

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreatifitas adalah sebuah proses mental individu yang melahirkan sebuah gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif, bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diverensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah, dengan cara berpikir kreatif. (*www.academia.edu, 05 Oktober 2014, 19.12 PM*)

Berpikir kreatif merupakan hal yang penting, karena berfungsi untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang dialami individu, semakin tinggi kemampuan untuk berpikir kreatif maka semakin mudah untuk memecahkan sebuah masalah. Makna serta posisi kreatifitas dan inovasi sendiri dinyatakan oleh Treffinger (1980), bahwa tidak ada seorang pun yang tidak memiliki kreatifitas. Namun masalahnya adalah bagaimana cara kreatifitas dan inovasi tersebut dikembangkan, dan diimplementasikan dalam kegiatan riil. Berdasarkan hal tersebut maka bisa disimpulkan kreatifitas tiap individu dapat terus dilatih dan dikembangkan.

Mengembangkan kreatifitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan permainan. Menurut Kikunori Shinohara, seorang profesor di departemen *Neuroscience* dari Suwa Tokyo *Science University*, mengumumkan bahwa berdasarkan penelitiannya membangun/merakit mainan *Gundam Plastic Models* (Gunpla) merupakan kegiatan yang menyehatkan bagi otak manusia, dan dapat meningkatkan kreatifitas. Kegiatan menyatukan berbagai komponen plastik menjadi sebuah robot Gundam, menyebabkan meningkatnya sirkulasi darah pada otak, yang memungkinkan agar dapat berkonsentrasi lebih baik, bereaksi lebih baik, dan mengingat lebih baik.

Berdasarkan wawancara dengan Maylani Christin seorang ahli psikologi, selain meningkatkan sisi kreatifitas, merakit mainan Gunpla ini juga melatih sistem motorik pada individu, motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Fungsi dalam memainkan Gunpla termasuk dalam melatih motorik halus, yaitu lebih kearah hal-hal detail dan kecil, serta skill tehnik pada otak dan kemampuan pengendalian emosi. Motorik halus pada umumnya lebih

dimiliki oleh perempuan di banding laki-laki yang lebih unggul pada motorik kasar. Dengan adanya Gunpla yang berjenis dan berbentuk robot, laki-laki mendapat kesempatan untuk lebih melatih sistem motorik halus nya dengan memainkan *model kit* ini.

Gunpla sendiri merupakan sebuah mainan berjenis *model kit*, dimana kita memainkannya dengan terlebih dahulu merakit mainan ini. Gunpla juga sangat berkaitan dengan serial animasinya yaitu Gundam, yang merupakan salah satu merk *franchise* dari studio animasi Sunrise. Serial animasi ini menampilkan *mecha* dengan tipe *mobile suit* yang diberi nama Gundam. Pencipta Gundam sendiri adalah Yoshiyuki Tomino, dia memulai debutnya bersama studio milik Osamu Tezuka dalam anime berjudul Astro Boy. Gundam pertamakali muncul pada tahun 1979 dengan judul serial *Mobile Suit* Gundam. Setelah serial pertama, Gundam masih terus muncul dengan serial-serial barunya hingga saat ini. (www.animenewsnetwork.com, 06 Oktober 2014, 08.44 PM)

Selain mainan dan serial animasinya, Gundam memiliki beberapa produk lainnya seperti novel, komik, bahkan *game* konsol dan *pc*. Banyaknya produk yang ditawarkan dan di pasarkan, menyebabkan kepopuleritasan Gundam terhadap masyarakat semakin meningkat. Tak hanya di negara asalnya, namun juga menyebar keseluruh dunia. Indonesia tak lepas dari pengaruh popularitas tersebut, semakin bermunculannya beberapa nama komunitas yang terbentuk karena hobi mereka dalam mengkoleksi, dan merakit Gunpla. Di Bandung sendiri ada lebih dari satu komunitas Gunpla, dan dua diantaranya adalah Gundam Advance Bandung, dan Gundam Front Pasundan. Penggiat hobi Gunpla, serta anggota komunitas ini berasal dari berbagai lapisan masyarakat baik remaja hingga orang tua, dan mereka yang menekuni bidang *model kit* Gundam disebut dengan *Gunpla Modeler*.

Dalam proses merakit Gunpla, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kesulitannya, seperti jenis Gunpla yang dirakit, *skill* perakitnya, pengalaman merakit, dan kelengkapan peralatan. Bagi yang baru memulai hobi ini, tidak jarang mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan seperti salah memotong *part*, atau mematahkan salah satu *part* dalam prosesnya. Melakukan kesalahan-kesalahan diatas dalam merakit dapat meyebabkan antar *part* tidak bisa

tersambung dengan baik, atau bahkan tidak bisa di sambung sama sekali. Hal itu tentu merugikan pembelinya karena Gunpla yang telah dibeli tidak dapat dirakit hingga selesai dan menjadi sia-sia. Sedangkan harga Gunpla sendiri terbilang tidak murah yaitu berkisar 100.000 hingga jutaan rupiah. Juga adanya permasalahan dimana *modeler* yang baru memasuki hobi ini ingin tahu lebih banyak tentang merakit, namun sulit untuk mendapatkan informasi yang terpercaya dan mudah mereka pahami. Tidak disertakannya panduan cara merakit secara lengkap dan detail dalam produk Gunpla, juga belum adanya buku panduan merakit Gunpla dengan bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami, menjadi alasan-alasan sulitnya menekuni hobi ini.

