

ACTION FIGURE SKALA 1:6 KARAKTER LANGURZ DENGAN KONSEP CYBERPUNK

Oleh:

Michael Carol Ariosandy G¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
michcaroll@gmail.com¹*

Dena Anggita., S.Ds., M.Ds²

*Desain Produk / Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
dena_anggita@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Designer toys atau art toys saat ini telah berkembang pesat dengan berbagai jenis yang ditawarkan salah satu jenisnya berupa action figure. Designer toys sendiri merupakan karya seni dalam bentuk mainan yang dapat dikoleksi, diciptakan oleh seorang desainer atau pelaku seni dan biasanya diproduksi dalam jumlah yang terbatas. Material action figure sendiri bermacam-macam mulai dari plastik ABS, PVC, vinil, kayu, logam, resin, dan sebagainya. Semua jenis action figure tersebut memiliki tempat tersendiri di hati para kolektor action figure. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menjawab kebutuhan kolektor designer toys jenis action figure terhadap produk dalam negeri dengan kualitas yang sebanding dengan kompetitor.

Kata Kunci: Action Figure, Designer Toys, Art Toys, Kolektor Action Figure.

ABSTRACT

The action figure has an articulation point so that it can be moved around in several parts, because the articulation can also pose an action figure so that it looks more attractive. The material for the action figures themselves range from ABS plastic, PVC, vinyl, wood, metal, resin, and so on. All types of action figures have their own place in the hearts of action figure collectors. Usually collectors admire a fictional character or artwork created by the designer so they buy the action figure, even though there are some designers who do not tell what character is represented in the form of an action figure. Until now, the market for action figures is still dominated by foreign producers, but in terms of quality, locally made action figures can compete with competitors. The purpose of this design is to answer the needs of designer toys collectors with action figures for domestic products of comparable quality to competitors.

Keywords: Action Figures, Designer Toys, Art Toys, Action Figure Collectors.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 27th, 2020

Revised: September 28th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Action Figure dapat diartikan sebagai jenis mainan miniatur tiruan dari suatu objek nyata ataupun fiksi yang ada, misalnya miniatur dari tokoh-tokoh terkenal entah itu

yang berasal dari kisah fiksi ataupun tokoh nyata yang terkenal. *Action Figure* juga dapat diartikan jenis mainan berkarakter yang dapat berpose, terbuat dari plastik seperti resin dan ABS dan karakter yang sering diambil berdasarkan tokoh film, komik,

video game atau acara televisi.

Kelebihan *action figure* dibanding dengan mainan lainnya adalah nilai seni dan tujuan pembuatannya, jika boneka mainan biasa dibuat memang untuk mainan anak-anak dan tidak memiliki arti khusus. *Action figure* yang dikoleksi oleh kolektor mayoritas diciptakan dan diproduksi diluar negeri. Hal ini dikarenakan pembuat *action figure* luar negeri mengambil karakter dari film atau komik yang sudah lama digemari oleh masyarakat sehingga dapat merajai pasar *action figure* saat ini. Namun dewasa ini beberapa artist lokal juga sudah membuat *action figure* dimana mengangkat karakter fiksi lokal maupun asli dengan detail yang juga terbilang baik dan dapat bersaing di pasar *action figure* luar negeri.

Pasar *action figure* yang pada awalnya dibuat hanya untuk anak-anak, kemudian telah berkembang menjadi sebuah barang koleksi bagi para kolektor dewasa. Tentunya ini membuat peluang usaha untuk membuat *action figure* menjadi semakin spesifik. *Action figure* yang diperuntukkan orang dewasa tentu berbeda dengan mainan untuk anak-anak. *Action figure* tersebut dibuat dengan berbagai ukuran atau skala yang beragam, mulai dari 1:4, 1:6, 1:9, 1:10, 1:12, 1:48, hingga 1: 64. Ketika *action figure* dapat diterima dalam suatu komunitas juga dapat menjadikannya mendapatkan nilai yang positif dalam penjualan *action figure* nantinya dan menambah keberagaman *action figure* yang

diproduksi oleh produsen lokal.

Penulis memosisikan diri sebagai desainer yang tertarik di dunia *toys* khususnya *action figure* dengan skala 1:6, memiliki ide untuk merealisasikan ide tersebut menjadi sebuah produk dan dapat memasukkannya ke dalam suatu peluang bisnis *action figure*. Dalam perancangan konsep tersebut penulis menciptakan suatu karakter dengan menggabungkan unsur lokal dengan unsur *cyberpunk*. Kelokalan yang penulis angkat berupa seorang karakter manusia yang memiliki ciri fisik mirip dengan lutung atau langur pada bagian kepalanya karena lutung erat kaitannya dengan kelokalan yang ada di Indonesia khususnya di tanah Jawa. Selain itu satwa langur atau lutung dipilih karena nantinya *action figure* ini akan dibuat menjadi seri yang terdiri dari beberapa satwa lokal khas Indonesia seperti harimau sumatera, elang Jawa dan sebagainya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana memasukkan konsep satwa Langur atau Lutung pada desain karakter Langurz?
- b. Bagaimana memasukkan konsep *cyberpunk* pada desain karakter Langurz?

