

ANALISA ASPEK 'FUN' DENGAN MENGGUNAKAN TEORI VITRUVIUS dan SIR HENRY WOTTON PADA PRODUK MAINAN

Oleh:

Hady Soedarwanto

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

hady.soedarwanto@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Aspek kesenangan (*fun aspect*) adalah fungsi utama dari desain produk mainan. Pada target orang dewasa hal ini tidak lagi mudah karena sepertinya ada sesuatu yang kompleks yang berkenaan dengan aspek kesenangan ini. Kesenangan dan penggunaan produk yang dialami oleh orang dewasa diduga berbeda dengan kesenangan dan penggunaan produk mainan yang dialami oleh anak kecil, sehingga dalam penelitian ini akan mencari tahu tentang seperti apa bentuk kesenangan yang dialami oleh orang dewasa dalam menggunakan mainannya dan elemen apa dari mainan tersebut yang dianggap membawa kesenangan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk-bentuk baru yang dialami oleh pengguna produk mainan yang berusia dewasa dalam menggunakan mainannya. Mengingat usia tersebut adalah target potensial sebagai pengguna sekaligus pembeli produk, sehingga hasil penelitian ini bisa menjadi temuan yang menarik untuk mendapatkan faktor dalam mendesain mainan. Hal tersebut diwujudkan dengan mendapatkan pengalaman penggemar mainan berusia dewasa dengan proses wawancara dan observasi sebagai pengguna produk yang kemudian disarikan menggunakan teori *user experience* agar ditemukan model cara menggunakan mainan tersebut lalu akan ditinjau dengan *theory of fun*. Tahap berikutnya *product properties* mainan tersebut selanjutnya akan ditinjau menggunakan pembahasan dengan menggunakan Teori Vitruvius dan Sir Henry Wotton. Hasil penelitian ini ditemukan ada lima cara menggunakan mainan pada orang dewasa yang dapat memberikan kesenangan yaitu dengan cara memodifikasi, memfoto, mendisplay, memainkannya secara bersama dalam komunitas, dan menyimpan produk mainannya untuk kebutuhan investasi. Cara menggunakan produk mainan yang spesifik tersebut berefek pada perlu diperhatikannya elemen pada produk mainan yaitu pada aspek fungsi, sistem dan material serta aspek estetika. Hasil temuan ini diharapkan dapat menjadi sebuah dasar yang bermanfaat bagi perkembangan keilmuan desain, khususnya desain produk mainan yaitu untuk menentukan proses desain produk mainan. Bentuk kesenangan yang didapati dalam penelitian ini ada enam yaitu bentuk kesenangan fisik, kesenangan visual, kesenangan nostalgia, kesenangan rasa memiliki, kesenangan finansial dan kesenangan sosial.

Kata Kunci: Produk, mainan, aspek kesenangan, pengalaman pengguna.

ABSTRACT

The fun aspect is the main function of toy product design. In target adults this is no longer easy because there seems to be something complex about this aspect of fun. The pleasure and use of products experienced by adults is thought to be different from the pleasure and use of toy products experienced by young children, so in this study we will find out about what forms of pleasure are experienced by adults in using their toys and what elements of the toys are involved. considered to be fun. This study aims to find new forms experienced by adult users of toy products in using their toys. Considering that age is a potential target as a user as well as a product buyer, so the results of this study can be an interesting finding to get a factor in designing toys. This is realized by getting the experience of adult toy fans with an interview and observation process as product users which is then abstracted using user experience

theory so that a model of how to use the toy will be found which will then be reviewed with the theory of fun. The next stage of the toy product properties will then be reviewed using a discussion using the Theory of Vitruvius and Sir Henry Wotton. The results of this study found that there are five ways to use toys for adults that can provide pleasure, namely by modifying, taking photos, displaying, playing them together in the community, and storing toy products for investment needs. How to use the specific toy product has an effect on the need to pay attention to the elements in the toy product, namely the aspects of function, system and material as well as aesthetic aspects. These findings are expected to be a useful basis for the development of design science, especially toy product design, which is to determine the process of toy product design. There are six forms of pleasure found in this study, namely physical pleasure, visual pleasure, nostalgic pleasure, sense of belonging, financial pleasure and social pleasure.

Keywords: (toys, product, fun aspect, user experience)

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 17th, 2021

Revised: August 3rd, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berbanding lurus dengan berkembangnya industri produk mainan maka produk yang diproduksi semakin bervariasi dan membidik usia yang lebih luas. Anak-anak yang awalnya sebagai target utama dari industri mainan sepertinya sudah menjadi masa lalu, karena ada keterbatasan dimana anak-anak hanya sebagai pengguna produk (*end user*) sementara keputusan untuk membeli (*buyer*) ada di tangan orang tua mereka. Kondisi tersebut sepertinya membuka sebuah kelompok target market baru yang lebih berpotensi sebagai pembeli (*buyer*) sekaligus sebagai pengguna (*end user*) yaitu pada rentang usia dewasa yang secara umum sudah bisa memiliki dan mengelola keuangannya sendiri. Fenomena tersebut dapat dengan mudah kita jumpai saat ini pada berbagai media sosial tentang kegemaran akan mainan, dimana banyak ditemui pemiliknya adalah dalam kelompok usia dewasa.

Secara teoritik, Vitruvius mensyaratkan bahwa sebuah produk desain harus memenuhi 3 aspek, yaitu aspek *utilitas* yang membahas tentang fungsi sebuah benda (*how it use*), aspek *firmitas* yang membahas tentang sistem dan material sebuah benda (*how it work – how it produce*) dan aspek *utilitas* yang membahas tentang tampilan sebuah benda (*how it look*) (Mc Ewen, 2003:199). Mainan adalah sebuah produk desain, sehingga bisa dipastikan memiliki ketiga aspek tersebut. Fungsi yang menjadi faktor utama dari mainan adalah harus menyenangkan (*fun*). Ada 3 atribut dalam mencapai kesenangan lewat media yaitu *expectations, engagement* dan *endurability*” (Airley, 2002: 3). Penelitian tersebut dilakukan dengan mengambil sample dalam rentang usia anak-anak, dimana aspek kesenangan (*fun*) diukur dari ekspresi senyum atau tertawa. Kesenangan yang dialami pengguna mainan usia dewasa tentu tidak bisa diukur dengan cara tersenyum atau tertawa saja.

Pada target anak-anak, produk mainan dapat hadir dalam beberapa jenis yaitu mainan sebagai hadiah, mainan sebagai media pembelajaran dan mainan sebagai media sosialisasi (Heljakka, 2013:91-96). Hal tersebut yang belum dipahami dalam teori selama ini pada pengguna produk mainan dewasa. Hal tersebutlah yang menjadi daya tarik dari penelitian ini, yaitu seperti apa aspek kesenangan (*fun aspect*) yang dialami oleh pengguna usia dewasa, apakah sama dengan cara anak-anak mencapai kesenangan dalam menggunakan mainannya? Donald Norman berpendapat lain tentang kesenangan, dia menyebutnya dengan kata *pleasure* ketimbang kata *fun*. Menurutnya ada empat jenis kesenangan yaitu *Physio-pleasure*, *Socio-pleasure*, *Psyco-pleasure* dan *Ideo-pleasure* (Norman, 2004:105).

