada karakter kostum *full armor* seperti *Iron Man*, *Transformers*, dan karakter robot atau *mecha* karena detail dan bentuk kostum yang unik dan kompleks. Dalam berkarya Herry sering menggunakan improvisasi dalam merancang bentuk kostum serta membuat detail motif pada kostum *cosplay*, karena keterampilan, dan ketelitian dalam membuat sebuah kostum *cosplay* yang rapi sehingga HOAX menjadi pilihan magang dan referensi praktik penulis dalam penciptaan karya seni rupa.

Gambar 3.2 HOAX (Hall Of Armor Bekasi)

Beberapa karya yang dihasilkan oleh HOAX :

Gambar 3.3 Kostum Tohka Yatogami,dari anime *Date A Life*, 2014

Gambar 3.4 Kostum Hanoman, dari pewayangan *Ramayana,* 2015

Gambar 3.5. Kostum Tiger dari anime *Tiger and Bunny*, 2014

B. Lokasi, Waktu dan Kegiatan Magang

Ada tiga tahapan dalam magang yaitu pra magang, magang dan pasca magang. Sebelum memulai kegiatan magang, hal yang dilakukan adalah mencari referensi dan survei ke beberapa lokasi magang yang memungkinkan. Hal ini bertujuan agar mengetahui perbandingan tempat magang satu sama lain dan mencari yang paling tepat untuk dijadikan sumber referensi praktik dan pengalaman. Berikut langkah persiapan pra magang:

Pada saat awal magang, kegiatan yang dilakukan adalah berdiskusi mengenai jadwal magang dan melihat hasil karya dari HOAX yang masih disimpan sebagai portofolio fisik mereka dan berdiskusi tentang desain kostum serta garis besar pembuatan kostum *cosplay*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang akan dilakukan selama magang.. Kegiatan magang dilaksanakan dengan waktu yang tentatif selama dua minggu. Kegiatan magang diisi dengan pengamatan narasumber dalam berkarya, diskusi seputar desain kostum *cosplay, event cosplay*, teknik pembuatan karya, berkarya dengan teknik dasar, konsultasi teknik serta belajar menjadi *armor costume maker* dengan tingkat yang lebih kompleks.

Pasca magang merupakan kegiatan perupa mengaplikasikan ilmu dan pengalaman dalam aspek konseptual, opeasional dan visual pembuatan cosplay yang diperoleh selama magang yang akan diuji dalam seminar penciptaan karya seni rupa dan sidang tugas akhir. Lokasi magang yang dipilih oleh penulis adalah studio produksi HOAX yang berlokasi di Komp. Perumahan Duren Jaya, Jl. Candi

Prambanan I, Blok B No. 171 Bekasi Timur serta rumah penulis yang berlokasi di Jl.Swadaya 12 No.58A, RT:009/01, Pulogebang, Cakung, Jakarta Timur.

Gambar 3.6 Studio HOAX. Dokumen Pribadi, 2015

Gambar 3.7 Suasana studio HOAX, Dokumen Pribadi, 2015

C. Pengalaman yang diperoleh

Dari hasil magang yang dilakukan selama kurang lebih dua minggu, perupa mendapatkan ilmu dan pengalaman serta inspirasi dari karya narasumber tentang

teknik, pemetaan pola kostum, proses perakitan dan *detailing* bagian-bagian kostum yang menggunakan bahan dasar busa ati.

Pengalaman tersebut dilakukan dalam seminar penciptaan karya seni rupa dimulai dari membuat desain kostum, pengukuran pengguna kostum, memetakan bagian-bagian sulit dari kostum, perakitan pola yang sudah jadi pada busa ati, memberi detail-detail tekstur sesuai dengan desain dan melakukan finishing pada kostum yang sudah jadi. Tema yang yang diambil merupakan tokoh perempuan dalam cerita rakyat Nusantara yang berbeda daerah, kemudian langkah akhir dalam seminar adalah membuat *dummy* dengan skala ukuran 3 : 4.

Setelah seminar penciptaan karya seni rupa, bentuk pada desain *cosplay* dikembangkan dengan mencari referensi lebih banyak dari berbagai sumber seperti internet, game, literatur untuk dieksplor kembali baik dari segi bentuk, motif, warna dan tekstur. Kemudian pada pameran penciptaan karya seni rupa cosplay akan dipamerkan dan diuji coba kelayakan dan validasinya dari para responden atau pengunjung.

D. Implikasi

Setelah melakukan kegiatan magang untuk mendapatkan gaya, karakter, teknik serta pengalaman berharga selama proses kegiatan magang. Pengalaman yang didapat pada saat magang adalah dapat mengetahui teknik pembuatan kostum *cosplay* dengan kerumitan yang berbeda-beda berdasarkan karakter. Gagasan yang

dituangkan dalam proses penciptaan karya desain karya memiliki konsep tokoh utama dalam cerita rakyat Nusantara sebagai inspirasi untuk mencerminkan karakter khas Indonesia dan keunikannya sebagai daya tarik.

Setelah melakukan seminar penciptaan karya selesai, dilakukan proses selanjutnya berupa pembuatan *cosplay* dengan ukuran pengguna untuk dipakai dengan melakukan eksplorasi dengan lebih beragam dengan bahan utama busa ati beserta bahan pendukung.

IV. KONSEP PENCIPTAAN

A. Studi Pendahuluan

Komunitas *cosplay* di Indonesia memiliki jumlah yang cukup banyak, terutama komunitas–komunitas yang tersebar di lima kota besar Indonesia yaitu Medan, Jakarta, Bandung, Yogjakarta dan Surabaya. Komunitas *cosplay* terbagi menjadi komunitas besar dan kecil yang memiliki anggota berjumlah mulai dari puluhan hingga ratusan *cosplayer*. Para *cosplayer* tersebut terdiri dari berbagai kalangan, profesi dan usia mulai dari anak–anak, remaja hingga orang dewasa. Berdasarkan

data dari *Cosplay Live Action Show: Hybrid* (CLAS:H) dan *Hellofest* Kostumasa yang selalu mencatat pertambahan *cosplayer* mulai dari tahun 2013, jumlah komunitas *cosplay* pada tingkat kota besar memperkirakan memiliki lebih dari 10 komunitas baik besar maupun *group project* yang terdiri dari beberapa *cosplayer* dan semakin bertambah karena minat dan ketertarikan pada *cosplay* yang tinggi.

	Medan dan sekitarnya	Jakarta dan sekitarnya	Bandung dan sekitarnya	Yogyakarta dan sekitarnya	Surabaya dan sekitarnya
Jumlah Komunitas Besar	10 komunitas	15 komunitas	15 komunitas	15 komunitas	10 komunitas
Jumlah *Group Project*	100 Group	250 group	200 group	150 group	130 group
Jumlah Cosplayer	1000 orang	3000 orang	2000 orang	2000 orang	2000 orang

Tabel 4.1 Perkiraan Jumlah komunitas dan *cosplayer* melalui kalkulasi data dari observasi, dokumentasi CLAS:H dan *Hellofest* Kostumasa, Dokumen Pribadi.

Studi pendahuluan dilakukan sebagai pertimbangan dalam proses penciptaan karya kreatif. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan agar dapat mengetahui dan memenuhi kebutuhan para pecinta *cosplay* terhadap desain kostum *cosplay* khas Nusantara. Desain kostum *cosplay* khas Nusantara yang digunakan diadaptasi dari tokoh utama wanita 34 cerita rakyat Nusantara. Berikut paparan tentang studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis.

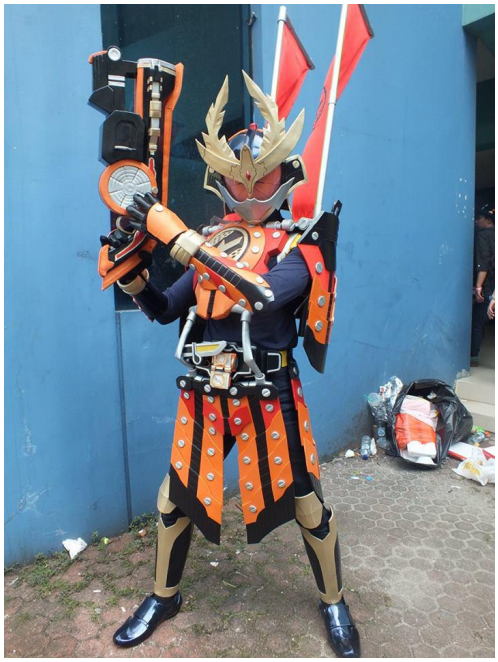
1. Studi Tren Produk Sejenis

Dalam desain kostum *cosplay* khas Nusantara dibutuhkan ciri khas dan karakteristik pada kostum tersebut, salah satunya adalah mengangkat karakter khas dari dongeng atau cerita rakyat Nusantara. Dilakukan observasi produk sejenis pada tempat atau studio yang memproduksi kostum dengan karakter khas Nusantara yaitu Hall of Armor Bekasi (HOAX) yang dapat memproduksi kostum *cosplay* dengan tema khas Nusantara. Observasi juga dilakukan di internet dan *event cosplay* untuk melihat produk tren sejenis lainnya.

Dalam hal ini akan dipaparkan produk sejenis yaitu kostum *cosplay* dengan tema khas Nusantara. Sebagai produk yang dapat dipakai untuk kegiatan *cosplay,* produk kostum ini memiliki berbagai macam variasi bentuk pada tiap desain, warna dan karakteristik sesuai karakter yang dibuat. Penjelasan tentang produk sejenis mengenai karakteristik, bentuk dan warna ini dapat memberikan inspirasi dalam proses penciptaan karya.

Berdasarkan observasi langsung di lapangan, belum ditemukan produk kostum *cosplay* dengan karakter khas Nusantara akan tetapi karakter perempuan adalah karakter yang paling diminitasi oleh para *cosplayer* dan pengunjung *event*. Belum ada produk kostum sejenis yang mengambil tema tokoh utama wanita pada 34 cerita rakyat Nusantara. Namun pada saat proses magang Bapak Herry mengatakan bahwa Studio HOAX pernah membuat dua kostum dengan desain karakter dari tokoh Pewayangan Ramayana yaitu Hanoman dan Rahwana. Produk tren sejenis utama yang digunakan oleh perupa sebagai referensi adalah *cosplayer* lokal Herryansyah

Jufri dan Herry Lim, *cosplayer* internasional Camui namun perupa juga mengambil referensi dari *cosplayer* lainnya yang juga memiliki kreativitas tinggi.



Gambar 4.1 Kostum *cosplay* Herryansyah Jufri, karakter *Kamen Rider*, Dok.Pribadi, 2015

Produk sejenis juga dibuat oleh Herry Lim dengan bentuk dan karakteristik yang diadaptasi dari karakter game. Produk kostum *cosplay* yang dibuat oleh Herry Lim memiliki bentuk yang lebih kompleks karena karakter yang dibuat kebanyakan berupa monster dan akan tetapi produknya tidak menampilkan karakter khas Nusantara.

Gambar 4.2 Kostum *cosplay* karakter game, Herry Lim, Dok.Pribadi, 2015

Svetlana juga membuat kostum *cosplay* dengan berbagai macam karakter yang ada pada film animasi dan game. Sebagian besar kostum yang dibuat oleh Svetlana merupakan karakter perempuan dan sedikit terbuka, selain itu Svetlana melakukan improvisasi terhadap desain bentuk dan warna kostum suatu karakter dari desain aslinya.

