

# BAB I PENDAHULUAN

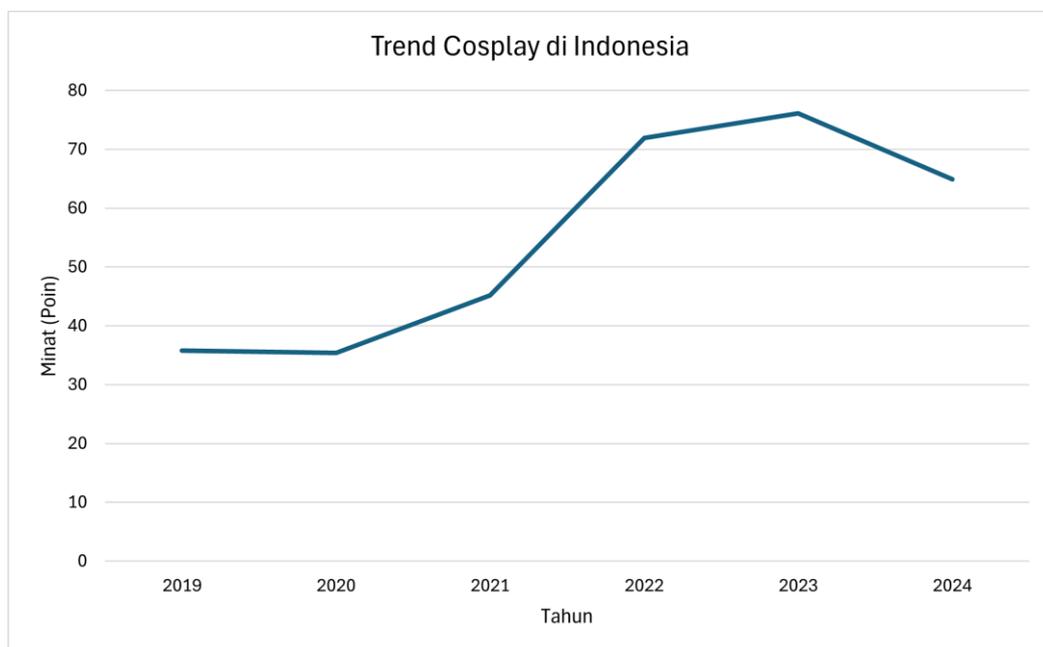
## I.1 Latar Belakang

Saat ini, informasi sudah mudah untuk diakses berkat kemajuan teknologi. Kemudahan dalam mengakses informasi ini berdampak pada perkembangan budaya yang tersedia, sehingga muncul suatu bentuk kebudayaan yang dikenal sebagai budaya populer atau pop kultur. Salah satu jenis yang memiliki pop kultur terkenal di Indonesia adalah pop kultur Jepang. Jepang memiliki berbagai pop kultur seperti *anime* (animasi), *manga* (komik), dan *game* (Putralisindra et al., 2017). Di Indonesia sendiri, beberapa stasiun televisi banyak menyiarkan *anime*. Sebagai contohnya, Doraemon merupakan salah satu tontonan *anime* yang sering disiarkan di akhir pekan. Dapat dikatakan bahwa banyak orang Indonesia tidak asing dengan karakter satu ini. Doraemon telah ditayangkan pada pertelevisian Indonesia sejak tahun 1988 (dikutip dari *website* Fandom Doraemon pada tanggal 3 November 2023). Ini menjadi salah satu contoh bukti bahwa penyebaran budaya populer Jepang di Indonesia telah terjadi sejak lama. Perkembangan budaya populer pun tak terhindarkan, salah satu perkembangan dari budaya populer tersebut adalah *Cosplay* (Venus, 2017).

*Costume play*, atau lebih akrab dikenal sebagai "*Cosplay*" adalah praktik berpakaian dan berperan sebagai karakter dari media seperti *anime*, *manga*, film, dan permainan video (Winge, 2006). Ini adalah cara bagi individu untuk mengenakan kostum dan tampil seperti karakter favorit mereka, tidak hanya sebatas penampilan, *cosplay* dapat mengadopsi perilaku, gaya bicara, dan gerakan yang mirip dengan karakter tersebut. Para pelaku *cosplay* disebut sebagai *Cosplayer* (Winge, 2006). *Cosplay* telah mendapatkan popularitas yang pesat di kalangan penggemar budaya pop. Perkembangan *cosplay* ini tidak hanya terbatas di budaya Jepang, namun sampai ke animasi, film, dan *game* barat.

Antusiasme acara *cosplay* dan budaya pop Jepang dapat dilihat dari banyaknya pengunjung dan jumlah acara yang diadakan. Mengutip dari portal berita Kaori Nusantara yang diakses pada 26 Oktober 2023, salah satu acara budaya pop terbesar di Indonesia adalah Comic Frontier 15 (Comifuro 15), yang diadakan pada tanggal 24-25 September 2022 lalu. Di hari pertamanya, Comifuro 15

menghadirkan 25 ribu pengunjung. Tingginya antusiasme membuat antrian tidak dapat tertampung di lokasi penukaran tiket sehingga membuat barisan sepanjang 500m. Beberapa pengunjung juga telah mengantri semenjak jam 5 pagi agar terhindar dari antrian panjang dapat masuk ke dalam *hall* lebih cepat. Selain acara Comifuro, terdapat beberapa acara budaya pop Jepang lainnya yang diselenggarakan oleh berbagai pihak. Berdasarkan hasil observasi penulis, dilansir dari berbagai akun sosial media Instagram, dalam rentang waktu Januari 2023 – Oktober 2023, wilayah Bandung telah mengadakan *event* pop kultur Jepang sebanyak 65 kali, dengan rata rata 1-2 *event* dalam seminggu. Dari kebanyakan acara tersebut, *Cosplay* merupakan salah satu rangkaian acara yang sering dihadirkan.

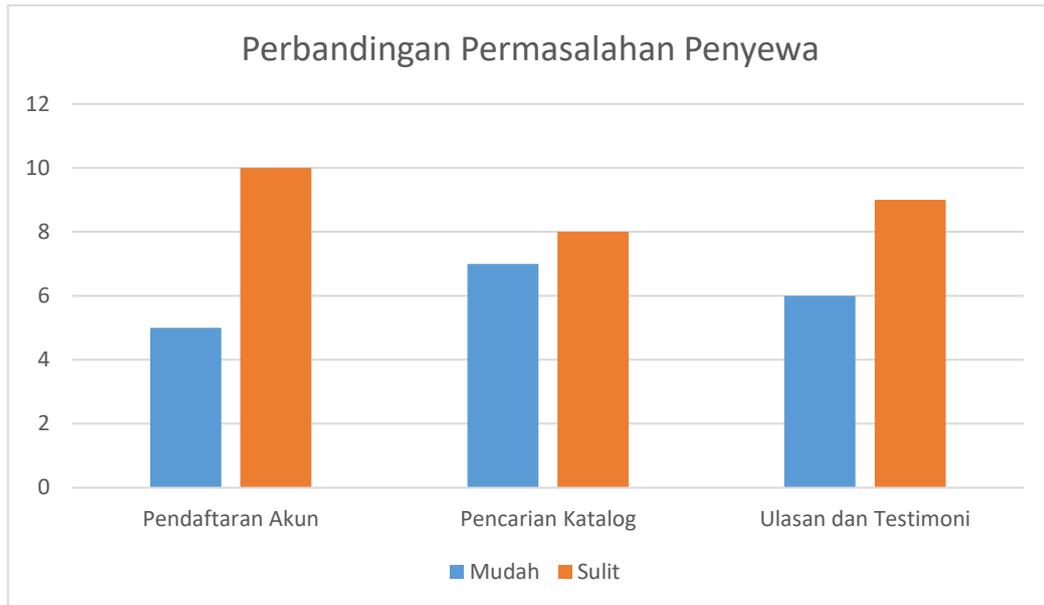


Gambar I-1 *Trend Cosplay* di Indonesia (Sumber: Google Trend Analytics)

Dilansir dari google trends, *trend cosplay* di Indonesia meningkat tiap tahunnya. Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa *cosplay* mendapatkan nilai poin paling tinggi pada tahun 2023 dengan poin sebanyak 76. Poin disini mewakili minat penelusuran berdasarkan wilayah dan waktu tertentu. Nilai 100 menunjukkan bahwa *cosplay* berada di puncak popularitas. Nilai 50 menunjukkan *cosplay* dengan popularitas separuhnya. Dan nilai 0 menunjukkan tidak tersedia cukup data untuk istilah tersebut.

Menjamurnya *cosplay* mengakibatkan banyak pelaku *cosplay* mencari kostum dan aksesoris yang sesuai dengan karakter favorit mereka. Karena hal tersebut, saat ini *cosplay* tidak hanya sebatas hobi, namun dapat menjadi suatu peluang bisnis (Timothy E & Hidayat Z, 2020). Salah satu peluang bisnis yang telah dimanfaatkan beberapa pihak berupa menyediakan jasa sewa kostum *cosplay*. Hal ini dilakukan karena banyaknya penggemar yang tidak dapat membeli kostum yang mereka inginkan karena harga kostum *cosplay* yang tidak murah. Rentang harga satu kostum *cosplay* sendiri bervariasi, mulai harga termurah yaitu dari 300 ribu rupiah hingga 3 juta rupiah. Sedangkan, harga yang ditawarkan oleh pemilik sewa kostum *cosplay* sangat terjangkau. Oleh karena itu jasa sewa kostum *cosplay* menjadi salah satu solusi bagi penggemar yang hendak menjalani hobi dan mengekspresikan dirinya.

Namun pada prakteknya, Pemilik sewa banyak beroperasi secara *online* dan konvensional di media sosial sehingga banyak kendala yang terjadi. Berdasarkan wawancara penulis bersama penyewa, banyak penyewa yang mengeluh terkait sulitnya proses pencarian kostum yang diinginkan, persyaratan registrasi pelanggan kepada pemilik sewa yang sulit, minimnya penilaian atau testimoni publik suatu pemilik sewa sehingga sulit mengetahui terpercaya atau tidaknya suatu pemilik sewa. Berdasarkan wawancara penulis bersama lima belas penyewa, sepuluh penyewa mengeluh terkait persyaratan registrasi yang sulit dan berulang, delapan diantaranya mengeluh terkait sulitnya proses pencarian kostum yang diinginkan, dan sembilan penyewa mengeluh minimnya penilaian atau testimoni publik suatu pemilik sewa sehingga sulit mengetahui terpercaya atau tidaknya suatu pemilik sewa.



