

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. *Cosplay* pada dasarnya merupakan aktivitas mengenakan kostum, aksesoris, dan riasan untuk merepresentasikan karakter tertentu dari berbagai media, yang kini telah berkembang menjadi bagian penting budaya penggemar anime dan menyebar secara global. Selain sebagai hobi dan bentuk ekspresi seni, *cosplay* juga membuka peluang profesi serta melahirkan usaha jasa penyewaan kostum beserta perlengkapan pendukung seperti wig dan aksesoris (Haekal Ali, 2023).

Sistem rental yang ada saat ini umumnya masih menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, X, Rednote atau komunikasi secara manual yang sering kali tidak efisien dari segi waktu maupun pengalaman pengguna, penyampaian informasi mengenai kostum yang telah dipesan maupun yang masih tersedia saat ini masih dilakukan secara manual melalui fitur Instagram *Story* dan *Highlight* Instagram. Kondisi tersebut meningkatkan beban kerja bagi pelaku usaha rental kostum, terutama menjelang beberapa hari sebelum pelaksanaan acara *event*, ketika jumlah permintaan dan pesanan mengalami peningkatan yang signifikan. Dari sisi *buyer* sering mengalami tidak efisien dari segi waktu (Menunggu pengiriman kostum yang estimasinya bisa lebih 3 hari dan properti *cosplay* biasanya

memakan biaya lebih), sulit membandingkan ketersediaan kostum secara cepat di event besar dan event lain.

Beberapa kasus *social* di mana penyewa merusak atau bahkan hilangkan properti seperti wig atau atribut, tanpa bertanggung jawab. Ini Ada juga insiden penyewa yang menghilangkan atribut kostum. Permasalahan ini memiliki tingkat kepentingan yang cukup tinggi, mengingat tidak sedikit penyedia jasa sewa kostum yang mengalami kerugian, baik dari sisi waktu maupun biaya, akibat terjadinya miskomunikasi dengan pihak penyewa, yaitu para cosplayer. Di sisi lain, kondisi tersebut juga berdampak pada penyewa yang merasa dirugikan karena keterlambatan pelayanan yang dilakukan oleh pihak penyedia jasa sewa kostum. Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan sebuah platform yang berfungsi sebagai wadah bisnis sekaligus sarana komunikasi antara pemilik jasa sewa dan penyewa, sehingga kedua pihak dapat melakukan proses komunikasi maupun transaksi secara lebih mudah, aman, dan terpercaya. Oleh karena itu, penulis membuat topik “Perancangan UI/UX Aplikasi Rental Costume & Properti Cosplay” untuk tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti secara mendalam dan menyeluruh. Rumusan masalah ini dijadikan sebagai fokus utama agar penelitian memiliki arah yang jelas. Diharapkan, penelitian ini mampu memberikan kontribusi berarti dalam memahami sekaligus menemukan solusi atas tantangan yang dihadapi. Berikut merupakan rumusan masalah yang disusun berdasarkan latar belakang sebelumnya.

1. Informasi yang diberikan oleh pihak penyedia jasa penyewaan kepada *cosplayer* sering kali kurang jelas, khususnya terkait ketersediaan kostum maupun properti yang ingin disewa.
2. Banyak penyewa takut ditipu karena proses transaksi mayoritas dilakukan via DM Instagram, Facebook tidak ada verifikasi identitas dan tidak ada proteksi pembayaran, tidak aman dan review dengan akun profilenya kosong

3. Media penyedia jasa sewa kostum belum memiliki fitur yang dapat digunakan untuk melacak pesanan, sehingga terjadi keterlambatan.

1.3 Batasan Masalah

Target penelitian difokuskan pada pria maupun wanita berusia 18–30 tahun, meliputi pelajar SMA, mahasiswa, hingga pekerja muda dengan tingkat ekonomi menengah (SES B). Cakupan wilayah berada di kawasan Jabodetabek yang meliputi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi, mengingat tingginya konsentrasi komunitas cosplay di area tersebut. Sasaran utamanya adalah individu yang mengenal dan memiliki ketertarikan pada dunia cosplay, khususnya yang menggunakan layanan sewa kostum. Meskipun terdapat website penyedia jasa yang sudah berjalan, masih ditemukan keterbatasan, seperti belum terintegrasi dengan layanan pengiriman serta adanya beberapa kebutuhan penyewa yang belum dapat terakomodasi karena keterbatasan jangkauan wilayah.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis mengangkat permasalahan terkait penyewaan kostum dan properti *cosplay* sebagai topik tugas akhir dengan tujuan meningkatkan efisiensi proses sewa bagi kedua belah pihak, sekaligus membangun kepercayaan serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap praktik penyewaan kostum. Selain itu, perancangan tugas akhir ini juga ditujukan untuk memberikan kemudahan bagi para penyedia maupun penyewa kostum dalam menjalankan aktivitas sewa-menyewa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap bahwa tugas akhir dengan judul Perancangan UI/UX Aplikasi Rental Costume & Properti Cosplay di Jabodetabek ini dapat memberikan manfaat besar tidak hanya bagi penulis sendiri akan tetapi juga kepada orang lain dan Universitas :

1. Manfaat Bagi Penulis :

Melalui penyusunan tugas akhir ini, penulis berkesempatan untuk memperdalam pemahaman serta mengaplikasikan berbagai konsep yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, khususnya terkait pengembangan media informasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Selain itu, penulisan tugas akhir ini juga ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam memperoleh gelar Sarjana Desain pada Fakultas Seni dan Desain, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Bagi Orang Lain :

Penelitian ini diharapkan Penulis berharap bahwa penelitian tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dengan membantu masyarakat Jabodetabek dalam sebuah perancangan media informasi dalam bentuk aplikasi mobile yang berfungsi sebagai . Diharapkan dapat memberikan fitur dengan teknologi digital untuk memberikan pengalaman para masyarakat yang lebih interaktif dan efisien.

3. Manfaat Bagi Universitas :

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perancangan yang berfungsi sebagai acuan bermanfaat bagi mahasiswa, khususnya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara. Kehadiran karya ini diharapkan mampu memberikan inspirasi sekaligus panduan praktis dalam pengembangan media interaktif lainnya. Sebagai kontribusi dalam peningkatan keterampilan serta pemahaman, hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas karya dan pemahaman konsep desain interaktif di lingkungan akademik.