Gambar 4.3 *Cosplay* desain Kamui, Kamui Cosplay,www.kamuicosplay.com, 2015

2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen

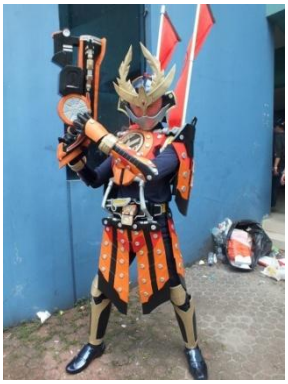
Target dalam pembuatan desain kostum *cosplay* ini adalah Komunitas *Cosplay* dan *Costume Player* atau *Cosplayer* dari segala usia. Komunitas merupakan kumpulan masyarakat yang saling berinteraksi dan berbagi informasi tentang suatu objek tertentu. Komunitas didirikan dan digunakan untuk membangun solidaritas, kepercayaan, komitmen dan tolong- menolong antar sesama anggota komunitas. Hal ini dikemukakan oleh Wenger bahwa komunitas adalah sekumpulan orang yang berbagi perhatian, masalah atau kesukaan akan topik tertentu sehingga memperdalam keahlian dan pengetahuan

mereka secara berinteraksi terus menerus (Wenger, 2004). Komunitas yang dimaksud adalah komunitas *cosplay* di daerah Jakarta dengan anggota berbagai usia.

Cosplayer merupakan seseorang yang melakukan kegiatan *cosplay.* Mereka biasanya memakai pakaian dan aksesoris yang mirip dengan suatu karakter dari film,animasi dan game. Para penggemar *cosplayer* berasal dari berbagai kalangan usia mulai dari 5 tahun hingga lanjut usia. Mereka datang ke event *cosplay* untuk menyalurkan hobi mereka dalam *cosplay.*

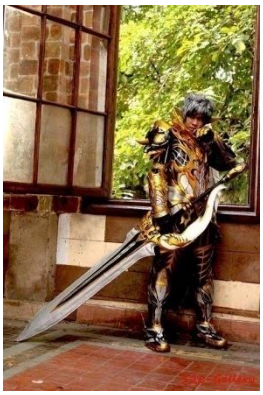
a. Kekuatan dan Kelemahan produk pesaing

a. Desain Kostum oleh Hall Of Armor Bekasi (HOAX)

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Sebagian besar desain dibuat dengan rapi dan ketelitian tinggi 2. Desain kostum terlihat nyaman saat dipakai 3. Memiliki desain senjata sebagai pelengkap kostum	1. Desain dengan karakter khas Nusantara sangat sedikit 2. Penggunaan warna sangat terbatas 3. Motif pada kostum tidak terlalu terlihat 4. Bentuk keseluruhan dari desain kostum kurang menarik 5. Desain Kostum untuk perempuan terbatas

a. Tabel 4.2 Desain Kostum oleh Hall Of Armor Bekasi (HOAX)

b. Desain Kostum oleh Herry Lim

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Desain kostum terlihat unik 2. Warna yang digunakan bervariasi 3. Memiliki desain senjata sebagai pelengkap kostum 4. Desain Kostum sudah mencerminkan karakter asli	1. Desain Kostum terlihat sangat tidak nyaman untuk dipakai 2. Desain kostum terlihat sangat besar dan berat untuk dipakai 3. Desain Kostum terlihat rapuh 4. Desain kostum untuk perempuan terbatas sekali

Tabel 4. 3 Desain Kostum Oleh Herry Lim

c. Desain Kostum oleh Svetlana Quindt (Kamui Cosplay)

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Desain kostum memiliki bentuk,motif dan warna yang sangat menarik 2. Memiliki desain senjata sebagai pelengkap kostum 3. Memiliki desain kostum untuk perempuan 4. Desain kostum terlihat sangat nyaman dipakai	1. Desain kostum kurang memiliki ciri khas karakter asli 2. Terlalu banyak improvisasi 3. Desain kostum terlihat sangat terbuka ketika dipakai 4. Desain kostum terlihat rapuh

Tabel 4.4 Desain Kostum oleh Svetlana Quindt (Kamui Cosplay)

d. Desain Kostum oleh Pinky Lu Xun

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Desain kostum memiliki bentuk,motif dan warna yang sangat menarik 2. Memiliki desain senjata sebagai pelengkap kostum 3. Memiliki desain kostum untuk perempuan	1. Terlihat kaku saat dipakai 2. Tidak ada gradasi warna

Tabel 4.5 Desain Kostum oleh Pinky Lu Xun

e. Desain Kostum oleh PAPA Cosplay

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang kuat pada tiap bagian kostum	1. Warna yang digunakan sangat monoton 2. Kostum terlihat tidak nyaman untuk digunakan 3. Kostum terlihat kaku karena ukuran yang besar 4. Tidak memiliki desain senjata untuk desain kostum

Tabel 4.6 Desain Kostum oleh PAPA Cosplay

f. Desain Kostum oleh Ingga Satria

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang cukup kuat pada tiap bagian kostum 3. Desain menggunakan warna metalik yang cukup unik	1. Warna yang digunakan sangat monoton 2. Kostum terlihat kurang nyaman untuk digunakan 3. Kostum terlihat kaku 4. Tidak memiliki desain senjata untuk desain kostum

Tabel 4.7 Desain Kostum oleh Ingga Satria

g. Desain Kostum oleh Gladzy Kei

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang cukup kuat pada tiap bagian kostum 3. Memiliki bentuk desain kostum perempuan 4. Memiliki desain senjata pada kostum	1. Warna gradasi yang digunakan kurang variatif 2. Kostum yang dibuat terlalu terbuka 3. Desain bentuk terlihat sedikit rapuh

Tabel 4.8 Desain Kostum oleh Gladzy Kei

h. Desain Kostum oleh Wirru Cosplay

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang cukup kuat pada tiap bagian kostum 3. Memiliki desain senjata pada kostum	1. Warna yang digunakan terlihat kusam dan kurang cerah 2. Kostum terlihat kurang nyaman untuk digunakan 3. Kostum dibuat minim ruang sirkulasi udara

Tabel 4.9 Desain Kostum oleh Wirru Cosplay

i. Desain Kostum oleh John Switch

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang cukup kuat pada tiap bagian kostum 3. Memiliki desain senjata pada kostum	1. Warna yang digunakan sangat monoton 2. Kostum terlihat kurang nyaman untuk digunakan 3. Kostum terlihat kaku 4. Kostum minim sirkulasi udara 5. kurang proporsional

Tabel 4.10 Desain Kostum oleh John Switch

j. Desain Kostum oleh Orochi X

Desain Kostum	Kelebihan	Kekurangan
	1. Bentuk yang digunakan sangat unik 2. Memiliki detail yang cukup kuat pada tiap bagian kostum 3. Menggunakan warna metalik 4. Memiliki desain senjata pada desain kostum	1. Warna metalik kurang serasi 2. Kostum terlihat memiliki sedikit ruang gerak ketika dipakai 3. Kostum terlihat kaku 4. Kurang proporsional

Tabel 4.11 Desain Kostum oleh Orochi X

3. Alternatif Rancangan Awal

Perupa mengambil cerita rakyat Nusantara yang dipilih berdasarkan pengamatan langsung perupa dari hasil observasi lapangan dan angket yang telah dibuat saat seminar penciptaan karya seni rupa. Hasilnya dari 34 cerita rakyat Nusantara yang memiliki karakter utama wanita dipilih menjadi 3 cerita yang akan di jadikan inspirasi pembuatan desain kostum yaitu cerita Putri Pinang Gading dari Bangka Belitung, cerita Timun Mas dari Jawa Tengah, dan cerita Nyi Roro Kidul dari Yogyakarta.

Ketiga tokoh perempuan ini digambarkan sebagai seorang Putri yang memiliki keberanian untuk melawan kejahatan di dalam cerita dan memiliki karakteristik serta ciri yang berbeda beda. Putri Pinang Gading merupakan seorang putri yang ahli dalam memanah, Timun Mas merupakan Putri yang melawan raksasa Buto Ijo dengan bekal sihirnya dan berpedang. Dalam merancang kostum perupa menggunakan model baju Zirah tentara kerajaan abad pertengahan Eropa, referensi karakter dari *game* dan pakaian tradisional kerajaan Majapahit serta karakteristik mereka di dalam cerita untuk mencerminkan sosok ketiga putri pemberani tersebut.

Gambar 4.4 Ilustrasi Putri Pinang Gading, dongengceritarakyat.com, 2016

Gambar 4.5 Ilustrasi Timun Mas, grafiano90.devianart.com , 2016

Gambar 4.6 Nyi Roro Kidul, devianart.com, 2017

Setelah memperoleh referensi gambar dari hasil observasi lapangan, angket dan sumber dari internet barulah perupa mulai merancang *dummy* desain *cosplay* tokoh perempuan (Nyi Roro Kidul dan Timun Mas) cerita rakyat Nusantara yang dipilih dan alternatifnya berdasarkan 3 cerita rakyat tersebut dengan ukuran sesuai dengan pengguna saat seminar penciptaan karya seni rupa

.

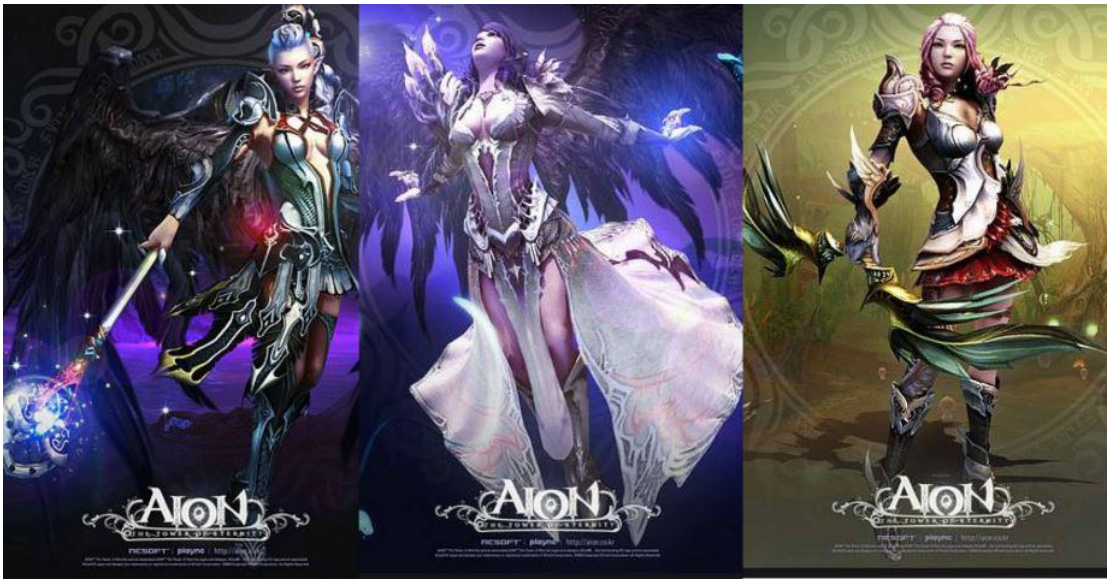
Gambar. 4. 7 Dummy *Cosplay* Nyi Roro Kidul dan Timun Mas, Dokumen Pribadi, 2017

Gambar 4.8 Baju Kerajaan Majapahit

Sumber: *www.nusantaraonline.com* (2015)

Gambar 4.9 Baju Zirah Eropa Abad Pertengahan

Sumber: Carol Belanger Grafton, *Arms & Armor* (1995)