Hasil pembahasan tentang hal ini akan menjadi sebuah informasi yang dapat memberikan kontribusi positif secara teoritik dalam proses pembelajaran mendesain produk mainan. Ada hal mendasar yang perlu dibahas yaitu tentang aspek fungsi yang akan menjadi sempit dalam proses (belajar) mendesain. Kata 'belajar' sebagai imbuhan 'belajar mendesain' menjelaskan bahwa desainer senantiasa dituntut untuk menambah pengetahuan di setiap proyek yang dikerjakannya untuk dapat melahirkan inovasi sekaligus dapat memenuhi kebutuhan targetnya. Hal tersebut membuat desainer perlu *me-rewrite* tentang pemahaman dari

kata 'senang' (*fun*). Konsep *rewrite* dipandang sebagai sebuah metode kreatif yang diusung Deerida yang menyatakan bahwa sebuah desain bukanlah benda tetapi teks yang bisa ditulis ulang maknanya. (Papadakis,1989:67). Untuk menuju hal tersebut dapat dimulai dengan melihat dinamika pada masyarakat tentang cara-cara pengguna mainan (khususnya dalam kelompok usia dewasa) dalam memperlakukan mainannya untuk mencapai kesenangan.

Dari sekian banyak jenis mainan yang ada, maka penulis akan memfokuskan pada jenis mainan yang umumnya digemari oleh kelompok usia dewasa (minimal usia 20 tahun) yaitu berupa *action figure*. Dari hal tersebut penulis memilih sebuah komunitas pencinta mainan *action figure* yang berdomisili di wilayah Tangerang dengan nama *Tangerang Toys Addicted*. Seperti apakah penggemar mainan dalam kelompok usia dewasa mendapatkan kesenangan dengan mainannya?

Permasalahan

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penelitian kali ini maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Bagian (*product properties*) apa dari mainan yang menjadi ketertarikan dalam memperoleh kesenangan (*fun*) pada kelompok usia dewasa?
- b) Bagaimana cara kelompok usia dewasa memainkan atau menggunakan produk mainannya?

- c) Bagaimana bentuk kesenangan (*fun*) yang didapatkan oleh kelompok usia dewasa dengan mainannya?

B. TINJAUAN PUSTAKA

State of the art memuat informasi yang didapatkan dari beberapa penelitian terdahulu untuk pembeda dengan penelitian yang telah dilakukan terdahulu yang bermanfaat untuk menghindari plagiarisme serta mendapatkan kemajuan penelitian di bidang tersebut. Studi pada penelitian terdahulu yang dilakukan adalah penelitian yang memiliki tema yang sesuai dan berdekatan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian terdahulu didapatkan dari jurnal yang berhubungan dengan konteks penelitian ini yaitu, tentang aspek fungsi pada desain mainan, tentang aspek kesenangan (*fun aspect*). Penelitian yang dijadikan adalah sebagai berikut:

- 1) Heljakka, K. *Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys*. On Conference Proceedings, The Nordic Conference of Experience: Research, Education and Practice in Media. (2008). Dalam penelitian ini ada pembahasan tentang aspek pengalaman (*experience*) dimana pengalaman yang dimaksud bukan hanya pengalaman yang nyaman termasuk juga pengalaman yang menegangkan.
- 2) Katriina Heljakka (2013), *Principles of adult play(fulness) in contemporary*

toy cultures. Ini adalah hasil penelitian disertasi doktoral yang dipublikasikan dalam bentuk buku oleh Aalto University. Ini adalah penelitian yang paling mirip dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pada penelitian tersebut Heljakka meneliti objek mainan yang merupakan mainan kekinian pada masa itu, mengingat penelitian ini dilakukan pada tahun 2013. Metode yang dilakukannya dengan cara mewawancarai penggemar mainan dan desainer mainan dalam memperlakukan mainannya dan membahasnya dengan menggunakan pembahasan dengan istilah *Wow* (usur kejutan), *Flow* (unsur waktu) dan *Glow* (unsur kreatifitas). Hasil penelitian yang didapatkan berupa karakteristik cara bermain pada anak-anak dan pada orang dewasa.

- 3) Dari pembahasan ini penulis coba membuat diferensiasi pada penelitian kali ini, yaitu dengan menyadari perbedaan tahun yang cukup jauh (sekitar 7 tahun) pasti ada dinamika pada produk mainan yang akan membuat hasil penelitian menjadi berbeda. Kemudian perbedaan lokasi dan *audience* juga akan menjadi pembeda antara penelitian Heljakka dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis. Sudut pandang teori yang digunakan pun akan memiliki perbedaan, yaitu aspek fun bukan hanya dimaknai pada kesenangan

pada kebutuhan dasar manusia tapi juga akan mengeksplorasi dari sudut pandang yang lebih luas dengan menggunakan daya tarik menarik antara Teori Vitruvius (yang cenderung *basic needs*) dan Teori Sir Henry Wotton (yang cenderung *social needs*).

- 4) Thomas, V. (2018, July). ***Work and Play-Experiences in Toy Town. In 8th International Toy Research Association World Conference.*** Jurnal hasil penelitian ini membahas tentang manfaat dan pengaruh pengalaman bermain (menggunakan mainan) pada saat bekerja. Sudut pandang pada pembahasan tentang pengalaman (*experience*) lebih kepada pengalaman yang berhasil diingat dan terbawa hingga masa dewasa. Jadi lebih kepada pengalaman yang berefek pada memori, sedangkan pada penelitian kali ini penulis juga akan membahas tentang pengalaman yang juga berada pada tataran kognitif dan motorik (*user experience*)

a. Aspek Kesenangan (*fun aspect*) dari Sudut Pandang Vitruvius dan Sir Henry Wotton dalam Produk Mainan

Dalam keseharian kita selalu berada dalam dua kutub yang berlawanan, termasuk juga pada hal yang tidak tampak tapi memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia yaitu berupa perasaan. Ada banyak perasaan

(*emotional*) yang bisa dialami manusia seperti sedih, bahagia, tegang, santai, marah, tenang, senang dan gelisah. Kecenderungan manusia selalu berupaya agar memiliki perasaan yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan sebuah produk mainan. Aspek kesenangan (*fun*) adalah aspek utama dalam desain mainan. Secara terminologi menurut KBBI senang berarti berbahagia (tidak ada sesuatu yang menyusahkan), gembira dalam hati. Dalam Bahasa Inggris, kata senang berarti *fun*. Menurut pemahaman dalam bahasa Inggris *fun* memiliki arti *what provides amusement or enjoyment; a mood for finding or making amusement* yang berarti sesuatu yang menghibur dan memunculkan kenikmatan.

Ada beberapa pendekatan tentang kesenangan (*fun*) yang bisa digunakan dalam penelitian kali ini yaitu yang bahwa dalam mencapai kesenangan dalam menggunakan media harus memenuhi 3 kaidah *expectations, engagement* dan *endurability*" (Airley, 2002: 3) dan pendekatan *theory of fun* yang diungkapkan oleh Koster bahwa kesenangan (*fun*) adalah ketika pikiran merasakan ketenangan (serupa tubuh melepaskan hormon *endorphine* yang mampu menghilangkan *stress* dan Pereda rasa sakit) dimana terbagi menjadi empat aspek yaitu 1). Aktifitas mental dalam menguasai permasalahan, 2). Perasaan terhadap estetika 3). Reaksi visceral atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang keluar begtu saja, 4). Sinyal status sosial.

