

BAB I

LATAR BELAKANG MASALAH

A. Latar Belakang Masalah

Gunpla merupakan *model kit* gundam yang dibuat oleh perusahaan Bandai berbasis bahan plastik. *Model kit* ini menggambarkan tentang berbagai macam model Gundam dari serial televisi, OVA, film, manga, novel, dan *video game*. Mobile Suit Gundam. *Gunpla* memang berasal dari negara Jepang namun banyak toko di wilayah Indonesia yang sudah menjual *gunpla* dengan aneka ragam serial maupun berdasarkan grade. Dari sekian banyak serial Gundam, Mobile Suit Gundam Wing merupakan salah satu serial yang menarik dari segi cerita maupun bentuk gundamnya, hingga masuk ke rana serial televisi Indonesia pada tahun 2000an. Oleh karena itu, para penggemar gundam di Indonesia ingin memiliki *model kit* gundam tersebut dengan cara membeli dan merakit *gunpla*. Merakit *gunpla* memberi *passion* tersendiri seperti merasa sebagai buildernya dan serasa bernostalgik dengan serial filmnya. *Model kit Gunpla* memiliki beberapa tingkatan grade antara lain : super deformed, first grade, high grade, master grade, perfect grade, real grade, dan reborn one-hundred. Master grade merupakan salah satu tingkatan grade yang menarik untuk dirakit karena mempunyai banyak *parts*, senjata lebih lengkap, mode dan pose lebih variatif dengan skala besar yaitu 1/60 atau 1/100 dari bentuk aslinya kurang lebih tingginya 20cm dengan harga yang masih terjangkau dari size yang besar namun masih ada grade yang sering menjjadi

minat yaitu HG karena harganya yang terjangkau, sering dibeli dan cukup memuaskan.

Merakit gunpla sangat digemari kawula muda apalagi pencinta anime bergenre *mecha* yaitu anime yang selalu ada robot di dalamnya hingga sekarangpun orang dewasa juga masih tertarik oleh gunpla. Gunpla dapat kita temukan di toko-toko mainan. Khususnya di area kota solo gunpla bisa ditemukan di Sinar Toys yang terletak di Jl.Tangkuban Perahu, No.187, Mojosongo,Surakarta sudah lama berdiri sebagai toko mainan dan *studio gunpla*. Namun, di toko tersebut hanya melayani penjualan mainan dan jasa rakit pada umumnya,hanya di *display* biasa saja sehingga dikenal lewat *model kit gunplanya* sehingga peminatnya anggapan hanya ingin sekedar mengkoleksi yang disukai dan masyarakat menganggap layaknya mainan biasa saja yang tidak menarik. Gunpla sangatlah menarik jika builder maupun masyarakat mengetahui masing-masing latar belakang karakter *model kit* yang berbeda-beda sehingga mampu *mendisplay* semenarik mungkin dengan cara mengatur proporsi gerakan,mimik, dan senjata yang dimiliki sesuai dengan cerita *model kit gunplanya* maupun mengkostum sesuai yang diinginkan ,namun akan lebih menarik lagi jika di *display* dengan menggunakan media diorama sehingga mampu memperkuat dan memperdalam karakter maupun cerita *model kit gunpla* tersebut. *Display model kit gunpla* bisa menjadi sarana media promosi.

Promosi yaitu kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai produk atau jasa kepada pasar, sehingga produk atau jasa tersebut dapat dikenal dan mendorong konsumen untuk membeli serta menggunakannya. Promosi

juga sangat berguna untuk memberikan informasi mengenai kelebihan, kegunaan produk dan dimana produk tersebut dapat diperolehnya. Promosi *model kit* gunpla yang efektif dan tepat menggunakan media diorama.

Diorama adalah sejenis benda miniatur tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan. Asal usul diorama adalah dekorasi teater di Eropa dan Amerika pada abad ke-19. Pencinta miniatur sering membuat diorama untuk memamerkan model kendaraan militer, miniatur figur publik, ataupun miniatur pesawat terbang.

Adanya diorama akan membantu menunjukkan karakteristik,cerita adegan,asal-usul karakter gunpla untuk menimbulkan nostalgia dari serial filmnya maupun daya tarik lebih pada gunpla terhadap builder maupun peminatnya juga mampu memberi pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat yang menganggapnya sekedar mainan,pajangan atau *action figure mecha* yang biasa saja sehingga mempunyai keinginan untuk membeli maupun merakit *model kit gunpla* dan akan menambah minat pecinta gunpla untuk merakit *model kit* lainnya yang tidak hanya mereka sukai juga menjadi suatu passion yang mempunyai nilai kualitas dan kreatifitas yang tinggi.

