

**PERANCANGAN *MULTIPLE ROTATING DISPLAY* UNTUK
ACTION FIGURE SKALA 1:16 DENGAN MODEL *COMPACT***



SKRIPSI

Oleh:

Rifqi Santosa

NIM 1910157027

**PROGAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 202**

**PERANCANGAN *MULTIPLE ROTATING DISPLAY* UNTUK
ACTION FIGURE SKALA 1:16 DENGAN MODEL *COMPACT***



SKRIPSI

Oleh :

Rifqi Santosa

1910157027

Skripsi Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
Gasal/Genap 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**PERANCANGAN MULTIPLE ROTATING *DISPLAY* UNTUK *ACTION*
FIGURE SKALA 1:16 DENGAN MODEL COMPACT** diajukan oleh

Rifqi Santosa 1910157027, Progam Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal **19 Juni 2026**
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn

NUPTK : 2854743644130052

Pembimbing II/Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK : 7253742643130063

Cognate/Anggota



Patrisius Edi Prasetyo, S.T., M.Sc.

NUPTK : 7253742643130063

**Dekan Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta**



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK : 0351748649130013

**Koordinator Program Studi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK : 7253742643130063

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul “*PERANCANGAN MULTIPLE ROTATING DISPLAY UNTUK ACTION FIGURE SKALA 1:16 DENGAN MODEL COMPACT*” dapat diselesaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Produk di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki masih terbatas, sehingga karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya masukan, kritik, serta saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Besar harapan penulis agar karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Penulis,

Rifqi Santosa

NIM 1910157027

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis memperoleh berbagai bentuk bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Atas segala bentuk dukungan tersebut, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan seluruh alam atas segala rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan sehat dan sentosa.
2. Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam, suri tauladan bagi seluruh umat Muslim.
3. Kedua orang tua, Bapak Budi Santosa dan Ibu Anisah Amalia, yang senantiasa memberikan doa, dukungan serta motivasi dalam bentuk apapun.
4. Adik kandung Luthfia Syarifa Amalia yang telah memberikan bantuan dan dukungan secara langsung dan menjadi teman bercanda ketika di rumah.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, S. B., M. Sn. selaku selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir.
6. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Desain Produk yang telah memberikan ilmu dan membimbing sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
8. Pak Udin, Mas Nuri, dan seluruh staf Program Studi Desain Produk membantu administrasi serta kebutuhan selama perkuliahan dan proses Tugas Akhir.
9. Yoga dan Pramudya yang telah membantu secara langsung dalam proses penyusunan tugas akhir

10. Wildan, Meiza, yang telah memberikan bantuan secara langsung dan menjadi teman berbagi cerita.
11. Fachrul, Kitto, Jepun, Yahya, Azka, Dika, Jordan, Anggito, Erik, seluruh teman-teman DKV B, Discord Predicament, dan Discord MzKappem yang menjadi tempat berbagi cerita dan berbagi tawa.
12. Mbak Fina yang memberikan dorongan dan motivasi serta teman bertukar ilmu.
13. Mbak Dias dan Sekar, yang menjadi teman *ngopi* dan mengerjakan tugas bersama.
14. Mas Ghulam, Mas Hamdan, Ibe, Farrel, Narren, Isa, Luthfi, Hasna, Adha, Nugl dan semua teman-teman Museans yang memberikan motivasi dan semangat serta sebagai teman ngobrol tiada arah.
15. Tim Gudang Kost, yang memberi semangat dan sebagai teman diskusi.
16. Mbak Widya, Sunsun, Bima, Mas Rezza, Mas Ilo dan seluruh tim Sekarlite yang telah memberi dukungan dan motivasi.
17. Extalia Hobbies, dalam melakukan survei dan memberikan informasi terkait jenis *action figure* sebagai pendukung perancangan Tugas Akhir.
18. Mas Jidu dan Mas Darwin Partaya yang telah membantu dalam proses produksi dan berbagi ilmu dalam perancangan Tugas Akhir.
19. Pengurus dan anggota Komunitas *Action figure* Yogyakarta, yang telah menjadi tempat berbagi dan bertukar pikiran.
20. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.
21. Mathias, Alija, Iyo, dan seluruh teman-teman Desain Proeduk Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak informasi, ilmu, dukungan, serta kenangan selama masa perkuliahan hingga perancangan Tugas Akhir.
22. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, serta turut mendukung proses penyusunan laporan dan perancangan Tugas Akhir ini.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul "PERANCANGAN *MULTIPLE ROTATING DISPLAY* UNTUK *ACTION FIGURE* SKALA 1:16 DENGAN MODEL *COMPACT*" ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh pengetahuan saya, karya ini bukan merupakan hasil plagiasi, tiruan, maupun publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang telah diterbitkan atau digunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya, kecuali pada bagian yang secara jelas telah dicantumkan sumber rujukannya sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Penulis,

Rifqi Santosa

NIM 1910157027

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan berjudul “PERANCANGAN *MULTIPLE ROTATING DISPLAY* UNTUK *ACTION FIGURE* SKALA 1:16 DENGAN MODEL *COMPACT*” merupakan karya ilmiah yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sendiri. Karya perancangan ini sepenuhnya merupakan hasil orisinal penulis, dengan penerapan kaidah dan etika pengutipan yang sesuai dengan standar keilmuan yang berlaku. Penulis juga menyatakan persetujuan bahwa karya perancangan ini dapat dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

