PERBANDINGAN HASIL PEMBUATAN KOSTUM *COSPLAY* MENGGUNAKAN POLA SISTEM BUNKA DAN SISTEM MEYNEKE

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana

Oleh

Devita Anggarini

5401413015

PRODI PKK KONSENTRASI TATA BUSANA

JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Devita Anggarini

NIM : 5401413015

Program Studi : PKK Konsentrasi Tata Busana

Judul : Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka Dan Sistem Meyneke

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M. Pd.	Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196805271993032010	NIP. 196211111987022001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka Dan Sistem Meyneke" telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 25 Juni 2019

Oleh

Nama	: Devita Anggarini
NIM	: 5401413015
Program Studi	: PKK Konsentrasi Tata Busana

Panitia:

Ketua	Sekertaris
Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M. Pd.	Dra. Musdalifah, M. Si
NIP. 196805271993032010	NIP.196211111987022001

Penguji 1	Penguji 2/Pembimbing 1	Penguji 3/Pembimbing 2
Wulansari .P, S.Pd, M.Pd	Dr. Sri Endah .W, M. Pd	Dra. Musdalifah, M. Si
NIP.198001182005012003	NIP.196805271993032010	NIP.196211111987022001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Nur Qudus, M. T
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka Dan Sistem Meyneke" ini benar–benar asli dan belum pernah diajukan sebagai karya penelitian lain. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah ditentukan. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2019

Yang membuat pernyataan,

Devita Anggarini

5401413015

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. "Apabila kamu sudah memutuskan menekuni suatu bidang, jadilah orang yang konsisten. Itu adalah kunci keberhasilan yang sebenarnya." – (B.J. Habibie)
2. "*Cosplay* adalah dunia ilusi, jangan sampai terlalu terbawa didalamnya sampai melupakan segalanya. Orang-orang yang mencintai anda dengan tulus tidak ada di dunia ilusi, tetapi ada di dunia nyata." – (Pinky Lu Xun)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Hairuddin Naibaho dan Ibu Mutmainah yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prata Agus Hairul, kakakku tersayang atas doa dan dukungan yang telah diberikan.

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka Dan Sistem Meyneke". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 PKK Konsentrasi Tata Busana di Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan bebagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Dra. Musdalifah, M.Si. selaku Ketua Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana atas fasilitas yang telah disediakan untuk mahasiswa selama menempuh studi.
3. Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd. dan Dra. Musdalifah, M.Si. selaku dosen Pembimbing I dan II yang senantiasa memberi bimbingan serta arahan dan menunjukkan sumber-sumber yang relevan sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

4. Wulansari Prasetyaningtyas, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan, saran, komentar, pertanyaan serta tanggapan mengenai skripsi ini sehingga dapat menambah bobot dan kualitas skripsi.
5. Semua dosen jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan bagi penulis selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
6. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak, khususnya bagi produsen kostum *cosplay* dan bagi mahasiswa Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2019

Penulis

ABSTRAK

Anggarini, Devita. 2019. **Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka dan Sistem Meyneke**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd. dan Dra. Musdalifah, M.Si.

Kata Kunci: Pola Konstruksi, Kostum *Cosplay*, Bunka, Meyneke.

Cosplay ialah sebuah kegiatan menirukan karakter 2D. Keunikan Kostum *Cosplay* yaitu desain yang menarik serta detail dari masing-masing karakter 2D yang hendak ditiru tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah perbedaan hasil Kostum *Cosplay* yang menggunakan pola dasar Bunka dan Meyneke serta manakah hasil Kostum *Cosplay* yang lebih baik.

Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode observasi dengan instrumen. Observasi dilakukan oleh 25 panelis yang terdiri dari 3 panelis ahli dan 22 panelis terlatih. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study*. Metode analisis data yang digunakan adalah uji anova dan analisis deskriptif.

Hasil uji anova menunjukkan bahwa nilai signifikan data tersebut yaitu 0,001 yang kurang dari 0,05 maka Ho ditolak, dan hipotesis kerja (Ha) menyatakan "ada perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan sistem pola bunka dan sistem pola meyneke", **diterima.**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan Kostum *Cosplay* yang menggunakan pola dasar Meyneke lebih baik dibandingkan yang menggunakan pola dasar Bunka. Hal tersebut dilihat dari hasil penilaian rata-rata Kostum *Cosplay* menggunakan pola dasar Meyneke sebesar 3,51 dan Kostum *Cosplay* menggunakan pola dasar Bunka sebesar 3,21.

Pembuatan pola untuk Kostum *Cosplay* harus dilakukan dengan cermat dan teliti agar hasil jadi kostum terlihat proporsional ketika dikenakan manusia maupun paspop. Perhatikan setiap garis pola dan sesuaikan dengan garis tubuh.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vii
ABSTRAK viiii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xiii
DAFTAR GAMBAR xiiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Tujuan Penelitian 5
1.4. Manfaat Penelitian 5
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS 6
2.1. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu 6
2.2. Landasan Teoretis 9
2.2.1. *Cosplay* 9
2.2.2. Kostum *Cosplay* 10
2.2.3. Pola 18
2.2.4. Pola Bunka 21
2.2.5. Pola Meyneke 28
2.2.6. Pembuatan Pola Kostum *Cosplay* 32
2.3. Kerangka Teoretis Penelitian 36
2.4. Hipotesis Penelitian 38

METODOLOGI PENELITIAN.....39
3.1. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....39
3.2. Sumber Informasi atau Objek Penelitian 41
3.2.1. Populasi.....41
3.2.2. Sampel.....41
3.2.3. Lokasi dan Waktu Penelitian 42
3.2.4. Variabel Penelitian.....43
3.2.5. Langkah Penelitian.....44
3.2.6. Teknik Pengumpulan Data.....46
3.2.7. Instrumen 47
3.2.7. Teknik Analisis Data.....56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59
4.1 Hasil Penelitian 59
4.1.1 Deskripsi Hasil Kostum *Cosplay* Secara Keseluruhan 59
4.1.2 Deskripsi Hasil Kostum *Cosplay* per Indikator 60
4.1.3 Analisis Data.....65
4.2 Pembahasan.....70
4.3 Keterbatasan Penelitian.....74
PENUTUP 75
5.1 Kesimpulan 75
5.2 Saran 76
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN.....79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ukuran Tubuh ……... 34

Tabel 3.1 Desain Penelitian …….. 40

Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas …….…….. 52

Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen oleh Ahli …… 52

Tabel 3.4 Klasifikasi Reliabilitas ……..54

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen oleh Ahli ……. 55

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kostum *Cosplay* Secara Keseluruhan ……. 59

Tabel 4.2 Hasil Rata-rata Penilaian Kostum *Cosplay* Size S per Indikator ……..61

Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Penilaian Kostum *Cosplay* Size M per Indikator …… 63

Tabel 4.4 Perbandingan Pola Bunka dan Meyneke …….. 70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir ……37
Bagan 3.1 Langkah Penelitian …….. 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kostum *Full Armour* …….12

Gambar 2.2 Kostum *Full Armour* …….12

Gambar 2.3 Kostum Semi Armor …….12

Gambar 2.4 Kostum Semi Armor …….12

Gambar 2.5 Kostum Non Armor …….. 13

Gambar 2.6 Kostum Non Armor …….. 13

Gambar 2.7 Kostum Non Armor …….. 13

Gambar 2.8 Kostum Non Armor …….. 13

Gambar 2.9 Kostum Non Armor …….. 14

Gambar 2.10 Kostum Non Armor …….14

Gambar 2.11 Kostum Tokoh Yuuki Asuna dari Anime Swort Art Online …….. 18

Gambar 2.12: Pola Dasar Badan Bunka……...……. 22

Gambar 2.13: Pola Dasar Lengan Bunka ……..27

Gambar 2.14: Pola Dasar Badan Meyneke ……...… 29

Gambar 2.15: Pola Dasar Lengan Meyneke …… 31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Topik Skripsi ……80
Lampiran 2. Usulan Pembimbing Skripsi ……81
Lampiran 3. Surat Keputusan Dosen Pembimbing ……...82
Lampiran 4. Surat Tugas Seminar Proposal ……. 83
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Validasi Instrumen 1 ……...84
Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Validasi Instrumen 2 ……...85
Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Validasi Instrumen 3 ……...86
Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen 1 ……... 87
Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen 2 ……... 89
Lampiran 10. Hasil Validasi Instrumen 3 ……91
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian ……... 93
Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Uji Panelis Dosen 1 …….. 94
Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Uji Panelis Dosen 2 …….. 95
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Uji Panelis Praktisi Busana …….. 96
Lampiran 15. Surat Pernyataan Panelis 1 ……97
Lampiran 16. Surat Pernyataan Panelis 2 ……98
Lampiran 17. Surat Pernyataan Panelis 3 ……99
Lampiran 18. Daftar Panelis ……100
Lampiran 19. Desain Kostum *Cosplay* ……102
Lampiran 20. Pembuatan Pola Kostum *Cosplay* Sistem Bunka ……... 108
Lampiran 21. Pembuatan Pola Kostum *Cosplay* Sistem Meyneke ……...126
Lampiran 22. Alat dan Bahan Pembuatan Kostum *Cosplay* ……144
Lampiran 23. Langkah Menjahit Kostum *Cosplay* ……...147
Lampiran 24. Kisi-kisi Instrumen Penelitian ……150

Lampiran 25. Pedoman Penilaian Observasi …… 153
Lampiran 26. Lembar Pengamatan Instrumen ……..168
Lampiran 27. Rekap Hasil Panelis ……171
Lampiran 28. Hasil Analisis Data …….175
Lampiran 29. Dokumentasi ……...177

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pertelevisian memberi dampak besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia, salah satunya dalam perkembangan kultur dan budaya. Negarawan dan Doerjanto memaparkan ”*Anime* telah banyak beredar di industri pertelevisian berbagai negara di Asia termasuk Indonesia. Budaya populer yang masuk ke Indonesia melalui televisi seperti kartun dan *tokusatsu* telah mempengaruhi pemuda Indonesia untuk mengidolakan karakter fiksi dari acara televisi tersebut dan memerankannya dalam sebuah kegiatan *cosplay”.* Kegiatan *cosplay* yang terjadi di Indonesia berjalan beriringan dengan semakin berkembangnya produksi anime dan manga jepang yang menguasai stasiun televisi Indonesia. Sejak tahun 1990an, *anime* banyak ditayangkan di televisi sehingga menjadi tontonan sehari-hari bagi anak-anak.

Budaya *cosplay* semakin berkembang dan diminati banyak orang, sehingga kebutuhan penggemar *cosplay* terhadap kostum semakin tinggi. Negarawan dan Doerjanto memaparkan kendala dalam pembuatan kostum *cosplay* antara lain untuk membuat sebuah kostum *cosplay* seorang *cosplayer* harus meluangkan banyak waktu dan biaya, belum lagi tingkat kerumitan tiap kostum dan detail yang berbeda tiap kostum juga menjadi kendala bagi seorang *cosplayer* untuk menciptakan sebuah kostum. Permasalahan tersebut menandakan bahwa tidak semua *cosplayer* mengerti bagaimana membuat kostum yang baik. Sebuah penelitian yang dilakukan Randy

Fajrian memaparkan bahwa hambatan terbesar Endiru Team (salah satu team *cosplayer* Jakarta) dalam pembuatan kostum *cosplay* ada pada pola busana, “Hambatan pertama adalah pada terjadinya kesalahan pola jahitan kostum. Dalam hal ini, masing-masing anggota Endiru Team sering kali melakukan kesalahan dalam pembuatan pola jahitan kostum *cosplay*. Tentu saja kesalahan pola jahitan seperti ini akan menjadi sangat fatal karena mengharuskan Endiru Team membuat ulang kostum tersebut dari awal lagi”. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Randy Fajrian terhadap para *cosplayer* anggota Endiru Team dalam penelitiannya tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola merupakan bagian yang amat penting dalam pembuatan kostum *cosplay*.

Tidak semua *cosplayer* memiliki latar belakang pendidikan dibidang Tata Busana maupun *Fashion* yang memiliki pengetahuan dasar mengenai pola busana. Hasil penelitian Randy Fajrian yang mengkaji tentang makna kostum *cosplay* bagi para *cosplayer* menunjukkan bahwa makna kostum bagi seorang *cosplayer* begitu dalam, bukan hanya sebagai pelengkap dalam menjalankan seni *cosplay* namun melaui kostum *cosplay*, Endiru Team seolah ingin menunjukkan bahwa mereka memiliki ketertarikan yang kuat terhadap dunia anime, manga dan video game Jepang yang mereka mainkan. Ketertarikan terhadap dunia anime, manga dan video game tersebut yang membuat Endiru Team berusaha membuat kostum *cosplay* mereka semirip mungkin dengan karakter 2D yang mereka kagumi. Oleh karena itu, perlu dikaji secara lebih mendalam mengenai pola yang cocok diterapkan dalam pembuatan

kostum *cosplay* untuk mempermudah para *cosplayer* dalam pembuatan kostum *cosplay* serta untuk menambah pengetahuan dasar mengenai pola dalam pembuatan kostum *cosplay*. Jenis pola dasar dibagi menjadi lima macam, pola konstruksi, pola standar, pola *draping*, pola konstruksi di atas kain, dan pola dengan teknik kombinasi. Setiap jenis pola memiliki kekurangan serta kelebihan masing-masing. Ida Saraswati mengemukakan bahwa pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar, disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai. Terdapat beberapa macam pola konstruksi busana, antara lain pola sistem bunka, pola sistem dressmaking, pola sistem so-en, pola sistem charmant, pola sistem Aldrich, pola sistem meyneke, dan lain sebagainya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ikhsani Alfi Wijayanti (2017) yang berjudul Perbandingan Hasil Pembuatan Bow Dress Pattern Magic Menggunakan Pola Dasar Sistem Meyneke dan Dressmaking memperoleh hasil analisis deskriptif yang menunjukkan Bow Dress menggunakan pola dasar Meyneke lebih baik dibandingkan yang menggunakan pola dasar Dressmaking. Hal tersebut dilihat dari keempat Bow Dress yang menggunakan pola dasar Meyneke memperoleh rata-rata sebesar 3,38 yaitu pada kriteria tepat, sedangkan Bow Dress yang menggunakan pola dasar Dressmaking memperoleh rata-rata sebesar 3,01 yaitu pada kriteria tepat. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu hasil Bow Dress yang dibuat dengan sistem pola Meyneke lebih baik dibanding Bow Dress yang dibuat menggunakan sistem pola Dressmaking. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut

mengenai sistem pola Meyneke jika diterapkan dalam pembuatan busana selain pada pembuatan Bow Dress.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diadakan sebuah penelitian untuk mengkaji secara lebih dalam mengenai pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan pola sistem Meyneke dan pola sistem Bunka sebagai pembanding. Penelitian dilakukan untuk melihat sistem pola mana yang lebih baik jika diterapkan dalam pembuatan kostum *cosplay* karakter Yuuki Asuna dari anime SAO sehingga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam pembuatan kostum *cosplay* oleh para *cosplayer*. Penelitian ini berjudul ”Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka dan Sistem Meyneke.”

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1.2.1. Bagaimana perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan pola sistem bunka dan pola sistem meyneke?

1.2.2. Manakah pola yang lebih baik antara sistem pola bunka dan pola meyneke dalam pembuatan kostum *cosplay*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1.3.1. Mengetahui perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan pola sistem bunka dan pola sistem meyneke.

1.3.2. Mengetahui pola mana yang lebih baik antara sistem pola bunka dan pola meyneke untuk diterapkan dalam pembuatan kostum *cosplay*.

1.4. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian dikatakan berhasil jika penelitian tersebut memiliki manfaat dalam kehidupan di berbagai kalangan masyarakat setelah penelitian tersebut terselesaikan. Manfaat yang didapat setelah melakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1.4.1. Menambah pengetahuan serta wawasan mengenai kostum *cosplay* dan pola yang cocok digunakan dalam pembuatan kostum *cosplay*.

1.4.2. Menambah pengetahuan tentang berbagai karakteristik pola sehingga dapat membuat kostum *cosplay* dengan menerapkan pola yang sesuai dengan desain kostum yang hendak dibuat.

