

BAB II IDENTIFIKASI DATA



Gambar 01. (Image via Forum Marvel Avengers.com)
Action figure, Marvel Studios. 18 maret 2020

A. Awal Mula

Karakter Action Figure adalah figur (pahlawan super, karakter film, dan sebagainya) berukuran kecil yang digunakan sebagai mainan atau barang koleksi. Figur karakter umumnya dirancang dalam pose tertentu. Figur karakter bisa terbuat dari plastik atau material lainnya. Karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, permainan video atau acara televisi. Action figure ini sering dipasarkan memang untuk anak lelaki. Action figur yang bisa diganti-ganti pakaiannya sering disebut sebagai *action doll* (boneka aksi) sebagai sebuah

perbedaan dari action figur yang pakaiannya tidak bisa diganti-ganti atau sudah dicetak.

Figur karakter sangat terkenal di kalangan anak laki-laki karena mereka melambangkan suatu yang bersifat maskulin. Awalnya figur karakter dibuat hanya untuk pasaran anak-anak, tetapi kemudian berkembang menjadi sebuah barang koleksi bagi para kolektor dewasa dan telah diproduksi secara spesifik untuk orang dewasa. Dalam hal ini, barang yang dipandang secara cermat adalah mainan yang semata-mata hanya untuk dipajang.

Karakter Action Figure bukan Sekedar mainan biasa. Ia dibuat oleh seorang desainer, diproduksi terbatas dan banyak dicari oleh desainer toys karena keunikannya. Banyak yang mengatakan action figure sebagai mainan orang dewasa, Para desainer toys mempunyai karakter atau ciri khas tersendiri. Kata Action Figure sendiri mengacu pada mainan yang dibuat oleh desainer toys atau artis. Umumnya mainan itu di produksi terbatas(Limited Edition), biasanya para desainer toys membuat mainan action figure dalam 1 minggu hanya dapat 2 – 3 karakter dikarenakan keunikan dan proses pembuatannya betul – betul terkonsep, namun memiliki bentuk kepala berbeda seperti beruang, monyet, anjing dan tengkorak. Salah satu seri populer adalah Toyer, dengan bentuk kepala tengkorak kartun.

Contoh lainnya adalah karakter Dunny, diproduksi oleh perusahaan asal Amerika KidRobot. Dunny adalah karakter berbentuk kelinci yang diproduksi dalam berbagai ukuran (3, 8 dan 20 inch). Variasi lainnya adalah Munny, yang

menyerupai bentuk monyet dan dijual dalam bentuk polos. Ini adalah salah satu konsep DIY dimana semua orang bisa menciptakan karakter sendiri.

Beberapa kreator lainnya adalah Devilrobots, terdiri dari lima desainer asal Jepang, dikenal dengan karakternya yang sering muncul di televisi TO-FU Oyako, Seniman asal Meksiko Carlos and Ernesto East “The Beast Brother” yang dikenal dengan karakter Dia de Muertos dan karakter bertema Aztec. Di Amerika Serikat nama kreator yang cukup berpengaruh adalah Frank Kozik yang terkenal dengan karakter Mongers dan Labbit.

B. Kajian Teori

Desain diartikan sebagai pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen *visual* seperti garis, ruang, tekstur, *tone*, bentuk, cahaya, dan bentuk elemen seni rupa sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan.(Prayitno dalam Setyo Wibowo, 2001 : 21).

Uraian diatas adalah banyaknya hal yang dapat masuk kedalam kegiatan desain karena apapun yang hendak dilakukan seseorang sudah dapat dipastikan melalui suatu perencanaan. Dalam kamus bahasa Indonesia desain adalah rancangan, gambaran, kerangka.(Peter dan Yenny, 1991: 345)

Desain memiliki arti luas sebagai suatu rancangan yang dilahirkan dari konsep pemikiran seseorang atau lebih, berdasarkan daya kreatifitas cipta, rasa dan karsa yang dimilikinya dan dituangkan atau disusun dalam bentuk (pola) dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Yang pada akhirnya akan melahirkan satu produk

materil dan dapat diterapkan pada kehidupan nyata. Dalam dunia desain ada beberapa unsur desain dan prinsip desain, semua itu bertujuan agar desain yang dibuat lebih menarik dan memiliki nilai.(Supriyono, 2010: 58). Adapun prinsip dan unsur desain antara lain :

1. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. beberapa prinsip dasar desain yang perlu dipelajari, yaitu:

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara *visual* maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan, pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal. Keseimbangan kedua adalah keseimbangan asimetris, yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. (Supriyono, 2010 : 75).

Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *sureprise*, dan tidak formal, *layout* jenis ini biasa digunakan untuk publikasi hiburan, acara anak-anak, dan dunia remaja yang memiliki karakter dinamis. Sementara keseimbangan

simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai untuk citra tradisional dan konservatif

b. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.(Jefkins, 1997 : 245)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman

c. Irama (*Rhythm*)

Irama/ritme adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak.(Arfial, 1984 : 37)

Dalam desain grafis irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

d. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasi.(Jefkins, 1997 : 245)

Prinsip paling riskan dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Prinsip ini bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

e. Penekanan (Emphasis)

Dalam penekanan, *all emphasis is no emphasis*, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan dapat dilakukan pada jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.(Jefkins, 1997 : 246)

Terdapat beberapa cara untuk menekankan elemen visual, yaitu dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat lebih besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain.

2. Unsur Desain

Guna dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang unsur-unsur desain juga. Beberapa unsur-unsur desain grafis yang perlu dipelajari, yaitu:

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi (Djelantik, 2001 : 20).

Secara umum garis terdiri dari unsur-unsur titik yang juga memiliki peran tersendiri dalam desain/perancangan, unsur titik juga bisa ikut mendukung keindahan. Bentuk garis dapat bersifat lurus atau lengkung, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dengan garis lurus lainnya terdapat pula perbedaan, misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan, dan letak di mana masing-masing memiliki karakter tersendiri. Sifat garis umum dikenal yaitu lurus, lengkung, dan bersudut.

Penggunaan garis memiliki arah seperti horizontal, vertikal dan diagonal. Garis pun mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, pendek, dan saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis roling yang berlawanan. Adapun bentuk-bentuk dari garis tersebut sebagai berikut :

- 1) Garis lurus yaitu garis yang digunakan sebagai penunjukan yang disertai kualitas tertentu, misalnya kekuatan, stabilitas, aspirasi, ketenangan, dan lain-lain.
- 2) Garis vertikal yaitu garis yang berdiri tegak lurus, memberikan kesan kekuatan yang bergerak ke atas yaitu pada saat mata kita tergerak untuk melihat dari bawah ke atas dan dengan menggunakan garis-garis vertikal untuk membentuk pemberian kesan ketinggian yang nyata.
- 3) Garis horizontal yaitu garis yang terletak mendatar, sejajar dengan cakrawala atau horizon, dan memberi kesan ketenangan serta membuat mata seolah-olah tergerak dari arah kiri ke kanan.
- 4) Garis diagonal atau *oblique* yaitu arah garis bisa miring ke kiri atau ke kanan, memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora, serta perlawanan.
- 5) Garis-garis berlawanan yaitu arah garis berlawanan secara tidak langsung akan terlihat adanya perbedaan atau pertentangan dalam hal posisi atau letak. Perlawanan tersebut menghendaki adanya variasi dalam arah garis dengan ukuran garis yang sama panjang atau tidak

sama panjang. Garis-garis yang saling berlawanan dapat menambah daya tarik dalam desain.

- 6) Garis-garis berlawanan yaitu arah garis berlawanan secara tidak langsung akan terlihat adanya perbedaan atau pertentangan dalam hal posisi atau letak. Perlawanan tersebut menghendaki adanya variasi dalam arah garis dengan ukuran garis yang sama panjang atau tidak sama panjang. Garis-garis yang saling berlawanan dapat menambah daya tarik dalam desain.
- 7) Garis transisi yaitu garis yang dapat mengarahkan mata dari satu bidang ke bidang lain. Contohnya, suatu sudut siku-siku yang terbentuk dari dua buah garis berlawanan yaitu garis horizontal dan garis vertikal yang bisa memberikan kesederhanan atau kekerasan, namun kesan tersebut dapat berubah dengan menambahkan garis lain, seperti garis diagonal.
- 8) Garis berselang yaitu garis pendek yang bisa bergantian dengan garis panjang atau garis lurus berselang-seling dengan garis lengkung.

b. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26).

Pada umumnya tekstur berkaitan dengan indera peraba dan indera penglihatan. Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan,

seperti kasar, kilap, pudar, dan kusam yang dapat diaplikasikan secara serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain. Pada penggunaan tekstur, pengkombinasian yang serasi akan lebih menarik daripada penggunaan dengan tekstur yang sama.

c. Warna (*Color*)

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati. Keluarbiasaan warna terletak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan, dan fakta-fakta yang disederhanakan, dikebiri atau dihilangkan sama sekali. Pada kondisi normal manusia itu menyukai warna. Mereka memiliki reaksi terhadap warna. Ada suasana hati yang diasosiasikan dengan lingkungan yang cerah, hujan atau mendung, gembira atau membosankan. (Darmaprawira, 2002 : 32)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Pada prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, televisi dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik. Warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

- 1) Hue- pembagian warna berdasarkan nama -nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya
- 2) Value- terang gelapnya warna, misalnya tingkatan warna dari putih hingga ke hitam
- 3) Intensity- tingkat kejernihan warna, disebut juga dengan *chroma*

Salah satu fungsi warna dalam hal psikologis yaitu dapat mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia. Warna-warna tertentu dapat memberi pengaruh yang berbeda-beda. Pada abad ke 15 Leonardo da Vinci memberikan warna utama yang *fundamental* yang disebut warna utama psikologi, yaitu merah, kuning, hijau, biru, hitam dan putih, lama sebelum ilmuwan memperkenalkan tentang warna. Berikut gambaran makna filosofis dari masing-masing warna (Prawira, 1989:58-62) :

- 1) Merah

Warna merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian; bersifat agresif, perjuangan, nafsu, aktif, kemauan keras, keberanian, cinta, kebahagiaan, kekerasan, anarki.

- 2) Ungu

Karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, murung, menyerah, duka cita. Akan tetapi, dalam hal desain warna ini menimbulkan kesan agung. Ungu dipercaya dapat menimbulkan kesan mewah, kaya, dan terhormat.

3) Biru

Warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, damai, produktif. Warna biru sangat populer dalam dunia desain, salah satu contohnya adalah corporate blue yang dijadikan lambang Microsoft hingga sekarang.

4) Hijau

Warna hijau relatif lebih netral dibandingkan warna lain. Hijau mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan dan pengharapan. Dalam dunia desain. Warna hijau sangat baik jika diletakkan sebagai penguat. Warna ini paling mudah ditangkap oleh mata, sehingga ia akan terlihat menonjol daripada warna-warna yang lain.

5) Kuning

Kuning adalah warna cerah yang sering dikaitkan dengan matahari, karena itu sebagai kesenangan, keceriaan dan kelincahan. Kuning adalah warna yang paling sulit ditangkap oleh mata, sehingga warna ini justru tidak tampak jika terlalu dominan.

6) Putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, sederhana, kepolosan, jujur, murni, ketulusan. Dalam dunia desain, putih menimbulkan kesan informatif, jelas, dan professional

7) Hitam

Warna hitam melambangkan kegelapan, ketidak hadiran cahaya, menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri. Warna hitam juga menunjukkan sifat-sifat yang positif, tegas, formal dan kuat.

d. Ukuran (*Size*)

Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) tentu memiliki ukuran, bisa besar, kecil, panjang, pendek tinggi, rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dengan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran tersebut tidak mempunyai nilai mutlak atau tetap, yakni bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. (Sanyoto, 2009: 116)

Ukuran dalam dunia desain dapat memberikan penekanan-penekanan tertentu dari sebuah besar-kecilnya sebuah objek. Besar kecilnya sebuah ukuran dapat memberikan kemudahan bagi para pembaca dalam memilih sebuah informasi yang dianggap penting karena secara tidak langsung pembaca dapat langsung diarahkan kesuatu objek dengan penekanan-penekanan tertentu.

e. Gelap Terang (*Value*)

Perbedaan nilai gelap-terang dalam desain grafis disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur *visual* secara kontras gelap-terang. Kontras *value* bersifat relatif, sangat

dipengaruhi oleh background dan elemen-elemen lain disekitarnya. Kontras *value* dalam desain komunikasi *visual* dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. (Supriyono, 2010 : 83)

Penggunaan warna-warna dalam desain grafis yang kurang kontras dapat menciptakan kesan kalem, damai, statis, dan tenang. Sebaliknya, komposisi warna-warna kontras memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dramatis, dan bergairah.

f. Ruang (*Space*)

Ruang adalah jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*). (Sadjiman, 2009 : 153)

Pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Unsur ini sangat menentukan kenyamanan membaca Karena jika tidak ada ruang pada suatu desain maka yang terlihat sangatlah sesak begitu juga bila terlalu banyak ruang kosong pada desain maka akan terlihat hampa. Disini lah seorang desainer dituntut untuk pintar memanfaatkan suatu ruang pada bidang kosong.

g. Bentuk (Shape)

Benda apa saja di alam ini, juga karya seni/desain tentu mempunyai bentuk (*form*). Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Kerikil, pasir, kelereng dan sebagainya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan titik. Kotak, tangki minyak, rumah, dan sebagainya yang memiliki dimensi panjang dan lebar dapat disederhanakan menjadi gempal/ *volume*.(Sanyoto, 2009: 83)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Huruf (*Character*) : yang direpresentasikan dalam bentuk *visual* yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa *verbal* dengan bentuk *visual* langsung, seperti A, B, C, dsb.
- 2) Simbol (*Symbol*) : yang direpresentasikan dalam bentuk *visual* yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan *detail*).
- 3) Bentuk Nyata (*Form*) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara *detail*, hewan atau benda lainnya

C. TINJAUAN DATA (Lima Hewan Khas di Indonesia)

Pembahasan tentang Hewan khas Indonesia salah satunya dari tiga negara yang terbesar memiliki keanekaragaman fauna lebih tinggi karena wilayahnya yang luas dan berpenduduk kepulauan tropis. Khususnya fauna di Indonesia sendiri mengalami masalah ekologi yang muncul di Indonesia adalah proses industrialisasi dan pertumbuhan populasi yang tinggi, menyebabkan prioritas pemeliharaan lingkungan satwa menjadi terpinggirkan. Keadaan ini menjadi semakin buruk akibat aktivitas pemburuan liar yang menjadikan satwa – satwa di Indonesia populosinya mengalami penurunan atau langka karena perburuan liar. Asal mula fauna atau hewan khas Indonesia sangat dipengaruhi oleh aspek geografi dan peristiwa geologi di benua Asia dan Australia, selain itu di Indonesia ada beberapa spesies hewan khas yang dilindungi oleh cagar budaya yang sangat di jaga keaslanya berikut pula contoh hewan khas Indonesia.

Berikut contoh lima hewan Khas di Indonesia :

1. Komodo

Komodo merupakan spesies kadal terbesar yang ada di Indonesia.

Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), komodo atau disebut (*Varanaus Komodiensis*) terdapat di pulau komodo, Rinca, Flores, Goli Motang, dan Gili Dasami Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT).

Berdasarkan monitoring populasi komodo oleh Balai Taman Nasional Komodo survival program (KSP) selama lima tahun terakhir berfluktuasi dengan tren relatif stabil antara 2.400 hingga 3.000 ekor.

