

## **Bab II Tinjauan Teori dan Data Fasilitas Figur Aksi *Marvel***

### **II.1 Tinjauan Umum Kidult Pada Hobi**

#### **II.2.1 Hobi**

Menurut Bintang Verdyanto (2020) Hobi adalah aktivitas waktu luang yang Anda lakukan untuk menenangkan pikiran di waktu luang. Hobi dimaksudkan untuk memuaskan hasrat dan memberikan kesenangan. Tidak jarang orang rela mengorbankan uang dalam jumlah besar demi menekuni hobinya.

Menurut Isnaeni dkk. (Abdulloh ,2020) Hobi adalah kegiatan mengisi waktu luang atau waktu senggang yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk mengisi waktu luang. Kegiatan tersier meliputi hobi untuk mengejar hobi dan kesenangan khusus di waktu senggang untuk kepuasan diri setelah memenuhi kebutuhan primer .

Jadi dapat disimpulkan bahwa hobi adalah suatu kegiatan kegemaran seseorang untuk mengisi waktu senggang yang dilakukan seseorang untuk menenangkan pikiran atau hanya menghibur diri. *Hobbies* adalah sebutan untuk orang-orang yang memiliki hobi tertentu. Hobi dapat dibedakan jenisnya menjadi hobi membuat, memperbaiki, bermain, menonton, membaca, dan mengoleksi. Hobi bermain bisa berupa permainan fisik maupun permainan pikiran, atau pertarungan strategi . Permainan fisik antara lain futsal, basket, dan voli. Sedangkan permainan pikiran antara lain video game, catur, sihir, dll. Hobi dalam bentuk permainan biasanya mengandung unsur strategi. Contoh hobi membuat antara lain memasak, mematum, melukis membuat game, menjahit, menulis, membuat film, membuat barang elektronik, dll. Contoh hobi memperbaiki antara lain memperbaiki barang elektronik, memperbaiki perabotan rumah

tangga, memperbaiki pakaian, memperbaiki kendaraan, dll. Contoh hobi menonton antara lain menonton film, menonton berita, menonton permainan olahraga, dll. Contoh hobi membaca antara lain membaca sejarah, membaca biografi, membaca fiksi, membaca novel, membaca penelitian dll. Contoh hobi mengkoleksi antara lain koleksi barang-barang seni, koleksi buku (bibliophile), koleksi alat music, koleksi barang antic, koleksi barang elektronik, koleksi koin dan perangko (filatelis), koleksi pakaian dan aksesoris, koleksi mainan, koleksi kendaraan, dan koleksi spesimen biologi.

Hobi adalah sesuatu yang disukai, dan biasanya berkembang secara otomatis tanpa bimbingan apa pun saat pertama kali memulainya. Selain itu, hobi juga dapat membentuk kepribadian kita masing-masing. Baik itu kepribadian emosional kita, bentuk fisik atau ciri fisik kita, kepribadian artistik kita, kepribadian pribadi kita, atau fantasi kita. Contohnya dengan hobi para filatelis mengoleksi prangko unik, kepribadiannya ini tentu bisa lebih sabar. Orang yang suka menyanyi atau memainkan alat musik pasti memiliki jiwa seni. Contoh lain yang dimiliki pada orang-orang yang sangat menyukai olahraga adalah secara alami mengubah karakteristik fisik, menjadikannya lebih atletis. Bahkan kebiasaan dan gaya Anda sehari-hari pun bisa berubah karena hobi itu sendiri.

Tentunya dari hobi tersebut mempunyai potensi bisnis industri didalamnya. Menurut Suparyanto dan Rosad (2015, 2020) Industri adalah suatu usaha atau kegiatan yang mengolah bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi yang mempunyai nilai tambah untuk memperoleh keuntungan. Industri ini mencakup perusahaan perakitan dan perbaikan. Produk industri ada tidak hanya sebagai barang tetapi juga sebagai jasa.

Menurut Sandi (Iyan & Pailis, 2010) Industri adalah suatu usaha untuk menghasilkan produk jadi dari bahan baku atau bahan mentah melalui proses produksi yang melibatkan pengolahan dalam jumlah besar sehingga dapat diperoleh produk dengan kualitas terbaik dengan harga serendah mungkin. Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan baku, bahan mentah, barang setengah jadi, dan/atau barang jadi untuk menghasilkan produk yang mempunyai nilai guna lebih tinggi, termasuk di dalamnya rancang bangun dan rekayasa industri di bidang desain dan rekayasa industri. Jenis-jenis industri berdasarkan bahan baku antara lain :

- Industri ekstraktif (bahan baku langsung dari alam) :
  - 1) Pertanian;
  - 2) Perkebunan;
  - 3) Perhutanan;
  - 4) Perikanan;
  - 5) Peternakan;
  - 6) Pertambangan.
- Industri Nonekstraktif (bahan baku tidak langsung diperoleh dari alam) :
  - 1) Otomotif;
  - 2) Tekstil;
  - 3) Pemintalan kapas;
  - 4) Badan usaha pengelolaan logam;
  - 5) Pembuatan mainan.
- Industri Fasilitatif (Penjual jasa) :
  - 1) Asuransi;
  - 2) Perbankan;
  - 3) Transportasi;
  - 4) Ekspedisi.
- Industri Kreatif, berdasarkan Instruksi Presiden Nomer 6 Tahun 2009 tentang pengembangan ekonomi kreatif terdapat 14

subsektor yang merupakan bagian dari industri kreatif antara lain:

- 1) Penelitian dan Pengembangan;
- 2) Penerbitan;
- 3) Perangkat lunak;
- 4) TV dan Radio;
- 5) Desain;
- 6) Musik;
- 7) Film;
- 8) Permainan dan Games;
- 9) Jasa Periklanan;
- 10) Arsitektur;
- 11) Seni Pertunjukan;
- 12) Kerajinan;
- 13) Fesyen;
- 14) Seni Rupa.

Jenis-jenis industri berdasarkan modal dan tenaga kerja adalah sebagai berikut :

- 1) Industri rumah tangga: <4 orang
- 2) Industri kecil : 5-9 orang
- 3) Industri sedang: 20-99 orang
- 4) Industri besar: >100 orang

## **II.2 Kidult**

Menurut Asli, dkk (2024) Istilah "*kidult*" sendiri mengacu pada orang dewasa yang senang melakukan sesuatu untuk anak-anak atau membelikan sesuatu untuk anak-anak. Menurut Louisiane (2019) *Kidult* adalah orang dewasa yang cerdas dan menikmati hiburan untuk anak-anak. Dengan semakin meningkatnya perilaku konsumen di masyarakat modern, *Kidult* tidak hanya menjadi sekedar tren konsumsi, namun menjadi gaya hidup konsumtif di masyarakat.

Dengan demikian istilah *kidult* sendiri dapat disimpulkan sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan situasi di mana orang dewasa menikmati atau membeli

barang-barang yang ditujukan untuk anak-anak. *Kidult* juga dapat diartikan sebagai fenomena dimana seseorang sebenarnya sudah dewasa, namun masih menikmati kehidupan dan kebiasaan anak-anak atau remaja. Fenomena *Kidult* disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pandemi COVID-19 yang membuat banyak orang harus berdiam diri di rumah dan merasa bosan. Setelah itu, banyak orang mengenang kembali nostalgia dan mengeksplorasi hobi yang mereka miliki saat kecil. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan terjadinya fenomena *kidult* adalah orang dewasa mempunyai kekuatan finansial untuk membeli barang-barang yang diinginkannya sejak kecil.

*Kidult* juga mempunyai peluang untuk melahirkan aktivitas positif, seperti aktivitas investasi dan terciptanya interaksi dan koneksi baru, melalui komunitas *Kidult* sebagai wadah bagi orang-orang yang mempunyai minat, bakat dan hobi yang sama. Komunitas *kidult* juga dapat menjadi wadah untuk menghasilkan wawasan, pengetahuan, pengetahuan, dan pengalaman. Orang dewasa, khususnya generasi milenial, yang lebih menyukai mainan dianggap belum dewasa bahkan terjebak di masa kecilnya. Namun pembahasan di atas menunjukkan bahwa produk mainan yang dibeli oleh orang dewasa lebih mudah dinikmati dan memiliki nilai nostalgia. Berikut adalah Jenis-jenis *kidult* berdasarkan kegemarannya :

a) Mengoleksi Figur Aksi (*Action Figure*)

Aktivitas pelaku *kidult* umumnya mengoleksi *Action Figure* dirumahnya masing-masing.



Gambar2. 1 Orang Berpose

<https://www.idntimes.com/life/inspiration/deny-hung/manfaat-positif-koleksi-action-figure-c1c2-1>

b) Bermain *Playground*.

Selain mengoleksi benda dan mainan, beberapa orang juga menikmati permainan fisik yang biasa dilakukan anak-anak, seperti bermain di taman bermain. Menurut studi *Journal of Korea Society*, *kidult* tidak hanya merupakan fenomena pembelian produk oleh anak-anak, tetapi juga perasaan keterikatan terhadap produk yang mereka gunakan saat masih anak-anak.



Gambar2. 2 Outbound

<https://www.inilah.com/foto-unik-playground-ini-siapkan-wahana-bermain-untuk-dewasa>

c) Bermain *Arcade Games*.

Bermain game *arcade* juga merupakan salah satu contoh *kidult*. *Kidult* dapat disebabkan oleh berbagai macam penyebab, antara lain keinginan untuk bernostalgia, kebutuhan akan game sebagai mekanisme coping, dan regresi. Mekanisme coping sendiri merupakan cara atau taktik seseorang dalam menghadapi situasi yang membuat dirinya merasa stres atau tertekan. Sedangkan mekanisme regresi atau kemunduran psikologis adalah perilaku seseorang yang tiba-tiba menjelma menjadi sosok “muda” dalam kondisi tertentu. Salah satu arcade yang sering Anda temukan di mall adalah *Game Master* atau *Time Zone*.



Gambar2. 3 Game Master

<https://id.foursquare.com/v/game-master/4bc9699f511f9521d4c0adc7>

d) Bermain *Video Game*.

Bermain *video game*, banyak orang yang sudah dewasa yang menikmati bermain *video game*, baik itu *game* konsol, *PC*, atau permainan *mobile*.



Gambar2. 4 Main Handphone

<https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/03/070000165/mengenal-apa-itu-video-game-dan-sejarah-awalnya?page=all>

e) Mengoleksi Barbie

Mengoleksi mainan barbie, Barbie adalah merek boneka yang sangat terkenal yang pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan mainan Amerika Serikat, Mattel, Inc., pada tahun 1959. Boneka Barbie diciptakan oleh Ruth Handler, salah satu pendiri Mattel, yang terinspirasi oleh boneka Jerman bernama Bild Lilli. Meskipun terutama dianggap sebagai mainan untuk anak perempuan, Barbie juga memiliki basis penggemar yang luas di antara orang dewasa yang mengoleksi boneka ini karena nilai nostalgia, estetika, dan nilai koleksi yang tinggi.



Gambar2. 5 Rumah Barbie

<https://www.liputan6.com/health/read/531412/pria-41-tahun-hobinya-koleksi-barbie-dan-rela-rogoh-ratusan-juta>

f) Mengoleksi *Die-cast*.

Mengoleksi mainan *die-cast*, *Die-cast* adalah mainan model koleksi yang dibuat dengan metode die-casting. Die-casting adalah proses pengecoran logam dengan melelehkan logam dan memasukkannya ke dalam cetakan di bawah tekanan dan kecepatan tinggi. Bahan utama yang digunakan dalam die-casting adalah paduan aluminium, magnesium, dan seng. Salah satu merk yang terkenal yang sering muncul di pasaran adalah hot wheels.



Gambar2. 6 Hotwheels

<https://www.mldspot.com/trending/bayu-hidayat-sang-superfan-diecast-dan-hot-wheels>

g) Bermain *Fingerboard*.

Contoh lainnya adalah bermain dengan *mini skateboard* yang dimainkan hanya dengan menggunakan dua jari. *Fingerboard* adalah mainan kecil yang meniru skateboard, namun dirancang untuk dimainkan dengan jari Anda. *Fingerboard* biasanya terbuat dari kayu atau plastik dan berukuran kecil dibandingkan dengan *skateboard* asli. Mainan ini banyak digemari

oleh anak-anak dan remaja, namun orang dewasa yang tertarik dengan skateboard juga sering memainkannya.



Gambar2. 7 Hand Skate

<https://www.genpi.co/berita/123182/komunitas-pamulang-fingerboard-tetap-asyik-saat-pandemi>

h) Bermain *Board Games*.

Bermain *board game* dan permainan kartu. Aktivitas ini tidak hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga banyak dewasa yang menikmati permainan seperti *Monopoli*, *Catan*, atau permainan kartu koleksi.



Gambar2. 8 Board games

<https://www.amazon.co.uk/Goliath-Games-Fire-Tower-Standing/dp/B0BV4SF33J>

i) Menonton Film Kartun

Salah satu contoh *kidult* lainnya adalah orang dewasa yang masih menikmati menonton kartun atau film *anime* Jepang yang biasanya ditujukan untuk anak-anak.



Gambar2. 9 Kartun

<https://www.hipwee.com/hiburan/orang-dewasa-nonton-anime/>

j) Cosplay

Berpartisipasi dalam acara *cosplay* dan berdandan sebagai karakter fiksi seringkali menjadi hobi orang dewasa yang terinspirasi oleh karakter dari manga, anime, dan video game. *Cosplay* adalah budaya memakai kostum karakter dari cerita. Praktik meniru karakter fiksi ini sudah ada sejak awal abad ke-20. Namun, kata “*cosplay*” baru muncul di Jepang pada tahun 1984.



Gambar2. 10 Cosplay Anime

<https://jabar.tribunnews.com/2018/12/04/tak-hanya-penikmat-saja-beberapa-anggota-komunitas-cosplay-bandung-juga-ada-yang-bikin-usaha-kostum>

k) Membaca Komik

Membaca komik dan manga. Komik awalnya dibuat untuk anak-anak karena berisi gambar-gambar yang menarik, namun tidak jarang banyak orang dewasa yang membaca atau mengoleksi manga dan komik di rumah. Contoh judul komik yang populer adalah "*Detective Conan*", "*Gandara*", "*Shijuki*", dan "*Marvel*", sedangkan contoh judul manga adalah "*Naruto*", "*One Piece*", dan "*Shin-chan*".



