

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan mainan *action figure* dipengaruhi oleh perkembangan anime dan film-film superhero yang tayang di Indonesia, yang menarik untuk berbagai kalangan, usia dan gender untuk mengkoleksi. Dan saat ini *action figure* menjadi fenomena baru, bahwa mainan bukan hanya benda yang diperuntukkan untuk anak-anak akan tetapi adanya pergeseran perkembangan, dimana semakin digemari oleh kalangan remaja di Indonesia dan juga orang dewasa sebagai target pasarnya. Sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi, mainan saat ini menjadi hobi dan memiliki pasarnya tersendiri. KAFI atau komunitas Action Figure Indonesia adalah komunitas pertama di Indonesia. Terdiri dari pencinta, penggemar, kolektor, penjual, pembuat, dan para pemodifikasi (custom) action figure se-indonesia dan memiliki anggota member hampir 700 orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini terjadi karena adanya masuknya suatu budaya dan menjadi suatu kebiasaan baru karena adanya faktor, menurut Ridaryanti (2014) adanya fenomena dan masalah nasional, dimana masyarakat Indonesia lebih menyukai budaya asing dan budaya populer daripada budaya tradisional Indonesia, seperti produk-produk kecantikan, makanan, dan lainnya.

Adapun dampak positif, menurut Suryadharma (2019) salah satu produk budaya populer saat ini *urban toys*, menjadi suatu karya seni dan produk kreatif dengan nilai seni dan nilai jual yang tinggi sehingga menarik di konsumsi. Dan di kutip dari Kaltim Post (2018) muncul beberapa artis Indonesia yang mulai membuat karya yang berbeda dengan membawa idelisme kedalam karya mainan yang dibuat, dan membuat produk *urban toys* sebagai komunikasi budaya, dengan mengambil corak budaya lokal serta bersifat detail seperti barang Bali, GatotKaca, atau reog. Dan menurut Yurini (2017) Perkembangan ini menjadi jumlah artis *urban toys* lokal semakin meningkat seperti pada komunitas *urban toys* di Jakarta, yakni Indonesia Art Toys, dan sudah beranggotakan 500 orang.

Robert Williams (2006) dalam rangkaian "lowbrow art" *Juxtapoz Art & Culture Magazine*, muncul *Designer toys* adalah salah satu produk yang terlahir dari budaya dan gaya karena adanya kehidupan masyarakat urban. Mainan/toys pada dasarnya hanya alat untuk bermain. Menurut jurnal Scandinavian of Psychology, toys adalah alat/tool penting yang membantu proses belajar. Dengan menggunakan mainan, anak akan belajar mengembangkan daya kognitif dan mempelajari proses sebab akibat, mengeksplorasi tentang

hubungan timbal balik dan membantu pertumbuhan fisik. Sedangkan pada orang dewasa, toys juga berfungsi sebagai alat untuk mencapai ikatan social, proses belajar, pencarian identitas, Latihan mental dan fisik. Fungsi utama toys adalah meningkatkan daya kreativitas manusia dan memacu semangat kompetisi yang tinggi untuk memuaskan hasrat pribadi. Di kutip dari laman Tech in Asia (2016), salah satu kepopuleran di Indonesia yaitu pada game Pokemon GO, dimana mainan ini sempat populer dan masih di mainkan di banyak kalangan usia dan gender untuk mengisi kekosongan dan tidak luput dari banyak kalangan komunitas, walaupun tidak seramai pada masa nya. Dasar game ini disenangi yaitu dimana karakternya yang *iconic* dan di kenal banyak kalangan. Dan serakang muncul informasi baru yaitu akan liris game pokemon baru dengan nama pokemon united dengan konsep MOBA yang sangat ditunggu-tunggu banyak kalangan, KONTAN.Co.Id(2021)