Aspek kesenangan (*fun aspect*) berada pada ranah fungsi, dimana selanjutnya tentang aspek kesenangan ini akan dibahas dengan menggunakan dua sudut pandang yaitu dengan menggunakan Teori Vitruvius yang cenderung membahas tentang kebutuhan dasar (*basic needs*) dan Teori Sir Henry Wotton yang cenderung membahas kebutuhan akibat interaksi social (*social needs*). Aspek fungsi dalam Teori Vitruvius dikenal dengan istilah *utilitas*, yaitu membahas fungsi dari kebutuhan dasar sebuah fungsi produk yaitu kemanan dan kenyamanan. Makna kata senang (*fun*) jika ditinjau dari sudut pandang *utilitas* maka kesenangan bisa diartikan pada area yang membuat nyaman dan aman baik secara fisik maupun psikis. Contoh visual dalam keseharian misalnya pada bentuk bentuk yang indah dan pada cara penggunaan mainan yang menenangkan perasaan. Hal tersebut selaras dengan kecenderungan aspek utilitas yang lebih kepada cara-cara penyelesaian masalah (*problem solving*), dimana desain merupakan jawaban dari permasalahan perancangan.

Hal sebaliknya akan terjadi jika ditinjau dari Teori Sir Henry Wotton. Aspek fungsi dalam Teori Sir Henry Wotton dikenal dengan istilah *commodity*. Jika pada *utilitas* kecenderungan hadir sebagai jawaban atas masalah, maka dengan menggunakan aspek *commodity* memungkinkan sebuah desain hadir bahkan sebelum ada kebutuhannya. Hal ini bisa saja terjadi karena

pemikiran visioner dan mungkin juga dalam kondisi percobaan *trial-error*. Indikasi lain mengatakan ada aspek ekonomi yang turut serta sebagai pemicu pembahasan akan sebuah fungsi dari sudut pandang *commodity*. (Soedarwanto, 2017). Hal tersebut selaras dengan kecenderungan Wotton yang lebih kearah pemenuhan kebutuhan akibat interaksi sosial. Hal mendasar dari pemikiran Wotton adalah aktualisasi diri adalah hal yang utama harus dipenuhi dari sebuah desain. Dengan demikian dari sudut pandang *commodity* akan memungkinkan sebuah kesenangan tidak nyaman secara fisik namun kesenangan dari sudut pandang aktualisasi diri.

Dari pembahasan tersebut didapatkan area eksplorasi yang lebih luas dalam membahas tentang aspek kesenangan (*fun aspect*). Dimana kesenangan yang dimaksud adalah bukan hanya kesenangan secara kebutuhan dasar perasaan manusia pada umumnya namun juga kesenangan dari aspek lainnya.

Dalam teori Wotton ada istilah *delight* yang merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang berarti menyenangkan. Secara teoritik kata *delight* merupakan sebarangan dari kata *venustas* dalam Teori Vitruvius. *Venustas* dapat diartikan dengan keindahan atau estetika, yang berarti sebuah desain harus memenuhi kaidah tersebut yang bertujuan. Keindahan yang dimaksud dalam *venustas* adalah keindahan pada umumnya,

misalnya ketika orang merasa penat dengan ketegangan (*stress*) dalam kehidupan sehari-hari maka orang akan berlibur dan mendatangi tempat-tempat yang memiliki suasana dan visualisasi yang menenangkan seperti kepantai atau ke pegunungan. Hal tersebut berbeda dengan pemahaman *delight* dimana akan sangat mungkin bagi seseorang yang mengalami penat dengan kesehariannya justru memilih tempat berlibur yang memiliki tingkat tekanan (*stress*) yang lebih tinggi dari kesehariannya, misalnya dengan mendatangi tempat-tempat yang ekstrim dan cenderung berbahaya.

Kecenderungan inilah yang menarik dari kedua teori tersebut, dimana area pembahasan dapat makin meluas, khususnya tentang pembahasan aspek kesenangan (*fun aspect*) ini. Meluasnya area eksplorasi dapat bermanfaat pada makin banyaknya alternatif pilihan model tentang aspek kesenangan dalam pembahasan desain produk mainan.

b. Aspek User Experience dalam menggunakan sebuah produk

Untuk menguraikan aspek kesenangan (*fun aspect*) dari sebuah produk mainan maka diperlukan perangkat teori dengan istilah *user experience*. Teori ini akan menjadi alat dalam meninjau dan memahami aspek kesenangan yang dialami oleh pengguna mainan. Dalam ranah desain ini ada 2 target yang harus diperhatikan, yaitu target pembeli (*buyer*) dan target pengguna (*end-user*). Kedua target ini akan memiliki pengalaman yang berbeda

yang akan bermanfaat bagi proses perancangan. Untuk bisa mendapatkan informasi tersebut, maka terlebih dahulu harus membahas tentang Teori *User Experience*.

Teori *experience* dalam bidang desain diungkapkan oleh Donald Norman, menurutnya sebuah desain memang sudah diperkirakan secara ideal saat didesain, namun dalam realitas sering kali orang berperilaku diluar dari perkiraan-perkiraan dalam tahap desain. (Norman.2013 : 236). Dengan demikian diperlukan bagi desainer untuk dapat meninjau perilaku manusia dalam menggunakan produk desain yang dimaksud. Secara naluriah berperilaku pada umumnya manusia mengikuti kebiasaannya, namun sebenarnya memiliki pola-pola yang berulang. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Donald Norman, yang menurutnya ada sebuah pola aktivitas yang terdiri dari 7 tahap yang berulang yang dirumuskan dalam *the seven stage of the action cycle* (Norman.2013 : 41) yaitu:

1. *Goal (form the goal)*
2. *Plan (the action)*
3. *Specify (an action sequence)*
4. *Perform (the action sequence)*
5. *Perceive (the state of the world)*
6. *Interpret (the perception)*
7. *Compare (the outcome with the goal)*

Jadi tahapan ini akan menjadi pedoman dalam rangka mensarikan informasi dari narasumber tentang

pengalamannya dalam menggunakan produk mainan.

Dalam menggunakan produk mainannya pasti pengguna akan berinteraksi dengan mainannya. Dalam berinteraksi manusia pada umumnya akan menggunakan pancaindranya, atau dengan kata lain pengalaman bisa diceritakan berdasarkan hal-hal yang dialami oleh pancaindra. Pancaindra terdiri dari indra pengelihatan, indra peraba, indra penciuman, indra pendengaran dan indra mengecap rasa. Hal ini digunakan untuk meninjau elemen dari setiap yang dapat diindra oleh penggunanya. Karena tanpa kejelasan hal tersebut penjelasan akan aspek kesenangan (*fun aspect*) menjadi bias dan tidak jelas parameterinya.