Gambar2. 11 Baca komik

<https://www.idntimes.com/life/relationship/pinka-wima/9-hal-yang-membuat-cowok-yang-gemar-baca-buku-itu-seksi-di-mata-kaum-hawa>

l) Mengoleksi Boneka.

Mengoleksi Boneka Boneka adalah mainan tertua yang telah ada sejak 2.000 SM. Boneka pertama kali dibuat di peradaban kuno Mesir, Yunani, dan Roma sebagai mainan kasar dan karya seni. Meski awal mulanya untuk anak-anak namun ada banyak orang dewasa yang mengoleksi boneka.



Gambar2. 12 Koleksi Boneka

<https://news.okezone.com/read/2013/05/29/214/814260/8-900-boneka-winnie-the-pooh-penuhi-rumah-kolektor>

m) Bermain *Lego*.

Memasang *Lego*, *puzzle*, atau permainan bongkar pasang lainnya, kadang orang dewasa pun melakukan kegiatan ini karena dianggap mengasyikan dan mengisi waktu luang.



*Gambar2. 13 Lego*

<https://www.kompasiana.com/iwan79/612971b80101901642071002/keasikan-orang-dewasa-merakit-bangunan-dari-mainan-lego>

n) Bermain Yoyo.

Yoyo adalah permainan yang terdiri dari dua buah cakram berukuran sama yang dihubungkan oleh sebuah poros menggunakan gulungan benang. Salah satu ujung tali diikatkan pada poros, sedangkan ujung lainnya bebas dan biasanya mempunyai pengait. Ada banyak penggemar yoyo yang membuat komunitas dan mengadakan berbagai kompetisi dan kejuaraan.



Gambar2. 14 Yoyo

<https://nationalgeographic.grid.id/read/132901743/pertanyaan-sains-apakah-manusia-bisa-bermain-yo-yo-di-luar-angkasa?page=all>

Dari jenis-jenis *kidult* tersebut salah satunya adalah mengoleksi mainan. Menurut Christian (2022). Mainan adalah benda-benda yang digunakan anak-anak, orang dewasa, dan hewan untuk dimainkan. Berbagai macam barang dibuat menjadi mainan, namun barang yang dibuat untuk keperluan lain juga dapat digunakan sebagai mainan, berbagai jenis mainan telah dibuat oleh manusia setiap tahunnya. Setiap generasi memiliki jenis mainannya masing-masing. Contoh dari beberapa jenis mainan antara lain :

a) Boneka

Boneka adalah mainan yang bisa berbentuk orang, binatang, atau tokoh fiksi.



Gambar2. 15 Boneka

[https://www.tokopedia.com/bellagiftshop/boneka-teddy-bear-mini-15-cm-boneka-beruang-cream-cokelat-putih-5cf05?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/bellagiftshop/boneka-teddy-bear-mini-15-cm-boneka-beruang-cream-cokelat-putih-5cf05?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

b) *Action Figure*

*Action Figure* adalah replika miniatur karakter dari film, komik, video game, dan acara televisi. Seringkali menjadi barang koleksi bagi para peminatnya.



Gambar2. 16 Action figure

<https://shopee.co.id/Action-Figure-Anime-Naruto-Sasuke-Kakashi-Itachi-18-cm-i.240443828.8165461385>

c) *Die-cast Vehicles*

*Die-cast Vehicles* adalah replika miniatur mobil, truk, pesawat terbang, dan kendaraan lainnya yang terbuat dari logam. Mainan ini populer di kalangan kolektor karena detail realistis dan nilai sejarahnya.



Gambar2. 17 Miniatur Mobil

<https://www.blibli.com/friends/blog/koleksi-die-cast-wajib-punya/>

d) Permaian Kartu.

Permainan kartu seperti kartu *Pokémon*, kartu *Magic: The Gathering*, atau kartu *Yu-Gi-Oh!* sering menjadi objek koleksi karena nilai estetika, historis, atau investasinya.



Gambar2. 18 Kartu

[https://www.tokopedia.com/kartukartu/cetak-kartu-koleksi-dan-permainan-custom-desain-sendiri?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/kartukartu/cetak-kartu-koleksi-dan-permainan-custom-desain-sendiri?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

e) *Model Kit.*

*Model kit* adalah satu set plastik yang memungkinkan kolektor membuat model miniatur kapal, pesawat, mobil, dan lainnya. Kesulitan dan keterampilan perakitannya sering kali dihargai.



Gambar2. 19 Kapal Laut

<https://www.ubuy.co.id/id/product/40V91ZMD6-gawegm-wooden-ship-model-kits-for-adults-1-96-scale-model-ships-harvey-1847-model-ships-assembled-with-metal-accessory-for-collection-teaching>

f) *Lego*

Lego tidak hanya sekedar mainan, tetapi juga merupakan barang koleksi. Banyak kolektor yang mencari set Lego langka atau edisi terbatas untuk menambah koleksinya.



*Gambar2. 20 Lego bentuk rumah*

<https://www.lego.com/en-us/product/natural-history-museum-10326>

g) Funko Pop.

Funko Pop adalah boneka vinil berkepala besar yang menggambarkan berbagai karakter dari film, komik, video game, dan budaya pop. Karakternya yang penuh warna dan desainnya yang unik menjadikannya sangat populer di kalangan kolektor.



*Gambar2. 21 Funko pop*

<https://www.amazon.com/Funko-Pop-Tv-Stranger-Collectable/dp/B0C6LYFLMH>

h) Robot

Mainan-mainan yang menampilkan teknologi canggih seperti robot pintar, drone, atau mainan interaktif juga populer di kalangan kolektor yang tertarik pada inovasi teknologi terbaru.



Gambar2. 22 Robot

<https://www.jakartanotebook.com/p/conusea-mainan-robot-6in1-solar-car-space-ship-science-diy-toy-c6-1-white>

i) Permainan Konsol

Permainan konsol adalah *video game* yang dimainkan di konsol game, bukan di PC atau perangkat Dingdong. Konsol game ini biasanya terhubung ke TV dan mengeluarkan gambar dan suara. Game-game ini dimainkan menggunakan perangkat genggam yang terhubung ke konsol game yang disebut joystick. *Joystick* ini memiliki serangkaian tombol dan kontrol arah, yang masing-masing menggerakkan dan memanipulasi gambar di layar TV Anda.



Gambar2. 23 PS1

## II.2 Tinjauan Figur Aksi *Marvel*

### II.2.1 Figur Aksi

Menurut Setiadi (2018). *Action Figure* atau figur aksi merupakan salah satu jenis mainan yang sering dikoleksi oleh sebagian orang. *Action Figure* diklasifikasikan sebagai jenis mainan, tetapi biasanya dikoleksi oleh orang dewasa. Orang-orang yang mengoleksi *Action Figure* tersebut berasal dari berbagai kalangan dan golongan masyarakat.

Menurut Bayu *et al.* (2023). *Action Figure* adalah mainan figur atau patung yang terbuat dari bahan porselen, keramik, plastik, atau bahan lainnya dengan gerakan atau sambungan bergerak, yang karakternya sering digambarkan dalam film kartun, video game, bahkan berasal dari film. Selain banyak orang yang lebih menyukai *Action Figure*, ada juga beberapa kelebihannya, seperti: merupakan sarana berbisnis, tujuan utamanya untuk menciptakan seni foto dan dekorasi ruangan, melatih kreativitas melalui pembuatan dan perakitan *Action Figure*. Di Jepang, masyarakatnya memanfaatkan *Action Figure* sebagai sarana melatih kreativitas dan keuletan anak-anak.

Menurut Stan Weston (penemu istilah "*Action Figure*" dan manajer pemasaran untuk perusahaan mainan Hasbro), "*Action Figure*" berasal dari kata "*figure*" pada tahun . Artinya gambar dengan sosok yang mirip manusia, figur, dan bentuk. tindakan, artinya mampu menyebabkan seseorang berbuat atau berbuat sesuatu (action).

Menurut HANDY (2015) *Action Figure* adalah suatu benda yang menyerupai manusia atau figur tertentu yang mempunyai sendi yang memungkinkan figur tersebut dapat bergerak bebas sehingga dapat diposisikan sesuai keinginan pemilik . Namun, beberapa figur Action tidak dapat dipindahkan, atau figur *PVC*.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) daring *Action Figure* atau figur aksi terdiri dari dua kata yaitu figur dan aksi. Figur memiliki arti bentuk, wujud atau tokoh. Sedangkan Aksi berarti bergerak melakukan sesuatu, bertindak, bertingkah laku yg dibuat-buat. Sedangkan figure berarti bentuk, wujud atau tokoh.

Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa figur aksi adalah salah satu mainan yang bentuknya merupai suatu tokoh atau karakter tertentu dalam film kartun, video game, film, dll. yang dapat dimainkan dan dikoleksi oleh sebagian orang. Dari pengertian tersebut figure aksi dapat diklasifikasikan jenis-jenisnya sesuai gendrenya yaitu antara lain :

a) *Superhero*

Penggemar *superhero* bisa siapa saja, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Tak ayal, karena peminatnya yang banyak, ini menjadi peluang bagus bagi para pebisnis untuk menjual *Action Figure* superhero. Contohnya termasuk *Action Figure* karakter *Marvel* atau *DC*. Pahlawan super dapat mewakili kekuatan karakter ikonik di dunia fiksi. Biasanya dilengkapi dengan aksesoris seperti kostum dan senjata yang dapat dimodifikasi sesuai selera, sehingga Anda dapat membuat atau membuat ulang karakter sesuai keinginan.



Gambar2. 24 Action Figure

<https://shopee.co.id/Action-figure-Avengers-Captain-Marvel-Dr-Strange-Thanos-Blackpanther-iron-spider-antman-Hulk-i.18206986.2061092893>

## b) Robot

Tak hanya superhero saja, robot juga berhasil menarik perhatian banyak orang. Contoh yang populer saat ini adalah serial fiksi ilmiah Jepang berjudul "Gundam". Seri Gundam menampilkan robot-robot raksasa yang futuristik. Contoh lain datang dari film populer Transformers, tentang robot yang bisa berubah menjadi kendaraan. Dalam bentuk *Action Figure* juga dimungkinkan adanya transformasi dari bentuk robot menjadi bentuk kendaraan dan sebaliknya.



Gambar2. 25 Action Figure

[https://www.tokopedia.com/smartvapor/action-figure-gundam?trkid=f%3DCa0000L000P0W0S0Sh%2CCo0Po0Fr0Cb0\\_src%3Dsearch-](https://www.tokopedia.com/smartvapor/action-figure-gundam?trkid=f%3DCa0000L000P0W0S0Sh%2CCo0Po0Fr0Cb0_src%3Dsearch-)

[product\\_page%3D1\\_ob%3D32\\_q%3Daction+figure+gundam\\_bmexp%3D0\\_po%3D33\\_catid%3D471\\_bmexp%3D0&whid=0](https://www.lazada.co.id/products/action-figure-one-piece-9-pcs-model-65-i2660142527.html)

c) Anime

Figur aksi anime mempunyai penggemar terbanyak di Indonesia. Contoh *Action Figure* karakter anime favorit dari anime terkenal seperti "*Spy Family*", "Naruto" atau "*One Piece*,"



Gambar2. 26 Anime Figure

<https://www.lazada.co.id/products/action-figure-one-piece-9-pcs-model-65-i2660142527.html>

d) Game

Pengalaman bermain game juga dapat diimplementasikan dalam bentuk fisik menggunakan *Action Figure* dan *cosplay*. Misalnya saja karakter *Mobile Legends* dan karakter terkenal dari serial video game *Assassin's Creed* yang karakter utamanya adalah *Ezio Auditore* yang populer.



Gambar2. 27 Karakter Game ML

<https://www.blibli.com/p/mainan-miniatur-statue-action-figure-mobile-legends-aldous-hand-made/ps--PRS-70358-04201>

e) Film/Serial TV

Film atau serial televisi populer merupakan contoh yang bisa diambil karakter yang diambil dari film-film atau serial TV populer. Mereka merupakan replika karakter-karakter yang terkenal dalam bentuk tiga dimensi, dirancang untuk koleksi, permainan, atau dekorasi.



Gambar2. 28 Tokoh Film

<https://mcfarlane.com/news/mcfarlane-toys-ventures-into-the-upside-down-with-stranger-things/>

f) Film Kartun.

*Action Figure* kartun adalah figur yang berbentuk tokoh kartun atau komik yang dibuat dalam bentuk tiga dimensi untuk keperluan koleksi atau permainan. *Action Figure* ini adalah replika karakter dari film kartun.



Gambar2. 29 Spongebob

<https://www.blibli.com/p/paket-2-mainan-pajangan-figure-spongebob-mermaid-man-toys-bekas/ps--TOU-70382-01004>

g) Komik/Manga.

*Action Figure* komik atau manga adalah tokoh yang berbentuk tokoh komik atau manga populer. Replika tiga dimensi karakter terkenal untuk koleksi, permainan, dan dekorasi.



Gambar2. 30 Anime Figure

<https://shopee.co.id/Nara-Animanga-Action-Mini-Figure-Anime-Detective-Conan-Heiji-Amuro-Akai-Ver-B-i.50330089.10052432555>

h) *Military*

*Action Figure Military* merupakan *Action Figure* yang desain karakternya berdasarkan karakter militer/prajurit. *Action Figure* jenis ini juga banyak dibuat dalam bentuk diorama militer yang menggambarkan situasi perang.



Gambar2. 31 Militer Figure

<https://id.aliexpress.com/i/1005005398811416.html>

i) Replica

*Action Figure* ini meniru objek dengan berbagai ukuran pada skala tertentu atau *non-scale*. Misalnya replika berbagai kendaraan, dll



Gambar2. 32 Mobil Replica

<https://otomotif.kompas.com/read/2023/08/04/144100515/mau-bikin-replika-supercar-pahami-dulu-plus-minusnya>

Dari gendre-gendre tersebut figur aksi juga mempunyai berbagai bentuk berikut adalah jenis-jenis figur aksi berdasarkan dari bentuk-bentuknya :

a) Figurine

Figurine adalah salah satu jenis *Action Figure* yang berbentuk patung yang posenya dapat digerakkan dan diubah sesuai keinginan pemiliknya, baik figur manusia, figur binatang, maupun figur makhluk lain, mempunyai komponen sendi yang berputar sehingga dapat bergerak sesuai dengan kemampuan gerak normalnya.