Kurang nya bentuk mainan bertipe *action figure* pokemon menjadi acuan dalam mengembangkan konsep ini, dan melakukan wawancara ke salah satu komunitas mainan di bandung sebagai data acuan dalam pengembangan konsep serta karakter yang digunakan dan minat mereka dengan konsep ini, perancangan konsep ini adalah Re-desain menjadikan *urban toys* menjadi *action figure* ,pada dasarnya 2 konsep ini masih satu hal yang sama. menurut Max Watanabe yang merupakan seorang ahli pembuatan action figure terkenal di jepang, *action figure* merupakan sculpture/miniature/replica dari sebuah benda atau karakter baik yang menggunakan artikulasi pada bagian gerak maupun tidak. Dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang tinggi. Akan tetapi ada perbedaan dalam penggunaan material, dimana *urban toys* lebih berfokus pada menggunakan clay atau resin vinyl dan sendi yang hanya satu arah sedangkan pada *action figure* menggunakan ABS dan memiliki sendi yang segala arah, yang akan diadaptasi pada perancangan ini adalah pembuatan mainan dengan menggunakan bahan clay menjadi prototype dan resin menjadi mass production, menjadi mainan *action figure* ini memiliki sistem artikulasi sendi joint ball dan system revoltech, ketika digunakan dapat merubah pose. Tema yang digunakan adalah *knockoff* dari karakter pokemon, alasan saya mengambil tema ini dari anime Pokemon salah satu film dengan karatek fisik yang populer di kalangan Indonesia, faktor lain adanya populer permainan Pokemon GO di Indonesia,serta masih minim nya model action figure yang di produksi, ada pun dengan tema ini dengan memodifikasi bentuk baru dari karakter Registeel menjadi model baru , sebagai kepuasan *fan art* serta menjadi peluang peningkatan minat pada mainan *action figure*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka terdapat masalah yang teridentifikasi, yaitu :

1. Kurang nya mainan menggunakan material clay dengan konsep action figure.
2. Mainan yang dengan material clay hanya memiliki sistem artrikulasi yang single hinge atau satu arah.
3. Karakter pokemon registeel yang jarang digunakan menjadikan peluang, karna banyak konsumen yang menginginkan model karakter pokemon yang lain.

1.3. Rumusan Masalah

Perancangan ini mendasarkan dalam re-desain mainan dengan menggunakan *System Revoltech* dan menggunakan bahan clay dan resin dengan menggunakan metode teknik casting pada *action figure* sebagai media visulisasi karakter pokemon. Menurut Ramanto (2007:34), Teknik casting disebut juga dengan Teknik cor atau Teknik tuang, bahan yang digunakan adalah bahan yang bisa cair pada tahap yang akan di cor dan mengeras setelah beberapa lama di dalam cetakan (Mold Matrix).

1.4. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perancangan action figure menggunakan Re-desain Pokemon Registeel ?
2. Bagaimana perancangan mainan Action Figure dengan menggunakan Revoltech System pada karakter Re-desaian Pokemon Registell ?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi tujuan perancangan dari penelitian di lakukan Re-desain pada karakter dengan menyesuaikan pada karakter agar dapat digunakan konsep fans art sebagai pendekatan.
2. Agar proses pembuatan karakter tercapai dengan memilih material clay sebagai bagian untuk mengaplikasikan material dengan Teknik casting, sculpting, dan molding pada prototype sebagai pendekatan dalam menyesuaikan perancangan Revoltech System.

1.6 Batasan Masalah

- Pembuatan mainan dengan umur remaja dan dewasa, status kuliah sampai pekerja
- Material yang digunakan yaitu kawat, alumunium, clay, dan resin, dengan peralatan seperti sculpting, grinder polish, cetakan berbahan rubber, kompresor dan spray gun.
- Dibatasin dengan produk yang sudah di buat tidak melebihi dan tidak mengurangi dari produk original karatekter animasi atau kartun.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

ruang lingkup perancangan terbagi beberapa aspek yaitu :

- Perancangan mainan menggunakan re-desain karakter pada pokemon registeel dengan memberikan rupa yang baru sesuai dengan fanart (Knockoff) .
- Perancangan bentuk pada sistem gerak menggunakan sistem revoltech dengan bertujuan agar dapat bergerak secara artikulasi penuh.
- Perancangan menggunakan material yang terdiri dari clay dan resin.
- Teknik percangan yang digunakan adalah teknik casting, teknik molding, teknik sculpting.
- Percangan ini menggunakan bebrapa part mainan yang sudah ada sebagai refensi agar dapat membentuk beberapa bagian secara ideal bentuk karakter.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Kendala penelitian ini yaitu terbatas nya alat-alat yang dapat membantu prosoes pembuatan dan juga secara pengalaman yang kurang dikarna nya terbatas interaksi langsung dengan ahli dikarnakan adanya pandemi, dan semua di lakukan cara autodidak (belajar sendiri) dalam pembuatan mainan, adapun isi laporan bebrapa masih bisa lakukan dikarnakan beberapa data di dapat sebelum adanya pandemi.