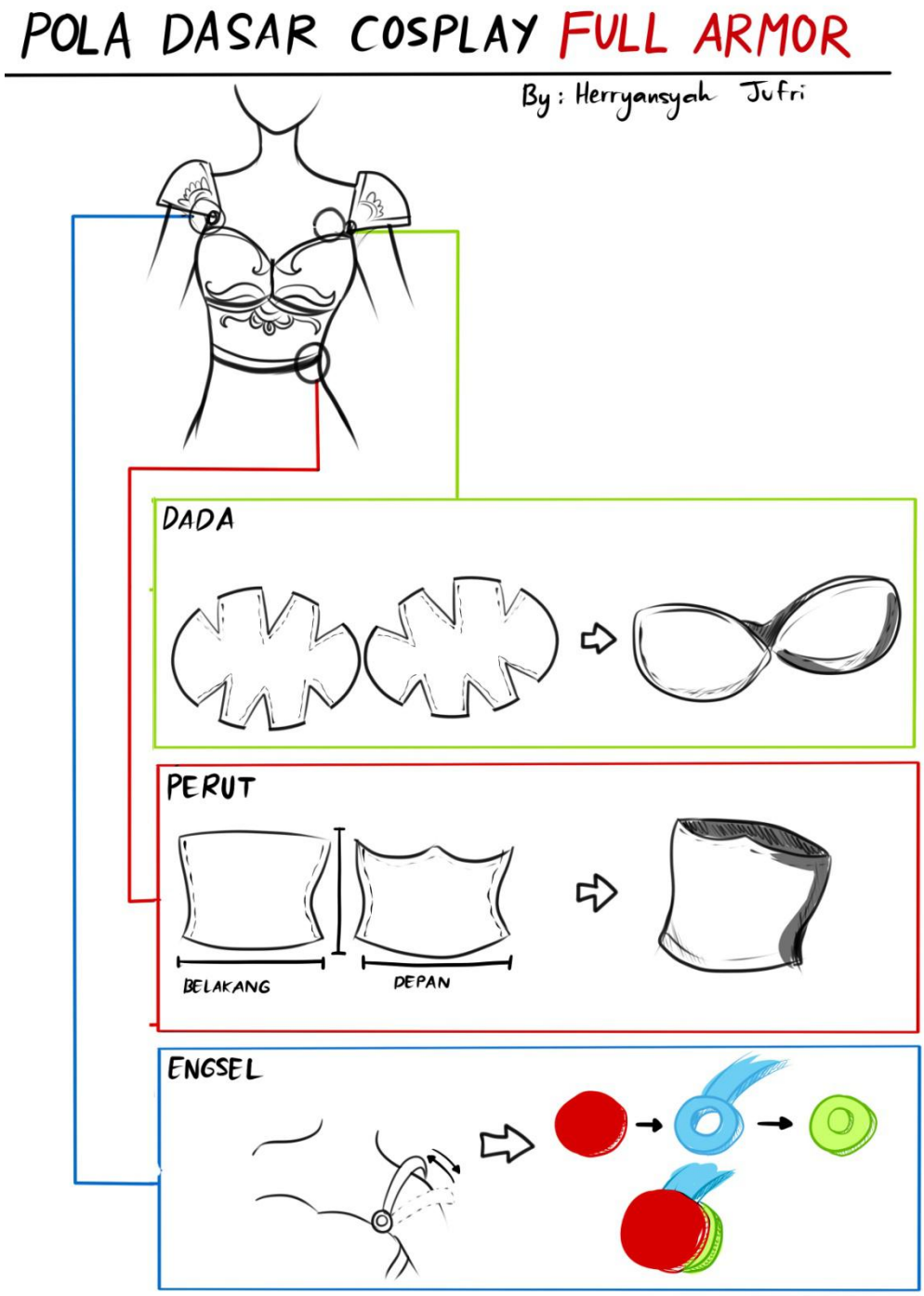
Gambar 4.10 Referensi Desain Kostum Armo dari Game Online Aion Online

Sumber: www.aion-online.com

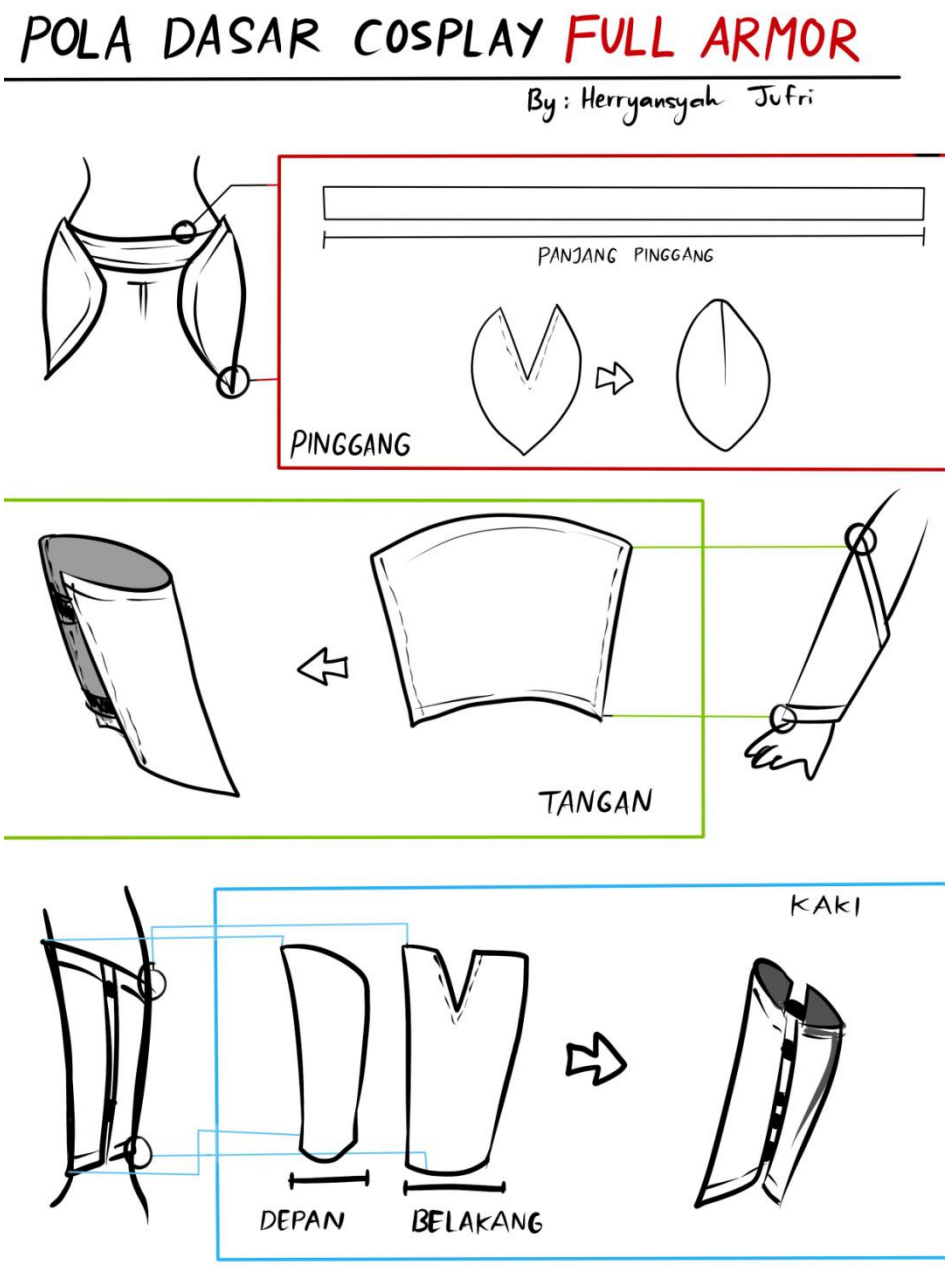
Sebelum membuat desain bentuk *cosplay*, perupa menggunakan pola dasar khusus *cosplay full armor* yang meliputi bentuk torso badan, tangan dan kaki. Pola dasar ini berbeda dengan pola dasar pakaian pada umumnya karena dibuat dengan mencocokkan ukuran dari badan pengguna terlebih dahulu deng bahan baku yaitu busa ati. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan koran dan *masking tape* di bagian torso, tangan dan kaki untuk menjadi acuan pola yang akan dijiplak ke busa ati sebagai bentuk dasar *cosplay.*

Saat seminar penciptaan karya seni rupa, perupa membuat desain *cosplay* dengan cerita Putri Pinang Gading. Sedangkan untuk desain *cosplay* cerita Nyi Roro Kidul, perupa merubah menjadi Nyai Balau karena berdasarkan pendapat beberapa anggota komunitas *cosplay* bahwa cerita Nyai Roro Kidul kurang menarik dan memiliki nilai sakral bagi masyarakat Yogyakarta. Jadi saat penciptaan karya seni rupa, perupa melanjutkan mendesain *cosplay* untuk cerita Nyai Balau dan Timun Mas.

Gambar 4.11 Nyai Balau , ceritarakyatnusantara.com, 2017



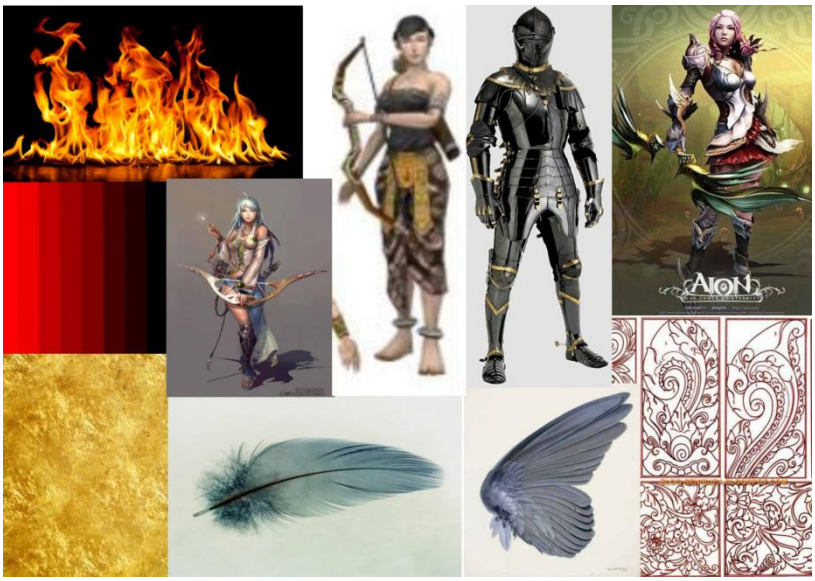
Gambar 4. 12 Pola Dasar *Cosplay* oleh Herryansyah Jufri, 2017



Gambar 4. 13 Pola Dasar *Cosplay* oleh Herryansyah Jufri, 2017

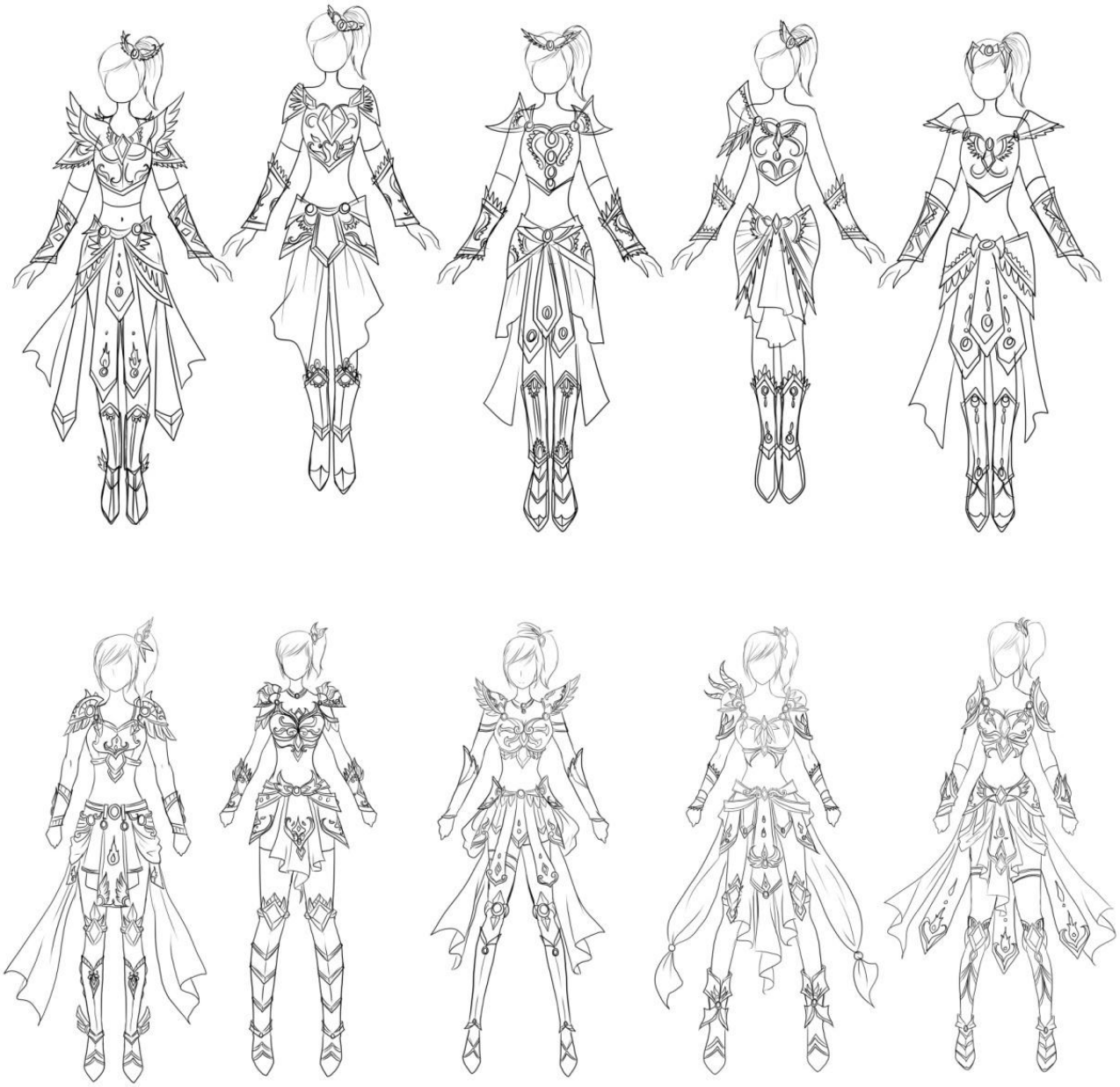
1. Putri Pinang Gading

Rancangan kostum dimulai melalui riset terlebih dulu dengan mengamati baju Zirah Eropa, baju kerajaan Majapahit serta mengumpulkan desain baju *armor* dari berbagai karakter Archer atau Pemanah di game dan kemudian membuat *moodboard* desain kostum *cosplay* Putri Pinang Gading