Diorama merupakan media promosi yang sangat tepat,kreatif, dan unik juga mampu menaikkan kualitas produk dengan cara membuat diorama untuk mengenalkan model kit gunpla lainnya.Maka dari uraian diatas penulis memilih tema "Perancangan Diorama Sebagai Media Promosi Gunpla"

B. Rumusan Masalah

Proses membuat diorama untuk gunpla mempunyai dasar-dasar konsep serta tujuan dari diorama tersebut, jadi menyatakan tujuan tersebut ada rumusan masalah yang mendasar dalam proses pelaksanaan.

Rumusan masalah tersebut adalah :

1. Bagaimana konsep perancangan media diorama *gunpla* supaya mampu memperjelas karakteristik dan menceritakan *model kit gunpla*?
2. Bagaimana visualisasi diorama tersebut supaya menjadikan gunpla tersebut lebih menarik?

C. Tujuan Perancangan Karya

Adapun tujuan perancangan diorama supaya bisa memperjelas karakteristik dan menceritakan adegan cerita gunpla adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep diorama gunpla yang bertema kondisi model kit yang di ambang masa peperangan.
2. Menunjukkan visualisasi yang lebih menarik dari sekedar merakit *gunplanya* saja.

D. Manfaat Perancangan Karya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan menambah khasanah keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang memusatkan tentang dunia *gunpla*.

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya :

1. Bagi Mahasiswa/i :

- Dapat menciptakan sebuah aplikasi diorama ke dalam cerita apapun dengan komunikatif dan kreatif
- Sebagai bahan masukan pengetahuan khususnya tentang diorama yang bisa dijadikan sebagai media visual yang mampu menceritakan dalam bentuk tiga dimensi.
- Sebagai inspirasi kreativitas dalam berkarya untuk generasi muda.
- Sebagai referensi perancangan-perancangan selanjutnya dengan topik yang sejenis

2. Bagi Masyarakat :

- Anak – anak : Sebagai media pengenalan dan diharapkan dapat melatih anak untuk berfikir kreatif sekaligus menjadi sarana bermain.
- Generasi Muda : Sebagai pembelajaran kreativitas agar nantinya menjadi suatu pilihan dalam industry kreatif.
- Orang Tua : Sebagai panduan pengenalan anak terhadap pembelajaran diorama guna bertujuan untuk mengasah kreativitas sekaligus sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Instansi terkait

- Sebagai sumbangsih karya referensi pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh seluruh pihak institusi dalam pembelajaran topik yang berkaitan sekaligus sebagai media pembelajaran yang dapat memperluas pengetahuan.
-

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan karya tugas akhir Shita Falah Aqyara mengenai diorama dengan judul “Perancangan Origami Zaman Dinosaurus Dengan Media Diorama Kecil” bahwa diorama menjadi media pembelajaran efektif yang dapat menarik minat anak-anak untuk tertarik belajar kreativitas, sejarah dan kebudayaan adalah menggunakan media diorama.

<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/551>

Berdasarkan karya tugas akhir Denni Saputro mengenai diorama dengan judul “Diorama Papercut Cerita Rakyat Timun Mas” bahwa produk ini ingin mengajak orang tua yang mulai berkurang perannya sebagai mediator kepada anak-anaknya untuk menceritakan cerita rakyat sebagai alat pengenalan terhadap budaya. sebagai media cerita edukasi dalam bentuk diorama papercut.

<http://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/40871>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis Yaashinta Ismilasari mengenai diorama dengan judul “Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar” bahwa dengan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian materi menulis karangan narasi dapat diajarkan dengan menggunakan media diorama.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171>