1.4.3. Menambah pengetahuan bagi peneliti tentang hasil pembuatan kostum *cosplay* menggunakan pola sistem bunka dan meyneke.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

2.1. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

2.1.1. Ashley Lotecki. 2012. Cosplay Culture: The Development Of Interactive And Living Art Through Play (2012). Theses and dissertations. Paper 806. Penelitian tersebut menganalisis kebudayaan *cosplay* di Amerika Utara yang mengkaji bagaimana kreatifitas *cosplayer* Amerika Utara mengambil inspirasi karakter dua dimensi untuk diwujudkan menjadi karakter tiga dimensi. Penelitian dilakukan dengan cara observasi dan pengumpulan data secara online terhadap 529 *cosplayer* Amerika Utara. Metodologi penelitian menggunakan gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan data. Hasil penelitian menjabarkan tentang cara *cosplayer* Amerika Utara mewujudkan karakter 2D yang mereka sukai menjadi karakter di dunia nyata. Beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kostum yang dikenakan, pendalaman karakter, serta pemisahan antara karakter fiksi yang mereka *cosplay*-kan dengan kehidupan pribadi seorang *cosplayer* yang memerankan suatu karakter agar kedua karakter tersebut tidak tercampur.

2.1.2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Pangestika (2015) yang berjudul Perbedaan Hasil Pembuatan Gaun Pesta Menggunakan Pola Draping dengan Pola Konstruksi Berbasis Komputer. Penelitian ini menggunakan instrumen dengan pengujian validitas judgment oleh ahli pola untuk menguji kelayakan atau ke-valid-an

instrumen penelitian yang digunakan untuk mengambil data sedangkan reliabilitasnya menggunakan antar rater. Pengambilan data dilakukan terhadap 4 panelis ahli dan 10 panelis terlatih yang paham atau mengerti tentang pola. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara gaun pesta yang menggunakan pola draping dan pola konstruksi berbasis komputer, yang dibuktikan dengan uji anova untuk ukuran M diperoleh f hitung 5,327 > f tabel 2,056 untuk α = 5% dengan kebebasan (df) = 26, dengan Sig 0.000, untuk ukuran XL diperoleh f hitung = 4,298 > f tabel = 2,056 untuk α = 5% dengan kebebasan (df) = 26, dengan Sig 0.000, yang berarti terdapat perbedaan hasil gaun pesta yang menggunakan pola draping dengan pola konstruksi berbasis komputer.

2.1.3. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah (2007) yang berjudul Perbedaan Hasil Pembuatan Celana Panjang Wanita Yang Menggunakan Pola Sistem Soekarno Dan Sistem Praktis Dengan Ukuran S, M, L. Penelitian yang menganalisis tentang celana panjang wanita dengan menggunakan pola sistem soekarno dan sistem praktis ini menggunakan penilaian yang dilakukan oleh empat orang panelis. Empat panelis tersebut terdiri dari dua orang dosen PKK Tata Busana unnes, satu orang dari modiste dan satu orang dari tailor. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan antara hasil pembuatan celana panjang wanita yang menggunakan pola sistem Soekarno dan sistem praktis dengan ukuran S, M, L dibuktikan dengan t hitung (0,04) < t tabel (2,07).

2.1.4. Penelitian yang dilakukan oleh Randy Fajrian (2012) yang berjudul Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus pada Endiru Team). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang makna sebuah kostum bagi para pelaku seni *cosplay* dalam komunitas. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu wawancara terhadap para anggota Endiru Team dan dokumentasi dalam kegiatan *cosplay* yang diikuti Endiru Team. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makna kostum bagi seorang *cosplayer* begitu dalam, bukan hanya sebagai pelengkap dalam menjalankan seni *cosplay* namun melaui kostum *cosplay,* Endiru Team seolah ingin menunjukkan bahwa mereka memiliki ketertarikan yang kuat terhadap dunia anime, manga dan video game Jepang yang mereka mainkan. Ketertarikan terhadap dunia anime, manga dan video game tersebut yang membuat Endiru Team berusaha membuat kostum *cosplay* mereka semirip mungkin dengan karakter 2D yang mereka kagumi.

2.1.5. Penelitian yang dilakukan oleh Ikhsani Alfi Wijayanti (2017) yang berjudul Perbandingan Hasil Pembuatan Bow Dress Pattern Magic Menggunakan Pola Dasar Sistem Meyneke dan Dressmaking. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan hasil Bow Dress yang menggunakan pola dasar Meyneke dan Dressmaking dan manakah hasil yang lebih baik. Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh 25 panelis yang terdiri dari 3 panelis ahli dan 22 panelis terlatih. Hasil uji anova diperoleh f hitung 11,874 > f tabel 2,06, maka Ho ditolak dan Ha menyatakan “ada perbedaan hasil pembuatan Bow Dress Pattern Magic

menggunakan pola dasar sistem Meyneke dan Dressmaking". Hasil analisis deskriptif menunjukkan Bow Dress yang menggunakan pola dasar Meyneke lebih baik dibandingkan yang menggunakan pola dasar Dressmaking. Hal tersebut dilihat dari keempat Bow Dress yang menggunakan pola dasar Meyneke memperoleh rata-rata sebesar 3,38 yaitu pada kriteria tepat, sedangkan Bow Dress yang menggunakan pola dasar Dressmaking memperoleh rata-rata sebesar 3,01 yaitu pada kriteria tepat. Posisi dan ukuran pita dapat disesuaikan dengan ukuran tubuh pemakai agar tampak proporsional dan memberi kesan menarik pada pakaian.

2.2. Landasan Teoretis

2.2.1. *Cosplay*

2.2.1.1. Pengertian *Cosplay*

"Istilah *cosplay* merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni *performance* atau pertunjukan di mana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Karakter-karakter tersebut paling sering berdasarkan dari karakter-karakter Jepang, seperti Naruto, Sailor Moon, Doraemon, Bleach, dan sebagainya. Namun, tidak jarang juga karakter-karakter itu berasal dari kartun, komik, dan film Amerika (*Hollywood*), bahkan karakter fiksi ilmiah. Singkatnya *cosplay* bisa berasal dari karakter apapun baik itu dari dunia animasi, kartun, komik, *manga*, *manhwa*, *film*, *game*, virtual, *graphic* novel, dan sebagainya." (Widiatmoko, 2013, h. 4).

Ashley Lotecki, (2012, p. 4) dalam penelitiannya menyatakan bahwa "*Cosplay" (from kosupure, which combines the Japanese words for "costume" –コス– and "play" – プレ), is a term used to describe costume fandom, where individuals are costumed as fictional characters*. Jadi *cosplay* dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan menirukan suatu karakter fiksi yang meliputi pakaian yang dikenakan, penampilan seorang tokoh, hingga jiwa atau sifat tokoh tersebut semirip mungkin.

2.2.2. Kostum *Cosplay*

2.2.2.1.Pengertian Kostum *Cosplay*

Kostum adalah pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perseorangan, regu olahraga, rombongan, kesatuan, dan sebagainya dalam upacara, pertunjukan, dan sebagainya (http://kbbi.web.id). Saraswati (2013, h. 10) menyatakan bahwa kostum atau *costume* merupakan istilah yang berkaitan dengan jenis busana seperti busana nasional (*national costume*), busana muslim (*moslem costume*), busana daerah (*traditional costume*). Kostum adalah pakaian khusus yang digunakan perseorangan ataupun regu pada suatu acara tertentu, meliputi gaya berpakaian, penataan rambut, dan perhiasan yang dikenakan (Negarawan dan Doerjanto, 2017, h. 592).

Sedangkan *cosplay* adalah merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni *performance* atau pertunjukan di mana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu (Widiatmoko, 2013, h. 4).

Kostum *cosplay* adalah pakaian khusus yang menunjukkan karakter tertentu dari sebuah *anime*, *manga*, atau game yang dikenakan para *cosplayer* dalam sebuah pertunjukan untuk meniru sebuah karakter tersebut. Ciri khas pakaian *cosplay* adalah peniruan dan pembentukan gaya dengan karakter tokoh tertentu sebagai sumber rujukan penciptaan (Deni Setiawan, 2015, h. 62).

2.2.2.2.Jenis-jenis Kostum *Cosplay*

Kostum *cosplay* terbagi dalam dua jenis atau kategori, yaitu kostum kategori armor dan kostum kategori non armor.

