



**TUGAS AKHIR (RD 1530)**

## **DESAIN KARAKTER DAN KOSTUM KHAS INDONESIA “TRAVELION”**

**ADE JOSAFAT CHRISDIANTO**

**NRP. 3410100073**

**Dosen Pembimbing**

**Andhika Estiyono, ST., MT.**

**Departemen Desain Produk**

**Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN KARAKTER DAN KOSTUM KHAS INDONESIA “TRAVELION”**

**Tugas Akhir (RD 1530)**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**ADE JOSAFAT CHRISDIANTO**

**NRP. 3410100073**

Surabaya, 21 Agustus 2018

Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



**Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.**

**NIP. 19751014200312 2001**

Disetujui,

Dosen Pembimbing

**Andhika Estiyono, S.T., M.T.**

**NIP. 19700703 199702 1001**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama : Ade Josafat Chrisdianto

NRP : 3410100073

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **DESAIN KARAKTER DAN KOSTUM KHAS INDONESIA "TRAVELION"** adalah :

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 21 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,



Ade Josafat Chrisdianto

NRP. 3410100073

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
Nama Mahasiswa : Ade Josafat Chrisdianto .....	xi
ABSTRAKSI .....	xi
Kata kunci : Kostum, Travelion .....	xi
Nama Mahasiswa : Ade Josafat Chrisdianto .....	1
ABSTRACT .....	1
Keyword : Kostum, Travelion .....	1
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.1.1 Cosplay.....	2
1.1.2 Perkembangan Cosplay di Indonesia.....	3
1.1.3 Desain Karakter .....	4
1.1.4 <i>Super Hero</i> Khas Indonesia.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Definisi Cosplay.....	6
2.1.1 Cosplay di Indonesia.....	7
Gambar 2. 1 : cosplay dari komunitas yang berkembang di Surabaya .....	7
<b>Pembagian cosplay</b> .....	7
Gambar 2. 2 : cosplay tokusatsu dari serial kamen rider OOO (osu).....	8
2.1.2 Sejarah cosplay di Indonesia .....	8
2.2 Desain karakter .....	10
2.3 <i>Superhero</i> .....	11
2.4 Tokusatsu.....	15
Gambar 2. 5Foto ini adalah kamen rider dari seri Ryuki .....	16
Gambar 2. 6: foto ini adalah salah satu super sentai terbaru di tahun 2015,nininger .....	17
2.5 Tinjauan Material .....	17
Gambar 2. 7: contoh dari pelapis yang sudah di campur dengan air .....	18
2.3 Tinjauan Aktivitas Lapangan.....	20
2.4 Tinjauan Kostum .....	23
2.5 Tinjauan Acuan .....	24

Berikut adalah acuan bagian yang diambil dalam konsep Produk.....	24
2.6 Ergonomi dan Antropometri .....	25
2.6.1 Ergonomi.....	25
2.6.2 Antropometri .....	26
2.7 Part kostum.....	27
2.8 Part Sambungan.....	27
<b>Sambungan tetap .....</b>	<b>27</b>
<b>Sambungan tidak tetap.....</b>	<b>28</b>
Gambar 2. 15: Contoh sambungan buckle dan Velcro .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
3.1 Skema Penelitian.....	29
3.2 Definisi Judul dan Sub Judul .....	30
3.2.1 Definisi Judul .....	30
3.2.2 Definisi karakter .....	30
3.2.3 Definisi Cosplay .....	30
3.3 Jenis Data dan Sumber Data .....	30
3.3.1 Jenis Data .....	30
<b>Data Primer.....</b>	<b>30</b>
<b>Data Sekunder.....</b>	<b>31</b>
3.3.2 Sumber Data .....	31
<b>Data Primer.....</b>	<b>31</b>
<b>Data Sekunder.....</b>	<b>31</b>
<b>BAB 4 STUDI ANALISIS.....</b>	<b>32</b>
4.1 Analisis target pasar .....	32
4.1.1 Demografi .....	32
4.1.2 Psikografi.....	32
4.2 Analisis Karakter.....	32
4.2.1 Biografi.....	32
4.2.2 Latar Belakang Cerita .....	32
4.2.3 Latar Belakang Travelion .....	33
4.3 Analisa Survey dan Kuisisioner .....	34
Gambar 4. 1: Hasil Poling yang paling banyak adalah pria .....	34
Gambar 4. 2: Hasil Poling yang paling banyak adalah umur 16 – 30 tahun.....	34
Gambar 4. 3 :Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Superhero .....	35
Gambar 4. 4: Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Marvel, DC, dan Tokusatsu .....	35

Gambar 4. 5: Hasil Poling yang paling banyak setuju dengan menjual merchandise dalam bentuk kostum.....	36
4.4 Analisis Bentuk.....	36
4.4.1 Morfologi .....	36
Gambar 4. 6: Hasil dari pencarian pattern dan bentuk dari hewan elang.....	37
4.4.2 Bentuk dan Ornamen .....	37
Gambar 4. 7: Detail kepala dari Travelion.....	38
Gambar 4. 8: Detail Armor badan dari Travelion .....	38
Gambar 4. 9: Detail Armor pundak dari Travelion .....	39
Gambar 4. 10: Detail Armor tangan dari Travelion .....	40
Gambar 4. 11: Detail Armor sabuk dari Travelion.....	40
Gambar 4. 12: Detail Armor betis dan kaki dari Travelion .....	41
Gambar 4. 13: Hasil dari pencarian ornamen untuk Travelion.....	42
4.5 Analisis Kostum .....	43
4.5.1 Kepala .....	43
4.5.2 Badan .....	43
4.5.3 Tangan .....	44
4.5.4 Sabuk.....	44
4.5.5 Kaki.....	45
4.6 Analisis Alur Produksi.....	46
4.6.1 Konsep .....	46
4.6.2 Cetak <i>pattern</i> .....	46
4.6.3 Assembling.....	46
4.6.4Coating.....	47
4.6.5 Finishing .....	47
4.7 Analisis Ergonomi dan Antopometri .....	47
Gambar 4. 20: Analisis ergonomi dan antropometri dari kostum Travelion .....	47
4.8 Tema .....	48
4.9 Material .....	48
4.10 Analisa Teknik Produksi.....	51
Gambar 4. 27: Gambar analisa teknik produksi .....	51
4.10.1 Sketching.....	51
4.10.2 Making 3D .....	51
Gambar 4. 28: Gambar form 3D dari Travelion.....	52
4.10.3 Explode Pattern.....	52
Gambar 4. 29: Gambar bentuk 3D menuju bentuk <i>pattern</i> .....	52

4.10.4 Cutting.....	53
Gambar 4. 30: hasil dan proses dari pemotongan laser.....	53
4.10.5Assembling manual .....	53
Gambar 4. 31: hasil dan proses dari assembling manual .....	53
4.10.6 Coating .....	54
Gambar 4. 32: hasil dan proses dari assembling manual .....	54
4.10.7 <i>Painting</i> .....	54
4.10.8Finishing.....	54
<b>BAB 5 KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>55</b>
5.1 Konsep .....	55
5.2 Sketsa.....	55
Gambar 5. 1: alternatif tema 1 .....	55
Gambar 5. 2: alternatif tema 2 .....	56
Gambar 5. 3: alternatif tema 3 .....	57
Gambar 5. 4: alternatif tema 4 .....	58
5.3 Final Sketsa .....	59
Gambar 5. 5: final desain sketsa Travelion .....	59
5.4 Alternatif Warna .....	59
<b>Merah .....</b>	<b>59</b>
<b>Silver .....</b>	<b>60</b>
<b>Kuning .....</b>	<b>60</b>
<b>Hitam .....</b>	<b>60</b>
5.4.1 Alternatif pertama .....	60
Gambar 5. 6: alternatif warna 1.....	60
5.4.2 Alternatif kedua .....	61
Gambar 5. 7: alternatif warna 2.....	61
5.4.3 Alternatif ketiga .....	61
Gambar 5. 8: alternatif warna 3.....	61
5.5Model 3D .....	62
Gambar 5. 9: Full armor Travelion bentuk 3D.....	62
Gambar 5. 10: Full armor Travelion bentuk 3D.....	62
5.6 Mode 3D per unit.....	63
5.6.1 Helm.....	63
Gambar 5. 11desain kepala Travelion.....	63
5.6.2 Torso .....	64
Gambar 5. 12: desain torso Travelion .....	64

5.6.3 Shoulder .....	65
Gambar 5. 13: desain shoulder Travelion .....	65
5.6.4 Forearm.....	66
Gambar 5. 14: desain forearm Travelion .....	66
5.6.5 Wings .....	67
Gambar 5. 15: desain sayap Travelion .....	67
5.6.6 Legs .....	68
Gambar 5. 16: desain bagian kaki Travelion .....	68
5.7 Progres Produksi .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
BAB 6 : LAMPIRAN .....	71
Gambar 2. 16 contoh dari cosplay bertemakan anime (Sumber : <a href="http://forum-animeindo.com/wp-content/uploads/2015/05/Epic-scene-Anime-Noragami.png">http://forum-animeindo.com/wp-content/uploads/2015/05/Epic-scene-Anime-Noragami.png</a> ) .....	71
Gambar 2. 17 : contoh foto dari cosplay super hero amerika yaitu <i>Hulkbuster</i> (Sumber : <a href="http://www.nerdgasmneeds.com/wp/wp-content/uploads/2015/04/11115711_627974413971105_5012958724323713157_n.jpg">http://www.nerdgasmneeds.com/wp/wp-content/uploads/2015/04/11115711_627974413971105_5012958724323713157_n.jpg</a> ) .....	71
Gambar 2. 18 : contoh dari cosplay bertema kan game dari <i>overwatch</i> .....	72
Gambar 2. 19: cosplay ber tema kan <i>gothic vampire</i> .....	72
Gambar 2. 20: foto dari cosplay original yang ber tema kan <i>fairy forest</i> .....	73
Gambar 2. 21 : harajuku style yang berasal kan dari jepang (sumber : <a href="https://d2fzf9bbqh0om5.cloudfront.net/var/www/apps/rebelsmarket/production/current/public/system/blog/post_pictures/data/content/1085.jpg">https://d2fzf9bbqh0om5.cloudfront.net/var/www/apps/rebelsmarket/production/current/public/system/blog/post_pictures/data/content/1085.jpg</a> ) .....	73
Gambar 2. 22: cosplay dongeng yang ber tema kan Cinderella .....	74
Gambar 2. 23: poster artis cosplayer yang di undang di AFAID 2015 .....	74
Gambar 2. 24: foto pemenang CLAS:H 2017 di acara ennichisai.....	75
Gambar 2. 25: Antropometri Laki Laki .....	75
Gambar 2. 26: Antropometri Statis dan Dinamis .....	76
Gambar 2. 27: part penting dari sebuah armor super hero .....	76
Gambar 4. 33: Detail Motif songket yang diaplikasikan di kostum Travelion .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : cosplay dari komunitas yang berkembang di Surabaya .....	7
Gambar 2. 2 contoh dari cosplay bertemakan anime	
Gambar 2.2 : contoh dari cosplay ber tema kan anime .....	71
Gambar 2. 3 : contoh dari cosplay bertema kan game dari <i>overwatch</i> .....	72
Gambar 2. 4 : contoh foto dari cosplay super hero amerika yaitu <i>Hulkbuster</i> .....	71
Gambar 2. 5 : cosplay tokusatsu dari serial kamen rider OOO (osu).....	8
Gambar 2. 6 : cosplay ber tema kan <i>gothic vampire</i> .....	72
Gambar 2. 7 : foto dari cosplay original yang ber tema kan <i>fairy forest</i> .....	73
Gambar 2. 8 : harajuku style yang berasal kan dari jepang.....	73
Gambar 2. 9 : cosplay dongeng yang ber tema kan Cinderella .....	74
Gambar 2. 10 : cosplayer di acara Hellofest tahun 2014 .....	9
Gambar 2. 11 : foto juara cosplay dari event animax 2014.....	9
Gambar 2. 12 : poster artis cosplayer yang di undang di AFAID 2015.....	74
Gambar 2. 13 : foto pemenang CLAS:H 2017 di acara ennichisai.....	75
Gambar 2. 14 : poster untuk perlombaan dalam event Jakarta Comic Con	
<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>	
Gambar 2. 15 Foto ini adalah kamen rider dari seri Ryuki .....	16
Gambar 2. 16 : foto ini adalah salah satu super sentai terbaru di tahun 2015,nininger .....	17
Gambar 2. 17 : contoh dari bentuk eva foam/busanya hati .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
Gambar 2. 18 : contoh dari pelapis yang sudah di campur dengan air .....	18
Gambar 2. 19 : Cosplayer kamen rider gaim.....	20
Gambar 2. 20 : Cosplayer kamen rider OOO.....	21
Gambar 2. 21 : Cosplayer kamen rider W .....	21
Gambar 2. 22 : Cosplayer Batman .....	22
Gambar 2. 23 : Cosplayer Kamen rider OOO.....	24
Gambar 2. 24 : Cosplayer Kamen rider drive .....	24
Gambar 2. 25 : kostum dari Wonder Woman .....	25
Gambar 2. 26 : Antropometri Laki Laki .....	75
Gambar 2. 27 : Antropometri Statis dan Dinamis .....	76
Gambar 2. 28 : part penting dari sebuah armor super hero .....	76
Gambar 2. 29 : Contoh sambungan buckle dan Velcro .....	28
Gambar 3. 1 : konsep dari alur produksi .....	29
Gambar 4. 1 : Hasil Poling yang paling banyak adalah pria .....	34
Gambar 4. 2 : Hasil Poling yang paling banyak adalah umur 16 – 30 tahun .....	34
Gambar 4. 3 : Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Superhero .....	35
Gambar 4. 4 : Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Marvel, DC, dan Tokusatsu .....	35
Gambar 4. 5 : Hasil Poling yang paling banyak setuju dengan menjual merchandise dalam bentuk kostum.....	36
Gambar 4. 6 : Hasil dari pencarian pattern dan bentuk dari hewan elang.....	37
Gambar 4. 7 : Detail kepala dari Travelion .....	38
Gambar 4. 8 : Detail Armor badan dari Travelion .....	38
Gambar 4. 9 : Detail Armor pundak dari Travelion .....	39
Gambar 4. 10 : Detail Armor tangan dari Travelion .....	40

Gambar 4. 11 : Detail Armor sabuk dari Travelion .....	40
Gambar 4. 12 : Detail Armor betis dan kaki dari Travelion .....	41
Gambar 4. 13 : Detail Motif songket yang diaplikasikan di kostum Travelion.....	77
Gambar 4. 14 : Hasil dari pencarian ornamen untuk Travelion.....	42
Gambar 4. 15 : 3D kepala Travelion .....	43
Gambar 4. 16 : 3D badan Travelion .....	44
Gambar 4. 17 : 3D tangan Travelion .....	44
Gambar 4. 18 : 3D sabuk Travelion .....	45
Gambar 4. 19 : 3D kaki Travelion .....	45
Gambar 4. 20 : Analisis alur produksi.....	46
Gambar 4. 21 : Analisis ergonomi dan antropometri dari kostum Travelion .....	47
Gambar 4. 22 : Material busa hati .....	48
Gambar 4. 23 : Material waterproff.....	49
Gambar 4. 24 : Material cat semprot.....	49
Gambar 4. 25 : Material kain Spandex .....	50
Gambar 4. 26 : Material mika .....	50
Gambar 4. 27 : Material kain imitasi/vynil .....	50
Gambar 4. 28 : Gambar analisa teknik produksi .....	51
Gambar 4. 29 : Gambar form 3D dari Travelion.....	52
Gambar 4. 30 : Gambar bentuk 3D menuju bentuk <i>pattern</i> .....	52
Gambar 4. 31 : hasil dan proses dari pemotongan laser .....	53
Gambar 4. 32 : hasil dan proses dari assembling manual .....	53
Gambar 4. 33 : hasil dan proses dari assembling manual .....	54
Gambar 5. 1 : alternatif tema 1.....	55
Gambar 5. 2 : alternatif tema 2.....	56
Gambar 5. 3 : alternatif tema 3.....	57
Gambar 5. 4 : alternatif tema 4.....	58
Gambar 5. 5 : final desain sketsa Travelion.....	59
Gambar 5. 6 : alternatif warna 1 .....	60
Gambar 5. 7 : alternatif warna 2 .....	61
Gambar 5. 8 : alternatif warna 3 .....	61
Gambar 5. 9 : Full armor Travelion bentuk 3D .....	62
Gambar 5. 10 : Full armor Travelion bentuk 3D.....	62
Gambar 5. 11 desain kepala Travelion .....	63
Gambar 5. 12 : desain torso Travelion .....	64
Gambar 5. 13 : desain shoulder Travelion .....	65
Gambar 5. 14 : desain forearm Travelion .....	66
Gambar 5. 15 : desain sayap Travelion .....	67
Gambar 5. 16 : desain bagian kaki Travelion.....	68

# DESAIN KARAKTER DAN KOSTUM KHAS INDONESIA “TRAVELION”

Nama Mahasiswa : Ade Josafat Chrisdianto

NRP : 3410100073

Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP, ITS

Dosen Pembimbing : Andhika Estiyono, ST

NIP : 19700122 199512 1 002

## ABSTRAKSI

Karakter Super hero di Indonesia mulai digemari dan banyak peminatnya, tetapi karakter yang dibuat bukanlah dari karakter asli dari Indonesia sendiri, melainkan dari Negara lagi, seperti Amerika dan Jepang, sehingga peneliti mencoba mengusung karakter dengan tema Indonesia tersebut dengan mengemasnya dalam bentuk kostum sehingga kearifan lokal ini dapat hidup kembali, dan digemari oleh masyarakat saat ini, dengan cara mendesain Karakter dan kostum khas Indonesia. Adapun metode yang dilakukan adalah dengan cara mengukur, menimbang, dan mengamati karakter yang sudah ada di pasaran. Kemudian menggabungkan beberapa sambungan dari karakter yang sudah ada kemudian menyederhanakannya. Studi yang dilakukan oleh peneliti diantaranya *Deep interview*, analisis model, desain rangka, analisis material, *branding*, *packaging*, analisis rencana anggaran biaya ( produksi masal ), rencana bisnis, dan analisis karakter wajah Indonesia. Dari laporan ini peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa Desain kostum dengan tema khas Indonesia memiliki pasar tersendiri, yang saat ini belum cukup banyak, namun kesempatan dalam industri ini cukup besar, dikarenakan sedikitnya competitor yang bermain dibidang ini.

Kata kunci : Kostum, Travelion

# **CHARACTER AND COSTUME DESIGN FROM INDONESIA “TRAVELION”**

Nama Mahasiswa : Ade Josafat Chrisdianto

NRP : 3410100073

Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP, ITS

Dosen Pembimbing : Andhika Estiyono, ST

NIP : 19700122 199512 1 002

## **ABSTRACT**

Super hero characters in Indonesia began to be popular and many of his enthusiasts, but the characters are made open from the original characters from Indonesia itself, but from other countries, such as America and Japan, so researchers try to carry the character with the theme of Indonesia by packing it in costume so wisdom This local can live again, and is popular with today's society, by designing the character and costumes typical of Indonesia. The method is done by measuring, weighing, and observing characters that already exist in the market. Then combine multiple connections from existing characters and then simplify them. The study conducted by researchers include Deep interview, model analysis, framework design, material analysis, branding, packaging, budget cost plan analysis (mass production), business plan, and face character analysis of Indonesia. From this report the researchers get the conclusion that the costume design with the typical theme of Indonesia has its own market, which is currently not enough, but the opportunity in this industry is quite large, due to at least competitors who play in this field.

Keyword : Kostum, Travelion

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Beberapa aspek akan membahas dari penjelasan dari kostum, karakter, dan super hero. Di masa sosial media ini banyak sekali berita berita atau entertainment yang membuat orang orang mau untuk berlama lama di depan *laptop* atau *handphonenya*. Contohnya Facebook, Twitter, Tumblr, Path dan tak terkecuali Web toon/ komik komik online. Dan rata rata orang orang juga suka berlama lama untuk membaca komik online gratis dan bisa dibaca oleh siapa saja. Dan juga tidak banyak, setelah orang tersebut membaca dan langsung ingin menjadikan *project cosplay* nya, biasanya di pengaruhi faktor karakter yang bagus, lucu, ikonik dan cerita yang bagus juga pastinya. Dan dari situlah awal mula para *cosplayer* menggemari karakter yang dia suka.

Manusia adalah mahluk yang konsumtif, tidak sedikit dari mereka menghabiskan sebagian besar dari pendapatan mereka untuk hobi mereka, dan terkadang hobi mereka tidaklah murah, entah itu koleksi benda benda yang mereka gemari seperti baju, tas, kostum, dan bahkan mainan. Kostum disini bisa dibedakan berdasarkan tingkatan umur konsumennya. Tidak semua Kostum cocok untuk semua orang dan ada juga kostum yang diproduksi untuk kalangan remaja hingga dewasa, dari tingkatan umur tersebut bentuk dari kostum tersebut pun juga berbeda-beda, dari kostum anak kecil yang aman dan tidak ada bagian runcing dan tidak berbahaya yang dapat membahayakan anak yang memiliki tingkat kedetilan yang menyerupai asli.

#### **1.1.1 Cosplay**

*Cosplay* adalah hobi baru yang mulai menyebar di hampir seluruh indonesia, hobi ini berawal dari negara Jepang dan Amerika. *Cosplay* adalah seni bermain peran sesuai dengan karakter yang ada dari *Anime, Game*, dan *Tokusatsu*. Hobi ini lahir di Jepang pada tahun 1990, dan mulai menyebar ke asia tenggara, di Indonesia sendiri *cosplay* mulai berkembang pesat pada tahun 2004. berawal dari acara bunkasai (festival jepang) kampus-kampus sampai acara toys festival di mall, *cosplay* juga mempunyai 3 macam, yaitu *cosplay armor*, *cosplay semiarmor* dan *cosplay fabric*. Hal ini sering di perlombakan di event-event tertentu. Karakter yang banyak di *cosplay* kan di Indonesia yaitu dari anime dan tokusatsu. Mereka juga dari kalangan pelajar sampai pekerja. Lebih banyak mereka membeli dari penjual kostum untuk dipakai ke event. Tidak sedikit peminat *cosplay* di Indonesia ini terutama di surabaya. Mereka rela membeli kostum dengan harga yang sangat mahal untuk mendapatkan kualitas yang bagus. Terutama *cosplayer tokusatsu*, mereka dari anak kecil sampai orang yang sudah berumah tangga. Tokusatsu dalam dunia *cosplay* termasuk dalam *cosplay armor*. Seringnya event yang berhubungan dengan *cosplay*, sering juga peminat *cosplay* juga, dan banyak pula yang ingin membuat kostum. Dari awal mereka akan kebingungan untuk mencari cara untuk

membuatnya. Dan pada akhirnya mereka akan menemukan kostum maker dan menggunakan jasanya. Dan biasanya pembuatan kostum itu minimal pembuatan 30 hari. Dan itu juga kadang kurang tepat waktu, serta ukuran ukuran yang harus pas, dan juga biasanya mereka membeli di online shop. Biasanya ukuran yang mereka berikan kurang pas, serta mereka mempunyai masalah dalam *packaging*.

### **1.1.2 Perkembangan Cosplay di Indonesia**

Awalnya, *cosplay* tidak begitu banyak di kenal di Indonesia. Pada awal 2000-an, beberapa event seperti Gelar Jepang UI mengadakan event *Cosplay*. Akan tetapi, saat itu belum ada yang berminat, *cosplay* pertama saat itu hanyalah EO dari acara Gelar Jepang tersebut.

Beranjak dari Event Jepang, beberapa pemuda-pemudi (kebanyakan pemudi) di Bandung memperkenalkan gaya Harajuku dan hadirnya *cosplayer* pertama yang bukan merupakan EO saat itu (Dhiko, 2010). Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada *event cosplay* di Jakarta. Di Medan sendiri baru diadakan selama empat tahun terakhir ini dalam acara Bunkasai atau pun festival-festival kecil yang tersebar di tempat-tempat tertentu. Kemudian, ini terus berkembang di kota-kota besar yang lain.

Event ter-update dan terbesar adalah saat para *cosplayer* diundang sebagai peserta dalam acara JF3(Jakarta food fashion festival) pada tanggal 22 mei 2010 . Banyak *cosplayer* yang hadir dan melakukan *cosplay* dengan maksimal pada saat itu.

Keanggotaan komunitas ini tidak memiliki syarat khusus, cukup hanya menjadi penggemar *cosplay* saja. Siapa saja bisa bergabung dalam komunitas ini. Namun, umumnya penggemar *cosplay* adalah para remaja hingga dewasa yang berusia 16-30 tahun. Mereka memiliki kesamaan hobi mengoleksi dan mengumpulkan referensi perkembangan terbaru tentang anime dan game-game online dari Jepang.

Sama seperti trend kostum dan pakaian yang berkembang di Jepang, setiap tahun *cosplay* mengalami perubahan. Tema kostum biasanya sesuai trend pada tahun itu.

Pada 2011 misalnya, *cosplay* banyak di dominasi kostum-kostum anime, seperti tokoh anime Naruto dan tokoh game online Ragnarok asal Korea.

Tahun 2012, trend kostum berubah lebih ke arah Indonesia, tetapi tidak sepenuhnya meninggalkan unsur-unsur kostum khas Jepang sesuai *cosplay* berasal.

Anggota *cosplay* terdiri dari berbagai macam dan golongan, mulai usia muda sampai tua dari anak sekolah sampai level manajer sebuah perusahaan. Koleksinya bahkan ada yang melebihi lima puluh kostum. Forum mereka bisa ditemui di facebook *cosplay* Indonesia dan online magazine [www.cosmagz.com](http://www.cosmagz.com) (Liang panda, 2012).

### 1.1.3 Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dalam konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, bisa tumbuhan ataupun benda mati.

Secara visual desain karakter sering disebut “kartun”. Biasanya hadir dalam konsep yang sederhana, bahkan terkesan abstrak. Bentuk terdiri dari garis outline, penggunaan warna-warna solid dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan. Yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan relatif tergantung gaya apa yang dianut oleh si perancang.

Desain karakter bisa lahir dari berbagai konsep dan tujuan platform apa media itu akan “hidup”. Dan juga bisa lahir tanpa kepentingan apapun. Masing-masing perancang mempunyai alur dan proses yang berbeda-beda dalam menciptakan desain karakter yang diinginkan.

### 1.1.4 Super Hero Khas Indonesia

Seperti yang kita tahu, bahwa *super hero* yang terkenal saat ini adalah Bima Satria Garuda, pahlawan yang dibuat oleh perusahaan dari Jepang untuk memperkenalkan *super hero* Jepang melewati desain yang memiliki kearifan lokal. Cukup banyak peminat dari *super hero* tersebut, dari umur 7 tahun sampai 40 tahun. Akan tetapi setelah film dari Bima tersebut habis, peminatnya juga hanya berhenti sampai disitu, tidak menambah dan akan tetap seperti itu, maka dari itu disini peran untuk mendesain karakter baru akan sangat penting untuk masa depan *super hero* Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, menjelaskan bahwa pada saat ini cosplay di Indonesia sudah mengalami perkembangan yang pesat, sehingga banyak sekali yang tertarik dalam hobi baru ini. Akan tetapi tidak sedikit juga orang-orang yang mengcosplay karakter dari luar negeri seperti desain karakter dari Jepang, contohnya *kamen rider, garo, dan ultraman*. Dan seperti di negara Amerika juga, contohnya karakter dari Marvel, seperti *Ironman, Captain America, Thor* dan lain-lain. Di Indonesia sendiri sedikit yang membuat karakter-karakter seperti negara Jepang dan Amerika. Dan juga tidak kalah dengan karakter super hero di Indonesia yang sedang berkembang antara lain yaitu *Gundala, Putra Petir, Bima Satria Garuda* dan banyak lagi yang masih *on going*. Hal itu lah penyebabnya orang-orang lebih senang mengcosplay karakter yang lebih baik dari negara Indonesia. Maka dari itu saya ingin mendesain karakter yang berasal dari Indonesia. Dan menciptakan karakter yang menjual untuk di cosplay kan.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Desain karakter serupa dengan karakteristik image dari Indonesia
2. Produk bisa dipakai oleh kalangan semua umur

3. Di produksi masal
4. Mudah untuk dipakai dan dibawa pergi ke event

#### **1.4 Tujuan**

1. memperkenalkan super hero baru dengan ciri khas Indonesia.
2. memperkenalkan *hobicosplay* ke seluruh Indonesia.
3. memudahkan para konsumen yang mempunyai pekerjaan agar dapat meluangkan waktu nya untuk bercosplay.

#### **1.5 Manfaat**

1. Memajukan perkembangan *super hero* baru untuk Indonesia
2. Tidak perlu menunggu hingga 1 bulan dalam masa pembuatan
3. Memberikan pengenalan terhadap cosplay kepada para konsumen



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Definisi Cosplay**

Cosplay adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata "costume" (kostum) dan "play" (bermain). Cosplay artinya hobi yang mengenakan kostum beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dipakai tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, video game, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku cosplay disebut cosplayer, Di kalangan penggemar, cosplayer juga disingkat sebagai coser

Di Jepang, peserta cosplay bisa dijumpai dalam acara yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (dōjin circle), seperti Comic Market, atau menghadiri konser dari grup musik yang bergenre visual kei. Penggemar cosplay termasuk cosplayer maupun bukan cosplayer sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, yaitu Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia.

Sekarang akan sangat memungkinkan untuk membuat kostum yang lebih rumit dan profesional. Tidak mengherankan jika cosplay berperan sebagai fiksi favorit karakter menjadi semacam subkultur, awalnya di Jepang dan menyebar ke Amerika Serikat dan di tempat lain. Fiksi ilmiah dan jenis konvensi sering memiliki penggemar cosplay, hadir sebagai karakter favorit mereka (dalam teori justifikasi ada banyak peluang di mana efek dunia lain yang diinginkan dan teknologi dalam buku ini hanya untuk mengambil tentang *cosplay*).

Dalam dunia cosplay, kostum tidak hanya memainkan peran yang sangat penting dalam seni pertunjukan, tetapi begitu signifikan dalam kehidupan kita sehari – hari. Entah itu haute couture, pakaian olah raga, atau pakaian dengan kombinasi yang unik. Kostum yang bagus bisa memberi tahu penonton tentang sifat karakter itu sebenarnya.

Kostum bisa menarik penonton dan melibatkannya dalam cerita dengan cara yang halus dan mengalihkan perhatian. Penonton dari alur cerita, kostum cosplay seringkali sangat spesifik untuk karakter tertentu, tapi bisa juga dibuat untuk mengenalkan karakter atau ide baru. Karakter, status sosial, dan periode waktu membantu menentukan kostum yang seharusnya terlihat seperti ini.

(Joan Horvath dan Rich Cameron, 2016)

### 2.1.1 Cosplay di Indonesia

Cosplayer adalah orang yang mengenakan pakaian/kostum/cosplay. Kebanyakan costume yang digunakan dari Jepang. Di Indonesia sangat jarang ditemukan Cosplayer yang mengenakan pakaian dari komik luar asia, beberapa menggunakan tipe eropa tetapi dikarenakan di ambil dari manga/manwa bukan dari komik luar asia



Gambar 2. 1 : cosplay dari komunitas yang berkembang di Surabaya

Gambar 2.1 : cosplayer dari komunitas (COSURA) yang berkembang di Surabaya

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### Pembagian cosplay

Secara umum cosplay dinilai sama. Tetapi tak langsung dalam beberapa event yang terjadi di Indonesia sering dilakukan pembagian/kategori cosplay

1. **Cosplay anime/manga.** Cosplay yang berasal dari karakter anime maupun manga, biasanya cosplayer di indo lebih sering memilih komik dari komik jepang, dan tidak sedikit juga dari comic dari amerika, seperti komik doraemon, naruto, one punch man (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)

**Cosplay Game.** Cosplay yang berasal dari karakter yang ada di dalam game seperti game final fantasy, metal slug, dota2 (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)

**Cosplay Amerika Super Hero.** Cosplay yang berasal dari super hero buatan Negara Amerika, seperti Marvel dan DC (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)

**Cosplay Tokusatsu.** Cosplay yang berasal dari karakter di film tokusatsu seperti Kamen Rider, Ultraman, Metal Hero.



**Gambar 2. 2 : cosplay tokusatsu dari serial Kamen Rider OOO (osu)**

*(sumber : dokumentasi pribadi)*

2. **Cosplay Gothic.** Cosplay yang berasal atau mengambil dari karakter bernuansa gelap atau Gothic. Biasanya bisa disebut dengan Lolita. (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)
3. **Cosplay Original.** Cosplay yang benar-benar original tidak ada di anime, tokusatsu dan lainnya. Atau memiliki dasar yang sama seperti tokoh game dari Final Fantasy : Lightning dengan baju tidur. (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)
4. **Harajuku Style.** Beberapa cosplayer sering menduga Harajuku style adalah bagian dari cosplay. Harajuku adalah sebuah style dari cara mereka berpakaian dan gaya hidup. Rata-rata mereka mengikuti cara berpakaian artis-artis tertentu (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)
5. **Cosplay Dongeng.** Beberapa cosplay yang di angkat dari tokoh heroik maupun dongeng setempat seperti Sangkuriang, Ken Arok. (gambar dapat dilihat pada lampiran 2)

### **2.1.2 Sejarah cosplay di Indonesia**

Pada awalnya cosplay tidak banyak di kenal di Indonesia bahkan di Surabaya. Pada awal 2000-an, beberapa event seperti JPC Unesa mengadakan Event Cosplay. Tetapi sangat sedikit yang cosplay, biasanya banyak band-band yang bertema lagu-lagu anime atau game dari Jepang

Beranjak dari Event Jepang, beberapa pemuda-pemudi (kebanyakan pemuda) di Surabaya memperkenalkan gaya Harajuku dan hadirnya cosplayer pertama. Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada event cosplay di Surabaya, dan di kota-kota besar di Indonesia. Selang berjalannya waktu cosplayer – cosplayer ini berkembang sampai sekarang dan semakin banyak kategori cosplay yang masih bisa di *explore*. Dan banyak juga peminat dari hobi cosplay, dari umur belasan sampai puluhan tahun.

Dalam jaman milenia ini banyak sekali konsumen yang mengharapkan kostum yang cepat dan mudah, karena mereka mengharapkan serba spontan dan praktis, maka banyak juga orang – orang yang mengambil kesempatan itu untuk menjadi kostum *maker*.

Beberapa event yang sering hadir di Ibu kota dan Kota kota besar di Indonesia adalah:



Gambar 2. 3: cosplayer di acara Hellofest tahun 2014

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### -Hellofest

Hellofest ini adalah event awalnya event yang hanya untuk para animator di Indonesia. Selang berjalannya waktu, akhirnya EO tersebut menampilkan lomba cosplay, karena dianggap banyak menarik masa.

- Animax event.



Gambar 2. 4: foto juara cosplay dari event animax 2014

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Beberapa event yang disponsori oleh animax termasuk event cosplay di dalamnya. Animax adalah acara televisi yang ada di Jepang dan negara-negara lainnya (jika memakai tv kabel), mereka juga mengadakan event cosplay tiap tahunnya.

- **Anime Festival Asia Indonesia**

Anime Festival Asia Indonesia atau disingkat AFAID adalah salah satu event tahunan yang di gelar di kota Jakarta, EO mereka juga mengadakan event ini di berbagai negara seperti Thailand, Malaysia, Indonesia. Dan berpuncak di negara Singapura. Mereka selalu mendatangkan bintang tamu cosplayer dari berbagai manca negara.

- **Ennichisai dan CLAS:H**

CLAS:H adalah event tahunan juga yang ada di Indonesia, event mengadakan perlombaan di berbagai kota, seperti Medan, Surabaya, Yogyakarta, Bandung. Dan Final akan di adakan di Jakarta. Event ini mampu mengundang para cosplayer untuk berpartisipasi dalam perlombaannya. sedangkan Ennichisai adalah event yang bertemakan budaya Jepang dan tempat Final Perlombaan CLAS:H dan ICGP (Indonesia Cosplay Grandprix) dimana yang menang, akan mewakili lomba World Cosplay Summit di Jepang dari berbagai negara yang ikut.

### **-Jakarta Comic Con**

Jakarta Comic con ini adalah event baru yang ada di Ibu kota, mereka muncul pada tahun 2015, Tahun ini mereka pertama kali mengadakan acara ini. Dan antusias dari Cosplayer juga tidak sedikit. Karena event ini mempunyai daya tarik bukan hanya untuk cosplayer, akan tetapi juga mengundang pecinta film, mainan.

## **2.2 Desain karakter**

Istilah dari desain karakter memang tidak dikenal sebagai definisi yang paten, namun kita berada dalam lingkaran dari keberadaan tokoh – tokoh karakter desain tersebut. Melalui berbagai media seperti iklan, film, merchandise dan komik.

Tujuan dari mempelajari desain karakter ini adalah :

- Melatih kepekaan tentang estetika dan kecerdasan visual.
- Belajar mengubah konsep rencana kedalam bentuk gambar.
- Melatih perspektif tentang kesenian, dan itu dapat dirubah menjadi seni tulis, seni gambar, seni musik dan seni yang lain.
- Belajar untuk mengekspresikan pikiran kita menjadi lebih baik.

Desain karakter salah satu bentuk ekspresi dalam bentuk ilustrasi yang hadir dalam konsep “manusia” dengan segala atribut seperti sifat, fisik, profesi, dan takdir) dan juga ber tema kan hewan, tumbuhan dan juga benda mati.

Dalam proses perancangan desain karakter ini, Scott McCloud yang bukunya *Understanding Comics* mempunyai gagasan dan dapat diaplikasikan dalam merancang desain karakter, yaitu :

- **Tujuan**

Tujuan dari mendesain karakter meliputi :

- Latar belakang dari pembuatan sebuah karakter, seperti halnya “wujud” yang akan ditampilkan untuk mengenalkan kepada masyarakat luas
- Tujuan perancangan itu sendiri, seperti akan dibawa kemana karakter ini, di cerita film, untuk komersil, atau untuk sebuah produksi

- **Bentuk**

Bentuk adalah hal yang terpenting dalam perancangan sebuah karakter, agar konsumen dapat mengartikannya dengan mudah dan seperti yang diinginkan.

- **Gaya**

Desainer memulai menerapkan gaya atau *style* yang akan dia ciptakan dalam bentuk karakter yang diinginkan.

- **Struktur**

Pada Tahap ini desainer mulai mengumpulkan data dan mengubah bagian mana yang tidak penting atau yang diperbaiki. Dan setelah diperbaiki, maka harus ada yang ditonjolkan dalam image karakter tersebut.

- **Keterampilan**

Tahap ini menjelaskan bahwa desainer mulai menerapkan keahlian dan keterampilan teknis mereka dalam mewujudkan konsep karakter tersebut.

- **Permukaan**

Tahap akhir dari merancang desain karakter, dimana nilai produksi mulai di perhitungkan, dari tampilan karakter, media apa yang akan dipakai, dan kualitas yang seperti apa yang akan diciptakan.

(Rangga Pratama W, S.Sn , 2011)

### **2.3 Superhero**

Definisi dari *superhero* yang dijelaskan oleh sekian banyak tokoh, dari sutradara film, aktor, atau bahkan author atau penulis komik itu sendiri. Namun, dari definisi yang diberikan, mereka masih belum mencapai titik temu persetujuan untuk definisi *superhero* yang bisa diterima secara universal. Bila kita telusuri dari akarnya, *artissuperhero* pertama kali dilontarkan dalam buku *An Airman Outings*

(1917) oleh Alan Bott, yang menjelaskan pada pilot pesawat Inggris pada masa perang dengan menyebut mereka sebagai the super-heroes of war atau pahlawan super perang. Dua dekade kemudian, terbitlah serial komik Action Comics pada bulan Juni 1938 dan memperkenalkan karakter superhero yang paling mudah dikenali saat ini, yaitu Superman.

Munculnya karakter Superman menjadikan standar penulisan karakter *superhero*, dengan kostum berwarna-warni yang mudah dikenali, identitas rahasia dengan Clark Kent sebagai alter-ego-nya, dan kekuatan super yang mengundang rasa kagum. Superman diberi *image* sebagai karakter yang tanpa lelah menumpas kejahatan dan membantu mereka yang membutuhkan. Menariknya, banyak sekali jajaran karakter fiksi yang memenuhi kriteria-kriteria tersebut, namun tidak dianggap sebagai pahlawan super. Jelas sekali bahwa ada satu fitur utama yang menjadi penentu definisi pahlawan super.

Menurut Dr. Robin Rosenberg, seorang psikologis yang menjadi salah satu editor buku *What Is A Superhero?* (2013), seorang superhero terdiri dari dua komponen yaitu:

(1) Super, yaitu mereka lahir dengan kekuatan super, menjelaskan bahwa mereka mempunyai kekuatan super atau mengembangkan kekuatan super tersebut,

(2) Hero atau pahlawan, yaitu mereka secara konsisten melakukan kebaikan. Dan tidak memiliki kekuatan super, hanya menjelaskan bahwa melakukan sesuatu untuk kebaikan.

Stan Lee, mantan presiden Marvel, memberikan definisi yang sama dengan Rosenberg, menyatakan superhero sebagai “*A person who does heroic deeds and has the ability to do them in a way that a normal person couldn't*” atau seseorang yang melakukan tindakan heroik dan melakukan mereka dalam cara yang tidak bisa dilakukan orang lain.

Jeph Loeb, kepala bagian Marvel TV, menyatakan superhero adalah manusia dengan kekuatan dan kemampuan melebihi manusia biasa yang menggunakan kekuatan tersebut untuk membantu mereka yang membutuhkan.

Joe Quesada, mantan editor-in-chief Marvel, mendeskripsikan superhero sebagai an *extraordinary person placed in an extraordinary circumstances who manages to do extraordinary things to ultimately triumph over evil* atau orang luar biasa yang berada ditempat/situasi luar biasa yang sanggup melakukan hal-hal luar biasa untuk mengalahkan kejahatan.

Karakter superhero yang terlahir dengan kekuatan super ataupun mendapatkan kekuatan super dan menggunakannya untuk kebaikan. Superman adalah alien dari planet Krypton dan menjadi pelindung bumi, Spiderman menerima gigitan laba-laba percobaan radiasi dan melawan kriminalitas di kota New York, karakter manusia mutan dari serial komik dan film X-Men, dan banyak karakter lainnya yang menggunakan kekuatan supernya untuk membasmi kejahatan dan menegakkan keadilan serta

menyelamatkan nyawa banyak orang. Kesamaan lain yang mereka miliki adalah mereka semua tidak melatih atau mengasah kekuatan mereka. Kekuatan mereka ada sejak lahir atau diberikan kepada melalui cara tertentu yang tidak memerlukan mereka untuk bekerja keras mendapatkan super power mereka.

Lalu, kemunculan karakter Batman pada serial Detective Comics pada tahun 1939, hadir sebagai definisi baru superhero yang sudah ada. Memakai kostum, mempunyai identitas rahasia sebagai Bruce Wayne, mempunyai simbol, menumpas kejahatan dan menyelamatkan nyawa banyak orang, namun Batman tidak mempunyai *superpower* sama sekali. Karakter Batman digambarkan sebagai sebatas seorang pria berkostum yang mengandalkan kemampuan mental dan fisik di atas rata-rata, menguasai semua bentuk bela diri, kemampuan investigasi yang sangat handal, sehingga diberi gelar sebagai the world's best detective atau detektif terbaik dunia, dan ketrampilan menggunakan bermacam-macam gadget untuk bertarung dan investigasi.

Semua kemampuan yang dimiliki Batman merupakan asahan dan bukan kemampuan ataupun kekuatan dari lahir. Yang menarik adalah, tanpa adanya *superpower* pun Batman masih dianggap sebagai pahlawan super. Hal yang serupa juga terjadi pada karakter-karakter lain seperti Hawkeye, Green Arrow, Daredevil, Iron Man, dan Iron Fist yang mengasah kekuatan mereka.

Kriteria lain yang menjadikan sebuah karakter sebagai pahlawan super adalah identitas rahasia, kostum yang melindungi identitas tersebut, dan simbol yang melengkapi kostum tersebut. Hampir semua karakter yang dikenal sebagai superhero mengenakan kostum dengan simbol yang menjadi trademark mereka. Simbol yang mereka kenakan ini memiliki makna tersendiri. Superman mengenakan kostum biru-merah dengan huruf 'S' besar yang dalam bahasa kryptonian berarti *hope*/harapan, yang menjadikan Superman sebagai penyelamat yang diandalkan oleh umat manusia. Contoh lain, adalah Batman yang menjadikan kelelawar, hewan yang paling dia takuti, sebagai simbol di atas kostumnya sebagai tanda bahwa dia adalah karakter yang keluar di malam hari layaknya kelelawar yang ditakuti. Hal ini didukung juga oleh kostumnya yang konsisten menggunakan perpaduan warna hitam, abu-abu, dan biru gelap.

Akan tetapi, banyak juga karakter yang tidak menyembunyikan identitasnya, tidak mengenakan kostum, dan tidak mempunyai simbol yang merepresentasikan siapa mereka tetapi tetap diterima sebagai figur superhero, seperti: Jessica Jones yang digambarkan mengenakan pakaian casual, Black Widow juga digambarkan mengenakan pakaian biasa dan seragam agen, Hulk yang hanya mengenakan celana pendek, dan Luke Cage yang hanya mengenakan kaos dan jaket hoodie. Ada juga karakter-karakter seperti Tony Stark, Steve Rogers dan Thor yang meskipun mengenakan kostum, mereka tidak menyembunyikan identitas mereka sama sekali, meskipun begitu mereka mempunyai trade mark sendiri dari kostum yang mereka kenai.



Sedangkan, Harry Potter yang mempunyai simbol tanda petir di dahinyayang melambangkan penderitaan, memiliki kostum dalam bentuk seragam Hogwarts, mempunyai kemampuan melebihi manusia dan penyihir lain, dan menggunakan kemampuan tersebut untuk membantu banyak orang dan mengalahkan kejahatan, tidak pernah dianggap sebagai pahlawan super.

Poin yang membedakan antara karakter-karakter seperti Harry Potter, Luke Skywalker, Naruto, ataupun Gandalf dengan karakter-karakter seperti Superman, Batman, Aquaman, Thor, Spiderman, Luke Cage, dan Jessica Jones adalah *relatability* mereka atau kapasitas penonton/pembaca untuk mengidentifikasi diri mereka ke dalam dunia karakter-karakter tersebut. Hal ini karena setting atau latar karakter seperti Superman berada di dunia nyata, yang kita sadari secara betul terhubung dengan dunia kita dan mitologi yang ada di dalamnya, dan di dalam universe atau alam semesta yang bisa kita kenali.

Meskipun ada beberapa pahlawan super yang bertempat di kota fiksi seperti Metropolis dan Gotham, contohnya, dua kota tersebut masih mempertahankan kota yang serupa dengan kota-kota yang sering kita lihat di dunia nyata. Ada juga karakter-karakter seperti Thor yang bertempat di Asgard dan Aquaman di Atlantis, yang bertempat di setting yang tidak asing, namun kedua tempat itu masih bisa ditelusuri kembali kepada mitologi yang ada di bumi. Kepercayaan bahwa kedua tempat itu benar-benar nyata juga telah tertanam dalam diri penonton/pembaca sebelumnya. Alhasil, mereka telah merasa familiar dengan kedua setting tersebut. Contohnya, Atlantis merupakan tempat yang telah dipercaya ada namun masih tidak kita ketahui keberadaannya dan Asgard dipercaya sebagai tempat beredarnya dewa-dewi dari Bangsa Viking.

Sebaliknya, karakter selayaknya Harry Potter ataupun Luke Skywalker mengambil tempat asing yang baru bagi kita, dengan serial Star Wars yang mengambil latar "*Long ago, in a galaxy far, far away.*" Bisa dilihat juga dari dunia karakter anime, contohnya serial Naruto yang bertempat dalam dimensi 2D, sehingga langsung membuat penonton merasa bahwa dunia yang diperlihatkan tidaklah nyata. Contoh lain dengan serial film Harry Potter, yang bertempat di dunia sihir yang meskipun memiliki paralel dengan dunia nyata, penggambaran filmnya membuat penonton merasa dunia yang ditampilkan jauh berbeda. Sihir-sihir yang kelewat luar biasa dan hewan dan tumbuhan yang tidak pernah kita lihat sebelumnya, dibandingkan dengan dunia nyata, membuat semesta yang ditampilkan semesta Harry Potter kehilangan *relatability*-nya.

Dari sekian banyak faktor yang seharusnya menjadi penentu definisi superhero yang ada, ternyata faktor yang membuat kita menganggap suatu karakter sebagai pahlawan super adalah kedekatan dunia mereka dengan dunia kita. Terdapat banyak sekali karakter yang seharusnya sudah memenuhi kriteria yang ada. Dengan kostum, kekuatan super, dan kerelaan mereka membantu orang banyak untuk dianggap sebagai superhero, namun latar dunia mereka yang jauh berbeda dengan dunia kita atau

mengambil latar tempat yang baru dari pengetahuan awal kita, mereka kehilangan semua relatability mereka untuk menjadikan dekat dengan konsumen.

(nitpickyourmovies, 2016)

## **2.4 Tokusatsu**

Istilah Tokusatsu merupakan kependekan dari istilah tokushu satsuei (特殊撮影), sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "special photography" yang mengacu pada penggunaan efek khusus (special effects). Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab untuk urusan efek khusus seringkali dipanggil dengan julukan tokushu gijutsu (特殊技術), yang berarti "special techniques" (istilah yang dulu digunakan untuk menyebut "special effects"), atau tokusatsu kantoku (特撮監督).

Di Jepang, dulu Tokusatsu selalu ditujukan kepada anak-anak. Seiring berjalannya waktu, tokusatsu sempat mulai ditinggalkan. Karena sekarang sebagian tokusatsu memiliki jalan cerita yang cukup kompleks yang sulit dipahami anak-anak. Selain itu, pamor tokusatsu kalah dibanding anime dan manga yang sekarang sudah sangat populer di seluruh dunia. Akan tetapi, hal itu tidak membuat para perusahaan pembuat tokusatsu menyerah. Mereka mengubah jalan cerita dari tokusatsu itu menjadi lebih modern dan menarik untuk menggairahkan kembali tokusatsu yang sempat jatuh.

Tokusatsu adalah salah satu bentuk hiburan Jepang yang sangat populer, dan memiliki banyak genre, misal Kaiju monster (seperti Godzilla atau Gamera), Kamen Rider (Ichigo, Nigo, hingga yang terbaru seperti Kamen Rider Gaimu), Metal Hero (Gaban Spielban), dan banyak lagi.

Contoh dari Tokusatsu :

- **Kamen Rider**



**Gambar 2.** 5Foto ini adalah kamen rider dari seri Ryuki

*(Sumber : dokumentasi pribadi)*

Serial **Kamen Rider** atau dalam bahasa Jepang aslinya Kamen Rider Series (仮面ライダーシリーズ Kamen Raidā Shirīzu?, terjemahan resmi: Masked Rider Series)--sempat diterjemahkan menjadi "Ksatria Baja" ketika ditayangkan di Indonesia--adalah judul kolektif untuk semua serial tokusatsu produksi Toei dan Ishinomori Productions yang menampilkan berbagai jenis Henshin dan Seni bela diri. Pertama kali mengudara di stasiun televisi Jepang pada tahun 1971, serial Kamen Rider merupakan salah satu tokusatsu yang paling dikenal selain Serial Super Sentai, Serial Metal Hero, dan Serial Ultraman.

- **Super Sentai**



**Gambar 2. 6:** foto ini adalah salah satu super sentai terbaru di tahun 2015,nininger

*(Sumber : dokumentasi pribadi)*

Serial **Super Sentai** (スーパー戦隊シリーズ Sūpā Sentai Shirīzu?) (Super Sentai Series) adalah judul kolektif untuk semua serial tokusatsu produksi Toei Company Ltd., TV Asahi dan Bandai yang memunculkan berbagai jenis sentai. Pertama kali mengudara di stasiun televisi Jepang pada tahun 1975, serial Super Sentai merupakan salah satu tokusatsu yang paling dikenal selain Serial Ultra, Serial Kamen Rider, Serial Metal Hero dan Power Rangers di Amerika Serikat.

## 2.5 Tinjauan Material

Material adalah salah satu benda yang berharga untuk merancang sesuatu. Antara lain adalah hasil akhir sebuah produk, akan dibutuhkan material yang cocok dan efisien untuk menghasilkan dari produk itu sendiri. Dalam pembuatan kostum akan dijelaskan beberapa material yang cocok dan efisien untuk tubuh manusia, antara lain :

### 1. **Eva foam**

Eva foam adalah salah satu shock penyerapan bahan terbaik tersedia saat ini. Semua konsumen membutuhkan eva foam untuk banyak hal dalam hidupnya , karena kombinasi besar dari shock penyerapan dengan berat yang ringan pada benda tersebut. Sifat dari eva foam ini tahan air, sehingga awet untuk dipakai dimana saja, tidak cepat korosi yang dimana akan tahan terhadap zat – zat yang berat contohnya air laut, minyak, asam, lemak dan bahan kimia lainnya.

## 2. Lapisan anti air

Lapisan anti air adalah material untuk menutupi sebuah pori – pori yang berlubang atau benda yang ingin ditutup untuk menjadikan material lain menjadi lebih baik, banyak juga produksi yang memakai lapisan tersebut, agar membantu material nya menjadi material yang kokoh,kuat dan tidak mudah bocor dari segala cairan. Metode ini beberapa di hak paten kan dan di kelompok kan menjadi dua, pengolesan suatu zat dan penyedapan benda anyaman.

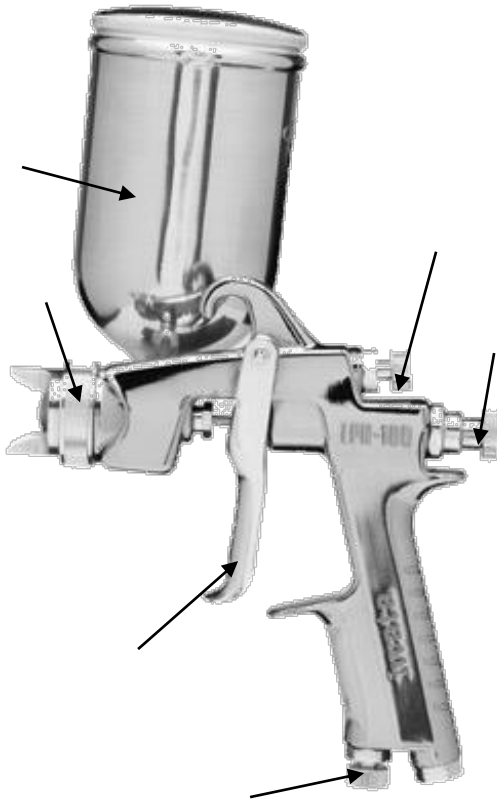


Gambar 2. 7: contoh dari pelapis yang sudah di campur dengan air

*(Sumber : dokumentasi pribadi)*

### 3. Cat Semprot

Cat semprot adalah metode mengatomisasikan benda cair, seperti cat, air, atau pelapis anti air, dengan cara menggunakan *spray gun* agar hasil pengecatan menjadi lebih baik dan menghemat pemakaian cat dibandingkan metode memakai kuas.



Beberapa bagian dari alat Spray gun :

#### 1. Tabung/Tangki cat

Berfungsi untuk menampung cairan yang akan di keluarkan atau disemprot

#### 2. Nozzle cap

Lubang untuk mengeluarkan cairan dari dalam tabung, dan bisa diatur kadar cairan yang akan dikeluarkan.

#### 3. Tuas spray

Tuas ini berfungsi untuk mengatur keluar atau tidaknya cairan yang ada ditabung.

#### 4. Knob pengatur luas kecil dari semburan cat

Knob ini berfungsi untuk mengatur besar kecilnya cairan yang keluar

#### 5. Knob pengatur jumlah cat yang dikeluarkan dari nozzle

Knob ini hampir sama dengan nomor 4, bedanya banyak sedikitnya kadar cairan.

#### 6. Knob pengatur tekanan udara



Knob untuk mengatur tekanan udara selang udara yang akan dikeluarkan.

### 2.3 Tinjauan Aktivitas Lapangan

Beberapa karakter yang di minati oleh pasar dalam peminat tokusatsu, dalam dunia cosplay terlalu banyak yang diminati, dalam segi bentuk maupun warna, dan juga segi cara sistem dalam karakter tersebut.

NO	GAMBAR	DESKRIPSI
1	 <p data-bbox="459 1451 903 1532"><b>Gambar 2. 8: Cosplayer kamen rider gaim</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p data-bbox="1027 584 1374 1070">Kamen Rider Gaim, kamen rider ini berkonsep buah buah an dan bentuk nya samurai atau prajurit dari Jepang. Konsep seperti ini banyak diminati oleh banyak orang karena bentuknya baru dan untuk semua kalangan. Baik anak anak bahkan dewasa sekalipun.</p>



<p>2</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 9: Cosplayer kamen rider OOO</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p>Kamen Rider OOO adalah kamen rider dengan konsep beberapa hewan yang bisa dirubah rubah dari bagian kepala,badan, dan kaki. Cukup menarik, karena mempunyai konsep modular dan membuat orang lain tidak bosan untuk melihat hero yang bentuknya sama dan berkesan statis.</p>
<p>3</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 10 : Cosplayer kamen rider W</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p>Kamen Rider Double, ini adalah salah satu konsep yang unik, karena dalam 1 kostum mempunyai 2 bentuk dan kepribadian yang berbeda, bentuk kanan dan kiri. Form dari kamen rider ini juga banyak, akan tetapi hanya warna saja yang membedakan.</p>



4








**Gambar 2. 11: Cosplayer Batman**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Batman dari seri film dan komik DC ini sangat ikonik, dikarena kan sosok super hero yang tidak memiliki kekuatan khusus, akan tetapi dia hampir memiliki semua skill bertarung yang ada di bumi. Karakter ini sangat menarik untuk di eksplorasi dalam pencarian desain karakter yang baru.

## 2.4 Tinjauan Kostum

Tinjauan existing ini menjelaskan bahwa ada beberapa perusahaan kecil yang sudah melakukan karya men desain karakter dan membuat properti *cosplay*.Antara lain :


NO	GAMBAR	KARYA	KETERANGAN
1	<p>A.C</p> 	 	<p>A.C adalah perusahaan kecil yang menjual properti cosplay yang sudah mempunyai lisensi dari BANDAI. Penjualannya sudah hampir ke seluruh dunia</p>
2	<p>R.S</p> 		<p>RS props adalah perusahaan kecil yang memiliki omset yang sangat besar, dikarenakan karya yang bagus dan sudah mendunia.</p>

## 2.5 Tinjauan Acuan

Konsep produk yang saya ambil dari beberapa Tokusatsu dan super hero yang ada, seperti bentuk bagian, warna, dan morfologi nya.

Berikut adalah acuan bagian yang diambil dalam konsep Produk

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1	 <p data-bbox="475 1104 941 1133"><b>Gambar 2. 12: Cosplayer Kamen rider OOO</b></p> <p data-bbox="560 1155 857 1184">(Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p data-bbox="1070 436 1377 920">Kamen Rider OOO, konsep bagian yang saya ambil adalah konsep modular yang bisa merubah bagian tubuhnya menjadi kekuatan hewan hewan. Dari kepala burung, badan singa, dan kaki belalang.</p>
2	 <p data-bbox="475 1715 941 1744"><b>Gambar 2. 13: Cosplayer Kamen rider drive</b></p> <p data-bbox="560 1767 857 1796">(Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p data-bbox="1070 1198 1377 1780">Kamen Rider Drive, saya mengambil konsepnya dari alat berubah dari tangan. Rata rata tokusatsu berubah dari belt nya. Dan kamen rider drive ini mempunyai konsep yang edukatif, bentuk yang bertemakan kendaraan dan lalu lintas.</p>

3	 <p data-bbox="480 904 940 931"><b>Gambar 2. 14: kostum dari Wonder Woman</b></p> <p data-bbox="560 958 860 985">(Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p data-bbox="1070 197 1374 734">Wonder Woman adalah super hero yang berasal dari komik dan film DC, super hero perempuan yang memiliki ornamen – ornamen dan detail di dalam armor dan tamengnya. Detail tersebut berasal dari pulau yang ditempati nya.</p>
---	--	---

## 2.6 Ergonomi dan Antropometri

### 2.6.1 Ergonomi

Pengertian ergonomi adalah studi tentang aspek manusia dan lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, psikologi, engineering, dan manajemen desain. Ergonomi sendiri berkenaan dengan optimasi, kesehatan, efisiensi, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat mereka bekerja, di rumah, dan bahkan di tempat rekreasi. Di dalam studi ergonomi dibutuhkan sistem dimana manusia dan tempat mereka bekerja harus bisa sinkron dan menyesuaikan di tempat mereka bekerja. 3 hal penting untuk mempelajari Ergonomi, yaitu :

- Ergonomi difokuskan kepada tingkah laku manusia bukan pada mesin atau peralatannya.
- Ergonomi membutuhkan sistem kerja yang terkait pada manusia, dan pada akhirnya mesin dan peralatannya akan menyesuaikan.
- Ergonomi menitikberatkan pada perbaikan sistem kerja yang bisa membedakan antara sistem kerja yang lalu menjadi yang baru dan bisa lebih baik.

(Adnyana Manuaba, 2000)

### 2.6.2 Antropometri

Antropometri adalah bagian dari ergonomi yang mempelajari tentang ukuran tubuh yang meliputi dimensi linear dan juga meliputi ukuran, kecepatan, kekuatan, dan aspek lain dari pergerakan tubuh.

Antropometri dibagi menjadi 2 yaitu :

- **Antropometri Statis**  
Merupakan ukuran tubuh dan karakteristik tubuh dalam keadaan diam untuk posisi yang telah di tentukan dan standarisasi.
  
- **Antropometri Dinamis**  
Merupakan ukuran tubuh dan karakteristik tubuh dalam keadaan bergerak pada posisi minimal dan maksimal, dan biasanya dipakai untuk saat bekerja atau melakukan kegiatan.

Berkaitan dengan data antropometri yang diperlukan dalam proses perancangan produk ataupun fasilitas kerja, ada beberapa sarana/ rekomendasi yang diberikan sesuai langkah-langkah sebagai berikut (Nurmianto, 2003):

1. Pertama kali terlebih dahulu harus dipilih anggota tubuh mana yang akan difungsikan untuk mengoperasikan perancangan tersebut
2. Dimensi tubuh yang penting dalam proses perancangan tersebut, harus menggunakan data dimensi tubuh statis ataukah data dimensi tubuh dinamis
3. Selanjutnya tentukan populasi terbesar yang harus diantisipasi, diakomodasikan dan menjadi target utama pemakai rancangan produk tersebut. Hal ini lazim dikenal sebagai “segmentasi pasar” seperti produk mainan anak-anak, peralatan rumah tangga untuk wanita, dll.
4. Menetapkan prinsip ukuran yang harus diikuti, apakah rancangan tersebut untuk ukuran individual yang ekstrim, rentang ukuran yang fleksibel ataukah ukuran rata-rata.
5. Pilih prosentase populasi yang harus diikuti 90th, 95th, 99th atau nilai persentil yang lain yang dikehendaki
6. Untuk setiap dimensi tubuh yang telah diidentifikasi selanjutnya pilih/tetapkan nilai ukurannya dari tabel data antropometri yang sesuai. Di aplikasi kan data tersebut dan tambahkan faktor kelonggaran (allowance) bila diperlukan seperti halnya tambahan ukuran akibat tebalnya pakaian yang harus dikenakan oleh operator, pemakaian sarung tangan dan lain-lain

## 2.7 Part kostum

**Helmet:** sejenis pelindung kepala serta menjadi icon dari sebuah kostum dan juga mempresentasikan bentuk dari form yang ada di kostum tersebut

**Breastplate :** bagian pelindung dada dan punggung, part ini sangat penting untuk semua kostum jenis tokusatsu, selain digunakan menjadi pelindung, part ini juga menjadi icon untuk mempresentasikan bentuk form yang ada di kostum sama halnya dengan *helmet*.

**Pauldron :** bagian ini adalah pelindung untuk bahu. Akan tetapi bagian ini adalah sebuah pemanis untuk kostum seri tokusatsu, bagian ini membuat keseluruhan bagian tubuh terlihat kuat dan besar layaknya super hero.

**Bracer dan Shin Armor:** adalah bagian pelindung tangan dan kaki yang ada di bagian dari kostum tokusatsu. Biasanya dipakai juga untuk alat berubah yang ada di tangan dan alat untuk mengeluarkan kekuatan dan jurus di bagian kaki.

**Belt:** bagian sabuk ini adalah bagian paling penting juga di kostum tokusatsu, karena part ini adalah *power source* atau alat berubah. Biasanya dipakai juga untuk mengeluarkan kekuatan atau merubah form yang lain.

## 2.8 Part Sambungan

Sambungan adalah konstruksi-konstruksi yang baik pada bagian mesin atau bagian yang lainnya, untuk menghubungkan antara bagian-bagian tersebut.

Sambungan sendiri merupakan hasil penyatuan atau penggabungan dari beberapa bagian dari konstruksi dengan menggunakan suatu cara tertentu.

Sambungan yang digunakan untuk menyatukan dan menghubungkan bagian dari sebuah konstruksi dapat digunakan beberapa cara (macam-macam dari sambungan), yaitu dengan sambungan tetap dan sambungan tidak tetap.

### Sambungan tetap

Sambungan tetap ini merupakan jenis sambungan atau cara penyambungan yang dipakai untuk menghubungkan bagian dari sebuah konstruksi secara permanen (tetap). Sambungan bisa di lepas dengan menggunakan cara merusak sambungan tersebut. Sambungan tetap pada konstruksi contohnya adalah sambungan pengelasan dan sambungan yang memakai lem.



### **Sambungan tidak tetap**

Sambungan tidak tetap merupakan jenis sambungan atau cara penyambungan yang dipakai untuk menghubungkan bagian dari sebuah konstruksi secara tidak permanen (dapat dilepas) Sambungan tidak tetap ini adalah sambungan yang dapat dilepas tanpa merusak sambungan. Contoh dari sambungan tidak tetap ini antara lain sambungan dari baut, velcro, buckle dan knop.

(Juan Prasetyadi, 2016)

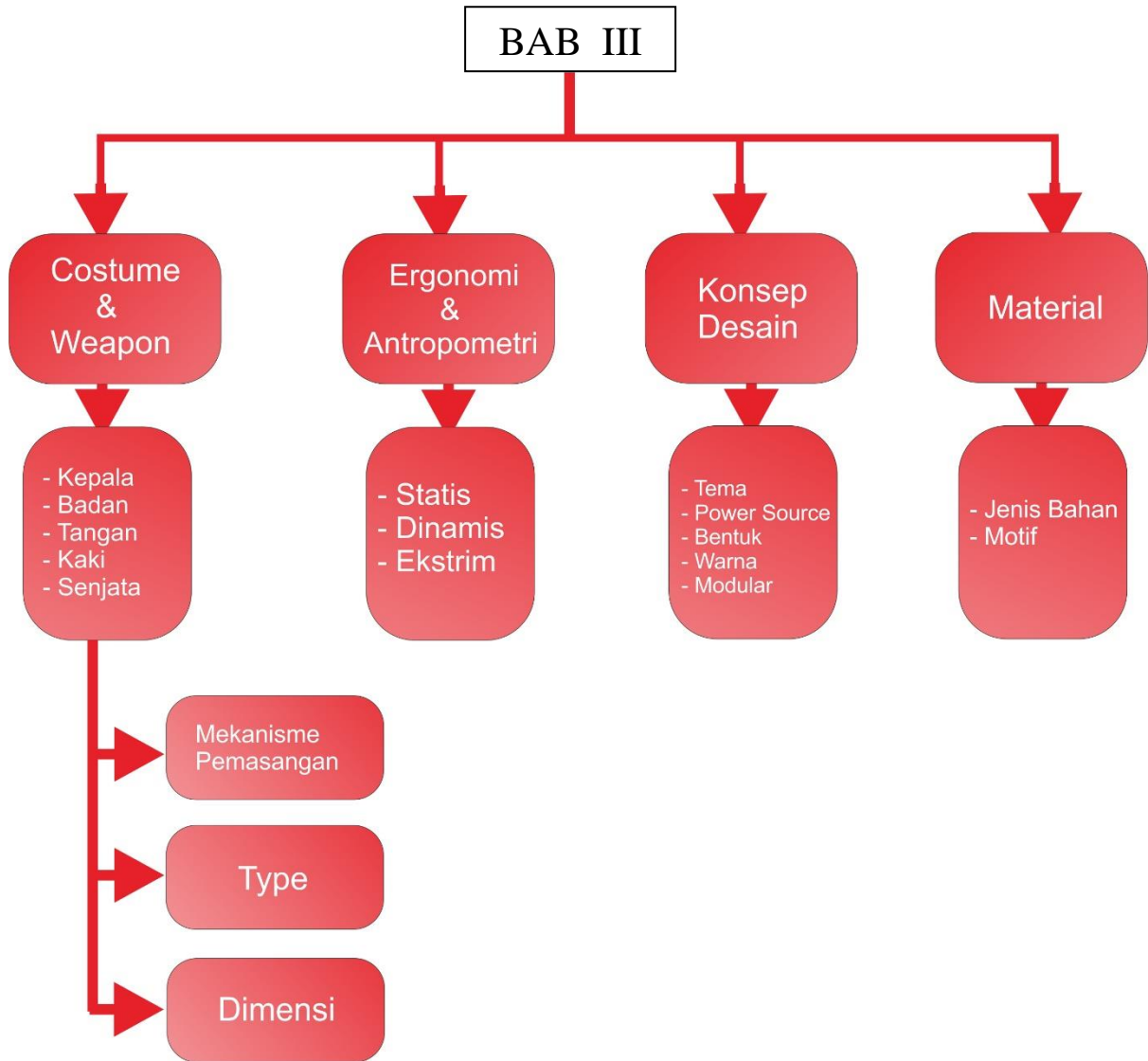


**Gambar 2. 15: Contoh sambungan buckle dan Velcro**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

**BAB III  
METODE PENELITIAN**

**3.1 Skema Penelitian**



**Gambar 3. 1 : konsep dari alur produksi**



## **3.2 Definisi Judul dan Sub Judul**

### **3.2.1 Definisi Judul**

Judul yang diangkat adalah ‘Desain karakter super hero dengan konsep transformasi bentuk dari hewan ciri khas Indonesia menjadi *form* manusia, dan di realisasikan menjadi kostum agar konsumen bisa meng-cosplay kan nya. Dengan adanya desain ini, diharap agar masyarakat terutama anak anak bisa belajar mengenal hewan hewan ciri khas Indonesia.

### **3.2.2 Definisi karakter**

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dalam konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat,fisik,pofesi,tempat tinggal,bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa,bisa hewan,bisa tumbuhan ataupun benda mati.

### **3.2.3 Definisi Cosplay**

Cosplay adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata "costume" (kostum) dan "play" (bermain). Cosplay artinya hobi yang mengenakan kostum beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dipakai tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, video game, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun.

## **3.3 Jenis Data dan Sumber Data**

### **3.3.1 Jenis Data**

#### **Data Primer**

Data Primer di dapat secara langsung untuk mengetahui tentang target audiens. Data tentang target audiens tersebut berupa:

1. Style Karakter
2. Preferensi konsumen terhadap jenis super hero
3. Preferensi konsumen terhadap tema cosplay
4. Tujuan konsumen saat membeli kostum
5. Fitur kostum yang memudahkan konsumen

Data Primer di dapat kan dengan cara *deep interview,shadowing* dan *chat interview*

## **Data Sekunder**

Data Sekunder di dapat secara tidak langsung, seperti literatur yang sudah ada untuk mendapatkan informasi tentang objek riset ini. Data sekunder tersebut berupa:

1. Data peminat cosplay di Indonesia
2. Data tentang super hero dan tokusatsu
3. Material

### **3.3.2 Sumber Data**

#### **Data Primer**

1. Observasi

observasi dilakukan secara langsung di acara cosplay di acara Jshpere. Observasi dilakukan pada event bertema kan untuk cosplayer yang ingin hasil kostumnya di perform kan dipanggung, dari situ lah data tentang pelaku konsumen bisa didapatkan.

2. Observasi kepada pembuat kostum

observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data perbandingan harga dan kualitas

3. Deep Interview

mencari informasi dengan cara tanya jawab secara meluas tentang konsumen tersebut

4. Shadowing

mengikuti konsumen dengan harapan agar kita tahu seluk beluk konsumen memakai kostum dan memeliharanya.

5. Interview Online

Interview dengan konsumen dan produsen lokal secara chat atau online

#### **Data Sekunder**

1. Internet
2. Buku

## **BAB 4 STUDI ANALISIS**

### **4.1 Analisis target pasar**

Target pasar dibagi menjadi 2 jenis yaitu demografi dan psikografi

#### **4.1.1 Demografi**

Demografi meliputi usia, penghasilan, dan jenis kelamin

Usia : 7 – 21 Tahun dan 22 – 30 Tahun

Penghasilan : 2 – 3 juta

Jenis Kelamin : Laki laki

#### **4.1.2 Psikografi**

Target konsumen yang dituju yang utama adalah konsumen yang mempunyai selera *hobby* yang tinggi, contohnya *cosplayer*. Dan kolektor kolektor aksesoris super hero.

### **4.2 Analisis Karakter**

Pada dasarnya suatu desain kostum, memiliki analisa – analisa pendukung untuk menguatkan suatu karakter didalamnya, hal – hal yang mendukung untuk memperoleh informasi dari suatu desain kostum antara lain adalah:

#### **4.2.1 Biografi**

Biografi dari karakter “travelion” ini menjelaskan tentang nama dibalik superhero tersebut, Jonny Grandu adalah nama asli, dia lahir di Surabaya pada tanggal 12 november 1987 dengan tinggi 180cm dan berat 87 kg. Dia memiliki hobby tidur dan suka berkelana, juga memiliki personaliti yang tegas, berani, semangat dan tidak sabaran.

#### **4.2.2 Latar Belakang Cerita**

Latar belakang dari cerita ini adalah terletak pada Negara Indonesia, yang dimana memiliki ragam budaya menarik untuk di telusuri. Berawal dari kota Surabaya, Jonny adalah anak orang tidak mampu yang hidup pada tahun 2030, dimana Indonesia menjadi Negara yang maju, berteknologi tinggi dan memiliki alat yang canggih untuk memeperingan kinerja masyarakat, akan tetapi datanglah para musuh yang menggunakan pesawat canggih, yang berasal dari planet lain untuk berniat menguasai bumi, musuh tersebut bernama Godilsky. Dia berniat untuk menguasai bumi, karena alam yang ada di bumi bisa diolah dan diambil, Godilsky marah karena dia melihat bumi seakan – akan manusia di bumi tidak sadar atas kelakuan mereka sendiri yang menjadikan bumi menjadi neraka bagi mereka sendiri. Akan tetapi sayangnya tempat yang paling pertama dituju untuk dikuasai adalah

Indonesia. Setelah Jonny mengetahui hal itu, dia acuh tak acuh karena dia memang mengalami kerugian di kotanya.

Selang dalam beberapa hari Godilsky mendatangi kota Surabaya karena mereka merasakan kekuatan yang sangat luar biasa, dirusaklah kota Surabaya menjadi tanah yang rata. Jonny mengetahui hal itu akhirnya dia kabur bersama teman – teman nya karena ingin menyelamatkan diri, sayangnya mereka bersembunyi di tempat dimana Godilsky mencari sumber kekuatan tersebut. Saat Jonny mengalami keadaan terdesak, Jonny menyempatkan menolong teman – teman nya dari serangan musuh, akan tetapi dengan ajaibnya kekuatan yang tersembunyi dari tempat tersebut menyala dan memberi kekuatan itu kepada Jonny, dikarenakan kekuatan tersebut memilih seseorang yang mempunyai rasa berani yang tinggi, kekuatan tersebut berubah menjadi topeng dan dipakai oleh Jonny untuk berubah menjadi form “travelion” tersebut.

Topeng tersebut berbicara kepada Jonny dan menjelaskan niatan Godilsky untuk merampas kekuatan dari tanah Indonesia ini. Topeng tersebut ada 6 di Indonesia, dan itu tersembunyi di tempat yang dirahasiakan, maka Jonny pun berangkat berpetualang untuk mencari topeng tersebut sebelum Godilsky juga mencarinya.

#### **4.2.3 Latar Belakang Travelion**

Setelah menjelaskan tentang latar belakang cerita, kini menjelaskan dari karakter Travelion itu sendiri, dari segi bentuk, kekuatan, ornamen dan form yang lain nya.

Segi bentuk menjelaskan bahwa kostum tersebut lahir dari kekuatan dari manusia jaman dahulu yang ada di Indonesia, kekuatan mejik yang turun dari planet lain, kekuatan tersebut diperebutkan oleh manusia pada saat itu untuk digunakan tindakan yang tidak bertanggung jawab, maka penduduk setempat menempatkan pada goa yang dihuni oleh elang raksasa, dan kekuatan itu melebur menjadi topeng dengan sendiri dan dengan di gabungkan oleh kekuatan dari elang raksasa tersebut.

Kekuatan yang dimiliki adalah kekuatan luar biasa, dikarenakan kekuatan topeng tersebut tidak berasal dari bumi, akan tetapi dari planet lain, dan dari form tersebut, bisa memakai kekuatan dari elang raksasa dari kekuatan terbang, cakar pada kakinya, bahkan bisa mengeluarkan elemen angin, seperti hewan elang yang kita pernah liat dalam kehidupan sehari hari.

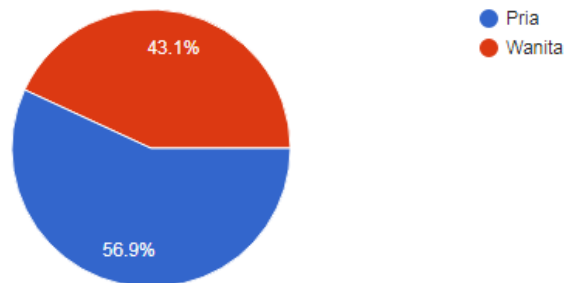
Wujud dari Travelion tidak hanya semata – mata hanya wujud hewan elang saja, akan tetapi memiliki ornamen - ornamen khusus yang mempunyai makna tersendiri, seperti batik, bentuk yang mempunyai ciri khas dari baju orang jaman kerajaan di Indonesia. Wujud ini akan di aplikasi kan pada kostum Travelion untuk memberi kiasan mempunyai kearifan lokal terhadap desain kostum tersebut.

### 4.3 Analisa Survey dan Kuisisioner

Berikut adalah kuisisioner dan hasil survey yang mengarah pada konsep desain ini. Kuisisioner ini di isi oleh pria dan wanita yang berumur 16-40 tahun, Berikut isinya :

#### 1. Apa jenis kelamin anda?

188 responses



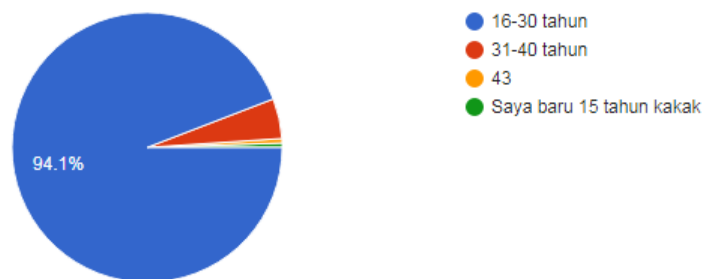
**Gambar 4. 1: Hasil Poling yang paling banyak adalah pria**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Jenis kelamin disini menjelaskan menjelaskan bahwa kapasitas hasil survey memberikan poling terbanyak pada pria. Disebabkan desain yang akan saya buat untuk karakter pria saja.