Selain pancaindra ada 1 hal lagi yang bisa dijadikan sudut pandang, yaitu pada hal yang berkenaan dengan ingatan (*memory*). Sebuah desain bisa menjadi sebuah alat untuk membangkitkan *memory (design as mnemonic device)* seperti yang diungkapkan oleh Asmann dimana sebuah bentuk (*form*) dari masa lalu dapat menjadi media pengingat untuk masa kini dan masa yang akan datang (Assmann, J.: 2006)

C. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan luaran berupa perancangan yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hal ini dikarenakan dalam metode kualitatif memiliki tujuan “untuk memahami fenomena atau gejala

sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerincinya menjadi variabel yang saling terkait. Harapannya ialah diperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena untuk selanjutnya dihasilkan sebuah teori” (Sugiyono. 2011). Dalam penelitian ini penulis mengharapkan hasil berupa ditemukannya bentuk kesenangan (*fun*) baru dalam menggunakan produk mainan pada orang dewasa

Tahap Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, dimana setiap tahap memiliki indikator yang bisa terukur sebagai berikut:

Tahap 1:

- Penulis menentukan latar belakang yaitu berupa perlunya mengetahui *user experience* dalam mendapatkan kesenangan (*fun*) dalam menggunakan mainannya serta bagian apa dari mainan yang menjadi daya Tarik dalam memperoleh kesenangan tersebut.
- Penulis memilih teori sebagai pisau analisis, yaitu Teori *Vitruvius*, Teori *User Experience* yang diambil dari pembahasan Donald Norman dan *Theory of Fun* yang ditulis oleh Koster. Metode studi pustaka digunakan untuk digunakan dalam membahas data yang berhasil dikumpulkan.

Tahap 2:

- Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara wawancara. Penulis

mewawancarai para pengguna mainan *action figure* yang berusia dewasa, dengan mencatat usia, jenis kelamin, jenis mainan dan pengalaman mereka saat menggunakan mainan tersebut. Metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil berupa deskripsi produk mainan yang dimiliki, waktu kepemilikan produk tersebut, cara menggunakan produk mainan hingga mendapatkan kesenangan, dan bagian apa yang membuatnya menyukai produk mainan tersebut.

- Pengumpulan data juga akan dilakukan berupa observasi. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa perilaku pengguna dalam menggunakan produk mainan miliknya baik secara sadar maupun secara perilaku aslinya. Observasi dilakukan dengan cara merekam video aktivitas menggunakan produk.

Tahap 3:

- Penulis merumuskan parameter untuk menentukan tentang kesenangan (*fun*) yang diturunkan dari teori *Three key of fun: expectations, engagement* dan *endurability* dan dari *Theory of fun Raph Koster*.
- Penulis melakukan analisis dengan menggunakan teori *User Experience* dalam membahas tentang data yang berhubungan dengan pengalaman dalam mencapai kesenangan untuk mendapatkan hasil berupa cara menggunakan produk.

- Penulis melakukan analisis dengan menggunakan Teori Vitruvius dalam membahas tentang desain dari produk mainan yang digunakan untuk membahas elemen dari produk mainan yang menarik bagi pengguna.
- Penulis akan membahas hubungan kedua hal tersebut dengan *Theory of fun* untuk dapat menjawab rumusan masalah tentang bentuk kesenangan (*fun*) dalam memainkan produk mainan.

Tahap 4:

- Penulis menyimpulkan hasil pembahasan sehingga dapat menjawab rumusan masalah sekaligus mendapatkan abstraksi yang memadai untuk dapat menarik manfaat dari kegiatan penelitian ini untuk kebutuhan pengembangan keilmuan, khususnya untuk diterapkan sebagai materi mata kuliah Desain Produk Mainan

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan sampel diambil dari sebuah komunitas penggemar mainan yang ada di bilangan Tangerang dengan nama *Tangerang Toys Addicted* yang terbentuk pada 16 Desember 2017 yang hingga kini beranggotakan 46 peserta yang berusia antara 20 hingga 45 Tahun. Komunitas ini memiliki kegiatan rutin yaitu berupa *gathering* yang diselenggarakan di lokasi seperti mal/café di area Serpong Tangerang dalam waktu 6 bulan sekali. Sesi pertemuan yang bersifat dadakan juga sering terjadi dalam

beberapa minggu sekali yang dihadiri beberapa anggota saja. Dalam kegiatan tersebut biasanya berupa pameran mainan koleksi anggota, diskusi seputar info produk mainan dan sesi foto mainan. Komunitas ini pernah diliput oleh majalah elektronik milik Pemda Kota Tangerang pada tahun 2019, sebagai komunitas yang ada di wilayah Tangerang.



Gambar 1. Liputan Komunitas Tangerang Toys Addicted oleh media massa (Sumber: [Edisi Majalah Edisi 4 Tahun 2019 \(tangerangkota.go.id\)](http://www.edisi4.com), 2021)

Pada penelitian kali ini data berhasil dikumpulkan berupa data 5 orang penggemar kolektor mainan yang merupakan anggota *Tangerang Toys Addicted* sebagai berikut:

1. Kolektor Mainan: Riza Pratama Ramadhan

Nama Kolektor	: Riza Pratama Ramadhan
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 35 tahun
Pekerjaan	: Karyawan Swasta
Koleksi mainan	: <i>Action Figure</i> (merk SHF, FRS, Figma), Gunpla, Tamiya mini 4WD



Gambar 2. Koleksi mainan milik Riza Pratama Ramadhan (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Dari sejumlah koleksi mainan miliknya ada tiga mainan yang menjadi favoritnya sebagai berikut:



Gambar 3. Kamen Rider Kuuga & Trychaser (Sumber: www.collectiondx.com, 2021)

Mainan ini merupakan karakter dari film series *superheroes* produksi Negara Jepang yang tayang di televisi nasional Indonesia Indonesia sekitar tahun 2002-2004. Karakter ini merupakan serial pengembangan dari karakter Kame Rider Black yang tayang di tv nasional pada tahun 1993-1994. Mainan ini terdiri dari satu buah *action figure* Kuuga dan satu buah kendaraan motor. Mainan ini menjadi favorit karena telah terlebih dahulu menonton filmnya dan karena mainan ini memiliki detail yang bagus.

Dalam menggunakan produk ini Riza mendapatkan kesenangan dengan menggunakannya dengan cara mendisplaynya pada lemari *display* milinya dan juga dengan cara memfotonya (*toys photography*) dengan berbagai pose. Adanya persendian (artikulasi gerakan) yang bagus pada produk ini membuat dapat memungkinkan berbagai pose yang banyak untuk difoto. Foto bisaanya dibagikan pada akun sosial media miliknya.

Kemasan produk mainan ini disimpan karena merupakan produk original. Penyimpanan produk dilakukan karena untuk menjaga harga nilai jual seandainya mainan ini akan dijual. Pada saat tidak dipajang biasanya *action figure* akan dimasukkan lagi pada kemasannya nya.



Gambar 4. Action figure SFR Faiz
(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com>, 2021)

Mainan ini merupakan karakter dari film series *superheroes* produksi Negara Jepang yang tayang di televisi nasional Indonesia sekitar tahun 2006 an. Karakter ini merupakan serial pengembangan dari karakter Kame Rider Black yang tayang di tv nasional pada tahun 1993-1994. Mainan *action figure* ini berjenis FRS (*figure rise standard*) yang merupakan produk mainan berjenis rakit. Mainan awalnya berupa elemen bagian yang terpisah untuk kemudian dirakit menjadi *action figure* yang utuh. Mainan ini menjadi favorit karena terlebih dahulu menonton filmnya serta mainan ini memiliki detail dan proporsi mirip karakter aslinya Selain itu elemennya (*parts*) dan item pendukung yang juga banyak, seperti efek gerakan dan senjata.