(1) Kostum Armor

Kata armor berasal dari bahasa Inggris yaitu *armour* yang berarti baju besi, baju zirah atau baju pelindung. Kostum armor ialah kostum yang menyerupai baju pelindung atau baju zirah. Biasanya tokoh yang mengenakan armor ialah tokoh-tokoh dalam *anime* yang menceritakan sebuah peperangan. Selain tokoh dalam *anime* yang menceritakan tentang peperangan, tokoh dalam game pertarungan juga banyak yang mengenakan armor. Kostum armor pun memiliki dua jenis, yaitu kostum *full armour* dan kostum semi armor. Berikut beberapa contoh kostum *full armour* dan kostum semi armor dari beberapa *anime* dan juga game:

a.) Kostum *Full Armour*

Kostum *Full Armour* ialah kostum yang sebagian besar bagian kostum terbuat dari bahan busa hati (*evafoam).* Kostum jenis ini juga banyak menggunakan bahan kulit

sintetis atau vinil. Bentuknya menyerupai baju pelindung atau baju zirah. Berikut contoh kostum *Full Armour*:

Gambar 2.1: Kostum *Full Armour*
(Sumber: Widiatmoko, B. 2013, h. 60)

Gambar 2.2: Kostum *Full Armour*
(Sumber: Widiatmoko, B. 2013, h. 37)

b.) Kostum Semi Armor

Kostum semi armor ialah kostum yang memiliki satu atau lebih bagian kostum yang bentuknya menyerupai baju pelindung atau baju zirah. Berikut contoh kostum semi armor:

Gambar 2.3: Kostum Semi Armor
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2017)

Gambar 2.4: Kostum Semi Armor
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2017)

(2) Kostum non Armor

Kostum non armor yaitu kostum yang tidak mengenakan pelindung khusus. Biasanya kostum non armor sebagian besar terbuat dari kain dan modelnya seperti busana yang dikenakan sehari-hari, misalnya seragam sekolah, gaun, jubah, dan lain-lain. Tokoh yang mengenakan busana non armor banyak terdapat pada *anime-anime* atau *manga* yang menceritakan kehidupan sehari-hari serta *anime* yang memiliki tema kehidupan di sekolah. Berikut contoh kostum non armor:

a. *Seifuku* (Seragam Sekolah)

Gambar 2.5: Kostum Non Armor

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2017)

Gambar 2.6: Kostum Non Armor

(Sumber: Widiatmoko, B. 2013, h. 96)

b. kostum *dress* dan jubah

Gambar 2.7: Kostum Non Armor

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2017)

Gambar 2.8: Kostum Non Armor

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2017)

Gambar 2.9: Kostum Non Armor
(Sumber: Widiatmoko, B. 2013, h. 114)

Gambar 2.10: Kostum Non Armor
(Sumber: Widiatmoko, B. 2013, h. 117)

2.2.2.3.Bahan dan Material Kostum *Cosplay*

Berikut beberapa material dan bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan kostum *cosplay* menurut Widiatmoko, (2013, h. 19) adalah sebagai berikut:

(1) Kain katun, satin, dan beludru

Bahan paling dasar dalam membuat kostum *cosplay*. Bahan-bahan tersebut mudah didapat karena banyak dijual dipasaran sehingga sudah cukup populer dalam penggunaannya.

(2) Busa hati (spons busa)

Busa hati biasa digunakan untuk pembuatan kostum model armor. Bahan ini memiliki ketebalan yang bervariasi, yaitu 2 mm, 3 mm, 4 mm, dan 6 mm.

(3) Kulit sintetis

Selain kain seperti katun, satin, dan beludru, kulit sintetis juga cocok dijadikan bahan dasar dalam membuat kostum. Selain dijadikan bahan dasar, kulit sintetis juga cocok dikombinasikan dengan busa hati atau material lain.

(4) Spandex

Bahan spandex dengan sifat yang mudah melar cocok digunakan untuk membuat kostum-kostum dengan desain *bodyfit*. Kain spandex dapat mengikuti bentuk tubuh dan tetap nyaman ketika dikenakan.

(5) *Fiberglass* (resin)

Bahan *fiberglass* biasa digunakan untuk pembuatan helm, namun tak jarang juga bahan *fiberglass* digunakan untuk membuat kostum. Penggunaan bahan ini memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi sehingga para *cosplayer* sering memesannya pada *workshop* atau jasa resin *maker*.

(6) Aksesoris (gesper, kancing, resleting, dan lain-lain)

Bahan-bahan ini biasa digunakan sebagai pelengkap dan detail-detail pada kostum *cosplay*.

(7) Sepatu atau boods

Sepatu merupakan salah satu item yang perlu diperhatikan agar kemiripan dengan karakter asli yang diperankan lebih mendalam. Sepatu yang dikenakan para

cosplayer biasanya dipesan pada para pembuat sepatu atau memodifikasi sepatu dengan model yang hampir mirip.

(8) *Wig* dan properti lain

Wig yang dikenakan para *cosplayer* biasa dibeli secara *online* melalui situs jual beli yang banyak menjual perlengkapan *cosplay*. Selain *wig*, ada juga peralatan lain seperti topeng, kalung, gelang, bahkan pedang atau senjata atau *weapon* lainnya. *Weapon* biasanya dibuat dengan bahan kayu dan busa hati yang kemudian diberi warna dan detail seperti objek aslinya.

2.2.2.4.Pembuatan Kostum *Cosplay*

Pembuatan kostum *cosplay* menurut Bayu Widiatmoko, (2013, h. 20.) melalui langkah langkah sebagai berikut:

1.) Tentukan dan rancang kostum tokoh pilihanmu

2.) Gambar dan buat desain kostum per bagian-bagiannya

3.) Beri keterangan bahan dasar, warna, dan keterangan lain sesuai kebutuhan. Sebaiknya sebagai pembula, mulailah dengan menggambar bagian depan, belakang, dan samping terlebih dahulu).

Pembuatan kostum *cosplay* pada dasarnya sama dengan pembuatan busana pada umumnya. Proses serta teknik menjahitnya pun sama, keistimewaan kostum *cosplay* ada pada tingkat kemiripan hasil kostum dengan desain kostum karakter 2D yang dibuat.

Kemiripan hasil kostum *cosplay* dengan desain kostum yang dikenakan oleh karakter 2D ini memberi pengaruh besar terhadap penilaian kostum *cosplay* secara keseluruhan. Berikut sebuah wawancara terhadap salah satu pelopor *cosplayer* Indonesia, Pinky Lu Xun, "Karena seru sekali, bagaimana kita menggunakan kreatifitas kita untuk mewujudkan kostum dari dunia game ke dunia real." dapat disimpulkan bahwa semakin mirip sebuah kostum *cosplay* terhadap desain dalam karakter 2D, semakin baik pula kostum tersebut karena pada dasarnya *cosplay* adalah seni meniru sebuah karakter dari dunia 2D ke dunia nyata hingga semirip mungkin.

2.2.2.5.Desain Kostum *Cosplay*

Setelah mengetahui pengertian serta jenis-jenis kostum *cosplay*, selanjutnya yang harus ditentukan ialah desain kostum *cosplay*. Untuk awal-awal, tidak ada salahnya kita mencoba karakter dengan kostum yang tergolong simpel (sederhana). (Widiatmoko, B. 2013, h. 9). Setelah melihat berbagai contoh kostum *cosplay* dari berbagai sumber di atas, dipilih salah satu desain kostum *cosplay* yaitu desain kostum karakter Yuuki Asuna dari *anime* Swort Art Online karena desain kostum karakter tersebut tergolong kostum non armor sehingga dalam proses pembuatannya tidak memerlukan banyak material yang sulit ditemui, juga memenuhi kriteria yang hendak dikaji dalam penelitian di mana perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* menggunakan sistem pola bunka dan meyneke akan diketahui. Berikut gambar desain kostum karakter Yuuki Asuna yang akan dikaji dalam penelitian ini:

Gambar 2.11: Kostum Tokoh Yuuki Asuna Dari Anime Swort Art Online

(Sumber: Pinterest.com)

2.2.3. Pola

2.2.3.1.Sejarah Pola

"Pattern" atau "pola" dalam bidang jahit menjahit dimaksudkan suatu potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting. Porrie Muliawan (1990, h. 2). Pembuatan pola sebagai contoh dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan saat memotong bahan atau kain. Potongan kain atau kertas tersebut mengikuti ukuran tubuh serta bentuk tertentu. Pola atau Patern dalam menjahit adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, pada saat kain digunting (Saraswati, I. 2013, h. 11).

Pola pada awalnya berupa kain muslin atau kertas yang dilangsaikan pada boneka jahit dan agar bahan yang datar itu dapat mengikuti bentuk badan perlu dibuat beberapa lipit. Lipit bentuk yang terjadi disebut lipit kup atau lipit pantas. Kemudian pada tempat-

tempat seperti kerung lengan, kerung leher dan garis pinggang digunting tepat menurut bentuknya. Sambungan pada bahu dan sisi disebut garis bahu dan garis sisi. Jiplak bentuk badan ini menjadi dasar pola pakaian. Cara ini sering disebut dengan memulir atau *draping.* (Porrie Muliawan, 1990, h. 2).