Melihat permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengkajinya dalam Tugas Akhir ini. Tujuannya adalah membantu para *modeler* yang masih awam agar dapat merakit dengan meminimalisir kesalahan dalam prosesnya, serta bagi *modeler* awam yang ingin mulai mengetahui lebih dalam soal merakit dan berbagai aspeknya, dengan cara memberikan sebuah media informasi yang tepat dan dapat memenuhi kebutuhan mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku panduan atau *guidebook*.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang yang telah disampaikan identifikasi masalah yang dapat ditemui, yaitu :

1. Laki-laki cenderung lebih terfokus pada motorik kasar, sedangkan motorik halusnya sendiri seringkali kurang terlatih.
2. Banyak *Gunpla Modeler* yang baru memulai hobi Gundam melakukan kesalahan dalam merakit.
3. Belum adanya buku panduan dasar-dasar merakit dan memodifikasi Gunpla di Indonesia.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pengidentifikasian masalah diatas adalah, Bagaimana merancang buku panduan merakit Gunpla yang menarik dan mudah dipahami untuk *Gunpla Modeler* pemula.

1.4 Fokus

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, fokus dari perancangan ini dapat terumuskan melalui pertanyaan-pertanyaan berikut berdasarkan dengan 4W1H yaitu:

1. *What* (Apa?)

Perancangan buku panduan “*basic*” merakit Gunpla.

2. *Who* (Siapa?)

Target perancangan buku panduan adalah para *Gunpla Modeler* pemula, yang baru memulai hobi ini, yang baru akan memulai, dan yang belum tahu banyak tentang cara merakit Gunpla. Serta masyarakat umum.

3. *Where* (Dimana?)

Penelitian dilakukan pada komunitas Gundam *model-kit* di bandung, yaitu Gundam Front Pasundan.

4. *When* (Kapan?)

Penelitian dan perancangan buku panduan akan dimulai pada September-Januari 2015.

5. *How* (Bagaimana?)

Penelitian ini akan dilakukan dengan observasi langsung terhadap Komunitas Gunpla Bandung. Penulis juga akan mewawancarai langsung *Gunpla Modeler* yang telah berpengalaman. Selanjutnya membagikan angket kepada penggemar Gunpla di Bandung, serta melakukan studi literatur dengan mempelajari data-data dari buku baik dari perpustakaan maupun dari internet.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang diharapkan oleh penulis adalah, memberikan media informasi tentang merakit Gunpla, bagi *Gunpla Modeler* pemula.

1.6 Cara Pengumpulan Data & Analisis

1.6.1 Cara Pengumpulan Data

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui metodologi :

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan keterlibatan pengamatan dalam kegiatan – kegiatan orang yang diamati, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan observasi tak partisipan. Hal ini dikemukakan oleh Soehartono (2008:69).

Observasi akan dilakukan pada tempat-tempat yang memiliki hubungan, dan menyimpan informasi tentang Gunpla seperti event Gundam, dan komunitas Gunpla Bandung.

2. Metode Wawancara

Menurut Bisri M Djaelani dan Ariwijaya (2004:23), wawancara dipergunakan sebagai cara untuk memperoleh data dengan jalan mengadakan wawancara dengan narasumber atau responden. Kelebihan dalam metode ini yaitu, penanya dapat menerangkan secara detail pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Pelaksanaan dapat dilakukan secara langsung berhadapan dengan narasumber. Tetapi dapat pula secara tidak langsung, seperti memberikan daftar pertanyaan untuk dijawab pada kesempatan lain.

Wawancara dilakukan terhadap admin komunitas gundam di Bandung, dan *Gunpla Modeler* yang telah berpengalaman. Hal ini dimaksudkan agar data yang di dapat, merupakan data nyata dari situasi Gunpla saat ini

3. Kuesioner

Dalam pengumpulan data secara kualitatif, Penulis menggunakan metode kuesioner. Kuesioner yaitu kegiatan dimana peneliti memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang ditunjukkan kepada *target audience* yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan penulis. Dalam hal ini kuisisioner lebih ditekankan atau diberikan kepada *target audience* dari sebuah komunitas Gunpla Bandung. Hal ini untuk mengetahui informasi seperti apa yang dibutuhkan oleh target, dan desain seperti apa yang akan dirancang oleh penulis.

Kuesioner ini dilakukan di beberapa tempat di Bandung, komunitas Gunpla, dan beberapa disebar melalui internet.

4. Studi Pustaka

Sesuai dengan yang dikatakan oleh Irawan Soehartono (2008:70), studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Hal-Hal yang diteliti dapat berupa apa saja. Baik itu dokumen, maupun hal-hal yang lainnya.

