

BAB III

MEDIA TRIMATRA ACTION FIGURE

3.1. Pengertian Action Figure

Action Figure adalah sejenis model miniatur trimatra yang memuat visualisasi karakter dengan sangat rinci. Pada umumnya merupakan visualisasi dari karakter yang populer di masyarakat, yang berasal dari sinema, buku komik, *video game* atau program televisi. Terbuat dari plastik, karet dan berbagai jenis material komposit.

Pada masa kini *action figure* dirancang dan diproduksi untuk dikoleksi para penggemar tokoh tertentu yang populer, sehingga selain dikoleksi oleh anak-anak laki-laki juga oleh kolektor berusia dewasa. *Action figure* lebih banyak dikoleksi pria daripada wanita, hal ini mungkin terkait dengan visualisasi karakter dan material, yang memang cenderung maskulin.

Action figure dibuat untuk menggambarkan sosok tokoh populer secara lengkap, meliputi kostum, gestur fisik, atribut, asesoris dan pekerjaannya yang membuat ia terkenal dan layak dikenang sebagai legendaris atau orang yang penting. Pada saat ini terdapat hampir 40.000 *action figure* dengan lebih dari 700 merek yang dipasarkan di Indonesia yang berasal dari beberapa negara industri maju.

3.2. Jenis Action Figure

Jenis *action figure* berkembang berdasarkan perkembangan zaman. Pada awalnya merupakan jenis yang hanya untuk dipajang sebagai benda pamer, yang kemudian berkembang menjadi sarana peraga yang lebih informatif dan komunikatif. *Action figure* dapat dikategorikan kedalam beberapa jenis, yaitu :

3.2.1. Figurine

Figurine merupakan jenis *action figure* yang berupa patung (*statue*) yang dapat digerakan atau diubah posenya sesuai keinginan pemiliknya.

Figurine memiliki komponen sendi putar yang dapat digerakan sesuai kemampuan gerak normal, baik model manusia (*human figurine*), hewan (*animal figurine*) maupun mahluk fantasi (*creature figurine*). Contohnya:



Gambar 3.01
Figurine action figure yang memiliki sendi putar.
(sumber: <http://justicewave.com>)

Inti dari figurine adalah terdapatnya beberapa sendi di antara ruas anggota tubuh yang dirancang untuk bisa diputar atau diubah posenya. Struktur dan komponen dasar figurine terdiri dari komponen sendi yang berdasarkan biomekanik dan kinesologi manusia, seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.02
Prinsip sendi putar. *figurine*
(sumber: <http://ahmedshockini.com>)

3.2.2. Stopmotion Kit

Stopmotion kit adalah jenis *action figure* yang berupa fragmen gerak dari suatu rangkaian aksi atau aktivitas yang dijadikan sampel figur atau yang menjadi suatu fragmen gerak yang terpenting. Misalnya sosok figure prajurit yang sedang menembak, cowboy menunggang kuda, pendekar silat dengan jurus-jurus yang khas. Misalnya:



Gambar 3.03
Contoh *stopmodel kit*

(sumber: <http://www.battle.com> dan <http://www.usmain.edu.com>)

Fragmen gerak dari *stopmotion kit* dirancang dalam bentuk beberapa komponen *part-assy* yang perlu dirakit sesuai desain fragmen gerak yang dimaksud, seperti contoh :



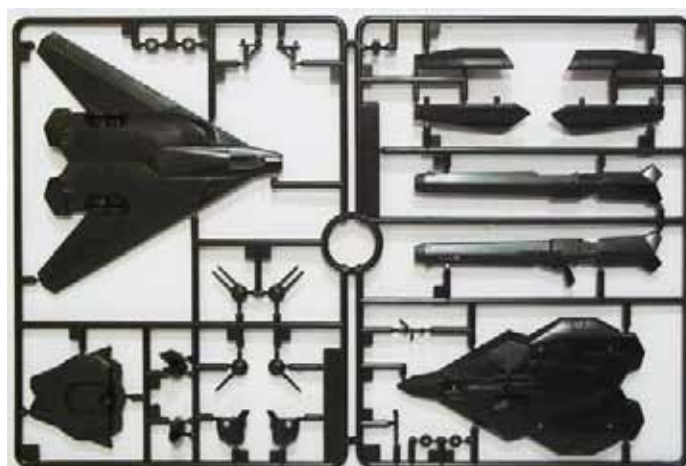
Gambar 3.04
Contoh *part-assy stopmodel kit*
(sumber: <http://www.collider.com>)

3.2.3. Model Kit

Model kit adalah jenis action figure yang berupa susunan komponen (*part assy*) yang berjumlah sangat banyak, untuk disusun dan dirangkai dengan metode tertentu sehingga membentuk desain yang dituju. Pada umumnya berupa desain produk-produk modern, seperti jenis mobil, sepeda motor, pesawat terbang, kereta api, kapal laut, kapal selam, istana, condominium dan pesawat ruang angkasa. Seperti contoh berikut:



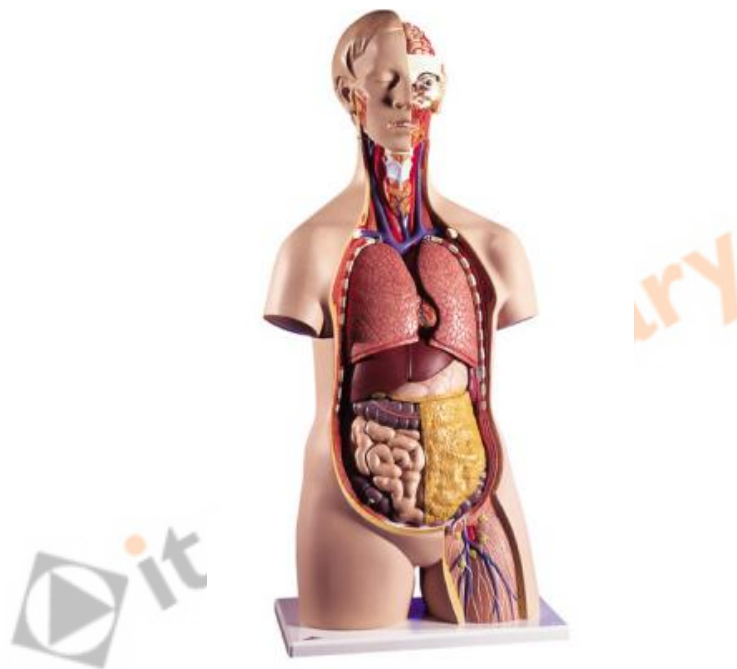
Gambar 3.05
Contoh *part-assy model kit Ranpur*
(sumber: <http://www.collider.com>)



Gambar 3.06
Contoh *part-assy model kit pesawat terbang*
(sumber: <http://www.collider.com>)

3.2.4. Visual Aid

Visual aid adalah jenis *action figure* yang terdiri dari rangkaian komponen yang dapat dibongkar-pasang sesuai keperluan peragaan ilmu pengetahuan atau suatu peristiwa. Pada umumnya dirancang pada skala yang sebenarnya (skala 1:1). Misalnya peraga metabolisme, organ faal tubuh manusia, simulasi respirasi, dan lain-lain.



Gambar 3.07
Contoh *visual aid* anatomi tubuh manusia
(sumber: <http://www.anatomyhuman.com>)

3.3. Klasifikasi Action Figure dan masalahnya

Action figure dapat diklasifikasikan dalam lima katagori yang berdasarkan pada jenis tampilan, yaitu :

3.3.1. Human Figure

Katagori yang paling umum dan terbanyak adalah jenis human figure atau visualisasi sosok tubuh manusia, aktivitas manusia dan berbagai hal yang menggambarkan kemampuan manusia. Konsep ini banyak dipakai untuk memperkenalkan budaya dan karakteristik bangsa.

Melalui human figure, nilai-nilai budaya dapat ditampilkan dan diperkenalkan kepada konsumen di mana pun. Konsep ini dipakai oleh beberapa negara maju untuk memperkenalkan nilai-nilai terbaik yang dimiliki budayanya. Misalnya Jepang memperkenalkan konsep *bushido* dan *jibaku* melalui desain figurine yang bernuansa ksatria militan Jepang zaman Edo atau sebelum restorasi Meiji. Jepang sangat sukses memperkenalkan sejarah melalui mainan (toys) yang disukai anak-anak, sehingga pengetahuan sejarah meningkat dan generasi mudanya sangat mengenal para pahlawannya.



Gambar 3.08
Contoh *human figure* pahlawan Jepang
(dari kiri ke kanan : *samurai*, *kyujuts*, *nagatajutsu*)
sumber: cachekotaku.com

Selain pemanfaatan human figure untuk meningkatkan pengetahuan sejarah perjuangan bangsa, Jepang juga berhasil memvisualisasikan berbagai konsep pengembangan Jepang di masa depan, melalui desain human figurine yang menengahkan kemampuan teknologi Jepang. Desain-desain figurine berkarakter *humanoid robotic* dan *cyborg (cybernetic organisme)* yang bersumber dari sosok legenda kepahlawanan Jepang, telah berhasil mengangkat kebanggaan generasi mudanya terhadap potensi bangsanya, sehingga muncul komitmen yang sangat kuat untuk bekerja keras membangun negara dan budaya bangsa guna merealisasikan impian bangsanya. Konsep figurine ini pun ternyata memasuki alam pikiran kaum muda yang mengkolleksi benda ini di berbagai negara.

Perkembangan human figurine Jepang yang sangat mengejutkan dan mempengaruhi generasi muda di seluruh dunia, adalah kehadiran figurine yang berasal dari komik Jepang (manga) dan film animasi Jepang yang cenderung bebas memperlihatkan unsur-unsur seks atau eksploitasi tubuh wanita. Figurine jenis ini sangat banyak dijual di Indonesia karena memiliki penggemar atau kolektor yang besar. Seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.09
Contoh *human figure robotic* dan *manga* Jepang
sumber: cachekotaku.com

Perkembangan jenis human figurine yang berkembang di Jepang dan mempengaruhi moralitas generasi muda di berbagai negara, disikapi oleh beberapa negara lain seperti China, Eropa dan Amerika dengan mengembangkan human figurine yang lebih memberikan nuansa moral yang baik dan memberikan pelajaran yang berharga bagi manusia. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.10
 Contoh *human figure heroisme & patriotik Eropa dan USA*
 sumber: www.retrotoy.com

Human figurine yang memperkenalkan tokoh-tokoh terkemuka dunia, telah menjadi fenomena yang menarik perhatian pemerhati pendidikan. Figurine seperti ini memiliki manfaat lebih bagi penggemar dan kolektor action figure. Pada gambar berikut ini, diperlihatkan contoh human figure dari tokoh penemu atau orang berprestasi yang dilengkapi dengan buku biografi dan buah pikirannya :



Gambar 3.11
 Contoh *human figure tokoh terkemuka dunia*
 (Sigmund Freud, Einstein, Benjamin Franklin)
 sumber: www.retrotoy.com

Kemajuan perkembangan human figure, juga menjangkau nilai-nilai spiritualisme transenden, dimana beberapa figur dari sosok nabi atau rasul diproduksi untuk pasar anak-anak di beberapa negara yang tidak menolak visualisasi tokoh nabi. Human figure jenis ini mendapat penolakan dari beberapa negara Islam, karena penggambaran rekaan sosok manusia

suci berakibat munculnya kecenderungan untuk mengkultuskannya. Seperti pada contoh berikut :