2.2.3.2.Macam-macam Pola Dasar

(1) Pola Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan si pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing (Saraswati, 2013, h. 14). "Pola konstruksi adalah pola yang diperoleh dengan cara mengukur badan seseorang dengan pita ukuran, ukuran-ukuran diperhitungkan secara matematika dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka, belakang, lengan, rok, kerah, dan sebagainya" (Porrie Muliawan, 1990, h. 2). Menurut Azhari (2016, h. 47), macam pola dasar konstruksi antara lain: pola dasar metode Soen, pola dasar J.H. Meyneke, pola dasar Dressmaking, pola dasar Danckaerts, pola dasar Charmant, pola dasar Cuppens Geurs, pola dasar Bunka**,** dll.

(2) Pola Standar

Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran *small* (S), *Medium* (M), *Large* (L), dan *Extra Large* (XL) (Saraswati, 2013, h. 14). Pola standar didalam pemakaiannya kadang diperlukan penyesuaian menurut ukuran si pemakai. Jika si pemakai bertubuh gemuk atau

kurus, harus menyesuaikan besar pola, jika si pemakai tinggi atau pendek diperlukan penyesuaian panjang pola (Ernawati, 2008, h. 246).

(3) Pola Busana Dengan Teknik *Draping*

Pola busana dengan teknik *draping* yaitu teknik pembuatan pola dengan cara membentuk dan menggunting bahan lansung pada model atau tiga dimensi (Azhari, 2016, h. 47). Menggambar pola dasar dengan teknik drapping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model (Ernawati, 2008, h. 255).

(4) Pola Busana Dengan Teknik Konstruksi di Atas Kain

Menggambar pola dengan teknik konstruksi di atas kain berarti menggambar pola tidak menggunakan pola yang digambar di atas kertas, tetapi pola digambar langsung di atas kain yang merupakan bahan dasar dari pakaian yang akan dibuat pakaian. Pola digambar sesuai dengan desain yang telah ditentukan, dan berpedoman pada ukuran model atau ukuran si pemakai. Langkah kerja yang dilakukan hampir sama dengan menggambar pola di atas kertas, tetapi pola yang digambar langsung mengikuti desain dan tidak berdasarkan pola dasar. Desainnya jangan yang rumit, tetapi desain yang sederhana, untuk desain yang rumit sebaiknya menggambar pola berdasarkan pola dasar (Ernawati, 2008, h. 283).

(5) Pola Busana Dengan Teknik Kombinasi

Membuat pola busana dengan teknik kombinasi merupakan salah satu cara pembuatan pola dengan mengombinasikan teknik konstruksi A dengan teknik konstruksi B, misalnya menggabungkan antara teknik konstruksi dengan teknik *draping*. Tujuan dari teknik kombinasi adalah untuk membuat busana dengan desain-desain yang sulit seperti desain busana pesta. Untuk menggambar pola kombinasi sama halnya dengan membuat pola lainnya yang membutuhkan ukuran tubuh si pemakai. Ukuran yang diperlukan secara umum adalah: Lingkar badan; lingkar pinggang; lingkar panggul; lingkar leher; panjang punggung; lebar punggung; panjang punggung; panjang muka; lebar muka; panjang bahu; panjang sisi; panjang rok; panjang lengan; tinggi dada dan tinggi panggul (Ernawati 2008, h. 306).

2.2.4. Pola Bunka

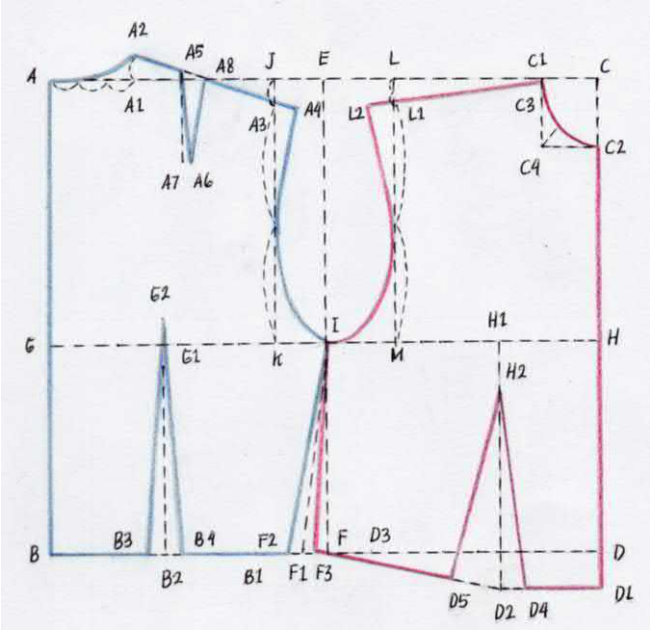
2.2.4.1.Pengertian Pola Bunka

Pola atau *pattern* adalah suatu potongan kain atau potongan kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, ketika bahan digunting. Potongan kain atau kertas tersebut mengikuti ukuran bentuk badan tertentu (Muliawan, 1990, h. 2). Pola bunka merupakan hasil penyempurnaan pola yang lama. Pembuatan pola dasar sistem Bunka adalah hasil riset atau penelitian yang dilakukan oleh University of Wuman Tokyo di Jepang atau *Bunka Daigaku*. University of Wuman adalah satu-satunya perguruan tinggi di Jepang yang secara terus menerus berkarya dan menerbitkan buku-buku khusus dibidang *Fashion* atau tentang busana. Sistem pembuatan pola dasar bunka juga terus di

evaluasi. Selama periode ini tampaknya pola dasar ini terus dikaji dan di evaluasi, sehingga pada akhirnya dikeluarkan lagi teknik pembuatan pola dasar bunka yang dipublikasikan sejak tahun 2009 sampai sekarang.

2.2.4.2.Pembuatan Pola Bunka

1.) Pola Dasar Badan Depan dan Belakang Sistem *Bunka*



Gambar 2.12: Pola Dasar Badan Bunka

Sumber: Peneliti, 2019

Keterangan Pola Dasar Badan Depan dan Belakang Sistem Bunka:

1. A – B = Panjang punggung

2. A – C = ½ Lingkar badan + 2 cm

3. C – D = A – B

4. D – B = A – C

5. A – G = 1/6 Lingkar badan + 7 cm

6. C – H = A – G

tarik garis lurus dari titik G - H

7. G – I = ½ (G – H)

tarik garis lurus dari titik E – I – F

8. A – J = 1/6 Lingkar badan + 4

tarik garis lurus dari titik J – K

9. C – L = 1/6 Lingkar badan +2,5

tarik garis lurus dari titik L – M

10. Buatlah garis dari titik A – B dengan pencil warna biru untuk pola badan belakang

11. A – A1 = 1/20 Lingkar badan + 2,5 = X

12. A1 – A2 = 1/3 X

tarik garis lengkung dari titik A – A2 menggunakan pencil warna biru untuk kerung leher belakang

13. J – A3 = A1 – A2 = 1/3 X = ⌀

14. A3 – A4 = 2 cm tarik garis lurus dari titik A2 – A4

15. A2 – A5 = 4 cm

16. A5 – A7 = 7 cm

17. A6 – A7 = 0,5 cm

    tarik garis dari titik A5 – A7 menggunakan pencil warna biru

18. A5 – A8 = 1,8 cm

    tarik garis dari titik A7 – A8 menggunakan pencil warna biru

19. Buat garis dari titik A2 – A5 dan A8 – A4 menggunakan pencil warna biru untuk garis bahu bagian belakang

20. A4 – I = Bentuklah kerung lengan dari titik A4 – I (lihat gambar)

21. C – C1 = X + 0,2 = (1/20 lingkar badan + 2,5)

22. C – C2 = X + 1 = (1/20 lingkar badan + 2,5) + 1

23. C1 – C4 = C – C2

24. C2 – C4 = C – C1

25. C1 – C3 = 0,5 cm

26. C4 – C5 = dari sudut segi empat dibuat garis diagonal dengan panjang setengah dari titik C3 – C2 (lihat gambar)

27. C2 – C3 = Buatlah kerung leher bagian depan dari titik C3 – C5 – C2 menggunakan pencil warna merah (lihat gambar)

28. L – L1 = 2 cm

29. L1 – L2 = 2 cm

    tarik garis dari titik C3 – L2 untuk membentuk garis bahu bagian depan menggunakan pencil warna merah

