

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses perancangan *stackable spinning* diorama menerapkan metode perancangan *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna. Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan intervensi desain, dapat diketahui bahwa masalah umum yang sering ditemui dalam memilih antara tempat pajangan atau diorama yaitu keamanan, ukuran, kualitas, dan estetika. Masing-masing permasalahan memiliki urutan prioritas masing-masing tergantung dari tiap kolektor berdasarkan selera dan keinginan. Berkat metode wawancara dan intervensi desain dalam pengumpulan data, perancang dapat menyimpulkan urutan seberapa penting keempat masalah tersebut harus dipertimbangkan dalam memilih Produk untuk memajang secara umum.

Keamanan menjadi pertimbangan utama para kolektor *diecast* mobil skala 1:64 karena koleksi yang dipajang dianggap berharga oleh kolektor, sehingga sebuah kerusakan atau bahkan pencurian merupakan masalah serius bagi mereka. Selain keamanan, ruang untuk memajang koleksi menjadi hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih antara diorama atau tempat pajangan. Lalu pertimbangan kolektor akan kualitas produk untuk memajang koleksinya hanya sebatas berapa harganya dan seberapa awet produk untuk memajang dapat digunakan. Untuk hal estetika dapat diletakkan pada prioritas paling atas apabila kolektor dari awal sudah menentukan ingin menggunakan diorama sebagai Produk untuk memajang, tetapi dapat menjadi prioritas terakhir ketika sudah memilih tempat pajangan sebagai Produk untuk memajang. Ketika kolektor menjadikan masalah ini sebagai prioritas utama, penilaian estetika akan menjadi sangat sulit karena menurut data yang diperoleh dari kegiatan observasi, ada beragam jenis *diecast* mobil yang dapat dikoleksi sehingga kecocokan tema diorama dengan koleksi sangat diperhatikan.

Stackable spinning diorama bermerek Stageo hadir sebagai solusi ketika dilema dalam menentukan antara diorama atau tempat pajangan. Stageo merupakan hasil kombinasi antara diorama dan tempat pajangan. Produk ini berupa tempat pajangan berisi diorama yang dapat disusun secara horizontal dan ditumpuk secara vertikal menggunakan magnet lalu susunan tersebut dapat berputar. Mekanisme susun dan putar diterapkan agar produk dapat menghemat ruang yang digunakan untuk memajang. Stageo hadir dengan gaya modern dari bentuk-bentuk yang geometris dan perpaduan warna hitam mengkilat dengan aksen warna

oranye. Di dalamnya terdapat berbagai diorama yang dilengkapi dengan elemen pendukung estetika yang unik dan kaya akan cerita sehingga cocok untuk memajang berbagai jenis *diecast* mobil skala 1:64.

B. Saran Perancangan

1. Ukuran

Ukuran menjadi salah satu pertimbangan yg membuat kolektor menjadi dilema dalam memilih diorama atau tempat pajangan. Apabila penentuan ukuran diabaikan, produk tidak ada bedanya dengan diorama pada umumnya, hanya saja memiliki pelindung dan dapat disusun. Selain itu, ukuran dapat mempengaruhi biaya produksi yang nantinya berpengaruh juga pada harga jual. Perlu lebih teliti lagi dalam mengukur dimensi produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Konsep

Membuat diorama tidaklah hal yang mudah, terutama diorama yang dapat memajang banyak *diecast* mobil skala 1:64 dan memiliki sebuah cerita. Alangkah baiknya untuk memikirkan konsep diorama secara matang agar setiap milimeter dari luas alas diorama dapat digunakan sebaik mungkin tanpa mengesampingkan aspek realisme dalam skala kecil. Selain itu perlu dikembangkan inovasi-inovasi dalam merancang konsep diorama, terutama pada bentuk luas alas yang tidak lazim, agar diorama tetap relevan dengan *diecast* mobil yang dipajang.

3. Material

Sangat baik apabila perancang sudah menentukan material apa yang ingin digunakan untuk produknya. Namun keputusan tersebut perlu diiringi dengan tanggung jawab akan ilmu tentang material tersebut. Ada baiknya untuk memperluas wawasan mengenai material yang ingin digunakan sebelum merancang produk dari karakteristik, kekuatan, hingga kelebihan dan kekurangan dari material tersebut agar perancang dapat mempertanggung jawabkan desain yang telah dibuat dan tidak memasrahkan tanggung jawab kepada pembuat produk.

4. Dekorasi

Elemen pendukung estetika pada diorama biasanya terlihat sangat sederhana namun nyatanya rumit apabila dibuat secara manual. Apabila perancangan akan terus berlanjut, alangkah baiknya untuk membuat cetakan pertama lalu dibuat cetakan

negatifnya untuk tiap elemen pendukung estetika yang dibutuhkan dalam jumlah banyak agar kedepannya dapat mengurangi waktu pengerjaan diorama dan menghemat biaya produksi.