1.9. Manfaat Penelitian

Berisi tentang uraian mengenai manfaat apa yang dihasilkan dari proyek penelitian/perancangan ini bagi:

- **Ilmu Pengetahuan**

Manfaat bagi keilmuan adalah, pemecahan suatu masalah terhadap mainan action figure yang menggunakan bahan clay dan resin dengan sistem joint, untuk meninjau aspek-aspek baru bagi solusi pembuatan mainan baru untuk konsumen serta proses pembuatan sederhana.

- **Masyarakat**

Manfaat bagi masyarakat adalah produk ini mampu memberikan kesan baik untuk kembang dan memenuhi hobi dalam meng-koleksi mainan, serta menjadikan trend baru mainan bukan hanya sebagai dampak negatif ketika di beli.

- **Industri**

Manfaat bagi desainer dan industri kecil menengah ialah mampu mengembangkan jenis mainan baru, agar lebih diminati untuk kalangan lokal, serta membuat fitur baru yang tepat guna agar mainan dapat lebih dikenal untuk kalangan konsumen.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai gambaran umum yang membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah. Latar belakang berisikan fenomena yang diambil sebagai bahan kajian. Untuk identifikasi masalah merupakan asumsi pada lingkup pembahasan, sedangkan rumusan masalah merupakan acuan uraian latar belakang yang dituliskan dalam bentuk pertanyaan dan batasan masalah merupakan lingkup kajian yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir.

BAB II KAJIAN UMUM

Pada BAB 2 ini berisi penjelasan yang memuat analisis yang dituangkan dalam beberapa sub-bab sesuai dengan keperluan. Seperti Landasan teoritik yang mendukung perancangan dari teori-teori tertentu, landasan empirik yang merupakan didapatkan dari pengumpulan data berupa observasi, studi, eksplorasi yang dilakukan di lapangan (bersifat faktual) dan gagasan awal perancangan yang merupakan benang merah dari hasil analisis teoritik dan empirik.

BAB III METODE

Pada bab ini, berisikan penjelasan dari tujuan dan manfaat penulisan atau kajian laporan tugas akhir yang masing-masing dibagi menjadi beberapa sub-bab. Tujuan, dikategorikan menjadi 2 sub-bab yaitu: 1. Tujuan umum berupa penyelarasan terhadap identifikasi masalah, 2. Tujuan khusus berupa penyelarasan terhadap perumusan masalah. Dan Manfaat perancangan yang di bagi menjadi 3 sub-bab yaitu: 1. Manfaat bidang keilmuan, 2. Manfaat terhadap pihak terkait, 3. Manfaat bagi masyarakat umum. Dan analisa perancangan segua kajian pertimbangan desain produk dari berbagai aspek. Aspek tersebut beraap aspek primer, aspek sekunder, aspek tersier dan hasil dari analisa hipotesa seperti 5W+1H, Term Of Reference hingga S.W.O.T.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat rancangan penelitian, rumusan operasional dalam variabel penelitian, cara mengumpulkan data oleh penulis dan penafsiran hasil perancangan. Mencakup sebuah data yang benar ada dari gagasan awal hingga gagasan akhir perancangan. Selain itu, memuat aspek-aspek desain yang telah selesai dalam bentuk gambar 3D, gambar kerja, foto study model dan standar operasional pada produk sebagai validasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, berisi sebuah kesimpulan dari pertanyaan yang dibahas pada bab sebelumnya dan ditulis secara jelas, dan berbobot. Serta berisi sebuah saran yang ditujukan untuk penulis selanjutnya jika ingin mengkaji judul yang sama.