Gambar 4.14 Moodboard Desain Kostum *Cosplay* Putri Pinang Gading

Proses selanjutnya adalah membuat sketsa alternatif desain kostum dan senjata yang berbeda-beda. Dari 10 sketsa desain kostum dipilih 5 terbaik sedangkan desain senjata dipilih 1 dari 3 alternatif desain dan kemudian dipilih masing - masing 1 yang akan dijadikan *cosplay.*



Gambar 4.15 Sketsa Eksplorasi Desain Kostum, Dokumen Pribadi

Gambar 4.16 Sketsa Eksplorasi Desain Senjata, Dokumen Pribadi

Gambar 4.17 Eksplorasi karakter wajah Putri Pinang Gading, Dokumen Pribadi

Gambar 4.18 Alternatif Desain Kostum Cosplay Putri Pinang Gading, Dokumen Pribadi

Gambar 4.19 Desain Kostum *Cosplay* Terpilih Putri Pinang Gading, Dokumen Pribadi

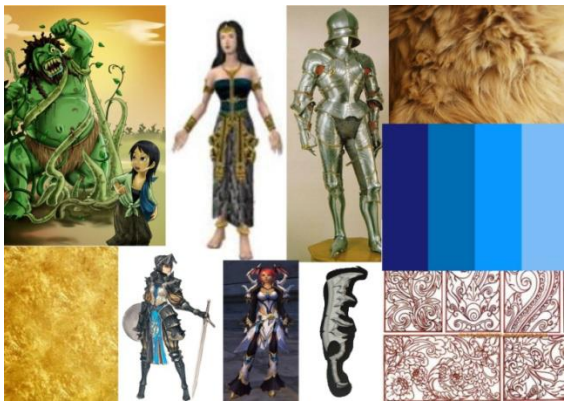
- Desain kostum menggunakan dominasi warna merah dan emas untuk melambangkan semangat dan keberanian serta status seorang putri. Warna merah juga diambil dari warna baju adat Bangka Belitung.

- Bentuk dasar baju pelindung mengadaptasi bentuk bulu dan sayap burung untuk memberi kesan ringan serta menggambarkan makhluk yang dikalahkan oleh Putri Pinang Gading yaitu Garuda
- Motif yang sebagian besar digunakan adalah motif api, Patra (daun) dan sulur untuk memberi kesan fleksibel.
- Senjata yang digunakan adalah busur dan anak panah yang disesuaikan dengan cerita bahwa Putri Pinang Gading memakai senjata tersebut untuk mengalahkan Garuda.

Gambar 4.20 Motif Pucuk Rebung, ragammotifmelayu.com, 2017

2. Timun Mas

Rancangan kostum dimulai melalui riset terlebih dulu dengan mengamati baju Zirah Eropa, baju kerajaan Majapahit serta mengumpulkan desain baju *armor* dari berbagai karakter Knight atau Ksatria di game dan kemudian membuat *moodboard* desain kostum *cosplay* Timun Mas

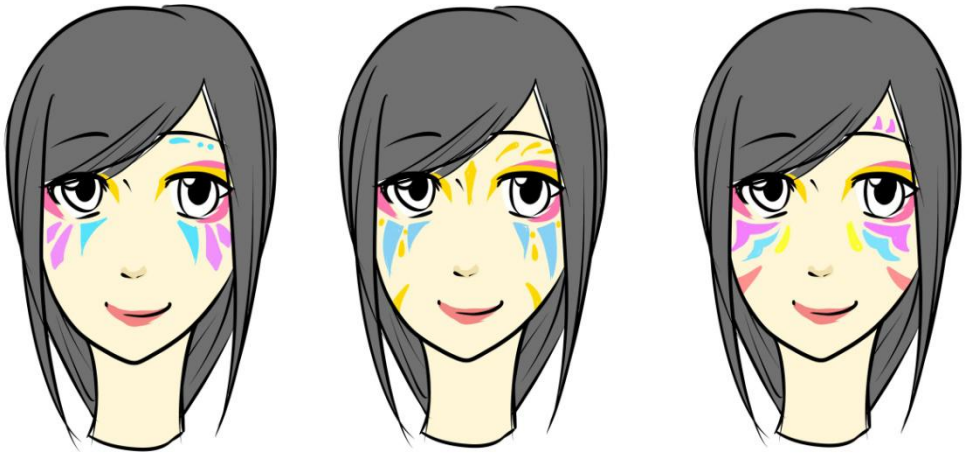


Gambar 4. 21 Moodboard Desain Kostum Cosplay Timun Mas

Setelah itu perupa membuat 10 sketsa alternatif desain yang berbeda. Dari 10 sketsa ini akan dipilih 5 desain untuk alternatif warna desain kemudian akan dipilih 1 desain utama.

Gambar 4.22 Sketsa Eksplorasi Desain Kostum Timun Mas, Dokumen Pribadi

Gambar 4.23 Sketsa Eksplorasi Desain Senjata Timun Mas, Dokumen Pribadi



Gambar 4.24 Eksplorasi karakter wajah Timun Mas, Dokumen Pribadi

Gambar 4.25 Alternatif Desain *Cosplay* Timun Mas, Dokumen Pribadi

Gambar 4.26 Desain Kostum *Cosplay* Terpilih Timun Mas, Dokumen Pribadi

- Desain kostum *cosplay* sebagian besar menggunakan warna biru yang melambangkan sifat Timun mas yang tenang dan warna emas yang menggambarkan namanya, Timun Mas
- Bentuk *armor* mengadaptasi bentuk dari baju Zirah Eropa dan pakaian khas putri kerajaan Majapahit. Pada bagian pinggang terdapat 3 guci kecil yang

menggambarkan wadah 3 benda yang dibawa Timun Mas dalam kejaran Buto Ijo

- Motif pada *armor* sebagian besar menggunakan motif Kala atau raksasa untuk menggambarkan Buto Ijo yang dikalahkan oleh Timun Mas, selain itu motif yang digunakan adalah motif Kasatrian, motif Patra dengan bentuk naturalis dan geometris.
- Senjata yang digunakan adalah pedang besar yang diadaptasi dari bentuk senjata dari Jawa Tengah yaitu keris.

Gambar 4.27 Motif Kasatrian, wawasannusantara.com, 2017

Gambar 4. 28 Motif Kala, wawasannusantara.com, 2017

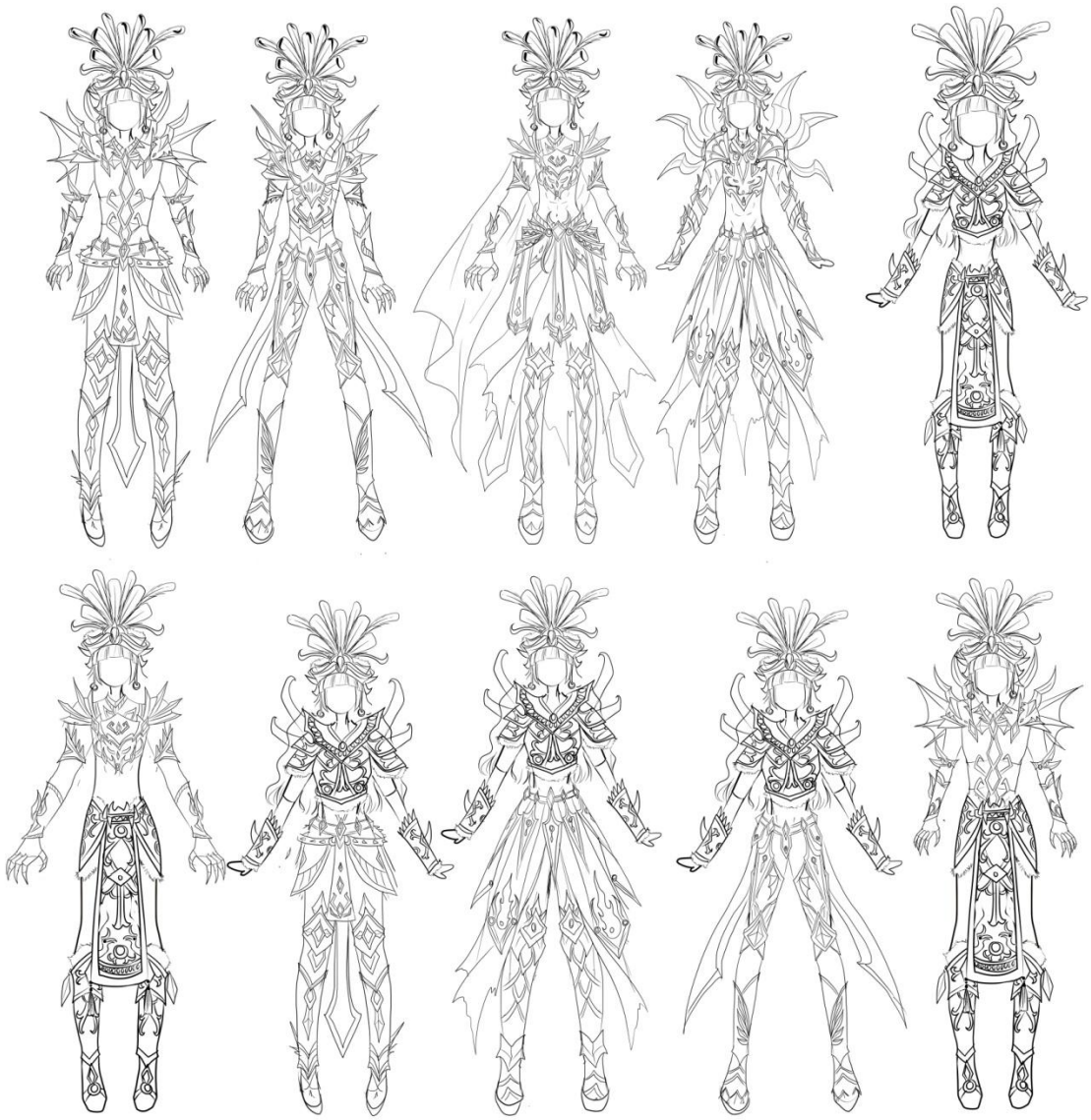
Motif yang digunakan adalah motif ceplok Kasatrian dan Kala. Motif ini bermakna mencerminkan sifat kesatria yang gagah untuk pemakainya. Motif Kala yang digunakan pada desain *cosplay* adalah motif raksasa untuk menandakan Buto Ijo.