5. Elektronika

Meskipun elektronika pada diorama hanya sebuah penerangan, tetapi dalam pengerjaannya sangat membutuhkan ketelitian. Kemampuan dalam menghubungkan perangkat listrik memerlukan latihan yang cukup agar hasil pekerjaan lebih rapi, aman, dan minim dari kerusakan. Selain itu perlu digali lebih dalam mengenai ilmu elektronika seperti mengetahui rumus daya, voltase, dan ampere agar efisiensi yang dihasilkan lebih maksimal.

6. Mekanisme

Setiap mekanisme yang ada pada sebuah produk memiliki karakteristiknya masing-masing dan belum tentu cocok untuk segala produk. Pada produk Stageo, meskipun magnet Neodymium berukuran 10 x 2 mm memiliki daya tarik yang kuat, ternyata kekuatan tersebut masih kurang untuk menghubungkan susunan diorama. Namun, kekuatan tersebut bukanlah suatu kegagalan, hanya saja kekuatannya yang kurang dapat diperbaiki dengan cara menambah jumlah magnet, menggunakan diameter magnet yang lebih besar, atau menggunakan magnet Neodymium dengan grade yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Derek. (2009) *Art and the Human Adventure: André Malraux's Theory of Art*. Amsterdam. Rodopi.
- American Collectors Community. (2020). *Vintage vs. Classic vs. Antique Cars*. Diakses 12 April 2021. [https://americancollectors.com/articles/vintage-vs-classic-vs-antiquecars/#:~:text=Vintage%20Car%3A%20Manufactured%20between%201919,earlier%20\(%3E20%20years%20old\)](https://americancollectors.com/articles/vintage-vs-classic-vs-antiquecars/#:~:text=Vintage%20Car%3A%20Manufactured%20between%201919,earlier%20(%3E20%20years%20old)).
- Banham, Reyner. (1975). *Age of the Masters : a Personal View of Modern Architecture*. New York, Amerika Serikat. Harper & Row.
- Blessing, L. T. M.; Chakrabarti, A. (2009). *DRM, A design research methodology*. Berlin, Jerman. Springer
- Butcher, Nick. (2020). *Android Styling: Themes vs Styles*. Diakses 22 Januari 2022. <https://medium.com/androiddevelopers/android-styling-themes-vs-styles-eb05f917578>.
- Carlile, P. R. (2002). A pragmatic view of knowledge and boundaries: Boundary objects in new product development. *Organization Science*. 13(4). 442-445.
- Cross, Nigel. (1990). The Nature and Nurture of Design Ability. *Design Studies*. 11(3). 127-140.
- Cross, Nigel. (2001). *Design Cognition: Results from Protocol and other Empirical Studies of Design Activity*, dalam C. Eastman dkk. (2001). *Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education*. Oxford, Britania Raya. Elsevier.
- Curedale, Robert. (2013). *Design Thinking: process and methods manual (Design methods series)*. Topanga, California. Design Community College Inc.
- Dictionary.com. (2012). Diorama. Dalam www.dictionary.com. Diakses 14 Maret 2021. <https://www.dictionary.com/browse/diorama>.
- Dormer, Peter. (1997). *The Culture of Craft*. Manchester, Britania Raya. Manchester University.
- Erich, Helmut Robert; Gernsheim, Alison. (1968). *L.J.M. Daguerre, The History of The Diorama and the Daguerreotype*. Amerika Serikat. Dover Publications.
- Friis, Rike Dam; Yu, Teo Siang. (2021). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Diakses 21 Maret 2021. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>.
- Gibson, Cecil. (1970). *Commercial Vehicles*. London, Britania Raya. Thomas Nelson and Sons.
- Gunawan, Iwan. (2013). *Menelusuri Kembali Jejak Gaya Desain*, dalam Wagiono Sunarto. (2013). *Gaya Desain: Tinjauan Sejarah*. Jakarta, Indonesia. Pascasarjana IKJ.
- Hartanto, Susi. (2020). Finishing sebagai Aspek Penting dalam Portofolio Produk Mebel Perusahaan. *Jurnal Desain*. 7(2).184-196.
- Hartley, Barry Slater. (1995). *Aesthetics – Internet Encyclopedia of Philosophy*. Diakses 14 Maret 2021. <https://iep.utm.edu/aestheti/#H9>.
- HWC Mongrel (2008). *Real Riders*. Diakses 19 Maret 2021. https://hotwheels.fandom.com/wiki/Real_Riders.
- Jaelani, Doni (2018). *Dari Mana sih Asal-Usul Istilah Kopi Darat? Ternyata Begini Sejarahnya*. Diakses 12 April 2021. <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/doni-jaelani/asal-usul-kopi-darat>.