3. Orisinilitas

Studi karya sejenis terhadap produk dari produsen Hot Toys, J.T Studio, Machine 56 dan Dolanan Keren dapat ditarik perumusan keorisinalitasan sebagai landasan untuk perancangan produk: Konsep dengan

keunikan dari segi cerita yang dapat diterima oleh komunitas, penggemar dan kolektor *action figure*. Dari beberapa karya sejenis yang telah penulis paparkan diatas penulis dapat mengambil beberapa point penting yang dapat menjadi data dalam pengembangan desain *action figure* Langurz. Beberapa kelebihan yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut: Memiliki desain yang terinspirasi dari satwa lokal yaitu lutung. Memiliki artikulasi yang baik sehingga dapat melakukan pose-pose *extreme*. Dari kostumnya menggunakan kualitas bahan lokal yang mirip dengan aslinya sehingga memberikan kesan yang realistis.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Membuka peluang usaha di industri *action figure* lokal dengan menyajikan kualitas yang dapat bersaing dengan produk sejenis.
- 2) Memperkenalkan *action figure* Langurz di pasar mancanegara.
- 3) Membantu meningkatkan kualitas *action figure* buatan lokal dari segi cerita karakter hingga detail pada *action figure* tersebut.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Penulis mendapat beberapa referensi dalam membuat Tugas Akhir dari beberapa produsen karya sejenis. Hot Toys didirikan pada tahun 2000, Hot Toys Limited adalah merk mainan *action figure* kelas atas, yang didedikasikan untuk merancang, mengem-

bangkan dan memproduksi koleksi *action figure* berkualitas tinggi dan sangat terperinci dengan kemiripan otentik. Awalnya Hot Toys memulai bisnis dari memproduksi *action figure* militer skala 1:6, Hot Toys sejak itu memperluas cakupan produknya untuk berspesialisasi dalam *action figure* skala 1:6 dari film populer, *video game*, komik serta selebriti terkenal di dunia.

Sejak 2003, Hot Toys telah memperoleh hak *merchandising* resmi dalam memproduksi koleksi dari film internasional yang meliputi Iron Man, The Avengers, Pirates of the Caribbean, Batman, The Dark Knight, Superman, Seri Terminator, Waralaba Alien & Predator serta terkenal di dunia.

Kelebihan *action figure* Hot Toys ini terletak pada detail sculpt yang realistis atau bisa dikatakan hampir mirip dengan tokoh aslinya. J.T Studio merupakan rumah produksi *action figure* yang berlokasi di Taiwan. Gaya desain *action figure* yang membuat karakter yang diciptakan Jei Tseng original dan unik.

Kelebihan yang ditawarkan dari *action figure* ciptaan J.T Studio selain dari desain karakter original adalah detail pada *action figure* nya berupa sculpt yang rapi dan detail. Kostum yang digunakan pada *action figure* 1:6 ini juga menggunakan bahan kain khusus yang diberikan detail seperti ornamen atau tulisan unik dengan teknik *printed on fabric*.

Untuk artikulasi seperti pada *figure* 1:6

kebanyakan yang telah beredar dipasaran memiliki artikulasi yang dirancang khusus agar dapat memberikan pose-pose natural hingga pose *extreme*. Mengingat bahwa karakter yang diciptakan J.T Studio lebih mengedepankan gaya desain *street wear* sehingga diperlukan artikulasi yang baik untuk menunjang karakter tersebut. Menariknya *body action figure* yang digunakan oleh J.T Studio berbeda dengan *body* atau *template* yang beredar dipasaran karena memiliki proporsi yang berbeda, yang artinya J.T Studio membuat *body* sendiri untuk menunjang karakter yang dijadikan *action figure*.

Desain karakter yang menjadi inspirasi dari J.T Studio kebanyakan mengambil dari karakter *Pop Culture* yang dikenal oleh masyarakat namun yang menjadikannya unik adalah desain karakter tersebut dimodifikasi dengan gaya *street wear* sehingga berbeda dari karakter aslinya dan dapat menjadi estetika tersendiri bagi para penggemar *action Figure*. Dolanan Keren bersama Bumi Langit juga memproduksi *action figure* 1:6 Gatotkaca. *Action figure* ini diambil dari karakter film yang nantinya akan ditayangkan pada tahun ini 2020 dengan judul “Gatotkaca Satria Dewa”. Melalui berbagai situs media sosial penulis mendapatkan beberapa gambaran *action figure* dan *merchandise* yang dipasarkan sebagai media promosi yang menarik. Harga dari *action figure* yang ditawarkan oleh Dolanan Keren ini juga terbilang mahal sekitar 4 jutaan dengan sistem *pre order*, tetapi harga ini pantas untuk

diberikan karena *action figure* yang diproduksi juga sangat terbatas hanya 50 buah per *batch* dan *action figure* yang ditawarkan menjanjikan detail yang sangat baik.