30. L2 – I = bentuklah kerung lengan dari titik L2 – I (lihat gambar)

31. D – D1 = 3 cm

32. Buatlah garis lurus dari titik C – D1 dengan pencil warna merah untuk garis tengah muka

33. M – H1 = ½ (M – H)

34. H1 – D2 = H – D1

35. D2 – D1 = H1 – H

36. F – F1 = 2 cm

    tarik garis dari titik I – F1 sebagai garis bantu

37. F1 – F3 = 1 cm

    tarik garis dari titik I – F3 menggunakan pencil warna merah untuk sisi bagian depan

38. D1 – D3 = ¼ Lingkar pinggang + 0,5 + 1 (sebagai titik bantu untuk menentukan kupnat)

    Setelah dihasilkan titik D3, lebar kupnat = F3 – D3

39. H1 – H2 = 4 cm

40. D2 – D4 = 1,5 cm

41. D4 – D5 = D3 – F3

42. F1 – F2 = 1 cm

    tarik garis dari titik F3 – D5 dan D4 – D1 menggunakan pencil warna merah untuk garis pinggang bagian muka

43. G – G1 = ½ (G – K)

44. G1 – G2 = 2 cm

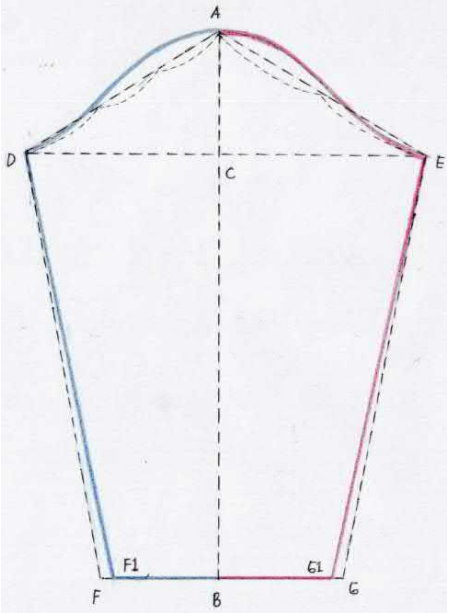
    tarik garis lurus dari G2 – B2

45. B – B1 = ¼ Lingkar pinggang + 0,5 – 1 (sebagai titik bantu untuk menentukan kupnat)

    Setelah dihasilkan titik D3, lebar kupnat = F3 – D3

46. B3 – B4 = B1 – F2

tarik garis dari titik G2 – B2 dan G2 – B4 menggunakan pencil warna biru untuk kupnat bagian belakang, kemudian tarik garis B – B3 dan B4 – F2 menggunakan pencil warna biru untuk garis pinggang bagian belakang.



Gambar 2.13: Pola Dasar Lengan Bunka

Sumber: Peneliti, 2019

Keterangan Pola Dasar Lengan Sistem Bunka:

1. A – B = panjang lengan

2. A – C = ¼ lingkar kerung lengan + 2,5

3. A – D = kerung lengan belakang + 1

4. A – E = kerung lengan muka

5. D – F = E – G = C – B

tarik garis lurus dari titik F – B – G

6. Titik A – D dibagi menjadi 3 (seperti pada gambar)

   Pada titik pertama dari atas naik 1,5 cm bentuk kerung lengan bagian belakang menggunakan pencil warna biru (lihat gambar)

7. Titik A – E dibagi menjadi 2 (seperti pada gambar)

   Pada bagian titik tengah pertama dari atas naik 1,8 cm dan pada titik tengah kedua turun 1,3 cm. Sebelum membentuk kerung bagian muka, turun 1 cm dari titik tengah A – E, kemudian bentuk kerung lengan bagian depan menggunakan pensil warna merah.

8. F – F1 = 1 cm

   tarik garis dari titik D – F1 menggunakan pencil warna biru

9. G – G1 = 1 cm. Tarik garis dari titik E – G1 menggunakan pencil warna merah

10. Tarik garis dari titik F1 – B menggunakan pencil warna biru

11. Tarik garis dari titik B – G1 menggunakan pensil warna merah

2.2.5. Pola Meyneke

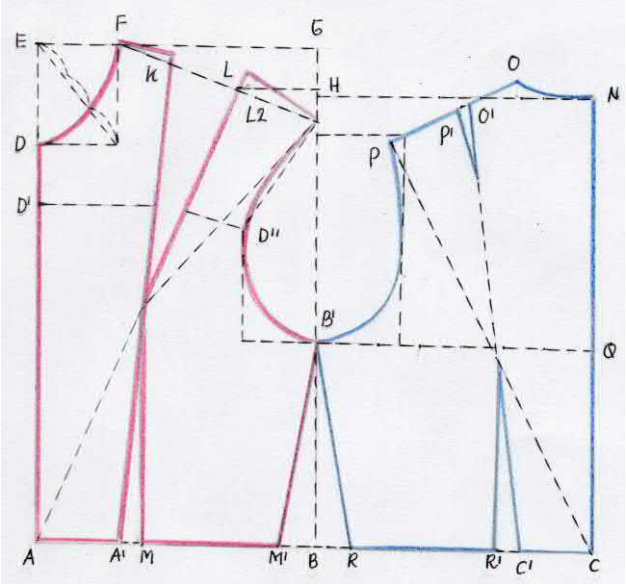
2.2.5.1.Pengertian Pola Meyneke

Pola meyneke ditemukan oleh J.H.C. Meyneke. Pola meyneke adalah salah satu jenis pola dasar konstruksi datar yang mempunyai lebih dari satu kupnat yaitu kupnat bahu depan dan belakang serta pinggang. Pola ini bisa digunakan untuk busana pas badan

seperti lingerie, kebaya, dan gaun. Lebar kupnat dapat menyesuaikan dengan besarnya payudara. Cara pengukuran lebih lengkap dan detail karena menggunakan ukuran *control* atau ukuran uji (https://fitinline.com).

2.2.5.2.Pembuatan Pola Meyneke

1.) Pola Dasar Badan Depan Dan Belakang Sistem Meyneke



Gambar 2.14: Pola Dasar Badan Meyneke

Sumber: Peneliti, 2019

Keterangan Pola Dasar Badan Depan:

A – B = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 atau 2cm

A – D = Panjang muka

D – E = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 2,5cm

E – F = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 0,5cm

G – H = $\frac{1}{3}$ panjang bahu + 1cm

Tarik garis datar dari H (garis pertolongan)

F – L = Panjang bahu

L’ titik diisi, teruskan hingga titik F dan L

F – K = $\frac{1}{2}$ panjang bahu – 1cm

L’ – L2 = $\frac{1}{2}$ panjang bahu + 1cm

D’ – D” = $\frac{1}{2}$ lebar muka

B – B’ = Panjang sisi

A – A’ = $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang

M – M’ = Sisa $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 atau 2cm

Garis lipit kupnat bahu disamakan

Keterangan Pola Dasar Badan Belakang:

B – C = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 atau 2cm

C – N = Panjang punggung

N – N’ = $\frac{1}{6}$ lingkar leher

N’ – O = 1cm

G’ – H2 = $\frac{1}{4}$ G’ – B’ – 1cm

O – O’ = $\frac{1}{2}$ panjang bahu – 1cm

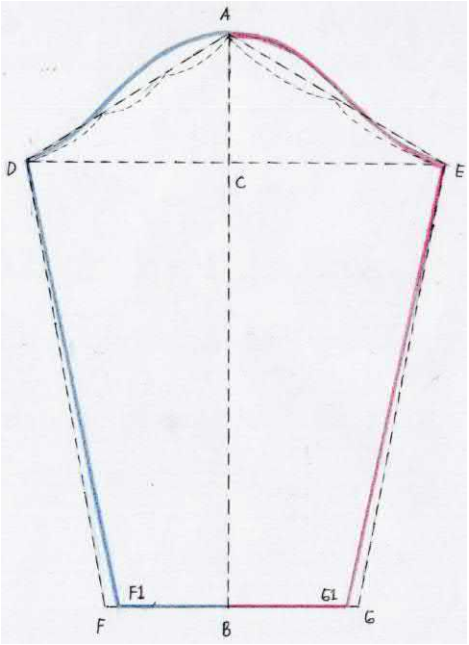
P – P’ = $\frac{1}{2}$ panjang bahu + 1cm

