

Konsep Moderen Perancangan Action Figure Lima Hero Hewan Khas Indonesia

Bayu Dwi Cahyagraha
Program Studi Desain Interior
e-mail: onyekcore@gmail.com

Abstrak

Perkembangan industri perfilman kususnya Hollywood yang sedang menjadi trendsetter, memiliki karakter fiktif baru yang lebih menonjol. Ini adalah didukung oleh perkembangan teknologi dalam hal grafik dan komputer efek visual. Hewan merupakan makhluk hidup yang sering dijadikan rujukan untuk perkembangan karakter, ikon dan penokohan karakter fiktif, tidak hanya bentuk tubuh tetapi juga sifat hewan. Seperti contohnya, memberikan trend baru dalam penggambaran cerita fabel ditingkatkan yang lebih tinggi, dan juga dan juga memberikan kesempatan untuk memperkenalkan satwa khas dari suatu daerah. Tidak hanya memperkenalkan hewan lokal khas daerah, tetapi juga memungkinkan pengenalan budaya setempat. Indonesia sendiri memiliki banyak wilayah yang memiliki hewan dan budaya yang khas dengan segala nilai seni. Salah satu contohnya badak yang merupakan hewan endemik dari jawa bagian barat Pulau (Banten), kerbau dari Sumatera (Padang), dan galah Sumatera (Lampung). Pada akhir penelitian ini akan mencakup desain karakter - karakter menarik dari daerah Indonesia yang terinspirasi dari hewan khas daerah dalam bentuk aksi tokoh seni bela diri yang berpenampilan khas daerah untuk memperkenalkan karakter hewan saja, tetapi harus tau juga budaya dari daerah tersebut.

Kata kunci Satwa; Endemik; Hewan; Action; Figure

Abstract

The development of the film industry, especially Hollywood, which is currently a trendsetter, has introduced new prominent fictional characters. This is supported by technological advancements in graphics and computer visual effects. Animals are living creatures that are often used as references for the development of fictional characters, icons, and characterizations, not only in terms of physical appearance but also their characteristics. For example, this has brought about a new trend in the enhanced depiction of fable stories and also provides an opportunity to introduce unique wildlife from a particular region. It not only introduces local animals specific to an area but also enables the introduction of local culture. Indonesia itself has many regions that possess distinctive animals and cultural values with artistic significance. One example is the rhinoceros, which is an endemic animal of the western part of the island of Java (Banten), the buffalo from Sumatra (Padang), and the cockatoo from Sumatra (Lampung). At the end of this study, it will encompass the design of interesting characters inspired by the unique animals of Indonesia's regions, depicted as martial arts characters with distinct regional appearances. This aims to introduce not only the animal characters but also the culture of those regions.

Keywords Wildlife; Endemic; Animal; Actions; Figures

PENDAHULUAN

Di era moderen saat ini berbagai jenis mainan yang diciptakan oleh manusia, dari tahun ke tahun bahkan setiap generasi mempunyai jenis dan tipe mainan masing - masing. Mainan secara harfiah berarti obyek untuk dimainkan sedangkan bermain adalah proses interaksi dengan orang, hewan atau barang dalam konteks interaksi, edukasi atau hobi. Dalam mengembangkan kreatifitas secara luas, dan membangun hubungan sosial untuk membantu mengasah imajinasi dalam berfikir. Dalam perkembangan teknologi khususnya pembuatan mainan *action figure* telah dimanfaatkan oleh para pengrajin mainan sebagai sarana untuk menciptakan ide - ide yang unik dan menarik kemudian dikembangkan dalam sebuah desain kemasan produk mainan yang kreatif dan inovatif.

Tujuan dari penulisan ini yaitu agar dapat menciptakan daya minat dan hobi dalam pembuatan mainan *action figure*, selanjutnya dikemas lalu diterapkan dalam desain interior untuk membuat display toko mainan yang memperjualkan mainan karakter *action figure* salah satunya mainan figure lima pahlawan hewan khas Indonesia. Awal mulanya tergambar ide tersebut karena terinspirasi dari tokoh *action figure* seperti transformer, dari referensi film transformer kemudian mainan figure kelima hewan tersebut dibuat oleh si kreator mainan dalam bentuk miniatur karakter tiga dimensi, sehingga dalam penyampainya lebih menarik secara visual karena yang melihat dapat menikmati wujud nyata dari tokoh atau karakter, detail sampai mendekati bentuk asli karakter yang ada pada gambar tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Hewan Khas Indonesia

Dalam berbagai hewan di Indonesia merupakan negara yang memiliki populasi hewan khas dan Indonesia mendapat julukan sebagai salah satu negara *megabiodiversitas* dunia. Indonesia memiliki 12 persen satwa dari total satwa dunia. Khususnya satwa primata saat ini diketahui 59 spesies dari 11 jenis primata mendiami berbagai tipe habitat alaminya. Berikut jenis dan sebaran satwa primata di Indonesia antara lain : Pertama, Spesies satwa yang tersebar di Indonesia memiliki ciri khas masing - masing. Sumatera, Jawa, Kalimantan dan Sulawesi memiliki keberagaman satwa primata yang tinggi namun memiliki banyak kesamaan dari keempat wilayah tersebut di Indonesia . Kedua soal mobilitas satwa di Indonesia bisa diibaratkan sebagai "ciri khas suatu daerah" dimana dalam grafik pertumbuhan populasi satwa sebagian hampir punah karena ekosistem satwa yang rusak.

Toys

Dalam berbagai jenis mainan yang digunakan oleh anak - anak maupun orang dewasa, mempunyai karakter mainan yang berbeda beda, sebagai contoh mainan *action figure* yang keras terbuat dari resin berbahan lunak bisa menjadi padat. Ada mainan yang diproduksi dari pabrik misal mainan robot robotan ada juga mainan mobil - mobilan itu contoh mainan anak - anak sampai dewasapun menyukainya.

Action Figure

Action figure adalah mainan berkarakter yang terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sendiri diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi. Action figure sangat terkenal dikalangan anak laki - laki karena mereka melambangkan suatu sifat angkuh dan maskulin. Action figure sekarang sudah berkembang pesat menjadi barang koleksi bagi para kolektor mainan kusunya action figure, Secara umum action figure dikelompokan menjadi dua yaitu Real/Non Fiction Action Figure dan Imaginative Fiction Action Figure berdasarkan asal masing - masing karakter. Real/Non Fiction Action Figure adalah action figure yang dibuat berdasarkan tokoh atau karakter yang nyata benar - benar ada, sedangkan Imaginative Fiction Action Figure dibuat berdasarkan tokoh atau karakter rekaan, dari mulai tokoh dongeng, superhero, hingga robot masa depan seperti pada serial transformer dan gundam.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep atau ide gagasan dalam membuat mainan action figure yaitu upaya untuk mengedukasi masyarakat agar paham dan mengerti apa itu mainan moderen dimasa sekarang yang tidak banyak orang tau akan mainan tersebut. maka penulis menjelaskan bedanya mainan dulu dan sekarang. Dalam proses dimana mulai menyusun langkah - langkah pembuatan karakter urban toys, pertamakali membuat sket kasar kemudian meninjau kembali karakter apa yang kita pilih, selanjutnya tema dari karakter action figure tersebut Setelah data dan rancangan terkumpul selanjutnya membuat rancangan pemasaran memalui media sosial dan platfom aplikasi agar mudah mencari mainan action figure melalui media sosial lewat android maupun laptop atau komputer karena perkembangan zaman yang sangat moderen saat ini.

PEMBAHASAN

Desain karakter mainan action figure faktanya mainan yang khas disukai banyak orang mulai dari anak- anak sampai dewasa. Action Figure ini terlahir dari budaya pop culture di tahun 90-an dimana dalam pembuatannya sangat detail dan tidak mudah, diperlukan skill dan kreatifitas tinggi untuk membuatnya. Seorang seniman atau biasa disebut Desainer Toys ini hanya memproduksi dalam jumlah terbatas untuk menjaga eksklusivitasnya.

