

**PERANCANGAN UI / UX APLIKASI RENTAL *COSTUME* &
PROPERTI *COSPLAY***



PROPOSAL TUGAS AKHIR

Febrina Fadillah

00000051330

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN UI / UX APLIKASI RENTAL *COSTUME* &
*PROPERTI COSPLAY***



PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan sebagai Prasyarat untuk Mengikuti

Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

FEBRINA FADILLAH

00000051330

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Febrina Fadillah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000051330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM* saya yang berjudul:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RENTAL *COSTUME & PROPERTY*
*COSPLAY***

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Januari 2026



Febrina Fadillah

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Febrina Fadillah
NIM : 00000051330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan UI/UX Aplikasi Rental *Costume & Properti Cosplay*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Febrina Fadillah

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RENTAL *COSTUME* & PROPERTI *COSPLAY*

Oleh

Nama Lengkap : Febrina Fadillah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000051330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



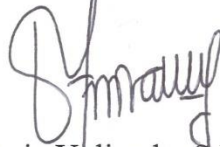
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Febrina Fadillah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000051330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan UI/UX Aplikasi Rental
Costume & Properti Cosplay

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Januari 2026

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Febrina Fadillah

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi Rental *Costume & Property Cosplay* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa keberhasilan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Andrey Andoko., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn.,M.Ds. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan semangat dan mendoakan saya setiap hari agar tidak sakit selama melaksanakan tugas akhir
6. Imam Hakim Pujiono, selaku narasumber di bidang ilustrator yang telah memberikan bimbingan suka maupun duka dan motivasi saya setiap hari agar cepat lulus.
7. Rizma Savira Rahman, selaku cosplayer atau teman saya sendiri yang telah menemani saya menganalisis tentang dunia cosplay beserta menyemangati saya untuk cepat pulang dan bertemu lagi.

8. Sarah Widya Pramestiarini, selaku cosplayer atau teman saya sendiri yang telah menemani saya menganalisis tentang dunia cosplay beserta menyemangati saya untuk cepat pulang dan bertemu lagi.
9. Komunitas Hitoribocchi, selaku komunitas illustrator & cosplay comifuro yang telah membantu saya dalam materi beserta menyemangati saya dengan orang-orang luar biasa.

semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, wawasan dan pembelajaran ke depannya bagi para pembaca, terutama yang mendalami di dunia cosplay.

Tangerang, 8 Januari 2026



Febrina Fadillah



PERANCANGAN UI / UX APLIKASI RENTAL *COSTUME* & *PROPERTI COSPLAY*

Febrina Fadillah

ABSTRAK

Hobi dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu pada waktu luang untuk memenuhi kebutuhan rekreatif maupun minat personal, termasuk dalam hal mempelajari budaya dari negara lain. Salah satu bentuk hobi yang memperoleh popularitas global adalah cosplay. Aktivitas ini menunjukkan perkembangan yang signifikan seiring dengan dinamika zaman. Secara historis, praktik cosplay mulai muncul pada pertengahan tahun 1960-an, sementara terminologi *cosplay* sendiri baru diperkenalkan di Jepang pada dekade 1980-an. Istilah tersebut berasal dari penggabungan kata dalam bahasa Inggris, yaitu *costume* dan *play*. Pada hakikatnya, cosplay merupakan kegiatan mengenakan kostum yang dilengkapi dengan aksesoris serta tata rias dengan tujuan merepresentasikan karakter tertentu, baik dari anime, manga, cerita rakyat, permainan video, musisi atau penyanyi, hingga film animasi. kini telah menjadi bagian penting dari budaya penggemar anime di Jepang, dan perkembangannya pun telah menyebar ke berbagai belahan dunia.

