

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan komparasi dari proses pembuatan properti cosplay manual dan 3D Print, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

- Pembuatan properti cosplay menggunakan teknik *Layering* dengan EVA Foam memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya adalah harganya yang murah, tahan lama, dan lebih ringan saat dipakai melakukan performa di *cosplay competition*. Sedangkan kelemahannya adalah detailnya yang tidak bisa sama persis dengan referensi dan juga membutuhkan *skill crafting* yang tinggi dalam pembuatannya.
- Pembuatan properti cosplay menggunakan teknik 3D Print menggunakan filamen PLA+ juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya adalah detail kompleks yang lebih akurat, dapat dicetak berulang kali, dan adanya fleksibilitas dalam desain. Sedangkan kelemahannya adalah berat, harganya yang mahal, waktu pencetakannya yang lama, dan juga membutuhkan *skill* desain yang tinggi dalam pembuatannya.
- Kedua proses memerlukan *skill set* nya masing-masing. Proses *Layering* menggunakan EVA Foam cenderung lebih membutuhkan *skill crafting*, seperti memotong, menempel, dan membentuk pola. Sedangkan proses 3D Print membutuhkan skill desain khususnya dalam proses pembuatan 3D Modeling.
- Akan lebih baik jika proses *Layering* dan 3D Print digabung untuk menghasilkan properti cosplay yang lebih detail, namun tetap ringan, tahan lama, efisien untuk digunakan untuk performa di *cosplay competition* dan juga lebih murah daripada hanya menggunakan proses 3D Print.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa hal yang masih bisa dikembangkan, yaitu mengenai konstruksi *interlocking* khususnya teknik 3D Print agar dapat membuat 3D Model dengan desain *interlocking* lebih disempurnakan

agar hasil properti dapat menjadi lebih kokoh dan tidak mudah rusak. Selain itu dapat dikembangkan juga dalam proses gabungan dengan EVA Foam dan 3D Print sebagai metode yang lebih baik.