Komodo termasuk hewan langka yang terancam punah, komodo salah satu hewan yang dilindungi. Untuk melindungi dibuatlah Taman Nasional yang bertujuan untuk kelestarian Komodo.

Komodo termasuk anggota biawak Varanidea dan Klad Toxicofera, komodo tumbuh dengan panjang hingga 3 meter (10 kaki), untuk berat sekitar 135 kilogram.

2. Harimau Sumatera

Harimau Sumatera (*Phantera tigris sumatrae*) merupakan satu dari enam sub spesies harimau yang masih bertahan hidup hingga saat ini.

Harimau Sumatera termasuk juga dalam klasifikasi satwa kritis yang terancam punah dan dilindungi, populasi sekarang tidak lebih dari 400 ekor. Indonesia sendiri hanya memiliki tiga spesies harimau. Tapi saat ini dua harimau telah dinyatakan punah, yakni Harimau Bali pada tahun 1940 dan Harimau Jawa pada tahun 1980, saat ini tinggal harimau sumatera yang populasinya tidak begitu banyak.

Mereka kehilangan habitat karena tingginya laju deforestasi dan terancam oleh perdagangan ilegal dimana bagian – bagian tubuhnya diperjual belikan dengan harga tinggi. Untuk melestarikan dan upaya konservasi dibangun pusat rehabilitasi Harimau Sumatera untuk merehabilitasi kembali harimau sumatera.

3. Badak Jawa dan Badak Sumatera

Badak Jawa dan Badak Sumatera termasuk juga salah satu satwa yang terancam punah. Di TNBBS populasi badan sekitar 300 ekor. Selama bertahun-tahu, perburuan Badak Sumatera untuk diambil atau bagian-bagian lain yang dipercaya sebagai bahan obat tradisional. Itu berdampak semakin berkurangnya populasi satwa tersebut. Saat ini hilangnya habitat hutan menjadi ancaman utama bagi kelangsungan hidup Badak Sumatera yang tersisa.

Badak Jawa pernah hidup di hampir semua gunung-gunung di Jawa Barat, diantaranya berada hingga diatas ketinggian 3.000 meter diatas permukaan laut. Di Indonesia Badak Jawa dilindungi sejak 1931.

4. Anoa

Anoa banyak sekali ditemukan di Pulau Sulawesi, khususnya di Sulawesi Tenggara. Anoa termasuk dikelompokan sebagai hewan langka dan terancam punah. Dalam sepuluh terakhir populasi anoa mengalami penurunan saat ini diprediksi ada sekitar 5.000 ekor. Jumlah tersebut terus berkurang, karena sering diburu untuk diambil dagingnya, kulit dan tanduknya.

5. Burung Cendrawasih

Burung Jalak Bali hanya bisa ditemui di pulau bali, keberadaan hewan tersebut dilindungi oleh undang – undang.

Ini dilakukan untuk mencegah dari ancaman kepunahan yang semakin serius Burung Cendrawasih merupakan spesies endemik yang dapat ditemui di pulau paling timur Indonesia, yakni Papua.

Dilansir

Berikut 4 Fakta tentang Urban Toys Action Figure, kenapa dijuluki mainan unik dan moderen :

1. Dipopulerkan Tahun 90-an

4 Fakta Urban Toys', mainan mainan unik yang disukai orang mulai remaja hingga dewasa. Urban Toys ini lahir dari budaya pop culture di tahun 90-an dalam bentuk *action figure* yang unik, seniman atau biasa disebut *desainer toys* ini hanya memproduksi dalam jumlah terbatas untuk menjaga eksklusivitasnya.

Michael Lau adalah seniman asal Hongkong yang pertamakali mempopulerkan *Urban Toys*, lalu ada seniman lainnya yaitu Takashi Murakami dari Jepang, Seniman Arkiv sendiri tidak menampik jika ketertarikannya pada urban toys karena membeli karya dari Michael Lau.

2. Berbahan Vinyl atau Resin

Menurut Arkiv, bahan untuk *urban toys* ini adalah vinly yaitu campuran *rubber* dengan plastik. Namun bahan ini masih harus impor dari China atau Jepang karena relatif belum tersedia di dalam negeri. Nah, sebagai alternatif ada bahan lainnya yang bisa digunakan yaitu bahan baku resin, logam atau kayu tergantung, namun hal itu tergantung dari *designer toys* itu sendiri.

3. Tidak Untuk Dimainkan

Meski namanya mainan, tapi ada hal mendasar yang membedakan mainan biasa dengan *urban toys* ini. Filosofinya, mainan ini dibeli untuk dimainkan,

sedangkan urban toys ini cara “menikmatinya” adalah dengan melihatnya. Hal ini dikarenakan sejatinya *Action Figure* adalah barang seni dan dibuat secara detail, selain itu dengan produksi terbatas membuat harganya tidak murah. Sayang jika vinyl toys untuk dilihat dan dinikmati, malah dimainkan akhirnya rusak.

4. Mudah dalam Perawatan

Mainan urban toys ini cukup keras, dan dalamnya kopong (kosong) jadi cukup mudah merawatnya. Menurut Arkiv, untuk perawatannya cukup dibersihkan dengan lap yang bersih untuk menghilangkan debu atau kotoran lainya yang menempel. Setelah itu di display kembali agar dapat dilihat dan dinikmati seni urban toys yang mempunyai seni mainan yang unik dan menarik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kolektor adalah orang yang mengumpulkan benda untuk koleksi misal (perangko, benda bersejarah, dan benda – benda unik atau menarik yang sering dikaitkan dengan minat atau hobi.)

5. Ciri – ciri mainan action figure

Salah satu ciri dari action figure sendiri dilihat dari segi bentuk dan pengemasanya yaitu antarlain :

- a. Membedakan mana mainan yang orisinil dan mainan tiruan atau palsu
- b. Perhatikan wujud mainan pada kemasan dan label pada mainan tersebut
- c. Perhatikan bahan dan fisik dari mainan action figurenya
- d. Dari segi warna harus rapi dan halus itu salah satu ciri action figure yang ori

6. Manfaat mainan action figure

Dalam mengkoleksi mainan *action figure* kita dapat melihat dari mana kita mendapatkan mainan tersebut, terkadang diperlukan usaha untuk membuat karya action figure atau pun kita membeli sekalipun. Berikut manfaat dari mainan action figure dilihat dari kaca mata kita sehari – hari :

- a. Mempunyai rasa tanggung jawab dengan mainan kita karena dengan merawat mainan dan menyimpan dengan baik, membuat mainan kita menjadi awet dan terlihat bagus untuk waktu yang lama.
- b. Menjadikan mainan action figure kita menjadi barang investasi, dari berbagai mainan *action figure* karakter yang banyak dicari atau di koleksi kusus yang langka biasanya di nilai lebih. hargapun meningkat dari hari ke hari, bisa jadi investasi ? bila kita merawat koleksi mainan kita dengan baik.
- c. Melatih diri untuk selalu menabung, Harga action figure tak selalu murah, kamu perlu menganggarkan budget khusus untuk memiliki action figure yang diinginkan. Langkah ini bisa jadi solusi yang baik agar hobi nggak mengganggu keuangan kamu.
- d. Mengurangi Stres memiliki hobi terbukti bisa membuat tubuh dan pikiran kita menjadi relaks, saat kamu jenuh memainkan atau menggambar action figure yang kamu mainkan. bisa menjadi alternatif penghilang stres yang cukup ampuh.

7. Fungsi Mainan Action Figure

- a.* Sebagai media alat komunikasi melalui mainan action figure untuk memperkenalkan sejarah suatu karya atau karakter suatu figure tertentu.
- b.* Action figure juga bisa digunakan untuk media memperindah suatu ruangan maupun kamar sesuai kenyamanan konsumen.
- c.* Action figure pada saat ini sekarang banyak diminati konsumen fungsinya bisa untuk koleksi maupun untuk Investasi jangka panjang.
- d.* Bisa mempererat hubungan sesama rekan - rekan penghobi mainan action figure.

