

PERANCANGAN GUIDEBOOK FOTOGRAFI COSPLAY DALAM EVENT BAGI FOTOGRAFER COSPLAY DI SURABAYA

Tamblika Suryo Laksono Witjaksono¹
Universitas Negeri Surabaya
email: tamblikasuryo04@gmail.com

Received:
20-07-2026
Reviewed:
20-07-2026
Accepted:
20-07-2026

ABSTRAK: Fotografi cosplay di event memiliki tantangan khusus yang tidak ditemui dalam fotografi studio konvensional. Survei terhadap 22 fotografer dan cosplayer di Surabaya menunjukkan bahwa seluruh responden melakukan pemotretan di event, namun 82% kesulitan menemukan latar yang sesuai karakter dan 77% terkendala kondisi event yang ramai. Sebanyak 90% responden juga menyatakan minat tinggi mempelajari alur kerja 3D CGI apabila tersedia panduan yang aksesibel. Meskipun demikian, belum terdapat buku panduan yang secara kontekstual membahas fotografi cosplay di event berdasarkan realitas lapangan di Surabaya. Penelitian ini bertujuan merancang guidebook yang menjawab kebutuhan tersebut. Metode perancangan menggunakan Design Thinking yang dipadukan dengan analisis data model Miles dan Huberman. Hasil akhir berupa buku cetak setebal 164 halaman berjudul *Cosplay Photography 101* yang mengintegrasikan teknik digital imaging dan 3D CGI sebagai solusi keterbatasan latar, serta menempatkan etika fotografer sebagai bagian inti praktik di event. Validasi ahli dan uji keterbacaan masing-masing menghasilkan rata-rata 3,73 dan 3,58 dari skala 4,00, yang keduanya termasuk kategori Sangat Layak. Buku ini diharapkan menjadi panduan teknis awal yang aplikatif bagi fotografer cosplay pemula hingga menengah.

Kata Kunci : 3D CGI, Digital Imaging, Event, Fotografi Cosplay, Guidebook

ABSTRACT: *Cosplay photography at events presents unique challenges not encountered in conventional studio photography. A survey of 22 photographers and cosplayers in*

Surabaya revealed that all respondents shoot at events, yet 82% struggle to find backgrounds that match the character and 77% are hindered by crowded event conditions. Additionally, 90% expressed strong interest in learning 3D CGI workflows if an accessible guide were available. Despite this, no guidebook yet contextually addresses cosplay photography at events based on real field conditions in Surabaya. This research aims to design a guidebook that meets these needs. The design method employs Design Thinking combined with Miles and Huberman data analysis. The final output is a 164-page printed book titled *Cosplay Photography 101*, which integrates digital imaging and 3D CGI techniques as solutions for background limitations and positions photographer ethics as a core practice at events. Expert validation and readability testing each yielded average scores of 3.73 and 3.58 out of 4.00, both classified as Highly Feasible. This book is expected to serve as a practical technical guide for beginner to intermediate cosplay photographers.

Keywords: 3D CGI, Cosplay Photography, Digital Imaging, Event, Guidebook

PENDAHULUAN

Cosplay, singkatan dari *costume play*, telah berkembang dari aktivitas kecil di kalangan penggemar menjadi fenomena budaya global yang melibatkan jutaan orang di berbagai negara, termasuk Indonesia. Di Surabaya, komunitas *cosplay* tumbuh pesat seiring dengan rutinnya penyelenggaraan *event-event* jejepangan, mulai dari acara skala kecil di kampus hingga konvensi besar di pusat perbelanjaan. Seiring dengan berkembangnya *cosplay*, muncul pula cabang fotografi spesifik yang dikenal sebagai fotografi *cosplay*. Berbeda dengan potret biasa, genre ini menuntut lebih dari sekadar kemampuan teknis. Seorang fotografer harus memahami karakter yang difoto, latar belakang cerita, kepribadian, hingga ciri khas visual mereka agar hasil foto tidak hanya indah tetapi juga "hidup" dan sesuai dengan sumber aslinya (Tablante, 2015).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kondisi *event* di Surabaya memiliki tantangan tersendiri yang jarang dibahas dalam referensi yang ada. Berdasarkan survei pendahuluan terhadap 22 responden yang terdiri dari fotografer dan *cosplayer* aktif di Surabaya dan sekitarnya, ditemukan bahwa seluruh responden (100%) melakukan pemotretan di *event*, namun 82% di antaranya mengaku kesulitan menemukan lokasi atau *background* yang sesuai dengan karakter yang mereka foto. Tidak hanya itu, 77% responden mengatakan bahwa kondisi *event* yang ramai dan tidak kondusif menjadi kendala terbesar. Bahkan, 50% responden menyatakan bahwa mereka "sangat sering" tidak menemukan *background* yang ideal di *event*.