Kata kunci: *Cosplay* , Kostum, Properti

UI/UX DESIGN FOR COSPLAY COSTUME & PROPERTIES

RENTAL APPLICATION

Febrina Fadillah

ABSTRACT (English)

A hobby can be defined as an activity that individuals engage in during their free time to fulfill recreational needs or personal interests, including learning about the cultures of other countries. One form of hobby that has gained global popularity is cosplay. This activity has shown significant development along with the dynamics of the times. Historically, the practice of cosplay began to emerge in the mid-1960s, while the term cosplay itself was only introduced in Japan in the 1980s. The term is derived from a combination of the English words costume and play. Essentially, cosplay is the activity of wearing a costume complete with accessories and makeup to represent a particular character, whether from anime, manga, folklore, video games, musicians or singers, or even animated films. It has now become an important part of anime fan culture in Japan, and its development has spread to various parts of the world.

Keywords: *Cosplay, Costume, Property*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Interaktif	5
2.1.1 Fungsi Media Interaktif	5
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.2.1 Interaksi	7
2.3 UI/UX	7
2.3.1 UI (<i>User Interface</i>)	8
2.3.2 <i>Layout</i>	9
2.1.1 <i>Colour</i>	10
2.1.2 <i>Typography</i>	10
2.1.4 <i>Iconography</i>	12
2.1.5 <i>Button</i>	13
2.1.6 <i>Navigation</i>	14

2.1.7 Modals & Dialog	14
2.1.8 Carousels	15
2.1.9 Grid	16
2.1.10 Hierarchical Grid	18
2.1.11 White Space.....	18
2.1.12 Hierarki Visual	18
2.2 User Experience (UX).....	19
2.2.1 Information Architecture	20
2.2.2 Usability	20
2.2.3 Learnability	20
2.2.4 Efficiency	21
2.2.5 User Flow	21
2.2.6 Errors	21
2.2.7 Feedback.....	21
2.2.8 Satisfaction	22
2.2.9 Application / Website Navigation	22
2.3 Information Design	23
2.3.1 Human Centered Design.....	23
2.3.2 Inspiration	23
2.1.1.1 Define your audience	24
2.2.1.1 Focus Group Discussion	24
2.3.1.1 Expert Interview	24
2.3.3 Ideation	24
2.4.1.1 Create Frameworks.....	24
2.5.1.1 Brainstorming.....	24
2.6.1.1 Get Visual	25
2.3.4 Implementation	25
2.7.1.1 Live Prototyping	25
2.8.1.1 Keep Getting Feedback	25
2.9.1.1 Keep Iterating	25
2.4 Cosplay.....	25
2.4.1 Jenis Cosplay	26