Gambar2. 33 Capten America

<https://www.takealot.com/captain-america-titan-hero-30cm-figurine-hero-series/PLID73840699>

b) *Stopmotion Kit*

*Stop Motion Kit* merupakan salah satu jenis *Action Figure* yang berupa penggalan gerak dari rangkaian tindakan atau kegiatan yang dijadikan contoh suatu figur atau menjadi penggalan gerak terpenting. Misalnya figur tentara penembak, koboi menunggang kuda, atau pendekar pencak silat dengan gerakan-gerakan yang khas,



Gambar2. 34 Kakasih Naruto

[https://www.tokopedia.com/desena/action-figure-anime-naruto-hatake-kakashi?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/desena/action-figure-anime-naruto-hatake-kakashi?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

c) Model Kit.

Model Kit merupakan susunan dari sejumlah besar bagian (rakitan) yang harus dilakukan dengan cara tertentu agar dapat menghasilkan desain yang diinginkan ditempatkan dan dirakit sebagaimana mestinya. Biasa digunakan dalam bentuk desain produk modern seperti mobil, sepeda motor, pesawat terbang, kereta api, kapal laut, kapal selam, istana, mansion, pesawat luar angkasa, dll.



Gambar2. 35 Kapal Laut

<https://www.tokopedia.com/mardiyah90-1/tso-mainan-kit-bangunan-rakitan-kayu-edukasi-klasik-kapal-untuk>

d) *Visual Aid*.

*Visual Aid* merupakan salah satu jenis *Action Figure* yang terdiri dari berbagai komponen yang dapat dibongkar dan dirakit sesuai dengan kebutuhan demonstrasi dan acara ilmiah. Biasanya dirancang dengan ukuran sebenarnya (skala 1: 1). Misalnya demonstrasi metabolisme, fungsi tubuh manusia, simulasi pernapasan, dll.



Gambar2. 36 Organ Visual

[www.dynatech-int.com/id/ini-dia-5-alat-peraga-bilogi-sma-yang-biasa-digunakan/](http://www.dynatech-int.com/id/ini-dia-5-alat-peraga-bilogi-sma-yang-biasa-digunakan/)

Dari uraian diatas adapun klasifikasi figure aksi berdasarkan objek visual yang diinginkan. Berikut adalah jenis-jenis figure aksi berdasarkan bentuk objeknya :

a) *Human Figure*

Kategori yang paling umum dan terbanyak adalah jenis diagram tubuh manusia, yang memvisualisasikan berbagai hal yang menggambarkan tubuh manusia, aktivitas manusia, dan kemampuan manusia. Konsep ini sering digunakan untuk memperkenalkan budaya dan karakteristik suatu negara.



Gambar2. 37 Superman

<https://shopee.co.id/JLA-Justice-League-Superman-Action-Figure-i.32993010.9237143844>

b) *Creature Figure*

*Creature Figure* adalah konsep sosok yang memvisualisasikan makhluk fantasi atau mitos. Tokoh ini umumnya dikaitkan dengan legenda dan cerita tentang perbuatan kepahlawanan manusia. *Creature figure* adalah tokoh jahat atau kontroversial yang secara langsung mendukung nilai-nilai kepahlawanan karakter manusia.



Gambar2. 38 Fantasi Figure

<https://www.tokopedia.com/mscuan/monster-action-figure>

c) *Artefact Figure*

*Artefact Figure* terdiri dari konsep pakaian, senjata dan berbagai aksesoris yang secara sempurna mengidentifikasi siapa sosok yang terkait dengan artefak tersebut.



Gambar2. 39 *Artefact Figure*

<https://www.blibli.com/p/pedang-starwars-mainan-anak-light-saber-double-blade-star-wars-cosplay/ps--ALS-70876-23814>

d) *Miniature*

*Miniature* atau Miniatur adalah visualisasi berbagai produk yang ada di kehidupan nyata atau dalam skala yang diperkecil, namun memiliki detail yang hampir sama dalam ukuran sebenarnya. Miniatur yang populer antara lain miniatur rumah, gedung, istana, benteng, transportasi klasik dan modern, serta berbagai jenis furnitur yang keberadaannya dikaitkan dengan peristiwa dan momen yang perlu dikenang atau diperkenalkan kembali dan barang lainnya.



Gambar2. 40 Miiature

<https://www.nytimes.com/2023/08/19/world/asia/china-miniature-homes-nostalgia.html>

e) Diorama

Diorama adalah salah satu klasifikasi lain dari *Action Figure* adalah kumpulan beberapa figur 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.



Gambar2. 41 Diorama

Berdasarkan uraian tersebut figur aksi dapat dibedakan kedalam ukuran bentuk-bentuk tertentu yaitu 1/1, 1/3,5, 1/4, 1/6, 1/9, 1/10, 1/12, 1/48. Figur aksi pun dapat dikelompokkan sesuai dengan artikulasinya. Berikut pengelompokan *Action Figure* berdasarkan artikulasinya :

a) *Articulated Figure*

*Articulated Figure* Ini adalah jenis *Action Figure* yang paling umum di pasaran dan paling populer. Figur ini terbuat dari bahan dengan ukuran kurang lebih 17cm s/d 22cm, dan terbuat dari bahan ABS sejenis plastik padat sebagai bahan dasar pembuatannya. *Action Figure* jenis ini memiliki detail yang sangat bagus tergantung karakternya, dan bahkan lebih baik lagi (8-16 titik bergerak), yang membuat *figure poseable* ini lebih terlihat hidup.



Gambar2. 42 Articulated Figure

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wrQhkJt4eho>

b) *Trading Figure/Gashapon*

Ukuran figur jenis ini kurang lebih 8cm-10cm. Walaupun figurnya dibuat dalam ukuran kecil, namun memiliki tingkat

detail yang sangat baik untuk ukurannya, dan biasanya dibuat dalam berpose dengan hanya artikulasi di bagian bahu.



Gambar2. 43 Trading Figure/Gashapon

<https://www.blibli.com/p/gashapon-kamen-rider-zio-hg-kamen-riders/ps--KIP-60039-00700>

c) *Vinyl Figure*

*Vinyl Figure* adalah *Action Figure* berbahan vinyl/PVC yang ringan dan fleksibel. Artikulasi pada gambar ini hanya terlihat pada bahu dan pinggul.



Gambar2. 44 Vin Figure

<https://shopee.co.id/Legend-Rider-History-16-Kamen-Rider-Kiva-Form-51124-Figure-Statue-Collectible-Koleksi-Mainan-i.24446356.6955416211>

d) *Real Action*

*Action Figure* ini memiliki rangka tubuh *dummy* dan *Action Figure* yang kostumnya dapat diubah-ubah agar sesuai dengan kostum karakter. Kostumnya menggunakan bahan

dari karakter. Figur ini memiliki jangkauan gerakan yang luas (setara dengan gerakan manusia) dan detail yang sesuai dengan aslinya, memungkinkan Anda mengatur berbagai pose sesuai keinginan.



Gambar2. 45 Real Action

[https://www.tokopedia.com/dejavumotosport/rah-kamen-rider-shadowmoon-real-action-heroes-masked-rider-shadowmoon?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/dejavumotosport/rah-kamen-rider-shadowmoon-real-action-heroes-masked-rider-shadowmoon?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

e) *Super Imaginative / Custome*

*Super Imaginative/Custom* adalah *Action Figure* yang mengambil desain karakter tersebut dan memodifikasinya agar terlihat lebih detail dan memiliki proporsi yang jauh lebih baik dibandingkan karakter aslinya. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Di sini, figur dari film Kikaider diubah menjadi figur *Super Imaginative/Custom*. Figur *Super Imajinatif* biasanya dibuat dari kombinasi bahan ABS dan logam pada bagian tertentu pada figur .



Gambar2. 46 Ultramen

<https://www.1999.co.jp/eng/10056287>

f) *Resin Statue/Bust*

Tipe figur ini adalah patung seluruh badan atau separuh badan/dada figur yang terbuat dari resin padat tanpa sambungan.



Gambar2. 47 Hulk

[https://www.tokopedia.com/mc-badut-sulap/custom-order-patung-hulk-tinggi-3-meter-bahan-resin?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/mc-badut-sulap/custom-order-patung-hulk-tinggi-3-meter-bahan-resin?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

g) *Model Kit*

*Action Figure* ini terbuat dari plastik padat yang dibentuk dengan bagian figure. Oleh karena itu, untuk mendapatkan

*Action Figure* yang diinginkan para peminatnya harus merakit model tersebut terlebih dahulu. Model ini juga menentukan warna dasar untuk karakternya, sehingga peminat harus mengecatnya sendiri untuk mendapatkan hasil yang sempurna. Menurut beberapa peminat model kit, model ini menghadirkan tantangan unik dalam hal perakitan dan pengecatan.



Gambar2. 48 Model Kit

<https://bobobox.com/blog/hobi-model-kit/>

Adapun merek-merek dari figure aksi. Berikut adalah pengelompokan figur aksi berdasarkan mereknya antara lain :

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing istilah yang kamu sebutkan:

a) *Marvel Legends*

*Marvel Legends* adalah lini mainan *Action Figure* yang diproduksi oleh Hasbro, yang menampilkan karakter-karakter dari *Marvel Comics*. Mainan ini dikenal karena detail yang tinggi, artikulasi yang baik, dan berbagai aksesoris. Mereka sering kali hadir dengan bagian-bagian

"Build-A-Figure" yang memungkinkan kolektor untuk merakit figur tambahan dengan mengumpulkan semua figur dalam satu gelombang.



Gambar2. 49 Marvel Figure

[https://www.tokopedia.com/ichi-online/Marvel-avengers-action-figure-legends-rogue?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/ichi-online/Marvel-avengers-action-figure-legends-rogue?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

## b) Hasbro

Hasbro adalah perusahaan mainan dan hiburan global yang berbasis di Amerika Serikat. Didirikan pada tahun 1923, Hasbro memproduksi berbagai mainan terkenal, termasuk G.I. Joe, My Little Pony, Transformers, dan juga memiliki lisensi untuk memproduksi mainan dari *Marvel*, *Star Wars*, dan banyak lagi. Selain mainan, Hasbro juga terlibat dalam permainan papan, hiburan digital, dan konten media. *Action Figure* ini dibuat dengan ukuran 11,5 inci dengan outfit yang dapat diganti-ganti sesuai fungsinya.



Gambar2. 50 Hasbro

<https://shop.hasbro.com/id-id>

### c) Bandai

Bandai adalah salah satu produsen mainan terbesar di dunia yang berbasis di Jepang. Bandai terkenal karena memproduksi mainan dan model kit dari berbagai waralaba populer seperti Gundam, Power Rangers, Dragon Ball, dan Kamen Rider. Mereka juga dikenal dengan kualitas tinggi dari model kit Gunpla (Gundam Plastic Models).



Gambar2. 51 Ultramen

[https://www.tokopedia.com/theoldlady/bandai-ultra-action-figure-ultraman-ultra-seven?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/theoldlady/bandai-ultra-action-figure-ultraman-ultra-seven?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

#### d) McFarlane Toys

McFarlane Toys adalah perusahaan mainan yang didirikan oleh Todd McFarlane, seorang kreator komik terkenal. Perusahaan ini terkenal karena memproduksi *Action Figure* yang sangat detail dari berbagai waralaba komik, film, televisi, dan video game. Salah satu produk terkenal mereka adalah figur dari seri komik Spawn dan berbagai figur dari video game seperti Halo dan Fortnite.



*Gambar2. 52 Mcfarlane*

<https://www.ruparupa.com/p/dc-multiverse-7in-general-zod.html>

#### e) Hot Toys

Hot Toys adalah perusahaan mainan yang berbasis di Hong Kong, yang dikenal karena memproduksi *Action Figure* berkualitas tinggi dengan skala 1/6. Mereka terkenal karena perhatian terhadap detail, akurasi wajah, dan pakaian yang realistis. Hot Toys memiliki lisensi untuk banyak waralaba besar termasuk *Marvel*, *Star Wars*, *DC Comics*, dan banyak lagi.



### g) Play Arts Kai

Play Arts Kai adalah lini mainan *Action Figure* yang diproduksi oleh Square Enix, yang terkenal dengan video game seperti Final Fantasy dan Kingdom Hearts. Figur Play Arts Kai dikenal karena artikulasi yang baik, detail yang tinggi, dan desain yang dinamis. Selain karakter dari game Square Enix, mereka juga memproduksi figur dari komik dan film populer.



Gambar2. 55 Play arts kai

<https://www.tokopedia.com/hobbiesland88/final-fantasy-x-play-arts-kai-action-figure-tidus>

### h) Sega

Sega adalah perusahaan video game dan hiburan yang berbasis di Jepang, dikenal sebagai salah satu pionir dalam industri video game. Selain mengembangkan dan menerbitkan video game, Sega juga memproduksi berbagai jenis merchandise termasuk mainan, figure, dan mesin arcade. Beberapa waralaba terkenal dari Sega termasuk Sonic the Hedgehog, Yakuza, dan Phantasy Star.



Gambar2. 56 Sega

[https://www.tokopedia.com/fabriculousm/sega-spm-figure-gojo-satoru?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/fabriculousm/sega-spm-figure-gojo-satoru?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

#### i) Lego

Lego adalah perusahaan mainan dari Denmark yang terkenal dengan produk mainan blok bangunan yang dapat disusun menjadi berbagai macam bentuk dan model. Didirikan pada tahun 1932, Lego telah berkembang menjadi salah satu merek mainan paling dikenal di dunia. Selain blok bangunan, Lego juga memiliki berbagai tema seperti Lego Star Wars, Lego City, dan Lego Technic, serta berbagai produk media seperti film dan video game.



Gambar2. 57 Lego

<https://www.kompas.com/homey/read/2021/08/11/121400476/tips-membersihkan-lego-agar-bersih-dan-aman-dimainkan-anak?page=all>

j) Funko

Funko adalah perusahaan yang berbasis di Amerika Serikat yang dikenal karena memproduksi mainan dan koleksi dengan gaya khas "chibi" atau kepala besar. Produk mereka yang paling terkenal adalah Funko Pop! Vinyl figures, yang mencakup berbagai karakter dari film, televisi, komik, video game, dan budaya pop lainnya. Funko juga memproduksi berbagai jenis koleksi lain termasuk pelindung kepala, mainan peliharaan, dan aksesoris.



Gambar2. 58 Funko

<https://www.bibli.com/p/funko-pop-Marvel-avengers-endgame-i-am-iron-man-gitd-px-stickered/ps--ANS-70870-55791>

k) Hot Wheels

Hot Wheels adalah lini mobil mainan die-cast yang diproduksi oleh Mattel, yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1968. Mobil Hot Wheels dikenal karena desainnya yang kreatif dan sering kali mereplikasi model mobil sungguhan dengan skala 1/64. Selain mobil

mainan, Hot Wheels juga memproduksi berbagai set lintasan balap, aksesoris, dan produk media seperti film dan video game.



Gambar2. 59 Hotwheels

<https://www.ruparupa.com/p/hot-wheels-mainan-mobil-nissan-180sx-type-x-mix.html>

### II.2.1 *Marvel*



Gambar2. 60 *Marvel*

[https://id.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Entertainment](https://id.wikipedia.org/wiki/Marvel_Entertainment)

Menurut Pratama (2022) *Marvel* Entertainment, LLC adalah perusahaan hiburan berbasis karakter. Dikatakan ada lebih dari 8.000 karakter di *Marvel* Universe. Sebagai perusahaan, *Marvel* memanfaatkan waralaba karakter di berbagai industri hiburan, perizinan, dan penerbitan

di seluruh dunia. *Marvel* Entertainment telah berkembang menjadi *Marvel* Cinematic Universe (MCU), sebuah waralaba media Amerika yang dibuat oleh *Marvel* Studios, sebuah perusahaan produksi film dan televisi. Laman *Marvel* Cinematic Universe menyatakan bahwa serial MCU sebagian besar terdiri dari film-film yang diproduksi secara independen oleh *Marvel* Studios. *Marvel* juga melakukan hal ini di industri komik. Karakter-karakter MCU diselebrasi tidak hanya selama menonton film, tetapi jugaterus menciptakan fashion, mainan, alat tulis, game, gadget, aksesoris bertema MCU, dan banyak lagi. Tentu saja semua itu memiliki nilai komersial.

Berdasarkan uraian tentang figur aksi dan *Marvel* tersebut hobi ini tentu ditekuni oleh individu maupun secara berkelompok atau berkomunitas. Berikut adalah berbagai komunitas terkait yang berada di Kota Bandung :

Bandung *Action Figure* Community yaitu tempat berkumpulnya para kolektor *Action Figure* di kota Bandung. Disini penggemar *Action Figure* bisa tukeran info *Action Figure*, just show off, bisa juga jualan (trading) secara gratis.

a) *Marvel* Fans Community (MFC) Bandung,

Komunitas Penggemar *Marvel* di Bandung ini adalah kelompok penggemar yang berbagi kecintaan terhadap komik, film, dan media terkait *Marvel*.

b) Bandung *Action Figure* Community

Bandung *Action Figure* Community yaitu tempat berkumpulnya para kolektor *Action Figure* di kota Bandung. Disini penggemar *Action Figure* bisa tukeran info *Action Figure*, just show off, bisa juga jualan (trading) secara gratis.

c) *Cosplay* Bandung

*Cosplay* Bandung adalah adalah komunitas khusus cosplay, baik penikmat, fotografer khusus cosplay, pembuat kostum cosplay, dan juga pelaku cosplay itu sendiri yang berdomisili di kota Bandung.

Komunitas tersebut aktif membuat pertemuan atau acara festival yang mengenalkan komunitasnya ke masyarakat umum yang biasanya diadakan di mall yang ada di Bandung, selain itu mereka kadang melakukan lelang atau kontes mereka sendiri yang biasanya dilakukan di sebuah gedung serbaguna atau lapangan, namun ada pula komunitas yang hanya aktif di sosial media saja namun memiliki banyak pengikutnya. Diharapkan dengan adanya fasilitas hobi figur aksi di Bandung ini komunitas ini dapat menjadi wadah berkegiatan seperti berikut :

- **Pertemuan dan Acara** mengadakan pertemuan rutin di mana para penggemar bisa berdiskusi tentang karakter favorit, alur cerita, dan teori. Pertemuan ini bisa berupa nonton bareng film *Marvel*, diskusi tentang rilis komik baru, atau pesta bertema *Marvel*.
- **Kontes *cosplay*** Anggota sering berpartisipasi dalam *cosplay*, mengenakan kostum karakter *Marvel* favorit mereka untuk acara, konvensi, dan sesi foto.
- **Kolaborasi dan Proyek** Bekerja sama dalam proyek kreatif seperti pembuatan film pendek, pembuatan komik, atau inisiatif lain yang bertema *Marvel*.
- **Kerja Amal** Berpartisipasi dalam pelayanan masyarakat atau acara amal, kadang-kadang menggunakan kecintaan mereka terhadap *Marvel* untuk meningkatkan kesadaran atau mengumpulkan dana.

## **II.3 Tinjauan Fasilitas Hobi Figur Aksi *Marvel***

### **II.3.1 Ritel**

Pengertian retail menurut KBBI adalah segala usaha bersama dalam bidang perniagaan dalam jumlah kecil kepada pengguna akhir. Anggota

komunitas lego melakukan kegiatan berbelanja kebutuhan komponen lego. Aktivitas berbelanja kebutuhan Lego oleh pengunjung dan komunitas lego di perlukan studi antropometri untuk menentukan sirkulasi.

Menurut Lynne (HANDY *et al.*, 2015) menjelaskan perbedaan kebutuhan toko ketika mengatur barang dagangan dan pentingnya merancang tampilan yang ditampilkan untuk kenyamanan pelanggan. Tergantung pada desainnya, tampilan dapat dibuat sendiri atau dengan mengukur ruang yang dibutuhkan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan tampilan Anda. Kebutuhan tampilan mencakup fakta bahwa produk yang dijual memiliki spesifikasi unik sehingga perlu diperlakukan berbeda saat disajikan. Pajangan dengan konstruksi ringan lebih hemat biaya untuk toko dibandingkan pajangan berukuran besar. Tampilan memanjang berarah akan menjadi solusi utama permasalahan lorong, sehingga orang pasti akan melewati area secara otomatis. Setiap produk dapat disajikan dalam dua cara: pada pajangan dinding atau pada pajangan medium . Untuk display (lemari lampu) dan barang pameran yang dipajang di dinding, kaca dan lemari memberikan kesan lebih mewah dan berkkelas, sedangkan yang tipe terbuka memberikan kesan lebih mewah dan berkkelas.

Toko mainan adalah tempat menarik dimana anak-anak dan orang tua dapat menjelajahi dunia imajinasi dan kreativitas. Sebagai pusat perbelanjaan khusus yang menawarkan berbagai macam mainan, toko mainan ini menawarkan beragam produk untuk merangsang imajinasi Anda, mulai dari boneka lucu, mainan kendaraan, permainan membangun hingga mainan elektronik yang menarik. Salah satu daya tarik toko mainan adalah variasi produknya. Toko mainan ini memiliki berbagai macam produk, mulai dari mainan tradisional hingga mainan terkini, yang disesuaikan dengan minat dan usia anak-anak dari berbagai latar belakang. Boneka dan aksesorisnya adalah sahabat setia anak-anak dan memperkaya permainan imajinatif mereka. Mainan bangunan seperti Lego dan balok

bangunan memungkinkan anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas saat mereka merancang dan membangun.

Toko mainan juga merupakan tempat berkumpulnya pendidikan dan hiburan. Mainan edukatif seperti teka-teki, permainan papan strategi, dan mainan sains membantu anak-anak belajar melalui permainan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep seperti matematika, sains, dan bahasa. Selain itu, mainan elektronik interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengenalkan anak pada teknologi dalam lingkungan pendidikan yang terkendali. Selain itu, toko mainan juga merayakan momen spesial dalam kehidupan seorang anak, seperti ulang tahun dan hadiah prestasi.

Para orang tua sering mengunjungi toko mainan ini untuk memilih barang yang sesuai dengan minat dan keinginan anaknya serta menciptakan kenangan yang tak terlupakan. Toko mainan yang terisi penuh tidak hanya sebagai tempat berbelanja, tetapi juga tempat untuk mendorong kreativitas, mengembangkan keterampilan dan merayakan kebahagiaan anak. Oleh karena itu, toko mainan bukan sekedar bisnis, tetapi juga merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang anak dan pengalaman belajar anak usia dini.

### **II.3.2 Kafe**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kafe adalah kata benda yang berarti tempat minum kopi, tempat pengunjung dihibur dengan musik, atau tempat minum di mana pengunjung dapat memesan berbagai minuman. Desain sebuah kafe mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kenyamanan pelanggan dan keinginan mereka untuk mengunjungi tempat tersebut.

Penggunaan cahaya bukan sebagai titik fokus, melainkan digunakan untuk menciptakan suasana dari lingkungan yang remang-remang. Selain itu, penggunaan material lantai juga sangat penting untuk diperhatikan.

### **II.3.3 Kantor**

Kantor merupakan tempat dimana orang-orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Berbagai jenis aktivitas dilakukan oleh masyarakat, seperti yang diungkapkan Sedarmayanti (2009) bahwa kantor merupakan tempat berlangsungnya aktivitas pengolahan informasi mulai dari penerimaan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan hingga penyaluran informasi. Sedangkan menurut Nuraida (2008), kantor adalah tempat berlangsungnya kegiatan administratif, yang di dalamnya terdapat saling ketergantungan sistem antara manusia, teknologi, dan prosedur, mulai dari penerimaan, pengumpulan, pengolahan, hingga pengolahan data dan informasi. Itu sebuah tempat. Penyimpanan dan distribusi. Dari beberapa pendapat mengenai pengertian kantor di atas dapat disimpulkan bahwa kantor adalah tempat dilakukannya kegiatan pengolahan informasi dan data, mulai dari penerimaan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran Agus (2009).

Menurut Mills (Agus, 2009), fungsi kantor didefinisikan sebagai penyediaan layanan komunikasi dan manajemen arsip. Berdasarkan definisi ini, Mills memperluas fungsionalitas kantor sebagai berikut :

1. Menerima informasi (to receive information)

Kami menerima informasi dalam bentuk surat, panggilan telepon, pesanan, invoice dan laporan mengenai berbagai kegiatan usaha.

2. Merekam dan menyimpan data-data serta informasi (to record information)

Tujuan pencatatan adalah agar informasi siap sesegera mungkin ketika manajemen memintanya.

Beberapa catatan mungkin diwajibkan untuk disimpan oleh undang-undang (misalnya, anggaran dasar perseroan terbatas atau anggaran dasar), atau mungkin disimpan untuk memenuhi persyaratan administratif untuk perencanaan dan manajemen bisnis, rincian negosiasi, transaksi, operasi, komunikasi, ringkasan pesanan, faktur, atau detail seperti laporan keuangan, laporan inventaris, dan analisis penjualan.

3. Mengatur informasi (to arrange information)

Sekretariat bertugas menyediakan informasi berikut ini dalam bentuk terbaik yang berguna bagi manajemen. Penyusunan faktur/kwitansi, penetapan harga, akuntansi, laporan statistik, laporan keuangan dan laporan umum

4. Memberi informasi (to give information)

Apabila manajemen meminta informasi yang diperlukan, sekretariat akan memberikan informasi tersebut dari dokumen yang tersedia. Beberapa informasi yang diberikan mungkin bersifat rutin, sementara informasi lainnya mungkin spesifik. Informasi ini akan diberikan baik secara lisan maupun tertulis. Contoh informasi tersebut termasuk pesanan pembelian, anggaran, faktur, laporan kemajuan, laporan keuangan, instruksi manajemen, dll.

5. Melindungi aset (to safeguard assets)

Peran lain dari kantor adalah memantau secara ketat berbagai aktivitas dalam perusahaan sesuai catatan dan mengantisipasi kemungkinan terjadinya kejadian yang tidak diinginkan. Misalnya, Anda mungkin perlu melaporkan kekurangan persediaan atau serangkaian hutang yang mungkin tidak dibayar tepat waktu. Dokumen penting, seperti kontrak besar, perlu dilindungi dengan baik. Uang

tunai harus disimpan di brankas atau bank. Badan tersebut harus memperhatikan pentingnya rekaman tersebut. Dan kami akan segera menunjukkan apa pun yang memerlukan tindakan administratif.

#### **II.3.4 Convention Hall**

*Convention* menurut Dirjen Pariwisata (Zaini Miftach, 2018) Merupakan kegiatan yang membahas permasalahan dalam bentuk pertemuan antara kelompok (politisi, pengusaha, intelektual, dll). Bertukar informasi tentang isu-isu yang menjadi kepentingan bersama dan topik-topik baru untuk diskusi. (Keputusan Dirjen Pariwisata Nomor : Kep-06/U/IV/1992; pasal 1: pelaksanaan usaha jasa konvensi, perjalanan insentif dan pameran). Sedangkan.

Menurut Lawson (Zaini Miftach, 2018), konferensi diartikan sebagai pertemuan orang-orang dengan tujuan atau pertukaran gagasan berupa pendapat atau informasi mengenai hal-hal yang menjadi kepentingan atau permasalahan bersama suatu kelompok. Konvensi biasanya memberikan informasi yang dikemas dalam topik dan biasanya disertai dengan pameran dagang atau pameran. Sedangkan, *Hall* (Aula) menurut KBBI daring beartikan ruang besar atau pendapa untuk berapat, mengadakan upacara, dan sebagainya

#### **II.3.5 Reparasi Figur Aksi**

Muttaqin & Radliya (2018) mengemukakan bahwa reparasi merupakan upaya perbaikan yang mengalami kendala atau kerusakan menjadi normal kembali. Sedangkan menurut Bayu *et al.* (2023). *Action Figure* adalah mainan figur atau patung yang terbuat dari bahan porselen, keramik, plastik, atau bahan lainnya dengan gerakan atau sambungan bergerak, yang karakternya sering digambarkan dalam film kartun, video game, bahkan berasal dari film. Selain banyak orang yang lebih menyukai *Action Figure*, ada juga beberapa kelebihanannya, seperti: merupakan sarana berbisnis, tujuan utamanya untuk

menciptakan seni foto dan dekorasi ruangan, melatih kreativitas melalui pembuatan dan perakitan *Action Figure*. Di Jepang, masyarakatnya memanfaatkan *Action Figure* sebagai sarana melatih kreativitas dan keuletan anak-anak.

## **II.4 Tinjauan Interior Fasilitas Hobi Figur Aksi *Marvel***

### **II.4.1 Desain Interior**

Setiyo Adi Nugroho *et al.*, (2021) mengemukakan bahwa desain biasanya digunakan sebagai kata benda atau kata kerja dalam konteks seni, teknik sipil, dan arsitektur, dan sebagai kata kerja artinya "merancang" dan mengacu pada proses pembuatan rencana untuk produk structural atau komponen. Desain digunakan sebagai kata benda, seperti rancangan rencana akhir (solusi) (misalnya proposal, gambar, model, deskripsi), atau hasil pelaksanaan rencana (misalnya pembuatan suatu benda, hasil suatu proses). sedangkan menurut Bruno Zevi (Sriti Mayang Sari, 2005) Interior merupakan ruang yang tidak dapat diungkapkan dalam bentuk apa pun, hanya dapat dipahami dan dirasakan dengan mengalaminya secara langsung. Bagi manusia, memahami ruang dan mengetahui cara melihatnya merupakan pengalaman tersendiri.

Desain interior adalah merencanakan, menata ruangan dalam suatu bangunan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan akan sarana berlindung dan aktivitas bagi penghuninya (Ching, 1996). Desain interior bertujuan untuk penghuninya dapat beraktivitas dalam ruangan secara efektif dan nyaman (Dodsworth, 2009). Berdasarkan definisi – definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain interior merupakan sebuah perancangan tata ruang bangunan untuk mewedahi dan kebutuhan penghuninya agar merasa nyaman dan aman. Adapun unsur-unsur dalam desain yaitu :

#### **a) Titik**

Titik adalah salah satu elemen dasar dalam geometri yang memiliki lokasi tetapi tidak memiliki panjang, lebar, atau tinggi.

Titik biasanya digunakan untuk menunjukkan posisi tertentu dalam ruang atau pada bidang.

b) Garis

Garis adalah unsur dasar dalam geometri yang memiliki panjang namun tidak memiliki lebar atau tinggi. Garis dapat digambarkan sebagai serangkaian titik-titik yang berkelanjutan. Garis sering digunakan untuk menunjukkan arah, batas, atau kontur dalam berbagai bidang, seperti matematika, seni, dan desain.

c) Bentuk

Bentuk merujuk pada kontur atau siluet dari suatu objek, yang bisa berupa dua dimensi atau tiga dimensi. Dalam konteks seni dan desain, bentuk bisa berupa geometris (seperti lingkaran, segitiga, atau persegi) atau organik (seperti bentuk yang tidak beraturan yang ditemukan di alam).

d) Bidang

Bidang adalah permukaan datar yang memanjang tanpa batas dalam dua dimensi, memiliki panjang dan lebar tetapi tidak memiliki ketebalan. Contoh bidang adalah lembaran kertas, layar komputer, atau dinding. Dalam geometri, bidang adalah salah satu unsur dasar yang digunakan untuk membentuk berbagai bentuk geometris.

e) Ruang

Ruang adalah dimensi yang luas yang mencakup panjang, lebar, dan tinggi, di mana semua objek fisik berada. Dalam matematika, ruang sering diwakili oleh tiga dimensi ( $x$ ,  $y$ ,  $z$ ) dalam koordinat kartesian. Ruang juga merujuk pada konsep fisik yang lebih luas, seperti volume atau kapasitas dari suatu area atau objek.

f) Cahaya

Cahaya adalah bentuk energi elektromagnetik yang dapat dilihat oleh mata manusia. Cahaya memungkinkan kita untuk melihat warna, bentuk, dan detail objek di sekitar kita. Dalam konteks fisika, cahaya dapat dipelajari melalui gelombang dan partikel foton. Cahaya juga memainkan peran penting dalam seni, desain, fotografi, dan banyak bidang lainnya, karena dapat mempengaruhi suasana, persepsi, dan estetika. Cahaya dibagi menjadi dua yaitu alami dan buatan, berikut penjelasannya :

- Cahaya Alami



*Gambar2. 61 Matahari*

[https://www.orami.co.id/magazine/contoh-sumber-cahaya-alami?page=all#google\\_vignette](https://www.orami.co.id/magazine/contoh-sumber-cahaya-alami?page=all#google_vignette)

Cahaya alami adalah cahaya yang berasal dari sumber-sumber alamiah seperti matahari, bulan, bintang, api alamiah, dan bioluminesensi. Sumber utama cahaya alami di Bumi adalah matahari, yang memberikan pencahayaan di siang hari dan membantu tubuh manusia memproduksi vitamin D serta meningkatkan mood. Cahaya alami juga memiliki kualitas warna yang akurat dan alami, namun ketersediaan dan intensitasnya sangat tergantung pada waktu dan kondisi cuaca. Meskipun hemat energi dan tidak memerlukan sumber daya buatan, kontrol terhadap intensitas dan arah cahaya alami terbatas, sehingga

seringkali digunakan bersama dengan cahaya buatan untuk mendapatkan pencahayaan yang optimal.

- Cahaya Buatan



Gambar2. 62 Lampu

[https://www.tokopedia.com/blog/10-kelebihan-lampu-led-dibanding-lampu-biasa/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.tokopedia.com/blog/10-kelebihan-lampu-led-dibanding-lampu-biasa/?utm_source=google&utm_medium=organic)

Cahaya buatan adalah cahaya yang dihasilkan melalui teknologi manusia menggunakan sumber energi tertentu, seperti lampu pijar, lampu *fluoresen*, *LED*, lampu *halogen*, dan lampu neon. Cahaya buatan menawarkan ketersediaan dan kontrol yang lebih baik, memungkinkan penggunaannya kapan saja dan di mana saja dengan intensitas dan arah yang dapat diatur sesuai kebutuhan. Selain itu, cahaya buatan bisa dirancang untuk menciptakan berbagai efek pencahayaan dan suasana tertentu. Namun, penggunaannya memerlukan sumber daya energi, yang dapat meningkatkan biaya operasional, dan beberapa jenisnya mengandung bahan berbahaya serta mungkin tidak memberikan representasi warna seakurat cahaya alami. Meskipun begitu, cahaya buatan sangat penting untuk penerangan dalam berbagai aktivitas manusia, terutama saat cahaya alami tidak tersedia atau memadai.

g) Warna

Warna adalah persepsi visual yang dihasilkan ketika cahaya dengan panjang gelombang tertentu ditangkap oleh mata manusia. Warna dapat dihasilkan oleh sumber cahaya itu sendiri atau oleh objek yang memantulkan, menyerap, atau mentransmisikan cahaya. Warna memiliki atribut seperti rona (hue), kecerahan (brightness), dan saturasi (saturation). Warna memainkan peran penting dalam seni, desain, mode, dan berbagai bidang lainnya, karena dapat mempengaruhi suasana hati, emosi, dan estetika.

#### h) Pola

Pola adalah pengulangan elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, atau warna yang diatur dalam susunan tertentu. Pola dapat ditemukan di alam maupun buatan manusia dan sering digunakan dalam seni, desain, arsitektur, dan tekstil untuk menciptakan ritme visual, daya tarik, dan struktur. Pola dapat bersifat sederhana atau kompleks, dan dapat memberikan informasi atau fungsi tertentu, seperti pola pada pakaian, wallpaper, atau jalan raya.

#### i) Tekstur

Tekstur merujuk pada kualitas permukaan suatu objek yang dapat dirasakan oleh sentuhan atau dilihat oleh mata. Tekstur dapat berupa halus, kasar, berkerut, lembut, keras, dan sebagainya. Dalam seni dan desain, tekstur dapat diciptakan melalui berbagai teknik dan material untuk memberikan dimensi dan kedalaman pada karya. Tekstur juga penting dalam bidang seperti arsitektur, mode, dan interior design untuk meningkatkan estetika dan fungsi permukaan.

Sriti Mayang Sari, (2005) mengemukakan Ruang adalah elemen utama desain interior. Melalui ruang, manusia tidak hanya bergerak, tetapi juga melihat bentuk, mendengar berbagai suara, merasakan hangatnya angin dan sinar matahari, serta mencium wangi bunga yang sedang mekar. Adapula

elemen-elemen pembentuk dalam ruang, berikut adalah elemen-elemen pembentuk ruang antara lain :

a) Lantai

Lantai adalah elemen horizontal pada bangunan yang berfungsi sebagai permukaan tempat berlangsungnya aktivitas, memberikan dukungan struktural, kenyamanan, dan nilai estetika.

b) Dinding

Dinding adalah elemen vertikal yang membatasi dan memisahkan ruangan dalam bangunan, menyokong bagian atas, serta memberikan privasi dan isolasi termal serta akustik.

c) Atap

Atap adalah elemen penutup bangunan yang melindungi interior dari cuaca, memberikan isolasi termal, mengalirkan air hujan, dan menambah nilai estetika.

d) Bukaan Ruang (Sirkulasi)

Bukaan ruang (sirkulasi) adalah elemen seperti jendela dan pintu yang memungkinkan pencahayaan alami, ventilasi, akses, serta pandangan keluar dan keselamatan dalam bangunan, berikut adalah yang termasuk bukaan ruang :

- Pintu

Pintu adalah sebuah elemen bangunan yang berfungsi sebagai pembuka dan penutup ruang yang memberikan akses masuk dan keluar dari sebuah bangunan atau ruangan. Ini juga berperan penting dalam menyediakan privasi, keamanan, dan pengaturan sirkulasi udara dalam bangunan.

- Jendela

Jendela adalah sebuah pembukaan pada dinding bangunan yang dilengkapi dengan kaca atau bahan transparan lainnya.

Fungsinya adalah untuk memungkinkan cahaya matahari dan udara segar masuk ke dalam ruangan, serta menyediakan pandangan ke luar. Jendela juga dapat memberikan ventilasi alami dan berperan dalam regulasi suhu serta pengaturan cahaya di dalam ruangan.

#### **II.4.2 Antropometri**

Menurut Ratumanan *et al.* (2023) Antropometri merupakan ilmu yang mengukur secara kuantitatif komposisi tubuh, sedangkan menurut (Kurniansyah, 2020) Istilah anthropometry berasal dari kata *anthropos* (*man*) yang berarti manusia dan *metron* (*measure*) yang berarti ukuran (Bridger, 1995: 64). Tidak diragukan lagi, antropometri dapat dikatakan sebagai penelitian yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri sering digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam perancangan produk dan sistem kerja yang memerlukan interaksi manusia. Menurut Sanders (Pheasant dan Pulat, 1992: 97), antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau ciri-ciri fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain yang dikenakan seseorang. Ada tiga filosofi desain dasar yang digunakan oleh para ahli ergonomi sebagai penerapan data antropometri (Sutalaksana dan Sritomo, 1995: 78), yaitu :

- a) Perancangan produk bagi individu dengan ukuran yang ekstrim.
- b) Perancangan produk yang bisa dioperasikan di antara rentang ukuran tertentu.
- c) Perancangan produk dengan ukuran rata-rata.

No	Dimensi	Laki-laki								Perempuan							
		Warganegara asli				Cina				Warganegara asli				Cina			
		P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB
1	Tinggi badan	162	172	183	6,23	165	171	180	4,81	150	159	169	5,76	151	159	166	5,06
2	Tinggi mata berdiri	151	160	172	6,3	153	160	169	5,08	139	148	158	6,12	137	146	158	6,73
3	Tinggi bahu berdiri	134	143	155	6,41	134	143	151	5,05	123	132	141	5,91	123	132	139	5,43
4	Tinggi siku berdiri	99	107	114	5,12	99	106	112	4,29	91	99	108	6,4	92	98	107	5,35
5	Tinggi pinggul	83	95	105	6,76	81	94	103	6,48	78	88	97	5,91	79	90	96	5,68
6	Tinggi buku jari berdiri	68	75	82	4,75	69	74	80	5,13	63	70	78	4,37	64	69	77	3,89
7	Tinggi ujung jari berdiri	58	64	71	4,82	59	64	70	5,13	54	60	65	3,67	53	60	68	3,99
8	Tinggi duduk	80	89	96	5,24	85	90	96	6,55	78	83	90	4,7	79	84	88	2,97
9	Tinggi mata duduk	69	76	84	4,58	72	78	85	6,54	67	73	80	5,83	68	72	79	3,64
10	Tinggi bahu duduk	52	59	67	6,27	55	61	72	7,15	51	56	63	4,94	52	57	64	3,67
11	Tinggi siku duduk	19	24	30	4,74	19	25	31	7,13	19	25	32	5,19	21	24	30	3,24
12	Tebal paha	12	16	22	3,59	13	16	20	2,76	11	15	19	3,22	12	15	19	2,81
13	Panjang pantat-lutut	48	56	64	4,89	49	57	64	4,83	45	53	60	4,81	48	53	60	4,06
14	Panjang pantat-popliteal	40	46	54	4,82	38	47	56	5,36	37	43	51	4,21	39	44	52	3,97
15	Tinggi lutut	46	54	62	5,21	44	53	61	5,65	43	50	60	5,27	42	49	60	5,38
16	Tinggi popliteal	38	44	49	3,78	36	44	50	5,36	38	44	50	3,92	36	43	47	3,85
17	Lebar bahu (bideloid)	36	45	52	4,66	38	45	50	4,6	37	43	53	5,43	40	44	53	4,97
18	Lebar bahu (biacromial)	31	37	43	0,61	33	38	44	3,83	33	38	44	3,56	34	38	44	3,18
19	Lebar pinggul	28	35	43	4,41	30	35	44	4,09	29	35	45	7,22	30	34	42	4,21
20	lebar/kedalaman dada	16	21	27	3,5	17	22	27	4,02	17	21	28	3,38	19	23	28	3,61
21	Lebar/kedalaman perut	15	21	29	4,46	15	21	30	5,19	14	18	25	3,44	15	20	26	3,93
22	Panjang siku-bahu	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
23	Panjang ujung jari-siku	42	47	56	4,55	41	46	53	4,27	37	43	50	4,27	37	42	47	3,72
24	Panjang lengan (ujung jari- bahu)	68	76	84	6,39	68	75	85	5,06	62	70	77	4,69	64	68	74	3,92
25	Panjang genggam-bahu	56	65	73	6,29	59	66	74	5,13	54	60	68	4,3	54	60	68	4,64
26	Panjang kepala	17	20	24	2,21	17	20	24	2,58	15	18	22	3,95	15	19	22	2,13
27	Lebar kepala	15	18	22	2,06	15	18	21	1,89	14	17	21	2,48	14	18	21	2,11

No	Dimensi	Laki-laki								Perempuan							
		Warganegara asli				Cina				Warganegara asli				Cina			
		P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	SB
28	Panjang tangan	17	19	22	1,64	15	19	22	2,42	16	18	20	1,72	17	18	20	2,16
29	Lebar tangan	7	9	1	1,09	8	9	11	0,89	6	8	10	4,85	6	8	9	0,73
30	Panjang kaki	22	25	29	2,58	11	25	28	4,43	21	23	26	2,63	21	23	26	2,3
31	Lebar kaki	8	10	12	3,96	8	10	12	1,16	7	9	11	2,2	7	9	10	1,08
32	Rentang lengan	158	172	186	8,5	155	171	182	8,73	146	156	170	7,61	150	159	168	6,52
33	Rentang siku	78	86	96	5,97	79	87	94	4,36	73	79	89	5,38	73	81	88	4,53
34	Jangkauan menggenggam (berdiri)	192	206	221	10,5	197	206	222	7,74	174	186	204	9,1	176	189	202	8,07
35	Jangkauan menggenggam (duduk)	112	122	136	7,9	116	123	130	5,18	101	113	124	7,2	106	115	128	10,3
36	Jangkauan menggenggam kedepan	64	73	81	5,89	66	74	81	4,7	61	67	76	4,39	60	67	74	4,76
37	Berat badan (kg)	50	63	89,3	13,2	53	63	93,5	13,35	39,8	53	80	11,68	41,9	55	70,4	9,49

Sumber: Chuan et al., 2010.

Tabel 1. 1 Data Antropometri Orang laki-laki dan Perempuan Indonesia (Semua dimensi dalam cm, berat badan dalam Kg)

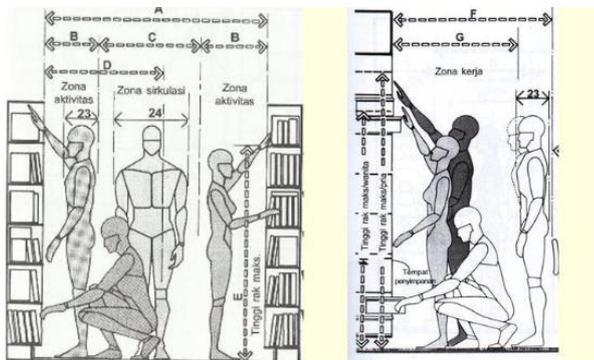
Sumber: Chuan et al., 2010.

Menurut Tarwaka (Riandy et al., 2021) Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani dan terdiri dari dua kata: ergon yang berarti pekerjaan dan nomos yang berarti aturan atau hukum. Ringkasnya, ergonomi merupakan rule atau standar dalam sistem kerja. Ergonomi adalah ilmu yang menyelaraskan atau menyelaraskan seluruh fasilitas yang digunakan baik untuk beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan fisik dan mental serta keterbatasan manusia untuk menjaga keseimbangan secara keseluruhan dan meningkatkan kualitas hidup tercapai lebih baik

Berikut adalah aspek ergonomi yang ditinjau dari antropometri dari fasilitas hobi figure aksi *Marvel* :

- Ritel

Pada perancangan ini produk mengacu pada pengguna, sehingga penulis menggunakan standar ukuran rak. Desain tempat penyimpanan sepatu harus memperhatikan gerakan yang dibutuhkan tubuh untuk melakukan aktivitas tertentu, sehingga ukuran ini dapat dijadikan dasar dalam perancangan ini.



Gambar2. 63 Ukuran Rak

Kriteria Ukuran Rak

(Sumber : Panero dan Zelnik, 2003)

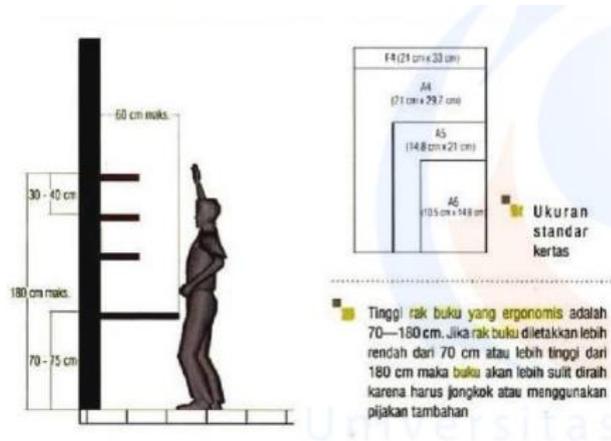
	In	Cm
A	66 in	167.6 in
B	18 in	45.7 in
C	30 in	76.2 in
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 in	91.4 in
H	66	167.6
I	72	182.9

Tabel 1. 2 Kriteria Ukuran rak

(Sumber : Panero dan Zelnik, 2003)

Data antropometri yang digunakan untuk mensimulasikan penempatan dan penggunaan desain yang ideal adalah . Hal ini untuk memastikan bahwa pada saat menggunakan dan memposisikan

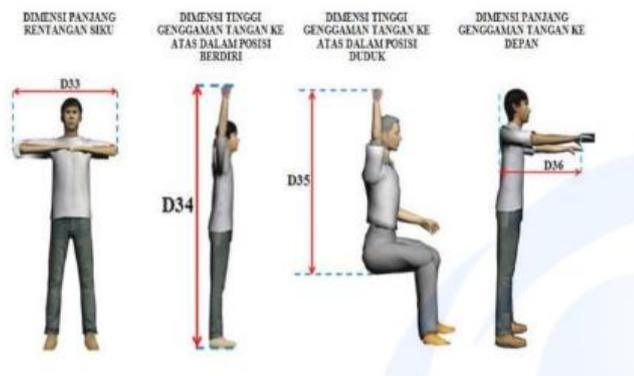
desain prototipe, penempatan dan penggunaannya dapat dilakukan sesuai dengan hasil rekomendasi antropometri yang dipelajari.



Gambar2. 64 Standar Ukuran Rak

teori antropometri standar untuk rak

(Sumber : Niken Dwi Pratiwi)

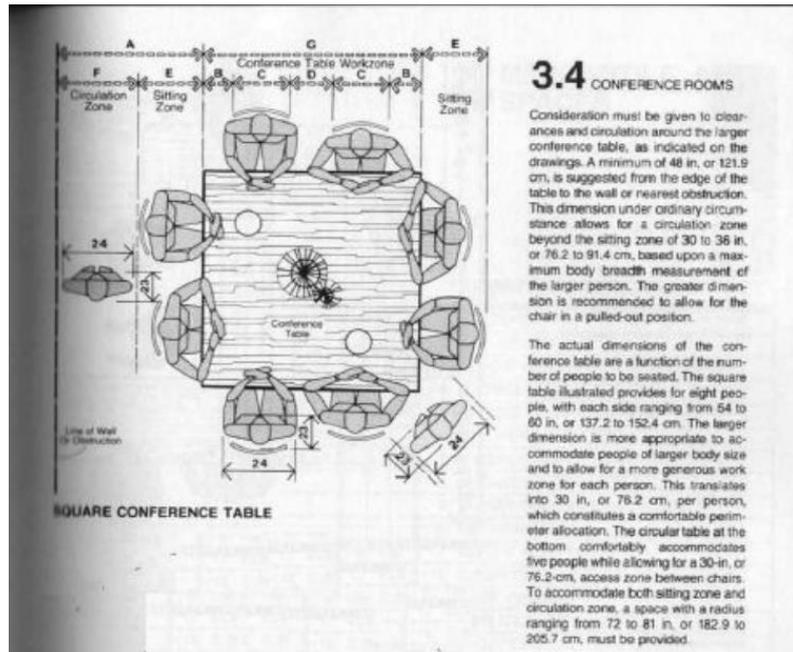


Gambar2. 65 Rentang siku dll

rentang siku, tinggi badan tegak, genggam tangan tegak

(Sumber : Niken Dwi Pratiwi)

- *Convention Hall*

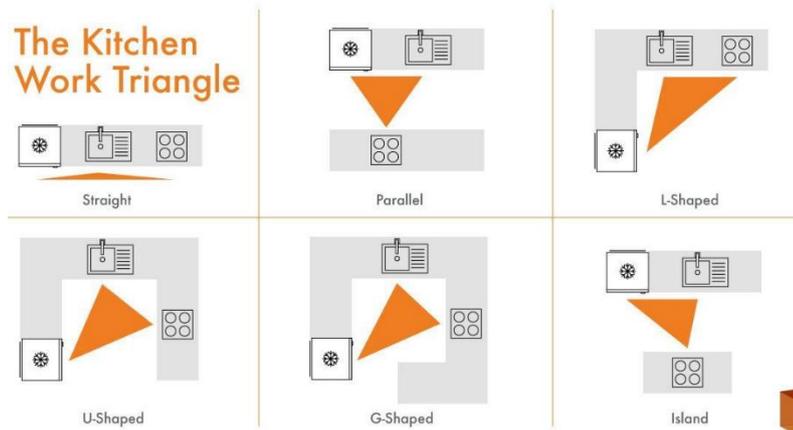


Gambar2. 66 Ergonomi Meja

Ergonomi Meja Diskusi

Sumber : *Human Dimension & Interior Space*

- Kafe.



Gambar2. 67 Kafe

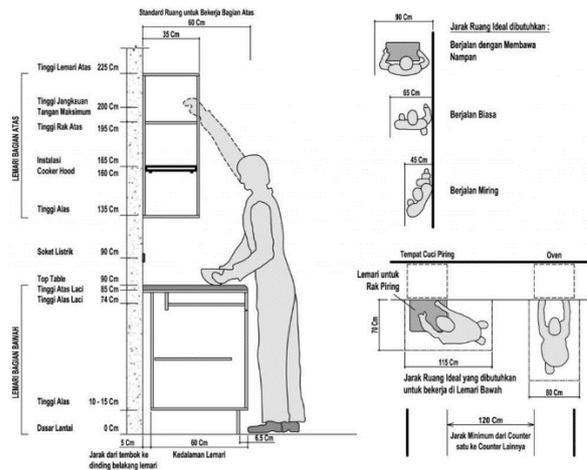
*The work triangle*

<https://gravel.co.id/blog/sistem-the-kitchen-work-triangle>

Menurut Eka Darmayanti & Setyoningrum (2022) Ergonomi bertujuan untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan sehingga

pengguna dapat melakukan aktivitas produktif. Desain dapur hunian di Indonesia belum memenuhi standar ergonomis (Martono, 2015). Misalnya saja rumah seperti gedung apartemen yang ruang dapurnya dibangun secara umum tanpa mempertimbangkan pengguna dapur tersebut. Dapur memiliki standar ergonomis tersendiri dan memberikan kenyamanan bagi pengguna dapur.

Dapur memiliki tiga fungsi penting: mencuci, mencampur, dan memasak. Ketiga kegiatan ini biasanya lebih baik disebut dengan segitiga kerja. Ketiga zona ini memiliki acuan untuk menciptakan standar dapur umum. Dimulai dari zona penyimpanan dan pembersihan, zona memulai aktivitas memasak mulai dari penyiapan makanan hingga peralatan kebersihan, peralatan , dan sayuran. Zona pencampuran merupakan zona pencampuran bahan yang akan dimasak, dan zona terakhir merupakan zona memasak. Ini merupakan tempat menyiapkan makanan dan dilengkapi dengan kompor. Secara konseptual, segitiga kerja merupakan dasar model efisiensi yang didasarkan pada tiga pusat kerja: lemari es, wastafel, dan kompor atau oven. Penggunaan *the work triangle* pada dapur bertujuan untuk meminimalisir kecelakaan lalu lintas dan memberikan solusi ideal pada penataan kompor dan wastafel (Ramadan, 2018). Konsep *the work triangle* dapat mengungkapkan seberapa besar denah ruang memudahkan pekerjaan pengguna di dapur. Bentuk segitiga ini terdiri dari tiga garis yang menghubungkan lemari es, tempat cuci piring , dan kompor. Selain itu, menciptakan tata letak memasak yang efisien merupakan bagian penting dari ergonomi, sehingga desain harus diperhatikan.

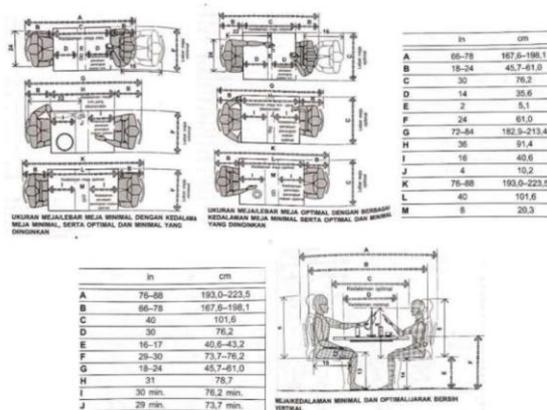


Gambar2. 68 Tinggi kitchen Set

Tinggi kitchen set

<https://id.pinterest.com/pin/624030092100615399/>

Berdasarkan observasi di lapangan, dimensi desain tinggi dapur menunjukkan tinggi wastafel kurang lebih 82 cm, permukaan meja dapur kurang lebih 80 cm, dan permukaan meja kompor kurang lebih 80 cm. 70 cm. Hasil ini serupa dengan hasil perhitungan dimensi Perempuan.

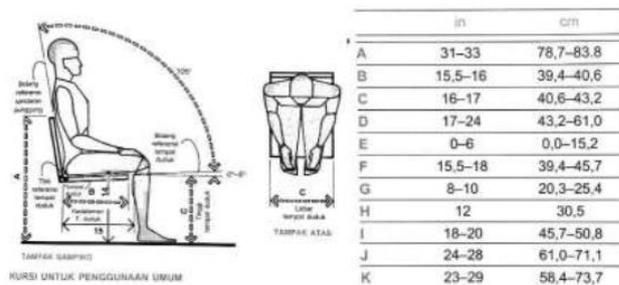


Standar dimensi meja makan

(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003:226-227)

Dimensi minimum meja untuk dua orang adalah 24 inci x 30 inci, dan ukuran terbaik adalah 30 inci x 40 inci. Angka ini mengacu pada pergerakan tubuh maksimal yang terjadi selama aktivitas makan. Tinggi meja yang direkomendasikan saat ini adalah 73,7 hingga 76,2 cm.