2. Landasan Perancangan

Pada tahun 1946 *action figure* pertama kali dibuat oleh perusahaan mainan Amerika Hasbro, mereka membuat *action figure* dengan model tentara dari perang dunia II yang mereka namakan dengan G.I Joe. G.I Joe ini memiliki tinggi sekitar 30cm dengan fitur kostum tentara yang dapat dilepas dan diganti dengan kostum tentara lain. *Adult experience with designer toys* disebut bahwa mainan mempunyai dua fungsi yaitu *play* dan *display*. Fungsi *play* adalah ketika mainan tersebut dimainkan, pemain merasa terhibur dan secara emosional dapat membuat cerita atau narasi sesuai dengan tokoh mainan ataupun diluar tokoh mainan sesuai dengan imajinasi pemain. Hal ini sejalan dengan konsep manusia bermain atau disebut dengan *homo ludens*, ketika bermain juga merupakan *homo narrans* manusia bercerita. Mainan dapat pula menjadi media komunikasi antara pemain dengan orang lain dan mainan juga biasanya memiliki komunitas. Pemain yang dewasa menemukan pengalaman baru dalam hal mengekspresikan personalitasnya dengan memamerkan, atau lebih tepatnya, menampilkan mainan sebagai representasi fotografi kreatif di Internet, contohnya pada situs jejaring sosial Flickr.

Heljakka, K. (2008) menyatakan bahwa

tidak menutup kemungkinan apabila pengguna mainan bermain (*Play*) dan memajang (*Display*) mainannya secara bersamaan. Dengan data diatas penulis dapat mengambil fungsi *Play* dan *Display* pada perancangan action figure 1:6 ini. Fungsi *Display* disini akan diprioritaskan mengingat *action figure* ini merupakan *collectible item*. Fungsi *play* nantinya akan lebih digunakan untuk memosekan *action figure* untuk dipajang maupun untuk kebutuhan fotografi.

3. Tema/Ide/Judul

Action figure dibuat menggunakan skala 1:6 dengan tinggi sekitar 30cm. *Action figure* dengan skala 1:6 ini juga telah banyak dipasarkan oleh merk *action figure* yang populer seperti Hot Toys. Kelebihan lain dari skala ini pada umumnya dapat memberikan artikulasi yang hampir mirip seperti manusia sehingga *action figure* ini dapat terlihat lebih natural dalam hal berpose atau melakukan action. Dari sisi desain, karakter yang penulis ambil untuk menjadi *action figure* ini terinspirasi dari primata lokal yaitu lutung atau langur. Kostum *techwear* ini juga dipilih untuk memaksimalkan artikulasi yang dimiliki *action figure* sehingga dapat menghasilkan pose-pose atau *action* yang diinginkan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

- Konsep Dasar

Konsep yang diambil penulis dalam perancangan *action figure* karakter Langurz diangkat dari satwa lokal Indonesia yaitu lutung dan *cyberpunk*. Penulis telah

menjelaskan pada latar belakang bahwa satwa lutung diangkat sebagai dasar dari desain dari karakter Langurz. Konsep lutung juga diangkat agar lebih dekat dengan kelokalan Indonesia serta kedepannya penulis berencana akan membuat seri karakter lain yang juga mengangkat satwa endemik Indonesia lainnya seperti harimau Sumatera, elang Jawa dan sebagainya. Konsep karakter dengan menggunakan satwa monyet atau primata sebagai dasar dari karakter telah banyak diterapkan oleh pencipta karakter fiksi di masa lalu dalam dongeng atau cerita rakyat lokal, contohnya adalah Lutung Kasarung. Karakter monyet juga diaplikasikan dalam cerita rakyat mancanegara seperti di India dalam cerita “Mahabarata” terdapat karakter Hanoman dan pada cerita rakyat Tiongkok terdapat karakter Sun Wukong dalam judul novel terkenal “*Journey to The West*”. Dengan menggabungkan kedua konsep tersebut lahirlah sebuah karakter dengan desain terinspirasi dari satwa lokal lutung serta *cyberpunk* yaitu Langurz.

