

Judul Riset :

“Tinjauan Cultural & Mythology Action Figure”

“(Figur Aksi dengan Mengangkat Tema Kulturasi dan Mitologi).”

Nando Febriansyah Alsenna

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembuatan action figure dengan dasar yang mengambil unsur kultural dan mitologi di Indonesia. Kita akan melihat betapa beragamnya Budaya/Kultur/Mitologi dan Legenda serta bahasa daerah yang ada. Semua budaya tradisional dari Sabang sampai Merauke tidak ada yang sama. Kita tidak akan pernah bosan melihat dan belajar dari budaya/legenda tersebut. Oleh sebab itu dilakukan penelitian terhadap kultural dan mitologi tersebut, agar dapat mengetahui apakah legenda dan mitologi dapat dijadikan sebuah action figure baru dan bagaimana proses pembuatannya tersebut sehingga dapat dimanfaatkan sebagai produk mainan yang diidolakan menjadi benda koleksi. Penelitian Kualitatif ini dalam pengumpulan data melalui teknik: 1. Observasi, 2. Dokumentasi, dan 3. Wawancara dengan seniman yang memproduksi action figure dalam negeri. Teknik analisis data dilakukan melalui studi banding terhadap hasil dari action figure buatan lokal. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa action figure dalam negeri dapat diproduksi sebagai produk mainan, atau pajangan, bahkan bisa juga digunakan sebagai benda koleksi dalam bentuk yang menarik dan artistik. Penulis ingin mencapai pendekatan yang realistis terhadap sesuatu yang biasanya dianggap tidak realistis. Penulis ingin menciptakan mainan/action figure karena dapat ditangani dengan mudah oleh siapapun.

Kata kunci: *Mitologi, Legenda, dan Action Figure*

ABSTRACT

This research was conducted to find out how to make an action figure on the basis of taking cultural and mythological elements in Indonesia. we will see how diverse the Culture / Culture / Mythology and Legend and regional languages are. All traditional cultures from Sabang to Merauke have nothing in common. We will never be bored seeing and learning from the culture / legend. Therefore a study of the culture and mythology was conducted, so that we could find out whether legend and mythology could be used as a new action figure and how the manufacturing process could be used as a toy product idolized as a collection object. Qualitative research is in collecting data through techniques: 1. Observation, 2. Documentation, and 3. Interviews with artists who produce domestic action figures. Data analysis techniques are carried out through comparative studies of the results of locally made action figures. The results of this study indicate that domestic action figures can be produced as toy products, or displays, they can even be used as collectible objects in interesting and artistic forms. The author wants to achieve a realistic approach to something that is usually considered unrealistic. The author wants to create a toy / action figure because it can be handled easily by anyone.

Keywords: *Keywords: Myth, Legends, and Action Figures*