#### 2. Berapa umur anda saat ini?

188 responses



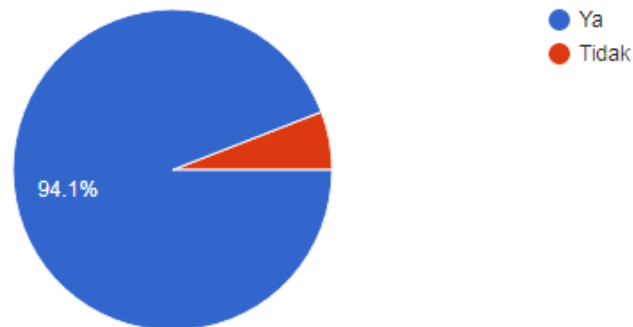
**Gambar 4. 2: Hasil Poling yang paling banyak adalah umur 16 – 30 tahun**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam pertanyaan ini, umur juga sangat penting untuk menentukan desain dari kostum Travelion, karena dengan mengetahui umur, akan bisa menghasilkan ukuran persentil dan perbedaan dari kostum yang akan dibuat.

### 3. Apakah Anda menyukai super hero?

187 responses



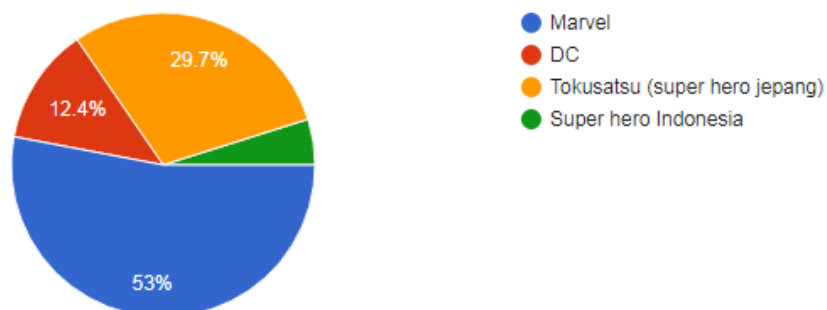
**Gambar 4. 3 :Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Superhero**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Hasil dari survey nomor 3 ini memang ditujukan kepada konsumen penyuka super hero dan kurang lebih juga pada orang awam. Berdasarkan datanya, orang awam pun juga banyak yang mulai menyukai super hero berdasarkan banyaknya film dan serial yang sering tayang di bioskop dan televisi.

### 4. Manakah dibawah ini yang termasuk super hero favorit anda?

185 responses



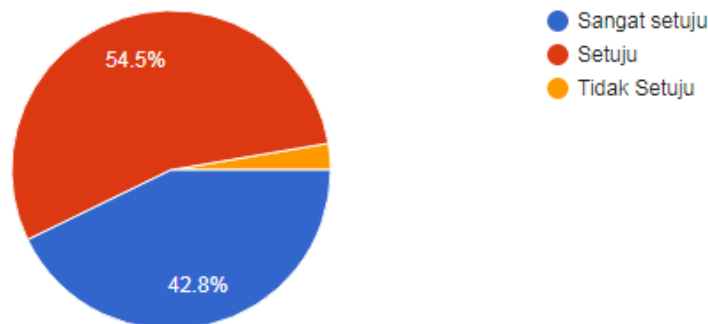
**Gambar 4. 4: Hasil Poling yang paling banyak adalah penyuka Marvel, DC, dan Tokusatsu**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Poling ini menentukan bahwa 3 poling teratas adalah marvel, DC, dan tokusatsu. Sedangkan super hero Indonesia paling sedikit, maka dari situ lah saya bisa menyatukan konsep – konsep dari ketiga superhero itu menjadi satu dan diaplikasikan pada desain superhero Indonesia yang baru.

## 9. Apakah pendapat anda jika kostum super hero yang di film kan menjual merchandise kostum dari film itu sendiri?

187 responses



**Gambar 4. 5: Hasil Poling yang paling banyak setuju dengan menjual merchandise dalam bentuk kostum**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

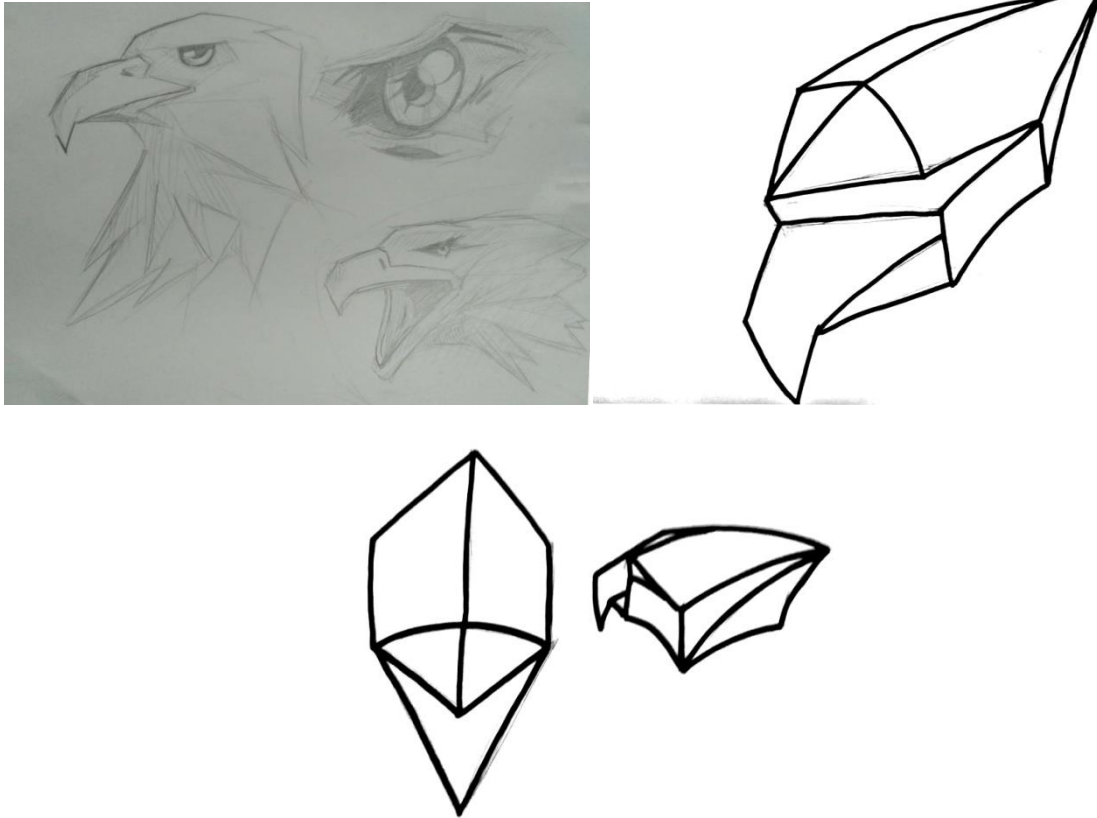
Dalam pertanyaan ini menjelaskan bahwa dengan 189 responden memilih setuju dan sangat setuju dalam pertanyaan jika menjual merchandise dalam bentuk kostum dari film itu sendiri. Maka dari situ lah dimana

### **4.4 Analisis Bentuk**

Merancang sebuah produk diperlukan ide untuk membuat sebuah bentuk awal, dan bentuk tersebut dapat diambil dari benda atau makhluk hidup di sekitar kita. Dalam desain yang akan saya rancang, diambil dari seekor hewan, yaitu elang. Karena burung elang memberi image hewan yang berani, mempunyai mata yang tajam, hewan dengan mata rantai paling ter atas. Tidak hanya ornamen hewan yang akan saya masukan, melainkan baju perajurit khas dari bangsa Indonesia di jaman kerajaan, yang memberi warna emas di setiap detail bajunya, dengan ornamen yang khas memberikan image dari khas Indonesia dan kearifan lokal tertentu.

#### **4.4.1 Morfologi**

Bentuk pattern yang akan saya ambil adalah seluruh badan dari burung elang, dari bagian kepala, rambut, sayap, cakar, dan ekor. Untuk dalam tahap ini, bentuknya tidak bisa langsung diambil dari aslinya, harus dikerucutkan menjadi minimalis dan diberi bentuk yang estetik.



**Gambar 4. 6: Hasil dari pencarian pattern dan bentuk dari hewan elang**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

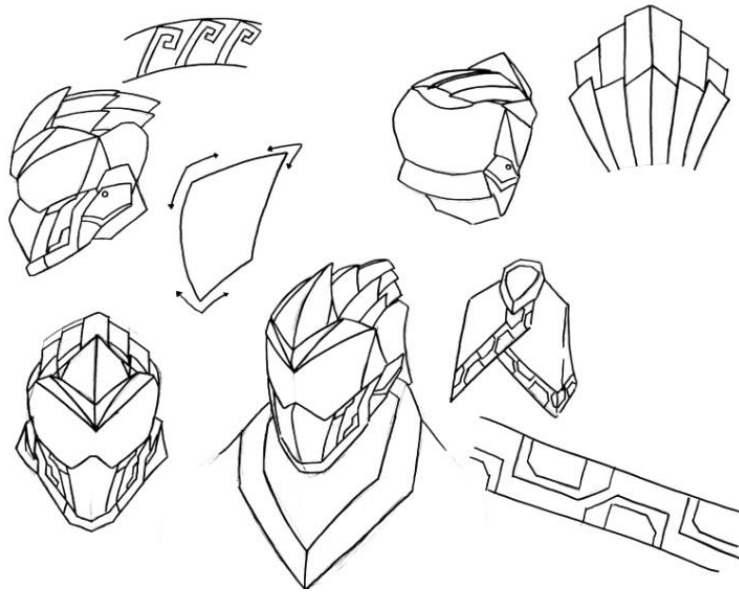
#### **4.4.2 Bentuk dan Ornamen**

Dalam hal ini akan membahas bentuk dari tiap part dari kostum Travelion dan juga ornamen yang ada didalamnya.

##### **1. Bentuk kepala**

Dalam desain bentuk kepala menjelaskan bahwa kepala adalah inti dari sebuah kostum, setiap melihat kostum akan tertuju pada kepala terlebih dahulu, maka dari itu bentuk dari sebuah kepala haruslah memberi cerminan image yang paling besar dalam suatu rancangan desain kostum. Bagian kepala terdiri dari mata, mulut, rambut, dan belakang kepala. Dari mata didesain lebih besar karena memberi penglihatan yang jelas, mulut dirancang seperti penutup mulut saat berkendara sepeda motor, bagian atas kepala diberi mahkota yang memberi image dari seekor hewan elang, dan bagian rambut diberi bentuk seperti rambut dari hewan elang.



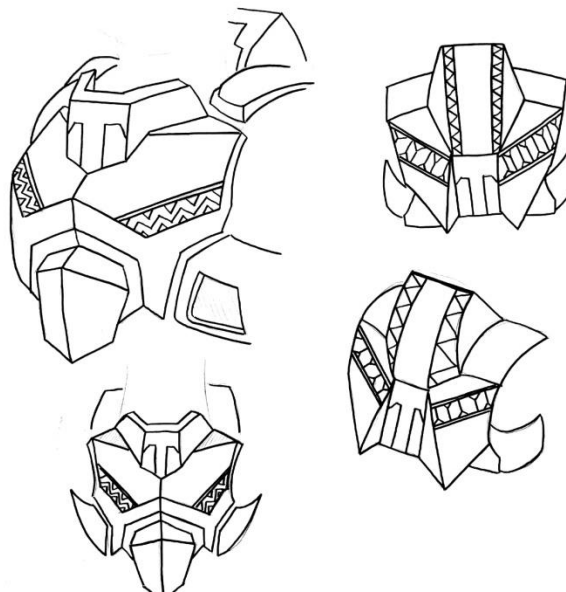


**Gambar 4. 7: Detail kepala dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 2. Bentuk Badan

Desain dari badan Travelion ini menjelaskan bahwa bagian tubuh adalah hal yang paling penting kedua setelah kepala, karena image yang akan dipandang dari kostum kedua adalah armor badan, dari segi bentuk badan desain kostum ini tidak banyak bentuk yang detail, hanya diberi bentuk yang menyesuaikan dari anatomi tubuh manusia, diantara lain adalah leher, dada,perut, dan punggung.

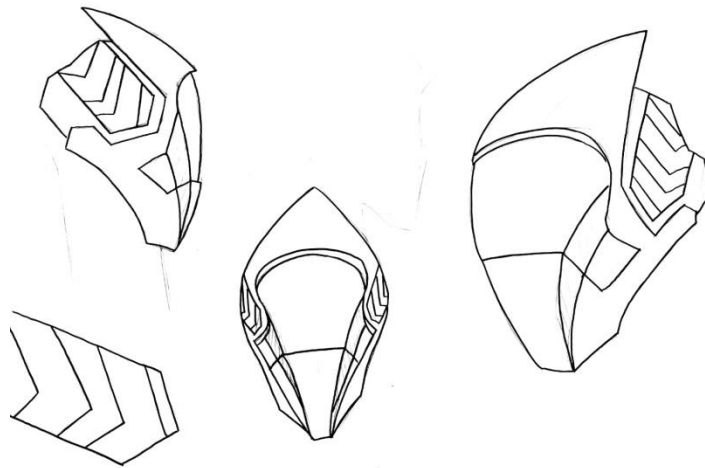


**Gambar 4. 8: Detail Armor badan dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 3. *Pundak/Shoulder*

Bagian Pundak memiliki unsure penting dalam mendukung estetika kostum, memberi image yang cocok untuk ketangguhan seorang pria. Semakin besar desain pundak, semakin terlihat besar juga image yang diberikan. Dalam desain Travelion ini didesain hanya untuk mendukung estetika dari armor badan, bentuk dari pundak itu sendiri seperti paruh dari hewan elang yang melengkuk dan runcing.

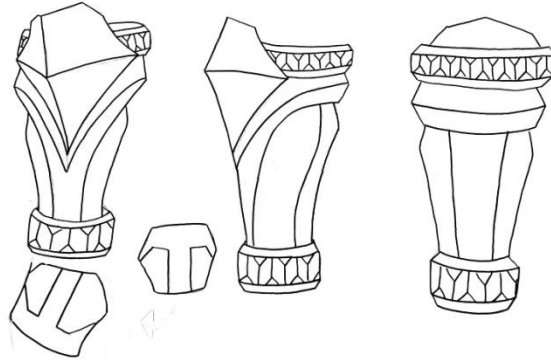


**Gambar 4. 9: Detail Armor pundak dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 4. Tangan

Desain tangan ini juga hanya pendukung akan tetapi terdapat part yang paling penting, biasanya dipakai untuk bertarung dan mengeluarkan senjata atau semacamnya. Maka desain tangan haruslah memberi image yang melindungi part lainnya. Dari desain Travelion ini mempunyai image yang sama seperti kostum lain, yaitu melindungi dan juga diberi ornamen yang sama seperti armor tangan dari perajurit kerajaan di Indonesia jaman dahulu.

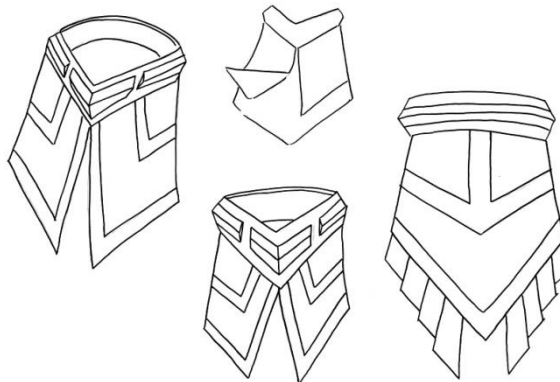


**Gambar 4. 10: Detail Armor tangan dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 5. Sabuk

Sabuk memberi kan makna yang berbeda – beda dalam setiap desain kostum, seperti memberi fungsi tambahan yang juga penting untuk mengisi kekosongan dari estetika kostum, dan juga berfungsi untuk berubah dari wujud manusia menjadi wujud ber kostum. Dalam desain dari Travelion ini, bagian sabuk diberi seperti sarung yang menutupi bagian paha sampai betis, dalam bentuk seperti jarik dari tentara kerajaan Indonesia jaman dahulu.

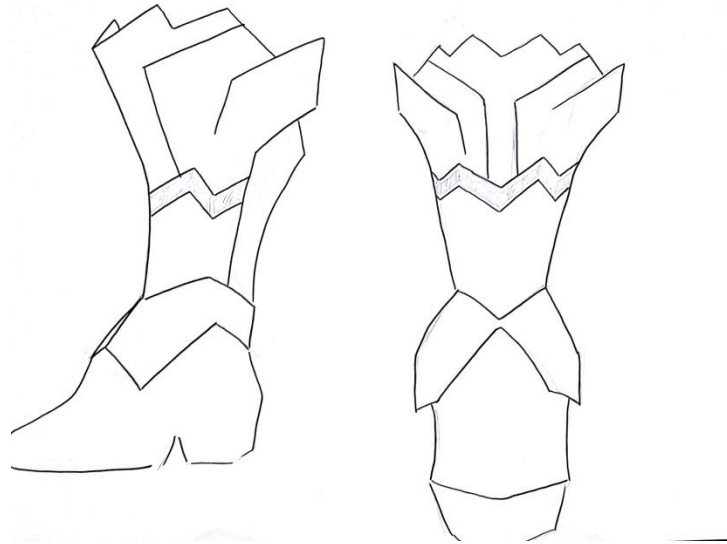


**Gambar 4. 11: Detail Armor sabuk dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 6. Betis dan Armor pergelangan kaki

Bagian terakhir dari suatu armor adalah bagian kaki, meskipun bagian ini tidak terlalu terlihat, akan tetapi sangat lah penting untuk melengkapi dari seluruh desain kostum, karena tanpa armor betis tersebut, bagian dari merancang akan tidak seimbang. Dari desain Travelion ini, bagian betis dan kaki diberi image seperti kaki elang yang sedang mencengkram sesuatu.



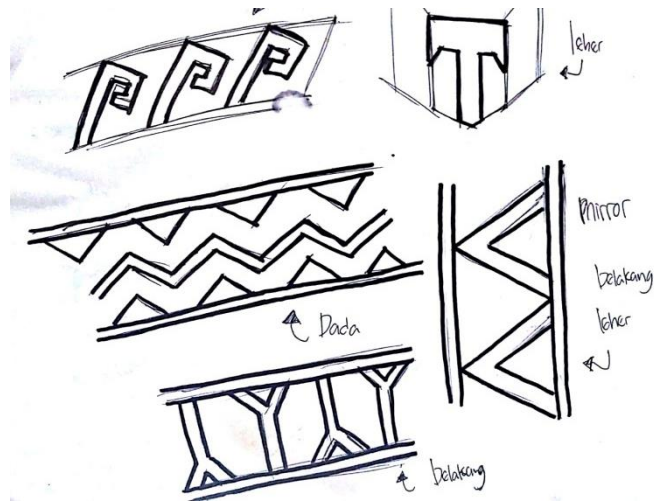
**Gambar 4. 12: Detail Armor betis dan kaki dari Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 7. Ornamen

Dalam segi ornamen dari desain Travelion ini menggunakan garis batik yang simpel dan tidak terlalu detail, karena mensinkronkan pada bentuk dari Travelion itu sendiri. Ornamen yang diambil dari batik motif songket dari Sumatra, karena bentuk yang simpel dan teratur dari garis atas ke bawah membentuk garis segitiga.

Setelah mengetahui dan menelusuri ornamen apa yang akan di aplikasikan, setelah itu akan di desain ulang, diberi tambahan dan dikurangi hal yang tidak terlalu penting.



Gambar 4. 13: Hasil dari pencarian ornamen untuk Travelion



(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 4.5 Analisis Kostum

Kostum memiliki beberapa part yang penting untuk didesain dan dipakai, antara lain adalah :

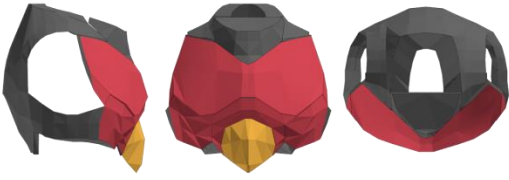

### 4.5.1 Kepala

Bagian kepala ini adalah salah satu bagian yang harus mempunyai bentuk yang kompleks dan detail, karena bagian ini bisa disebut juga bagian yang “iconic” bagian dimana yang hampir semua orang yang pertama kali tertuju pada kepala. Maka dari itu kedetailan dan bentuk dari tema yang diambil harus ada di bagian kepala ini.

Gambar detail	Referensi	Deskripsi
 <p data-bbox="264 958 638 1034"><b>Gambar 4. 14 : 3D kepala Travelion</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>		<p data-bbox="1110 689 1404 967">Desain dari bagian Kepala ini menyerupai kepala hewan Elang, terlihat dari bagian paruh dan sayap diatas kepalanya.</p>

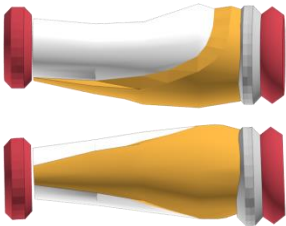

### 4.5.2 Badan

Bagian Badan ini adalah salah satu bagian yang “iconic”serta memperlihatkan bentuk tubuh keseluruhan. Tidak hanya untuk melindungi tubuh, akan tetapi memperlihatkan “image” dari kostum itu sendiri

Gambar detail	Referensi	Deskripsi
 <p data-bbox="284 607 647 685"><b>Gambar 4. 15: 3D badan Travelion</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>		<p data-bbox="1114 322 1402 703">Desain dari bagian Badan menyerupai anatomi manusia, dari bagian dada, dan perut ke bawah. Akan tetapi di berikan unsur Batik untuk me “image” kan bentuk Indonesia.</p>


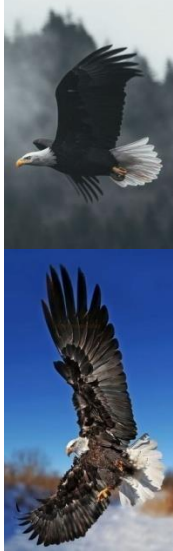
#### 4.5.3 Tangan

Bagian tangan ini adalah bagian pelengkap yang sangat penting, agar tubuh terlihat lebih berisi dan saling melengkapi.

Gambar detail	Referensi	Deskripsi
 <p data-bbox="261 1597 632 1675"><b>Gambar 4. 16: 3D tangan Travelion</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>		<p data-bbox="1082 1332 1402 1659">Desain Tangan ini hanyalah pelindung untuk bertempur, dan bagian pundak menyerupai kepala burung elang. Dengan diberi unsur batik di antara lengannya.</p>



#### 4.5.4 Sabuk

Bagian sabuk adalah bagian pelengkap yang harus ada di bagian kostum, karena biasanya dipakai untuk berubah.

Gambar detail	Referensi	Deskripsi
 <p data-bbox="256 577 619 658"><b>Gambar 4. 17: 3D sabuk Travelion</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>		<p data-bbox="1066 322 1406 757">Bagian sabuk dan bagian sayap belakang menyerupai seperti jarik atau baju khas kerajaan yang ada di Indonesia jaman dahulu. Dibagian belakang juga memperlihatkan bentuk seperti ekor dari burung elang.</p>

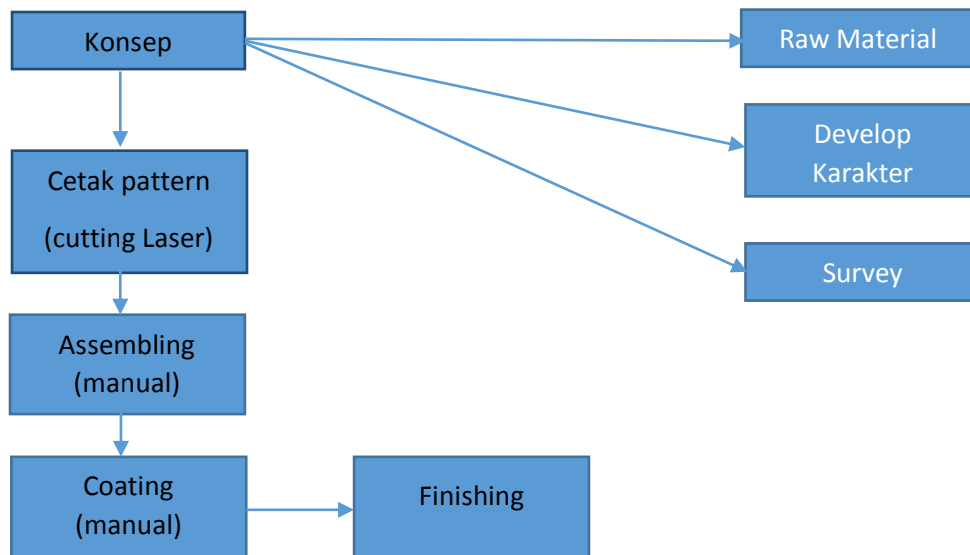
#### 4.5.5 Kaki

Bagian kaki adalah bagian pelengkap seperti bagian tangan. Melengkapi setian bagian detail yang ada di bagian kostum.

Gambar detail	Referensi	Deskripsi
 <p data-bbox="264 1471 611 1552"><b>Gambar 4. 18: 3D kaki Travelion</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>		<p data-bbox="1075 1216 1406 1496">Desain Bagian kaki menyerupai kaki elang, dari segi bentuknya dibagian atas kaki seperti kaki elang yang mencengkram.</p>



## 4.6 Analisis Alur Produksi



Gambar 4. 19: Analisis alur produksi

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Alur produksi sangat diperlukan dalam merancang sebuah produk, agar semua sesuai dengan rencana, maka alur produksi dilaksanakan menyesuaikan desain dan material yang ada, antara lain :

### 4.6.1 Konsep

Konsep desain berawal dari mencari karakter, sketsa awal, bereksperimen tentang material yang ada, dan juga survey. Setelah semua di lakukan, maka akan menemukan hasil desain secara kasar, setelah itu maka dibuat 3D nya untuk memvisualisasi kan dari bentuk 2D ke 3D agar kita mengetahui apakah material yang akan digunakan bisa menyamai apa yang akan kita desain.

### 4.6.2 Cetak *pattern*

Setelah dari konsep selesai, maka setelah itu ke tahap mencetak *pattern* yang dimana harus menggunakan mesin, agar bisa di cetak masal dan ukuran tidak akan berubah. Dalam tahap ini, semua ukuran akan disamakan oleh hasil 3D untuk membuat ukuran yang akurat. Mencetak *pattern* tersebut menggunakan laser cutting, dimana bisa cepat dan presisi.

### 4.6.3 Assembling

Setelah melakukan cetak *pattern*, maka dilakukan assembling atau bisa kita sebut merangkai hasil dari mencetak *pattern* tadi. Dalam *assembling* ini dilakukan secara manual oleh tenaga kerja manusia, dikarenakan, mesin belum mampu untuk merangkai *pattern* – *pattern* tersebut dengan otomatis.

#### 4.6.4 Coating

Setelah *assembling* selesai, maka akan dilanjutkan dengan *coating* atau bisa kita sebut melapis. *Coating* disini sangat diperlukan dalam merancang sebuah kostum dikarenakan material busa hati tidak bisa menyerap cat dengan bagus, maka oleh sebab itu diperlukan coating agar warna yang akan dikeluarkan bisa sesuai dengan warna yang kita harapkan.

#### 4.6.5 Finishing

Akhir dari Alur Produksi adalah *Finishing*, dari segi memberi warna sampai memasang *joining* untuk bisa siap dipakai. Setelah di *coating*, menunggu untuk beberapa jam agar tampak kering, setelah itu di cat dengan cat semprot, agar warna yang keluar bisa seimbang dan bagus. Setelah itu diberi aksesoris lainnya seperti *joining*, mika untuk mata nya, suit untuk baju dalamnya.

#### 4.7 Analisis Ergonomi dan Antropometri

Analisa Ergonomi ini sangat penting untuk mengukur ukuran apa saja yang harus di pakai dalam desain kostum ini, agar bisa membedakan untuk ukuran anak anak, remaja, dan dewasa. Berikut adalah ukuran dari kostum yang saya desain.



Gambar 4. 20: Analisis ergonomi dan antropometri dari kostum Travelion

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 4.8 Tema

Tema yang saya ambil di desain ini adalah hewan endemik yang ada di negara Indonesia. Karena hewan di Indonesia ini banyak yang unik, contohnya burung Garuda, komodo, anoa, cendrawasih, orang utan, dll. Di sini saya mengambil untuk form dari hewan-hewan tersebut. Dengan tokoh utama yang berkarakter hewan dari burung Garuda dengan campuran bentuk robot atau cyborg yang lain. Untuk tema saat ini saya mengambil dari hewan burung Garuda sebagai form utama.

#### 4.9 Material

Beberapa material yang saya pakai disini adalah material yang ramah dan ringan terhadap tubuh konsumen. Dan tidak mengganggu pergerakan jika dipakai atau dilakukan dalam perform.

Gambar	Keterangan
 <p data-bbox="331 1350 679 1429"><b>Gambar 4. 21: Material busa hati</b> (Sumber : dokumentasi pribadi)</p>	<p data-bbox="842 837 1396 969">Busa hati adalah bagian dasar dari pembuatan kostum tersebut. Tidak hanya ringan, akan tetapi tidak mempersulit saat pemakaian</p>



**Gambar 4. 22: Material waterproff**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Pelapis penting untuk melapis bagian busa hati, karena sifat dasar busa hati yang menyerap cairan, jadi harus diberikan pelapis, agar busa hati bisa di cat.



**Gambar 4. 23: Material cat semprot**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

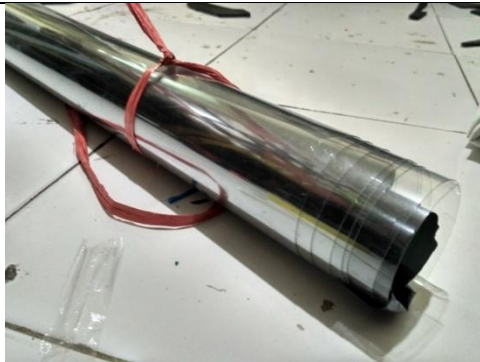
Cat spray ini sangat penting untuk coloring dan finishing. Karena lebih cepat dan tidak menambah berat dari kostum itu sendiri.



**Gambar 4. 24: Material kain Spandex**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Kain Spandex ini sangat cocok untuk baju dalam dari kostum yang bergenre seperti tokusatsu, tidak hanya dingin tetapi juga lentur, agar lebih bisa bergerak dengan leluasa.



**Gambar 4. 25: Material mika**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Mika sangat penting untuk bagian mata dan bagian ornament ornament kecil. Akan tetapi hanya diperlukan sedikit.



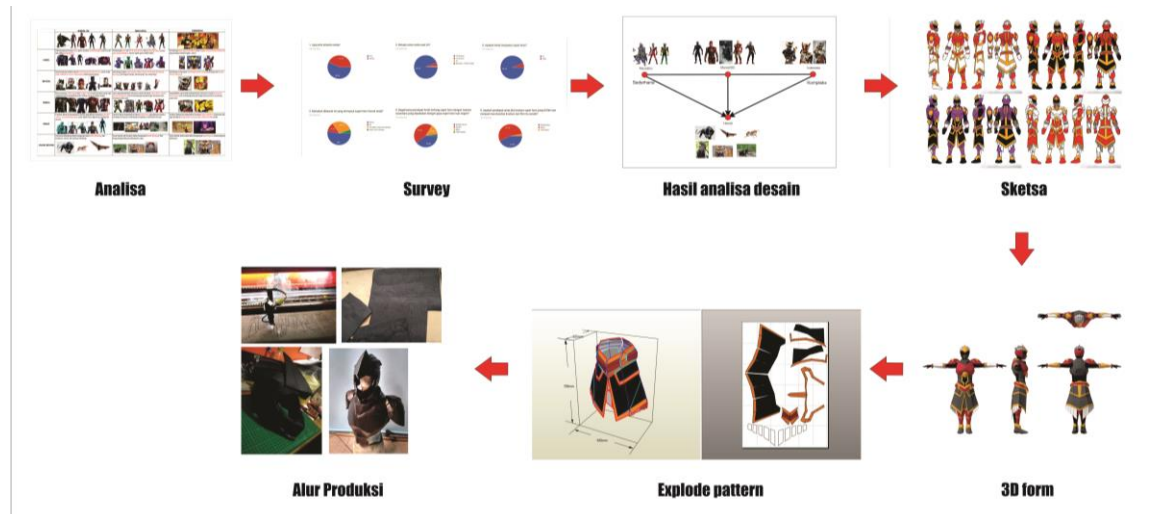
**Gambar 4. 26: Material kain imitasi/vynil**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Kulit imitasi diperlukan untuk bagian jubah dibawah sabuk, karena diperlukan bahan yang gilap dan berat, agar terlihat serasi jika di bebaskan.

## 4.10 Analisa Teknik Produksi

Berikut adalah beberapa teknik semi produksi untuk membuat kostum secara masal :



**Gambar 4. 27: Gambar analisa teknik produksi**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 4.10.1 Sketching

Menggambar sketsa adalah hal yang paling dasar dalam mendesain sebuah produk, agar kita bisa mengetahui bentuknya dengan acuan analisis yang kita dapatkan pada survey dan kuisioner, awal dari sketsa menentukan dasar dari bentuk travelion tersebut. Maka dari itu akan dibuat 4 macam alternatif bentuk.

### 4.10.2 Making 3D

Setelah melewati merancang sketsa, maka dibuatlah bentuk 3D, agar membantu meng aplikasi kan produk dalam bentuk nyata, dibuatnya 3D juga membantu menemukan pola untuk produk Travelion ini. Akan tetapi akan ada yang dirubah dari bentuk sketsa ke dalam bentuk 3D, karena kemungkinan ada bentuk yang tidak logis jika di realisasi kan, contohnya seperti siku, pundak, dan leher.

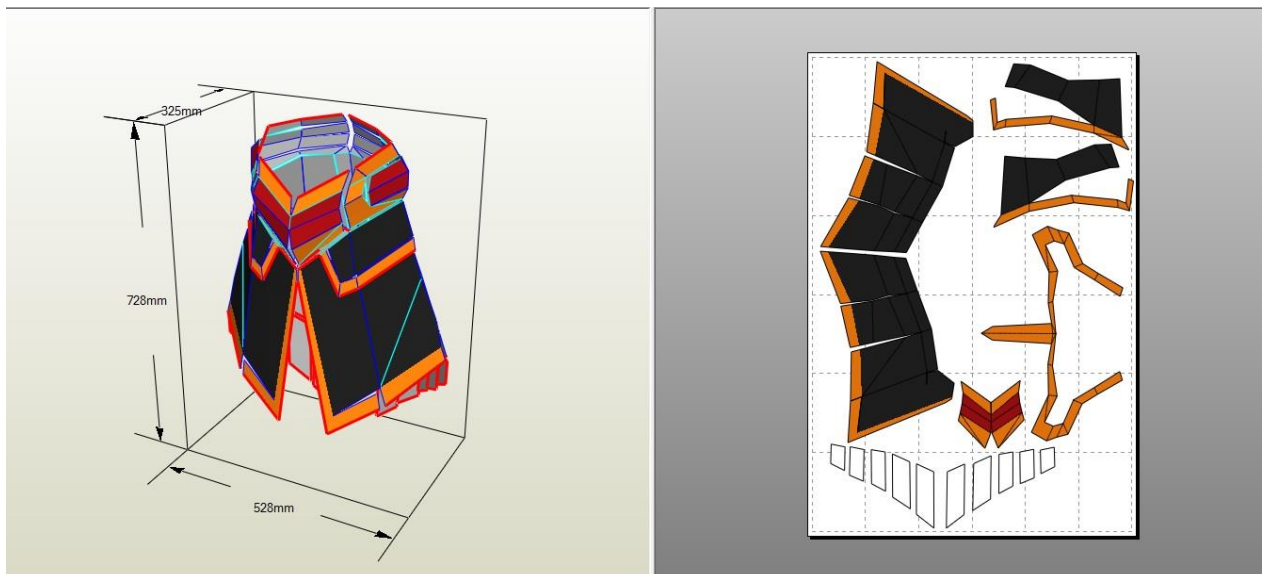


Gambar 4. 28: Gambar form 3D dari Travelion

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 4.10.3 Explode Pattern

Selanjutnya setelah merancang bentuk 3D, maka dibuatlah *pattern* dari setiap *part* nya, langkah ini sangat penting untuk, karena mencari tahu dan membuat *pattern* aplikasi *pepakura*. Dan juga mencari tahu ukuran – ukuran yang pas untuk konsumen dari aplikasi ini.



Gambar 4. 29: Gambar bentuk 3D menuju bentuk *pattern*

(Sumber : dokumentasi pribadi)



#### 4.10.4 Cutting

Mulai memasuki proses produksi, proses ini adalah tahap awal dalam membuat kostum yaitu cutting, dimana pattern yang sudah dibuat dari aplikasi diproses di mesin pemotongan laser, agar hasil yang keluar bisa bagus dan presisi. Cara produksi seperti ini bisa dibuat masal, karena ada campur tangan mesin dan teknologi.

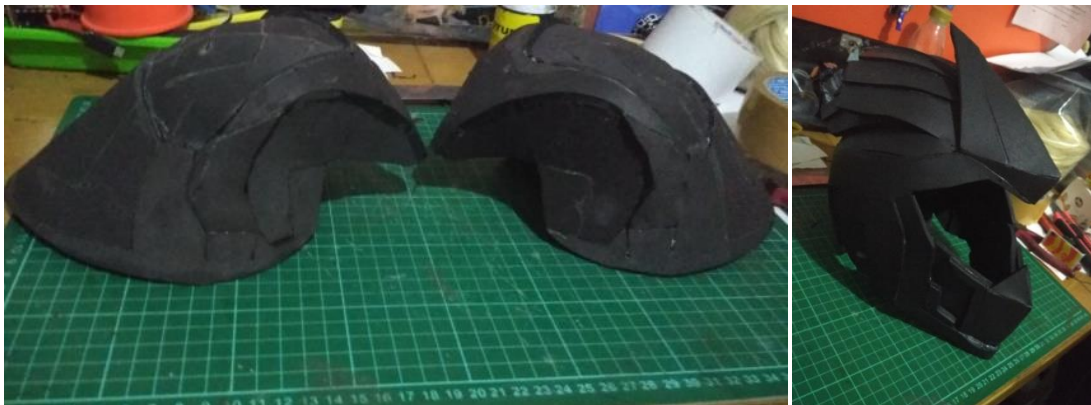


**Gambar 4. 30: hasil dan proses dari pemotongan laser**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 4.10.5 Assembling manual

Dalam tahap ini adalah assembling, dimana pattern yang sudah di potong oleh mesin akan di satukan menjadi 1 unit atau 1 part dari sebuah kostum. Dari beberapa hal ini, assembling tersebut dilakukan manual atau dibantu oleh tangan manusia, karena masih belum terekplor mesin yang dapat membantu mencetak busa hati secara apa yang kita mau.



**Gambar 4. 31: hasil dan proses dari assembling manual**

(Sumber : dokumentasi pribadi)



#### 4.10.6 Coating

Setelah di assembling, maka tahap selanjutnya adalah coating yang artinya memberi lapisan, material busa hati atau eva foam adalah material yang mempunyai pori – pori besar dan dapat menyerap cairan seperti cat, maka dari itu sebelum di finishing harus di coating terlebih dahulu, supaya menutupi pori – pori dari material busa hati tersebut. waktu untuk coating tersebut memiliki jangka waktu antara 2 sampe 3 jam, dan dilakukan sebanyak 7 kali, agar finishing nya lebih bagus dan mengkilap.



Gambar 4. 32: hasil dan proses dari assembling manual

(Sumber : dokumentasi pribadi)

#### 4.10.7 Painting

Setelah tahap *coating* selesai, maka setelah itu proses pengecatan, dalam teknik ini memakai teknik cat semprot agar hasil lebih rapi dan mengkilap, memakai spray gun dan kompresor untuk menaikkan turunkan tekanan udara sesuai kebutuhan. Dalam teknik ini diperlukan waktu 12 jam untuk menghasilkan *painting* yang bagus.

#### 4.10.8 Finishing

Tahap akhir dari pembuatan kostum ini adalah finishing, setelah melakukan tahap pengecatan, setelah itu dilakukan pemasangan joining dan busa yang ada di dalam kostum agar konsumen merasa nyaman saat menggunakannya. Serta dilakukan tes untuk durability, agar tidak mengalami cacat produk sebelum dipakai oleh konsumen.