Meskipun kendala-kendala ini terasa berat, responden tetap memiliki aspirasi yang tinggi. Sebanyak 90% responden menyatakan tertarik untuk mempelajari teknik 3D CGI jika tersedia panduan yang aksesibel. Ini menunjukkan bahwa para fotografer tidak puas dengan hasil foto yang "biasa-biasa saja" dan ingin mendorong kualitas visual mereka ke level yang lebih tinggi. Beberapa buku panduan fotografi *cosplay* dari luar negeri, seperti *Geekology 2.0*

oleh Tablante (2015), sudah ada dan cukup bagus secara teknis. Namun, buku-buku tersebut ditulis dengan asumsi kondisi ideal: ruang studio yang luas, pencahayaan terkontrol, dan *cosplayer* yang terbiasa dengan sesi foto profesional. Kondisi di *event* Surabaya sangat berbeda: ruang sempit, keramaian yang sulit dihindari, pencahayaan campuran yang membuat *white balance* kacau, dan waktu yang terbatas karena *cosplayer* harus berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

Selain itu, belum ada panduan yang secara khusus membahas sisi etika fotografer di *event*: bagaimana cara mendekati *cosplayer*, meminta izin, menata peralatan tanpa mengganggu pengunjung, dan menjaga hubungan baik setelah sesi selesai. Dari pengamatan di lapangan, aspek etika ini sering diabaikan, padahal justru menjadi kunci hubungan yang sehat antara fotografer dan komunitas *cosplay*. Belum ada pula panduan yang merangkum semua itu, mulai dari segi teknis, etika, dan pasca-produksi dalam satu buku yang kontekstual dengan kondisi *event* Surabaya. Panduan yang ada tersebar di berbagai sumber: artikel blog, video YouTube, atau grup diskusi online, tanpa struktur yang jelas dan sulit diakses oleh fotografer pemula.

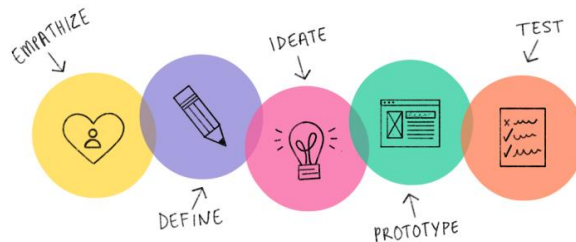
Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa studi tentang fotografi *cosplay* masih terbatas. Nirmalarasati (2019) merancang buku panduan pembuatan kostum *cosplay* karakter Shuten Doji, namun tidak membahas aspek fotografi. Editama, Saryana, dan Garmita (2025) mengeksplorasi teknik digital *imaging* untuk fotografi *cosplay*, namun belum menghasilkan panduan terstruktur. Hudrita (2013) merancang buku panduan pengenalan *cosplay* dengan gaya manga, tetapi bersifat umum dan tidak teknis. Pradana, Kristanto, dan Sumarno (2025) mengembangkan desain pembelajaran fotografi berbasis multimedia, namun tidak spesifik untuk konteks *cosplay event*. Hadley (2022) mengkaji etika fotografi jalanan, namun belum diterapkan pada komunitas *cosplay* yang memiliki karakteristik interaksi dan norma tersendiri.

Dari celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) merumuskan konsep kreatif *guidebook* fotografi *cosplay* di *event* yang aplikatif bagi fotografer di Surabaya berdasarkan pemetaan kendala teknis, (2) menjelaskan proses perancangan *guidebook* yang mengintegrasikan teknik digital *imaging* dan 3D CGI sebagai solusi kreatif, serta (3) menghasilkan prototipe buku panduan yang komunikatif, informatif, dan teruji keterbacaannya bagi fotografer *cosplay* di Surabaya.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan Design Thinking yang dikembangkan oleh IDEO (2015) dan Brown (2009). Metode ini dipilih karena menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat proses pengembangan solusi, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang *guidebook* yang berangkat dari permasalahan nyata komunitas fotografi *cosplay* di Surabaya.

Rancangan penelitian mengikuti lima tahapan Design Thinking: (1) Empathize: memahami kondisi dan kebutuhan pengguna melalui kuesioner dan observasi; (2) Define: merumuskan problem statement berdasarkan analisis data menggunakan model Miles & Huberman (1994); (3) Ideate: mengembangkan konsep dan struktur buku; (4) Prototype: memproduksi prototipe buku panduan; dan (5) Test: melakukan validasi ahli dan user testing.