- Konsep Ukuran

Terdapat beberapa ukuran *action figure* yang pada umumnya biasa diterapkan dalam beberapa skala seperti: 1:12, 1:8, 1:6, 1:4 dan 1:3. Keberagaman skala ini dapat mempengaruhi beberapa hal seperti semakin kecil ukuran *action figure* maka harganya juga akan semakin ekonomis dan tidak memakan banyak tempat dalam hal penyimpanan akan tetapi akan terdapat batasan seperti

kemungkinan detail yang didapat juga kurang sempurna dan artikulasi yang terbatas. Keunggulan lain dari *action figure* dengan skala ukuran yang besar adalah pada bagian kostum dan aksesoris. Kostum yang dapat dilepas pasang serta detail yang dapat semakin ditingkatkan karena ukurannya yang besar dapat memudahkan produsen dalam merancang agar terlihat lebih hidup dan aksesoris dalam ukuran besar juga akan lebih terlihat detail dibandingkan aksesoris pada *action figure* berukuran kecil.

Dalam skala ini pula kostum *action figure* akan lebih mudah dikustomisasi sesuai dengan keinginan penulis serta detail juga lebih mudah ditambahkan karena ukurannya yang cukup besar. Dasar tubuh *action figure* yang dipakai penulis saat perancangan ini menggunakan *body template* yang sudah jadi agar dapat menekan biaya produksi.

- Konsep Material

Material yang digunakan untuk membuat *prototype* dari kepala atau biasa disebut HS (*Head Sculpt*) dalam dunia *action figure* dapat menggunakan FDM, resin, maupun vinyl. Untuk material ini penulis mendapatkan data dengan menggunakan material resin agar lebih tahan lama dan kualitasnya setingkat lebih baik namun untuk menekan biaya produksi maka penulis menggunakan FDM dimana lebih ekonomis dan kualitasnya sudah cukup untuk dapat menjadi master dari HS.

Penulis menggunakan *body template* yang

terbuat dari bahan PVC dengan harga yang lebih ekonomis dan cukup untuk memenuhi kebutuhan pembuatan *prototype* dari *action figure*. Material yang digunakan pada *action figure* ini seperti pada yang digunakan oleh orang pada umumnya yaitu menggunakan kain dan sangat beragam mulai dari *cotton combed*, *cotton bamboo*, gildan, dan sebagainya.

- Konsep Bentuk

Headsculpt merupakan representasi dari jiwa sebuah *action figure*. Seperti halnya kepala manusia dimana setiap kepala menampilkan berbagai figur dan sifat yang berbeda yang dapat diukur secara emosional. Bentuk kepala yang beragam dapat menimbulkan konsep pemikiran yang berbeda hal ini lah yang penulis terapkan dalam menciptakan *headsculpt* dari Langurz. Contoh pada karakter protagonis atau *hero* biasanya dapat digambarkan berwajah kotak, karena melambangkan keberanian, tanggung jawab, kekuatan yang solid, dan berbagai sifat baik pada seorang pahlawan. Berkebalikan dengan bentuk kotak, pada bentuk dasar segitiga dijelaskan bahwa karakter tersebut adalah seorang antagonis, karakter jahat dimana mempunyai sifat licik, tidak bertanggung jawab, selalu menyiksa yang lemah dan sifat jahat lainnya. Pada *point* inilah penulis menggunakan bentuk tersebut sebagai dasar dari pembuatan desain *headsculpt* atau kepala dari seorang Langurz.

Kostum yang penulis pakai disini merupakan kombinasi perpaduan *urban/ street*

style dengan *fashion techwear*. Guna merepresentasikan gaya karakter dari seorang *mercenary* yang pada dasarnya merupakan tentara bayaran maka kostum *techwear* merupakan kostum yang tepat. *Fashion techwear* sendiri merupakan jenis *fashion* masa kini yang mengkombinasikan *fashion street* dengan aspek fungsionalitas yang tinggi.

- Konsep Warna

Seperti yang penulis telah riset sebelumnya yaitu warna dapat menggambarkan sifat yang beragam. Pada *point* ini penulis menggunakan kombinasi warna hitam dan abu-abu dimana hitam dapat melambangkan misteri, elegan, licik dan pada warna abu-abu melambangkan sifat *anti-hero* yang dimiliki oleh karakter Langurz.

C. METODE/ PROSES

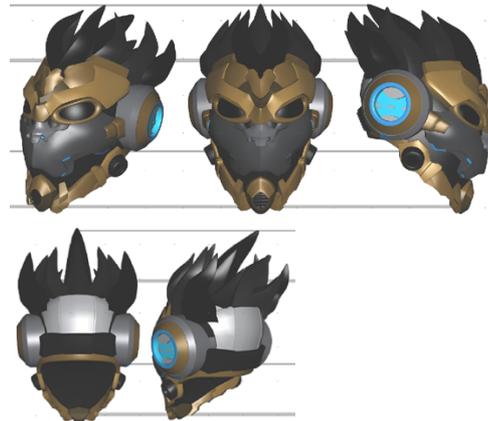
Berikut merupakan desain final dari kepala Langurz:



Gambar 1. Tampak depan dan tampak samping kepala langurz

Setelah melalui proses sketsa beberapa *headsculpt* Langurz kemudian dipilih 1 desain yang dapat mewakili konsep penggabungan satwa lutung dengan tema *cyberpunk*. Bentuk

rambut tajam terinspirasi dari kepala lutung yang berbulu dengan pengembangan desain yang lebih modern sehingga menghasilkan bentuk rambut yang dinamis. Skema warna yang diambil untuk Langurz adalah dominasi warna gelap yaitu abu-abu tua, emas, dan sedikit warna terang pada bagian mata.