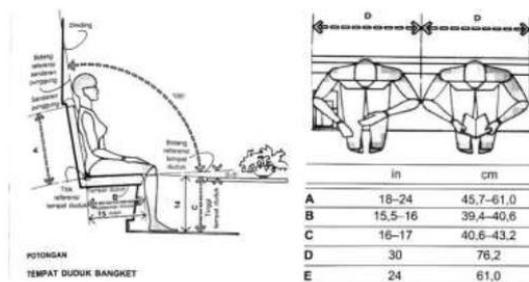
Dimensi standar adalah 40,6 hingga 43,2 cm untuk lebar tempat duduk dan 39,4 hingga 40,6 cm untuk kedalaman tempat duduk. Ketinggian tempat duduk adalah 17 inci, yang dapat menampung sebagian besar orang dewasa, kecuali wanita bertubuh pendek yang memerlukan tinggi tempat duduk 16 inci. Sandaran harus menopang daerah pinggang sepanjang kelengkungan tulang belakang pinggang. Jika sudutnya terlalu tajam, orang, terutama orang lanjut usia, mungkin kesulitan berdiri. Untuk , sudut sandaran harus 5 hingga 15 derajat, dan untuk bantal kursi 0 hingga 5 derajat.



Standar dimensi kursi

(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003:127)

Dimensi kursi perjamuan kurang lebih sama dengan ukuran standar kursi .Harap perhatikan batasan area saat duduk. Diperlukan jarak optimal 76,2 cm per orang.

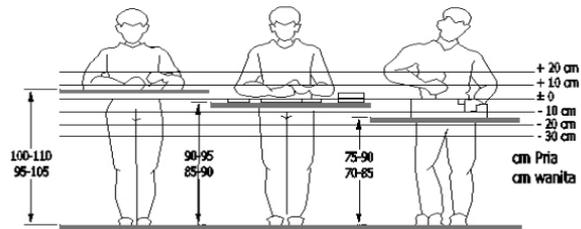


Standar dimensi tempat duduk bangket

(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003:129)

- Kantor.

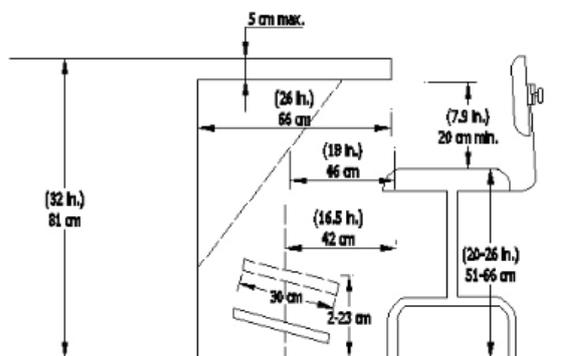
Grandjean (1993) merekomendasikan ketinggian permukaan tempat kerja dengan berbagai jenis pekerjaan seperti ditunjukkan pada Gambar



Gambar2. 69 Grandjean

Ketinggian Permukaan Meja Kerja Untuk Kerja Teliti, Kerja Ringan dan Kerja Berat  
(Sumber: Grandjean, 1993)

Lebih lanjut penelitian Grandjean (1993) menjelaskan bahwa rata-rata tinggi siku (jarak dari tanah ke permukaan di bawah siku ketika ditekuk) adalah 105 cm untuk pria dan 98 cm untuk wanita. Ketinggian permukaan kerja adalah sekitar 95 hingga 100 cm untuk pria dan sekitar 88 hingga 93 cm untuk wanita.

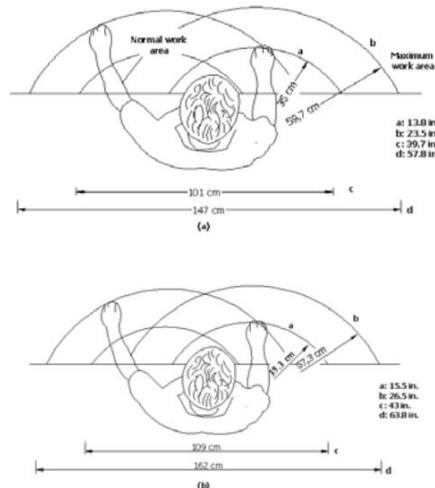


Gambar2. 70 Dimensi rancangan area kerja

Dimensi Rancangan Area Kerja Untuk Operator Duduk  
( Sumber: Eastman Kodak Company, 1983)

Pada gambar menunjukkan dimensi desain meja dan kursi. Gambar menunjukkan pengukuran tinggi meja, kedalaman meja, tinggi kursi, tebal meja, tinggi dan panjang pedal kaki, serta jarak

antara lantai meja dengan tinggi meja dan lantai kursi dengan tinggi kursi.



Gambar2. 71 Area Kerja

Area Kerja Normal dan Maksimum Untuk Operator Perempuan dan Laki-laki

(Sumber: Pulat, 1992)

- **Galleri**

Faktor Teknik Penyajian dan Metode Penyajian : Dalam penataan di museum setiap petugas teknis museum harus memegang teguh suatu standard dari teknik penyajian tidak tergantung pada selera.

a) Teknik Penyajian Standard tertentu dari tehnik penyajian ini terutama yang meliputi :

1) Ukuran Vitrin dan Panil Ukuran vitrine dan panil tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah. Tinggi rendahnya sangat relatif untuk patokan disesuaikan dengan tinggi rata-rata manusia Indonesia. Umpama tinggi rata-rata orang Indonesia kira-kira antara 160 cm s/d 170 cm dan kemampuan gerak anatomi leher manusia kira-kira sekitar 30°m gerak ke atas ke bawah atau ke samping maka tinggi vitrin seluruhnya kira-kira

110 cm sudah cukup alas terendah 65 - 70 cm dan tebal 50 cm - ukuran dan bentuk vitrin harus memperhitungkan juga ruangan dan bentuk bangunan dimana vitrin itu akan diletakkan. Dalam membuat vitrin ataupun panel harus diperhitungkan mengenai masalah konstruksinya.

- 2) Tata Cahaya Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi atau menyilaukan pengunjung. Cahaya yang menyilaukan akan menyulitkan 16 l 2,10 ,.I 1.2.0 t ) o1f m "O' , ... 0 t. J 4 s ◆ale ••◆ 1,1.S ---tf Ukuran Bentuk Vitrin dan Panil yang Ideal seta Lehar Gang antara Vitrin Yang baik 17 pengunjung waktu melihat koleksi. Diusahakan lampu tersebut terlindung jangan sampai sumber cahaya langsung terlihat oleh pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk benda koleksi an organik seperti : batu, keramik, bendan-benda dari kaca, tembikar, baja putih bebas dari ukuran cahaya. Untuk bendabenda Organik yang kurang peka terhadap cahaya seperti : bendabenda yang peka terhadap cahaya seperti lukisan, barang-barang cetakan, tekstil, tidak boleh melebihi 50 LUX. Lampu TL pada obyek-obyek yang peka cahaya sebaiknya diletakkan paling dekat berjarak kurang dari 40 cm.
- 3) Tata Warna Peranan warna sangat penting dalam pameran di samping mempengaruhi perasaan akan situasi ruangan juga memberi suatu yang lain, bersifat kejiwaan. Hal ini akan dapat menunjang kehadiran benda-benda koleksi yang dipamerkan Misalnya dalam memamerkan benda koleksi yang bersifat magis seperti tongkat . upacara, benda pusaka, jimat agar lebih dramatis vitrin dicat dengan warna gelap. Untuk koleksi peralatan pertanian menggunakan warna hijau, dan sebagainya. Ruang pameran yang dicat dengan warna dasar gelap kelihatan menyempit. Sedangkan ruang pameran yang dicat dasar terang nampak terasa lebih luas

dari ukuran yang sebenarnya. Warna merah, kuning, jingga adalah warna panas yang mempunyai kekuatan merangsang, cepat menarik perhatian/menimbulkan rasa suka cita. Warna . tersebut dapat dipergunakan dalam pameran temporer ataupun pameran keliling. Sedangkan warna biru, ungu adalah warna dingin. Warnawarna tersebut memberi perasaan dingin, tenang, menyejukkan mata. Hijau adalah warna di antara panas dan dingin. Hijau akan menjadi panas apabila berubah kekuning-kuningan dan menjadi dingin apabila berubah kebiru-biruan. Warna biru, hijau dan merah merupakan urutan yang paling baik. Jingga, merah dan biru kuat menarik 18 perhatian, sedangkan kuning, hijau dan jingga merupakan warna yang paling terang. Untuk ruangan pameran tetap sebaiknya menggunakan warna netral, misalnya cream, abu-abu, broken white dan sebagainya. Atau menggunakan warna pastel.

- 4) Tata Letak Dalam penataan pameran tata letak adalah mempunyai peranan yang sangat penting. Benda koleksi, label ilustrasi (foto) sebagai penunjang informasi yang dipamerkan hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga memberikan rasa yang menyenangkan. Penyusunan tersebut dapat dikembangkan menurut ide/gagasan penata pameran. Sehingga akan dapat memberikan informasi jelas, artistik, intelektual atau romantis. Hal yang menunjang seperti pengaturan cahaya dan warna sangat membantu untuk mencapai tujuan tersebut. Untuk menyusun benda-benda agar menarik perhatian pengunjung terlebih dahulu harus mengetahui dasar-dasar untuk membuat tata letak. • # Hal-hat yang perlu diperhatikan dalam membuat tata letak yaitu : (a) Proporsi (b) Keseimbangan (c) Kontras (d) Kesatuan (e) Harmonis (f) Ritme (g) Klimaks/dominan
- 5) Tata Pengamanan Pengamanan terhadap benda-benda koleksi yang dipamerkan sebaiknya menggunakan vitrin, jika benda-

benda tersebut sangat bernilai dan bentuknya tidak terlalu besar. Kaca vitrin dibuat setebal 5 mm agar tahan terhadap benturan. Kegunaan kaca vitrine ini di samping untuk mencegah dari bahaya pencurian, juga untuk menahan masuknya debu/kotoran yang melekat pada koleksi. Untuk memegang koleksi seyogyanya menggunakan sarung tangan agar koleksi tetap bersih. Koleksi tidak tahan terhadap unsur garam juga unsur lemak yang terkadang melekat pada tangan manusia, yang menyebabkan koleksi tersebut menjadi kotor apabila dipegang. Untuk mencegah pengunjung agar tidak menyentuh koleksi yang dipamerkan dalam ruangan pameran, di depan koleksi tersebut dapat dibuat pagar. Jenis peralatan pengamanan yang dapat dipasang di ruang pameran antara lain : Camera IJE 7542 Vidichip CCD, TV Monitor, Passive infra red, Flush mound Door Contact dan sebagainya.

6) Labelling Label adalah sarana komunikasi untuk memberikan informasi yang dimiliki oleh museum kepada pengunjung. Membuat label perlu direncanakan secara benar baik mengenai isi maupun tipografinya. Setiap label harus mempunyai tujuan yang jelas misalnya label tersebut dibuat untuk apa? Untuk pameran dapat dibedakan menjadi

a) Label Judul 20 Label judul ini harus menonjol. Biasanya hurufnya paling besar diantara huruf label yang digunakan dalam pameran, label ini harus memberikan informasi yang cukup untuk memungkinkan pengunjung memutuskan apakah mereka tertarik pada pokok masalah. Hal yang perlu untuk diketahui label judul dapat juga berupaya membangkitkan minat dan keingintahuan pengunjung berisi kurang dari 10 kata. Sering kali hanya 1-5 kata. Dalam Setiap Penataan Kemampuan Fisik Pengunjung Harus diperhatikan. 21

- b) b) Label subjudul Label ini isinya menjelaskan sebagian besar peran dari pameran. Sedangkan ukuran hurufnya cukup besar, berisi 1-10 kata atau lebih, tergantung pada banyaknya pesan.
- c) Label pengantar Dimaksudkan untuk melayani pengunjung yang tertarik dengan keterangan yang lebih rinci tempatnya diletakkan di dekat permulaan suatu pameran. Isinya cukup panjang, berkisar 50 - 200 kata dibuat dalam huruf besar. Label ini menceritakan pokok masalah dan latar belakang apa yang dipamerkan serta mempersiapkan pengunjung untuk memahami informasi berikutnya.
- d) Label kelompok Panjangnya lebih dari 100 atau kurang. Isinya menerangkan kemiripan yang tampak jelas dalam koleksi kesamaan fungsi, bentuk atau sifat. Diharapkan dapat menyentuh perasaan pembaca akan ciri unik dari kelompok benda yang dipamerkan.
- e) Label individu Menginformasikan benda yang dipamerkan secara umum.
- f) ID atau Identifikasi label 22 Menjelaskan bukti dasar dari benda, seperti nama benda, tanggal didapat, penyumbang dan lain-lain. Ada beberapa cara untuk membuat label agar lebih menarik dan mudah dibaca : Mulai penjelasan dan fakta-fakta yang nyata dan dapat diamati mengenai koleksi.

## II.5 Studi Banding

### II.5.1 Multi Toys Bandung



Gambar2. 72 Multi Toys Bandung

(Sumber : <https://www.facebook.com/>)

- Sejarah Perusahaan

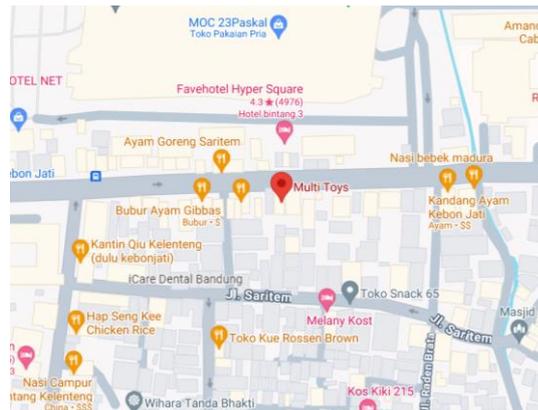
PT. Multisarana Prima Nusantara didirikan pada tahun 2000 oleh Bapak Ng Ko Charu dengan nomor toko , dan badan hukumnya masih tergolong badan usaha swasta milik negara dengan nomor yang berlokasi di Kelapa Gading Jakarta Utara

PT. Multi Sarana Prima Nusantara mempunyai cabang di seluruh Indonesia khususnya di Pulau Jawa antara lain Bandung, Surabaya, Jakarta, Medan, dll. Karena adanya keluhan konsumen mengenai harga akhir yang harus dibayar konsumen, PT. Bertujuan menjadi importir yang menjawab kebutuhan konsumen , kami berhasil menjadi importir yang membawa dan menyediakan mainan yang ingin diantar oleh konsumen.memiliki. Multi Sarana Prima Nusantara tetap

menjadi retailer mainan terbesar ke- di Indonesia (A.Gide, 2013).