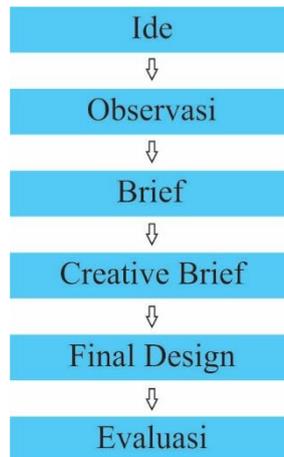
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis Ester Rina Hendratno, dan Sriti Mayang Sari mengenai diorama dengan judul “Perancangan Interior Galeri dan Diorama Soerabaja-Tempo Doeloe” menggunakan konsep diorama yang menarik yaitu menghadirkan nuansa kota lama di zaman kolonial di Surabaya pada tahun 1945, dan tetap menyesuaikan dengan selera masyarakat yang memiliki gaya hidup modern saat ini, diharapkan masyarakat lokal khususnya di Kota Surabaya, akan lebih menghargai dan memiliki wawasan yang baik tentang sejarah Kota Surabaya dan bangga terhadap perjuangan para pahlawan di Kota ini.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/2076>

Kesimpulan dari tugas akhir dan jurnal diatas mempunyai perbedaan dalam tujuan pembuatan perancangan melalui media diorama namun mempunyai banyak manfaat untuk pembuatan perancangan ini.

F. Metode Perancangan

Dalam pembuatan tugas akhir ini, dibuat perancangan diorama sebagai media promosi gunpla yang berisi langkah-langkah pelaksanaan tugas akhir. Perancangan diorama sebagai media promosi gunpla menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 1 Tabel Metode Perancangan
(Sumber: Anggit,2019)

1. Ide

Ide perancangan diorama sebagai media promosi gunpla diperoleh dari permasalahan terhadap toko sekaligus studio mainan dan model kit gunpla yang hanya menjual gunpla dan jasa rakitnya dengan *display* yang biasa saja.

2. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data secara langsung dengan cara melakukan survey langsung untuk mewawancarai pemilik,perakit, dan peminat *gunpla*, dan melakukan *survey* secara tidak langsung dengan cara melakukan studi literatur seperti, meneliti tugas akhir, jurnal, buku, majalah dan browsing maupun melihat *video* pembuatan diorama dan perakitan *gunpla* di internet.

3. Brief

Menentukan tema, judul, topik tentang *gunpla* yang paling menarik untuk pembuatan diorama sebagai media promosi *gunpla* dengan cara membuat diorama sebagai base *gunpla*..

Brainstorming

Berdasarkan brief diatas , dilakukan pengembangan ide dengan cara berkonsultasi ke dosen pembimbing, instansi, berdiskusi dengan teman mapupun menonton *video* tentang diorama dan *gunpla* di internet untuk mendapatkan refrensi dalam pembuatan perancangan diorama *gunpla*.

4. Creative Brief

Creative Brief disini akan membuat sebuah Diorama untuk menampilkan *gunpla* dengan latar belakang tokoh dan cerita dari seri *model kit gunpla*. Dengan konsep yang ada, cerita dari *model kit gunpla* yang paling dikenal seperti tokoh utama dari Gundam Wing.

Berikut konsep perancangan Diorama dengan menentukan :

1) Tema Perancangan

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu karya. Pada setiap karya pastilah mempunyai sebuah tema, karena dalam sebuah karya dianjurkan harus memikirkan tema apa yang akan dibuat. Dalam pembuatan semua jenis karya haruslah memiliki sebuah tema. Jadi jika diandaikan seperti sebuah rumah, tema adalah pondasinya. Tema juga

hal yang paling utama dilihat oleh artworker. Jika temanya menarik, maka akan memberikan nilai lebih pada karya tersebut.

Judul

Merupakan penampil cerita tentang karya.

2) Ilustrasi

Ilustrasinya menggambarkan cerita tentang tema dan judul dari karya.

3) Tipografi

Tipografi yang dimaksudkan disini adalah jenis dari huruf yang digunakan dalam setiap visualisasi desain yang ditampilkan dalam ilustrasi display diorama dengan menyesuaikan tema karya.

4) Headline

Headline atau judul artikel berfungsi mengantarkan pandangan mata penikmat karya. Penggunaan headline pada karya ini memiliki peran sangat penting dalam menarik perhatian target sasaran yang pertama. Oleh sebab itu dalam menyusun sebuah headline harus diperhatikan dengan benar penyampaiannya sehingga penikmat karya dapat memahami maksud dari headline yang akan disampaikan, serta memberikan kemampuan kepada penikmat karya dalam menerjemahkan karya dan dapat mengundang minat bagi masyarakat.

5) Warna

Warna adalah unsur pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatannya sehingga mampu merangsang munculnya

rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat. Untuk itu warna yang dipilih ini untuk menunjukkan kesan dari tema yang diangkat.

6) *Artwork*

Artwork adalah seni grafis atau visual yang bisa didefinisikan sebagai segala jenis benda seni yang lepas dari struktur ruangan, dimana benda tersebut bisa berupa benda dua dimensi maupun benda tiga dimensi yang dibuat menggunakan berbagai alat dan media. *Artwork* bisa merujuk sebuah karya seni dalam seni visual.

7) Sketsa

Sketsa adalah sebuah lukisan kasar dari sebuah kerangka awal alur cerita yang coba divisualisasikan dari tema dan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya. Karena sketsa ini sifatnya masih kerangka maka dalam eksekusinya bisa berubah sewaktu waktu. Artinya sketsa nanti tidak berbeda jauh dari berbeda dari konsep awal.

8) Layout

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237).

Menurut Ray Anderson (1988, hlm. 3) “sebuah kotak diorama adalah paket lengkap yang menggabungkan patung, mewarnai, seni keterampilan, dan pencahayaan dalam unit itu sendiri”.

Layout berfungsi untuk menata kondisi adegan gunpla.

9) Diorama

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto (2012, hlm. 296) patung atau seni patung adalah “sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah dan lain-lain) atau aditif (membuat modelling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencentak)”. Dalam hal ini adalah patung yang lebih dikhususkan sebagai figur tokoh yang melakukan adegan dalam diorama dengan setting cerita yang ditampilkan.

Mewarnai yang dimaksud adalah bagaimana seseorang bisa mewarnai figur, latar, dan tambahan gambar dengan menggunakan beberapa teknik mewarna, agar hasil diorama yang dibuat dapat terlihat alami dan mirip dengan aslinya, serta bisa juga untuk menambah kesan realistik dan dramatis.

Seni kerajinan yang dibahas adalah bagaimana membuat latar (ground) keadaan seperti membuat pohon, tebing, bebatuan, lautan, dan lainnya beserta beberapa benda miniatur pelengkap lain yang ada pada saat adegan itu berlangsung. Teknik yang bisa digunakan dengan teknik konstruksi, modeling atau penggabungan antara kedua teknik tersebut.

Pencahayaan dapat ditambahkan sebagai pelengkap diorama agar dapat menampilkan arah cahaya dan juga dapat menambah kesan tinggi rendahnya sebuah latar yang dibuat, bisa juga menambah kesan dramatisasi dalam cerita yang ditampilkan berupa penggambaran waktu yang dialami saat kejadian tersebut.

Menurut Ray Anderson (1988, hlm. 7) prinsip-prinsip diorama yang baik, diantaranya:

1. Sebuah diorama harus menceritakan sebuah cerita sederhana, kesimpulan dapat diserahkan kepada imajinasi penonton. Kita dapat menarik perhatian penonton selama satu atau dua menit, jadi petunjuk untuk cerita kita harus sederhana dan jelas. Pada setiap diorama memiliki latar belakang cerita. Cerita yang disajikan dalam bentuk diorama itu harus jelas dan mudah dipahami para penonton. Maka dari itu, sebisa mungkin diorama itu dibuat dengan latar cerita yang sederhana dan memberikan kesan yang mendalam kepada penonton agar penonton dapat mengerti dan berimajinasi secara langsung ke dalam adegan cerita yang ditampilkan.

2. Potongan harus sekecil mungkin untuk menciptakan pribadi dan perasaan yang mendalam. Tokoh harus sebagai pusat perhatian, bukan hanya sebagai patung. Maksudnya figur replika tokoh harus terlihat hidup karena tokoh dalam sebuah diorama itu mempunyai peran yang sangat penting dalam memperagakan sebuah adegan cerita yang diusung. Jadi peran miniatur tokoh itu tidak dibuat seperti patung yang kaku dan tanpa cerita.

3. Adegan harus seperti di sekeliling penonton, membuatnya merasa menjadi bagian dari aksi, bukannya jauh dari aksi tersebut. Diorama dibuat sebaik mungkin agar para penonton merasa terhanyut ke dalam adegan cerita yang dibawakan, dan dapat membuat penonton seolah menjadi bagian dari adegan tersebut.

4. Setting interior bangunan umumnya lebih efektif daripada pengaturan luar. Pada bagian diorama, latar interior biasanya lebih menarik dari latar yang luar.

lain selain interior, karena sebuah interior biasanya dibuat lebih detail dan lebih banyak menggunakan miniatur benda daripada latar lain yang biasanya hanya menampilkan latar seperti tebing, hutan, dan lain-lain.

5. Harus ada beberapa waktu untuk melihat detailnya. Diorama yang bagus mempunyai pusat perhatian pada detail yang ditampilkan, baik dari efek yang dibuat sampai dengan miniatur figur tokoh yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya dan memperhatikan detail dari tiap karakter tokoh.

6. Pencahayaan harus langsung, datang dari samping untuk memberikan bantuan bayangan relief. Pencahayaan ini dapat ditambahkan dalam diorama untuk menampilkan kesan yang lebih realistik dan menarik sesuai dengan lingkungan aslinya.

7. Kebanyakan adegan lebih efektif tanpa tambahan yang berlebihan. Beberapa figur dapat ditampilkan sebagai pelengkap cerita, namun tidak dibuat dengan detail agar adegan tokoh utama masih bisa dimunculkan.

8. Detail kostum adalah pusat perhatian yang besar dari kerumunan yang besar. Bagian yang paling menarik dari sebuah diorama adalah ditampilkannya detail baik dari tokoh yang dibuat maupun settinglatar.

9. Keseimbangan yang tepat saat menyusun adalah sekitar 50 persen untuk adegan dan latar belakang, 20 sampai 30 persen masing-masing untuk tokoh dan benda lain. Komposisi tersebut dibuat dengan 50 persen untuk latar agar terlihat jelas keadaan sekitar tokoh dan menampilkan kesan ruang. Sedangkan 20 sampai

30 persen masing-masing sisanya diisi oleh tokoh utama cerita dan juga benda-benda lain sebagai pelengkap cerita.

10. Efek keseluruhan dari diorama harus diciptakan selama periode yang sama. Selain dibuat detail diorama yang baik juga harus menampilkan keadaan waktu yang sama dengan aslinya melalui pemberian efek maupun ornamen penjelas yang ada pada waktu adegan aslinya.

Berdasarkan paparan para ahli diatas mengenai diorama dapat disimpulkan bahwa “Diorama merupakan bentuk miniatur tiga dimensi yang sangat menarik dibuat menggunakan berbagai macam Teknik dan media untuk menggambarkan suatu figure, adegan, latar belakang, suatu keadaan maupun menyampaikan pesan, aktivitas, dan isi cerita dari diorama tersebut sehingga lebih tersampaikan dan menjiwai.”

Diorama yang akan dibuat berbentuk latar base tersembunyi Gundam Wing Aliansi.

5. *Final Design*

Setelah proses finishing selesai, maka selanjutnya hasil dari final design akan diaplikasikan pada gunpla dan dikemas menggunakan packaging yang sesuai untuk diorama dan gunplanya supaya fleksibel .

6. *Evaluasi*

Tahap evaluasi dilakukan setelah analisis, sintesa dan perancangan. Tahap ini dilakukan dengan mengakji ulang kesesuaian analisis, sintesa dan konsep perancangan yang nantinya akan digunakan sebagai media promosi gunpla.

G. Sistematika Penulisan

Perancangan ini berisi tentang pembahasan masalah yang diuraikan secara rinci melalui landasan pemikiran ilmiah dan disusun sesuai dengan aturan metode penulisan antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang Latar Belakang , Rumusan Masalah , Tujuan Perancangan , Manfaat Perancangan , Tinjauan Pustaka , Metode Perancangan , Sistematika Penulisan untuk bahan penjabaran untuk bab II , bab III , bab IV dan bab V.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori sebagai landasan pemikiran dari berbagai teori substantif berdasarkan pendapat yang ditulis oleh pakar, untuk membahas masalah perancangan. Antara lain tentang perancangan diorama sebagai media promosi gunpla.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang Latar Belakang , Rumusan Masalah , Tujuan Perancangan , Manfaat Perancangan , Tinjauan Pustaka , Metode Perancangan , Sistematika Penulisan
Fungsi dari bab 1 adalah digunakan sebagai bahan penjabaran untuk bab II , bab III , bab IV dan bab V.

BAB IV

Bab ini menjelaskan mengenai visualisasi rancangan diorama gunpla untuk menarik kesimpulan di bab V

BAB V

Berisi tentang simpulan dan saran.