Gambar 2. Kepala Langurz

Pada sketsa kostum Langurz penulis terinspirasi pada *fashion techwear* dimana didominasi warna hitam dan menggunakan kostum tertutup model jalanan *street/urban style*. Selain itu untuk menambah kesan *techwear*, penulis menggunakan celana *jogger* dengan model seperti urban ninja. Penambahan garis tajam dan geometris pada celana yang nantinya berupa jahitan akan menambah kesan tajam selain itu juga ditambahkan beberapa saku sehingga benar-benar terlihat seperti celana *street/urban style*.

Skema warna yang digunakan pada Langurz adalah warna hitam. Warna hitam dipilih karena dapat mengangkat karakter *fashion techwear* yang mayoritas berwarna gelap serta karakter Langurz sendiri yang sejatinya merupakan karakter *anti-hero*.



Gambar 3. Sketsa Action figure Langurz



Gambar 4. Action Figure Langurz

D. ULASAN KARYA

Pameran pada tahun ini dilaksanakan secara daring melalui *website* Galeri FDSK yang dikembangkan oleh pihak kampus Universitas Mercu Buana.



Action Figure Skala 1:6 Karakter Langurz dengan Konsep Cyberpunk

Michael Carol | 41916110074

Karya yang penulis sajikan berikut ini adalah action figure dengan skala 1:6. Action figure ini merupakan karakter fiksi imajinasi penulis yang diberi nama Langurz. Desain dari karakter Langurz terinspirasi dari satwa lokal Lutung yang dikombinasikan dengan konsep Cyberpunk. Tren cyberpunk dalam budaya pop, film, fashion, video games di saat ini sangat berkembang karena kemajuan teknologi yang kian canggih. Action Figure ini dirancang guna memenuhi demand kolektor action figure lokal dengan kualitas yang bersaing dengan produk luar dan dapat ikut memeramaikan pasar action figure 1:6 yang saat ini didominasi oleh produk luar.



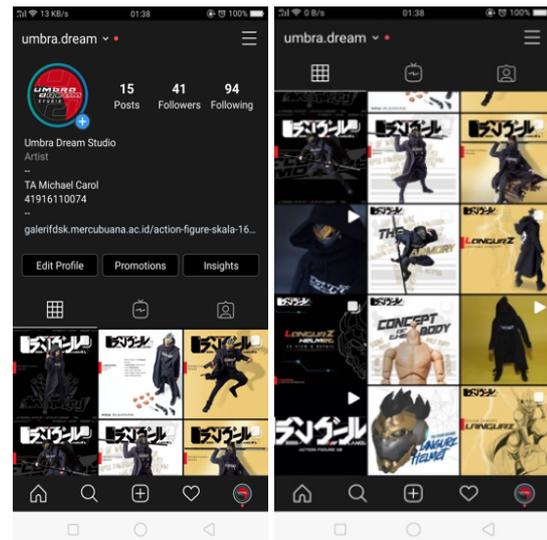
| | |
|--|---|
| <p>Rinaldy Octora on 15/07/2020 at 23:14</p> | <p>Setelah lutung mungkin selanjutnya harimau Sumatra bisa dijadikan karakter bertema cyber yang menarik. Saya harap kedepannya bisa diproduksi walau dengan kuantiti sedikit, jangan hanya sebatas tugas akhir.. mungkin bisa berkolaborasi dengan Rizqa untuk body basenya.. lanjutkan!!</p> |
| <p>Respon Penulis</p> | <p>Benar saya juga berencana ingin membuat karakter pendukung atau rival untuk Langurz yang bertema cyber yang juga terinspirasi dari satwa nusantara. kedepannya juga akan diimprovisasi dari segi desain dan kualitas sehingga dari prototipe yang sudah dibuat dapat diproduksi massal dengan kuantiti terbatas pada pasar action figure 1:6.</p> <p>Ide kolaborasi (dengan rizqa) juga sejalan dengan rencana improvisasi pada action figure Langurz yang saat ini masih menggunakan body base third party karena nantinya proporsi body dari Langurz juga dapat lebih disempurnakan.</p> <p>Terima kasih pak Rinaldy untuk masukan dan dukungannya</p> |