Mainan ini merupakan mainan rakit, jadi untuk dapat menggunakannya sebagai

action figure harus terlebih dahulu dirakit dahulu. Kesenangan didapatkan pada saat merakit mainan ini, mulai dari kegiatan memotong *parts*, merangkainya, hingga menempelkan elemen *finishing*. Selain itu sama seperti penggunaan *action figure* pada umumnya, Riza juga mendapatkan kesenangan dengan menggunakannya dengan cara mendisplaynya pada lemari *display* milinya dan juga dengan cara memfotonya (*toys photography*) dengan berbagai pose. Adanya persendian (artikulasi gerakan) yang bagus pada peroduk ini membuat dapat memungkinkan berbagai pose yang banyak untuk difoto. Dengan adanya berbagai *parts* berupa efek Gerakan dan senjata juga menambah kesenangan dalam menggunakan mainan ini. Foto bisaanya di share pada akun sosial media miliknya.

Kemasan produk mainan ini disimpan karena merupakan produk original. Penyimpanan produk dilakukan karena untuk menjaga harga nilai jual seandainya mainan ini akan dijual. Pada saat tidak dipajang biasanya *action figure* akan dimasukkan lagi pada kemasannya nya.



Gambar 5. Tamiya 4WD Razorback
(Sumber: <https://mk0tamiyahkwcg4mjdo.kinstacdn.com>, 2021)

Mainan merupakan karakter serial Jepang yang diproduksi tahun 1982 namun

baru tayang pada televisi nasional Indonesia sekitar tahun 1989 yang juga membuat mainan ini menjadi hits pada tahun tersebut. Selanjutnya berbagai animasi dengan tema Tamiya banyak diproduksi. Riza menyukai mainan ini karena telah terlebih dahulu menonton film animasinya.



Gambar 6. Memainkan Tamiya 4WD menggunakan Stik Hockey
(Sumber: <https://youtu.be/0Zmt7nFmDpo>, 2021)

Mainan ini merupakan mainan mobil yang umumnya dimainkan dengan cara menggunakan lintasan khusus untuk mainan mobil Tamiya. Namun Riza memainkannya dengan cara menggunakan tongkat olah raga hockey seperti yang digunakan dalam serial animasinya. Riza menggunakan mainan ini untuk kegiatan berolahraga berjalan, jogging, berlari hingga menggunakan *roller blade*. Semua kegiatan bermain Tamiya dengan cara ini didokumentasikan dalam akun youtube miliknya dengan nama akun ER PE ER CHANNEL. Selain itu Riza juga memainkan Tamiya untuk keperluan lomba dengan cara menggunakan lintasan lomba, dimana dia pernah menjuarai lomba pada beberapa *event*.

Kemasan mainan ini masih disimpan sebagai tempat mainan mobil-mobilan ini

saat sedang tidak digunakan. Walaupun pada koleksi lainnya kemasan dibuang karena biasanya untuk produk mobil-mobilan Tamiya memerlukan kotak khusus untuk keperluan berbagai *spare parts* pendukung yang mudah untuk dibawa-bawa untuk keperluan lomba dan kegiatan di luar rumah.

2. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	: Muhammad Shadiq Arifin
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 23 tahun
Pekerjaan	: Karyawan BUMN
Koleksi mainan	: Action Figure merk Marvel Legends, Figma, Dragonstars Series, Moncolle Pokemon, Dasin, SHF



Gambar 7. Action Figure Sinon merk Figma
(Sumber: <https://aliexpress.com>, 2021)

Action figure ini merupakan karakter dari *games online* Gun Gale online yang merupakan karakter terkuat yang ada di *games* ini dengan perlengkapan berupa senjata jenis *sniper* dengan nama senjata PGM Hellcate 2. Shadiq menyukai mainan karakter Shinon ini karena mengenalnya lewat *games* yang dimain-kannya. Dalam menggunakan

mainan ini Shadiq mendapatkan kesenangan dengan cara memainkan artikulasi gerakannya lalu di fotonya. Shadiq mengatakan bahwa mainan ini mampu memanjakan mata dan mengasah keahlian fotografi dalam pengambilan sudut pandang. Ada kepuasan tersendiri ketika dapat menghasilkan foto *action figure* yang dinamis, mengingat sebenarnya *action figure* memiliki artikulasi gerakan yang kaku.

Seluruh box kemasan mainannya masih disimpannya sebagai tempat display dari semua koleksinya, karena Shadiq belum memiliki lemari khusus untuk mendisplay mainannya.



Gambar 8. *Action Figure* Rowlet Pokemon merk Takara Tomy
(Sumber: <https://www.tokopedia.com/>, 2021)

Action figure ini merupakan karakter dari serial animasi Pokemon yang merupakan games yang dirilis di Jepang kemudian dibuat serial animenya yang mulai tayang di televisi nasional mulai tahun 2001. Seiring kepopulerannya mulai banyak mainan dan *merchandise* yang dibuat dengan pengembangan berbagai karakter. Dalam ceritanya Pokemon merupakan singkatan dari *pocket monster*, dimana sebuah karakter memiliki 3 kali

perubahan bentuk, bentuk pertama biasanya berbentuk karakter yang lucu dan imut kemudian pada evolusi berikutnya baru menunjukkan karakter kekuatannya yang cenderung memiliki wujud monster yang seram. Karakter rowlet memiliki kemampuan memutar kepalanya 180 derajat.



Gambar 9. Evolusi karakter Rowlet dalam serial Pokemon
(Sumber: <https://inprogresspokemon.tumblr.com/>, 2021)

Karakter Rowlet yang dimiliki Shadiq adalah karakter bentuk dasar dimana tampilannya masih terlihat lucu. Rowlet diambil dari karakter burung hantu dengan tampilan menggunakan dasi kupu-kupu dengan pose mainan sedang melebarkan sayapnya. Dalam angket yang dibuat The Pokémon Company International pada akun twitter, didapati bahwa karakter Rowlet merupakan karakter paling populer dengan mendapatkan 41% vote.

Shadiq menyukai mainan ini karena bentuknya yang menurutnya lucu, yang meskipun mainan ini tidak memiliki artikulasi yang dapat memvisualkan kemampuannya dalam serial animasi. Ukurannya yang muat dalam saku membuatnya suka membawa mainan untuk saat keluar rumah yang biasanya suka difoto di saat waktu

senggangnya baik di ruang dalam ataupun di ruang luar.



Gambar 10. *Action Figure* Marvel Legends Captain America Endgame merk Marvel Legend (Sumber: <http://marveltoynews.com>, 2021)

Karakter Captain Amerika merupakan karakter yang dimulai dari komik pada tahun 1944 terbitan Marvel Comics yang memang memproduksi komik bertema *superheroes*. Selanjutnya pada tahun berikutnya karakter ini di publikasikan lebih luas dengan media audio visual lewat serial TV dan film layar lebar. Hingga kini cerita terus berlanjut yang setiap tampilannya ditandai dengan pergantian kostum yang dikenakan. *Action figure* yang dikoleksi oleh Shadiq adalah karakter Captain Amerika pada film Endgame yang dirilis tahun 2019.

