

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay mulai populer di Indonesia sejak tahun 1990-an, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya. Popularitas *cosplay* semakin meningkat pada tahun 2020. Antusiasme masyarakat terhadap salah satu budaya Jepang tersebut terlihat dari semakin bertambahnya jumlah *Cosplayer*. *Cosplayer* sendiri merupakan suatu istilah bagi seseorang yang mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari *anime*, *manga*, *game*, *film*, atau karya fiksi lainnya. *Cosplay* merupakan gabungan dari kata “*Costume*” dan “*Play*,” merupakan komponen penting dalam fandom ACG (*anime*, komik/*manga*, *game*) (Yuchen, 2022). Dalam era digital saat ini, *cosplay*, menjadi budaya populer yang semakin berkembang di Indonesia. Aktivitas ini melibatkan individu yang mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari *anime*, *manga*, *game*, *film*, atau tokoh fiksi lainnya.

Seiring meningkatnya minat terhadap budaya Jepang dan *pop culture global*, komunitas *cosplay* di Indonesia terus bertumbuh, dengan adanya berbagai event besar di kota-kota besar yang ada di Indonesia seperti *Comic Frontier*, *Chibicon*, *Anime Festival Asia* (AFA) hingga acara lokal di berbagai kota lainnya. Menurut laporan yang dirilis oleh *Association of Japanese Animation* (AJA), industri anime terus menunjukkan pertumbuhan positif pascapandemi COVID-19. Pada tahun 2022, industri ini mengalami peningkatan sebesar 6,8% dibandingkan tahun sebelumnya, Jika tahun 2020 dikecualikan karena dampak langsung pandemi terhadap industri anime, tren pertumbuhan pasar ini sebenarnya telah berlangsung sejak tahun 2010-an. Dibandingkan dengan perhitungan awal yang dilakukan pada tahun 2002, industri anime kini telah berkembang 2,67 kali lipat. Dalam kurun waktu 2002 hingga 2012, industri ini mengalami peningkatan sebesar 122% dalam 11 tahun, sementara pada periode ekspansi 2013 hingga 2022, pertumbuhannya mencapai 198% dalam 10 tahun. Potensi industri anime, terutama dalam pasar global, semakin diakui dan diperkirakan akan terus berkembang di masa mendatang (*Association of Japanese Animation*, 2022)

Salah satu sosok penting yang mempopulerkan *cosplay* di Indonesia adalah Zhuge Kamiya. Beliau merupakan *Chairman Indonesia Cosplay League* (ICL) dimana beliau menjembatani hubungan relasi *cosplay* di Indonesia dengan komunitas *cosplay* di Jepang. Melalui wawancara secara online, diketahui bahwa pertumbuhan industri anime turut berkontribusi pada meningkatnya minat masyarakat terhadap hobi *cosplay* tidak hanya dipengaruhi oleh *anime*, tetapi juga oleh game dengan gaya visual *anime*, Salah satunya *Genshin Impact*, yang dirilis pada akhir tahun 2020. Minat dari komunitas *cosplay* pada suatu karakter dipengaruhi oleh desain karakternya yang menarik serta kostumnya yang relatif mudah diperoleh. Selain itu kehadiran media sosial seperti TikTok dan Instagram juga menjadi faktor utama dalam penyebaran tren *cosplay*. Banyak anak muda membagikan hasil *cosplay* mereka melalui platform ini, sehingga menarik perhatian lebih banyak orang.

Seiring dengan bertambahnya jumlah *cosplayer*, muncul pula peluang bisnis di industri ini, salah satunya adalah usaha sewa kostum *cosplay*. layanan penyewaan kostum ini mempermudah para *cosplayer*; terutama bagi mereka yang ingin mencoba berbagai karakter tanpa perlu mengeluarkan biaya besar untuk membeli atau membuat kostum sendiri. Melalui rental kostum, *cosplayer* hanya perlu membayar sejumlah biaya sewa untuk mendapatkan satu set kostum lengkap yang dapat digunakan dalam jangka waktu tertentu. Hal ini tidak hanya lebih praktis, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi para penggemar *cosplay* untuk bereksperimen dengan berbagai karakter sesuai dengan preferensi mereka.

Untuk mengatasi tantangan dalam pencarian dan penyewaan kostum *cosplay*, pada Mei 2024 dibuat sebuah platform berbasis *website* bernama RuangCosplay. Platform ini bertujuan untuk menghubungkan *cosplayer* dan penyedia jasa rental kostum. Pemilik rental dapat mengelola katalog kostum dengan lebih efisien, platform ini juga membuka peluang bagi penyedia jasa rental untuk menjangkau lebih banyak pelanggan, memperluas pasar mereka, serta meningkatkan profesionalisme dalam industri sewa kostum *Cosplay* di Indonesia, dan *cosplayer* dapat mencari serta menyewa kostum dengan lebih

mudah dan akurat. Agar *platform* ini dapat berkembang dengan baik dibutuhkan sistem rekomendasi menggunakan metode *Content Based Filtering* yang menjadi faktor kunci dalam pengembangannya. Metode *Content Based Filtering* dapat memberikan rekomendasi yang relevan kepada pengguna sesuai dengan preferensi karena metode ini tidak memerlukan parameter seperti rating atau suka dalam pengembangannya bagi Sistem Rekomendasi Kostum Cosplay serta didukung dengan adanya fitur Log Search dan Log Views yang dapat menjadi parameter utama dalam implementasinya. Sistem Rekomendasi ini memastikan pengguna bahwa *platform* ini dapat memberikan rekomendasi kostum *cosplay* yang sesuai preferensi *cosplayer* atau *user* memudahkan kostum yang dicari lebih mudah dijangkau *cosplayer*. Ruangcosplay tidak hanya menjadi tempat pencarian kostum, tetapi juga menyediakan solusi digital yang lebih lengkap bagi *cosplayer* dan penyedia jasa rental. Perancangan sistem rekomendasi menggunakan *Content Based Filtering* (CBF) ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam memberikan rekomendasi kostum *cosplay* sesuai preferensi pengguna dalam menggunakan aplikasi Ruangcosplay

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana menerapkan metode *Content Based Filtering* (CBF) untuk memberikan hasil rekomendasi kostum *cosplay* yang sesuai dengan preferensi pengguna?
- 2 Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem rekomendasi kostum *cosplay* pada aplikasi Ruangcosplay menggunakan metode *Content Based Filtering* (CBF) untuk memberikan hasil rekomendasi kostum berbasis *website*?
- 3 Bagaimana mengimplementasikan metode *Content-Based Filtering* (CBF) menggunakan PHP dalam *framework* Laravel 8 yang digabungkan dengan library *machine learning* eksternal?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang akan tercapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Mengembangkan sistem rekomendasi kostum *cosplay* berbasis *website* untuk membantu para *cosplayer* dalam mencari rekomendasi kostum yang sesuai preferensi.
- 2 Mengimplementasikan metode *Content Based Filtering* (CBF) untuk memberikan rekomendasi kostum berdasarkan atribut kostum yang pernah dipilih oleh pengguna.
- 3 Menganalisis tingkat akurasi rekomendasi yang dihasilkan oleh metode *Content Based Filtering* dalam sistem Ruangcosplay.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pembuatan website ini terdapat beberapa batasan dalam pembuatan yaitu sebagai berikut:

1. Menggunakan data yang ada pada *Log Search* dan *Log Views* yang dijadikan sebagai parameter untuk menentukan preferensi pengguna supaya mendapatkan hasil rekomendasi yang sesuai
2. Menerapkan metode *Content Based Filtering* menggunakan data rekomendasi yang berasal dari katalog kostum yang tersedia di aplikasi Ruangcosplay pada tahun 2024/2025 sebanyak 8901 data katalog.
3. Implementasi sistem rekomendasi ini diambil berdasarkan input *keyword* (kata kunci) dan parameter yang ditentukan pada aplikasi Ruangcosplay yang dilakukan oleh user untuk menghasilkan data rekomendasi menggunakan metode *Content Based Filtering & Syntax PHP*

1.5 Manfaat

Terdapat manfaat dari pembuatan *website* ini sebagai berikut :

1. Mempermudah para *cosplayer* dalam menemukan kostum yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan melalui sistem rekomendasi yang diberikan
2. Membantu para *Cosrent* atau pemilik usaha persewaan kostum *cosplay* dalam memasarkan kostum kepada target pelanggan yang lebih tepat

3. Menyediakan fitur sistem rekomendasi yang tepat untuk mendukung peningkatan integritas pencarian sewa kostum *cosplay* di aplikasi Ruangcosplay

1.6 Sistematika Penelitian

Agar mempermudah pemahaman pada pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

- BAB I :** Pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penelitian.
- BAB II :** Tinjauan Pustaka berisikan dasar - dasar teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.
- BAB III :** Analisis dan Perancangan pada Sistem berisikan perancangan pada sistem yang menggunakan flowchart dan desain struktur menu pada sistem.
- BAB IV :** Implementasi Pengujian Sistem menyajikan hasil implementasi sistem serta pengujian yang dilakukan untuk menilai kinerja sistem
- BAB V :** Penutup memuat kesimpulan dari penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut