

## PENGEMBANGAN KONSEP DESAIN MAINAN ANAK POP-POP BOAT X-POWER

Oskar Judianto<sup>1)</sup> dan Ade Saputra<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat  
oskar.judianto@esaunggul.ac.id

<sup>2)</sup>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat  
Adesaputra759@gmail.com

### ABSTRACT

*the writing of this report took the title of Pop-Pop Boat X-Power Children's Design Pop-Pop Design Concept. The target in the writing of this report is to increase the return period of traditional children's toy that began eroded era. In the concept of this product is a way of promotion back to the public that traditional toys can still exist, even the form otok otok ship which only one model can be developed again. The otok otok ship has a very high aesthetic value but few people understand the privilege of this toy. This toy is one way of nonstalgia in the past against the younger generation. This concept wants to remind consumers of their fun childhood toys, so they will recommend to their children and even other relatives*

### ABSTRAK

*penulisan laporan ini mengambil judul Pengembangan Konsep Desain Mainan Anak Pop-Pop Boat X-Power. Target dalam penulisan laporan ini adalah ingin meningkatkan kembali masa masa kejayaan mainan anak tradisional yang mulai tergerus jaman. Dalam konsep produk ini merupakan cara promosi kembali kepada masyarakat luas bahwa mainan anak tradisional masih bisa eksis, bahkan bentuk kapal otok otok yang hanya satu model dapat dikembangkan lagi . Kapal otok otok membunyai nilai estetika yang sangat tinggi namun hanya sedikit orang yang mengerti keistimewaan dari mainan ini. Mainan ini merupakan salah satu cara nonstalgia pada masa yang lalu terhadap generasi muda. Konsep ini ingin mengingatkan konsumen kepada mainan masa kecilnya yang begitu menyenangkan, sehingga mereka akan merekomendasikan kepada anak anaknya bahkan sanak saudara lainnya .*

Kata kunci: *perancangan konsep produk, desain, bentuk cetak, bentuk promosi, budaya.*

### PENDAHULUAN

Kapal otok-otok adalah mainan yang berupa miniatur kapal, panjangnya sekitar 20 cm, lebar 5-6 cm, dan tinggi 4 cm ini terbuat dari kaleng. Kapal ini disebut kapal otok-otok karena disesuaikan dengan bunyinya saat mainan ini dinyalakan.

Ada yang tahu kapal otok-otok? Mainan sederhana ini dapat sahabat jumpai di pasar-pasar tradisional. Walaupun terkesan tidak canggih, namun mainan ini menyimpan ilmu fisika di dalamnya. Prinsip kerja kapal otok-otok ini memakai hukum Newton, tepatnya Hukum Newton III. Intinya begini: "Jika suatu benda diberi gaya (aksi), maka benda tersebut akan memberikan gaya (reaksi) yang sama besar kepada si pemberi gaya, dengan besar yang sama, tapi arahnya berlawanan

Kapal otok – otok dibuat untuk bermain anak anak pada tahun 90an ,kapal ini merupakan kapal yang sangat fenomenal. Pada tahun 90an ini merupakan permainan yang sangat menarik karena kapal ini memakai bahan dasar seng. Cara bermainnya pun sangat unik ,dimana harus mempunyai pembakaran agar kapal ini bisa berjalan.

Sekarang pun kapal ini masih menjadi primadona mainan tradisional walau tidak sebanyak dulu penggemarnya. Kapal ini bisa membuat seseorang dewasa bernostalgia jika melihat kapal ini. Karena hampir semua anak mempunyai mainan ini pada tahun 90 saat- saat kepopuleran kapal ini .

Kapal mainan otok-otok ini menggunakan prinsip tekanan uap air yang telah di panaskan oleh api kecil yang di pasang di dalam mainan kapal otok otok, sehingga dengan perbedaan suhu akibat pemanasan di pipa kapal mengakibatkan keluar masuknya air melalui pipa kenalpot kapal otok otok sebagai pendorong jalannya mainan kapal ini. Dengan harga yang sangat murah dan mempunyai keunikan yang tidak di miliki mainan modern, menjadikan kapal otok otok ini menjadi primadona di era 90an. Bagi kalian yang ber umur 20-30 tahun mungkin telah merasakan sensasi memainkan kapal otok otok khas Indonesia ini pada masa kecil kalian.

Dengan berbagai keunikan dari kapal otok-otok ini membuat mainan kapal ini mengandung unsur budaya, sejarah, edukasi, dan estetika yang sangat tinggi. Tidak sekedar sebagai mainan anak-anak saja, tapi mainan kapal otok-otok ini juga sebagai salah satu mainan kebanggan Indonesia, mainan ini mempunyai nilai filosofi yang tinggi, karena apapun yang terjadi, para pengrajin kapal otok otok tidak akan melupakan bagian bendera merah putih yang tetap berkibar di kapal, sebagai bagian yang wajib harus di pasang bagi para pengrajin, sebagai rasa nasionalis yang mereka tunjukan terhadap Negara Indonesia yang masih mereka jaga. Mainan jadul (jaman dahulu) tradisional yang berbahan baku seng ini adalah salah satu mainan unik di Indonesia yang cara kerjanya menggunakan prinsip tekanan uap sebagai pendorong kapal mainan.