| | |
|--------------------------------------|---|
| Ardo Bernando on 19/07/2020 at 23:16 | Untuk bagian tubuh mainan kamu bikin sendiri atau pakai template tubuh mainan yang sudah jadi? Kalau pakai template tubuh yang sudah jadi sebaiknya di jelaskan serta tampilan dalam presentasi desain produk ini, begitupun kalau bikin sendiri ditampilkan proses pembuatannya dari nol hingga jadi. |
| Respon Penulis | Bagian tubuh dari action figure 1:6 Langurz (third party) ini masih menggunakan body template skala 1:6 (third party). Body template 1:6 dipilih karena memiliki artikulasi yang baik dan dinamis sehingga action figure dapat melakukan pose-pose yang menarik. Material yang dipakai adalah plastik pvc dan sudah tergolong solid untuk penggunaan pada produk action figure. Penjelasan mengenai penggunaan body template ada di data analisis sedangkan detail body dapat dilihat di sketsa gambar kerja yang ada diatas, di instagram @umbra.dream (IG penulis) juga dijelaskan pada salah 1 postingan feed mengenai Body yang digunakan oleh Langurz https://www.instagram.com/p/CCUmmNGDIVu/ Terima kasih untuk komennya pak Ardo |
| Ardo Bernando on 20/07/2020 at 14:44 | Apakah ada plot cerita atau komik sederhana karakter Langurz tersebut? Karena cukup janggal apabila sebuah karakter mainan tanpa memiliki latar belakang cerita yang membentuknya. |
| Respon Penulis | Halo pak Ardo Plot cerita atau background story singkat dari karakter Langurz akan disajikan dalam booklet yang berisi product shoot Langurz dan teks yang berisi background story karakter Langurz. Booklet ini akan berada di dalam packaging Langurz. Selain itu penulis sudah menuliskan background singkat karakter Langurz seperti pada postingan IG berikut: https://www.instagram.com/p/CCRvHHHjLv8/ Dari kebanyakan produk designer toys jenis action figure sebut saja, ThreeA, Deviltoys WOO, AX Two, Sundowner brand-brand tersebut memberikan poster (sebagai bonus) berupa artwork dari artist pencipta karakter atau photoshoot produk yang disertai tulisan singkat mengenai story dari produk yang dijual dalam 1 packaging. Adapun brand yang menjual action figure nya terlebih dahulu kemudian baru disusul oleh komiknya setelah beberapa waktu penjualan action figure tersebut, contohnya Machine 56 (brand merchandise lokal) dengan action figure Bonehead baru mencetak komik bonehead ketika 1 tahun setelah penjualan action figurenya. Pengenalan karakter tidak hanya dari komik sederhana, namun juga bisa berupa booklet atau poster yang bersisian mengenai background karakter yang bisa dibaca oleh pembeli. Selain itu promo dari media sosial juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan tokoh Langurz. |
| Edy Muladi on 27/07/2020 at 18:18 | Tidak berangkat dari kultur lokal. Beri saya alasan mengapa saya harus mengoleksi mainan ini. Local bukan internasional juga tidak dikenal. |
| Respon Penulis | Halo pak Edy, Kultur lokal pada action figure ini diambil dari satwa lutung (langur), lebih spesifik pada jenis Lutung budeng (Trachypitecus auratus) yang merupakan jenis lutung yang rambutnya berwarna hitam legam. Monyet anggota suku Cercopithecidae ini menyebar terbatas (endemik) di Indonesia bagian barat. Lutung dipilih menjadi konsep dari karakter Langurz karena lutung merupakan primata lokal yang unik dan jarang menjadi base dari desain seorang karakter, sehingga alasan dipilihnya lutung dapat menjadi pembeda dari karakter yang sudah ada. Desain Langurz yang mengadopsi lutung terlihat dari bentuk/siluet pada kepala Langurz yang dikombinasikan dengan elemen futuristik agar tema cyberpunk dapat makin terlihat. Alasan untuk mengoleksi jenis action figure ini mengarah pada target pengguna yaitu kolektor action figure 1:6. Kolektor action figure 1:6 mempunyai kecenderungan untuk membeli atau menambah koleksi baru action figurenya walaupun karakter yang dijual tidak/belum terkenal asalkan mempunyai desain yang menarik bagi kolektor tersebut. Fenomena ini umum terjadi dalam komunitas action figure dimana para kolektor dan penjual saling bertukar informasi tentang produk action figure baru dan ketika terdapat produk baru yang dikeluarkan oleh produsen baik itu produsen baru atau lama jika menurut mereka "menarik" maka mereka tidak ragu untuk membelinya. Maka untuk membuat Langurz terlihat menarik bukan hanya dari sisi desain yang berbeda dari karakter2 yang sudah ada di pasaran namun juga saya mendukung produk ini lewat akun sosmed @umbra.dream dengan memposting informasi mengenai karakter Langurz beserta dengan dokumentasi produk berupa foto dan juga video agar dapat meningkatkan awareness pada komunitas action figure 1:6. Terima kasih pak Edy untuk responnya. |

Gambar 5. Pameran Galeri FDSK

Sumber: <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/action-figure-skala-16-karakter-langurz-dengan-konsep-cyberpunk/>

Selain itu untuk mendukung karya penulis, halaman ini ditambahkan video mengenai produk terkait dan halaman sosial media Instagram (@umbra.dream) yang terhubung dengan halaman ini berupa galeri karya.



