

## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan industri kreatif belakangan ini banyak karya-karya yang bermunculan dikalangan pekerja seni. Mereka berusaha untuk menuangkan ide kreatifnya menjadi produk yang bernilai jual. Atas dasar kebutuhan pasar yang menginginkan lebih dari sekedar mainan keluaran pabrik yang bentuknya monoton. *Urban toy* hadir dengan keanekaragaman bentuk yang unik, imajinatif dan interaktif membuat para peminatnya bersedia memburu dan mengkoleksi mainan tersebut.

Akhir-akhir ini *Urban toy* menjadi trend yang sedang digemari sebagai mainan yang memiliki nilai seni dan keunikan untuk dapat dijadikan benda koleksi. Terlihat pada beberapa event kreatif seperti POPCON 2014 di SMESCO, JAKARTA *Comics and Toys* di Kartini Expo, *Real American Hero* di Kuningan City dan event-event lain yang bertemakan *Toys* dan *Comics*. Berbeagai macam *Urban toy* original karya *desainer toy* dari dalam dan luar negeri, berkumpul memamerkan dan menjual karyanya secara langsung melalui booth yang sudah disediakan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis melalui perbandingan data internet berupa gambar dan foto. Didapatkan kebanyakan *urban toy* memiliki bentuk manusia yang memiliki kepala badan tangan dan kaki. Disini penulis mempelajari yang sudah ada yaitu *urban toy CE planet* keluaran Mafia Factory dimana memang dibuat berupa *blank character*, hanya *toy* berwarna dasar putih (polos) untuk dapat *dicostom* sesuai imajinasi dan keahlian pembeli / kolektornya. Pada mainan ini memiliki kepala berbentuk lingkaran dan memakai helem yang terbuka pada satu sisi. Karna keunikan itu dimasukan 2 ekspresi wajah pada kepalanya. Dapat juga memutar penutup helemnya untuk didapatkan bentuk yang unik. Alasan ketertarikan

penulis membuat *urban toy* adalah ingin berkreasi dan menuangkan ide kedalam bentuk mainan yang dapat *dicustom* sedemikian dan memiliki beberapa alternatif bentuk dari model dasarnya.

Pada laporan Tugas Akhir ini penulis ikut serta dalam berkarya berupa *urban toy* untuk mengikuti trend yang ada. Dengan membuat bentuk mainan polos yang dapat dimodifikasi dan dikreasikan sesuai keinginan pengguna produk berdarakan pengamatan dan pengumpulan data tentang *urban toy*, serta mengaplikasikan keahlian dalam membuat prototype mainan dan berkreasi sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA