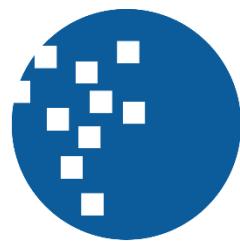


**PERANCANGAN UI / UX APLIKASI RENTAL *COSTUME &  
PROPERTI COSPLAY***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**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 <i>Costume &amp; Properti Cosplay</i>

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

Pengaji

Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/081434

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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



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 terselesaiannya 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 illustrator 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 Pramestiariini, 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 mendalam 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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

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

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

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