Mainan produksi Marvel legends pada umumnya memiliki artikulasi yang tidak banyak, hanya pada 11 titik artikulasi yaitu pada sendi engkel, sendi lutut, sendi paha, sendi lengan, sendi siku, sendi tangan dan sendi leher. Bagian tangan dan leher bisa diganti dengan *parts* yang berbeda tampilannya. Mainan ini dilengkapi dengan senjata berupa perisai dan palu mjolnir.

Sama dengan mainan koleksi karakter Sinon, Shadiq menggunakan mainan ini dengan cara difoto baik di ruang dalam maupun memanfaatkan panorama ruang luar. Menurutnya kesenangan diperolehnya bila mendapatkan hasil foto yang dinamis yang kemudian akan dibagikannya pada akun social media miliknya. Bagian yang menarik dari koleksinya ini adalah hasil *sculp* pada bagian kepala dan wajah yang menurutnya akurat dengan bentuk aslinya.

3. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	:Alpha Rimbawana
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 31 tahun
Pekerjaan	:Aparatur Sipil Negara
Koleksi mainan	<i>Action Figure</i> Hot Toys, SHF (<i>S.H. Figuarts</i> , Bandai), SCM (<i>Saint Cloth Myth</i> , Bandai), SIC (<i>Super Imaginative Cookin</i> , Bandai)



Gambar 12. *Action figure* Hulkbuster merk Hot toys (Sumber: <http://marveltoynews.com>, 2021)

Karakter *Hulkbuster* adalah karakter yang berasal dari Marvel Comics. Karakter ini

mulai populer kembali pada film Avenger: Age of Ultron yang mana merupakan perlengkapan milik Iron Man yang dibuat untuk melawan Hulk. Kemudian banyak perusahaan mainan membuat karakter ini, dimana yang menjadi koleksi Alpha berasal dari merk Hot Toys. Hot toys membuat mainan ini dengan skala 1:6 dimana dengan karakter *Hulkbuster* yang memang besar membuat mainan ini berukuran lebih besar dari pada karakter dengan skala manusia pada umumnya. Dalam skala manusia normal dengan perbandingan 1:6 mainan biasanya berukuran 30 cm, sedangkan mainan dengan karakter *Hulkbuster* ini memiliki ukuran hingga 50 cm.

Dengan ukuran sebesar itu dan yang pastinya juga berat membuat Alpha menikmati koleksinya ini hanya dengan didisplay sebagai penghilang penat. Sehingga koleksinya ini diletakkan dalam lemari *display* yang dapat di pandangi tanpa harus mengeluarkannya dari lemari. Sesekali waktu pose dan letaknya dirubahnya agar mendapatkan tampilan yang baru. Saat mengatur pose, menagtur sudut pandang hingga membersihkan koleksinya ini merupakan kesenangan tersendiri bagi Alpha. Kemasan mainan ini masih disimpan dengan baik, karena hal tersebut akan membuat mainan memiliki *value* yang lebih bila ingin dijual Kembali, apalagi mainan ini memiliki harga yang sangat tinggi yaitu hingga mencapai 25 juta Rupiah hingga 30

juta Rupiah menurut harga pada beberapa toko online. Rasa bangga diperoleh Alpha akan mainan ini karena dengan harganya yang sangat mahal membuatnya menemui perjuangan untuk mendapatkannya.



Gambar 13. *Action figure* Armored Batman merk Hot toys

(Sumber: <http://www.hottoys.com.hk>, 2021)

Karakter Batman merupakan karakter yang berasal dari komik DC Comics yang dirilis pada tahun 1939. Batman adalah salah satu *superheroes* yang merupakan manusia normal. Dalam menjalankan aksinya Batman didukung oleh teknologi yang mutakhir didukung dengan latar belakangnya yang merupakan seorang miliuner bernama Bruce Wayne. Dalam perkembangan ceritanya yang masih berlangsung hingga sekarang, teknologi yang digunakannya juga selalu mengikuti perkembangan zaman, dimana teknologi yang digunakannya merupakan teknologi beberapa waktu ke depan dari teknologi yang ada saat ini. Termasuk di dalamnya karakter Armored Batman ini yang berasal dari film Batman Versus Superman: Dawn of Justice yang rilis pada tahun 2016.

Karakter ini diproduksi oleh Hot Toys yang dikoleksi oleh Alpha. Sama seperti mainan *action figure* sebelumnya mainan inipun digunakan dengan hanya didisplay saja. Walaupun tidak semahal karakter *Hulkbuster*, Armored Batman ini dijual dengan kisaran harga 4 Juta Rupiah hingga 5 Juta Rupiah dan hal tersebut membuat rasa bangga yang menjadi sebuah kesenangan bagi Alpha.



Gambar 14. *Action figure* Wwar Machine Infinity Wars merk Hot toys
(Sumber: <http://www.hottoys.com.hk>, 2021)

Karakter ini merupakan karakter yang diambil dari film Infinity Wars yang rilis pada tahun 2018. Karakter ini berasal dari cerita Iron Man yang digunakan oleh karakter bernama (James Rupert "Rhodey" Rhodes. Melihat dari koleksi yang dimiliki Alpha sepertinya beliau menyukai mainan dengan karakter robot yang identik dengan tampilan armor berupa baju yang terbuat dari metal.

Sama seperti mainan *action figure* sebelumnya mainan inipun digunakan dengan hanya didisplay saja. Mainan ini dibandrol dengan harga 6 Juta Rupiah hingga 7 Juta Rupiah. Memiliki mainan ini

membangkitkan kebanggaan tersendiri sebagai sebuah kesenangan yang diraihinya.

Seluruh koleksi favorit alpha merupakan produksi Hot Toys yang terkena dengan tingkat kedetailan tinggi dan harga yang juga sangat tinggi. Tingkat kedetailan yang tinggi adalah aspek yang membuat Alpha menemukan dari mainan ini.

4. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	: Dzaky
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 24 tahun
Pekerjaan	: Karyawan Swasta
Koleksi mainan	: Miniatur D&D (Dungeon and Dragon), Transformer, SHF, Mecha Sentai



UNPAINTED EXAMPLE

PAINTED EXAMPLE

Gambar 16. Miniature D&D
(Sumber: <https://herocity.de>, 2021)

Karakter Dragon & Dungeon adalah sebuah *games online* yang dirilis oleh Wizards of the Coast. Dari games ini dibuatlah mainan Miniatur Dragon and Dungeon yaitu mainan yang terbuat dari material resin yang dicetak dengan tampilan polos berwarna putih. Cara menggunakan mainan ini adalah

dengan cara mewarnainya sesuai dengan selera si pemilik.

Dalam menggunakan mainan ini Djaky juga mewarnai mainannya sesuai dengan imajinasinya. Ada juga koleksinya yang diwarnai identik dengan karakter asli dalam gamesnya. Bukan hanya itu penambahan material lain dengan menggunakan clay epoxy atau resin cetak juga dilakukannya. Hal menarik lainnya yang dilakukannya adalah dengan membuat diorama sebagai bagian display dari karakter yang dibuatnya. Dari kegiatan memodifikasi dan mengkostum mainannya dia memperoleh pengalaman dan kesenangan tersendiri. Setelah selesai maka Dzaki akan memfoto dan mengupload pada akun sosial media miliknya. Mendapatkan like atau komentar menjadi kesenangan tersendiri lain yang diperolehnya.