O – P’ = 1cm

Q – Q’ = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

C – C’ = $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang – 1cm

R – R’ = Sisa $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 atau 2cm



Gambar 2.15: Pola Dasar Lengan Meyneke

Sumber: Peneliti, 2019

Keterangan Pola Dasar Lengan:

A – B = $\frac{1}{2}$ lingkar pangkal lengan

C – D = Tinggi pumcak lengan

D – E = Panjang lengan dalam

2.2.6. Pembuatan Pola Kostum *Cosplay*

Setiap desain pakaian memiliki pola tersendiri, apakah itu desain kebaya, desain gaun maupun desain kostum, karena dari pola itulah nanti terbentuk pakaian (Saraswati, 2013, h. 11). Pembuatan pola kostum *cosplay* menggunakan pola konstruksi dengan sistem pola bunka dan meyneke. Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan dibadan seseorang (kup) sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola, memang suatu pakaian dapat dibuat, tetapi hasilnya tidaklah sebagus yang diharapkan. Dapat pula diartikan bahwa pola-pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana yang enak dipakai, indah dipandang, dan bernilai tinggi, sehingga akan tercapai suatu kepuasan bagi si pemakai. Menurut Saraswati, I. (2013, h. 11) kualitas pola pakaian akan ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

1) Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh si pemakai, hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh si pemakai.

2) Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkar kerung lengan, garis lekuk leher, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk lengan, kerah

dan lain sebagainya, untuk mendapatkan garis pola yang luwes mesti memilki sikap cermat dan teliti dalam melakukan pengecekan ukuran.

3) Ketepatan memilih kertas untuk pola, seperti kertas dorslag, kertas karton manila atau kertas koran.

4) Kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian-bagian pola, misalnya tanda pola bagian muka dan belakang, tanda arah benang/ serat kain, tanda kerutan atau lipit, tanda kampuh dan tiras, tanda kelim dan lain sebagainya.

5) Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola. Agar pola tahan lama sebaiknya disimpan pada tempat-tempat khusus seperti rak dan dalam kantong-kantong plastik, diarsipkan dengan memberi nomor, nama dan tanggal serta dilengkapi dengan buku katalog.

Dengan demikian pola busana merupakan suatu sistem dalam membuat busana. Sebagai suatu sistem tentu pola busana juga terkait dengan sistem lainnya. Jika pola busana digambar dengan benar berdasarkan ukuran badan seseorang yang diukur secara cermat, maka busana tersebut mestinya sesuai dengan bentuk si pemakai. Begitu pula sebaliknya, jika ukuran yang diambil tidak tepat, menggambar pola juga tidak benar, maka hasil yang didapatkan akan mengecewakan.

(2) Daftar Ukuran Tubuh

Model yang digunakan adalah paspop Goet Poespo ukuran S (*Small)* dan M *(Medium)*

Tabel 2.1: Ukuran Tubuh

No	Nama Ukuran	S	M
1.	Lingkar Badan	80	85
2.	Lingkar Pinggang	65	69
3.	Lingkar Panggul	92	98
4.	Panjang Muka	32	33
5.	Lebar Muka	28	30
6.	Panjang Punggung	34	38
7.	Lebar punggung	30	32
8.	Lingkar Leher	34	36
9.	Lingkar Kerung Lengan	38	42
10.	Panjang Sisi	15	17
11.	Tinggi Panggul	22	24
12.	Lebar Bahu	10	11
13.	Jarak Dada	14	15
14.	Tinggi Dada (dari bahu)	22	22

Sumber: Peneliti, 2018

Setelah proses pembuatan pola selesai, maka proses selanjutnya ialah pemotongan bahan, dan menjahit kostum. Hal yang perlu diperhatikan dari hasil jadi kostum ketika melakukan evaluasi dengan cara fitting, antara lain:

1. Ketepatan garis pola
   a. Garis tengah muka, tengah belakang, sisi, bahu, kerung leher, kerung lengan, harus persis letaknya sesuai dengan garis bodi line atau garis tubuh.
   b. Letak garis pinggang disesuaikan dengan desain
2. Letak kupnat di atur sesuai dengan desain
3. Kesesuaian bentuk busana dengan model atau desain
4. Ketepatan ukuran setiap bagian seperti: panjang busana, panjang lengan, letak garis pinggang, letak garis kerung lengan dan lain-lain.
5. Kerung lengan pada kelim harus terlihat rata, maksudnya jatuhnya lengan pada badan tidak naik dan tidak turun.
6. Jatuhnya busana pada bagian kelim dilihat dari muka, belakang, samping kiri dan samping kanan harus rata artinya bentuk yang benar adalah yang tidak naik pada bagian sisi kiri dan kanan.
7. Semua sisi dan tepi yang disambung atau yang dijahit harus rata dan rapi sesuai ukuran.

8. Jatuhnya busana harus rapi, tenang dan tidak ada yang bergelombang.

2.3. Kerangka Teoretis Penelitian

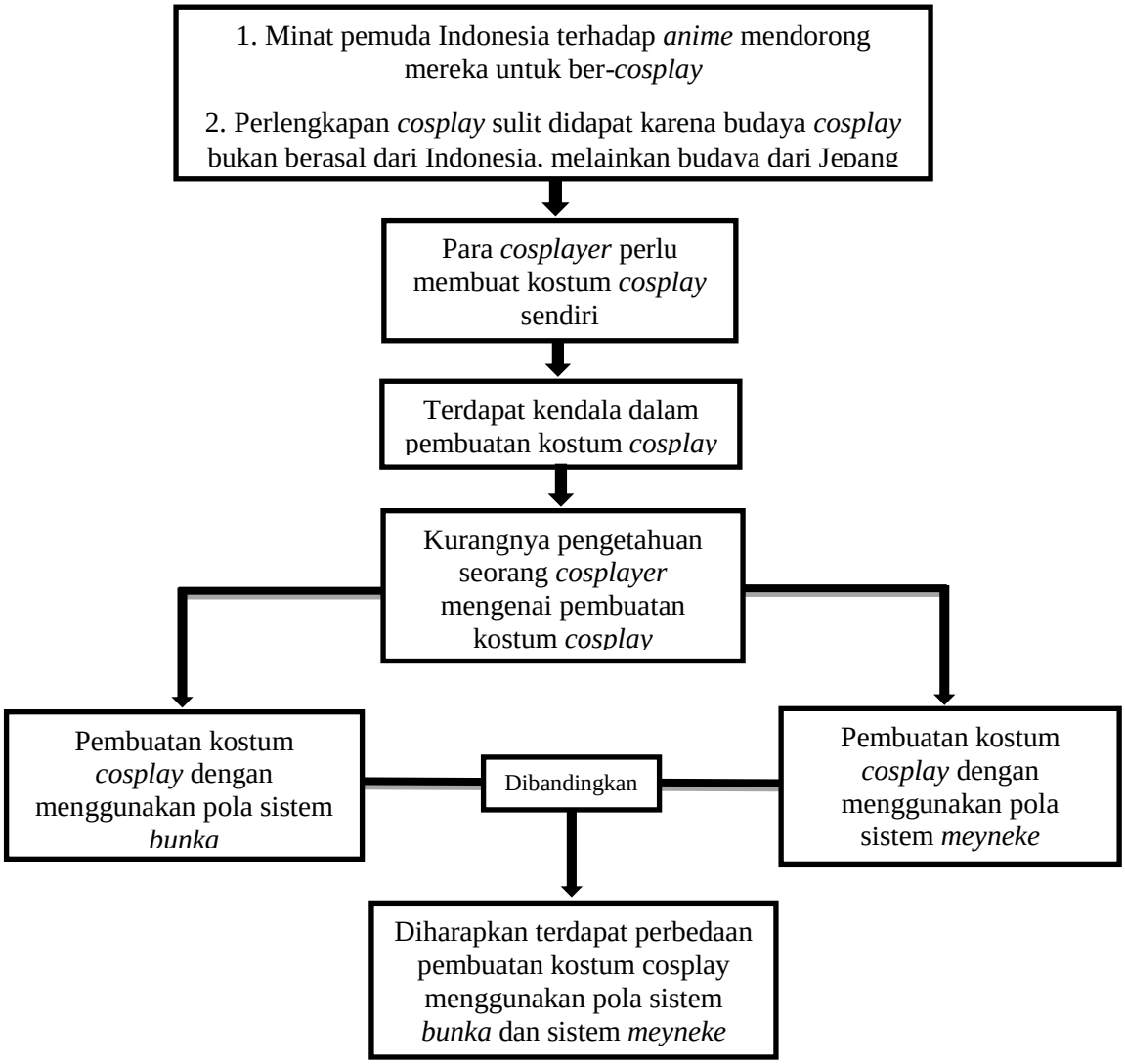
Jepang adalah negara dengan berbagai budaya yang unik dan menarik. Salah satu budaya yang berasal dari Jepang yaitu film animasi atau biasa disebut *anime*. Budaya ini telah banyak beredar di berbagai negara, termasuk Indonesia. Sebuah *anime* digemari karena berbagai hal menarik yang disuguhkan, mulai dari cerita yang berbagai tema hingga tokoh-tokoh *anime* yang memiliki ciri khas masing-masing dengan warna rambut, kostum, dan penokohan masing-masing karakter. Kegemaran terhadap *anime* ini kemudian mendorong seseorang untuk menirukan karakter yang ia suka dalam *anime* tersebut. Hal inilah yang disebut dengan *cosplay*.