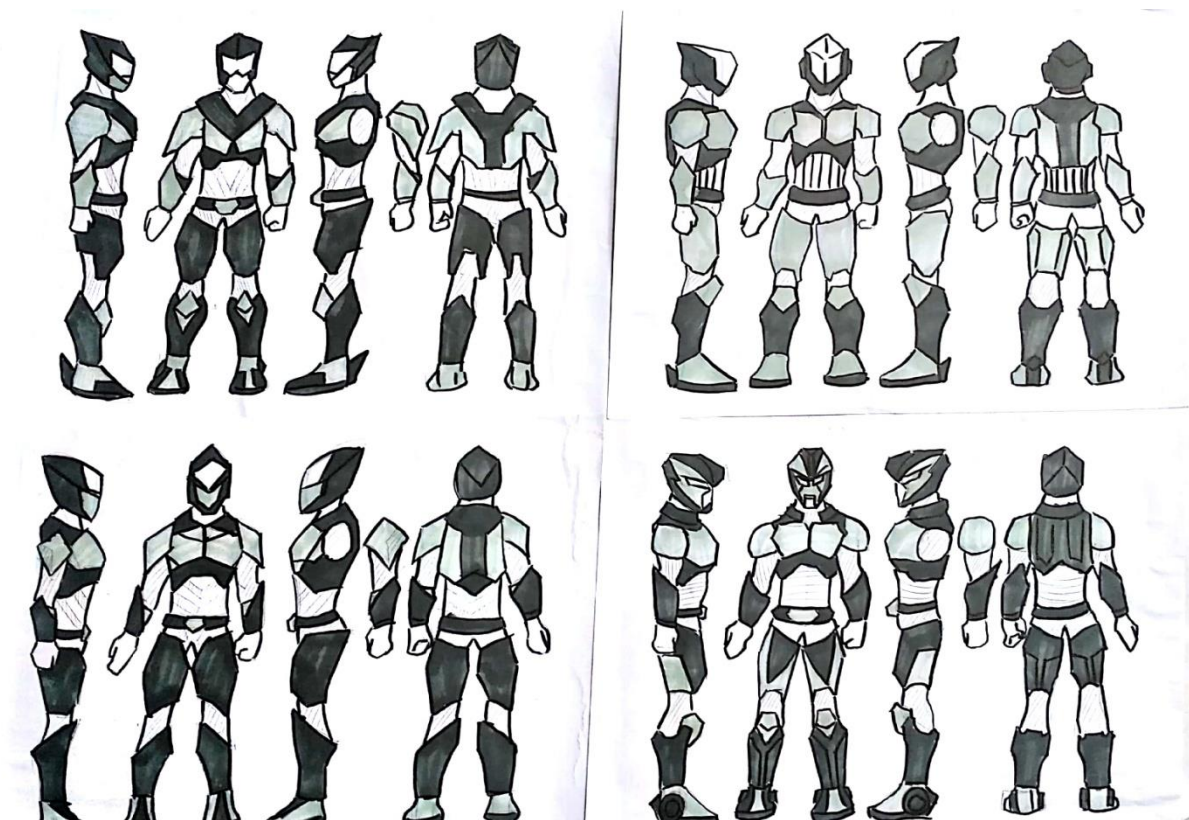
## BAB 5 KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI

### 5.1 Konsep

Konsep yang akan diusung adalah mengambil dari ketiga unsur superhero, antara lainnya dari superhero Amerika, Super hero Jepang, dan Kearifan lokal dari Indonesia. Serta di tambah dengan tema yang menyungung tentang hewan – hewan yang ada di Indonesia. Konsep tersebut diambil karena hasil dari survey dan kuisisioner menyatakan bahwa paling terbanyak adalah konsep superhero bertema kan hewan dan memiliki unsur cerita yang sedikit logis. Maka dari itu saya mengambil 3 unsur yang ada di dalam ke 3 Super hero tersebut.

### 5.2 Sketsa

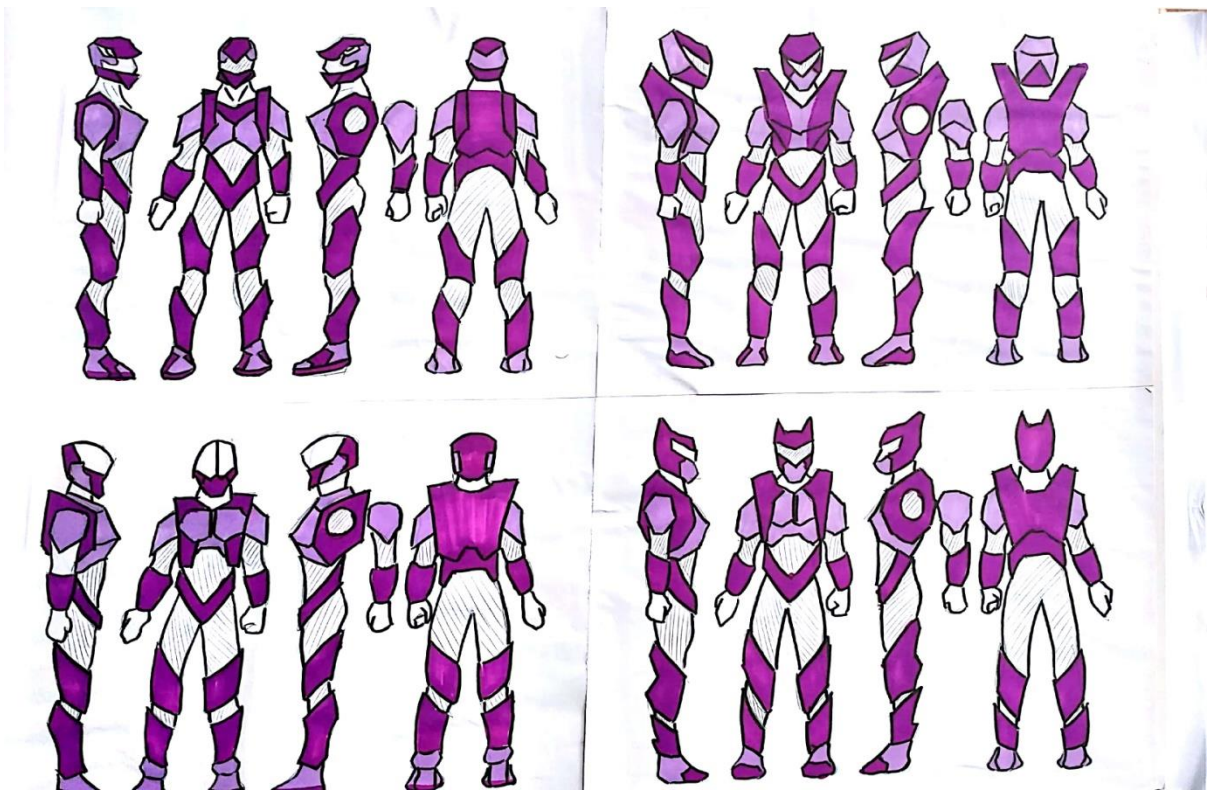
Sketsa awal dari sebuah bentuk menjadi wujud Travelion antara lain adalah demikian, membuat 4 macam bentuk yang 1 macam nya memiliki 4 alternatif yang berbeda.



Gambar 5. 1: alternatif tema 1

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dari gambar diatas menjelaskan tipe armor yang seperti ini adalah tipe armor bulk, tampak besar dan kuat. Mempunyai ability yang cukup kuat, akan tetapi bagian kecepatannya berkurang, karena secara logika armor besar akan sulit dipakai untuk bergerak gesit.



**Gambar 5. 2: alternatif tema 2**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Armor diatas adalah jenis Speed armor, terlihat dari garis yang runcing ke belakang dan minim armor, memberi ruang dan gerak yang cukup bagus untuk memberi kecepatan akan tetapi kekuatan dikurangi, karena armor yang digunakan kecil dan ramping.

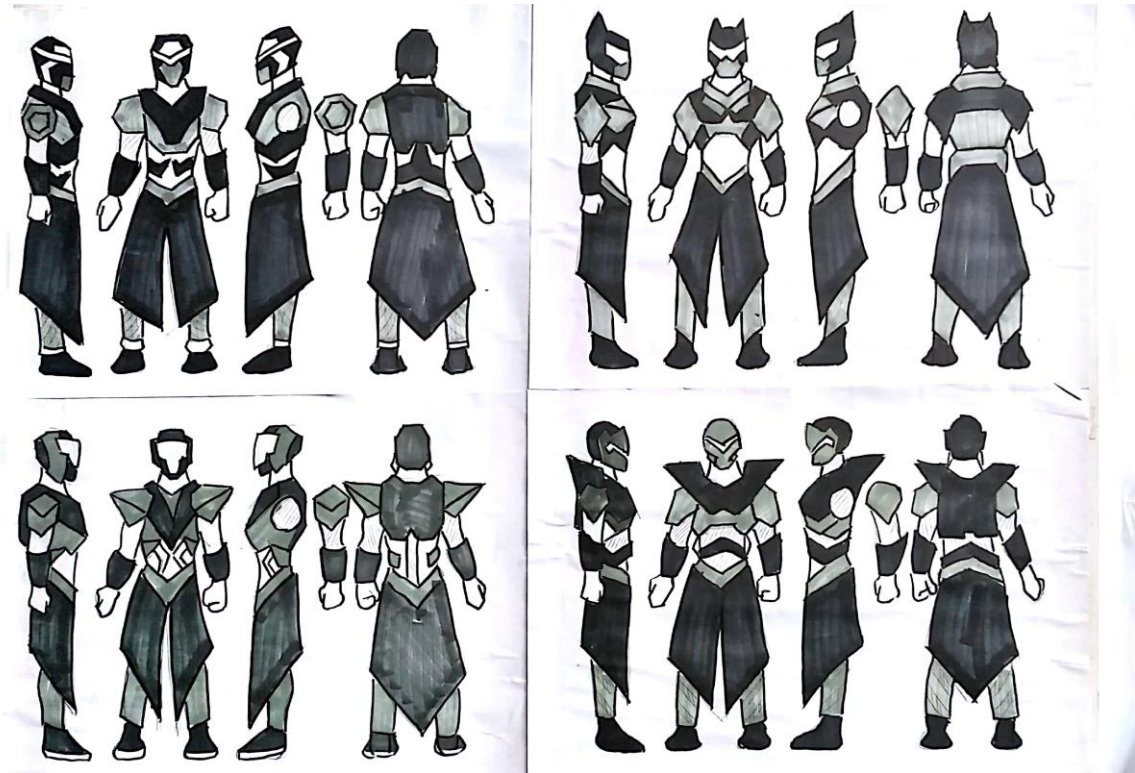


**Gambar 5. 3: alternatif tema 3**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Armor diatas menjelaskan tentang armor magic, yang dimana bagian bawah diberi semacam rok ke bawah, seperti halnya penyihir penyihir berpakaian, bagian atas armor besar karena untuk melindungi diri dari serangan musuh. Dan kekuatan dari armor tersebut adalah majis.





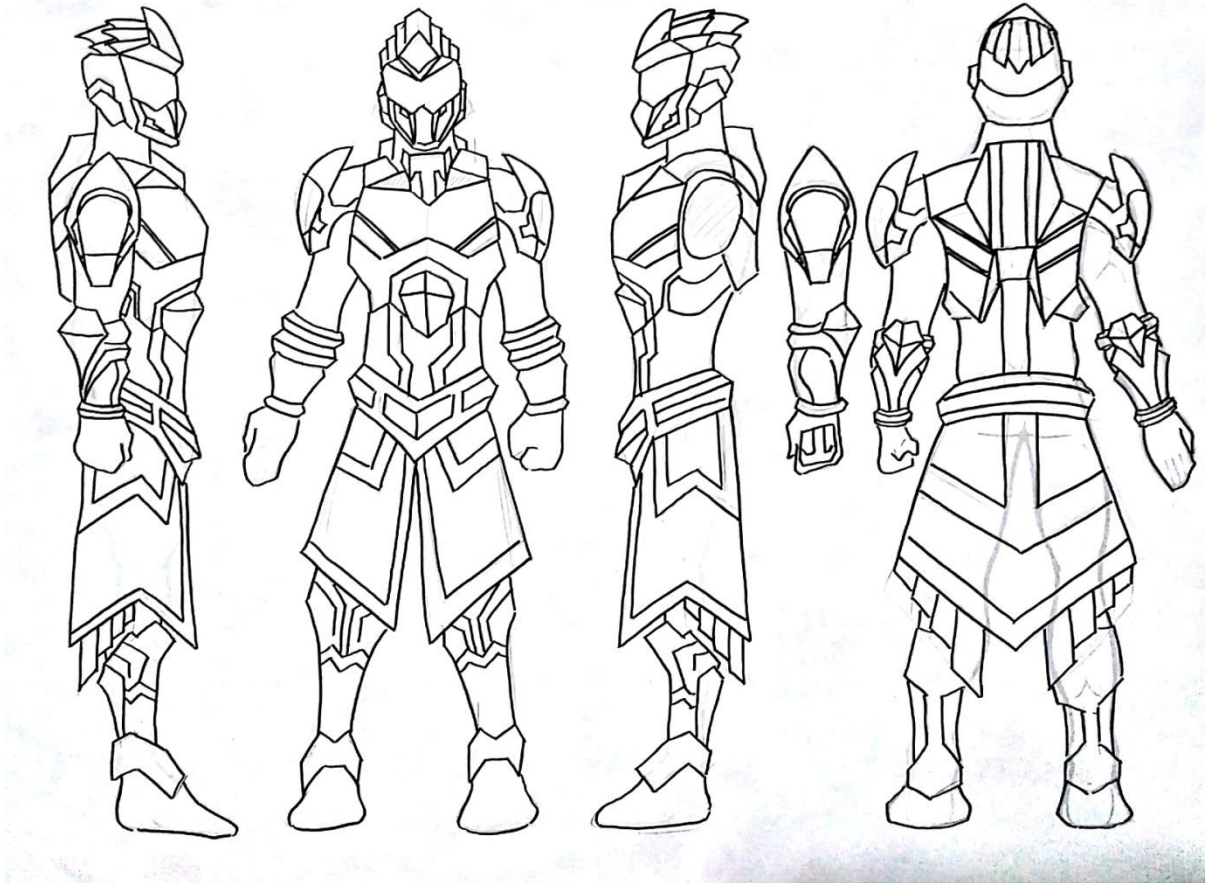
**Gambar 5. 4: alternatif tema 4**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Armor yang di atas ini berbeda dari ketiga armor yang lain, dikarenakan armor ini adalah armor campuran dari ketiga tema yang diatas. Dari segi armor atas, bawah dan overall dari setiap armor. Armor atas yang tampak bulk, segi tangan dan helmet tampak speedy, dan bagian bawah seperti majis.

### 5.3 Final Sketsa

Dari 4 tema sketsa diatas dikerucutkan hingga menjadi final desain sketsa yang akan dipilih menjadi bentuk dari Travelion. Hasil yang akan didesain ada serupa dengan bentuk bertemakan hewan dan mempunyai kearifan lokal dari Indonesia.



Gambar 5. 5: final desain sketsa Travelion

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.4 Alternatif Warna

Sesudah memilih final desain, runtutan yang lainnya adalah pemilihan warna, disini dipilih berbagai warna yang cocok sesuai tema, sebagai berikut :

#### Merah

Warna merah sangat dominan karena warna merah sendiri melambangkan keberanian dan juga warna dasar. Oleh sebab itu dipilihlah warna dasar karena memang bisa menarik perhatian, untuk detail pewarnaan nya sendiri kostum ini menggunakan warna signal red, tidak terlalu terang dan juga tidak terlalu gelap.

## Silver

Warna silver ini adalah warna dominan kedua yang dalam pemilihan warna di karakter Travelion ini. Warna silver juga mengartikan sebagai material metal, karena pada dasarnya armor terbuat dari besi, baja, atau metal. Dan juga memiliki elemen yang mengkilap.

## Kuning

Warna kuning disini adalah warna ketiga yang dimana dipakai dalam unsur part kecil yang saling melengkapi dengan warna dominan yang lain. Dalam pemilihan warna kuning ini sebagai lining dari detail kostum.

## Hitam

Warna hitam adalah warna yang harus masuk dalam unsure desain karakter, karena warna hitam ini tidak terlalu berpengaruh akan tetapi penting, contohnya untuk suit, agar terlihat elegan dan cocok untuk warna – warna yang mencolok lainnya.

### 5.4.1 Alternatif pertama



Gambar 5. 6: alternatif warna 1

(Sumber : dokumentasi pribadi)



### 5.4.2 Alternatif kedua



Gambar 5. 7: alternatif warna 2

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.4.3 Alternatif ketiga



Gambar 5. 8: alternatif warna 3

(Sumber : dokumentasi pribadi)



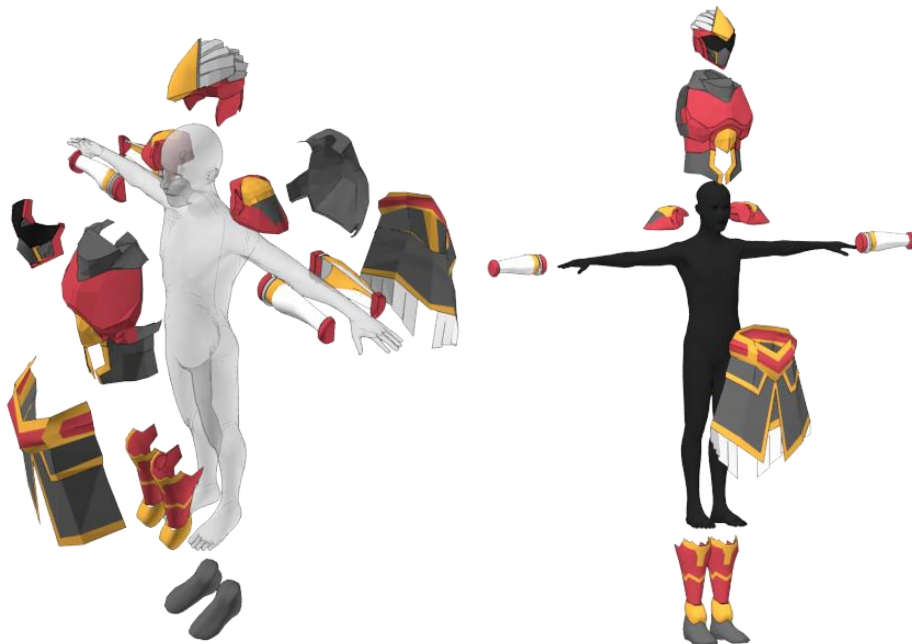
### 5.5 Model 3D

Didalam penggarapan 3D ini menggunakan teknik yang tidak memakai ketebalan apapun, karena memang disengaja untuk memperoleh pattern yang di inginkan aplikasi yang hanya bisa membaca file yang tidak mempunyai ketebalan.



**Gambar 5. 9: Full armor Travelion bentuk 3D**

(Sumber : dokumentasi pribadi)



**Gambar 5. 10: Full armor Travelion bentuk 3D**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 5.6 Mode 3D per unit

Penjelasan analisis armor per unit akan dijelaskan dari armor kepala sampai kaki, Antara lain :

### 5.6.1 Helm

Desain dari bagian kepala ini menyerupai kepala elang, dari bagian kepala, paruh, dan bulu yang ada di kepala dan memberi image dari kepala seekor elang, serta warna kuning dan putih yang sudah mempresentasikan bentuk paruh dari hewan elang.