Gambar 6. Galeri instagram Langurz

Penulis melaksanakan sidang Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2020 bersama dosen penguji Bapak Dena Anggita. Proporsi berpengaruh pada beberapa hal desain seperti pada ukuran tinggi *action figure* Langurz sendiri. Kemudian proporsi ini juga berpengaruh pada desain karakter Langurz, dimana jika Langurz menggunakan proporsi orang asia maka seharusnya dari tinggi badan juga harus disesuaikan. Solusinya penulis mengembangkan kembali karakter Langurz pada profile nya dimana Langurz menggunakan *profile* orang Asia.

Selain *profile* tentunya pada desain Langurz sendiri harus terlihat sedikit lebih pendek dari yang penulis buat pada *prototype*. Penulis juga diberikan solusi untuk membuat *body template* sendiri sehingga pada proporsi dapat lebih disesuaikan dengan karakter Langurz itu sendiri dan terlihat lebih realistis. *Pop culture* atau kultur budaya mengacu pada suatu hal yang luas, bukan hanya pada film saja. *Pop culture* berpengaruh

pada berbagai hal seperti perilaku, *fashion*, musik, desain dan berbagai hal lainnya sedangkan penulis hanya menuliskan pada bagian film atau cerita fiksi.

Solusinya penulis merevisi pada bagian data dan analisis aspek *pop culture* menjadi aspek karakter film atau cerita fiksi. Karena data yang penulis sampaikan hanya menyampaikan data yang berkaitan dengan karakter pada film ataupun karakter fiksi pada cerita komik. Komentar dan masukan yang terakhir adalah pada desain kostum yang karakter Langurz kenakan. Sesuai masukan ini pula nantinya penulis akan memberikan sentuhan pada desain kostum Langurz yang lebih terlihat berbeda sehingga identitas Langurz semakin terlihat.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari *action figure* 1:6 Langurz dengan Konsep *Cyberpunk* sebagai karya dalam hal *action figure* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk memperkenalkan karakter Langurz pada pasar *action figure* baik lokal maupun internasional. Dalam aspek data dan analisis *action figure* ini sudah cukup memenuhi kriteria yang ada untuk dapat dijual di pasar *action figure*. Seperti aspek kelokalan yang penulis masukkan pada bentuk kepala Langurz dimana terinspirasi dari satwa lutung yang dikombinasikan dengan *fashion techwear* sehingga dapat masuk dengan konsep *cyberpunk*.

2. Saran

Pada *prototype* Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak masukan untuk memperbaiki dan membuat *action figure* ini semakin baik. Seperti pada bagian proporsi yang dapat lebih disempurnakan dengan membuat *body template custom*. Kemudian dari aspek kostum juga dapat diperbaiki dengan memberikan sentuhan unik diluar *fashion techwear* yang dapat menjadi penguat karakter Langurz sendiri.