3. Nyai Balau

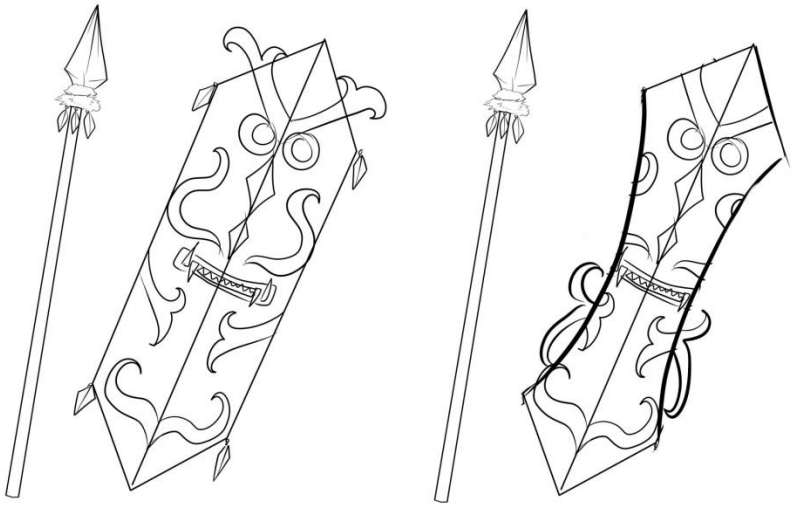
Rancangan dilakukan dengan mengamati bentuk baju Zirah Eropa, pakaian ratu kerajaan Majapahit serta mengumpulkan berbagai desain karakter Ksatria dari game dan kemudian membuat *moodboard* desain *cosplay* Nyai Balau

Gambar 4.29 Moodboard Nyai Balau

Kemudian dibuatlah 10 alternatif desain kostum c*osplay* yang berbeda. Desain kostum kemudian dipilih menjadi 5 untuk dijadikan alternatif desain berwarna dan 1 desain terpilih untuk dijadikan *cosplay*



Gambar 4.30 Alternatif Desain Kostum *Cosplay*



Gambar 4.31 Alternatif Desain Senjata *Cosplay*

Gambar 4.32 Alternatif Karakter wajah Nyai Balau

Gambar 5.4 Desain Kostum *Cosplay* Timun Mas

Desain kostum *cosplay* Timun Mas dibuat dengan adaptasi baju Zirah Abad Pertengahan Eropa memiliki pelindung tangan dan kaki pada bagian atasan dan pinggang, kostum dilengkapi dengan jubah putih serta pada bagian pinggang dilengkapi lipatan kain (*wiron*) seperti baju adat Jawa dalam memakai kain batik.

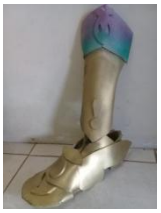
Motif yang digunakan didominasi oleh motif Kala atau wajah raksasa melambangkan Buto Ijo seorang raksasa yang berhasil dikalahkan oleh Timun Mas, bunga teratai dengan bentuk naturalis yang melambangkan kesucian, motif Patra dan Sulur kerajaan Majapahit serta motif geometris untuk memberi kesan tegas. Warna yang dipilih untuk desain kostum cosplay adalah warna emas yang melambangkan kesucian dan keistimewaan serta mencerminkan karakter Timun Mas, warna biru yang melambangkan karakter Timun Mas yang tenang saat melawan Buto Ijo dan merah muda yang menggambarkan kelincahan.

Perupa merubah senjata yang dipakai tokoh Timun Mas dalam cerita Timun Mas. Senjata yang dipakai tokoh Timun Mas dalam cerita Timun Mas berupa 3 benda ajaib dalam guci kecil berisi garam, terasi dan jarum yang dapat berubah menjadi senjata ajaib untuk melawan Buto Ijo menjadi senjata berupa pedang besar. Alasan perupa menggunakan senjata berupa pedang besar karena senjata berupa pedang tersebut hanya sebagai tambahan sesuai imajinasi perupa.

Bagian Kostum	Keterangan
	Hiasan kepala pada desain kostum mengadaptasi dari buah ketimun yang dibelah menjadi dua. Buah timun dipilih karena sesuai dengan nama karakter nya yaitu Timun Mas. Hiasan kepala terdapat dua pasang dan warna yang digunakan adalah warna gradasi merah muda dan hijau toska.

.

Bagian Kostum	Keterangan
	Desain *armor* atasan mengadaptasi baju Zirah dengan menambahkan bentuk – bentuk lain seperti daun dan sulur. Motif yang digunakan pada bagian tengah dada adalah motif Kala atau raksasa dengan gaya naturalis. Warna yang digunakan adalah warna emas, hijau toska dan merah muda
	Bentuk *armor* tangan mengadaptasi dari baju Zirah dan terdapat motif Patra dan biji – bijian. Warna yang digunakan adalah warna emas, gradasi hijau toska dan merah muda.
	Bentuk *armor* pinggang mengadaptasi dari baju Zirah dan kain wiron. Motif yang digunakan adalah motif Sulur dan Patra dalam bentuk naturalis dan geometris. Warna yang digunakan adalah emas dan merah muda.
	Pada bagian *armor* kaki yang mengadaptasi bentuk baju Zirah ini terdapat motif sulur dengan gaya naturalis dan geometris. Warna

 	yang digunakan adalah warna emas, gradasi hijau toska dan merah muda Desain kostum Timun Mas juga dilengkapi dengan 3 guci kecil di bagian pinggang tempat Timun Mas menaruh garam,terasi dan jarum sebagai senjata ajaib melawan Buto Ijo

Bagian Kostum	**Keterangan**
	Desain senjata pelengkap kostum dibuat dengan bentuk dasar pedang dengan dua sisi tajam, pada pangkalnya dilengkapi bentuk bentuk naturalis yang meruncing mengadaptasi dari bentuk gigi Buto Ijo yang tajam. Warna dominan pada desain pedang adalah hitam dan emas untuk menggambarkan kekuatan pedang tersebut

Tabel 5.2 Bagian Kostum *Cosplay* Timun Mas. Dokumen Pribadi, 2015

3. Desain Kostum *Cosplay* Nyai Balau

A. Nyai Balau

Cerita Nyai Balau berasal dari daerah Tewah, Kalimantan Tengah. Nyai Balau merupakan seorang perempuan tercantik di desanya yang menikahi seorang pria dan memiliki seorang anak. Pada suatu hari anak Nyai Balau pergi ke hutan dan tidak kembali saat matahari terbenam dan berlanjut hingga beberapa hari. Nyai Balau yang sedih kemudian bertapa ke hutan dan menemui seorang nenek tua yang memberitahukan bahwa anak Nyai Balau sudah meninggal karena dibunuh oleh Antang dari desa di negeri seberang, Nyai Balau yang berniat untuk balas dendam diberi selendang sakti dan kekuatan oleh nenek tersebut. Nyai Balau dan Antang berkelahi dengan sengit karena Antang tidak mau mengakui telah membunuh anak Nyai Balau. Dengan kekuatan sakti akhirnya Nyai Balau dapat mengalahkan Antang dan Antang mengakui kesalahannya. Nyai Balau juga menjadi kepala desa dan memimpin desa dengan arif dan bijaksana.

Gambar 5.5 Nyai Balau, ceritarakyatnusantara.com, 2017

B. Desain Cosplay Nyai Balau

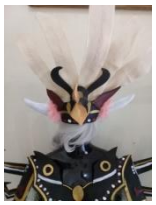
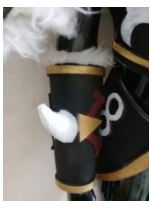
Gambar 5.6 Desain Kostum *Cosplay* Nyai Balau,Dok. Pribadi, 2017

Desain kostum *cosplay* Nai Balau mengadaptasi bentuk atasan baju Zirah Abad Pertengahan dan karakteristik baju adat suku Dayak. Di bagian pundak belakang pada atasan kostum terdapat bentuk yang

menyerupai sulur dengan bentuk geometris. Pada bagian pelindung pinggul di bagian depan bentuk pelindung menyerupai pahatan kayu dengan motif burung Enggang suku Dayak yang memiliki makna suci.

Pada bagian kepala terdapat mahkota yang mengadaptasi bentuk dari mahkota perang Suku Dayak, terdapat kepala burung Enggang yang dibuat dari busa ati dengan bulu burung Kasuari yang dibuat dengan kain flanel dan kawat.

Desain senjata yang digunakan juga menggunakan senjata yaitu Talawang atau tameng suku Dayak, tombak dan selendang karena berdasarkan cerita Nyai Balau memiliki selendang sakti. Ragam hias yang digunakan adalah , motif burung enggang, sulur dan ukir rekong. Ketiga motif ini digunakan pada Talawang dan sebagian digunakan pada armor bagian atasan. Bagian atasan armor didominasi oleh motif sulur.

Bagian Kostum	Keterangan
	Bagian kepala memiliki mahkota yang mengadaptasi bentuk mahkota suku Dayak, pada bagian tengah terdapat replika kepala burung Enggang sebagai simbol suci. Warna yang digunakan adalah warna hitam, emas dan merah dengan dipadukan bulu angsa sintetis.
	Bentuk *armor* bagian atas diadaptasi dari baju zirah Eropa dan mengadaptasi bentuk dari baju adat suku Dayak, bagian belakang terdapat bentuk geometris yang diadaptasi dari motif sulur. Bagian pundak diberi bahan tambahan kain bulu sintetis.
	Bentuk armor tangan diadaptasi dari baju zirah dan dengan bentuk geometris. Motif yang digunakan yaitu motif sulur geometris dan terdapat bentuk tanduk berwarna putih. Warna yang digunakan adalah hitam, emas, putih dan merah dan diberi bahan tambahan kain bulu sintetis. Pada bagian armor pinggang mengadaptasi bentuk baju zirah dengan bentuk geometris dan pada pelindung depan yang berbentuk trapesium terdapat motif sulur, geometris dan burung

 	Enggang dengan gaya motif suku Dayak. Bentuk armor kaki memiliki motif sulur dengan gaya motif suku Dayak berwarna putih, dan diberi bahan tambahan kain bulu sintetis.

Bagian Kostum	**Keterangan**
	Desain senjata berupa tombak dan Talawang atau tameng suku dayak dengan motif suku dayak yang menggambarkan wajah manusia. Wana yang digunakan adalah warna hitam emas, putih dan kuning.

Tabel 5.3 Bagian *cosplay* Nyai Balau. Dokumen Pribadi, 2017

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Cosplay merupakan budaya populer yang berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, salah satunya Jakarta. *Cosplay* memiliki massa yang menjadi penggemar kegiatan ini dengan jumlah yang sangat banyak dengan jumlah sekitar 3000 *cosplayer* dan bertambah setiap hari. Memperkenalkan karakter khas Indonesia melalui *cospla*y dapat menumbuhkan kecintaan bagi para pecinta *cosplay* khususnya cosplayer agar dapat lebih mengeksplorasi kreativitas dalam kegiatan *cosplay*.

Kesimpulannya karakter khas Indonesia yang berupa tokoh perempuan dari cerita rakyat Nusantara dalam bentuk *cosplay* dapat memberikan alternatif baru kepada *cosplayer* Indonesia agar karakter khas Indonesia tidak kalah saing dengan karakter dari luar negeri yang di*cosplay*kan.

Kelebihan dari karya yang perupa buat adalah *cosplay* mengangkat tema karakter khas Indonesia yaitu karakter perempuan dari cerita rakyat Nusantara yaitu Putri Pinang Gading dari Bangka Belitung, Timun Mas dari Jawa Tengah dan Nyai Balau dari Kalimantan Tengah. Desain *cosplay* juga memiliki karakteristik bentuk yang unik dengan menggabungkan motif daerah asal masing-masing karakter dan imajinasi dari perupa. *Cosplay* yang dibuat

juga memperhatikan kenyamanan dan ruang gerak bagi pemakai. Kendala kecilnya adalah desain *cosplay* hanya bisa dipakai oleh satu ukuran saja.