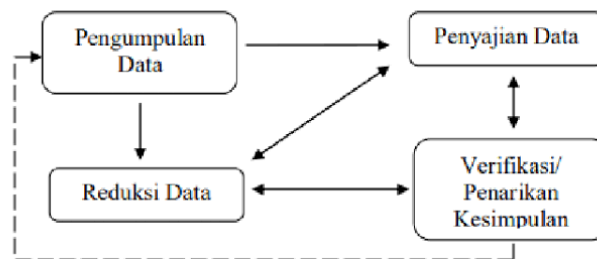


Gambar 1. Visualisasi Alur Metode Perancangan Design Thinking (Sumber bpmpp.uma.ac.id, 2022)

Subjek penelitian adalah fotografer cosplay aktif di Surabaya dan sekitarnya (Jawa Timur) sebagai pengguna utama, serta cosplayer sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: pernah mengikuti event cosplay dan memiliki pengalaman sebagai fotografer cosplay atau cosplayer. Penelitian dilaksanakan pada periode Desember 2025 hingga Juni 2026.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) kuesioner pendahuluan (pre-test) yang disebar secara daring kepada 22 responden (9 fotografer dan 13 cosplayer) untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan; (2) observasi lapangan pada empat event cosplay di Surabaya (Cosplay Expo, Japan Fun Festival, Java Yoru, dan Chibicon 9) untuk memperoleh data faktual mengenai kondisi pemotretan; (3) studi pustaka untuk landasan teori dan referensi visual; (4) validasi ahli oleh praktisi fotografi cosplay dan digital artist; serta (5) user testing kepada empat fotografer cosplay dengan tingkat pengalaman berbeda.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan melalui pemilahan dan pengelompokan jawaban kuesioner berdasarkan tema serta penyaringan catatan lapangan yang relevan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks tematik, dan bagan untuk memudahkan interpretasi. Verifikasi dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data dari kuesioner, observasi, dan studi pustaka.



Gambar 2. Visualisasi Kerangka Analisis Data Miles dan Huberman (Sumber: researchgate.net, 2022)

Instrumen penelitian meliputi lembar kuesioner pre-test yang dibedakan untuk fotografer dan cosplayer, lembar observasi, lembar validasi ahli dengan skala Likert 1–4 yang mencakup 22 aspek penilaian (12 aspek konten dan 10 aspek desain), serta lembar user testing yang terdiri dari 15 butir pernyataan dalam tiga aspek (Kemudahan Pemahaman, Kemampuan Aplikasi, dan Tampilan & Desain). Perangkat pendukung meliputi kamera digital, laptop, dan perangkat lunak Adobe Photoshop, Blender, serta Adobe InDesign.

KERANGKA TEORETIK

Fotografi Cosplay dan Karakteristiknya. Fotografi *cosplay* merupakan bentuk fotografi potret yang berfokus pada representasi karakter fiksi dari anime, manga, gim, atau film. Okabe (2012) menyatakan bahwa *cosplay* adalah ekspresi budaya populer yang melibatkan interpretasi terhadap karakter melalui kostum, riasan, ekspresi, dan gestur. Fotografer berperan sebagai penerjemah interpretasi tersebut menjadi karya visual. Berbeda dengan fotografi potret konvensional, fotografi *cosplay* membutuhkan pemahaman mendalam tentang karakter, narasi, dan kepribadian yang diperankan (Tablante, 2015).

Teknik Dasar Fotografi. Penguasaan elemen teknis seperti segitiga eksposur (*aperture, shutter speed, ISO*), *white balance*, dan *focal length* menjadi fundamental dalam fotografi *cosplay* (Peterson, 2021; Kelby, 2017). Dalam konteks *event* yang dinamis, fotografer harus mampu menyesuaikan pengaturan kamera dengan cepat untuk merespons perubahan pencahayaan dan kondisi lapangan (Freeman, 2007).

Komposisi dan Sudut Pengambilan Gambar. Prinsip komposisi seperti *Rule of Thirds, Leading Lines, Framing*, dan *Negative Space* membantu mengarahkan perhatian dan memperkuat narasi visual (Freeman, 2007). Pemilihan sudut pengambilan gambar (*eye level, low angle, high angle, Dutch angle*) memengaruhi persepsi penonton terhadap karakter, sehingga harus disesuaikan dengan kepribadian dan peran karakter dalam cerita.

Pencahayaan dan Etika Fotografer. Pencahayaan merupakan elemen kritis yang membedakan foto profesional dari foto amatir. Di *event*, fotografer harus memaksimalkan *available light* dan menggunakan *flash* eksternal dengan konfigurasi yang sesuai (Kelby, 2017). Aspek etika fotografer di *event* meliputi etika pra-*event* (riset dan persiapan), etika mendekati dan meminta izin (*consent*), etika pemasangan peralatan, etika selama sesi (komunikasi dan *check-in* rutin), serta etika pasca-sesi (berbagi hasil dan pemberian kredit) (Hadley, 2022; Colin Magazine, n.d.).

Pasca-Produksi Digital. Pasca-produksi meliputi alur kerja di Adobe Lightroom (koreksi eksposur, *white balance, color grading, sharpening*) dan Adobe Photoshop (background simplification, subject masking, compositing) (Evening, 2020; Caplin, 2012). Integrasi 3D CGI menggunakan Blender memungkinkan fotografer menciptakan latar yang sesuai dengan karakter melalui teknik *camera matching, lighting matching*, dan *environment creation* (Chronister, 2011; Roosendaal & Wartmann, 2007).

Guidebook dan Desain Media Pembelajaran. Buku panduan yang efektif menyeimbangkan fungsi informatif dan instruktif (Lupton, 2010). Hierarki informasi, tipografi, sistem *grid*, dan hierarki visual menjadi prinsip penting dalam desain buku panduan (Ambrose & Harris, 2009). Rasio visual-teks ideal untuk buku fotografi adalah 60:40, dengan dominasi foto contoh dan diagram untuk memudahkan pemahaman (Freeman, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Empathize: Temuan Kuesioner dan Observasi

Hasil kuesioner dari 9 fotografer menunjukkan bahwa seluruh responden menjadikan event sebagai lokasi pemotretan utama. Kendala paling dominan meliputi keramaian pengunjung (86%), keterbatasan lokasi sesuai tema karakter (81%), dan pencahayaan tidak ideal di indoor (77%). Pada aspek teknis, fotografer paling kesulitan dalam mengarahkan pose (*posing & directing*) dan menyesuaikan karakter dengan lingkungan (*matching character with environment*) masing-masing 48%. Sebanyak 90% fotografer menyatakan tertarik

mempelajari 3D CGI jika tersedia panduan yang aksesibel, dengan hambatan utama berupa kurangnya pengetahuan, kompleksitas perangkat lunak, dan keterbatasan perangkat komputer.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Pendahuluan dari 22 Responden

Temuan Utama	Jumlah	Presentase
Memotret di event/convention	22 dari 22	100%
Kendala: kondisi event ramai	18 dari 21	86%
Kendala: keterbatasan lokasi sesuai tema karakter	17 dari 21	81%
Background ideal tidak tersedia (Sering + Sangat Sering)	16 dari 21	76%
Minat terhadap workflow 3D CGI	19 dari 21	90%
Kesulitan matching karakter dengan environment	10 dari 21	48%
Kesulitan posing & directing model	10 dari 21	48%

Dari sisi cosplayer (12 responden), kendala utama saat difoto di event adalah kondisi ramai dan keterbatasan lokasi yang sesuai karakter. Sebagian besar menginginkan environment yang sesuai dengan source material karakter, seperti latar futuristic atau fantasy landscape. Hampir seluruh cosplayer (10 dari 12) menunjukkan respons positif terhadap metode 3D CGI untuk meningkatkan kualitas visual hasil foto.

Observasi lapangan pada empat event mengungkapkan variasi kondisi yang memengaruhi proses fotografi. Cosplay Expo (Jatim Expo) memiliki venue luas dengan pencahayaan netral dan ruang gerak yang leluasa. Japan Fun Festival (Universitas Dr. Soetomo) merupakan event outdoor dengan pencahayaan alami yang memberikan fleksibilitas, namun fotografer harus menyesuaikan dengan perubahan intensitas cahaya. Java Yoru (Balai Persahabatan) memiliki ruang terbatas dengan kepadatan tinggi, pencahayaan panggung RGB yang berubah-ubah, serta area dengan karakteristik cahaya berbeda (alami, netral, dan redup). Chibicon 9 (Convention Hall Tunjungan Plaza 3) memiliki tingkat kepadatan sangat tinggi sehingga ruang gerak sangat terbatas, bahkan beberapa fotografer memilih berpindah ke luar venue dan mendapat teguran keamanan. Temuan ini menunjukkan bahwa setiap event memiliki karakteristik venue berbeda yang menuntut adaptasi teknis dan etis dari fotografer.

Tabel 2. Karakteristik Event Cosplay yang Diobservasi di Surabaya

Event	Tanggal	Lokasi	Karakteristik
Cosplay Expo	4-5 April 2026	Jatim Expo Surabaya	Skala besar, venue luas, pencahayaan netral
Japan Fun Festival	30 Mei 2026	Universitas Dr. Soetomo	Skala kecil, outdoor, cahaya alami
Java Yoru	30 Mei 2026	Balai Persahabatan Surabaya	Indoor, ruang terbatas, kepadatan tinggi
Chibicon 9	27-28 Des 2025	Convention Hall TP 3	Skala besar, venue sempit, kepadatan sangat tinggi

Tahap Define: Perumusan Problem Statement

Melalui reduksi data dan penyajian data dalam matriks tematik, teridentifikasi lima permasalahan utama: (1) background event yang tidak tematik, dipenuhi booth sponsor,

banner, dan keramaian; (2) pencahayaan indoor yang tidak merata, campuran tungsten, LED, dan RGB panggung; (3) keterbatasan ruang gerak akibat kepadatan pengunjung; (4) kesulitan mengarahkan pose karena waktu terbatas dan cosplayer terburu-buru; (5) ketiadaan panduan pasca-produksi bertingkat dari dasar hingga mahir. Analisis kesenjangan menunjukkan bahwa kondisi aktual sangat berbeda dari kondisi ideal dalam hal latar, pencahayaan, ruang gerak, dan ketersediaan panduan. Verifikasi melalui triangulasi sumber mengkonfirmasi validitas temuan.

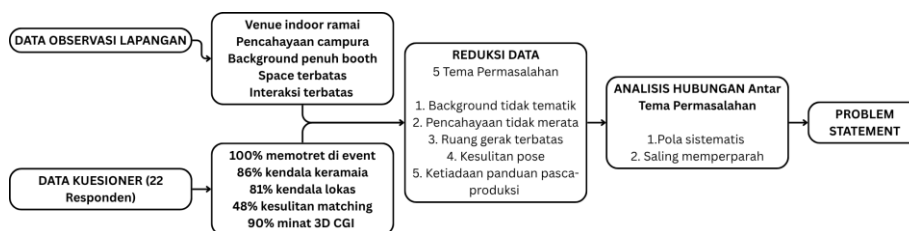
Tabel 3. Lima Permasalahan Utama Fotografi Cosplay di Event Surabaya

Temuan Permasalahan	Sumber Data	Deskripsi
Background event tidak tematik	Kuesioner (82%), Observasi	Dipenuhi booth, banner, kerumunan
Pencahayaan indoor tidak merata	Kuesioner (77%), Observasi	Campuran tungsten, LED, RGB panggung
Keterbatasan ruang gerak	Kuesioner (jawaban terbuka), Observasi	Kepadatan pengunjung menghambat setup
Ketiadaan panduan pasca-produksi bertingkat	Kuesioner (90% minat 3D)	Belum ada panduan terintegrasi

Problem statement yang dirumuskan adalah: "Fotografer cosplay aktif di event Surabaya, pada level pemula hingga menengah, tidak memiliki panduan terpadu yang menjawab tantangan teknis pemotretan di kondisi event yang tidak ideal, sekaligus memberikan roadmap pasca-produksi yang jelas dari level dasar hingga mahir."

Tahap Ideate: Pengembangan Konsep Buku

Berdasarkan problem statement, dikembangkan konsep buku panduan dengan tiga prinsip utama: kontekstualisasi lokal (materi berdasarkan data empiris komunitas Surabaya), alur pembelajaran bertahap (tiga fase: Mengenal, Produksi, Pasca-Produksi), dan penerapan matriks enam tipe karakter cosplay (Armor/Mecha, Kawaii/Idol, Villain/Dark, Fantasy/Magic, Action/Fighter, Slice-of-Life) sebagai dasar penentuan pose, angle, pencahayaan, dan pendekatan pasca-produksi.



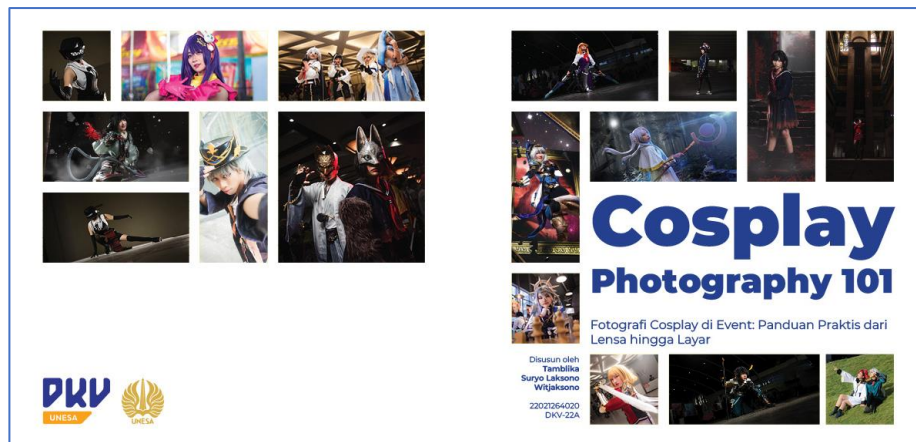
Gambar 3. Visualisasi Proses Perumusan Problem Statement (Sumber: Penulis, 2026)

Konsep visual dirancang dengan dominasi foto contoh (rasio visual-teks 60:40), penggunaan diagram dan infografis untuk konsep abstrak, sistem ikon penanda (Tier Dasar/Menengah/Mahir, Pro Tip, Peringatan), serta estetika modern dan profesional. Tipografi menggunakan Montserrat yang modern dan terbaca, dengan palet warna biru utama (#185FA5) untuk profesionalisme dan aksen warna untuk membedakan tier.

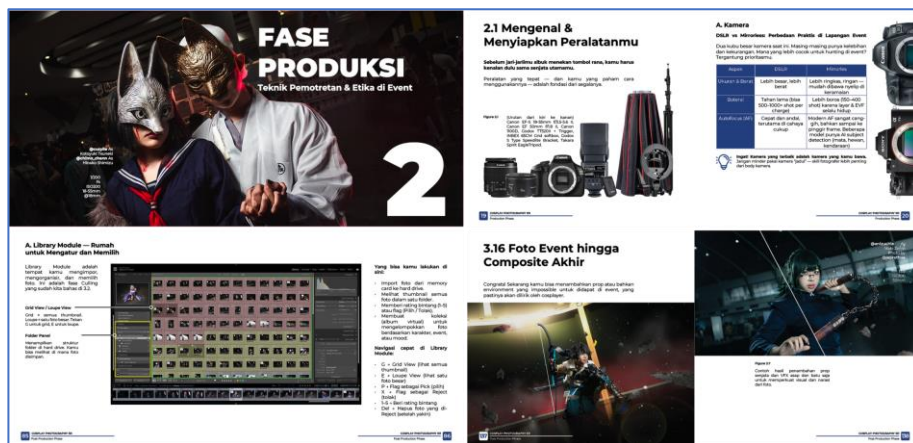
Struktur buku terdiri dari 166 halaman yang terbagi menjadi: BAB I Mengenal Dunia di Balik Lensa (fondasi pemahaman, data kuesioner, fundamental kamera), BAB II Fase Produksi (persiapan peralatan, segitiga eksposur, pencahayaan, angle, pengarahan pose dan etika), serta BAB III Fase Pasca-Produksi (alur kerja Lightroom, Photoshop, dan pengenalan 3D CGI dengan Blender).

Tahap Prototype: Produksi Buku Panduan

Prototipe buku berjudul *Cosplay Photography 101: Fotografi Cosplay di Event: Panduan Praktis dari Lensa hingga Layar* diproduksi dalam format 21 × 20 cm dengan 166 halaman, kertas Art Paper 150 gsm (isi) dan 260 gsm (cover), serta jilid lem (perfect binding). Proses produksi melalui tahapan thumbnail, wireframe, dan final design menggunakan Adobe InDesign. Media pendukung berupa pocket notebook A6 dan lanyard dirancang untuk memperkuat identitas visual dan mendukung promosi.



Gambar 4. Sampul Buku (Sumber: Penulis, 2026)



Gambar 5. Contoh Isi Buku (Sumber: Penulis, 2026)



Gambar 6. Mockup Media Pendukung (Sumber: Penulis, 2026)

Justifikasi keputusan desain meliputi: ukuran buku (kompromi antara kebutuhan visual dan portabilitas), pemilihan warna biru (profesionalisme dan kepercayaan), tipografi Montserrat (modern dan terbaca), sistem grid 5×5 (fleksibilitas dan konsistensi), foto dari dokumentasi pribadi di event Surabaya (kontekstual), pendekatan before-after editing, serta revisi berdasarkan masukan validator dan user testing.