- Lokasi

Multi Toys Bandung berlokasi di Jl. Kebon Jati No.169, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat.



Gambar2. 73 Lokasi Multi Toys Bandung

(Sumber : <https://www.google.com/maps>)

- Jam Operasional : Buka setiap hari pukul 09.15 WIB – 18.45 WIB

- Area Display

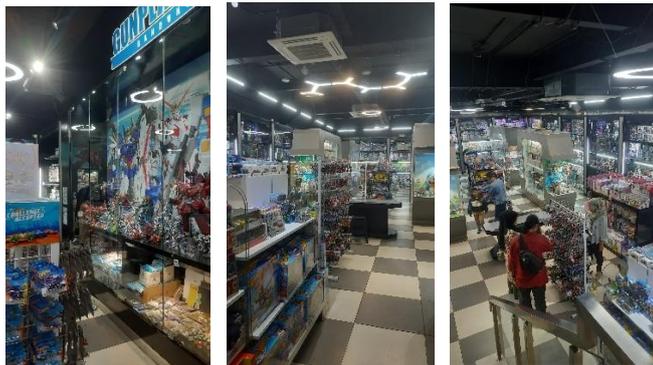
Ruangan khusus di toko atau toko khusus untuk memajang dan menjual berbagai jenis *Action Figure*. Biasanya area-area tersebut dirancang khusus untuk menarik perhatian pelanggan dan menyajikan produk secara atraktif dan atraktif. Area display ini biasanya dilengkapi dengan rak, etalase, atau rak khusus lainnya untuk memajang *Action Figure* dengan baik. Di sinilah para kolektor dan penggemar *Action Figure* dapat menjelajahi dan memilih berbagai pilihan produk.

## 1. Lantai 1



Lantai 1 diisi oleh *gacha machine* dan display dari figur aksi gundam lengkap dengan alat reparasinya, display *die-cast*, funko pop, produk terbaru, kasir dan gudang.

## 2. Lantai 2



Lantai 2 terdapat display dengan figur aksi yang didominasi karakter asal Jepang seperti *dragon ball*, *one piece*, *pokemon*, *Godzilla* dan *anime* lainnya

yang didominasi karakter berunsur robot, selain itu terdapat display boneka *matel* dan pistol mainan.

### 3. Lantai 3



*Gambar2. 74 Tampak Full Ruangan Multi Toys Bandung*

Untuk lantai 3 diisi dengan karakter figur aksi asal amerika seperti superhero DC dan Marvel dll. dan didominasi oleh merk hot toys dengan skala 1/6 yang terkenal cukup detail dan memiliki harga yang mahal sehingga display disini keseluruhannya memakai rak kaca tertutup.

### **II.5.2 Zero Toys Bandung**



*Gambar2. 75 Zero Toys Bandun*

<https://www.tokopedia.com/zerotoys>

- Sejarah Perusahaan

Awalnya Perusahaan ini awalnya berdiri hanyalah sebagai ritel mainan pada tahun 90-an lalu mulai melakukan perluasan toko hingga akhirnya pada tahun 2022 dijadikan museum bertemakan vintage yang awalnya hanya koleksi toko saja.

- Lokasi

Zero Toys Bandung berlokasi di Jl. Sunda No.39a, Kb. Pisang, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40112



Gambar2. 76 Lokasi Zero Toys Bandung

(Sumber : <https://www.google.com/maps>)

- Jam Operasional : Buka setiap hari kecuali hari kamis pukul 11.00 WIB – 19.00 WIB
- Harga tiket masuk : Rp. 50.000,-
- Area Museum *Action Figure Vintage*

#### 4. Area 1



Area awal ini terdapat berbagai figur aksi vintage langka, komik, kaset yang disimpan

dalam rak kaca dan didominasi oleh mainan non-film dan non-komik.

#### 5. Area 2



Area kedua ini diisi oleh rak kaca berisikan figur aksi asal negara Jepang dan ada spot kecil berisikan mainan jadul yang pernah beredar di Indonesia.

#### 6. Area 3



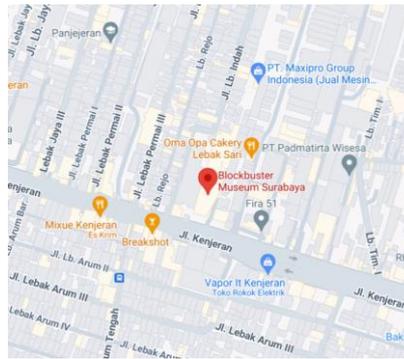
Gambar2. 77 Area Full Zero Toys Bandung

Area ini disebut juga dengan area Amerika karena terdapat figur aksi asal Amerika seperti *star wars*, dan superhero dalam film Amerika lainnya.

## II.6 Studi Preseden

### II.6.1 *Blockbuster* Museum Surabaya

- Lokasi  
Museum ini berlokasi di Jl. Kenjeran No.463-465, Gading, Kec. Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur 60134



Gambar2. 78 Lokasi Musium Surabaya

(Sumber : <https://www.google.com/maps>)

- Jam Operasional : Buka setiap hari kamis sampai dengan hari minggu pukul 12.00 WIB – 19.00 WIB
- Harga tiket masuk : Rp. 60.000,- sampai dengan Rp. 80.000,-
- Area Museum Action Figure



Gambar2. 79 Area Full Musium Surabaya

<https://www.tiket.com/to-do/blockbuster-museum-ticket-surabaya>



<https://www.tiket.com/to-do/blockbuster-museum-ticket-surabaya>



<https://www.tiket.com/to-do/blockbuster-museum-ticket-surabaya>



<https://www.tiket.com/to-do/blockbuster-museum-ticket-surabaya>



<https://www.tiket.com/to-do/blockbuster-museum-ticket-surabaya>

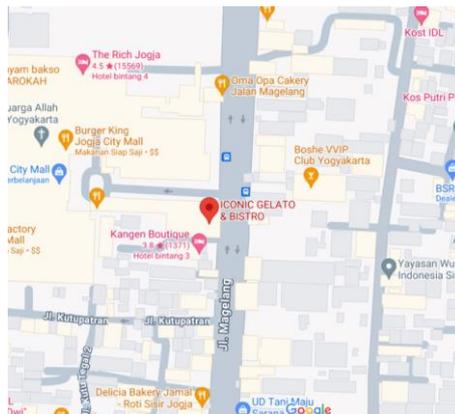
## II.6.2 Iconic Gelato & Bistro Yogyakarta



Gambar2. 80 Iconic Gelato

<https://hotelopedia.id/2018/07/nongkrong-kulineran-dikelilingi-superhero-di-iconic-gelato-bistro/>

- Lokasi  
Kafe ini berlokasi di Jl. Magelang, Kutu Patran, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284



Gambar2. 81 Lokasi Iconic Gelato

(Sumber : <https://www.google.com/maps>)

- Jam Operasional : Buka setiap hari pukul 10.00 WIB – 22.00 WIB
- Area kafe



Gambar2. 82 Area Full cafe

<https://radarjogja.jawapos.com/weekend/653164792/pecinta-action-figure-merapat-ini-rekomendasi-kafe-unik-asyik-di-iconic-gelato-jogja-cafe-and-toys-gallery>



<https://www.mldspot.com/public/index.php/inspiring-places/pengen-nongkrong-di-markas-superhero-ke-iconic-gelato-and-bistro-aja>



<https://www.facebook.com/iconicjogja/posts/iconic-memang-selalu-jadi-tempat-yang-nyaman-untuk-menghabiskan-waktu-bersama-si/3043087825943688/>



<https://lifestyle.kontan.co.id/news/iconic-gelato-bistro-restoran-di-yogyakarta-yang-punya-galeri-mainan>



[https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g15363209-d13545690-i339063977-Iconic\\_Gelato\\_Bistro-Sinduadi\\_Sleman\\_District\\_Yogyakarta\\_Region\\_Java.html](https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g15363209-d13545690-i339063977-Iconic_Gelato_Bistro-Sinduadi_Sleman_District_Yogyakarta_Region_Java.html)

## II.7 Pengayaan Futuristik



Gambar2. 83 Pengayaan Futuristik

<https://cjstudio.id/portfolio/futuristic-industrial-design-interior-office/>

Menurut penjelasan Sari (2021) Arsitektur futuristik diperkenalkan oleh Santo Area sebagai perhitungan, keberanian bentuk, bahaya dan kesederhanaan bangunan, dalam artian tidak ada hiasan pada bangunan dan bangunan. Penggunaan bahan baja, kaca, dan serat dimaksudkan untuk memberikan elastisitas pada bangunan dan hingga penerangan di dalam bangunan.

Menurut Fauzi & Aqli (2020) Konsep futuristik membawa makna membawa ke masa depan. Konsep arsitektur futuristik mempunyai prinsip yang menunjukkan bahwa perencanaan dan pembangunan tidak didasarkan pada sesuatu dari masa lalu, melainkan berupaya menggambarkan masa depan. Bangunan harus mampu merespon dan merespon tuntutan aktivitas yang terus berkembang.

Menurut Gumilang & Hantono (2023) Futuristik adalah pengertian kebebasan mengemukakan atau mengemukakan gagasan dalam bentuk yang tidak lazim, kreatif, dan inovatif. Hasil dari futuristik ini bersifat dinamis, terus berubah sesuai keinginan dan waktu. Aplikasi futuristik ini hanya muncul pada tampilan atau tampilan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan fungsionalitas objek. Futuristik artinya dihubungkan dengan konsep masa depan sesuai paradigma pembangunan arsitektur

Menurut Catya *et al.* (2016) Futuristik artinya menuju atau menuju masa depan. Namun pada kasus Gedung, futuristik berarti bangunan tersebut memandang ke masa depan, atau selalu mengikuti perkembangan zaman, hal ini tercermin dari ekspresi bangunan tersebut. Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980), kriteria bangunan futuristik antara lain adalah bangunan mampu mengikuti dan merespon kebutuhan aktivitas Masa yang terus berkembang. Gedung tersebut mampu menampung perubahan lokasi aktivitas setiap saat. Di sini kita perlu memikirkan perangkat yang mendukung proses aktivitas yang berkelanjutan. Dengan perencanaan yang matang, suatu bangunan dapat diperluas atau dimodifikasi tanpa mengganggu struktur yang sudah ada. Ciri-ciri desain futuristik antara lain penggunaan bentuk asimetris dan geometris. menggunakan bahan yang diproduksi dengan proses industri, termasuk

akrilik, baja tahan karat, dan kaca bening. Gunakan warna putih sebagai warna primer dan kombinasikan dengan warna intensitas maksimal sebagai aksen pada ruangan. Berikut ini jenis-jenis dari pengayaan futuristik :

a) Futuristik Industrial

Desain industri dengan material mentah seperti beton dan baja, ditambah elemen teknologi canggih.

b) Sustainable Futurism

Desain berkelanjutan dengan material daur ulang, teknologi hemat energi, dan fokus pada efisiensi lingkungan.

c) Neo-Futurism

Desain futuristik dengan bentuk geometris dinamis, material canggih, dan integrasi teknologi tinggi.

d) Digital Futurism

Desain yang mengutamakan teknologi digital dan interaktivitas, menggunakan layar digital dan sistem pintar.

e) Bio-Futurism

Desain yang menggabungkan teknologi dengan elemen alam, menggunakan material organik dan tanaman hidup.

f) Cyberpunk

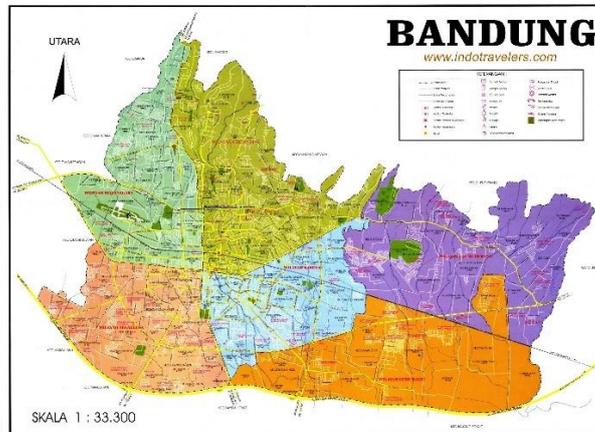
Desain gelap dan urban dengan elemen teknologi canggih, warna neon, logam, dan pencahayaan dramatis.

g) Retro-Futurism

Desain yang menggabungkan elemen vintage dengan teknologi modern, menciptakan nostalgia masa depan.

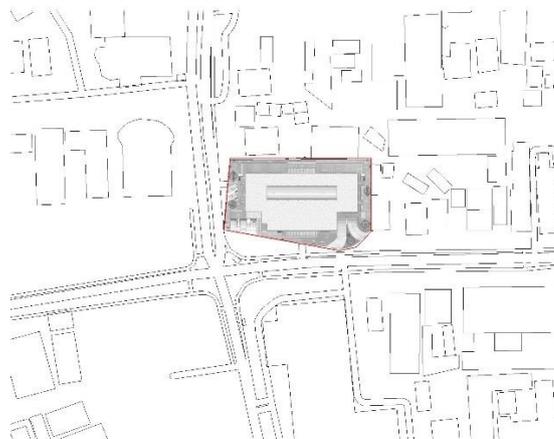
## II.8 Studi Site

### Kota Bandung



*Gambar2. 84 Kota Bandung*

Kota Bandung adalah kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat, dan terbesar ke tiga di Indonesia. sekaligus menjadi ibu kota provinsi Jawa Barat. Letak, Luas dan Batas Wilayah Kota Bandung terletak pada posisi 107°36' Bujur Timur dan 6°55' Lintang Selatan. Luas wilayah Kota Bandung adalah 16.729,65 Ha. Perhitungan luasan ini didasarkan pada Peraturan Daerah Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung Nomor 10 Tahun 1989 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung sebagai tindak lanjut dari Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 1987 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung dengan Kabupaten Daerah Tingkat II Bandung.



Rencana tapak dari fasilitas ini yakni terletak di daerah Kota Bandung, tepatnya di Jl. L. L. R.E. Martadinata No.65, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Daerah ini terletak di tengah kota sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses fasilitas ini. Kemudian tempat ini pula sudah dikenal oleh masyarakat lokal maupun luar akan pusat pembelajarannya.