B. Saran

Desain *cosplay* dengan inspirasi tokoh perempuan dari cerita rakyat Nusantara dipilih perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa untuk mengajak para pecinta sub kebudayaan dan komunitas khususnya *cosplay* agar lebih menyukai karakter khas Nusantara dan jangan hanya dianggap sebelah mata karena menarik untuk dijadikan sebagai inspirasi *cosplay*. Dalam penyimpanan *cosplay* yang sudah jadi, *cosplay* harus ditempatkan di dalam wadah tertutup kedap air atau dipasang di manekin di ruangan yang tidak lembab, agar *cosplay* tidak berjamur. Selain itu, *cosplay* dalam penyimpanannya tidak boleh terpapar langsung cahaya sinar matahari. Ketika *cosplay* dipakai, pengguna harus lebih berhati-hati dan memperhatikan cara pemakaian agar *cosplay* tidak mudah rusak. Untuk bisa menghasilkan *cosplay* yang bagus, perlu diperhatikan lem yang akan digunakan.

Dalam proses pembuatan *cosplay*, butuh ketelitian dan kerapihan agar hasil *cosplay* yang dibuat menjadi menarik, selain itu dibutuhkan kehati-hatian dalam proses menggambar motif dengan menggunakan solder. Dalam proses mewarnai *cosplay* harus memperhatikan jenis cat yang digunakan agar warna yang dihasilkan sesuai dengan desain yang diinginkan. Dalam

menentukan tema cerita rakyat Nusantara, sebagai alasan untuk membuat *cosplay*, kita harus tahu asal tema cerita rakyat Nusantara. Dengan begitu, kita bisa menentukan ragam hias yang dipakai dan sesuai tema cerita rakyat Nusantara. Melalui ragam hias yang dipilih dan dipakai pada *cosplay*, berarti kita secara tidak langsung mengenalkan asal *cosplay* yang kita buat, baik daerah maupun negara.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Siana. Pengertian Wawasan Nusantara. Artikel Siana. Diakses Tanggal 25 Januari 2017. http://www.artikelsiana.com/2015/04/wawasan-nusantara-pengertian-fungsi-tujuan.

Bruno, Michael. 2002. *Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades*. *Glitz and Glitter Newsletter, Millenium Costume Guild*

Cosplay Bandung. Pengertian Cosplay. Cosplay Bandung. Diakses Tanggal 3 Maret 2017 http://cosplaybandung.weebly.com/blog/pengertian-cosplay

Djoened, Marwanti, Notosusanto, Nugroho.1993. *Sejarah Nasional Indonesia II*. Jakarta. Balai Pustaka

Fakih, Mansour. 2005 *Analisis Gender dan Transformasi Sosial Cet. IX* .Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Irmair. Wawasan Nusantara. Fisip UNS. Diakses Tanggal 2 Maret 2017. http://irmair.note.fisip.uns.ac.id/2016/04/07/wawasan-nusantara/

Kinsella, Sharon. 1998. *Amateur Manga Subculture and the Otaku Panic*. Journal of Japanese Studies 24

Lamerichs, Nicolle.2011.*Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay, Transformative Works and Cultures*

Leigh, Cynthia. 2007. *Cosplay Models: Real Life Japanime Characters*. Helium

Leng, Rachel. 2013. Gender, Sexuality and Cosplay: A Case of Study of Male To Female Crossplay. *Digital Access To Scholarship At Harvard* 1 (April). Accessed May 16 2017. http://nrs.harvard.edu/um-3:HUL.InstRepos:13481274

LOOP. LOOP Daily. LOOP. Diakses Tanggal 4 Mei 2017.http://www.loop.co.id/articles/cosplay-bukan-sekedar-pakai-kostum.

Maggie, Humm, 2002 *Ensiklopedia Feminisme* .Yogyakarta: Fajar Pustaka

Mahyudin Al Mudra. Sekapur Sirih. Kerajaan Nusantara. Diakses Tanggal 2 Maret 2017. http://www.kerajaannusantara.com/id/page/about#_ednref4

Molly McIsaac. WHAT IS COSPLAY AND WHY PEOPLE DO IT. Ifanboy. Diakses Tanggal 4 Mei 2017. http://ifanboy.com/articles/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/

Muhajirin. 2012. *Handout Desain Produk Kerajinan*. UNY

Nicolle Lamerics. Theory. Transformative Works and Culture. http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230\

PEIRSON-SMITH,Anne. 2013. Fashioning the Fantastical self: An Examination of the Cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory – Journal of Dress Body and Culture* 17 (October). Accessed May 16 2017. http://ctyusr.lib.cityu.edu.hk/jspui/handle/123456789/10309

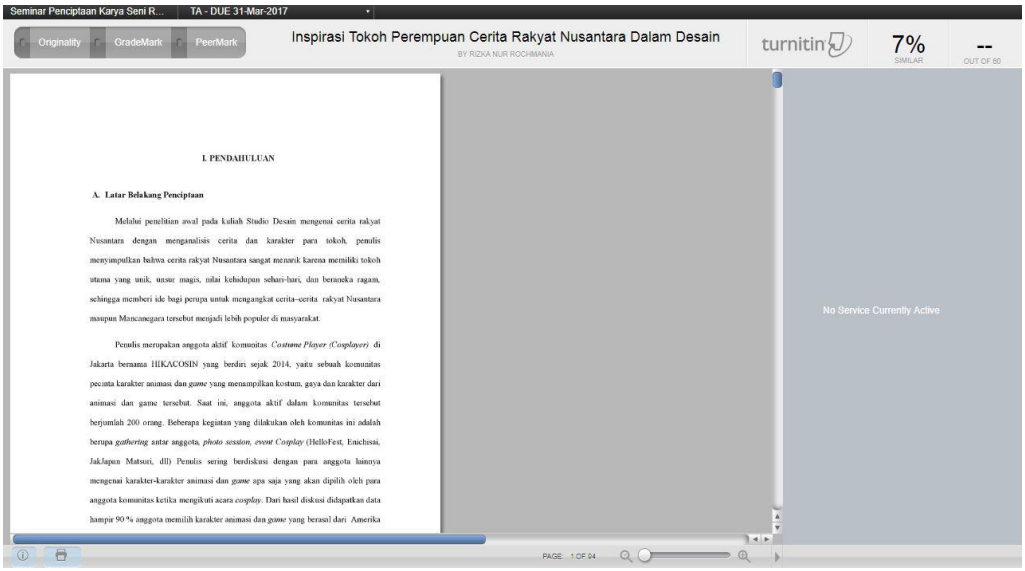
Robertson, Jennifer.1996. *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan.*Berkeley: Univ. of California Press.

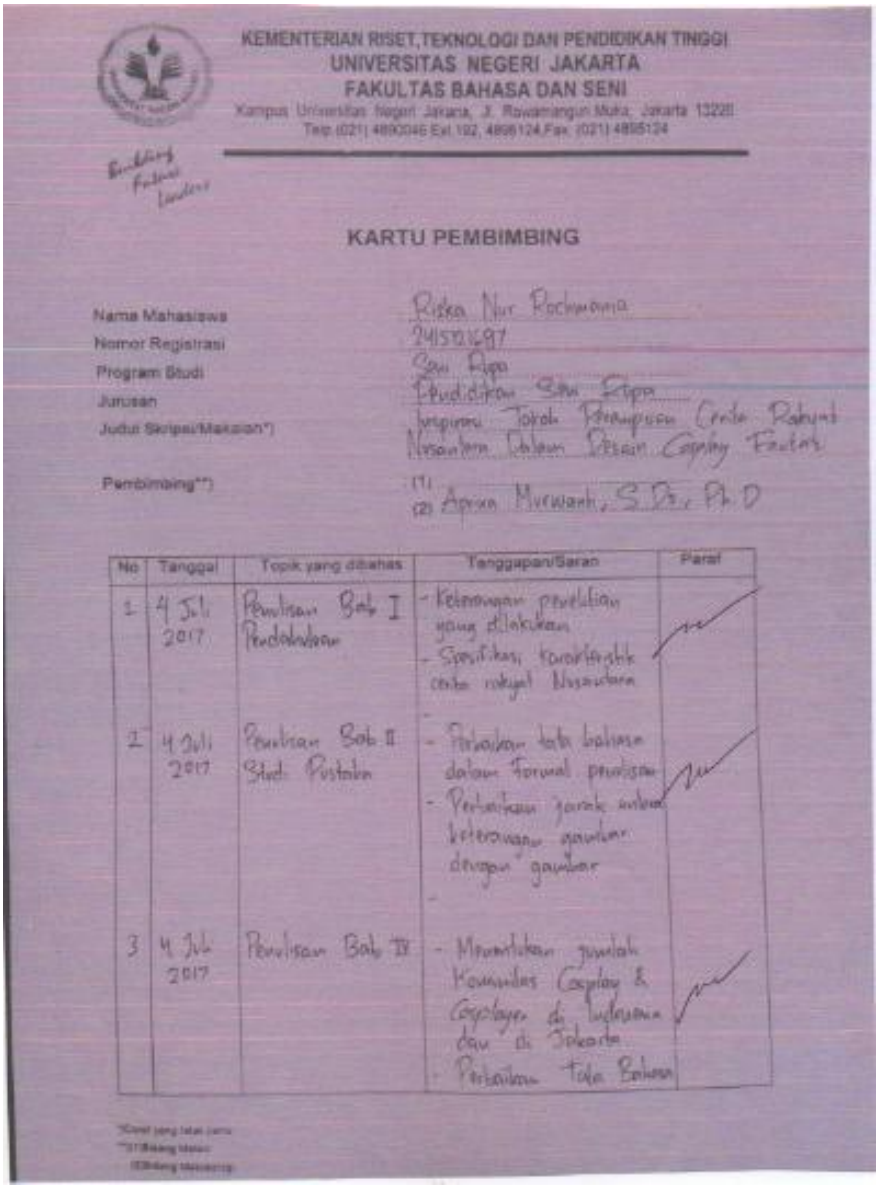
Taylor, James Rebecca. 2009. Convention Cosplay: subversive potential in anime fandom. Ph.D.,diss University Of British Columbia. In UBC Theses and Disertations. Accessed May 16, 2017. https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0067114

Wang, Wei Ting. 2015. From Cosplay, Re- creation to Self Inquiry. MA., Thesis Institute Of Apllied Art NCTU. In Master Thesis. Accessed May 16, 2017. https://iaa.nctu.edu.tw/en/page_paper.php?id=206

Winge, Theresa. 2006. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. Mechademia*

