

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Semua orang pernah memiliki atau hanya sekedar memainkan sebuah mainan, mulai dari mainan yang simpel, sederhana dan murah, sampai mainan yang kompleks dan mahal. Mainan juga kini tak berfungsi hanya sebagai alat penghibur diri, tetapi kini sudah berubah menjadi benda koleksi dan bisa digunakan sebagai bahan untuk investasi. Salah satu mainan yang paling sering dijadikan sebagai hobi dan bahan koleksi adalah *diecast*. *Diecast* adalah sebuah bentuk cetakan atau bahan yang berasal dari besi, alumunium, magnesium, tembaga ataupun timbal. Dalam dunia miniatur kendaraan bermotor, *diecasting* menjadi bahan utama dikarenakan keunggulan dari bahan pembuatannya. Keunggulan antara lain adalah *solid*, mudah dibentuk tahan karat dan ringan. Mubarakan dalam (Fadilah, Andriana dan Widarti 2018).



Gambar I. 1 *Diecast* Tomica Ferrari F40

Sumber:

https://ae01.alicdn.com/kf/Sb86cd17ac7ef46cf8480acab3ece6b20f.jpg_640x640Q90.jpg_.webp

(Diakses Pada: 15/11/2023)

Selain menjadi hobi dan bahan koleksi bagi beberapa orang, pada dasarnya setiap manusia memiliki hobi-nya masing masing, definisi hobi sendiri adalah kegiatan yang merekreasi dan juga dapat dilakukan sebagai wirausaha yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang (Nadzaruddin dkk 2023). Menurut Fadli dkk 2023 (dalam Nadzaruddin dkk 2023) hobi bisa juga diartikan sebagai kegemaran dan kesenangan istimewa di waktu senang. Saat ini *diecast* juga

sudah mulai merambah dunia *custom* dengan adanya para pembuat konten yang berfokus dalam aliran *diecast custom* ini seperti Jakarta Diecast Project, Tolle Garage, Aki Husudo, Bangferdiecast dan beberapa pembuat konten *diecast custom* lain. *Custom* berasal dari Bahasa Inggris. Menurut *dictionary.cambridge.org*, *custom* adalah "a way of behaving or a belief that has been established for a long time", yang artinya adalah "cara bertingkah laku atau keyakinan yang sudah mapan sejak lama".

Custom juga bisa diartikan sebagai dibuat khusus untuk orang atau tujuan tertentu, dan hal ini juga sering digunakan untuk menyebutkan istilah seperti motor *custom*, *custom case*, dan beberapa barang lainnya. Kelebihan desain dalam memberikan "nilai" pada sebuah objek juga dapat menjadi masalah tersendiri (Kurniawan 2011). Dalam konteks *custom* disini akan mengarah ke *diecast custom*, bisa diartikan sebagai mainan *diecast* yang dibuat khusus untuk seseorang atau untuk tujuan tertentu.



Gambar I. 2 *Diecast Custom* Tomica Ferrari F40 LBWK

Sumber: https://jdproject.myshopify.com/cdn/shop/files/IMG_1681_1024x1024@2x.jpg
(Diakses Pada:15/11/2023)

Praktik *custom* atau modifikasi *diecast* sendiri mulai populer sekitar tahun 2020 akhir dan terus berkembang hingga saat ini dan ditambah dengan adanya para pembuat konten yang terus konsisten membuat video tentang *custom diecast* dan akhirnya mulai banyak bermunculan para pengrajin *diecast custom* dari berbagai daerah di Indonesia. Namun seiring berkembangnya hobi *diecast custom* di Indonesia (dilihat pada gambar I. 3) bagi para *diecast enthusiast* pemula yang baru akan memulai praktik *custom diecast* masih ada beberapa yang kesulitan dalam

mencari *part aftermarket* yang akan menjadi bahan pengganti untuk memodifikasi *diecast*.



Gambar I. 3 Tangkapan Layar Pertanyaan di Forum Diecast Custom Indonesia
Sumber: <https://www.facebook.com/groups/150156252133038>
(Diakses Pada: 27/03/2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengrajin *diecast custom* bernama Eden Gunawan atau biasa dipanggil “om Meton” selaku pemilik Qori Garage 2023, saat ini media sosial khususnya Instagram menjadi tempat persebaran informasi seputar *diecast custom*, mulai dari unggahan hasil karya sampai ke penjualannya. Untuk konten yang tersedia di Youtube hanya memperlihatkan proses, itupun tidak semuanya dijelaskan secara lengkap, tapi hanya langkah langkah singkat saja.

Pada saat proses pembuatan *body kit* yang hanya memperlihatkan proses penempelan bahan lalu ke proses pembentukan setiap lekuk dan karakter bentuk *body kit* yang sedang dibuat (dilihat pada gambar I.4 dan gambar I.5). Hal ini juga yang sering membuat para pemula kesulitan untuk mencari bahan yang sama seperti yang digunakan para modifikator *diecast*.



Gambar I. 4 Proses Pembuatan *Body Kit*
Sumber: <https://www.Youtube.com/watch?v=fkNCkaB-dUg>
(Diakses Pada: 28/03/2024)



Gambar I. 5 Hasil Jadi *Body Kit Custom*
Sumber: <https://www.Youtube.com/watch?v=fkNCkaB-dUg>
(Diakses Pada: 28/03/2024)

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang perancang temukan mengenai *diecast custom* ini adalah sebagai berikut:

- Kurangnya muatan informasi dasar tentang modifikasi *diecast* yang sudah dibuat oleh beberapa pembuat konten.
- Kurang efektifnya penyampaian informasi yang dimuat dalam konten video yang sudah ada di Youtube.
- Para *diecast enthusiast* pemula yang akan mencoba memodifikasi *diecast* sering kesulitan mendapatkan *part aftermarket* maupun penggantinya.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan masalah yang telah teridentifikasi adalah.

“Bagaimana cara yang efektif untuk menyampaikan informasi dasar memodifikasi sebuah *diecast* bagi pemula.”

I.4 Batasan Masalah

Adanya sebuah batasan masalah adalah untuk membatasi agar tidak ada penyimpangan dari inti masalah yang telah ditentukan sebelumnya, hal ini bertujuan agar perancangan lebih terarah dan memudahkan dalam penyampaianya.

Berikut ini adalah batasan masalah dalam perancangan:

- Batasan objek akan dibatasi hanya pada mainan *diecast* kendaraan dengan skala 1/64.
- Batasan wilayah akan dilaksanakan di kota Bandung dan sekitarnya.
- Batasan waktu akan dibatasi dengan estimasi pada Maret – Agustus 2024, berbarengan dengan waktu dilaksanakannya mata kuliah Tugas Akhir.

I.5 Tujuan dan Manfaat

I.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi berupa edukasi seputar dasar-dasar memodifikasi *diecast* kepada para *diecast enthusiast* pemula mengenai apa saja yang perlu disiapkan.

I.5.2 Manfaat

Adapun manfaat yang perancang harapkan dari perancangan ini adalah :

- Bisa menjadi referensi bagi perancang lain yang membutuhkan untuk menjadi acuan perancangan maupun penelitian yang sedang dilaksanakan.
- Memberikan edukasi bagi para *diecast enthusiast* pemula yang ingin melakukan praktik modifikasi *diecast* sehingga tidak mengalami kebingungan saat ingin memodifikasi *diecast*.

- Menjadi tempat untuk perancang mengaplikasikan ilmu animasi dan ilustrasi yang telah dipelajari selama 8 semester di jenjang pendidikan tinggi.