Tahap Test: Validasi dan User Testing

Validasi ahli dilakukan oleh Alfian Putra Nabahan (Fotografer dan Digital Artist, spesialis 3D Environment dan Photo Manipulation). Hasil validasi konten mencapai rata-rata 3,75/4,00 (Sangat Layak), dengan aspek tertinggi pada akurasi materi, penjelasan segitiga eksposur, teknik pencahayaan, etika fotografer, dan alur workflow. Validasi desain mencapai 3,70/4,00 (Sangat Layak), dengan aspek tertinggi pada hierarki visual, konsistensi warna, relevansi foto contoh, dan kesesuaian dengan target audiens. Rata-rata keseluruhan 3,73/4,00 dalam kategori Sangat Layak. Masukan validator meliputi penambahan platform Rednote/Xiaohongshu sebagai sumber inspirasi pose, apresiasi terhadap ilustrasi image-to-3D model, rekomendasi website aplaybox untuk asset 3D, serta saran penambahan QR code pada cover.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Komponen Validasi	Jumlah Aspek	Rata-rata	Kategori
Validasi Konten	12	3,75	Sangat Layak
Validasi Desain	10	3,70	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	22	3,73	Sangat Layak

Ket: Skala 1–4

User testing melibatkan empat fotografer cosplay dengan tingkat pengalaman berbeda (pemula hingga >2 tahun). Hasil penilaian menunjukkan rata-rata keseluruhan 3,58/4,00 dalam kategori Sangat Layak. Aspek Kemudahan Pemahaman dan Tampilan & Desain memperoleh rata-rata 3,65, sedangkan Kemampuan Aplikasi 3,45. Skor tertinggi terdapat pada penjelasan segitiga eksposur, panduan flash setup, tips angle, panduan 6 tipe karakter, dan desain visual buku. Skor terendah pada kemampuan mengikuti editing Lightroom secara mandiri (3,00), yang menunjukkan perlunya media pendukung seperti video tutorial. Net Promoter Score (NPS) mencapai 8,75/10, mengindikasikan kecenderungan positif responden untuk merekomendasikan buku.

Tabel 5. Hasil Penilaian User Testing per Aspek

Cluster	Rata-rata	Kategori
Kemudahan Pemahaman	3,65	Sangat Layak
Kemampuan Aplikasi	3,45	Layak
Tampilan & Desain	3,65	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	3,58	Sangat Layak

Ket: Skala 1–4, n=4 responden

Feedback kualitatif menunjukkan bahwa responden merasa terbantu oleh materi teknik pemotretan (BAB II), panduan angle, panduan pose berbasis karakter, dan ringkasan segitiga eksposur. Permasalahan yang berhasil dijawab meliputi pemilihan angle, komunikasi dengan cosplayer, dan etika framing. Materi yang ingin dipraktikkan antara lain teknik Crush the Blacks, pengarahan pose, penggunaan lensa fisheye, dan seluruh teknik dalam buku. Saran pengembangan mencakup penambahan preset Adobe Lightroom yang dapat diunduh melalui QR Code.

Pembahasan: Relevansi dan Kebaruan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan Cosplay Photography 101 berhasil menjawab problem statement yang dirumuskan. Materi disusun berdasarkan permasalahan nyata komunitas Surabaya: background yang tidak tematik, pencahayaan tidak konsisten, keterbatasan ruang, kesulitan mengarahkan pose, dan minat tinggi terhadap 3D CGI. Setiap bab memiliki keterkaitan jelas dengan kebutuhan pengguna, menawarkan solusi kontekstual melalui perpaduan teknik pemotretan, etika, dan pasca-produksi sistematis.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada empat aspek: (1) pendekatan lokal yang kontekstual, berbasis data empiris dari komunitas Surabaya, bukan kondisi ideal atau referensi luar negeri; (2) integrasi alur kerja fotografi menyeluruh: dari persiapan, pemotretan di event, hingga pasca-produksi dengan Lightroom, Photoshop, dan Blender; (3) struktur pembelajaran sistematis dan bertingkat, dari dasar hingga mahir; (4) penekanan pada etika fotografer: aspek yang masih jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Kontribusi etika sebagai konten eksplisit dikonfirmasi oleh feedback user testing: R3 menyatakan merasa terbantu oleh panduan etika untuk mengatasi kurang percaya diri mengajak foto cosplayer, dan R4 menyebut etika pengambilan sudut & framing menjawab masalahnya di lapangan.

Keterbatasan penelitian meliputi: jumlah responden kuesioner yang terbatas (22 responden), observasi hanya pada empat event di Surabaya, user testing hanya empat fotografer (uji keterbacaan terbatas), belum ada pengukuran kemampuan objektif (pre-test – post-test), dan produk belum diuji langsung dalam situasi pemotretan event. Meskipun demikian, hasil validasi dan user testing menunjukkan kelayakan awal buku sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini berhasil merancang guidebook fotografi cosplay di event bagi fotografer cosplay di Surabaya yang menjawab ketiga rumusan masalah penelitian. Konsep kreatif buku Cosplay Photography 101 dirancang berdasarkan tiga prinsip utama: kontekstualisasi lokal, alur pembelajaran bertahap (tiga fase: Mengenal, Produksi, Pasca-Produksi), dan penerapan matriks enam tipe karakter cosplay sebagai dasar pendekatan teknis dan pasca-produksi.

Proses perancangan melalui lima tahapan Design Thinking menghasilkan buku panduan yang mengintegrasikan teknik pemotretan, etika event, digital imaging, dan 3D CGI. Buku ini membahas alur kerja fotografi cosplay di event secara menyeluruh, mulai dari persiapan, teknik pengambilan gambar, etika berinteraksi, hingga pasca-produksi menggunakan Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, dan Blender.

Hasil validasi ahli mencapai rata-rata 3,73/4,00, hasil user testing 3,58/4,00, dan Net Promoter Score 8,75/10, semuanya dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan telah memenuhi aspek kelayakan isi, keterbacaan, dan penyajian visual sebagai media pembelajaran. Namun, hasil ini masih terbatas pada pengujian skala kecil dan belum mengukur peningkatan keterampilan fotografi secara objektif. Dengan demikian, guidebook Cosplay Photography 101 dinilai sangat layak sebagai media panduan teknis awal bagi fotografer cosplay pemula hingga menengah di Surabaya.

Saran

Bagi penelitian berikutnya, disarankan untuk melibatkan jumlah responden lebih besar, menerapkan metode pre-test—post-test atau pengujian praktik langsung di event, serta memperluas observasi pada lebih banyak jenis event dengan karakteristik venue berbeda. Bagi komunitas fotografer cosplay, buku ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran awal maupun modul pendamping dalam workshop dan sesi berbagi pengalaman, dengan penerapan etika komunikasi, consent, dan pemberian kredit untuk menciptakan budaya fotografi yang profesional dan saling menghargai.

Bagi pengembangan produk, peluang yang dapat dilakukan meliputi: menghadirkan versi e-book interaktif dengan QR Code menuju video tutorial dan preset Adobe Lightroom, mengembangkan buku menjadi dua seri (dasar dan lanjutan), menambahkan narasi personal pengalaman penulis, serta mengeksplorasi konsep packaging box set dengan pocket notebook dan kartu panduan cepat (quick reference card).

REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Layout (2nd ed.). AVA Publishing.
- Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperBusiness.
- Caplin, S. (2012). The complete guide to digital illustration. Ilex Press.
- Chronister, J. (2011). Blender basics: Classroom tutorial book (4th ed.). Central Dauphin High School.
- Colin Magazine. (n.d.). The ethics of cosplay photography. Colin Magazine. Diunduh dari <https://colinmagazine.com>
- Editama, G. P. T. R., Saryana, I. M., & Garmita, I. K. Y. (2025). Visualisasi fotografi cosplay dengan teknik digital imaging. Retina Jurnal Fotografi, 5(1), 1–10.
- Evening, M. (2020). Adobe Photoshop for photographers. Focal Press.

- Freeman, M. (2007). *The photographer's eye: Composition and design for better digital photos*. Focal Press.
- Hadley, J. (2022). Street photography ethics. *Ethical Theory and Moral Practice*, 25(3), 455–470.
- Hudrita, R. P. (2013). Perancangan buku panduan cosplay dengan gaya penceritaan manga [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Telkom.
- IDEO.org. (2015). *The field guide to human-centered design*. IDEO.org.
- Kelby, S. (2017). *The digital photography book*. Rocky Nook.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Nirmalarasati, A. (2019). Perancangan buku panduan cosplay Shuten Doji (Onmyoji) [Skripsi tidak diterbitkan]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Okabe, D. (2012). Cosplay as a culture of embodiment. In P. W. Galbraith & J. G. Karlin (Eds.), *Idols and celebrity in Japanese media culture* (pp. 127–150). Palgrave Macmillan.
- Peterson, B. (2021). *Understanding exposure* (5th ed.). Watson-Guptill.
- Pradana, A. B., Kristanto, A., & Sumarno, A. (2025). Innovative instructional design for photography education in higher education: A multimedia and project-based learning. *Journal of Educational Science and Technology*, 11(1), 45–58.
- Roosendaal, T., & Wartmann, C. (2007). *The official Blender 2.3 guide*. No Starch Press.
- Tablante, J. (2015). *Geekology 2.0: Techniques in cosplay photography*. Self-published.