

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	5
KATA PENGANTAR	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	12
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang lingkup dan Batasan Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Cosplay	6
2.1.1 Sejarah Cosplay	6
2.1.2 Jenis Cosplay	7
2.1.3 Cosplay Competition	9
2.1.4 Kelengkapan Cosplay	10
2.1.5 Teknik Pembuatan Properti Cosplay	11
2.2 3D Printing	16
2.2.1 Format File 3D Print	16
2.2.2 Komponen Mesin 3D Print	17
2.2.3 Jenis – Jenis Mesin 3D Print	22
2.2.4 Jenis – Jenis Filamen 3D Print	23
2.2.5 Pengaturan 3D Printer	24
2.3 Game Online	27
2.3.1 Honkai: Star Rail	28
2.4 Penelitian Terdahulu Tentang Properti Cosplay	32
2.5 Penelitian Terdahulu Tentang 3D Print	33
BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Metodologi Penelitian	34

3.2 Penentuan Sumber Data dan Lokasi Penelitian	35
3.3 Prosedur Penelitian	35
3.4 Instrumen Penelitian	37
BAB IV	
PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA	41
4.1 Pengumpulan Data	41
4.1.1 Profil Responden dan Data Kuesioner	41
4.1.2 Data Hasil Observasi	47
4.1.3 Data Hasil Wawancara	48
4.2 Analisis Hasil Data Kuesioner dan Wawancara	51
4.2.1 Analisis Data Kuesioner	51
4.2.2 Analisis Data Observasi	51
4.2.3 Analisis Data Wawancara	52
BAB V	
PROSES DAN HASIL ANALISIS PERBANDINGAN	54
5.1 Pembuatan Properti Cosplay	54
5.1.1 Pembuatan Secara Layering	54
5.1.2 Pembuatan menggunakan 3D Print	59
5.1.3 Pembuatan menggunakan teknik Layering dan 3D Print	69
5.2 Evaluasi Hasil Pembuatan	71
5.2.1 Hasil Teknik Layering	71
5.2.2 Hasil Teknik 3D Print	71
5.3 Perbandingan Teknik Layering dan 3D Print	72
5.3.1 Perbandingan Harga	72
5.3.2 Perbandingan Waktu	75
5.3.3 Perbandingan Kualitas	80
BAB VI	
KESIMPULAN DAN SARAN	83
6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85