

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay (*Costume and Play*) merupakan salah satu bentuk seni dari Jepang dimana seseorang mengenakan kostum, riasan wajah, dan berperan seperti karakter fiksi dari *anime*, *manga*, *video game*, maupun film yang mereka sukai. Pada awalnya, *cosplay* lebih dikenal dengan istilah dari bahasa Jepang, yaitu *wasei-eigo* yang terdiri dari dua kata yaitu kostum dan main. Istilah *cosplay* pertama kali diciptakan oleh reporter Jepang, Nobuyuki Takahashi dari Studio Hard, setelah dia menghadiri Konvensi Fiksi Ilmiah Dunia pada tahun 1984 di Los Angeles dan terkesan dengan orang-orang yang memakai kostum. Dari situlah Ia menciptakan istilah コスプレ dalam katakana Jepang, atau *cosplay* untuk menggambarkan kesenangan bermain dengan kostum. Adapun istilah *Cosplayer* untuk seseorang yang melakukan kegiatan *cosplay*.

Kegiatan *cosplay* di Indonesia mulai dikenal sekitar tahun 1998 pada acara Gelar Jepang yang diadakan oleh Universitas Indonesia walaupun peminatnya masih sedikit. Beberapa tahun kemudian, kegiatan *cosplay* Indonesia mulai populer pada tahun 2020 di awal pandemi covid-19 karena banyaknya anak muda yang bosan terlalu lama dirumah. Kepopuleran *cosplay* pada saat ini dapat dilihat dari banyaknya event yang diadakan setiap minggunya, jumlah *cosplayer* yang semakin banyak, dan juga semakin banyaknya *cosplay competition*. Dengan adanya kompetisi, para *cosplayer* dapat melatih *skill* dan bakatnya lebih dalam untuk menampilkan dan mendalami karakter dengan lebih akurat.

Pada *cosplay competition* terdapat beberapa penilaian yang penting, yaitu kostum, properti, dan juga performa dari para *cosplayer* itu sendiri. Dari ketiga poin penilaian tersebut, properti *cosplay* masih banyak mengalami kerusakan saat performa yang disebabkan oleh kesalahan pemilihan material maupun proses pembuatan. Oleh karena itu, tujuan dari riset ini adalah untuk mendalami proses pembuatan suatu properti dan mengedukasi para *cosplayer* agar tidak terjadi kerusakan properti pada saat melakukan performa dalam *cosplay competition* dengan menggunakan studi komparasi.

Studi komparasi adalah upaya sistematis untuk membandingkan dua atau lebih variabel, fenomena, atau metode guna memahami perbedaan, kesamaan, kelebihan, dan kekurangan di antara mereka. Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap perbandingan antara elemen-elemen yang diteliti, dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik masing-masing serta memandu keputusan atau rekomendasi yang lebih informasional. Studi komparasi antara pembuatan properti *cosplay* secara *Layering* dan menggunakan teknologi 3D printing adalah untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari kedua teknik tersebut. Dalam aspek *Layering*, keterampilan kerajinan tangan dan kreativitas menjadi fokus utama, sementara 3D printing menawarkan kepresisian dan reproduksi yang konsisten. Melalui perbandingan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi terbaik untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi para penggemar *cosplay*. Studi ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam kepada para penggemar *cosplay* tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing metode, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemilihan metode pembuatan properti *cosplay*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam properti *cosplay*, yaitu:

1. Minimnya pengetahuan mengenai bahan, proses, perangkat teknologi serta aspek ergonomi yang dibutuhkan dan digunakan dalam pembuatan properti *cosplay*.
2. Masih kurangnya referensi serta panduan pembuatan properti *cosplay* baik secara manual maupun 3D Printing bagi *cosplayer* dan *cosplay maker*.
3. Masih kurangnya referensi riset ilmiah mengenai komparasi proses pembuatan properti *cosplay* manual dan 3D Printing bagi para akademisi dan praktisi *cosplay*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, ada beberapa rumusan masalah yang bisa dijelaskan, yaitu:

1. Bagaimana Cara Mengaplikasikan Pengetahuan Mengenai Bahan, Proses, Perangkat Teknologi serta Aspek Ergonomi dari Pembuatan Properti Cosplay secara manual dan 3D Printing?
2. Bagaimana perbandingan kualitas, waktu dan biaya yang dibutuhkan dan juga material yang dihabiskan dalam pembuatan properti cosplay yang dibuat secara manual dengan yang dibuat dengan menggunakan teknologi 3D Printing?
3. Bagaimana menyusun dan merancang panduan pembuatan properti cosplay manual dan 3D Printing bagi para periset serta praktisi cosplay?

1.4 Ruang lingkup dan Batasan Penelitian

Keterbatasan penelitian mengenai pembuatan properti cosplay secara manual dan dengan menggunakan 3D printing dapat mencakup beberapa aspek, seperti:

1. Metode Produksi : Membandingkan proses pembuatan properti cosplay secara manual (tradisional) dengan penggunaan teknologi 3D Printing.
2. Aspek Komparasi : Membandingkan kualitas, biaya, efisiensi waktu, tingkat kesulitan, daya tahan, ergonomis dan dampak lingkungan antara kedua metode produksi tersebut.
3. Penggunaan Bahan : Menganalisis bahan-bahan yang umum digunakan dalam proses manual seperti EVA Foam dan bahan filamen plastik yang digunakan dalam 3D Printing.
4. Jenis Properti Cosplay : Fokus pada pembuatan properti cosplay seperti senjata, aksesoris atau kostum kecil, bukan kepada kostum utama atau kompleks.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Bagaimana kualitas kekurangan dan kelebihan Properti Cosplay yang dihasilkan baik secara manual ataupun 3D Printing
2. Menentukan perbedaan biaya antara pembuatan properti cosplay secara manual dan dengan 3D Printing, termasuk biaya bahan dan biaya operasional lainnya.
3. Mengidentifikasi waktu yang dibutuhkan untuk membuat properti cosplay dengan cara manual dan dengan cara 3D Printing serta mengevaluasi mana yang lebih efisien dari segi waktu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tersebut yaitu dapat dijadikan referensi ataupun panduan pembuatan properti cosplay bagi para akademisi, praktisi dan penggemar cosplay dalam memilih metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka meliputi kualitas, biaya, efisiensi waktu, tingkat kesulitan, daya tahan, ergonomis dan dampak lingkungan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup dan batasan penelitian, tujuan dan saran penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi studi literatur mengenai landasan teori berupa cosplay, metode pembuatan properti cosplay dan cosplayer.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan komparatif.

BAB IV PROSES DESAIN

Bab ini berisi proses pembuatan prototype menggunakan teknik manual dan 3D Printing dan kemudian membuat perbandingan menurut aspek biaya, waktu yang diperlukan, ergonomi, dan kualitas dan juga evaluasi prototype dengan melakukan wawancara kepada komunitas cosplayer. Dengan menggunakan beberapa metode pengujian signifikan terhadap masing-masing metode yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari perbandingan kedua teknik serta saran dari komunitas cosplayer.