Gambar I-2 Perbandingan Masalah Daftar Akun (Sumber: Dokumen Pribadi)  
 Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, penelitian tentang pengembangan aplikasi khusus untuk sewa kostum *cosplay* masih sedikit, sedangkan banyak kendala yang terjadi di lingkungan rental kostum *cosplay* yang dapat dikembangkan menggunakan kemajuan teknologi informasi yang ada. Sehingga pada penelitian ini, penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi layanan UMKM berbasis *website* yang dapat menjembatani antara pemilik sewa dan *cosplayer*. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah proses penyewaan kostum *cosplay*, mengatasi hambatan dalam komunikasi, menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan nyaman bagi kedua belah pihak, dan mendukung pertumbuhan UMKM yang terlibat dalam bisnis sewa kostum *cosplay*.

## I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah bagaimana aplikasi layanan UMKM berbasis *website* dapat membantu mengatasi masalah penyewa, seperti:

1. Sulitnya melakukan pencarian *item* yang diinginkan.
2. Pendaftaran menjadi sulit karena adanya banyak persyaratan, dan perlu melakukan pendaftaran ulang jika ingin menyewa di tempat sewa yang berbeda.

3. Sulitnya mencari informasi mengenai penilaian atau testimoni publik terhadap suatu tempat sewa.

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi layanan UMKM berbasis *website* yang efektif dan efisien untuk mengatasi masalah penyewa seperti:

1. Sulitnya melakukan pencarian *item* yang diinginkan
2. Pendaftaran menjadi sulit karena adanya banyak persyaratan, dan perlu melakukan pendaftaran ulang jika ingin menyewa di tempat sewa yang berbeda.
3. Sulitnya mencari informasi mengenai penilaian atau testimoni publik terhadap suatu tempat sewa.

### **I.4 Batasan Penelitian**

Penulis menetapkan batasan masalah atas beberapa hal, yaitu:

- a. Lingkup penelitian layanan rental kostum *cosplay* hanya di area Bandung.
- b. Pengujian pada tahap *testing* hanya menggunakan *User Acceptance Test*.
- c. Hasil penelitian berupa *website* yang sudah fungsional namun tidak diluncurkan secara resmi ke umum.
- d. *Website* penelitian tidak berintegrasi dengan layanan pengiriman.
- e. Beberapa fitur yang diusulkan oleh penyewa mungkin tidak dapat diwujudkan karena keterbatasan sumber daya.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi peneliti, komunitas dan peneliti selanjutnya, sehingga peneliti mengharapkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Telkom, penelitian ini bermanfaat dalam menambah literatur penelitian serta reputasi sebagai lembaga yang mendukung inovasi dan pengembangan teknologi.
2. Bagi penulis, penelitian ini akan memberikan penulis pemahaman tentang industri sewa kostum *cosplay*, pengembangan aplikasi, serta keterampilan penelitian dan pengembangan teknologi.

3. Bagi pemilik sewa dan penyewa, penelitian ini akan memberikan kemudahan, pengalaman yang lebih baik, dan solusi dalam proses sewa *cosplay*.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi metodologi/metode/kerangka kerja yang digunakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab, analisis pemilihan metodologi/metode/kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi/metode/kerangka kerja yang akan digunakan di penelitian ini.

### **Bab III Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Penyusunan metodologi ini harus dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa metode atau teknik yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam bab ini, dijelaskan secara mendetail langkah-langkah penelitian, termasuk: merumuskan masalah penelitian, menetapkan hipotesis, mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan mengoperasionalkan variabel penelitian, menyusun kuesioner, merancang proses pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, serta merancang analisis data.

## **BAB IV Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai implementasi dari metodologi atau kerangka kerja yang telah dipilih dan dirancang pada bab sebelumnya. Bab ini juga mencakup langkah-langkah konkret yang dilakukan dalam proses penerapan solusi atau sistem yang diusulkan. Setelah implementasi, dilakukan pengujian terhadap sistem atau metode yang telah dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi solusi dalam menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Selain itu, bab ini juga mencakup analisis hasil pengujian, yang meliputi identifikasi masalah, perbaikan yang dilakukan, serta evaluasi terhadap performa sistem atau metode yang diimplementasikan. Hasil pengujian ini akan menjadi dasar untuk menyimpulkan keberhasilan penelitian dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

## **Bab V Implementasi dan Pengujian**

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari penelitian menggunakan metode *extreme programming*, sehingga hasil tersebut apakah telah benar-benar menyelesaikan masalah atau menurunkan gap antara kondisi eksisting dan target yang akan dicapai. Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari penelitian dan refleksinya terhadap tujuan penelitian.

## **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.