Material yang digunakan dalam pembuatan karakter action figure :

1. Berbahan Epo clay yaitu jenis bahan dasar polymer untuk membentuk detail fisiknya
2. Alumunium Foil untuk dasaran dalam pembuatan figure sebagai penguat
3. Kawat dan tang atau tembaga untuk membentuk rangka dalam figurenya
4. Pylox primer dan pylox clear sebagai lapisan luar sebelum pewarnaan
5. Cat arcylic dan kuas digunakan sebagai media pewarnaan untuk action figure



Gambar 1. Bahan clay atau polymer yang sudah tercampur resin



Gambar 2. Bahan alumunium foil



Gambar 3. Bahan Cat Arcrylic painting pada action figure



Gambar 4. Bahan kawat untuk membuat rangka luar pada action figure



Gambar 5. Bahan pylox primer untuk pewarnaan lapisan luar



Gambar 6. Bahan kuas untuk pewarnaan pada action figure

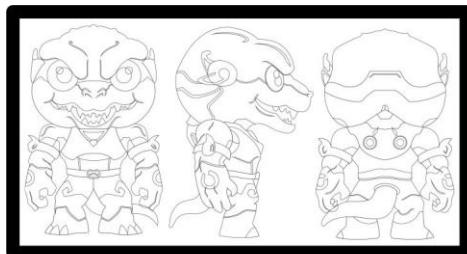


Gambar 7. Bentuk jadi action figure setelah proses pembuatan dengan material diatas

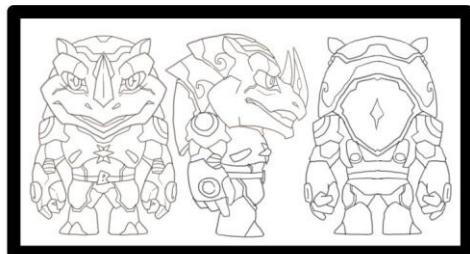
PROSES PEMBUATAN ACTION FIGURE

Proses Pembuatan pertama yaitu :

1. Menyiapkan sketsa alternatif gambar hewan khas indonesia.



Gambar 8. Sketsa alternatif action figure Komodo



Gambar 9. Sketsa alternatif action figure Badak

2. Menyiapkan action figure yang sudah dibentuk menjadi 3D untuk siap di haluskan selanjutnya melapisi figure tersebut dengan pylox primer warna abu - abu.



Gambar 10. Pembuatan action figure membentuk bagian detail pada figure dengan menggunakan pingset



Gambar 11. Teknik menghaluskan action figure dengan soldier penghalus

3. Menyiapkan kuas dan cat warna archylic untuk proses painting pada action figure dengan memperhatikan setiap detailnya agar lebih menarik dan presisi.



Gambar 12. Pembuatan action figure persiapan dalam memulai pewarnaan setelah di pylox



Gambar 13. Teknik pewarnaan harus hati-hati karena dituntut detail dalam pewarnaanya

DESAIN KARYA

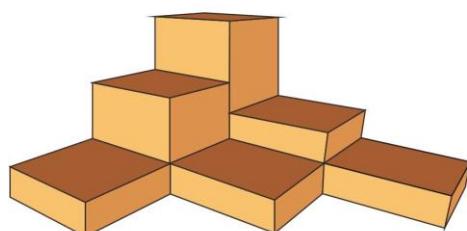
Pada desain perancangan pembuatan display mainan action figure dalam konsep Interior, hampir semua bagian dalam pembuatan karya mainan action figure ini telah dimodifikasi untuk pajangan dalam ruangan dan membentuk element - element pada interior desain diruangan contoh seperti di dalam kamar atau pun bisa dalam bentuk display toko mainan dan lain - lain. Selain fungsinya untuk mainan bisa juga untuk koleksi para peminat mainan action figure.



