

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Cosplay* atau *costume play* merupakan fenomena populer dimana seseorang berpakaian dan berperan seperti karakter dari karya fiksi yaitu film, anime, video game, manga, dan lainnya. Kegiatan *cosplay* ini mengacu pada seni pertunjukan dimana *cosplayer* atau peserta yang menggunakan kostum dan aksesoris suatu karakter dari karya fiksi tersebut. *Cosplay* lebih dari sekadar mengenakan kostum namun juga mengadopsi gerak tubuh dan perilaku keseluruhan dari karakter yang mereka gambarkan. Tujuan dari *cosplay* tidak hanya untuk menampilkan keterampilan dan kreativitas dalam membuat kostum tetapi juga untuk mewujudkan esensi dari karakter yang dipilih. *Cosplay* adalah hobi yang populer dan tersebar luas, dengan para penggemar yang berpartisipasi dalam acara, konvensi, dan komunitas online untuk berbagi kecintaan mereka terhadap *cosplay*.

Properti atau prop *cosplay* merupakan satu bagian penting dari *cosplay*. Properti kostum adalah barang yang tidak dianggap sebagai pakaian namun dirancang untuk melengkapi penampilan dari kostum yang dikenakan. Dalam penilaian kompetisi *cosplay*, penggunaan properti sangatlah penting karena tingkat kesulitan dan kemiripan kostum yang dikenakan termasuk dalam kriteria penilaian *cosplay*. Maka dengan penggunaan prop *cosplay* dapat melengkapi presentasi peran karakter. Properti *cosplay* biasanya dapat dibeli atau dirakit sendiri. Beberapa jenis properti *cosplay* yang sudah ada atau yang sudah pernah dibuat ada yang berupa properti statis dan properti dinamis. Harga dari properti *cosplay* statis masih tergolong murah, namun untuk beberapa karakter yang memiliki mekanisme pergerakan pada kostumnya menjadi kurang realistis. Sedangkan properti yang sudah menggunakan mekanisme penggerak akan terlihat lebih hidup, namun harganya jauh lebih mahal dibandingkan yang statis. *Cosplayer* saat ini mayoritas masih menggunakan properti *cosplay* yang bersifat statis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, pada setiap kegiatan kompetisi *cosplay* yang diadakan di daerah Jakarta belum ada yang

menggunakan properti yang bersifat dinamis. Properti yang digunakan *cosplayer* masih bersifat statis.

*Cosplayer* sering kali berpartisipasi dalam konvensi atau acara *cosplay* di mana mereka dapat memamerkan kostum mereka, bertemu dengan penggemar lain, dan merayakan minat bersama. Konvensi ini memberikan ruang bagi para *cosplayer* untuk menampilkan kreativitas, keahlian, dan dedikasi mereka terhadap karakter yang mereka gambarkan. Peserta konvensi *cosplay* dapat menikmati berbagai kegiatan seperti kompetisi *cosplay* dan pemotretan. Kompetisi *cosplay* yaitu persaingan antara *cosplayer* untuk menampilkan kostum sambil bergaya semirip mungkin seperti karakter yang diperankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan juri bernama Dokymining dari salah satu acara kompetisi *cosplay* yang diadakan oleh PT Inalum di kota Medan, salah satu aspek yang penting dalam penilaian *cosplay* adalah kelengkapan dan akurasi kostum dan properti yang digunakan. Semakin akurat kostum dan properti yang digunakan dari *cosplayer* tersebut akan mendapatkan nilai tambahan dalam penilaian dan semakin besar kemungkinan untuk menang. Maka dari itu *cosplayer* yang mengikuti kompetisi *cosplay* berusaha untuk menciptakan tampilan yang sesuai sepenuhnya dengan karakter yang mereka perankan, termasuk props atau peralatan yang digunakan. Pada acara konvensi maupun kompetisi *cosplay* kebanyakan tidak ada ketentuan kategori atau tema kostum, sehingga *cosplayer* pada umumnya memilih karakter dari tren terkini atau yang sedang populer di media. Salah satu pertimbangan yang menjadi alasan mengapa seseorang memilih untuk memerankan suatu karakter adalah tergantung dari apa yang sedang menjadi perbincangan publik sekarang. Berdasarkan hasil survei dan observasi dengan *cosplayer* di konvensi *cosplay*, kategori yang sekarang sedang populer adalah video *game*, dan *Genshin Impact* sekarang menjadi *game* yang paling diminati banyak orang dan menjadi pilihan banyak orang untuk memerankan karakter dari video *game* tersebut.

*Genshin Impact* menjadi salah satu topik hangat di kalangan peminat *online game*. *Game* ini dapat dimainkan pada *smartphone*, komputer, dan *game console* dan sebanyak lima puluh juta lebih telah mengunduh *game* ini pada layanan distribusi digital seperti Google Play. *Genshin Impact* adalah *action game role-play game (RPG)* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Hoyoverse* (dulu bernama *Mihoyo*) pada tahun 2020 dari negara Tiongkok. *Role-playing Game* adalah *game* dimana pemain berimajinasi sebagai karakter yang dimainkan dan melakukan eksplorasi dalam suatu lingkungan imajiner (Zagal & Deterding, 2018).

