

PERANCANGAN *ACTION FIGURE* SI PITUNG DENGAN SISTEM PERSENDIAN SEBAGAI POROS GERAK SILAT

Nicholas Yogatama Harest
41918010039

ABSTRAK

Action figure merupakan salah satu jenis mainan yang digemari di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya diadakan event pameran mainan *action figure* di beberapa kota di Indonesia. Tidak hanya itu, di Indonesia juga terdapat banyak orang yang mulai membeli mainan *action figure* untuk dikoleksi, orang-orang tersebut biasanya disebut sebagai kolektor *action figure*. Namun sayangnya, hampir seluruh mainan *action figure* yang dikoleksi oleh para kolektor *action figure* merupakan mainan *action figure* yang mengadaptasi karakter asing, seperti karakter dari Jepang seperti Naruto, maupun karakter dari Amerika Serikat seperti Spiderman dan Batman. Masyarakat pun kurang mengenal karakter-karakter yang berasal dari Indonesia. Padahal Indonesia sendiri memiliki banyak karakter legenda lokal yang tidak kalah menarik seperti Prabu Siliwangi, Jaka Tingkir, dan Si Pitung. Oleh karena itu, penulis ingin memperkenalkan karakter lokal kepada masyarakat dengan merancang *action figure* yang mengadaptasi salah satu karakter lokal yaitu Si Pitung yang berasal dari cerita rakyat Betawi. Dalam perancangannya, penulis mengumpulkan data terkait karakter Si Pitung dan gerak silat Cingkrik untuk diterapkan pada *action figure*. Setelah itu, penulis melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menciptakan karakter Si Pitung yang paling sesuai versi penulis dan sebagai acuan untuk memulai proses perancangan. Pada proses perancangannya, penulis merancang *action figure* Si Pitung dengan menggunakan *body action figure* dengan skala 1:12 dengan dilakukan *sculpting* menggunakan bahan *epoxy clay* dan *finishing* menggunakan cat akrilik. *Action figure* Si Pitung yang telah jadi kemudian dilakukan uji coba dengan diperagakan pose-pose gerak silat Cingkrik sebagai ciri khas dari karakter Si Pitung. Hasil dari perancangan ini yaitu *action figure* Si Pitung skala 1:12 dengan sistem persendian yang memungkinkan *action figure* untuk diperagakan pose gerak silat Cingkrik. Manfaat perancangan ini yaitu untuk memperkenalkan karakter lokal Si Pitung dan sebagai media edukasi terkait karakter Si Pitung dan budaya Betawi. Diharapkan perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu desain di masa depan.

Kata kunci : *Mainan, Action Figure, Karakter, Si Pitung, Silat*

DESIGN OF THE SI PITUNG ACTION FIGURE USING JOINT SYSTEM AS THE AXIS OF SILAT MOVEMENT

Nicholas Yogatama Harest
41918010039

ABSTRACT

Action figures are one of the most popular types of toys in Indonesia. This can be seen from the number of action figure toy exhibition events held in several cities in Indonesia. Not only that, in Indonesia there are also many people who start buying action figure toys for collection, these people are usually referred to as action figure collectors. Unfortunately, almost all of the action figure toys collected by action figure collectors are action figure toys that adapt foreign characters, such as characters from Japan such as Naruto, as well as characters from the United States such as Spiderman and Batman. The public is also less familiar with the characters originating from Indonesia. Even though Indonesia itself has many local legend characters that are no less interesting, such as Prabu Siliwangi, Jaka Tingkir, and Si Pitung. Therefore, the author wants to introduce local characters to the community by designing action figures that adapt one of the local characters, namely Si Pitung, which comes from Betawi folklore. In the design, the author collects data related to Si Pitung's character and silat Cingkrik movements to apply to action figure. After that, the author analyzes the data that has been collected to create Si Pitung character that best fits the author's version and as a reference for starting the design process. In the design process, the author designed Si Pitung action figure using an action figure body with a scale of 1:12 by sculpting using epoxy clay and finishing using acrylic paint. The finished Si Pitung action figure was then tested by demonstrating the movements of the silat Cingkrik as a characteristic of Si Pitung's character. The result of this design is a 1:12 scale Si Pitung action figure using joint systems that allows the action figure to demonstrate the silat Cingkrik motion pose. The benefit of this design is to introduce the local character Si Pitung and as an educational medium related to Si Pitung's character and Betawi culture. It is hoped that this design can also be useful for the development of design science in the future.

Keyword : *Toys, Action Figure, Character, Si Pitung, Silat*