Gambar 14. Desain poster pada dinding dinding untuk suatu ruangan



Gambar 15. Desain Kemasan pada mainan action figure



Gambar 16. Desain dekorasi untuk display action figure ditata yang rapi agar bisa dilihat dan dinikmati



Gambar 17. Desain action figure beserta logo

PERWUJUDAN KARYA

Pada desain perancangan pembuatan mainan urban toys salah satunya mainan action figure dimana dalam konsep desain interior harus memnentukan ukuran skala anatominya pada mainan action figure agar mudah dalam pembuatanya selanjutnya menentukan letak display agar saat orang melihat karya kita senang karya bagus dan kerapianya terjaga berikut contoh - contoh perwujudan karya action figure



Gambar 18. Contoh display pada mainan action figur harus ditata serapi mungkin
Sumber : Bayu Dwi 2023



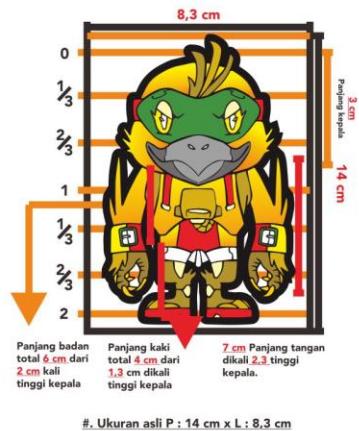
Gambar 19. Contoh material karya action figure dalam bentuk kemasan dan kaos
Sumber : Bayu Dwi 2023



Gambar 20. Bentuk perwujudan lima karakter action figure
Sumber : Bayu Dwi 2023



Gambar 21. Bentuk dekorasi display mainan yang dapat diubah - ubah bentuk dan posisinya
Sumber : Bayu Dwi 2023



Gambar 22. Bentuk skala anatomi pada karakter action figure
Sumber : Bayu Dwi 2023



Gambar 23. Desain kaos action figure untuk merchandise sebuah toko
Sumber : Bayu Dwi 2023

KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan mainan action figure dapat diambil kesimpulanya bahwa Hewan khas indonesia harus kita lindungi dan menginformasikan kemudian memberikan edukasi kepada masyarakat melalui karya seni action figure dari kelima hewan khas indonesia agar lebih diterima oleh masyarakat. Dengan dibuatnya mainan action figure ini indonesia diharapkan masyarakat teredukasi dan akhirnya ikut dalam melestarikan hewan - hewan di indonesia .

Harapan penulis dalam membuat desain mainan action figure ini agar masyarakat tau icon - icon hewan khas didaerahnya atau provinsinya dan pentingnya menumbuhkan kesadaran masyarakat tentang menjaga kelestarian hewan - hewan yang dilindungi di Indonesia, agar tidak punah maka dibutuhkan dukungan moral dan edukasi dari pemerintah setempat.

Daftar Pustaka

- Alejandro et al. (2006), *Jurnal Primatologi Satwa Indonesia*, Vol 14, No. 1, Januari 2017.
Alan Male, (2007), *Uillustration, A Theoretical and Contextual Perspective*, Hal. 13.
Bowo Bhagaskoro, (2015), *Kungpow Toy, Designer Toys*, 5 Maret 2015.
Darmawan, (2013), *JURNAL PERANCANGAN DAN PENELITIAN KARAKTER ACTION FIGURE*, Hal. 228.
Harrison et al. (2006) *Jurnal Primatologi Satwa Indonesia*, Vol 14 No. 1 Januari 2017.
Narada, (2015) *Jurnal Toys / mainan, Design dan Seni*, FSDK - UMB.
Roos et al. (2014), *Jurnal Primatologi Satwa Indonesia*, Vol. 14, Jakarta 1 Januari 2017.
Supriyatna J. Hendra E, (2000), *Panduan tentang ciri khas Satwa Primata Indonesia* Jakarta.