

PENCIPTAAN ACTION FIGURE SUPERHERO

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



OLEH

**RAHMI IKHLASIAH
NIM 17405/2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

PENCIPTAAN ACTION FIGURE SUPERHERO

Nama : Rahmi Ikhlasiah
NIM : 17405
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 29 Mei 2015

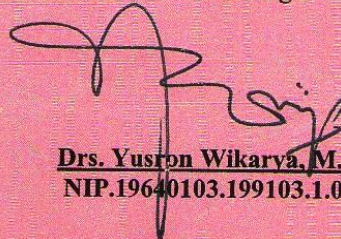
Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Drs. Erfahmi, M.Sn.
NIP. 19551011.198303.1.002

Dosen Pembimbing II



Drs. Yusran Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa



Dr. Yahya, M.Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Penciptaan Action Figure Superhero*

Nama : Rahmi Ikhlasiah
NIM : 17405
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

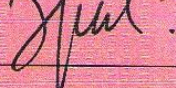


Padang, 29 Mei 2015

Tim Penguji,

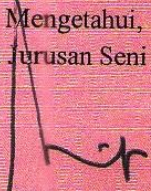
Nama/ NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : **Hendra Afriwan, S.Sn, M. Sn.**
NIP. 19770401.200812.1.002
2. Sekretaris : **Dra. Ernis, M. Pd.**
NIP. 19571127.198103.2.003
3. Anggota : **Dra. Lisa Widiarti, M.Sn.**
NIP. 19640912.199702.2.001

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa


Dr. Yahya, M.Pd.
NIP. 19640107.199001.1.001

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Segala puji beserta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Semoga Allah senantiasa membukakan jalan-Nya untuk kita dalam meraih impian. Amin ya Rabb... salawat dan salam kepada ruh junjungan alam nabi Muhammad saw, Allahummashalialamuhammad waalaalimuhammad....



Rasa terimakasih mimi persembahkan kepada apak dan ummi tersayang, mi sayang ummi mi sayang apak,,, kata-kata yang selalu ingin mi ucapkan langsung dihadapan apak dan ummi, terimakasih telah membesarkan dan mendidik mi dengan sebaik-baiknya, mi bangga memiliki orang tua seperti apak dan ummi, maafkan mi yang sering membuat ummi n apak khawatir, maafkan mi yang masih saja berpura-pura melupakan nasehat ummi n apak, kesalahan yang mimi lakukan bukan lagi karena kurang atau gagalnya pendidikan yang ummi n apak berikan tapi itu semua karena mi sendiri yang sering melupakan nasehat apak n ummi. Maafkan mi,,, terimakasih banyak atas setiap teteskeringat yang ummi apak keluarkan dalam berusaha untuk menyekolahkan mimi sampai sekarang ini,,, rasa terimakasih dan sayang ini rasanya belum cukup untuk menggambarkan rasa syukur mimi kepada Allah karena telah dilahirkan menjadi anak apak dan ummi,, terimakasih, terimakasih, terimakasih,, mi SAYANG apak dan ummi,, doakan mimi selalu untuk menjadi anak yang berhasil agar bisa membahagiakan apak dan ummi,, semoga Allah selalu menjaga dan melindungi serta memberi kesehatan untuk apak dan ummi, amin ya Rabb,,



Untuk adik ku yang paling ganteng sedunia Syahrul Ihsan/ican/Ihsanul Habibie,, hehehe,,, thank you, you are my best brother ever, adikku yang menyebalkan, but i always miss u, sepi sekali rumah law waank tidak ada, dan menyebalkan sekali law waank di rumah, Sang Profokator, tapi uni sayang ican, doakan uni semoga setelah ini uni sukses, menjadi seorang guru yang jadi panutan bagi muridnya dan bagi orang banyak,, uni ingin sekali bisa membantu membiayai kul ican, uni ingin ican sekolah lebih tinggi lagi, karena seorang anak laki-laki harus punya cita-cita yang tinggi,, maafkan uni juga sering membuat ican khawatir, yahhh you know cara uni berpakaian, uni akan perbaiki,, OKE, ^_~.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada teman-teman SERU'10 para seniman gadang, kawan-kawan yang lah dulu S.Pd maupun yang masing barusaho kareh mangaja S.Pd => Helmi, Engky, Sucy, Ryan, Desi, Hesti, Wahyu, Prass, Lisa, Syahlur, Mkaliful/ad, ayaiik, heru, Resi, Adul, Ami, Mukti, sepupu sayya Yoan N partner segera menyusul yaaa, serta kawan2 yang tak disebutkan namonyo ciat-ciat,, ditunggu karya nyooo kawan-kawan sadonyo,, hahaha,, terserah nantinya kita berprofesi apa yang penting tetap berkarya seni tunjukkan awak anak SERU,,, terimakasih banyak untuk semangat, saran, ide-idenya, untuk galak-galaknyo menyenangkan saat berkumpul dengan kalian, I LUP U ALL,,, n salekan ciat kakak kos wak Kak Fadla capaik yang kamek, kak ewis dan kark risa yang ndk kalah kamek lo,,,,, thank U, ^_^



For the last, terima kasih kepada seseorang dibalik helm Kapten Milo, Aries Flash, dan Angkasa Resah.. seseorang yang telah membuka cakrawala mi, yang membantu mi lebih mengenali diri mi yang sesungguhnya, menemukan jalan yang akan mi lalui, Superhero mi, mi yakin kita akan temukan apa yang kita cari, jangan berputus asa, Kita masih bisa melangkah maju bersama, terima kasih telah memperkenalkan mi pada MOCCA , ERK, Payung Teduh, Frau, Endah n Resah,, memperkenalkan mi pada Pohon Jingga PSC, OHO, Paja Cako,,, dan semua hal-hal baru,, sangat menyenangkan, ^_^_^, semangat dan kegigihan yang kau perlihatkan telah membukakan mata ku, telah mengisi setiap kekosongan di hati dan di kepalaku,,, TERIMAKASIH,,

KAPTEN MILO WILL RETURN, COMING SOON



SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmi Ikhlasiah

NIM : 17405

Jurusan : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul "Penciptaan *Action Figure Superhero*" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2015

Saya yang menyatakan,



RahmiIkhlasiah
NIM. 17405

ABSTRAK

Rahmi Ikhlasiah, 2015: Penciptaan *Action Figure Superhero*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Pembimbing I Drs. Erfahmi, M.Sn. Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Karakter *superhero* di Indonesia sudah ada sejak tahun 60an. *Superhero* tersebut pertama muncul dalam komik dan ada beberapa yang diangkat ke dunia perfilman Indonesia. Pada masa itu karakter *superhero* tersebut memang sangat populer seperti Gundala, Godam, Sembrani, Sri Asih, Aquanus, dan masih banyak lagi karakter *superhero* lainnya. Namun, kepopuleran *superhero* tersebut tidak bertahan lama karena kalah populer oleh *superhero* luar negeri. Keberadaan *superhero* Indonesia tersebut semakin lama semakin terlupakan, bahkan banyak anak-anak Indonesia yang tidak tahu bahwa Indonesia memiliki karakter *superhero* sendiri.

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan karakter *superhero* yang penulis ciptakan ke dalam bentuk *action figure*. Selama ini karakter *superhero* selalu diangkat ke dalam media komik atau perfilman. Dalam hal ini penulis mencoba mengambil langkah lain dalam memperkenalkan karakter *superhero* penulis, yaitu membuatnya ke dalam bentuk *action figure* dengan menggunakan bahan resin.

Dalam memvisualisasikan karakter *superhero* tersebut ke dalam bentuk *action figure* penulis menggunakan teknik cetak (*casting*). Teknik cetak (*casting*) disebut juga teknik cor atau tuang. Dalam pembuatan patung dengan teknik *casting*, bahan yang digunakan adalah bahan yang bersifat cair pada saat akan di cor dan mengeras beberapa lama di dalam cetakan, karena itu penulis menggunakan resin sebagai bahan pembuatnya.

Melalui teknik *casting* tersebut penulis menciptakan tiga karakter *superhero* yang masing-masing *superhero* tersebut penulis buat dalam berbagai bentuk sehingga menghasilkan 21 (dua puluh satu) karya *action figure* yaitu: Kapten Milo, Kapten Milo Chibi, Milo Hunt, Milo Cahaya Bulan, Kapsul Kapten Milo, Kapsul Milo Hunt, Kapsul Milo Cahaya Bulan, Aries, Chibi Aries, Badai Aries, Ares Pelangi Hitam, Kapsul Aries, Kapsul Badai Aries, Kapsul Ares Pelangi Hitam, Angkasa Resah, R-Resah, Ultimate Resah, dan Kapsul Angkasa Resah, Kapsul R-Resah, Kapsul Ultimate Resah.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Karya Akhir yang berjudul, “Penciptaan *Action Figure Superhero*”.

Laporan karya akhir ini disusun berdasarkan hasil pengamatan terhadap permasalahan yang ada berkaitan dengan judul karya akhir penulis. Semoga hasil laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya penulisan laporan karya akhir ini berkat kerja keras penulis dan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan karya akhir ini baik bantuan dalam bentuk moril maupun materil, yaitu:

1. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP
2. Dosen Pembimbing I Drs. Erfahmi, M.Sn. dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya M.Pd. yang dengan sabarnya memberikan bimbingan, motivasi dan arahan selama proses pembuatan laporan dan penggarapan karya akhir.
3. Dosen penguji I Hendra Afriwan, S.Sn.,M.Sn. Dosen penguji II Dra. Ernis, M.Pd. dan Dosen penguji III Dra. Lisa Widiarti, M.Sn. yang telah memberikan konstrubusi dalam penyempurnaan laporan karya akhir ini.

4. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Dra. Zubaidah, M.Pd, dan seluruh Dosen/Staf Pengajar Jurusan Seni Rupa dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa.
5. Hima Jurusan Seni Rupa dan seluruh rekan-rekan mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS UNP, serta seluruh pihak yang turut memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis.

Penulis berharap laporan karya akhir ini bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan karya akhir ini. Terimakasih.

Padang, Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Orisinalitas	6
D. Tujuan dan Manfaat	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	10
1. <i>Action Figure</i>	10
2. <i>Superhero</i>	18
B. Landasan Penciptaan	27
1. Seni Rupa Murni	27
2. Unsur-unsur Seni Rupa	27
3. Prinsip Dasar Seni Rupa	36
4. Seni Patung.....	37
5. Teknik <i>Casting</i> (Cetak).....	40
6. Semiotika.....	43
C. Tema/Ide/Judul.....	44
1. Tema.....	44
2. Ide.....	44
3. Judul	49
D. Konsep Perwujudan.....	50
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	
A. Perwujudan Ide-ide Seni	51
1. Persiapan	51
2. Elaborasi (Pencarian Ide)	51
3. Sintesis	52
4. Realisasi Konsep	52
5. Penyelesaian	59
B. Jadwal Pelaksanaan.....	61
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Uraian Karya Secara Umum.....	62
B. Pembahasan Karya	63

1. Karya 1	63
2. Karya 1.a	66
3. Karya 1.b	67
4. Karya 1.c	69
5. Karya 1.d	70
6. Karya 2	71
7. Karya 2.a	73
8. Karya 2.b	74
9. Karya 2.c	76
10. Karya 2.d	77
11. Karya 3	78
12. Karya 3.a	80
13. Karya 3.b	81
14. Karya 3.c	83
15. Karya 3.d	84
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Action Figure Chibi Kamen Rider</i>	7
2. <i>Smoking Labbit</i> dan <i>Mongers</i> karya desainer Frank Kozik	8
3. Gundala Putera Petir karya Hasmi	20
4. Gondam Manusia Besi karya Wid NS	21
5. Sembarni karya Hasmi	21
6. Aquanus karya Wid NS.....	22
7. Kalong karya Hasmi.....	23
8. Sri Asih karya R. A. Kosasih	24
9. Caroq karya Ahmad Thotiq.....	25
10. Panji Manusia Millenium	25
11. Merpati	26
12. Kumpulan Sketsa	54
13. Hasil <i>Modelling</i> dengan Tanah Liat.....	56
14. Proses Membuat Cetakan <i>Silicone</i>	56
15. Memotong Cetakan	57
16. Mengaduk Resin dan Katalis	57
17. Mengoles Resin pada Cetakan	58
18. Hasil Cetakan	58
19. Hasil Cetakan yang berlobang Ditutup dengan Tepung Gips.....	58
20. Proses Pewarnaan.....	59
21. Kerangka Konseptual	60
22. Tabel Jadwal Pelaksanaan.....	61
23. Kapten Milo	63
24. Chibi Kapten Milo	66
25. Milo Hunt.....	67
26. Milo Cahaya Bulan	69
27. Kapsul Kapten Milo	70
28. Aries	71
29. Chibi Aries	73
30. Badai Aries.....	74
31. Aries Pelangi Hitam	76
32. Kapsul Aries	77
33. Angkasa Resah	78
34. Chibi Angkasa Resah	80
35. R-Resah.....	81
36. Ultimate Resah.....	83
37. Kapsul Angkasa Resah.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sketsa Terpilih

Lampiran 2 Foto Dokumentasi Pameran Karya Akhir

Lampiran 3 Lembar Konsultasi Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 4 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Superhero (Bahasa Inggris) dalam Bahasa Indonesia berarti pahlwan super, merupakan karakter fiksi yang digambarkan sebagai manusia yang memiliki kekuatan yang luarbiasa untuk melakukan tindakan hebat demi kepentingan umum. Pahlawan super atau *superhero* biasanya disebut dengan pembasmi kejahatan dan pembela kebenaran berkostum. *Superhero* awalnya berasal dari sebuah komik sebelum kemudian difilmkan. *Superhero* memiliki ciri khas tertentu seperti memiliki kostum, nama-nama yang khas, dan kekuatan super yang berbeda-beda untuk setiap *superhero*. *Superhero* mulai populer sejak kemunculan karakter *Superman* dalam komik Amerika Serikat pada tahun 1938. Karakter *Superman* sangat khas dan memiliki tema cerita yang menarik banyak digemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

Sejak populernya karakter *Superman*, karakter-karakter *superhero* lain mulai bermunculan di antaranya adalah *Batman*, *Wonder woman*, *Spiderman*, *Cat woman* dan sebagainya. Tidak hanya di Amerika Serikat, karakter yang bertemakan *superhero* juga banyak bermunculan di negara-negara yang terpengaruh budaya pop Amerika, salah satunya adalah Indonesia. Sekitar tahun 60-an sampai tahun 90-an terdapat beberapa karakter *superhero* Indonesia yang populer pada masa itu. Di antara *superhero* Indonesia yang populer adalah Gundala Putera Petir, Merpati, Godam Manusia Besi, Sembrani, Aquanus, dan masih banyak *superhero* Indonesia lainnya.

Superhero dikenali oleh masyarakat secara luas tidak hanya melalui komik, tapi juga melalui perfilman. Pada era 70-an sampai dengan era 80-an, Indonesia telah menghasilkan beberapa film bergenre *superhero* yang cukup populer pada waktu itu, seperti Rama (*Superman* Indonesia), Gundala, Darna Ajaib, Gadis Bionik, Si Buta dari Gua Hantu dan Manusia 6 Juta Dollar. Akan tetapi, kepopuleran *superhero* Indonesia tersebut tidak bertahan lama jika dibandingkan dengan *superhero* Amerika, seperti *Superman* yang walaupun filmnya lebih dulu dibuat dibandingkan film *superhero* Indonesia, namun tetap masih populer hingga saat ini. Berbagai penyebab munculnya permasalahan tersebut diantaranya adalah tidak adanya dukungan dari pemerintah terhadap komikus dan pencipta film *superhero* Indonesia, sehingga *superhero* lokal menjadi tidak laku atau kurang diminati oleh masyarakat. Terkait dengan permasalahan tersebut, Henny dalam <http://www.merdeka.com/tag/s/superhero/index2.html> diakses tanggal 19 Mei 2012 melaporkan bahwa, “Keberadaan budaya asing di tanah air sudah mengancam eksistensi budaya lokal. Film seperti *Avengers* justru lebih diminati ketimbang karya anak bangsa sendiri. Hal ini tidak lepas dari minimnya perhatian pemerintah terhadap pencipta *Superhero* lokal”.

Permasalahan lain yang menyebabkan *superhero* Indonesia tidak populer adalah para sineas Indonesia jarang mengangkat film *superhero* lokal secara serius. Sehingga, film ber-*genre superhero* tidak pernah menjadi *genre* populer di Indonesia. Nawa, pencipta *superhero* dan pendiri *Tokujutsu* dalam <http://www.merdeka.com/tag/s/superhero/index2.html> diakses tanggal 19 Mei

2012 menyebutkan bahwa, selama ini film *superhero* yang dibuat sineas lokal berupa film banyol atau komedi dengan cara meniru *superhero* yang telah ada seperti *Batman* dan *Superman*. Sebab itulah Indonesia tidak mampu untuk membuat, menguatkan atau menokohkan karakter *superhero*-nya sendiri, dikarenakan oleh kita sendiri yang tidak pernah mengangkat film-film bertemakan *superhero* secara serius di dunia sinematografi.

Selain sineas Indonesia yang enggan dan kurang serius dalam mengangkat film ber-*genre superhero*, permasalahan lain yang paling mendasar dihadapi oleh produser perfilman Indonesia adalah kurangnya *budget* atau dana yang dibutuhkan dalam pembuatan film ber-*genre superhero*. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Irwansyah wartawan Bintang Indonesia dalam blognya adeirwansyah.multiply.com, (diakses 08/14/2008), mengatakan:

Bila ditilik, pangkal soalnya terletak pada uang. Membuat film Superhero sungguhan tidaklah murah. Adegan yang memperlihatkan sang jagoan mengeluarkan kekuatan supernya membutuhkan dana yang tak sedikit. Sekedar tipuan kamera sederhana macam serial televisi Superman di tahun '50-an jelaslah sudah usang. Di awal tahun 1970-an, film Indonesia dibuat dengan bujet rata-rata belasan juta rupiah. Di penghujung '70-an rata-rata film nasional berbujet 40-an juta rupiah—film yang bujetnya ratusan juta rupiah sudah sangat mahal waktu itu. Angka-angka itu terlihat kecil bila dibandingkan film Superhero bikinan Hollywood. Situs IMDB mencatat film *Superman* (1978) berbujet 55 juta dollar Amerika.

Selanjutnya, permasalahan yang lebih penting lainnya yang menyebabkan kurang populernya *superhero* lokal adalah tidak adanya media yang dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal karakter

superhero buatan lokal dibandingkan dengan *superhero* buatan luar negeri seperti di Amerika dan Jepang. Dalam memperkenalkan karakter *superhero* kepada masyarakat luas, Amerika dan Jepang tidak cukup dengan hanya membuat komik dan film saja, kedua negara tersebut juga membuat mainan yang disebut dengan *action figure*. *Action figure* adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi. *Action figure* sangat efektif digunakan dalam mendongkrak popularitas karakter *superhero*, karena *action figure* tidak hanya diminati oleh anak-anak, tapi juga banyak diminati oleh orang dewasa karena bernilai jual dan memiliki nilai seni tinggi.

Kurniawan (2009:33) menyebutkan bahwa:

Di Indonesia *action figure* mulai dikenal sekitar tahun 1980an, tetapi karena masih sedikitnya informasi yang didapat membuat *action figure* belum memiliki banyak penggemar. Baru sekitar tahun 1995, dengan kemajuan teknologi *internet* yang ada *action figure* mulai memiliki banyak penggemar yang kemudian di Indonesia disebut penghobi atau dalam istilah yang lebih sempit disebut kolektor.

Action figure memang cukup digemari dan mendapat bagian di hati para pecinta mainan di Indonesia. Hal ini terbukti dengan kemunculan beberapa komunitas yang menjadi wadah berkumpul para pecinta maupun kolektor *action figure* Indonesia. Beberapa forum lokal di dunia maya juga sudah menempatkan *action figure* sebagai sub forum khusus, sebagai contoh kaskus.co.id, neokg.com dan indowebster.com. Bermunculan juga event-event berskala nasional yang mengangkat *action figure* sebagai tema besarnya dan dilakukan secara berkala, contohnya *Toys Fair*. *Toys Fair*

adalah event dimana penjual dan peminat *action figure* dan mainan lain bertemu untuk melakukan beberapa hal seperti transaksi jual beli, bertemu sesama kolektor, dan juga wadah pertemuan komunitas. Sayono, (2013:5)

Namun, permasalahannya adalah *action figure* yang dikoleksi oleh para kolektor di Indonesia tersebut merupakan *action figure* yang diimpor dari luar negeri. Hal tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa belum ada *action figure* buatan dalam negeri yang layak di koleksi sehingga para kolektor masih membeli dari luar negeri. Tokoh *action figure* yang dibeli pun juga merupakan *superhero* atau tokoh lain yang berasal dari luar negeri. Semakin banyak *action figure* tokoh dari luar negeri yang masuk, maka semakin hilang keberadaan tokoh-tokoh seperti *superhero* dalam negeri di tengah masyarakat. Masyarakat Indonesia bahkan menjadi tidak tahu jika ada *superhero* asli Indonesia. Oleh sebab itu penulis terinspirasi untuk menciptakan karakter *superhero* penulis sendiri ke dalam bentuk *action figure*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Superhero bukanlah hal yang baru dalam dunia komik di Indonesia, para komikus lokal sudah memperkenalkan atau membuat berbagai karakter *superhero* Indonesia sejak tahun 60-an. Beberapa dari *superhero* tersebut memang cukup populer pada masa itu, bahkan ada yang diangkat ke dunia perfilman Indonesia. Namun seiring perkembangan zaman, mengingat kalangan generasi muda lebih banyak mengadopsi karya-karya (film dan komik) ber-genre *superhero* yang dikembangkan oleh bangsa lain, seperti

Amerika dan Jepang. Semakin lama keberadaan *superhero* lokal pun mulai dilupakan oleh masyarakat di negeri ini.

Berdasarkan problema kurangnya apresiasi masyarakat terhadap *superhero* lokal, menginspirasi penulis untuk menciptakan karakter *superhero* yang baru ke dalam bentuk *action figure*. Karena selama ini *action figure* yang banyak ditemukan di Indonesia merupakan *action figure* yang diimpor dari luar negeri dan karakter yang muncul merupakan tokoh *superhero* atau tokoh lainnya yang merupakan ciptaan luar negeri. Sehingga terlahir rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara memvisualisasikan karakter baru *superhero* Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah ke dalam bentuk *action figure*?

C. Orisinalitas

Karya seni dianggap orisinal jika memiliki ide, corak, gaya yang khas atau berbeda, sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung pada persepsi si seniman. Karya baru ini bisa saja merupakan pengembangan dari ide, karya maupun teknik yang sudah ada sebelumnya.

Dalam memvisualisasikan karakter *superhero* ke dalam bentuk *Action figure* ada beberapa mainan atau *toys* yang menjadi acuan penulis di dalam berkarya, yaitu:



Gambar 1

Action figure Chibi Kamen Rider

Sumber: <http://wp-content/uploads/2013/09/kamen-rider-vol-4.png>

Reproduksi: Penulis

Action Figure Chibi Kamen Rider merupakan *action figure* yang dibuat dalam ukuran kecil dan pendek, biasanya ukuran kepala dibesarkan dari ukuran normal dari bentuk aslinya, agar terkesan unik dan lucu. *Action figure* ini merupakan salah satu produk buatan Bandai, yaitu sebuah perusahaan mainan terbesar di Jepang. Dalam pembuatan *Action figure*, penulis juga akan membuat karakter *superhero* yang kecil atau pendek. Namun *Action figure* yang penulis rancang anatominya tidak terlalu menyerupai *Action figure chibi*. *Action figure* yang penulis buat ukuran kepalanya dua kali lebih besar dibandingkan ukuran badan. Letak persamaan antara *Action figure* yang penulis rancang dengan *Action figure chibi* adalah pada artikulasinya, dalam hal ini *action figure* yang penulis rancang tidak memiliki artikulasi melainkan dalam pose diam, berdiri tegak.



Gambar 2

Smoking Labbit and Mongers karya Frank Kozik

Sumber: http://s20.postimg.org/hnqtrfut9/urban_vinyl_toys_smorkin_labbit_1.jpg dan <http://www.tomopop.com/ul/9273-550x-Mongers.jpg>

Reproduksi: Penulis

Smoking Labbit dan *mongers* adalah karya seorang desainer *urban vinyl tosy* bernama Frank kozik. *Urban vinyl tosy* merupakan salah satu jenis dari produk yang dibuat oleh para *Designer Toys*, menampilkan karakter dalam bentuk *action figure* yang terbuat dari *vinyl*. Ini merupakan sebuah produk yang lahir dari budaya *pop culture*, *urban culture* / *urban art* yang dibuat dengan menggunakan media *soft vinyl* dan karet berbentuk seperti mainan. Karakter-karakter yang muncul pada *urban vinyl tosy* merupakan karakter atau bentuk baru yang diciptakan oleh seniman atau desainer itu sendiri. Berbeda dengan *action figure* yang karakter-karakternya berasal dari film, animasi, cartoon, dan sebagainya. Seperti *urban vinyl tosy* karya Frank Kozik, dimana karya-karyanya pada bentuk-bentuk hewan aneh dan benda-benda yang ada disekitar lingkungan, namun dibuat dalam bentuk yang lebih

unik. Dalam pembuatan karya *action figure*, penulis juga banyak terinspirasi dari *urban vinyl tosy* karya Frank Kozik. Karakter *Superhero* yang penulis rancang adalah karakter *Superhero* baru. Pada pembuatan beberapa karakter *toys*, penulis terinspirasi dari karya Frank Kozik yang berjudul *Labbit*. Dimana semua bentuk karakternya sama. Namun karena pewarnaan, karakter-karakter *labbit* tersebut menjadi berbeda-beda.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Untuk memvisualisasikan karakter baru *superhero* Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah ke dalam bentuk *action figure* dengan menggunakan bahan Resin, melalui proses cetak (teknik *casting*).

2. Manfaat

- a. Melalui karakter *superhero* Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk *action figure*, penulis ingin mewujudkan wawasan dan pengetahuan penulis, serta meningkatkan keterampilan penulis dalam membuat *action figure*.
- b. Dengan adanya *action figure* sebagai salah satu media dalam memperkenalkan karakter *superhero*, masyarakat menjadi tertarik untuk lebih mengenal karakter *superhero* Indonesia.
- c. Melalui media *action figure* ini, diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan bagi *Superhero* Indonesia kedepannya, dan memperkenalkan pada seni rupa bahwa media untuk berkarya sangat banyak, tidak hanya terbatas pada lukisan semata.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penciptaan karakter *superhero* ini merupakan salah satu cara bagi penulis untuk kembali mengingatkan masyarakat pada karakter *superhero* Indonesia yang sudah lama terlupakan. Dalam penciptaan karakter baru *superhero* Indonesia ini, penulis berusaha untuk menciptakan ciri khas sendiri yang berbeda dengan *superhero* yang sudah ada baik itu di dalam negeri maupun diluar negeri. Hilangnya karakter *superhero* yang dulu pernah populer di Indonesia dari ingatan masyarakat, menginspirasi penulis untuk menciptakan karakter baru *superhero* Indonesia ini ke dalam bentuk *action figure*. *Action figure* saat ini memang banyak diminati oleh masyarakat dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Selama proses penciptaan karya akhir ini mulai dari pencarian ide, pencarian karya sebagai acuan dalam penciptaan bentuk karakter, persiapan desain, hingga terwujudnya sebuah karya, maka terlahirlah 21 karya *superhero* yang penulis buat yaitu Kapten Milo, Kapten Milo Chibi, Milo Hunt, Milo Cahaya Bulan, Kapsul Kapten Milo, Kapsul Milo Hunt, Kapsul Milo Cahaya Bulan, Aries, Chibi Aries, Badai Aries, Ares Pelangi Hitam, Kapsul Aries, Kapsul Badai Aries, Kapsul Aries Pelangi Hitam, Angkasa Resah, R-Resah, Ultimate Resah, dan Kapsul Angkasa Resah, Kapsul R-Resah, Kapsul Ultimate Resah. Karya tersebut terdiri dari tiga karakter dan setiap karakter memiliki tiga perubahan bentuk, yaitu dalam bentuk anatomi manusia normal, dalam bentuk *Chibi* yaitu dalam bentuk yang jauh dari aturan anatomi, bentuk tubuh yang diubah dengan ukuran kepala lebih besar

dibandingkan ukuran badan, dan terakhit dalam bentuk seperti kapsul yang lebih simple, kecil, dan lucu. Dengan menciptakan *action figure Superhero* ini penulis berharap dapat memperoleh apresiasi yang berasal dari masyarakat dan menjadi ide bagi pencipta karakter *superhero* dalam mengembangkan karakter *superhero* Indonesia.

B. Saran

1. Melalui karya *action figure superhero* yang penulis buat ini penulis berharap para pencipta *superhero* Indonesia terus berkarya menciptakan karakter *superhero* baru, dan selalu menemukan cara agar *superhero* yang ia buat dapat dikenal oleh masyarakat luas.
2. Para pencipta *superhero* yang dulu pernah populer di Indonesia seharusnya melakukan pengembangan bentuk karakter *superhero*-nya sesuai dengan perkembangan zaman, agar masyarakat tidak bosan dengan karakter tersebut tetapi selalu disegarkan dengan hal-hal yang baru dari karakter *superhero* yang ada tersebut.
3. Melalui karya *action figure* ini, hendaknya jadi ide bagi teman-teman mahasiswa seni rupa untuk selalu berfikir kreatif dalam mewujudkan idenya ke dalam sebuah karya, karena ada banyak bentuk karya baru yang bisa di jadikan sebagai media ungkap dalam berkarya seni rupa.
4. Dengan adanya *action figure* sebagai media dalam memperkenalkan karakter *superhero* ini, masyarakat dapat lebih antusias dan memiliki apresiasi besar untuk lebih mengenal karakter *superhero* lokal. Tidak hanya tertarik pada karya *superhero* luar negeri yang dapat mengancam eksistensi *superhero* buatan dalam negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiguna, Ignatius. 2010. *Perancangan Animasi Pendek Aku Ingin Jadi Superhero (Laporan Tugas Akhir)*. : UBN
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya ed. Ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Gunawan, Muhammad. 2001. *Dari Dunia superhero: , dalam Setelah Revolusi Tak Ada Lagi*. Jakarta: Penerbit Albert.
- Harahap, Lia. 2012, 19 Mei. *Superhero ini Pernah jadi Tren di Indonesia*. Merdeka.com. Jam 06:42
- Hidayat, Sidik. 2013. *Perancangan Karakter Pahlawan Super Bandung (Skripsi)*. Bandung: UNIKOM
- Irawansyah, Ade. 2008, 14 Agustus. *Mengapa Kita Tak Lagi Membuat Film Superhero?*. Rumahfilm.org. 11:56:53.
- Jhon. 2010. *The History of The Action Figure*. Diunduh 26 Februari 2014 dari <http://actionfiguresbuff-jon.com/the-history-of-the-action-figure/>
- Kurniawan, Andri. 2009. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan "Action Figure" Center*. (Skripsi). Yogyakarta: Prodi Arsitektur FT Universitas Atma Jaya.
- Lee de Forest. 2013. *New World Encyclopedia*. Diunduh tanggal 24 februari 2014 dari http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Lee_Falk
- Midgley, Barry.1982. *The Coplete Guide to Sculpture, Modelling and Ceramics Books inc*. New Jersey: ISBN.
- Minarsih dan Zubaidah. 2012. *Seni Rupa dalam Kawasan Seni dan Budaya*. Padang: UNP Press
- Nasbahry dan Minarsih. 2009. *Seni Rupa teori dan Aplikasi*. Padang: UNP Press
- Nawa. 2012. *Asal Dikemas Menarik Superhero Lokal Bisa Laku*. Diunduh tanggal 25 Februari 2014 dari <http://www.merdeka.com/tag/s/superhero/index2.html>
- Novriyadi. 2011. *Komunitas Action Figure*. Diunduh 26 Februari 2014 dari <http://www.tnol.co.id/komunitas/minat/9764-kafi-komunitasnya-action-figure.html?device=desktop>