2.5 Penyewaan	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan	30
3.2.1 <i>Focus Group Discussion</i>	30
3.2.2 Expert Interview	31
3.2.3 Ideation	32
3.2.4 Implementation	33
3.2.5 Kuesioner	34
3.3 Studi Referensi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	36
4.1 Hasil Perancangan	36
4.1.1 <i>Inspiration</i>	36
4.1.2 Hasil Kuesioner	45
4.1.3 Kesimpulan Kuesioner	48
4.1.4 Ideation	53
4.1.5 UI/UX	60
4.2 Analisis Alpha Test	82
4.2.1 Analisis Visual	84
4.2.2 Analisis Visual	86
4.3 Hasil <i>Beta Test / Market Validation</i>	93
4.3.1 Analisis Media Utama	97
4.3.2 Analisis Media Sekunder	100
4.4 <i>Budgeting</i>	110
BAB V PENUTUP	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.2 Hasil Kuesioner.....	47
Tabel 4.1.2 Hasil Kuesioner.....	49
Tabel 4.1.3 S.W.O.T	54
Tabel 4.1.4.3 Tabel Big Idea.	57
Tabel 4.1.5 Icongraphy.....	72
Tabel 4.2.1 Tabel Analisis Visual	87
Tabel 4.2.2 Hasil Kuesioner Prototype.....	88
Tabel 4.2 Feedback Responden.....	87
Tabel 4.3 Hasil Beta Test.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 1 UI/UX.....	8
Gambar 2.2 2 User Interface	8
Gambar 2.2 3 Colour.....	10
Gambar 2.2 4 Typography	11
Gambar 2.2 5 Font	12
Gambar 2.2 6 Iconography.....	13
Gambar 2.2 7 Button	13
Gambar 2.2 8 Navigation	14
Gambar 2.2 9 Modal & Dialog	15
Gambar 2.2 10 Carousels	16
Gambar 2.2 11 Grid.....	18
Gambar 2.2 12 User Experience	19
Gambar 2.2 13 Cosplay Madoka Magica.....	26
Gambar 2.2 14 FGD Dengan Cosplayer	40
Gambar 2.2 15 Owner Scarlet Studio	43
Gambar 2.2 16 Manager IT Bussiness Analyst.....	45
Gambar 2.2 17 Kendala yang dialami disaat mengrental kostum.....	48
Gambar 2.2 18 Ruangcosplay.com	49
Gambar 2.2 19 Sewakostumku.com.....	53
Gambar 2.2 20 Journey Map.....	54
Gambar 2.2 21 Mindmap	55
Gambar 2.2 22 Moodboard	57
Gambar 2.2 23 User Persona Airi	57
Gambar 2.2 24 User Persona Hakim.....	59
Gambar 2.2 25 Information Architecture.....	61
Gambar 2.2 26 FlowChart.....	62
Gambar 2.2 27 Grid.....	63
Gambar 2.2 28 Low Fidelity	64
Gambar 2.2 29 colour pallete.....	66
Gambar 2.2 30 Typeface	67
Gambar 2.2 31 Logo Alternatif Yumecos.....	67
Gambar 2.2 32 Pillar Logo Yumecos.....	68
Gambar 2.2 33 Final Logo	69
Gambar 2.2 34 Iconography.....	70
Gambar 2.2 35 Button.....	75
Gambar 2.2 36 Mascot N.O.X Nitrous Oxide.....	76
Gambar 2.2 37 Ilustrasi Maskot N.O.X	77
Gambar 2.2 38 Micro Interaction Yumecos.....	78
Gambar 2.2 39 Micro Interaction Thank You.....	78
Gambar 2.2 40 Product Page & Forum.....	79

Gambar 2.2 41 Shipping & Chat.....	80
Gambar 2.2 42 High Fidelity Yumecos	81
Gambar 2.2 43 Prototype Yumecos	82
Gambar 2.2 44 Prototype Day.....	83
Gambar 2.2 45 Revisi Body Font.....	90
Gambar 2.2 46 Revisi Tips From.....	91
Gambar 2.2 47 Revisi Cancel Order	92
Gambar 2.2 48 Revisi Cancel Order	93
Gambar 2.2 49 Beta Test.....	94
Gambar 2.2 50 Pemilihan Warna Pada Aplikasi.....	97
Gambar 2.2 51 Penerapan warna di beberapa page	98
Gambar 2.2 52 Tipografi Yumecos.....	99
Gambar 2.2 53 Origin Deskripsi	100
Gambar 2.2 54 Feed Instagram	102
Gambar 2.2 55 X-Banner	103
Gambar 2.2 56 T-shirt.....	105
Gambar 2.2 57 Plushie	107
Gambar 2.2 58 Keychain.....	108
Gambar 2.2 59 Acrylic Standee	109
Gambar 2.2 60 Stickers	110



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Turnitin	121
Lampiran Lembar NDA Echa Scarlett.....	126
Lampiran Lembar NDA Masrina Manalu.....	127
Lampiran NDA Aliya Ardita Sari.....	128
Lampiran NDA Arina Faza.....	129
Lampiran Lembar NDA Aulia	130
Lampiran Lembar NDA Nabila	131
Lampiran Lembar NDA Bayu Damar.....	132
Lampiran Hasil Kuesioner	133
Lampiran Transkrip Interview	139
Lampiran Dokumentasi Wawancara & FGD.....	155
Lampiran Form Bimbingan Skripsi	153