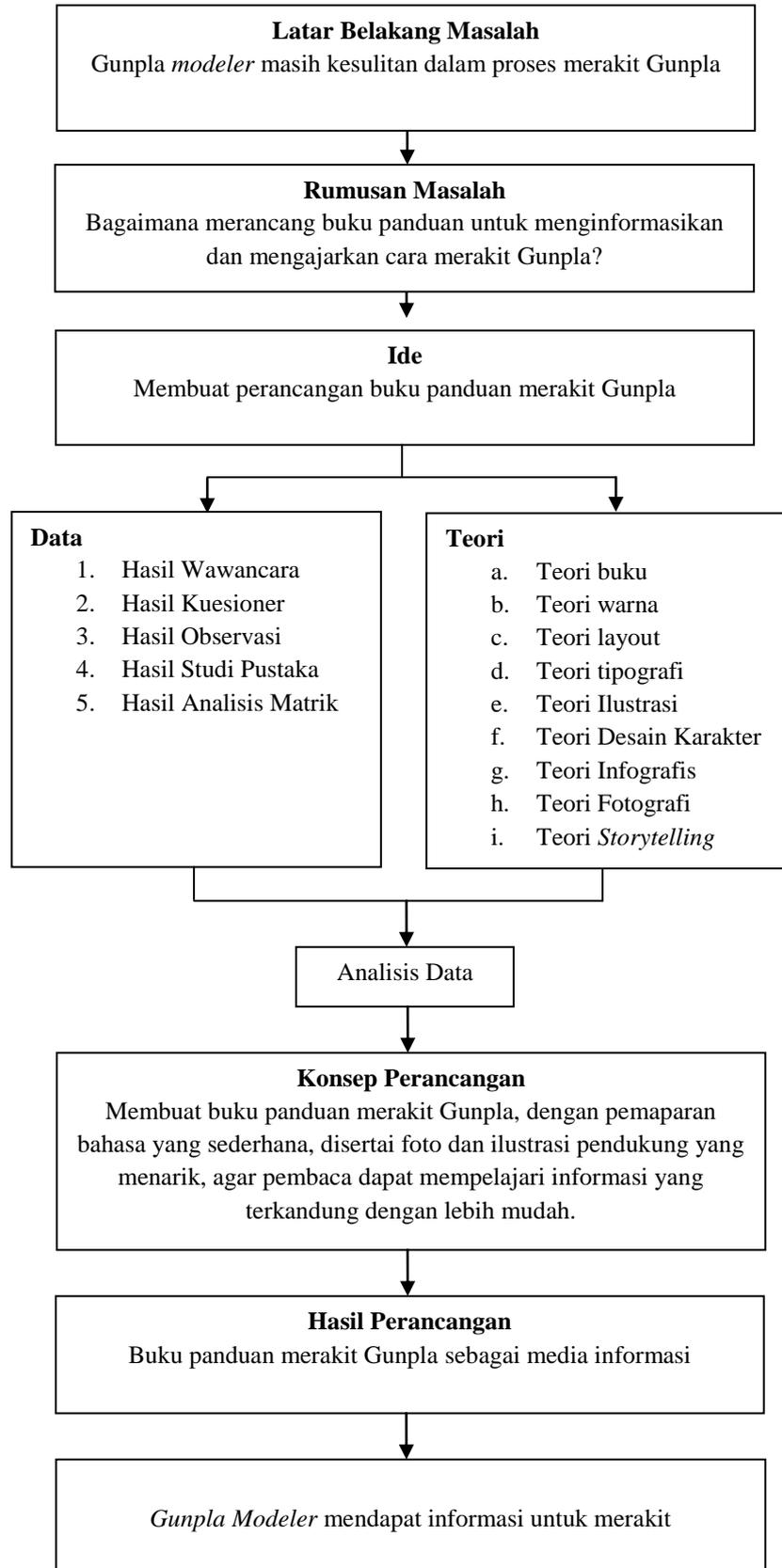
Mencari daftar-daftar pustaka yang berkaitan dengan Gunpla melalui perpustakaan, buku pribadi, internet, dan jurnal-jurnal catatan informasi.

1.6.2 Matriks Analisis

Menurut Didit Widiatmoko Suwardikun (2013), Matriks merupakan salah satu alat yang sangat bermanfaat dan paling sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi Analisis.

Analisa matriks ini digunakan untuk menganalisa data dari produk-produk sejenis.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan Gunpla dan media buku panduan. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan kerangka perancangan. Bab I ditutup dengan pembabakan yang menguraikan isi masing-masing bab.

Bab II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori sebagai alat bantu menyelesaikan masalah yang disampaikan di bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori buku, *layout*, warna, dan Desain Komunikasi Visual.

Bab III Data dan Analisa Masalah

Berisi uraian dari data observasi, wawancara dan kuesioner hasil penelitian beserta hasil analisisnya. Disertakan juga data dari buku sejenis. Hasil analisa kemudian ditampilkan berdasarkan hasil pemikiran.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep bisnis, dan hasil perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.