Gambar 3.12
Contoh *human figure* tokoh utusan Tuhan
sumber: www.retrotoy.com

Perkembangan *human figure* masa kini, terkait dengan perkembangan kebudayaan melalui media lain, misalnya komik dan film. Beberapa karya sinematografi Hollywood diperlengkapi dengan *human figure* sebagai media promosi. Seperti contoh berikut :



Gambar 3.13
Contoh *human figure* tokoh dalam film Hollywood
sumber: www.starstore.com

3.3.2. Creature Figure

Creature figure adalah konsep figurine yang memvisualisasikan mahluk-mahluk fantasy atau mahluk mitologis. Figurine ini pada umumnya terkait dengan suatu legenda atau kisah kepahlawanan seorang tokoh manusia. Creature figure merupakan tokoh jahat atau kontroversi yang secara langsung justru menyokong nilai-nilai heroisme tokoh manusianya. Seperti pada contoh berikut :



Gambar 3.14
Contoh *creature figure* sebagai tokoh dalam filem Hollywood
sumber: www.starstore.com

3.3.3. Artefact Figure

Artefact figure adalah jenis figurine yang bukan berupa visualisasi mahluk hidup maupun mahluk fantasy, tetapi berupa produk-produk pendukung yang dipergunakan oleh tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam human figurine.

Artefact figure terdiri dari konsep busana, senjata, dan berbagai aksesori yang memberikan identitas lengkap tentang siapa tokoh yang terkait dengan artefak tersebut. Seperti contoh berikut :



Gambar 3.15
Contoh *artefact figure* dalam filem Hollywood
sumber: www.starstore.com

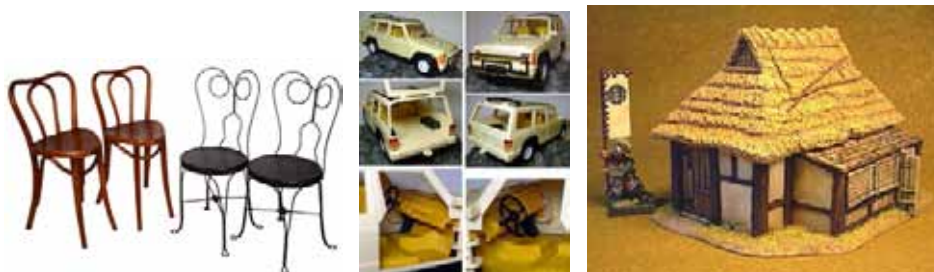


Gambar 3.16
 Contoh *artefact figure* senjata klasik
 sumber: www.starstore.com

3.3.4. Miniature

Jenis action figure yang berupa berbagai perkakas dan produk buatan manusia yang memiliki dimensi besar disebut miniatur. Miniatur ini merupakan visualisasi dari beragam produk yang ada atau pernah ada dengan skala yang diperkecil tetapi memiliki detail yang hampir sama pada skala yang sesungguhnya.

Miniatur yang populer adalah miniatur rumah, gedung, istana, benteng, sarana transportasi klasik dan modern, serta berbagai jenis furnitur dan benda-benda lain yang keberadaannya terhubung dengan suatu peristiwa atau momentum yang perlu diingat atau diperkenalkan kembali.



Gambar 3.17
 Contoh miniatur produk
 sumber: www.starstore.com

Pada gambar berikut ini, diperlihatkan beberapa miniatur yang sangat detail yang berasal dari berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat Jepang. Konsep ini berhasil memperkenalkan kembali beberapa desain karya leluhur kepada generasi muda Jepang :



Gambar 3.18
 Contoh miniatur produk dari budaya Jepang
 sumber: www.starstore.com

3.3.5. Diorama

Klasifikasi lain dari action figure adalah kumpulan dari beberapa human figure yang disusun dalam suatu konsep ruang tertentu, sehingga memberikan gambaran peristiwa atau suatu momen yang penting. Konsep ini disebut diorama.

Diorama adalah narasi visual yang dapat memberikan informasi dan komunikasi yang utuh dari berbagai sudut pandang, oleh karena itu diorama yang benar pada dasarnya yang membentuk interpretasi yang sama.



Gambar 3.19
 Contoh desain diorama modern dan klasik
 sumber: www.starstore.com

3.4. Problematik Action Figure di Indonesia

Keberadaan action figure di Indonesia pada dasarnya merupakan bagian dari globalisasi budaya, yang dimotori oleh beberapa negara maju yang berlomba memberikan pengaruh budaya yang sebesar-besarnya pada budaya lain.

Gencarnya produk-produk sineas Hollywood, HongKong dan Eropa memasuki pasar Indonesia, pada umumnya disertai dengan penyebaran action figure yang terkait dengan promosi film yang akan atau sedang tayang di Indonesia.

Action figure yang dikoleksi oleh banyak anak-anak dan remaja Indonesia secara tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup buruk berdasar sudut pandang pelestarian budaya kita. Dimana berdasarkan survei dan interview yang dilakukan penulis, banyak remaja kita yang lebih mengenal tokoh-tokoh action figure Jepang dan Hollywood daripada cerita patriotis para pahlawan Indonesia.

Kesadaran untuk melestarikan budaya pada dasarnya tidak lagi efektif dengan melakukan proteksi atau perlindungan yang defensif terhadap kedatangan unsur budaya lain, tetapi jika melihat keberhasilan beberapa negara maju untuk menanggulangi krisis budaya, maka perlu dilakukan dengan mengikuti arus, bukan melawan arus. Untuk itulah diperlukan konsep action figure yang berpotensi membangkitkan kembali kebanggaan berbangsa dan bernegara Indonesia.

3.4.1. Potensi konsepsi desain action figure Sunda

Konsep desain action figure untuk mengangkat kembali keagungan budaya Indonesia yang sangat majemuk, perlu dilakukan secara sistematis melalui fragmen-pragmen budaya atau mosaik-mosaik budaya, terutama jika mengangkat tema-tema klasik sebelum masa kemerdekaan. Sedangkan tema pasca kemerdekaan, dapat diwakili oleh tema nasionalisme melalui beberapa figur yang dikenal sebagai ikon nasional, misalnya tokoh-tokoh pahlawan nasional dan artefak nasional.

Konsepsi untuk mempresentasikan kembali budaya Sunda, dapat dilakukan dengan mengangkat tema-tema klasik yang dapat digali melalui pendekatan sejarah dan arkeologi budaya.

Nilai-nilai budaya yang agung yang tercermin dari keberadaan artefak vernakular, baik berupa arsitektur maupun produk pakai yang khas Sunda, dapat dipergunakan untuk mewujudkan representasi budaya Sunda.

3.4.2. Potensi material dan produksi action figure

Berdasarkan pengamatan, penulis melihat adanya inspirasi penting dari beberapa produsen action figure lokal di Bandung. Walaupun sebagian besar sangat mengikuti arus dengan memproduksi action figure dengan tema-tema asing yang muncul berdasarkan permintaan pasar, namun ada beberapa yang sangat sadar untuk mengembangkan potensi lokalnya.

Action figure import pada umumnya terbuat dari beberapa komposisi material termoset seperti karet vulkanisir, *Phenol Formaldehyde Resin*, *Urea-formaldehyde foam*, *melamine resin*, *polyester resin* (*GRP Glass Reinforced Plastic/fibreglass*), *Epoxy resin* dan *Polymida (polymides)*. Material ini dipergunakan dalam produksi action figure karena memberikan efek kemudahan produksi, harga produksi yang relatif lebih murah serta tahan lama.

Beberapa katagori action figure lokal pada masa kini, bertahan dengan menggunakan material alam, seperti bambu, kayu, batu, pualam dan kaca.

BAB IV

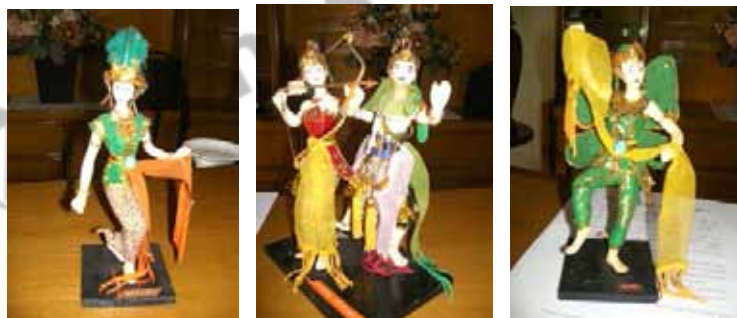
KONSEP ACTION FIGURE TERAPAN BUDAYA SUNDA

4.1. Human Figure Sunda

4.1.1. Boneka pajang tema tarian Sunda

Konsep action figure yang mengangkat Budaya Sunda, telah dimulai dengan kreasi produksi boneka pajang yang terbuat dari resin dengan atribut dari kain dan kertas. Boneka pajang ini pada umumnya memvisualisasikan gerakan tari tertentu, misalnya Tari Merak, Tari Kukupu, Jaipong, dan fragmen sendratari Mahabrata dan Ramayana.

Desain ini cukup detail, namun penggunaan material atribut yang rentan terhadap debu dan kelembaban, membuat produk ini tidak tahan lama. Konsumen dan kolektor Indonesia pada dasarnya menyukai material yang tahan lama, sehingga benda koleksinya pun tidak memiliki *lifecycle* yang pendek.



Gambar 4.01
Boneka pajang tarian Sunda
(Sumber: penulis)

Boneka pajang Tarian Sunda ini dapat dikembangkan kedalam bentuk action figure dengan material sepenuhnya dari resin atau plastik PVC, sehingga produk ini dapat lebih awet dan kuat.

4.1.2. Figure wayang golek

Human figure yang berbentuk wayang golek sangat digemari kolektor asing, hal ini disebabkan bentuk stilasi wayang tampak unik dan tidak diperoleh di wilayah lainnya. Figur wayang golek mini yang terbuat

dari kayu dan pakaian dari kain, sepintas sangat mirip dengan wayang golek aslinya. Yang perlu dikembangkan adalah detail ragam hias dan corak kain batik yang harus sesuai dimensinya, sehingga penggunaan kain untuk menutupi tubuh wayang golek mini ini mengikuti kesesuaian perbandingan dengan ukuran yang sebenarnya. Seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.02
Miniaturn Wayang Golek
(Sumber: www.promolagi.com)

Desain wayang golek merupakan warisan budaya Sunda yang berkembang sejak zaman Hindu-Hyang, karena memuat nilai-nilai Hinduisme berdasarkan penjiwaan karakter tokoh yang berasal epik Ramayana dan Mahabharata. Karakter bentuk wayang dan berbagai kisah perwayangan dipertahankan secara turun temurun.

Perkembangan wayang golek di Jawa Barat pada dasarnya melaju dengan sangat cepat, hal ini terbukti dari banyaknya dalang-dalang generasi baru yang bermunculan di pentas-pentas hiburan. Jenis wayang golek versi baru yang modern didesain oleh beberapa orang seniman wayang dengan menerapkan teknologi tinggi, yaitu penggunaan *special effect* dan *sound effect*, sehingga pertunjukan wayang golek semakin dramatis dan spektakuler. Namun semua teknologi ini dipergunakan dalam sesion atau fragmen canda dengan tampilan karakter punakawan dan beberapa jenis wayang denawa. Sedangkan untuk karakter tokoh

wayang utama, pada dasarnya masih mengikuti aturan atau patikrama pakem wayang purwa.

Implementasi konsep wayang golek dalam bentuk figurine atau human figure, dirancang dengan mengambil karakter terkuat dalam tokoh wayang tertentu. Misalnya figurine Gatotkaca, yang dirancang tanpa ragam hias, namun menggunakan beberapa karakter khas yang dimiliki sosok tokoh gatotkaca, yaitu ekspresi wajah, sayap (baju zirah *antakusuma*) dan logo bintang di dadanya, seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.03
Desain Figurine Gatotkaca Wayang Golek
(Sumber: toyrevil.blogspot.com)



Gambar 4.04
Desain Figurine Wayang Pandawa
(Sumber: toyrevil.blogspot.com)

Figurine tokoh-tokoh wayang memiliki pangsa pasar yang cukup tinggi, mengingat penyebaran budaya yang menampilkan konsep wayang purwa (Mahabharata dan Ramayana) telah tersebar ke berbagai penjuru dunia. Popularisasi yang bersumber dari sendratari wayang orang, wayang kulit Jawa, wayang golek Sunda, merupakan faktor pemicu untuk pemasaran action figure wayang ini ke pasar domestik dan internasional.

Konsep figurine wayang sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai alat peraga (*visual aid*) tentang budi pekerti atau karakter manusia. Peraga manajemen pengembangan diri sangat diperlukan sebagai alat bantu pendidikan dan pengetahuan tentang karakter manusia di masa kini, yang bersumber dari pengetahuan leluhur masa silam.

4.1.3. Figurine pakaian adat Sunda

Salah satu artefak budaya Sunda yang bertahan hingga masa kini, adalah desain pakaian adat, yaitu jenis busana khusus yang dipergunakan dalam kegiatan adat, pernikahan adat serta berbagai acara yang menuntut *dresscode* busana daerah.

Pakaian adat Sunda yang populer adalah yang biasa dipakai sehari-hari di padukuhan adat, yaitu jenis kampret yang juga dipakai untuk atraksi kesenian. Jenis busana ini juga dipakai khusus dalam olahraga seni pencak silat atau maenpo, yang merupakan seni beladiri khas Sunda.



Gambar 4.05
Desain Figurine pesilat dan urang Kanekes Baduy
(Sumber:elaborasi penulis)

Desain figurine juga ada yang khusus memperkenalkan busana pengantin di beberapa daerah di Tatar Sunda. Figurine ini terbuat dari bahan busa (foam) yang dilapis kain linen, sehingga tidak dapat menampilkan detail yang rinci pada bagian kepala dan anggota badan (tangan dan kaki) yang cenderung disederhanakan.



Gambar 4.06
Desain Figurine sepasang pengantin Sunda
(Sumber: www.promolagi.com)

Figurine yang terbuat dari bahan foam dan kain, cukup banyak ditemukan di produksi untuk pasar lokal. Pada umumnya berupa desain boneka (toys) yang cenderung stilatif atau menggunakan konsep penyederhanaan bentuk dan menghilangkan detail-detail naturalis. Pangsa pasar ini sangat terbatas untuk konsumen domestik saja, karena konsep ini justru telah ditinggalkan oleh beberapa negara maju yang kini cenderung mengarah pada aspek penonjolan detail yang realistik.

Figurine yang menampilkan sosok kesederhanaan masyarakat Sunda, terwakili oleh beberapa karya figurine perintis yang mengetengahkan tema-tema legenda rakyat Sunda dan visualisasi tokoh ternama dalam masyarakat Sunda, seperti kisah si Kabayan yang cerdik dan lugu.

Desain figurine si Kabayan di bawah ini, telah menampilkan detail pakaian yang cukup rinci, namun belum menampilkan sosok tubuh yang realistis karena aspek kartun lebih mendominasi.



Gambar 4.07
Desain Figurine profil Si Kabayan
(Sumber: www.promolagi.com)

4.2. Artefak Figure Budaya Sunda

Artefak figure budaya Sunda terdiri dari beberapa produk yang berasal dari kebudayaan Sunda. Nilai-nilai budaya yang mendasari keberadaan produk tersebut bersifat khas *kasundaan*, sehingga merupakan suatu bentuk kecerdasan lokal (*local intelligence*) yang layak dipelajari dan diketahui generasi muda. Dengan demikian, artefak figure ini juga bersifat sebagai media aktif yang layak dimanfaatkan untuk merepresentasikan nilai-nilai budaya Sunda.

Keberadaan beberapa desain artefak budaya Sunda yang beredar di masyarakat, merupakan perintis atau pelopor yang efektif dalam memperkenalkan budaya Sunda dalam paradigma modern. Konsep desain artefak figure yang didesain untuk memenuhi kebutuhan kolektor action figure meliputi antara lain:

4.2.1. Desain artefak figure kujang

Berdasarkan sejarah peradaban Sunda yang dipaparkan pada Bab II, kujang merupakan *ganggaman* (pegangan) yang dimiliki oleh semua urang Sunda dan dibuat berdasarkan karakter masing-masing pemiliknya. Oleh karena itu kujang bukan merupakan perkakas produksi massal, tetapi merupakan benda yang dirancang dan dibuat secara eksklusif.

Sebagai suatu benda budaya yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Sunda, Kujang memiliki nilai-nilai spiritual transenden yang tergambar dari struktur bentuk dan detailnya. Artefak figure kujang terdiri dari :

1. Miniatur kujang pusaka

Artefak figure berupa miniatur kujang pada awalnya dirancang untuk keperluan azimat (*amulet*), yaitu sebagai benda sakral dalam kegiatan ritual tertentu. Benda ini terbuat dari logam mulia sejenis emas atau perak. Sedangkan desain miniatur kujang yang diproduksi di masa kini, memiliki fungsi untuk asesoris pakaian. Seperti tampak pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.08
Desain miniatur kujang
(Sumber: www.liezmaya.web.id)

2. Figurine kujang tarung (*kujang pakarang*)

Legenda kujang pakarang yang dipergunakan oleh pendekar dan pejuang Sunda tidak hanya cukup diperkenalkan dalam naskah tertulis, tetapi perlu divisualisasikan melalui gambar dwimatra dan trimatra (3D) agar dapat diapresiasi lebih cermat.

Figurine gerak silat dari beberapa tokoh heroik tertentu dapat meningkatkan pengetahuan generasi muda tentang sejarah. Seperti dirintis oleh beberapa figure di bawah ini:



Gambar 4.09
Desain tema pertarungan *Penca silat (maenpo)*
(Sumber: www.silattripic.com)



Gambar 4.10
Tema pendekar silat (maenpo) dan *kujang pakarang*
(Sumber: www.suwandacademy.com)

3. Artefak figure aneka desain kujang

Aneka ragam desain kujang yang sifatnya eksklusif, dapat dipergunakan untuk memberikan gambaran tentang konsep-konsep pemenuhan karakter pemilik dalam suatu desain. Konsep desain pada kujang masa lampau, di masa kini disebut dengan konsep universal design.



Gambar 4.11
Beberapa desain *kujang pakarang*
(Sumber: *elaborasi penulis*)

4.2.2. Desain peralatan rumah tangga khas Sunda

Peralatan rumah tangga khas Sunda terdiri dari banyak jenis, merupakan peralatan tradisional yang bertahan di kawasan padukuhan dan pedesaan. Peralatan tradisional ini juga dipelihara dan diperkenalkan kembali di beberapa pusat-pusat perbelanjaan dan restoran-restoran khas masakan Sunda.

Di Kecamatan Rajapolah Kab.Tasikmalaya, terdapat mulok (muatan lokal) untuk studi keterampilan siswa SD dan SMP berupa pelajaran keterampilan kerajinan tangan anyaman. Mereka telah mampu membuat miniatur peralatan rumah tangga tradisional Sunda yang terbuat dari anyaman bambu. Seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.12
Beberapa desain *miniatur peralatan rumahtangga*
(Sumber: *koleksi penulis*)

Miniatur perlengkapan rumahtangga yang terbuat dari material bambu yang sama dengan aslinya, maka merupakan artefak figure yang termasuk klasifikasi yang lebih tinggi nilai dan kualitasnya, daripada menggunakan sistem produksi cetak resin. Produk miniatur anyaman bambu ini dibuat dengan sistem *handmade* yang membutuhkan keahlian dan keterampilan menganyam.

4.2.3. Desain figurine perangkat kesenian

Salah satu jenis desain figurine yang menggunakan material sesuai aslinya adalah beberapa produk asesoris cinderamata dalam bentuk gantungan kunci. Seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.13
Beberapa desain *miniatur alat musik Sunda*
(Sumber: koleksi *penulis*)



Gambar 4.14
Beberapa desain *miniatur topeng Sunda*
(Sumber: *promolagi.com*)

4.2.4. Figurine arkeologis

Bentuk artefak figure yang dapat dikembangkan untuk mengenalkan sejarah dan nilai-nilai budaya Sunda, adalah berupa figurine arkeologis, contohnya adalah berbagai miniatur replika prasasti bersejarah, seperti tampak pada gambar berikut :



a. Replika Prasasti Kawali Sunda-Pajajaran



b. Replika Prasasti Ciaruteun Tarumanagara

Gambar 4.15
Desain figurine *prasasti*
(Sumber: *elaborasi penulis*)

Sebagai media pembelajaran sejarah, figurine replika arkeologis ini merupakan alat peraga yang dapat dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan kebudayaan, selain sebagai cinderamata khas bagi para peziarah atau wisatawan cagar budaya.

Konsep figurine replika arkeologis ini telah berkembang di kawasan wisata budaya, seperti miniatur candi dari kawasan wisata candi di Jawa Tengah-Jawa Timur dan beberapa miniatur arca dari Bali. Seperti tampak pada beberapa contoh figurine arkeologis di bawah ini:



Gambar 4.16
Desain miniatur patung Indonesia
(arca makara, arca naga dan arca garuda)
(Sumber: elaborasi penulis)

4.3. Konsep Desain Arsitektur Vernakular Sunda

Desain arsitektur vernakular Sunda terdiri dari berbagai jenis rumah-rumah adat khas Sunda, yang memiliki desain *suhunan* (atap) yang berbeda-beda, yaitu antara lain *suhunan Jolopong* (tergolek lurus), *Jogo Anjing*, *Hateup Badak Heuay*, *Parahu Kumureb* (perahu tengkurap), *Jublek Nangkub* (lesung telungkup), *Julang Ngapak* atau *Jangga Wirangga*.

Selain jenis rumah tinggal, arsitektur vernakular Sunda juga meliputi berbagai jenis bangunan selain rumah yang terdapat di kawasan Tatar Sunda, seperti antara lain *leuit* (lumbung padi), *saung* (dangau, rumah kecil tepi sawah atau di tengah huma), berbagai jenis kandang ternak dan

ragam jenis infrastruktur bangunan tradisional yang dilestarikan di kawasan padukuhan dan pedesaan.

Konsep miniatur rumah adat Sunda sebagai media pengetahuan budaya, berkembang cukup baik sebagaimana perkembangan desain-desain rumah adat lain di Indonesia. Desain rumah adat Sunda terdiri dari berbagai tipe yang memiliki karakteristik tersendiri. Oleh sebab itu, desain rumah adat Sunda lebih banyak jenisnya dari jenis rumah adat lainnya. Di bawah ini tampak contoh miniatur rumah adat Sunda, yang dipasarkan secara *online* melalui jaringan niaga internet :



Gambar 4.17
Desain miniatur rumah adat Sunda
(Sumber: *drags.blogspot.com*)

Selain miniatur artefak tradisional Sunda dan Indonesia yang dapat dikembangkan sebagai figurine artefak vernakular, juga terdapat banyak potensi untuk memvisualisasikan arsitektur-arsitektur peninggalan kolonial dan imperialisme Barat di Indonesia. Beberapa produk miniatur arsitektural kolonial juga dibuat untuk memenuhi kebutuhan konsumen kolektor action figure bernuansa sejarah, seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.18
Desain bangunan kolonial di Tatar Sunda
(Sumber: *indotoy.blogspot.com*)

4.4. Konsep Globalisasi Action Figure

Perkembangan zaman telah melahirkan konsep-konsep pemikiran visualisasi pahlawan, legenda, mitologi dan nilai-nilai budaya menjadi sesuatu yang berbeda. Terdapat pengaruh universal yang mengusung persyaratan material dan detail desain yang berkualitas tinggi, seperti yang berkembang di negara-negara maju.

Konsep pembaharuan visualisasi figurine ini mencakup tema-tema modern dan posmodern, seperti tampak dalam beberapa contoh figurine buatan Indonesia di bawah ini:



Gambar 4.19
Desain figurine tokoh Hang Tuah dan Hang Jebat
Untuk pasar Malaysia
(Sumber: indotoy.blogspot.com)



Gambar 4.20
Desain figurine tokoh legenda Sunda Sangkuriang
(Sumber: indotoy.blogspot.com)



Gambar 4.21
 Desain figurine tokoh super hero Indonesia
 (Sumber: dyerm4ker.multiply.com)



Gambar 4.22
 Desain figurine tokoh Gundala Putra Petir
 (Sumber: tigadestudio.com)



Gambar 4.23
 Desain figurine Kopasus (Indonesian Special Forces)
 (Sumber: dyermaker.multiply.com)



Gambar 4.24
 Desain figurine pasukan Gegana
 (Sumber: dyermaker.multiply.com)



Gambar 4.25
Desain figurine Indonesian fighterpilot
(Sumber: www.tigadestudio.com)



Gambar 4.26
Desain figurine Indonesian soldiers
(Sumber: dyermaker.multyply.com)

BAB V

P E N U T U P

5.1. Kesimpulan

Kontribusi bidang ilmu desain produk pada perkembangan budaya, terletak pada perannya yang signifikan dalam memecahkan permasalahan perubahan budaya. Sebagai salah satu agen perubahan, desain memiliki potensi efektif untuk berperan aktif dalam strategi pertahanan budaya terhadap budaya-budaya import, dan sebaliknya juga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan potensi pengaruh budaya kita pada budaya asing, sehingga desain dapat menjadi sarana potensial dalam mengekspor budaya kita ke luar.

Permasalahan budaya yang diakibatkan oleh lebih populernya budaya asing terhadap budaya sendiri, diungkapkan dalam peribahasa Sunda yang berbunyi '*Jati kasilih ku Junti*' yang artinya budaya asli terkalahkan oleh budaya asing. Adanya peribahasa buhun ini, menguatkan fakta telah terjadinya proses pengikisan budaya lokal oleh budaya asing sejak masa globalisasi Hinduisme, globalisasi Buddhisme, globalisasi Islam di masa lalu dan globalisasi budaya universal di masa kini. Kecenderungan generasi muda untuk lebih menyukai budaya asing, lebih diakibatkan oleh kurangnya perhatian kita pada pengembangan budaya sendiri.

Populernya budaya asing dalam kehidupan generasi muda masa kini, tidak semata-mata diakibatkan oleh pengaruh tingginya kualitas peradaban yang masuk ke dalam dunia anak-anak dan remaja kita, tetapi lebih diakibatkan oleh rendahnya kita mengikuti arus perubahan. Terungkap dalam penelitian ini bagaimana pengaruh budaya Jepang masuk ke relung hati generasi muda, sehingga mereka lebih mengenal budaya Jepang dari budayanya sendiri. Budaya Jepang berhasil diekspor ke berbagai penjuru dunia melalui pengembangan budaya dalam sinematografi, program game komputer, video game, yang ditunjang

dengan dukungan action figure yang bermutu tinggi. Keberhasilan Jepang dalam mengembangkan budayanya, meliputi rehabilitasi tokoh-tokoh ternama yang asalnya antagonis dan berperilaku jahat menjadi tokoh utama yang menjadi pahlawan dan perilakunya dimaklumi dengan suatu alasan tertentu. Misalnya tokoh *Daimyo Oda Nobunaga*, yang menguasai seluruh kepulauan Jepang dengan cara yang keras, tegas dan brutal dapat divisualisasikan ke dalam media video game, dengan mengubah perilakunya menjadi lebih humanis dan bermartabat.

Media Barat pun mengambil langkah yang sama. Sehingga banyak tokoh-tokoh dalam perang Salib (*crusade*) dan Perang Dunia yang awalnya tidak disukai karena kejahatannya, kini melalui videogame dan action figure, justru dapat tampil eksis sebagai pahlawan (*hero*) yang memiliki banyak penggemar di seluruh dunia. Misalnya action figure dari Adolf Hitler pemimpin Jerman pada era Perang Dunia II, yang dulu dianggap penjahat perang, kini figurinya dapat dipajang sejajar dengan tokoh-tokoh lain dari sisi yang sebaliknya.

Masalah ini telah dipelajari oleh beberapa ilmuwan budaya, yang menyebutkan bahwa bangsa Indonesia memiliki potensi untuk cenderung melupakan sejarah, melupakan permasalahan yang pernah terjadi, sehingga juga disebut oleh bangsa yang sangat baik, santun dan tidak pernah memiliki niat untuk membalas dendam atas perlakuan buruk yang diterimanya dari orang lain.

Kecenderungan penguatan budaya asing pada lingkungan hidup dan penyerapan budaya pada generasi muda, dikarenakan karena kurangnya daya dukung kita dalam menahan fenomena ekspansi budaya asing ini.

Action figure tokoh-tokoh pahlawan wanita dari Jepang dan Barat yang berpenampilan seksi dan seronok, telah membangun image yang berbeda dari konsep budaya yang ditanamkan oleh budaya kita, yang pada dasarnya sangat menghargai kesopanan dan kesantunan. Banyak

kalangan generasi muda kita yang telah menerima konsep keberadaan sosok pahlawan wanita yang nyaris tidak berpakaian sebagai idolanya.

Untuk itulah, beberapa perancang action figure kita mencoba mengambil langkah-langkah konkrit untuk menggali potensi budaya kita sendiri untuk tampil mengibarkan bendera pertahanan budaya, tanpa melalui langkah yang melawan arus perubahan. Misalnya kekaguman anak-anak terhadap superhero asal Amerika (misalnya *Superman*, *Supergirl*, *Wonderwoman*, *Batman*, *Wolfverine* dan lain-lain sebagainya), dapat dialihkan kepada kebanggaan kepada superhero lokal yang tidak kalah hebatnya, seperti *Gundala*, *Godam*, *Si Buta dari Gua Hantu*, *Gatot Kaca*, *Pandawa Lima*, dan lain-lain.

5.2. Saran

Perkembangan budaya kita harus ditunjang dengan konsep politik yang mengedepankan kualitas budaya bangsa bagi generasi muda. Kekaguman generasi muda pada budaya asing memiliki kecenderungan bahaya yang sangat besar, yang berakibat pada penurunan rasa bangga pada negerinya sendiri.

Berdasarkan apa yang telah dialami oleh banyak responden dari kalangan muda, yang mendapatkan isu image tentang tokoh asing yang dibentuk melalui kolaborasi media film, video game dan action figure, maka salah satu upaya terbaik dalam membangun kembali kebanggaan pada bangsa dan negara Indonesia, adalah dengan mempersiapkan konsep terpadu dalam membangun kebanggaan dan heroisme secara nasional, misalnya tatkala sineas kita merilis film yang mengisahkan kepahlawanan suatu tokoh (baik lokal maupun nasional), sebaiknya didukung oleh pembuatan videogame dan action figure sebagai media promosi yang sangat efektif dan memilikidampak positif dalam rentang waktu yang lebih panjang dari proses tayang film tersebut.

Tokoh-tokoh pahlawan kita yang sangat banyak, merupakan potensi terbaik untuk meningkatkan pertahanan budaya dan membangun kembali

kebanggaan berbangsa dan bernegara Indonesia, baik melalui publikasi sinema, video game maupun action figure. Dengan demikian, peran desainer produk dalam merilis action figure dapat memiliki landasan dan konsep perancangan yang patriotis.

Penelitian ini merupakan langkah awal dalam mengupas potensi pertahanan budaya kita dalam mempersiapkan diri untuk menerima perubahan dan pengaruh asing, tanpa perlu kehilangan jati diri dan harga diri sebagai bangsa dan negara Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

1. Atja. 1968. *Tjarita Parahijangan Naskah Tiltar Karuhun Urang Sunda Abad ka-16 Masehi*. Bandung: Jajasan Kabudajaan Nusalarang.
2. Darsa, A.Undang. 2006. *Gambaran Kosmologi Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama
3. Danasamita, Saleh. Dkk.1987. *Sewaka Darma Sanghyang Siksakandang Karesian Amanat Galunggung*. Bandung: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.'
4. Ekajati, Edi S. 2005. *Kebudayaan Sunda Suatu Pendekatan Sejarah*, Jakarta: Pustaka Jaya
5. Ekajati, Edi S.,1984. *Masyarakat Sunda dan kebudayaannya*, Jakarta: Girimukti Pasaka
6. Hidayat, Taufik Rachmat.2005. *Peperenian Urang Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama
7. Hadi, Ahmad. 2006. *Peperenian*. Bandung: Geger Sunten
8. Joedawinata, Ahadiat. 2008. *Unsur-unsur Pemandu Dalam Artefak Tradisional*. Jurnal Ilmu Desain Vol 3 No2. Bandung: ITB.
9. Lubis, Nina.2000. *Tradisi dan Transformasi Sejarah Sunda*. Bandung: Humaniora Utama Press
10. Permana, R.Cecep Eka. 2006. *Tata Ruang Masyarakat Baduy*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra
11. Pusat Studi Sunda. 2007. *Menyelamatkan Alam Sunda*. Bandung: Yayasan Pusat Studi Sunda
12. Rosidi, Ajip. Dkk. 2000. *Ensiklopedi Sunda*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
13. Rosidi, Ajip. 1984. *Manusia Sunda*. Jakarta: Yayasan Idayu.
14. Sumardjo, Jakob. 2003. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press
15. Suganda, Her. 2006. *Kampung Naga Mempertahankan Tradisi*. Bandung: Kiblat Buku Utama

16. Suryadi. 2008. *Kujang Sebagai Pusaka Tradisi Sunda: Tinjauan Estetik dan Simbolik*. Thesis Magister Seni Murni. Bandung: ITB.
17. Action Figure. http://en.wikipedia.org/wiki/Action_figure. diunduh 1 Maret 2010
18. Action Figure *Universe Collector-ActionFigures.com* (2010). Diunduh pada 3-09-10.
19. *Review: These Watchmen action figures trade action for good looks SciFiWire.com (March 2009)*. Diunduh pada 5-03-09.
20. Estetika Sunda <http://mangjamal.multiply.com/> diunduh pada 28 Mei 2009