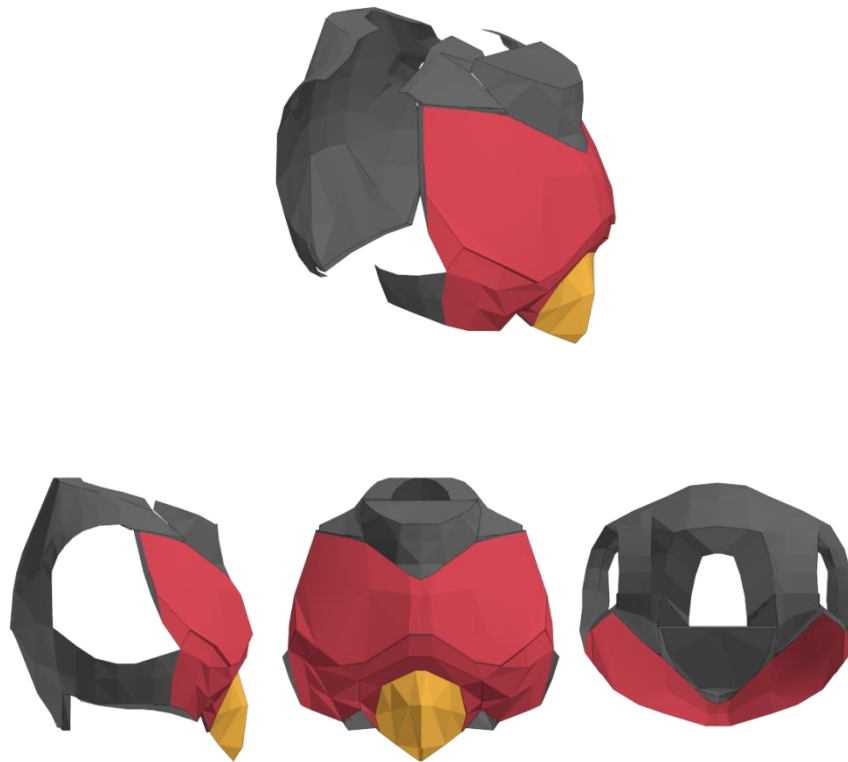


Gambar 5. 11desain kepala Travelion

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.2 Torso

Desain dari armor badan ini merupakan image dari torso manusia yang memberi image dada, punggung dan bagian perut, detail belakang nya juga memberi image dari anatomi punggung manusia juga.

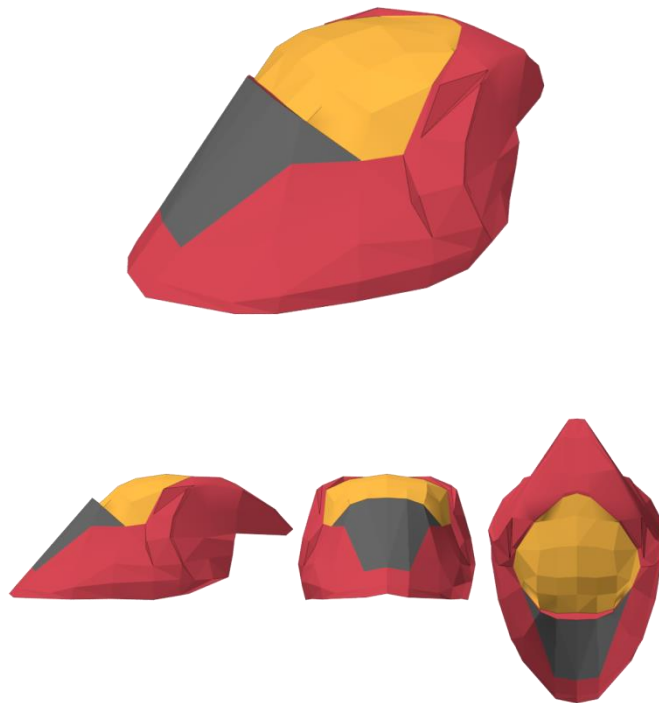


**Gambar 5. 12: desain torso Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.3 Shoulder

Armor pundak adalah bagian pelindung pundak yang biasanya dipakai untuk berperang, agar bagian vital tersebut aman dari serangan musuh, dan juga disini menambah unsure desain yang nampak gagah dan kuat.

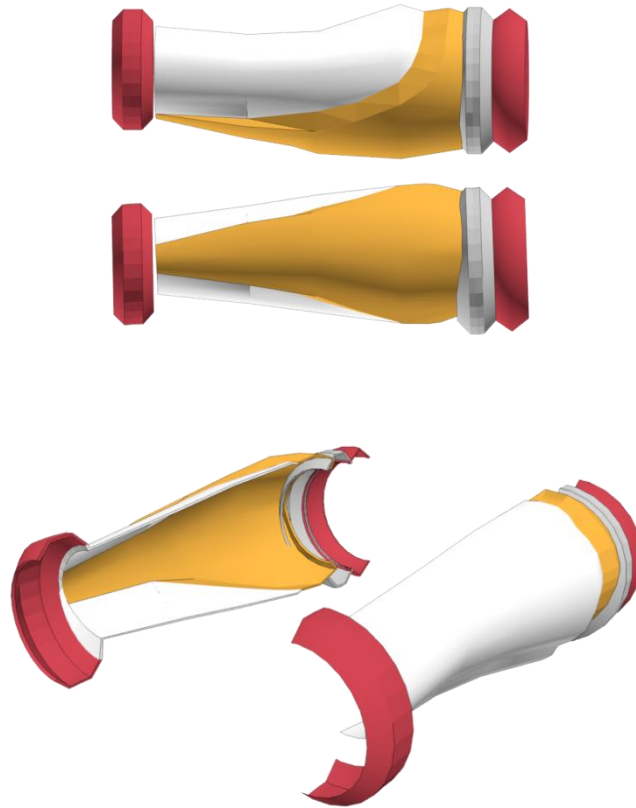


**Gambar 5. 13: desain shoulder Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.4 Forearm

Armor lengan adalah pelindung di sebuah kostum perang untuk melindungi tangan yang memegang senjata. Juga memberi image untuk membuat desain kostum tampak berisi dan kuat.



**Gambar 5. 14: desain forearm Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.5 Wings

Bagian sabuk dan sayap belakang meyerupai seperti jarik atau pakaian khas kerajaan yang ada di Indonesia jaman dahulu, dibagian belakang juga memperlihatkan bentuk dari seekor burung elang.

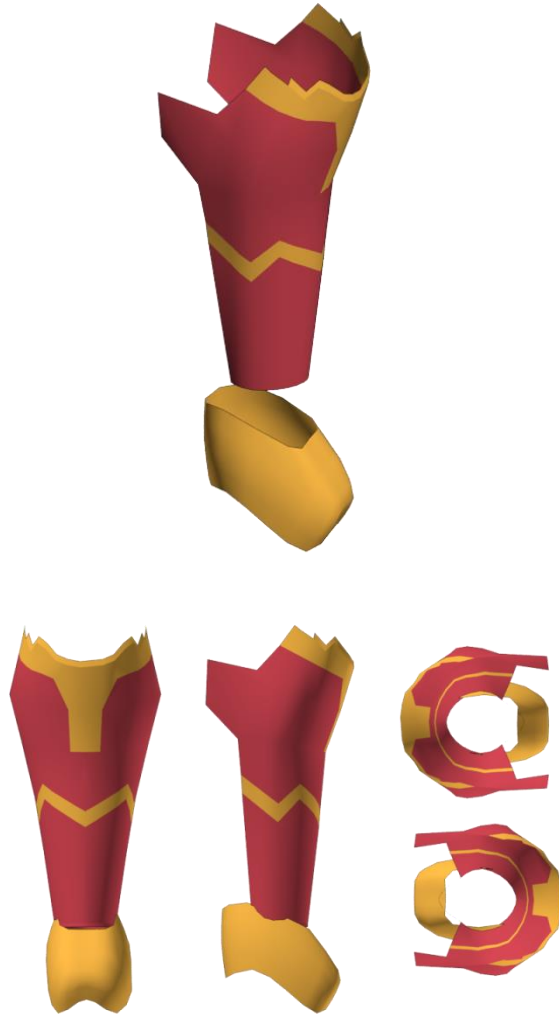


**Gambar 5. 15: desain sayap Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.6 Legs

Desain dari armor betis ini menyerupai kaki elang yang sedang mencengkram, bentuk atas diberi motif batik untuk memberi image khas Indonesia, dari segi warna, diberi warna kuning pada armor bagian bawah agar di sama kan oleh kaki elang.



**Gambar 5. 16: desain bagian kaki Travelion**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 5.7 Progres Produksi





## DAFTAR PUSTAKA

Yaya Han, Allison DeBlasio, Joey Marsocci. *1,000 Incredible Costume and Cosplay*

Joan Horvath, Lyn Hoge, Rich Cameron, 2016 (auth.)-*Practical Fashion Tech\_ Wearable Technologies for Costuming, Cosplay, and Everyday-Apress*

Altman & Co.-1920s Fashions from B. Altman,1998,*Company-Dover Publications(Dover Fashion and Costumes)*

Alastair Dougall,Julia March, 2009., *Inc.\_ Marvel Comics Group-The Marvel Comics encyclopedia \_ the definitive guide to the characters of the Marvel universe-Dorling Kindersley ,DK Publishing*

Sara Pendergast, Tom Pendergast, Sarah Hermsen-Fashion,2003 *costume, and culture\_ clothing, headwear, body decorations, and footwear through the ages. Volume 1-UXL*

Sara Pendergast, Tom Pendergast,*Fashion, Costume and Culture \_ Vol.1-5. Early Cultures Across the Globe. vol 2-Thomson Gale*

Nicolle Lamerichs,2013 *Cosplay Material and Transmedial Culture in Play*

<https://ranggawahyudiarta.wordpress.com/2011/01/05/materi-character-design/>

<http://nitpickyourmovies.blogspot.co.id/2016/10/superhero-definisi-pahlawan-super-dalam.html>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Super\\_Sentai](https://id.wikipedia.org/wiki/Super_Sentai)

## BAB 6 : LAMPIRAN

### Lampiran Bab 2



**Gambar 2. 16** contoh dari cosplay bertemakan anime  
(Sumber : <http://forum-animeindo.com/wp-content/uploads/2015/05/Epic-scene-Anime-Noragami.png>)



**Gambar 2. 17** : contoh foto dari cosplay super hero amerika yaitu *Hulkbuster*  
(Sumber : [http://www.nerdgasmneeds.com/wp/wp-content/uploads/2015/04/11115711\\_627974413971105\\_5012958724323713157\\_n.jpg](http://www.nerdgasmneeds.com/wp/wp-content/uploads/2015/04/11115711_627974413971105_5012958724323713157_n.jpg))



**Gambar 2. 18 :** contoh dari cosplay bertema kan game dari *overwatch*

(Sumber : [https://img00.deviantart.net/839e/i/2017/257/6/e/play\\_of\\_the\\_game\\_zenyatta\\_overwatch\\_cosplay\\_by\\_nipahcos-db5dyhg.jpg](https://img00.deviantart.net/839e/i/2017/257/6/e/play_of_the_game_zenyatta_overwatch_cosplay_by_nipahcos-db5dyhg.jpg))



**Gambar 2. 19:** cosplay ber tema kan *gothic vampire*

(Sumber : [https://pre00.deviantart.net/ebc5/th/pre/i/2015/011/d/5/gothic\\_vampires\\_cosplay\\_by\\_maspez-d87uh2d.jpg](https://pre00.deviantart.net/ebc5/th/pre/i/2015/011/d/5/gothic_vampires_cosplay_by_maspez-d87uh2d.jpg))





**Gambar 2. 20: foto dari cosplay original yang ber tema kan *fairy forest***

(Sumber : [https://orig00.deviantart.net/2e37/f/2013/249/5/b/original\\_character\\_by\\_ample\\_cosplay-d6l7hs2.jpg](https://orig00.deviantart.net/2e37/f/2013/249/5/b/original_character_by_ample_cosplay-d6l7hs2.jpg))



**Gambar 2. 21 : harajuku style yang berasal kan dari jepang**

(sumber : [https://d2fz:f9bbqh0om5.cloudfront.net/var/www/apps/rebelsmarket/production/current/public/system/blog/post\\_pictures/data/content/1085.jpg](https://d2fz:f9bbqh0om5.cloudfront.net/var/www/apps/rebelsmarket/production/current/public/system/blog/post_pictures/data/content/1085.jpg))



**Gambar 2. 22: cosplay dongeng yang ber tema kan Cinderella**

(sumber :<https://cdn.yukepo.com/content-images/listicle-images/2016/12/27/21650.jpg>)



**Gambar 2. 23: poster artis cosplayer yang di undang di AFAID 2015**

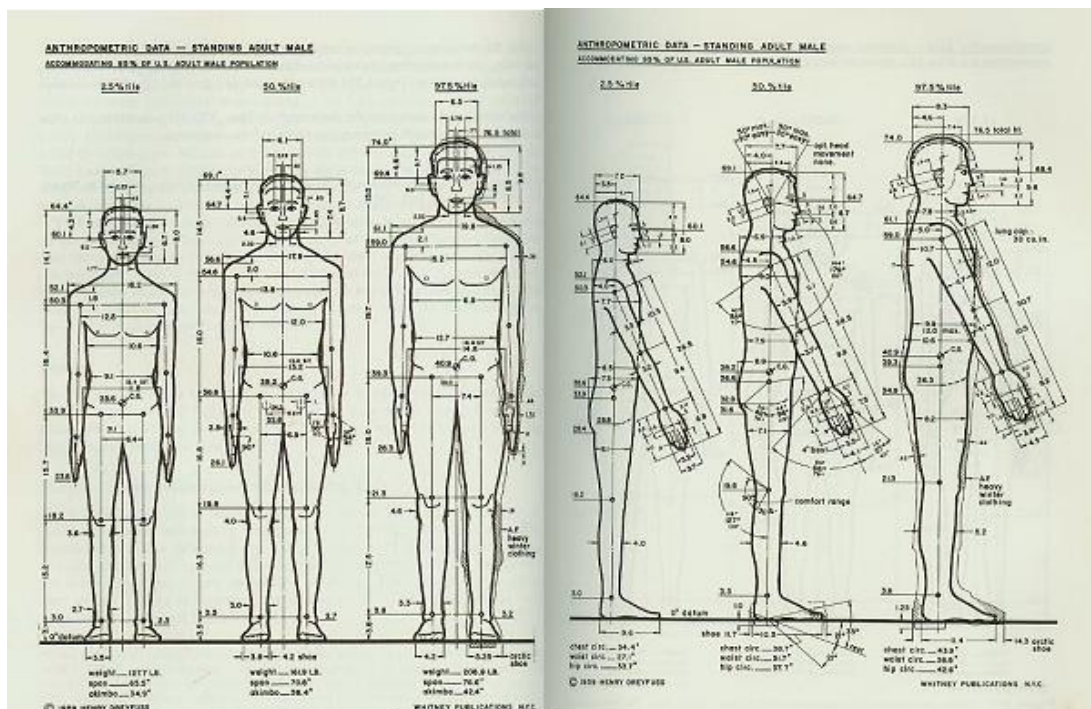
(Sumber : <http://3.bp.blogspot.com/-8WM2EGWAgLg/Vff1y2cNM4I/AAAAAAAAAEA/XB0cxsI6vjg/s320/afa%2Bid2.jpg>)





Gambar 2. 24: foto pemenang CLASH 2017 di acara ennichisai

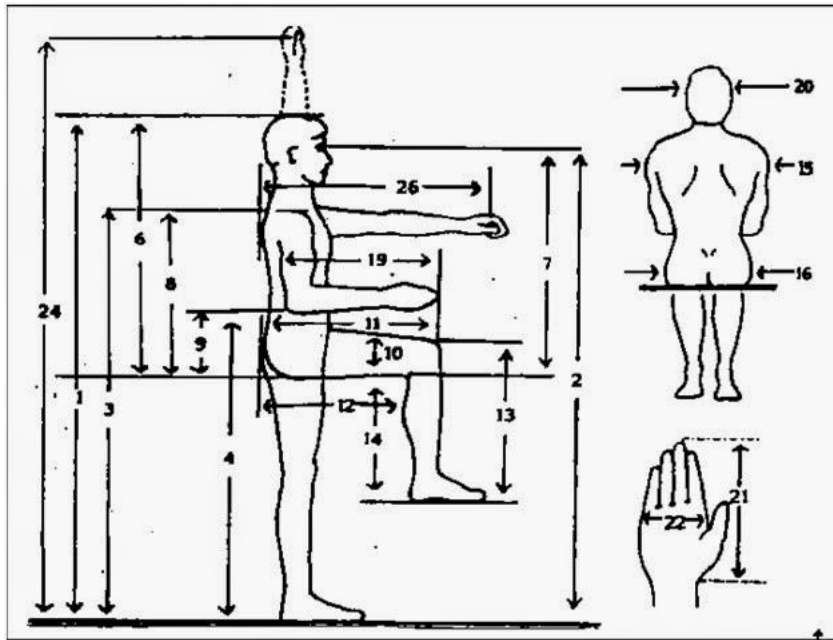
(Sumber : <http://storage.jurnalotaku.com/wp-content/uploads/2017/04/Clash-700x491.jpg>)



Gambar 2. 25: Antropometri Laki Laki

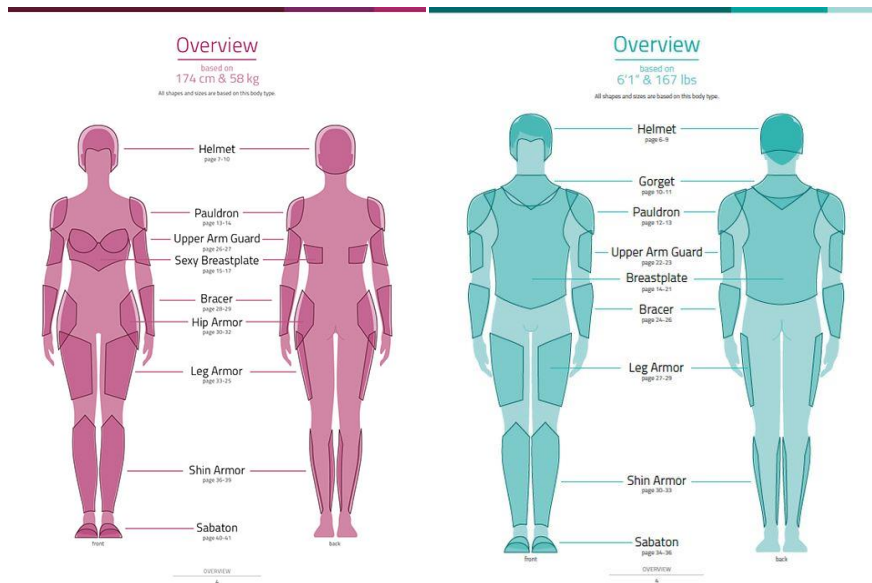
(Sumber : <http://2.bp.blogspot.com/>

9188x7t947U/VlqqzqtWtxI/AAAAAAAHuQ/jWUgwHcgxoM/s1600/New%2Bpicture%2B(8).png)



Gambar 2. 26: Antropometri Statis dan Dinamis

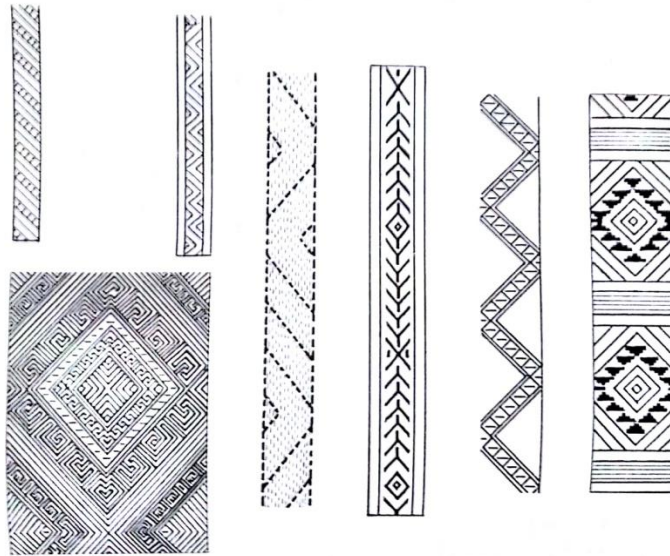
(Sumber : [http://1.bp.blogspot.com/-6wT2fPIMP\\_c/VI-UyfzTKBI/AAAAAAAAAAbc/xFZfMWN3SXA/s1600/antropometri.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-6wT2fPIMP_c/VI-UyfzTKBI/AAAAAAAAAAbc/xFZfMWN3SXA/s1600/antropometri.jpg))



Gambar 2. 27: part penting dari sebuah armor super hero

(Sumber : <https://www.kamuicosplay.com/product/male-armor-pattern-collection-europedin-a4/>,  
<https://www.kamuicosplay.com/product/female-armor-pattern-collection-europedin-a4/> )

## Lampiran bab 4



**Gambar 4. 33: Detail Motif songket yang diaplikasikan di kostum Travelion**

(Sumber :Pepin press,Indonesian ornament design, 1998)