- Kevin. (2019). *What Is A Stanced Car – The Lowdown*. Diakses 4 Mei 2021. <https://boostandcamber.com/what-is-a-stanced-car-the-lowdown/>.
- Margulies, Nancy; Valenza, Christine. (2005). *Visual Thinking: Tools for Mapping Your Ideas*. Connecticut, Amerika Serikat. Valenza Crown House Publishing Company LLC.
- Merriam-Webster. (2021). Weathered. Dalam *merriam-webster.com*. Diakses 4 Mei 2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/weathered>.
- Munro, Thomas. (1986). *Aesthetics*. The World Book Encyclopedia Vol 1. Chicago, Amerika Serikat. Merchandise Mart Plaza.
- Museums Galleries Scotland. (2019). *How to choose your new display cases*. Diakses 19 Maret 2021. <https://www.museumsgalleryscotland.org.uk/advice/collections/choosing-new-display-cases/>.
- NADCA Design. (2016). *Die Casting vs Other Processes*. Diakses 9 Desember 2020. <https://www.diecastingdesign.org/advantages>.
- Nicolini, D.; Mengis, J.; Swan, J. (2012). Understanding the role of objects in cur-disciplinary collaboration. *Organization Science*. 23(3). 612-629.
- Overland Discovery. (2019). *Overlanding vs. Off-Roading: What's the Difference?*. Diakses 4 Mei 2021. <https://www.overlanddiscovery.com/blog/overlanding-vs-off-roading-whats-the-difference/>.
- Perkin, Rachael Arenstein. (2020). *Exhibit Case Design*. Diakses 29 Maret 2021. https://www.conservationwiki.com/wiki/Category:Exhibit_Case_Design#Case_Stability.2C_Security.2C_and_Access.
- Pinker, Steven. (2002). *The Blank Slate*. Amerika Serikat. Viking.
- Quinion, Michael. (2008). *-o-*. Diakses 29 November 2021. <https://www.affixes.org/alpha/o/-o.html>.
- Ralston, Andrew. (2007). *Plastic Toy Cars of the 1950s & 1960s*. Dorset, Inggris. Veloce Publishing.
- Riswick, James. (2019). *Vehicle Types, Car Body Styles Explained*. Diakses 13 April 2021. <https://www.caranddriver.com/shopping-advice/g26100588/car-types/>.
- Riyandi, Saugi. (2018). *Kisah Unik Dibalik Geliatnya Diecast di Indonesia*. Diakses 3 Desember 2020. <https://www.jawapos.com/oto-dan-teknotoomotif/18/11/2018/kisah-unik-dibalik-geliatnya-diecast-di-indonesia/>.
- Roscam-Abbing, E. (2010). *Brand driven innovation: Strategies for development and design*. Lusanne, Switzerland. AVA Publishing.
- Slamet, Sugeng dkk. (2016). Perancangan Mesin High Pressure Die Casting/HPDC untuk memproduksi produk gamelan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika*. 3(1). 387-398.
- Star, Sarah Leigh; Griesemer, James R. (1989). Institutional ecology, “translations” and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkeley’s museum of vertebrate zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, 19(3). 387-420.
- Suib, Sarah; Van, Jo Engelen; Crul, Marcel. (2020). Enhancing Knowledge Exchange and Collaboration between Craftspeople and Designers Using the Concept of Boundary Objects. *International Journal of Design*. 14(1). 113-133.
- Suzuki, Toshiyuki. (1999). *Hobby Search*. Diakses 2 Desember 2020. <https://www.1999.co.jp/eng/list/1497/0/1>.

- Twede, Diana dkk. (2015). *Cartons, Crates and Corrugated Board: Handbook of Paper and Wood Packaging Technology*. Pennsylvania, Amerika Serikat. DEStech Publications.
- Usiskin, Zalman. (1982) *Van Hiele levels and achievement in secondary school geometry: Final report of the Cognitive Development and Achievement in Secondary School Geometry (CDASSG) Project* dalam Tri Nopriana. (2015). Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Geometri Van Hiele. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 1(2). 80-94.
- Vossler, Bill dan Kraushaar, Andy. (1998). *Toy Farm Tractors*. Voyageur Press.
- Wibisono, Nuran. (2018). *5 Dekade Hot Wheels Bertahan di Tengah Gempuran Mainan Digital*. Diakses 2 Desember 2020. <https://tirto.id/5-dekade-hot-wheels-bertahan-di-tengah-gempuran-mainan-digital-cEaD>.