Saat ini persaingan perusahaan jasa di bidang maianan kapal otok-otok sangat ketat bersamaan dengan banyaknya perusahaan sejenis yang berdiri. Disamping permintaan pasar dan teknologi modern, bentuk dan karakter desain dari karya setiap perusahaan tersebut sangat mempengaruhi dalam persaingan pasar. Design kapal otok-otok memiliki pengertian sangat luas, yang dapat diartikan membuat, merubah, menata, menghias, menambah, atau mengurangi sehingga bentuk interior dan exteriornya berubah menjadi lebih dengan maksud baik. Dilihat dari fungsinya mainan dipilah-pilah antara lain untuk dewasa, anak-anak atau semua umur (kalangan). Karena kapal otok-otok ini sangat banyak penggemarnya tidak hanya anak-anak saja yang menggemarinya, orang dewasa pun sangat juga ikut menggemari namun bukan untuk bermain melainkan untuk dikoleksi saat ini yang kita lihat di setiap desain kapal otok-otok sangatlah tidak berkembang, karena hanya 1 bentuk dan ukuran yang tidak jauh berbeda. Sejak kemunculannya sampai sekarang pun tidak jauh berbeda karena hanya sedikit bahkan tidak ada sama sekali perbedaannya. Oleh sebab itu penulis akan membuat kapal otok-otok yang sangat berbeda dari biasanya dari sisi bentuk, ukuran ataupun lainnya. Penulis akan mencoba membuat ukuran yang lebih besar untuk target orang dewasa agar tidak terlihat aneh saat orang dewasa memainkannya . Desain pun tak penulis lupakan karena kami akan mengganti desain dengan tujuan agar mempunyai bentuk bermacam-macam Suatu perusahaan membutuhkan *target-market* dan *target-audiens* dengan kelas dan kategori tertentu. Oleh sebab itu, perusahaan membutuhkan strategi promosi yang tepat sesuai dengan *target market* dan *target audiensnya*.

## TUJUAN PENELITIAN

1. Ingin memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia tentang perkembangan mainan anak.
2. Agar masyarakat khususnya generasi muda melirik kembali mainan tradisionalnya
3. Membangun *image* melalui perancangan. Desain kapal otok-otok yang komunikatif, efektif, dan efisien sehingga tertanam dibenak konsumen bahwa kapal otok otok merupakan permainan yang sangat unik, variatif, berciri-khas, dan representatif.
4. Membuat desain yang modern sehingga target *audiens* yang sudah tidak muda masih mau untuk memainkannya lagi.

## METODE PENELITIAN

Dalam penulisan penulisan ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode ,diantaranya adalah :

1. Metode Historis, yaitu memperoleh data dengan cara membeli 1 produk kapal otok-otok untuk merekonstruksi produk secara sistematis dan obyektif dengan mengumpulkan, menilai, memverifikasi dan mensintesis bukti untuk menetapkan fakta dan mencapai konklusi yang dapat dipertahankan, seringkali dalam hubungan desain
2. Studi Kepustakaan , yaitu memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku buku yang berkaitan dengan mainan anak, entah itu mencari sifat dan karakter dari mainan tersebut .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep produk ini dibuat karena ingin meningkatkan lagi unsur unsur budaya yang terkandung dalam mainan ini dan juga meningkatkan kembali minat anak anak terhadap mainan mainan tradisional yang seharusnya mereka mainkan, sehingga banyak pengrajin yang kembali mencari nafkah dari membuat mainan mainan tradisional kembali, karena banyak pengrajin yang berpikir bahwa masa masa kejayaan kapal otok-otok telah habis .Oleh sebab itu penulis ingin menciptakan konsep produk kapal otok-otok dengan bentuk minimalis namun mempunyai nilai estetik

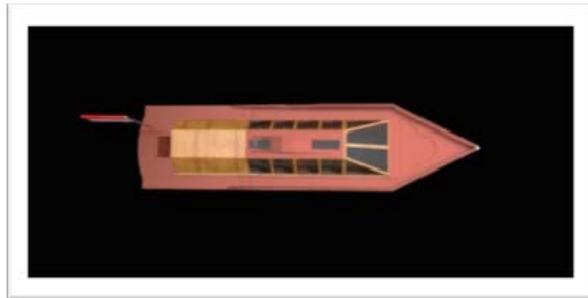
## DESAIN DAN APLIKASI



Gambar 1. tampak samping



Gambar 2. Tampak Depan



Gambar 3. Tampak Atas



Gambar 4. Tampak perspektif



Gambar 5. Diorama

## KESIMPULAN

Mainan tradisional bukan berarti mainan yang tidak bisa dikembangkan. Adapun keseruan saat bermain mainan tradisional seperti ini mempunyai kepuasan tersendiri terhadap pemainnya. Permainan ini sangat kental akan nostalgia masa kecil yang penuh warna, saat mereka bermain kapal ini dengan teman-teman hanya terdapat tawa ceria. Oleh karena itu penulis berkeinginan mengangkat kembali masa-masa kejayaan yang telah hilang dengan cara memperkenalkan kembali kepada generasi muda masa kini.

## REFERENSI

- Young, Hugh D. Freedman, Roger A. 2002, Fisika universitas. Jilid 1 .Jakarta : Erlangga
- Palgunadi, Bram. 2008, Desain Produk 2, Analisis dan Konsep Desain. Bandung : Penerbit ITB.
- Krisna, Nico. 2014, Hits From The 80's & 90's. Jakarta : MediaKita.
- Frauenfelder, Mark. 2012, Make: Technology on your time Volume 28. San Fransisco. Makermedia, Inc.
- Gilham, Roger. 2011, British Toy Boat 1920 onwards. A Pictorial Tribute. England : Veloce Publishing Limited.
- Novia, Sri. 2010, Rumus kunci fisika SMA. Jogja : Jogja bangkit publisher
- Maruza. 2009, Kapal sabun yang cantik. Jakarta : Erlangga
- WHO/HSE/IHR/LYO. 2011 buku paduan untuk kapal . Francis : biotext Pty
- Darmawan Blog, Home, Prakarya. <https://darmawan.my.id/2015/12/07/agar-kapal-otok-otok-berlayar-lebih-lama/> diakses tanggal 14 Januari 2018