Setelah melakukan Observasi di acara festival kultur Jepang banyak sekali orang cosplay beberapa karakter dari *Genshin Impact*. *Game Genshin Impact* memiliki sangat banyak karakter yang bisa dimainkan. Setiap pergantian. *Hoyoverse* terus lakukan update berkala dengan dihidirkannya karakter baru setiap update patch baru. Kebanyakan karakter dari *game Genshin Impact* ini menggunakan properti seperti pedang, busur panah, buku, tombak, dan lainnya.



Gambar 1.1 Tampilan karakter Genshin Impact  
(<https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kaveh>, 2023)

Ada beberapa karakter yang menggunakan properti tertentu dalam gerakan dalam *gameplay* dan properti tersebut sangat menarik untuk dijadikan properti kinematis. Salah satu karakter yang propertinya sangat menarik untuk dijadikan properti kinematis adalah Mehrak, tas yang digunakan oleh Kaveh.



Gambar 1.2 Perancangan properti kinematis terdahulu  
(Zibratas dan Box and Loop, 2023)

Terdapat perancangan terdahulu mengenai pembuatan properti *cosplay* kinematis yang menggunakan sistem kontrol salah satunya adalah rancangan helm Iron Man kinematis, dan sayap kinematis yang menggunakan kontrol pergerakan dengan pemahaman ergonomi. Untuk merakit sebuah prop kinematis harus memahami sistem kontrol yang akan digunakan, salah satunya dengan mengikuti panduan. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas teknis dan tingkat detail yang tinggi yang harus dicapai. Berdasarkan mayoritas Panduan disini menjadi tolak ukur pembuatan properti yang baik, sedangkan properti kostum yang biasa digunakan saat ini kebanyakan tidak mengikuti aspek ergonomis oleh karena itu perlu adanya pemahaman mengenai pembuatan properti kostum.

## 1.2 Pendekatan Metodologi

Metode pada penelitian ini menggunakan metode campuran kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Pendekatan dilakukan untuk mendapatkan hasil survei karakter mainstream yang sering diperankan dalam kompetisi *cosplay* yang memiliki property bergerak. Pendekatan juga dilakukan untuk survei dan observasi ergonomis property *cosplay*.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menentukan karakter yang akan dirancang berdasarkan apa yang sedang populer di kalangan *cosplayer*.
2. Bagaimana cara mengaplikasikan sistem kontrol pergerakan dengan mengintegrasikan aspek kenyamanan, kepraktisan, dan keamanan pemakaian properti *cosplay* yang dirancang?
3. Bagaimana cara memilih material properti *cosplay* yang fleksibel, kuat, tahan lama, ringan, dan mendukung komponen elektronik dalam sistem kontrol pergerakan properti *cosplay*?
4. Bagaimana menyesuaikan perangkat teknologi dan pergerakan sistem kontrol sesuai dengan karakter pada karya fiksi yang dirancang?
5. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik dan proses yang tepat dalam pembuatan properti *cosplay* dengan sistem kontrol pergerakan?

### **1.4 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi dalam perancangan salah satu karakter berdasarkan kategori yang sedang populer di *cosplay* dengan sistem kontrol pergerakan kinematis dan panduan membuat properti *cosplay* yang durable dan mengikuti aspek ergonomis

### **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yang mencakup; bagaimana menentukan suatu properti *cosplay* yang sedang populer dan mengaplikasikan pengetahuan mengenai aspek ergonomis, pemilihan material, penerapan sistem kontrol pergerakan, dan proses pembuatan properti *cosplay* kinematis.

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan dari riset ini adalah

1. Merancang dan mengembangkan properti *cosplay* yang dilengkapi dengan sistem kontrol pergerakan sesuai karakter karya fiksi yang diangkat.
2. Mengatasi tantangan teknik terkait integrasi teknologi dalam desain properti *cosplay* seperti pemilihan material, keamanan, kenyamanan dan durabilitas serta pemilihan komponen penggerak yang sesuai dan tepat.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Riset ini dapat menjadi panduan material serta proses dalam pembuatan properti *cosplay* yang menggunakan sistem kontrol pergerakan kinematis dengan aspek ergonomis bagi para maker properti *cosplay* dan *cosplayer*.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, pendekatan metodologi, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka kerja penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan kajian Pustaka mengenai literatur dan referensi yang menjadi dasar dan berkaitan dengan penelitian yang akan bermanfaat dalam proses penelitian

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang metode penelitian, penentuan sumber data dan lokasi penelitian, serta prosedur penelitian

#### BAB IV PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas data yang diperoleh melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana telah dibahas pada BAB III. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis.

#### BAB V PROSES DESAIN

Bab ini berisi proses desain dari sketsa sampai prototipe akhir produk dengan menggunakan data dari BAB VI sebagai pedoman pembuatan desain

#### BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya

