

**PENCIPTAAN ACTION FIGURE SUPERHERO**

**JURNAL**



**RAHMI IKHLASIAH**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Wisuda Periode September 2015**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

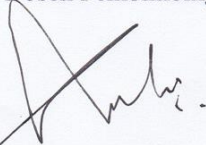
**PENCIPTAAN *ACTION FIGURE SUPERHERO***

**RAHMI IKHLASIAH**

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Rahmi Ikhlasiah untuk persyaratan wisuda periode September 2015 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

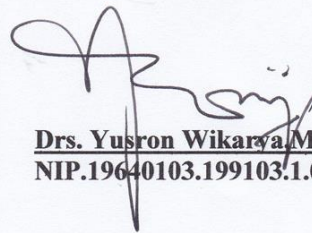
Padang, 29 Mei 2015

Dosen Pembimbing I



**Drs. Erfahmi, M.Sn.**  
**NIP. 19551011.198303.1.002**

Dosen Pembimbing II



**Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.**  
**NIP. 19640103.199103.1.005**

## **ABSTRAK**

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan karakter *superhero* yang penulis ciptakan ke dalam bentuk *action figure*. Teknik yang digunakan adalah teknik *casting* dengan bahan resin. Melalui teknik *casting* tersebut penulis menciptakan tiga karakter *superhero* yaitu Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah, masing-masingnya dibuat dalam berbagai bentuk yaitu dalam bentuk anatomi manusia normal, bentuk *chibi* dan dalam bentuk kapsul. Sehingga terlahirlah karya *action figure superhero* yaitu: Kapten Milo, Kapten Milo Chibi, Kapten Milo Hunt, Milo Cahaya Bulan, Kapsul Kapten Milo, Kapsul Milo Hunt, Kapsul Milo Cahaya Bulan, Aries, Chibi Aries, Badai Aries, Aries 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. Ketiga karakter *superhero* tersebut Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah muncul sebagai pahlawan yang melindungi dan menyelamatkan manusia dari kejahatan sekelompok orang yang berasal dari organisasi kejahatan.

## **ABSTRACT**

The purpose of this final assignment/scription is to visualize superhero characters in action figure form that had been created by writer. By casting technique, writer creates three superhero characters that are Kapten Milo, Aries, and Angkasa Resah, each of them is created in the form of normal human anatomy, chibi form and in the form of capsules. From these superhero characters, it provides some action figures of superhero that are: Kapten Milo, Kapten Milo Chibi, Kapten Milo Hunt, Milo Cahaya Bulan, Kapsul Kapten Milo, Kapsul Milo Hunt, Kapsul Milo Cahaya Bulan, Aries, Chibi Aries, Badai Aries, Aries 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. The third character of the superhero Kapten Milo, Aries, and Angkasa Resah appear as heroes who protect and save people from a group of evil where come from the criminal organization.

## **PENCIPTAAN ACTION FIGURE SUPERHERO**

Rahmi Ikhlasiah<sup>1</sup>, Erfahmi<sup>2</sup>, Yusron Wikarya<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: [Rahmiikhlasiah@gmail.com](mailto:Rahmiikhlasiah@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The purpose of this final assignment/scription is to visualize superhero characters in action figure form that had been created by writer. By casting technique, writer creates three superhero characters that are Kaptan Milo, Aries, and AngkasaResah, each of them is created in the form of normal human anatomy, chibi form and in the form of capsules. From these superhero characters, it provides some action figures of superhero that are: Kaptan Milo, Kaptan Milo Chibi, Kaptan Milo Hunt, Milo Cahaya Bulan, Kapsul Kaptan Milo, Kapsul Milo Hunt, Kapsul Milo Cahaya Bulan, Aries, Chibi Aries, Badai Aries, Aries 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. The third character of the superhero Kaptan Milo, Aries, and Angkasa Resah appear as heroes who protect and save people from a group of evilwhere come from the criminal organization.

**Kata Kunci:** *Superhero, Action Figure, Teknik Casting*

### **A. Pendahuluan**

*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. *Superhero* mulai populer sejak kemunculan karakter *Superman* dalam komik Amerika Serikat pada tahun 1938. Karakter *Superman*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2015.

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup>Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

yang sangat khas dan memiliki tema cerita yang menarik banyak digemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

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. 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 melapokan bahwa, “Keberadaan budaya asing di tanah air sudah mengancam eksistensi budaya lokal. Film seperti *Avengers* justru lebih dimintai ketimbang karya anak bangsa sendiri. Hal ini tidak lepas dari minimnya perhatian pemerintah terhadap pencipta Superhero lokal”.

Permasalahan lain 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* 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 kedalam bentuk *action figure*.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana cara memvisualisasikan karakter baru *superhero* Kapten Milo, Aries, dan Angkasa Resah ke dalam bentuk *action figure*?

Karya yang menjadi acuan penulis dalam pembuatan *action figure* adalah *Chibi action figure* produk Bandai dan karya *urban vinyl toys* desainer Frank kozik yang berjudul *Mongers* dan *SmokingLabbit*.

Tujuan dari tulisan ini adalah 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*). Sedangkan manfaatnya adalah 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.

## **B. Metode Penciptaan**

Dalam proses perwujudan karya akhir ini, penulis menggunakan metode atau teknik *casting* dengan *action figure* sebagai media untuk memvisualisasikan karakter *superhero* yang penulis ciptakan. Ramanto (2007:34) menyebutkan bahwa, “teknik casting disebut juga dengan teknik cor atau teknik tuang, bahan yang digunakan adalah bahan yang bisa cair pada tahap yang akan di cor dan mengeras setelah beberapa lama di dalam cetakan

(Mold Matrix). Untuk mewujudkan hal tersebut ada beberapa tahapan yang dilalui yaitu:

Persiapan, merupakan tahap yang paling awal. Pada tahap ini penulis melakukan penggalan informasi dari berbagai literatur, referensi maupun media baik berupa foto-foto tentang *supehero* yang ada baik *superhero* dalam negeri maupun *superhero* luar negeri.

Elaborasi (Pencarian ide), pencarian ide dapat dilakukan dengan melakukan penelitian kelapangan (Studi lapangan). Setelah mendapatkan ide berkarya, selanjutnya memikirkan bentuk karya apa yang akan dibuat, serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya.

Sintesis, merupakan cara mencurahkan ide yang telah ada kesebuah media atau bahan berupa resin sehingga menghasilkan sebuah karya. Realisasi Konsep, proses pembuatan karya dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan terlebih dahulu dalam berkarya. Penyelesaian, pada tahap ini penulis melakukan persiapan untuk pameran karya yang penulis buat.

## C. Pembahasan

### 1. Karya 1



**Gambar 1**

Judul:Kaptan Milo

Tinggi 21,5 cm. Lebar kiri ke kanan 11 cm.

Lebar depan ke belakang 4 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)



Kepten Milo merupakan nama karakter utama *superhero* yang penulis buat. Nama Milo penulis ambil dari singkatan “mesign lokal hero”, berarti bahwa karakter *superhero* yang penulis buat merupakan karakter *superhero* lokal ciptaan penulis sendiri tanpa meniru karakter *superhero* yang ada baik dari luar negeri maupun dari dalam negeri. Beberapa ciri khas Kapten Milo seperti pada bagian kepala terdapat tanduk, kepala tertutup helm yang pada bagian mulut dan hidung terbuka, dan bentuk bahu yang berbeda dengan karakter lain yang disesuaikan dengan bentuk kostum. Dan terdapat lambang kepala kerbau yang disederankan pada bahu, tangan dada, dan ikat pinggang. Adapun warna-warna yang terdapat pada kostum Kapten Milo adalah merah, hitam, biru dan abu-abu. Perlambangan warna tersebut menurut Darmaprawira (2002:45) yaitu Merah adalah warna terkuat dan menarik perhatian, bersifat agresif, lambang primitive. Warna hitam juga dapat menunjukkan sifat- sifat positif, yaitu menandakan sifat tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat. Warna biru mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Karena sifatnya yang netral warna abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah dalam pertentangan.

Berdasarkan bentuk kostum dan perlambangan tersebut penulis menggambarkan karakter Kapten Milo adalah sebagai seorang yang menyenangkan, penuh semangat, kuat dan teguh pendirian. Milo bukanlah sosok yang mudah dipengaruhi, saat dia telah menetapkan satu impian ia akan berjuang sepenuh jiwa dan raganya untuk menggapai impian tersebut.

## 2. Karya 1.a



**Gambar 2**

Judul:Kapten Milo Chibi

Tinggi 10 cm. Lebar kiri ke kanan 10 cm.

Lebar depan ke belakang 5 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Kapten Milo Chibi ini merupakan penyederhanaan bentuk dari Kapten Milo. Anatomi Kapten Milo Chibi ini sudah menyimpang dari aturan anatomi manusia normal. Kapten Milo Chibi masih memiliki kesamaan dengan Kapten Milo anatomi asli, yaitu pada bentuk helm, kostum dan warna yang digunakan pada karakter tersebut namun telah mengalami sedikit penyederhanaan bentuk. Perubahan bentuk ini, penulis lakukan untuk memberikan kesan yang lebih lucu pada *action figure* Chibi Kapten Milo ini.

## 3. Karya 1.b



**Gambar 3**

Judul: Kapten Milo Hunt

Tinggi 10 cm. Lebar kiri ke kanan 10 cm.

Lebar depan ke belakang 9 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Kapten Milo Hunt merupakan bentuk perubahan kedua dari Kapten Milo. Sebutan Hunt berasal dari bahasa Inggris yang berarti memburu atau berburu. Perbedaan karakter Kapten Milo Hunt ini terletak pada warna dan tambahan senjata yaitu pedang dan perisai, sedangkan dari segi bentuk masih tetap sama dengan bentuk Chibi Kapten Milo pertama.

#### 4. Karya 1.c



**Gambar 4**

Judul: Milo Cahaya Bulan

Tinggi 14 cm. Lebar kiri ke kanan 17 cm.

Lebar depan ke belakang 12 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Kapten Milo Cahaya Bulan merupakan bentuk perubahan Kapten Milo yang ketiga. Pada perubahan ke tiga ini Kapten Milo kembali berubah warna dan senjata yang digunakan juga berbeda dari yang sebelumnya. Senjata yang digunakan sangat besar. Warna-warna yang terdapat pada karakter Milo Cahaya Bulan ini adalah merah, hitam, kuning, orange dan abu-abu.

#### 5. Karya 1.d



Kapten Milo



Kapten Milo Hunt



Milo Cahaya Bulan

**Gambar 5**

Judul: Kapsul Toys Kapten Milo

Tinggi 6,5 cm. Lebar kiri ke kanan 6,5 cm. Lebar depan ke belakang 3,5 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Kapsul Kapten Milo ini merupakan Kapten Milo yang dibuat dalam bentuk seperti kapsul. Kapsul Kapten Milo ini penulis buat sebagai media pendukung dari karakter Kapten Milo. Warna pada kapsul Kapten Milo ini masih sama dengan tiga karakter Kapten Milo yang berbentuk *chibi* yaitu

Kapten Milo chibi, Kapten Milo Hunt dan Milo Cahaya Bulan. Perbedaannya terdapat pada bentuk yang sangat sederhana dengan pemberian kontur berwarna hitam untuk memunculkan bentuk kostum dan helm. Perbedaan lainnya yaitu penghilangan senjata pada karakter Kapten Milo Hunt dan pada Milo Cahaya Bulan.

## 6. Karya 2



**Gambar 6**

Judul:Aries

Tinggi 22 cm. Lebar kiri ke kanan 11 cm.

Lebar depan ke belakang 4 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Aries merupakan nama *superhero* yang penulis ciptakan. Kata Aries penulis ambil dari nama sebuah zodiak yaitu zodiak Aries. Sehingga dengan alasan tersebut karakter *superhero* yang kedua diberi nama Aries. Aries memiliki ciri khas pada bagian helm, seperti bagian muka terdapat taring dan bagian atas kepala terdapat dua buah tonjolan pada sisi kiri dan kanan membentuk telinga, sehingga terlihat jelas bahwa karakter Aries berasal dari bentuk harimau. Warna yang terdapat pada Aries adalah dominan warna orange, biru, ungu, hitam. Warna orange atau jingga dalam Minarsih dan Zubaidah (2012:100), menggambarkan kehangatan dan keagungan, serta memiliki kesan mewah. Sedangkan warna biru, ungu, dan hitam dalam

Darmaprawira (2002:45) memiliki perlambangan yaitu, biru menggamabarkan sikap tenang, warna ungu memberikan gambaran mengesankan dari karakter Aries. Warna hitam melambangkan kekukuhan dan ketegasan terhadap kebenaran.

Melalui karakter Aries ini, penulis mencoba menggambarkan karakter pahlawan super yang penuh keagungan. Berbeda dengan karakter kapten Milo yang memiliki semangat yang berapi-api dan sedikit agresif, Aries sangat mempertimbangkan setiap langkah dan keputusan yang ia ambil, agar semua hasil yang ia capai menjadi mengesankan. Aries merupakan karakter yang selalu ingin mencuri perhatian setiap orang yang ada disekitarnya.

#### 7. Karya 2.a



**Gambar 7**

Judul: Chibi Aries

Tinggi 11 cm. Lebar kiri ke kanan 7 cm.

Lebar depan ke belakang 6,5 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Chibi Aries ini juga merupakan bentuk lain dari Aries dengan anatomi normal. Sama halnya dengan Chibi kapten Milo, pada Chibi Aries juga terdapat perbedaan dengan Aries anatomi normal walaupun dari segi warna masih sama dengan yang anatomi normal. Perbedaan ini terletak pada perubahan ukuran telinga, bentuk lingkaran pada bagian bawah telinga dan pada lambang yang terdapat pada kepala Chibi Aries yang diberi tambahan warna pada bagian tengahnya. Perubahan ini dilakukan untuk menonjolkan ciri khas dari karakter anatomi Aries normal.

## 8. Karya 2.b



**Gambar 8**

Judul:BadaiAries

Tinggi 12 cm. Lebar kiri ke kanan 12 cm.

Lebar depan ke belakang 13 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Badai Aries adalah bentuk perubahan kedua dari Aries. Secara keseluruhan bentuk masih memiliki kesamaan dengan Chibi Aries. Perbedaannya terletak pada warna dan pada Badai Aries ini terdapat senjata, berupa tongkat yang dipegang pada sebelah kiri dan kanan. Warna-warna yang terdapat pada Badai Aries ini adalah orange, hitam, merah, abu-abu dan kuning.

## 4. Karya 2.c



**Gambar 9**

Judul: Aries Pelangi Hitam

Tinggi 14 cm. Lebar kiri ke kanan 17 cm.

Lebar depan ke belakang 12 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Nama Aries Pelangi Hitam pada perubahan ke tiga dari Aries ini bukan berarti sesuatu yang buruk yang membawa kegelapan. Tetapi sesuatu yang memberikan harapan dan keindahan ketika kegelapan. Warna-warna yang terdapat pada Aries Pelangi Hitam ini adalah hitam, kuning, orange, ungu, merah dan abu-abu. Pada karakter ini juga terdapat senjata yang memiliki bentuk yang sama dengan senjata pada Kapten Milo, kecuali pada warna senjatanya.

## 5. Karya 2.d



Aries



Badai Aries



Aries Pelangi Hitam

### Gambar 10

Judul: Kapsul Toys Aries

Tinggi 6 cm. Lebar kiri ke kanan 4,5 cm. Lebar depan ke belakang 3,5cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

*Action Figure* ini kapsul Aries ini penulis buat untuk mendukung karakter Aries yang anatomi normal dan yang dalam bentuk chibi sehingga lebih terlihat lucu dan unik. Untuk memperkuat karakter kapsul Aries ini penulis memunculkan bentuk telinga harimau agar kesan bahwa karakter ini memang diambil dari bentuk harimau tetap terlihat. Untuk memunculkan bentuk kepala dan badan pada kapsul Aries ini penulis beri kontur dengan cat hitam. Senjata yang terdapat pada Badai Aries dan Aries Pelangi Hitam juga penulis hilangkan.

## 6. Karya 3



### Gambar 11

Judul: Angkasa Resah

Tinggi 22 cm. Lebar kiri ke kanan 11 cm.

Lebar depan ke belakang 4 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Karakter ketiga penulis beri nama Angkasa Resah, merupakan kegelisahan alam semesta, kegelisahan orang banyak terhadap sosok

seorang pahlawan yang benar-benar membela kebenaran. Karakter Aries terinspirasi dari bentuk belalang tergambar dari bentuk antena pada bagian kepala, namun pada karakter angkasa resah ini bentuk antena menghadap kebawah. Selain antena, Angkasa Resah juga memiliki penutup pada bagian mulut yang juga terinspirasi dari bentuk mulut belalang, namun sudah mengalami penyederhanaan bentuk. Warna-warna yang terdapat pada angkasa resah adalah warna hijau, biru, hitam, putih dan abu-abu. Penjelasan mengenai warna tersebut berdasarkan pendapat Darmaprawira dalam (2002:45) yaitu warna biru mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Warna hijau memiliki karakter hampir sama dengan biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau relatif lebih netral. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat warna putih atau berlawanan dengan cahaya terang. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, dan putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.

Angkasa Resah merupakan karakter *superhero* yang sangat tenang dan cerdas. Karakter ini digambarkan sebagai sosok yang misterius, karena sering terpisah dari kedua karakter *superhero* lainnya. Angkasa Resah lebih suka berjuang sendiri dalam menghadapi musuh, karena dia yakin dengan dirinya sendiri. Setiap keputusan yang ia ambil memang sudah direnungkan sematang mungkin.



### 7. Karya 3.a



**Gambar 12**

Judul: Chibi Angkasa Resah  
Tinggi 9 cm. Lebar kiri ke kanan 6,5 cm.  
Lebar depan ke belakang 6,5 cm  
Bahan: Resin  
Sumber: Penulis (2015)

Chibi Angkasa Resah merupakan versi atau bentuk lain dari Angkasa Resah. Terdapat beberapa pengurangan dan penambahan pada Chibi Angkasa Resah ini dibandingkan dengan karakter aslinya. Pengurangan terletak pada lambang kepala belalang yang dihilangkan pada bahu, ikat pinggang dan pada lengan pengurangan lainnya yaitu pada bentuk kostum yang pada Angkasa Resah asli kostum atau baju tidak langsung terhubung dengan ikat pinggang, sedangkan pada Chibi Angkasa Resah kostum langsung terhubung dengan ikat pinggang. Penambahan yang penulis lakukan pada karakter ini adalah pemberian warna pada tengah-tengah ikat pinggang yang berbentuk garis lurus. Penambahan lainnya adalah bentuk panah pada bagian atas kepala yang dimunculkan atau ditinggikan, sedangkan pada Angkasa Resah dengan anatomi asli bentuk panah tidak timuculkan.

### 8. Karya 3.b



**Gambar 13**

Judul: R-Resah  
Tinggi 9 cm. Lebar kiri ke kanan 9 cm.  
Lebar depan ke belakang 10 cm  
Bahan: Resin  
Sumber: Penulis (2015)

R-Resah merupakan singkatan dari Rain-Resah. Karakter ini merupakan perubahan kedua dari Angkasa Resah. Kata “Rain” berasal dari bahasa Inggris yang berarti hujan. R-Resah memiliki kekuatan berupa mampu memanggil hujan dan hujan yang jatuh berubah menjadi jarum-jarum yang dapat mengancurkan musuhnya. Pada R-Resah juga terdapat dua senjata berupa pistol yang dipegang pada kedua belah tangannya. Adapun warna-warna yang terdapat pada karakter R-Resah adalah putih, hijau, biru, abu-abu, hitam dan merah.

### 9. Karya 3.c



**Gambar 14**

Judul: Ultimate Resah

Tinggi 14 cm. Lebar kiri ke kanan 17 cm.

Lebar depan ke belakang 12 cm

Bahan: Resin

Sumber: Penulis (2015)

Ultimate Resah merupakan nama perubahan ke tiga karakter Angkasa Resah. Kata ultimate pada nama tersebut berarti paling besar. Paling besar yang dimaksudkan disini adalah kekuatan yang sangat besar dibandingkan dengan karakter Angkasa Resah sebelumnya. Tidak hanya kekuatan yang besar, senjata yang digunakan pun juga sangat besar. Komposisi warna pada senjata disesuaikan dengan warna pada karakter Ultimate Resah tersebut. Adapun warna yang digunakan pada karakter ini adalah, hitam, hijau, biru, orange, abu-abu.

## 10. Karya 3.d



**Gambar 15**

Judul: Kapsul Toys Angkasa Resah  
Tinggi 6,5 cm. Lebar kiri ke kanan 4,5 cm. Lebar depan ke belakang 3,5 cm  
Bahan: Resin  
Sumber: Penulis (2015)

Kapsul Angkasa Resah merupakan Angkasa Resah dalam bentuk bulat seperti kapsul. Untuk memunculkan dan mempertegas bentuk pada kostum secara keseluruhan, penulis member kontur dengan warna hitam. Dalam hal warna ketiga karakter Kapsul Angkasa resah ini memiliki kesamaan dengan Angkasa Resah berbentuk chibi. Sama halnya dengan Kapten Milo dan Aries, untuk menunjukkan bahwa Angkas Resah terinspirasi dari bentuk belalang, penulis member antenna pada bagian atas Kapsul Angkasa Resah ini. Selain itu, penulis juga menghilangkan senjata pada karakter R-Resah dan Ultimate Resah.

### D. Kesimpulan dan Saran

Penciptaan karakter *superhero* ini merupakan salah satu cara bagi penulis untuk kembali mengingatkan masyarakat pada karakter *superhero* Indonesia yang sudah lama terlupakan.

Selama proses penciptaan karya akhir ini mulai dari pencarian ide, pencarian karya sebagai acuan dalam penciptaan bentuk karakter, persiapan desain, hingga terwujudnya sebuah karya. 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 terakhir dalam bentuk seperti kapsul yang lebih simple, kecil, dan lucu.

Dengan menciptakan *action figure Superhero* ini penulis berharap dapat memperoleh apresiasi yang besar dari masyarakat dan menjadi ide bagi pencipta karakter *superhero* dalam mengembangkan karakter *superhero* Indonesia kedepannya.

Catatan: Artikel ini di susun berdasarkan laporan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Erfahmi, M.Sn. dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

### **Daftar Rujukan**

- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya ed. Ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Minarsih dan Zubaidah. 2012. *Seni Rupa dalam Kawasan Seni dan Budaya*. Padang: UNP Press
- Rachman Sari, Henny. 2012, 19 Mei. *Asal Dikemas Menarik Superhero Lokal Bisa Laku*. Merdeka.com. Jam 16:28.
- Ramanto, Muzni. 2007. *Sculpture*. Padang: Seni Rupa FBSS UNP Padang.
- Kurniawan, Andri. 2009. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan "Action Figure"* Center. (Skripsi). Yogyakarta: FT UAJ