Pengembangan yang penulis dapat lakukan selain dari perbaikan desain dari *prototype* yaitu pada media promosi. Promosi dengan memanfaatkan teknologi digital menjadi ujung tombak dalam pemasaran seperti *action figure*. Maka untuk lebih membuat Langurz dikenal pemanfaatan media seperti Instagram, Facebook dan Youtube akan dapat berperan besar dan dapat membuat *action figure* Langurz dikenal dipasarnya. Kedepannya penulis juga akan membuat konten-konten yang berhubungan dengan Langurz pada media sosial yang dikemas dalam desain yang menarik. Tidak menutup kemungkinan dengan menambahkan konten menarik pada media sosial seperti komunitas *action figure* dapat menarik perhatian para penjual dan kolektor *action figure*. Harapannya dengan pengembangan tersebut *action figure* Langurz dapat meramaikan pasar *action figure* produksi lokal dan dapat bersaing dengan pasar internasional.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., & Stone, T. L. (2017). *Color design workbook: a real-world guide to using color in graphic design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Adijoyo, H. (2018). Diplomasi Budaya Melalui Film dan Komik Captain America dalam Menaikan Citra Amerika Serikat Sebagai Negara Adidaya di Dunia. *Jurnal Studi Diplomasi Dan Keamanan*, 10(2).
- Ame, T. (2013). *Cara Mudah Menggambar Shonjo Manga*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Carver, J. M., & Mulhauser, G. (2018). "Mid-Twenties Adult Carries Baby Doll with Her". Counsellingresources, 25 November 2018, UK. Diambil dari: <https://askthepsych.com/atp/2008/08/11/adult-with-baby-doll/>. Diakses pada 30 Juli 2020.
- Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. New York: Watson-Guption Publ.
- Chiarello, M., & Klein, T. (2013). *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. New York: Watson-Guption Publ.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna-Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke-2*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Ehlers, A. (2013). "Heroes And Antiheroes - What's The Difference?". Writers write, 4 Juli 2013. Diambil dari: <https://www.writerswrite.co.za/hero-s-and-anti-heroes-whats-the-difference/>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton.
- Fernando, C. (2019). More therapy with Dr Melfi (the character who guides viewer engagement with Tony Soprano): Relationship arcs in serial Antihero narratives. *Journal of Screenwriting*, 10(1), 97-112.
- Heljakka, K. (2013). "Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow". [Disertasi Doctor] Finlandia: School of Arts, Design and Architecture.
- Herawan, B. A. (2018). "Sebenarnya, Apa Sih Peran 'Antihero' Dalam Sebuah Cerita Komik?". Medium, 3 Juni 2018. Indonesia. Diambil dari: <https://medium.com/@aryandiaz/sebenarnya-apa-sih-peran-antihero-dalam-sebuah-cerita-komik-204050f6934c>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Hot Toys©. (2000) *Home Products*. Hot Toys©. 2020, Hongkong. Diambil dari: <http://www.hottoys.com.hk/>. Diakses pada 30 Juli 2020
- Jonason, P. K., Webster, G. D., Schmitt, D. P., Li, N. P., & Crysel, L. (2012). The Antihero in popular culture: Life history theory and the dark triad personality traits. *Review of General Psychology*, 16(2), 192-199.
DOI: <https://doi.org/10.1037/a0027914>
- J.T STUDIO ©. Artworks. 2020. Diambil dari: <http://www.jtstudio.com.tw/>. Diakses pada 30 Juli 2020
- Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious*. U.K: Routledge.
- Kendall, D. G., Barden, D., Carne, T. K., & Le, H. (1999). *Shape and shape theory*. England: John Wiley & Sons Ltd.

- Kitchen, V., & Mathers, J. G. (Eds.). (2018). *Heroism and Global Politics*. U.K: Routledge.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik! Dar!*. Bandung: Mizan.
- Mattesi, M. (2008). *Force: character design from life drawing*. Burlington, MA: Focal Press.
- McLachlan, B & Hanson, A. (2016). "Superhero color theory, Part I-IV". ComicsAlliance, 2 Juni 2016, New York. Diambil dari: <https://comicsalliance.com/author/mclachlanhanson/> Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Larasati, A. E. (2018). "Mengenal Lebih Dekat Teknologi 3D Printing". IDS: International Design School, 4 Oktober 2018 Indonesia. Diambil dari: <https://idseducation.com/mengenal-lebih-dekat-teknologi-3d-printing/> Diakses pada 30 Juli 2020.
- Rashid, T., & Seligman, M. (2018). *Positive psychotherapy: Workbook*. U.K: Oxford University Press.
- Relief, W. (2019). "Pow! How Comic Books Can Help You Write A Great Antihero". Medium, 4 Oktober 2019. Diambil dari: <https://medium.com/@writersrelief/pow-how-comic-books-can-help-you-write-a-great-Antihero-30c899be3334>. Diakses pada Desember 2019.
- Samara, T. (2003). *Design elements, A Graphic Style manual*. New York: Rockport Publisher.
- Sanyoto, S. E. (2005) *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Scoble. (2015). "Anti-heroes and the Appeal They Have in Comics". The Artifice, 27 September 2015, Stockholm, Sweden. Diambil dari: <https://the-artifice.com/anti-heroes-and-the-appeal-they-have-in-comics/> Diakses pada Desember 2019.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna pada Karakter Superhero Marvel. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan. *Demandia*, Vol.3(02), 256-277.
- Shafer, D. M., & Raney, A. A. (2012). Exploring how we enjoy Antihero narratives. *Journal of Communication*, 62(6), 1028-1046.
- Sobur, A., (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Spalding, F. (1993). *Roger Fry (1866-1934): an exhibition of paintings, drawings and lithographs at The Bloomsbury Workshop*. London: The Bloomsbury Workshop.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Amsterdam: Elsevier Focal Press.
- Trice, A. D., & Holland, SA. (2001). *Heroes, Antiheroes and dolts: Portrayals of masculinity in American popular films, 1921-1999*. United States: McFarland.
- Zullo, V. L. (2018). What's Diagnosis Got to Do With it?: Psychiatry, Comics and Batman: The Killing Joke. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 2(2), 194-214.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Koordinator dan dosen pembimbing tugas akhir Bapak Dena Anggita, S.Ds., M.Ds. Keluarga dan teman-teman saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan

yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