Gambar 17. Koleksi Miniature D&D milik Dzaky (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Megazord merupakan karakter robot yang berasal dari serial TV Power Ranger. Mainan ini merupakan produksi Bandai dengan ukuran setinggi 30 cm. Mainan ini

memiliki kelengkapan part yang detail walaupun dalam ukuran yang kecil. Hal inilah yang membuat Dzaki menyukai mainan ini. Dalam menggunakan mainan ini Dzaki mengubah Gerakan dan pose nya sesuai dengan ketersediaan artikulasi. Jika sudah kemudian dia akan memfotonya dengan moster lawannya. Jadi selain menkoleksi tokoh protagonist Dzaky juga mengkoleksi tokoh antagonisnya untuk kebutuhan fotonya. Setelah foto berhasil didokumentasikan maka dia akan menguploadnya lewat akun sosial media miliknya atau membagikannya pada beberapa komunitas pecinta karakter Power Ranger.



Gambar 18. Koleksi *action figure* Urban Toys milik Dzaky (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Ini merupakan urban toys Teq 63 karya artis graffiti asal Philipina. Dzaki mengkoleksi mainan ini karena mainan jenis ini biasanya adalah mainan yang diproduksi terbatas (*limited edition*) hanya pada *event exhibition* saja. Kesenangan diperolehnya karena berhasil memiliki produk yang merupakan *limited edition*. Selain itu estetika yang diberikan mainan jenis ini cenderung *fresh* menurutnya, memiliki visualisasi yang terasa original dan segar untuk menambah pengalaman estetika visualnya.

Dalam menggunakan mainannya Dzaky memfoto dan membagikan hasil fotonya lewat akun sosial media miliknya. Mainan jenis ini umumnya tidak memiliki artikulasi, jikalau ada biasanya tidak banyak, tapi masih terbantu dengan tampilan yang biasanya sudah memiliki pose sehingga masih bisa dinikmati dengan cara memutar sudut pandangnya saja.

5. Kolektor Mainan Rafael Satya

Nama Kolektor : Rafael Satya
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 27 tahun
Pekerjaan : Bisnis Asuransi
Koleksi mainan : Transformer,
Gundam Metal
Build, Super Robot



Gambar 19. Koleksi mainan Rafael Satya
(Sumber: Oktora, 2021)

Dari sejumlah koleksi mainan miliknya ada tiga mainan yang menjadi favoritnya sebagai berikut:

Pembahasan

1) Cara Menggunakan Produk Mainan pada Orang Dewasa dalam Memperoleh Kesenangan.

Produk mainan lekat dengan dunia anak-

anak dimana anak-anak mendapatkan kesenangan dari produk tersebut. Namun saat ini banyak produk mainan yang juga digunakan oleh orang dewasa. Cara menggunakan produk mainan oleh orang dewasa pun pasti berbeda dengan cara menggunakan produk mainan oleh anak-anak. Cara anak-anak mendapatkan kesenangan biasanya dengan cara membangkitkan imajinasinya sehingga dalam menggunakan mainan cenderung dengan cara berandai andai, misalnya mainan mobil-mobilan digunakan dengan cara seolah-olah mereka mengendarainya, atau bila mainannya adalah sebuah robot-robotan mereka memainkannya seolah mereka adalah karakter tersebut. Pada orang dewasa, produk mainan digunakan dengan cara yang berbeda. Dari hasil pengumpulan data didapatkan bahwa mainan umumnya digunakan dengan cara di modifikasi, difoto, dipamerkan, dipajang bahkan disimpan dalam tempat yang tidak terlihat dalam boxnya tanpa pernah dibuka. Berbagai cara tersebut ditempuh dalam mencapai kesenangan.

a) Menggunakan mainan dengan cara modifikasi produk. Dalam melakukan modifikasi pengguna mendapatkan kesenangan dengan kebebasan berekspresi mulai dari menentukan warna, bentuk, gaya dan aksesoris yang diinginkan. Setelah modifikasi produk mainannya biasanya para pengguna juga

- melakukan modifikasi lingkungan mainan tersebut berupa diorama lingkungan. Modifikasi produk dalam menggunakan mainan dilakukan dengan berbagai tujuan yaitu tujuan kepuasan pribadi dan tujuan komersial. Tujuan pribadi biasanya untuk kepuasan saja sedangkan ada yang memodifikasi untuk kemudian dijual kembali. Cara bermain dengan cara ini masuk kedalam kategori aspek kesenangan menurut Koster yaitu berupa aktifitas mental dalam menguasai permasalahan yang didapatkan saat melakukan modifikasi, perasaan terhadap estetika yang didapatkan saat produknya selesai dan reaksi *visceral* atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang begitu saja saat menemukan pemecahan masalah saat proses produksi
- b) Menggunakan mainan dengan cara difoto. Dalam melakukan foto terhadap mainannya biasanya pengguna mainan akan memanfaatkan artikulasi gerak, pemilihan sudut pandang tertentu, bentuk siluet produk, ekspresi, warna dan lingkungan tempat foto (ruang luar dan ruang dalam). Setelah selesai difoto biasanya pengguna akan membagikan fotonya pada sosial media yang ada saat ini. Jika ditinjau dari teori aspek kesenangan menurut Koster, maka didapatkan bahwa kesenangan didapatkan saat pengguna mainan dengan cara menemukan pose yang diinginkan, mendapatkan sudut pandang yang diinginkan, mendapatkan skema warna dengan lingkungan yang diinginkan yang masuk ke dalam perasaan terhadap estetika. Sedangkan reaksi *visceral* atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang keluar begitu saja didapatkan pada saat mengetahui hasil foto yang biasanya memiliki tampilan yang berbeda saat mata telanjang melihat secara langsung, serta sinyal status sosial di dapatkan pada saat pengguna mainan mendapatkan reaksi positif dari relasi pada media sosial miliknya.
- c) Menggunakan mainan dengan cara dipamerkan yang dimaksud adalah pada aktivitas komunitas, baik antar sesama anggota komunitas maupun pada khalayak umum. Interaksi langsung yang terjadi pada komunitas bersifat berbeda dengan interaksi secara maya pada sosial media. Ada interaksi lain berupa interaksi dialog. Pada saat dialog inilah terjadi kesenangan biasa dengan menceritakan berbagai hal yang berhubungan dengan produk mainannya. Secara teori Koster ada aktifitas mental dalam menguasai permasalahan dimana ada kondisi pemilik mainan menjadi penutur cerita dan sekaligus ada aspek sinyal status sosial didalamnya.