Lampiran-Lampiran





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4896124, Fax. (021) 4895124

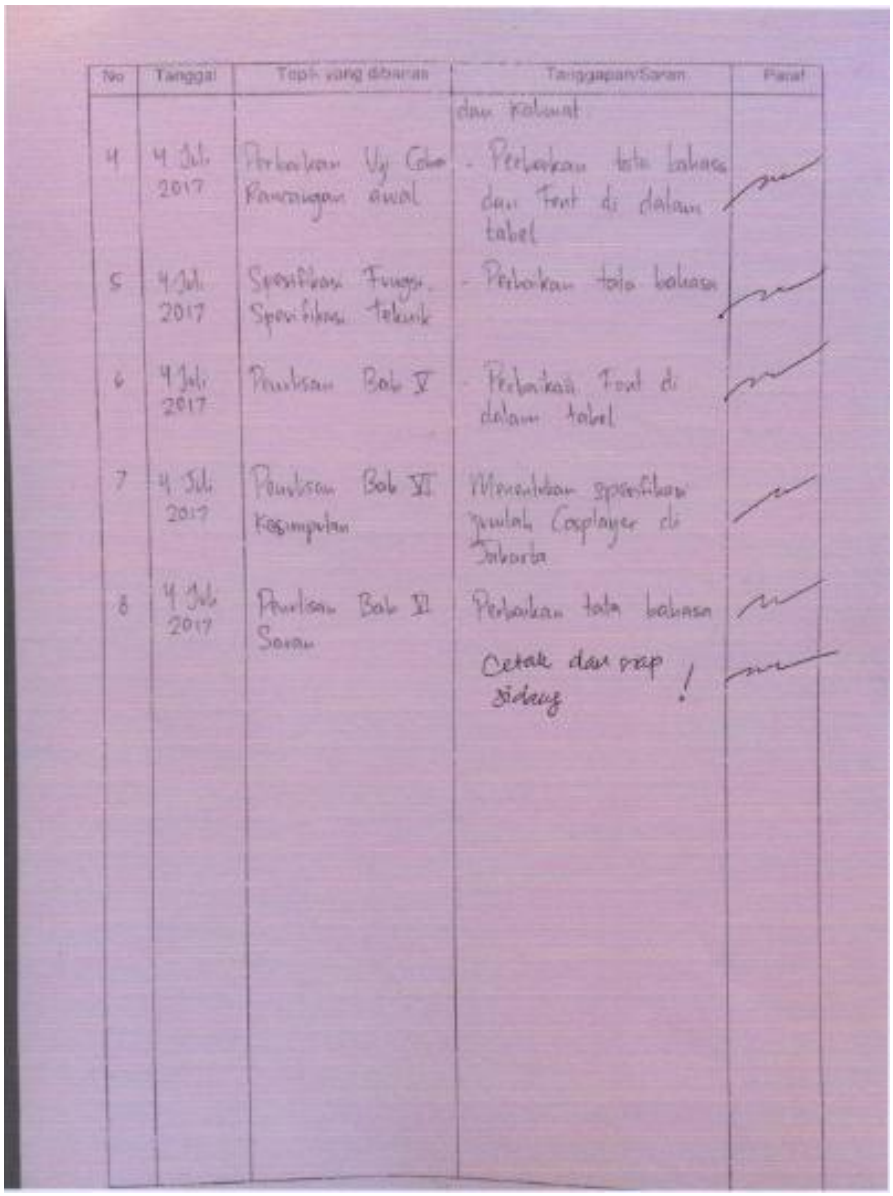
Bimbingan Proposal Tesis

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Riska Nur Rochmania
Nomor Registrasi : 2415076497
Program Studi : Seni Rupa
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Ungkapan Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Dalam Bentuk Seni Grafis
Pembimbing**) : (1)
(2) Apriva Murwanti, S.Ds., M.D

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	4 Juli 2017	Penulisan Bab I Pendahuluan	- Kebaruan penelitian yang dilakukan - Spesifikasi karakteristik cerita rakyat Nusantara	
2	4 Juli 2017	Penulisan Bab II Studi Pustaka	- Perbaikan tata bahasa dalam format penulisan - Perbaikan jarak antara keterangan gambar dengan gambar	
3	4 Juli 2017	Penulisan Bab IV	- Menambahkan jumlah komunitas Cosplay & Cosplayer di Indonesia dan di Jakarta - Perbaikan tata bahasa	

*Coret yang tidak perlu
**(1) Pembimbing Materi
(2) Pembimbing Metodologi



No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
			dan kalimat	
4	4 Juli 2017	Perbaikan Uy Cover Rancangan awal	- Perbaikan tata bahasa dan Font di dalam tabel	
5	4 Juli 2017	Spesifikasi Fungsi Spesifikasi teknik	- Perbaikan tata bahasa	
6	4 Juli 2017	Pemeriksaan Bab V	- Perbaikan Font di dalam tabel	
7	4 Juli 2017	Pemeriksaan Bab VI Kesimpulan	Menambahkan spesifikasi jumlah Cosplayer di Jakarta	
8	4 Juli 2017	Pemeriksaan Bab VI Saran	Perbaikan tata bahasa	
			Cetak dan sidang !	

KEMENTERIAN RISET,TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp.(021) 4890046 Ext.192, 4895124,Fax. (021) 4895124

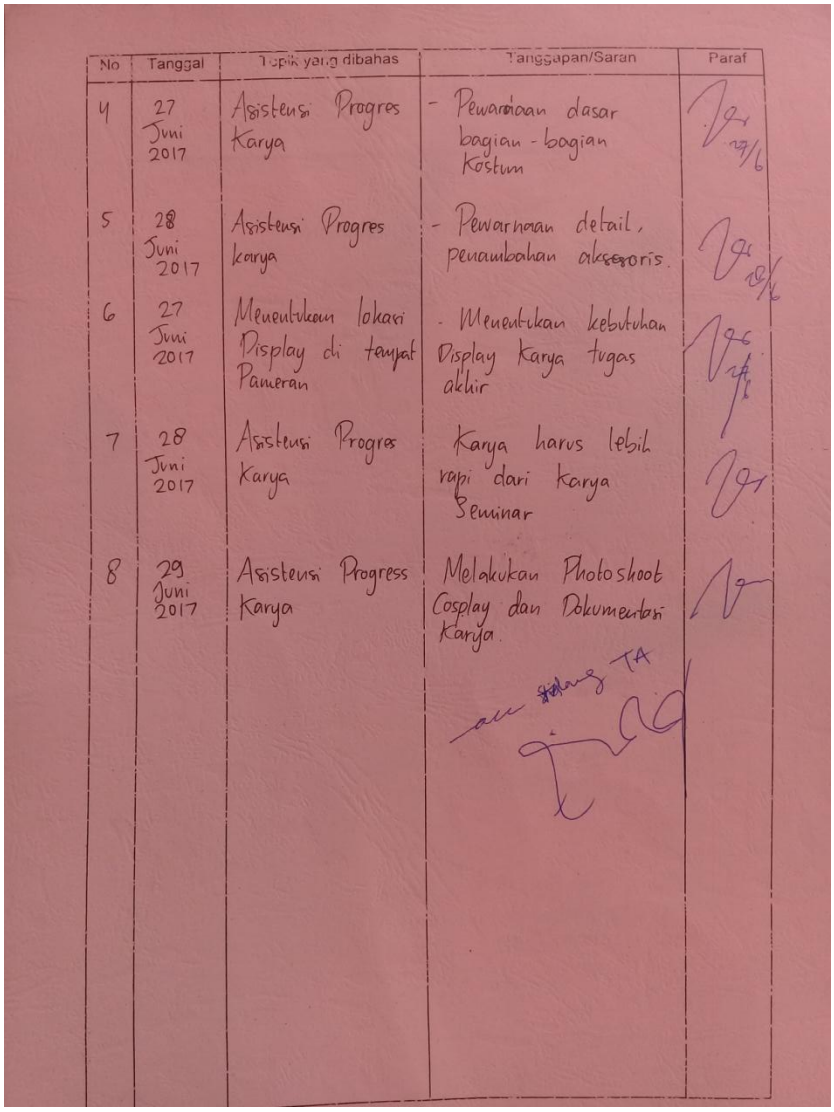
Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rizka Nur Rochmania
Nomor Registrasi : 2415121697
Program Studi : Seni Rupa
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Inspirasi Tokoh Perempuan Cerita Rakyat Nusantara Dalam Desain Cosplay Fantasi
Pembimbing**) : (1) .....
(2) Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	3 Juni 2017	Menentukan kembali 3 karakter.	- Menentukan karakter penggganti untuk karakter Nyi Roro Kidul menjadi Nyai Balau untuk Tugas akhir.	3/6
2	3 Juni 2017	Memilih Manekin	- Memilih Manekin Display yang tepat untuk pameran Tugas akhir	4/6
3	7 Juni 2017	Perpantian Judul & Penciptaan Karya Tugas Akhir	~~Merubah~~ Mengubah dan Menentukan Judul Tugas Akhir	7/6

*)Coret yang tidak perlu
**)(1)Bidang Materi
(2)Bidang Metodologi



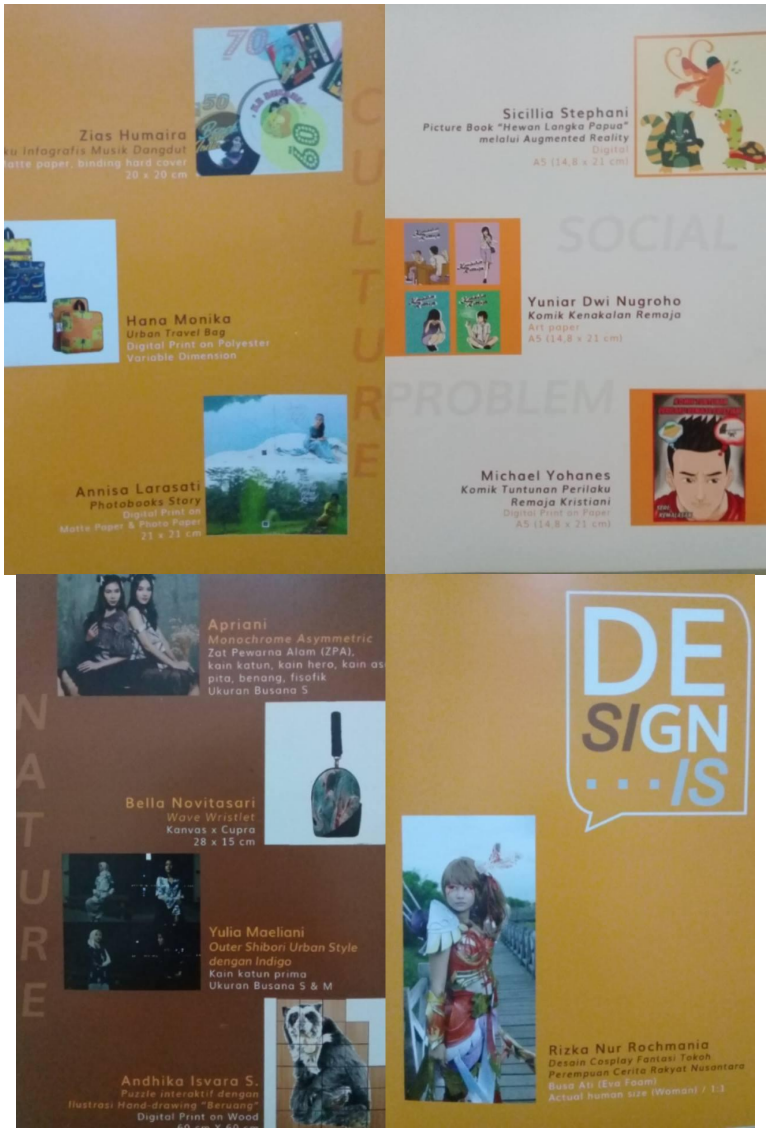
No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
4	27 Juni 2017	Asistensi Progres Karya	- Pewarnaan dasar bagian - bagian Kostum	27/6
5	28 Juni 2017	Asistensi Progres karya	- Pewarnaan detail, penambahan aksesoris.	28/6
6	27 Juni 2017	Menentukan lokasi Display di tempat Pameran	- Menentukan kebutuhan Display Karya tugas akhir	
7	28 Juni 2017	Asistensi Progres Karya	Karya harus lebih rapi dari karya Seminar	
8	29 Juni 2017	Asistensi Progress Karya	Melakukan Photoshoot Cosplay dan Dokumentasi Karya.	