Cosplay menurut Bayu Widiatmoko, (2013, h. 4) ialah istilah *cosplay* merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni *performance* atau pertunjukan di mana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Istilah *cosplay* berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa inggris yaitu "*costume*" dan "*play*" yang diserap ke dalam bahasa jepang menjadi "*kosupure*" yang kemudian popular dengan sebutan "*cosplay*". *Cosplay* ialah kegiatan menirukan tokoh fiksi dengan mengenakan kostum.

Semakin berkembang budaya *cosplay*, semakin meningkat kebutuhan masyarakat terhadap kostum. Hal ini menjadi sebuah pemasalahan mengingat untuk membuat sebuah kostum *cosplay* seorang *cosplayer* harus meluangkan banyak waktu dan biaya, belum lagi tingkat kerumitan tiap kostum dan detil yang berbeda tiap kostum juga menjadi kendala

bagi seorang *cosplayer* untuk menciptakan sebuah kostum (Negarawan dan Doerjanto, 2017: 592). Tidak semua *cosplayer* dapat membuat kostum *cosplay* sendiri karena kurangnya pengetahuan mengenai pembuatan kostum *cosplay*. Berdasarkan latar di atas, maka perlu dirumuskan kerangka berpikir dalam penelitian ini.

Alur kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

2.4. Hipotesis Penelitian

"Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan" (Sugiyono, 2014: 64). Setelah menyusun rumusan masalah penelitian, dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

2.4.1. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak ada perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan pola sistem *bunka* dan pola sistem *meyneke*.

2.4.2. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbandingan hasil pembuatan kostum *cosplay* dengan menggunakan sistem pola *bunka* dan sistem pola *meyneke*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian dengan judul Perbandingan Hasil Pembuatan Kostum *Cosplay* Menggunakan Pola Sistem Bunka dan Sistem Meyneke ini menghasilkan empat set kostum *cosplay* karakter Yuuki Asuna dengan menggunakan sistem pola dasar Bunka dan Meyneke size S dan M. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1. Ada perbedaan pada hasil pembuatan Kostum *Cosplay* yang menggunakan pola dasar sistem Bunka dan Meyneke, hal ini ditunjukkan dari hasil uji anova, sedangkan untuk melihat perbedaan pada masing-masing variabel hasil Kostum *Cosplay* dapat dilihat pada hasil uji *Multiple Comparisons*. Hasil uji *Multiple Comparisons* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada masing-masing size menggunakan pola dasar yang sama, tetapi terdapat perbedaan hasil Kostum *Cosplay* menggunakan dua sistem pola yang berbeda, yaitu pola dasar sistem Bunka dan Meyneke.

5.1.2. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Kostum *Cosplay* menggunakan pola dasar Meyneke lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan pola dasar Bunka. Hal tersebut dapat dilihat kembali pada tabel 4.1 yang menunjukkan kedua Kostum *Cosplay* yang menggunakan pola dasar sistem Meyneke memperoleh nilai sebesar 3,51 untuk size S, dan 3,52 untuk size M, kedua hasil

rata-rata penilaian berada pada kriteria sangat tepat, sedangkan Kostum *Cosplay* menggunakan pola dasar sistem Bunka memilki hasil sebesar 3,20 untuk size S dan 3,22 untuk size M. Hasil penilaian keempat Kostum *Cosplay* berada pada kategori sangat tepat dengan total rata-rata sistem pola Meyneke yang lebih besar, yaitu 3,51, sedangkan sistem pola Bunka 3,21.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dijadikan dasar untuk memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1. Keunikan Kostum *Cosplay* ialah desain kostum yang diwujudkan dari karakter 2 Dimensi. Analisis desain kostum karakter tersebut harus dilakukan dengan teliti agar hasil kostum yang dibuat mirip dengan desain kostum yang dikenakan oleh karakter 2 Dimensi tersebut.

5.2.2. Proses menjahit Kostum *Cosplay* harus dilakukan dengan teliti karena desain kostum menggunakan vinil atau kulit sintetis yang harus dijahit dengan mesin jahit khusus dan dengan teknik yang khusus. Vinil juga tidak dapat terkena panas setrika karena dapat menyebkan kerusakan pada vinil, jadi proses pengepresan harus dilapisi kain terlebih dahulu agar vinil tidak rusak.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N. (2014). COSPLAY | Definisi, Sejarah, Dan Jenis Cosplay. *galleryotaku.blogspot.co.id/2014/05/cosplay-definisi-sejarah-dan-jenis.html?m=1*. Diakses pada 28 Maret 2017 (06:01).

Arif, B. (2009). Harajuku Style: Kreativitas Dan Nilai-Nilai Hidup Para Pelaku Seni Cosplay Pada Komunitas Harjukja di Kota Solo. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2015). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fitinline. (2014). Pola Pakaian. *https://fitinline.com/article/read/pola-pakaian*. Diakses pada 13 Maret 2017 (10:44)

Hardisurya, Irma dkk. (2010). Kamus Mode Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Iffat, A. dan Husna Widyani. (2015). Menjahit Itu Gampang. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (http://kbbi.web.id/anatomi). Diakses tanggal 23 Maret 2017 (21:26).

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (http://kbbi.web.id/buat). Diakses tanggal 5 Oktober 2017 (22:02).

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (http://kbbi.web.id/hasil). Diakses tanggal 5 Oktober 2017 (21:59).

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (http://kbbi.web.id/kostum). Diakses tanggal 23 Maret 2017 (21:28).

Khotimah, K. (2007). Perbedaan Hasil Pembuatan Celana Panjang Wanita Yang Menggunakan Pola Sistem Soekarno Dan Sistem Praktis Dengan Ukuran S, M, L. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Leng, R. (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *Journal of Scholarship at Harvard* 1(1): 89-110.

Lotecki, A. (2012). Cosplay Culture: The Development Of Interactive And Living Art Through Play. *Disertasi*. Kanada: Ryerson University.

Muliawan, Porrie. (1990). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Navita. (2015). Pola Dasar Sistem Bunka. *https://kursusjahityogya. blogspot.co.id/2015/04/pd.html?m=1*. Diakses pada 13 Maret 2017 (10:05).

Nazir, Moh. (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Negarawan, D.,G. Doerjanto, D. (2017). Analisis Kostum Cosplay Studio Excite Surabaya. *Jurnal Seni Rupa* 5(3): 591-600.

Pangestika, F. (2015). Perbedaan Hasil Pembuatan Gaun Pesta Menggunakan Pola Draping Dengan Pola Konstruksi Berbasis Komputer. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Ryan, Adrindia. (2013). Cosplay Couple. Jakarta: Gagas Media.

Saraswati, I. (2013). Panduan Mudah Membuat Pola Busana Untuk Pemula. Yogyakarta: Pustaka Diantara.

Wahab, J., A. Anuar, M., K. Farhani. (2010). Global Media Product And Construction of "Japanese Identity": A Case Study of Anime on Malaysian Television. *Jurnal Komunikasi* 28(2): 1-19.

Widiatmoko, Bayu. (2013). Amazing Cosplay & Costume Ideas. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.

Sumarni, A. (2011). Pengertian Anime. *Ayusumarni93.blogspot.co.id/ 2011/03/pengertian-anime.html?m=1*. Diakses pada 28 Maret 2017 (0818).