- d) Pengguna produk mainan biasanya memajang produk mainan miliknya pada lemari *display* dan sejenisnya. Kesenangan didapatkan dengan cara memandangnya. Pada saat proses memandangi ini terjadi sensasi terhadap estetika dan reaksi visceral atau reaksi spontan yang berasal dari memori yang berasal dari koleksi mainannya.
- e) Bagian terakhir ini mungkin merupakan bagian yang paling sulit untuk dipahami, yaitu dimana pemilik mainan cenderung menyimpan mainannya tanpa pernah membuka dari boxnya. Mungkin ini adalah bentuk baru yang berhasil dieksplorasi. Alasannya adalah untuk menjaga *value* dari produk tersebut untuk kebutuhan investasi.
- 2) Bagian (*product properties*) Mainan yang Dapat memperoleh kesenangan (*fun*) pada kelompok usia dewasa

Dari berbagai cara memainkan produk mainan untuk mencapai kesenangan yang berhasil dieksplorasi ditemukan beberapa point yang harus diperhatikan dan mungkin dapat menjadi peluang dalam proses desain yaitu:

- a). Saat melakukan modifikasi terdapat beberapa tahap yaitu membuat produk jadi '*plain*' kemudian baru tahap membuat bentuk baru. Ada peluang disini yaitu dimana produk mainan bisa dibuat dalam kondisi *unfinished* atau tidak didefinisikan sampai selesai. Atau bisa juga disediakan *item* tambahan yang bisa di *add-on* pada produk mainan yang dimaksud. Misalnya pada bentuk dasar, aksesoris ataupun pada warna.
- b). Untuk keperluan foto dimana dibutuhkan artikulasi gerak yang dinamis maka perlu dipertimbangkan keseimbangan produk, sistem sambungan sendi, menelaah susut pandang yang menarik dari berbagai sisi atau mungkin juga pengolahan material elastis yang membuat bagian produk mainan bisa dibentuk namun tetap kokoh.
- c). Pada kegiatan memamerkan produk perlu mempertimbangkan kemudahan membawa, pertimbangan ukuran dan ketahanan material.
- d). Untuk keperluan mendisplay perlu diperhatikan masalah detail, tekstur material, kemudahan perawatan dan daya tahan material untuk waktu yang lama.
- e). Untuk aktivitas menyimpan tanpa membuka kemasan mungkin perlu memperhatikan aspek desain kemasan yang menarik dan tahan terhadap waktu serta kemudahan perawatan. Untuk hal menarik atau interaktif terhadap desain kemasan juga bisa diperhatikan.
- 3) Bentuk Kesenangan yang Diperoleh oleh Pengguna Mainan Usia Dewasa
- Dari hasil penelitian ditemukan bahwa kesenangan yang diperoleh berbagai

cara menggunakan mainan adalah berupa:

- a) Kepuasan/ kesenangan dalam berinteraksi secara fisik, dimana sentuhan pada tekstur material dapat menimbulkan sensasi tersendiri. Selain teksur kepuasan secara interaksi fisik juga muncul saat pengguna mengkonfigurasi mainannya hingga mencapai bentuk tertentu. Bahkan kepuasan juga didapatkan saat pengguna merawat atau membersihkan mainan. Jadi sebuah kegiatan pelayananpun menjadi bagian bentuk kepuasan yang didapatkan.
- b) Kepuasan/ kesenangan dalam berinteraksi visual, dimana pengguna mendapatkan kepuasan secara visual akibat dari tampilan produk mainannya. Pilihan detail (yang realistik), tampilan yang fantastik membangkitkan daya imajinatif dari pengguna.
- c) Kepuasan/kesenangan *nostalgic*, yaitu kepuasan yang didapatkan oleh pengguna ketika menemukan produk mainan yang berasal dari masa lalunya (masa kecilnya). Keterbatasan pada masa kecil yang membuat mereka tidak bisa mengakses produk mainan baru terpuaskan saat mereka dewasa dan mampu untuk membeli produk mainan yang dimaksud. Pada beberapa pengguna yang telah memiliki anak, maka biasanya mereka akan menceritakan tentang karakter mainan yang dimaksud dengan anak mereka.
- d) Kepuasan/ kesenangan dalam memiliki, yaitu boleh dibilang ini sebuah keanehan, tapi terjadi dimana ada pengguna produk mainan yang sudah puas jika hanya telah memiliki produk mainan yang dimaksud.
- e) Kepuasan/kesenangan secara finansial, yaitu kepuasan yang didapatkan ketika seorang pengguna mainan hanya puas dengan mendisplay produk mainannya dengan rapi sehingga pada waktu beberapa tahun mendatang mereka dapat menjual kembali produk mainannya dengan harga yang lebih tinggi. Hal ini juga berhubungan dengan strategi produk *limited edition*
- f) Kepuasan/ kesenangan sosial, yaitu pengguna mainan merasa puas ketika berinteraksi dengan pengguna produk mainan lainnya yang memiliki koleksi yang mirip atau sama. Biasanya akan terjadi perbincangan yang meluas dan mendalam. Kepuasan atau kesenangan tersebut adalah bentuk kepuasan yang berhasil dieksplorasi pada pengguna produk mainan berusia dewasa, dimana didapati perbedaan signifikan dari kesenangan yang dialami anak-anak pada umumnya.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Mainan untuk kebutuhan orang dewasa memiliki *requirement* yang berbeda dengan mainan pada umumnya, sehingga perlulah

selalu dicari aspek aspek yang mungkin akan selalu berubah seiring waktu. Perilaku yang berbeda akan menuntut desain yang berbeda pula. Cara menggunakan produk didapatkan ada 5 yaitu dengan cara modifikasi produk mainan, memfoto produk mainan, memajang produk mainan dan menyimpan produk mainan untuk kebutuhan investasi. Untuk memenuhi kaidah tersebut dibutuhkanlah perhatian khusus yaitu pemenuhan aspek fungsi berupa kesenangan, pemenuhan aspek sistem dan material dan pemenuhan aspek estetika. Bentuk kesenangan yang didapati dalam penelitian ini ada 6 yaitu bentuk kesenangan fisik, bentuk kesenangan visual, bentuk kesenangan *nostalgic*, bentuk kesenangan rasa memiliki, bentuk kesenangan finansial dan bentuk kesenangan sosial.

Saran

Penelitian tentang mainan yang berhubungan dengan perilaku masih menarik untuk dikembangkan, terutama untuk target-target spesifik lainnya. Aspek teknologi dan penggalian kekayaan *local wisdom* juga menarik untuk dilakukan.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Airey, S., Plowman, L., Connolly, D., & Luckin, R. (Agustus, 2002). Rating children's enjoyment of toys, games and media. In *3rd World congress of the international toy research association on toys, games and media, London* (Agustus, 19-22).
- Assmann, J. (2006). Form as a mnemonic device: Cultural texts and cultural memory. *Performing the Gospel*, 67-82.
- Fletcher, B. (1905) *A History of Architecture on The Comparative Method*. London: Batsford.
- Heljakka, K. (2008). Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys. *On Conference Proceedings, The Nordic Conference of Experience: Research, Education and Practice in Media*.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow*. Finland: School of Arts, Design and Architecture.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. US: O'Reilly Media, Inc.
- McEwen, I. K. (2003). *Vitruvius : Writing The Body of Architecture*. Massachusetts Institute of Technology. London: The MIT Press.
- Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Papadakis, D. Cooke, C., & Benjamin, A. E. (1989). *Deconstruction (Omnibus Volume)*. London: Academy Edition.
- Soedarwanto, H. (2018). Teori Vitruvius Vs Teori Sir Henry Wotton (Utilitas-Firmitas-Venustas dan Commodity-Firmitas-Delight) Dalam Desain Produk. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 5(2), 155-163.
- Thomas, V. (July, 2018). Work and Play-Experiences in Toy Town. *8th International Toy Research Association*

World Conference. International Toy
Research Association (ITRA), 11-13
July, Paris, France. (hal-02083104).