acc sidang TA

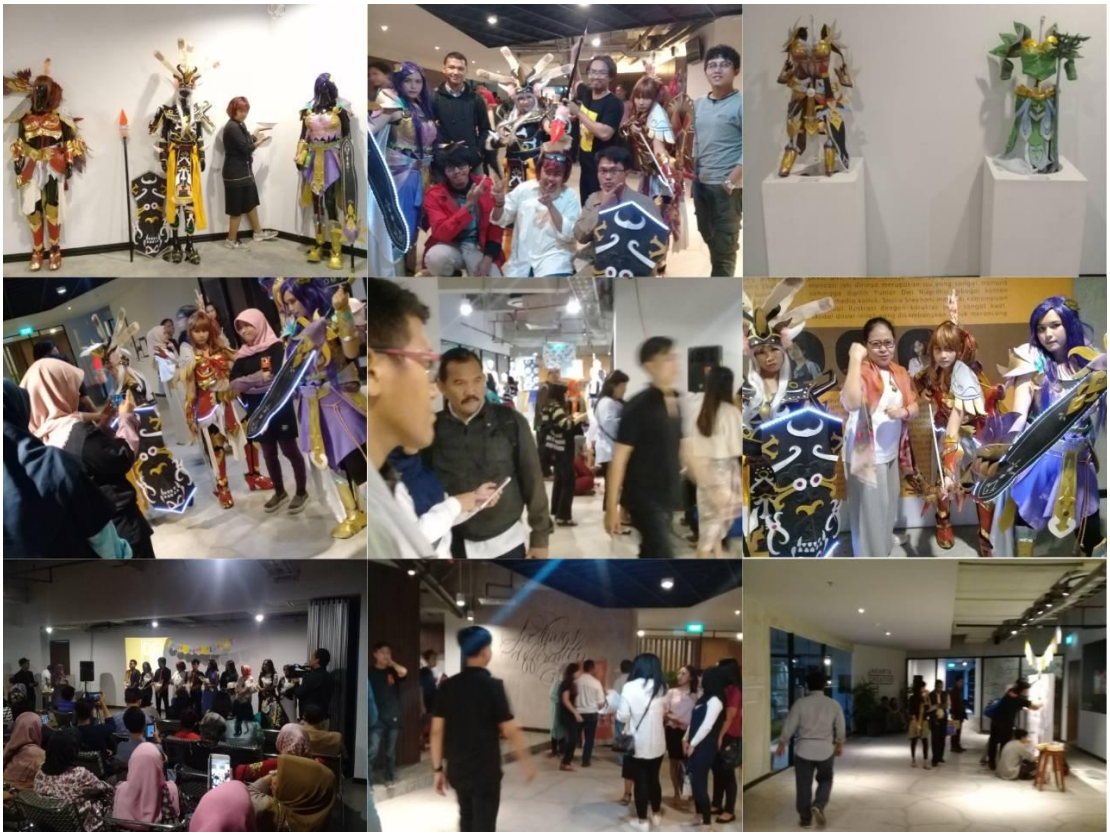
Pameran Design Is

Pameran dilaksanakan pada tanggal 5 – 12 Juli 2017 di Jakarta Creative Hub, Graha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat.

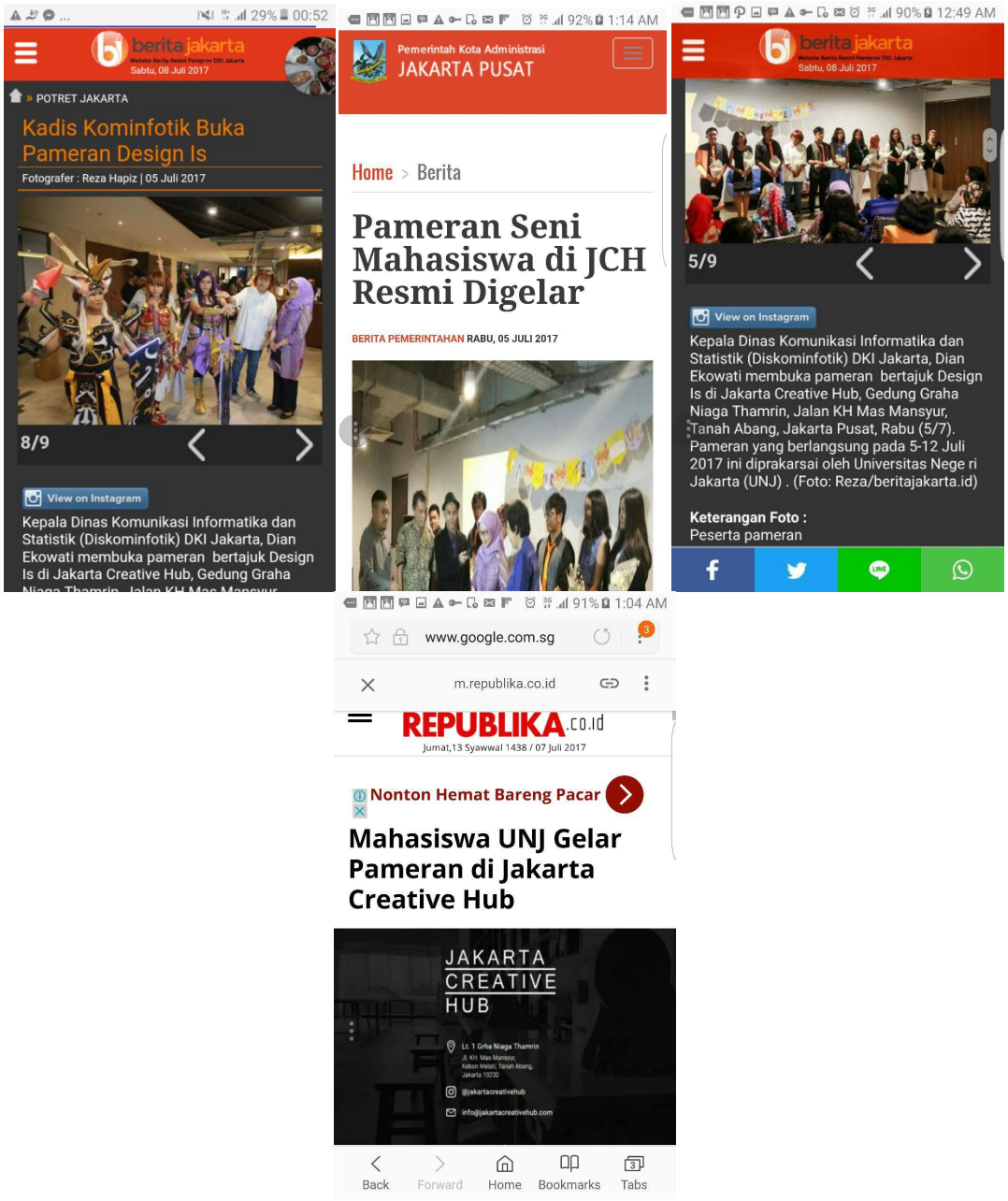
Katalog Pameran Design Is



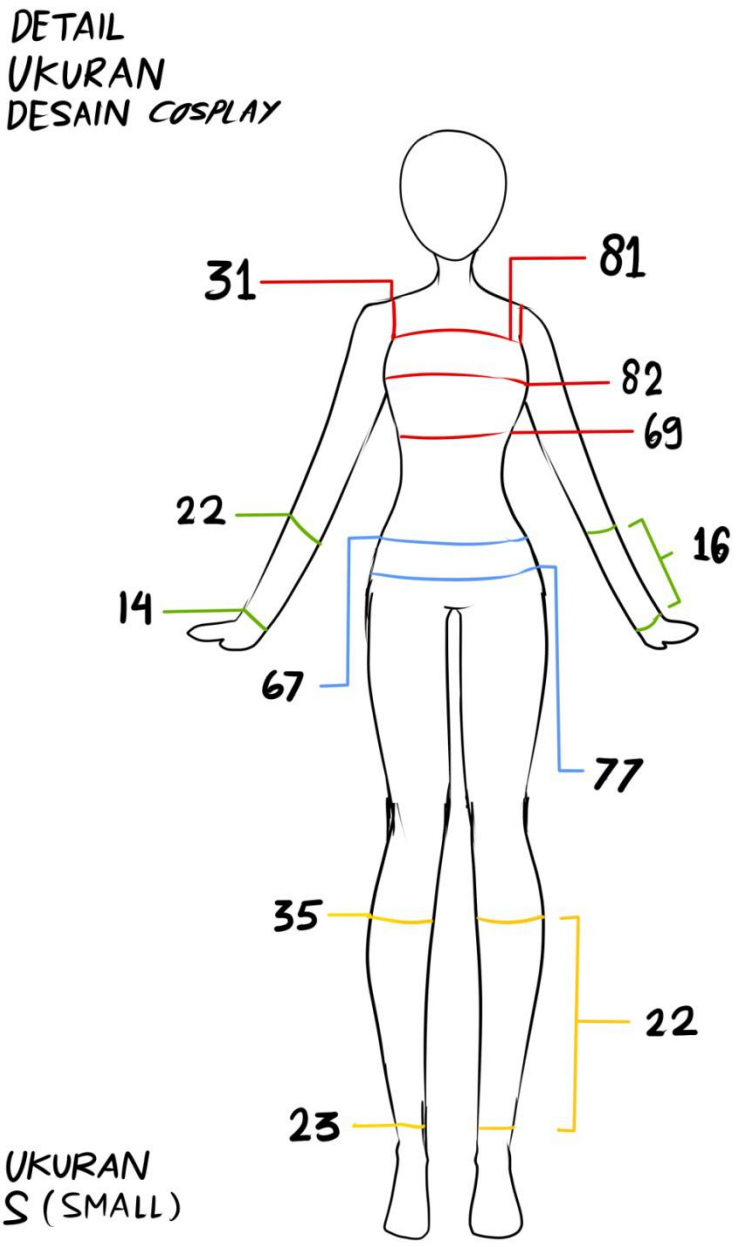
Suasana Pameran



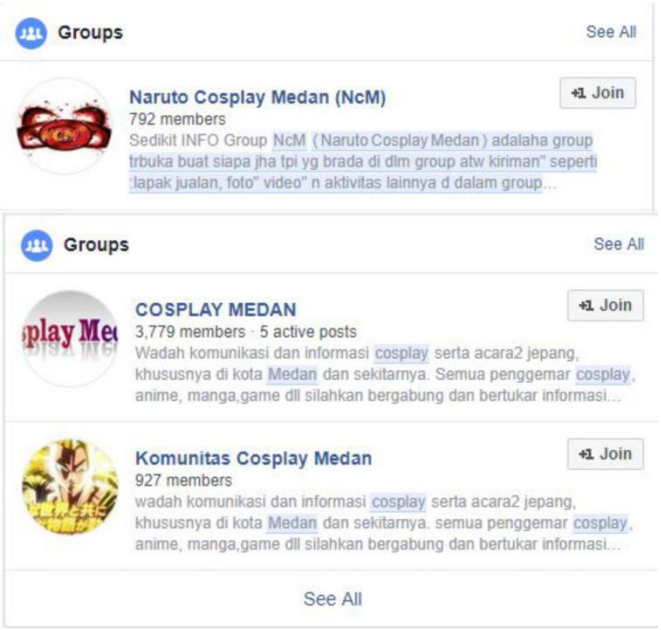
Pameran Design Is dalam Media



Detail ukuran pengguna *Cosplay*

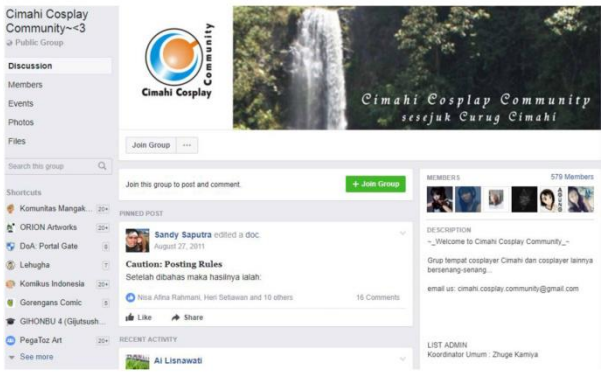


Komunitas *Cosplay* Medan

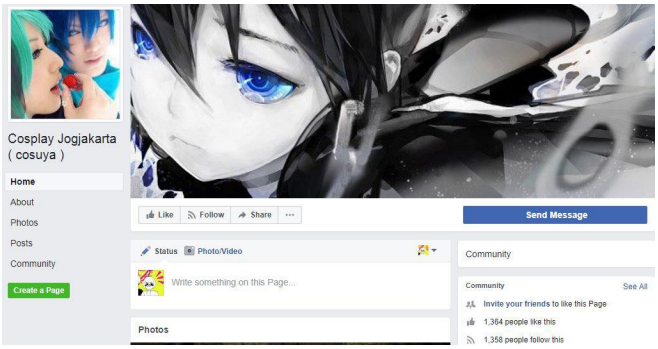


Komunitas *Cosplay* Jakarta

Komunitas *Cosplay* Bandung



Komunitas Cosplay Jogja



Komunitas *Cosplay* Surabaya