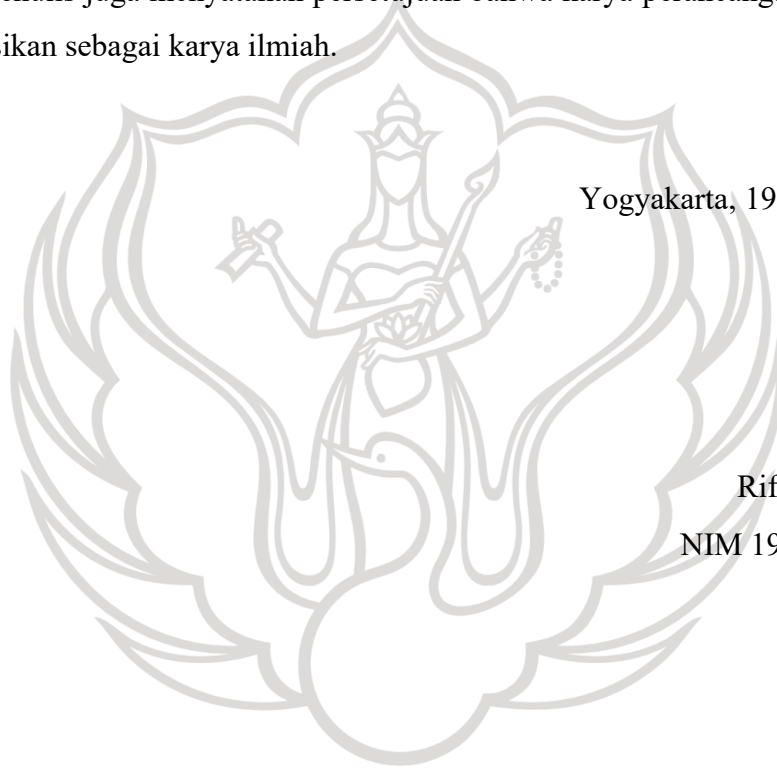
Yogyakarta, 19 Juni 2026



Penulis,

Rifqi Santosa

NIM 1910157027



ABSTRAK

Perkembangan budaya koleksi *action figure* terus meningkat seiring bertambahnya komunitas penggemar serta nilai estetika yang melekat pada setiap koleksi. Namun, media *display* konvensional yang umum digunakan masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu tidak mampu menampilkan keseluruhan sisi figur secara optimal tanpa interaksi manual dari pengguna, kurang menghadirkan suasana tematis yang dapat memperkuat karakter atau cerita dari koleksi yang dipajang, serta membutuhkan ruang yang relatif besar. Kondisi tersebut menjadi kendala terutama bagi kolektor yang memiliki keterbatasan ruang dan menginginkan pengalaman visual yang lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan perancangan *Multiple Rotating Display* untuk *Action figure* Skala 1:16 dengan model *compact* yang mengintegrasikan sistem rotasi, diorama tematis, dan konstruksi modular. Perancangan bertujuan menghasilkan media *display* yang mampu menampilkan figur secara menyeluruh melalui mekanisme rotasi, menghadirkan latar diorama yang mendukung nilai estetika dan narasi koleksi, serta memberikan kemudahan dalam proses perakitan, pembongkaran, dan penataan ruang melalui sistem modular yang ringkas. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses perancangan dilakukan melalui observasi terhadap perilaku kolektor *action figure*, studi ergonomi, analisis mekanisme rotasi, eksplorasi sistem modular, serta eksperimen bentuk dan konfigurasi diorama untuk mencapai keseimbangan antara fungsi, estetika, dan efisiensi ruang.

Hasil perancangan berupa produk *display* kompak dengan sistem rotasi yang mampu menampilkan beberapa *action figure* secara dinamis dalam satu wadah. Integrasi diorama tematis memberikan pengalaman visual yang lebih imersif, sementara sistem modular memungkinkan produk mudah dibongkar pasang, dipindahkan, dan ditempatkan pada ruang gerak terbatas. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media pajang, tetapi juga sebagai sarana peningkatan nilai estetika koleksi melalui penyajian yang lebih interaktif dan efisien. Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi para kolektor *action figure* serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain produk *display* yang fungsional, adaptif, dan estetis.

Kata kunci: *display*, *action figure*, rotasi, *compact*, desain produk, diorama

ABSTRACT

The growing popularity of action figure collecting has increased the demand for display media that not only functions as a storage solution but also enhances the visual value of the collection. However, conventional display shelves commonly used by collectors have several limitations. Most displays are unable to showcase the figure comprehensively from all angles without manual interaction, limiting the appreciation of detailed sculpting and craftsmanship. In addition, conventional displays often lack thematic elements that can strengthen the character identity and narrative value of the collection, while also requiring considerable space for arrangement and presentation.

Based on these issues, this project aims to design a Compact Multiple Rotating Display for 1:16 Scale Action figures that integrates a rotating mechanism, thematic diorama elements, and a modular construction system. The design seeks to provide a dynamic display solution capable of presenting multiple figures simultaneously while maximizing visual engagement and spatial efficiency. The modular system is intended to facilitate assembly, disassembly, reconfiguration, and placement within limited spaces. The design process employs the Design Thinking approach, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The development process includes observations of collectors' behaviors and needs, ergonomic studies, rotational mechanism analysis, modular system exploration, and form experimentation to achieve a balance between functionality, aesthetics, and space efficiency.

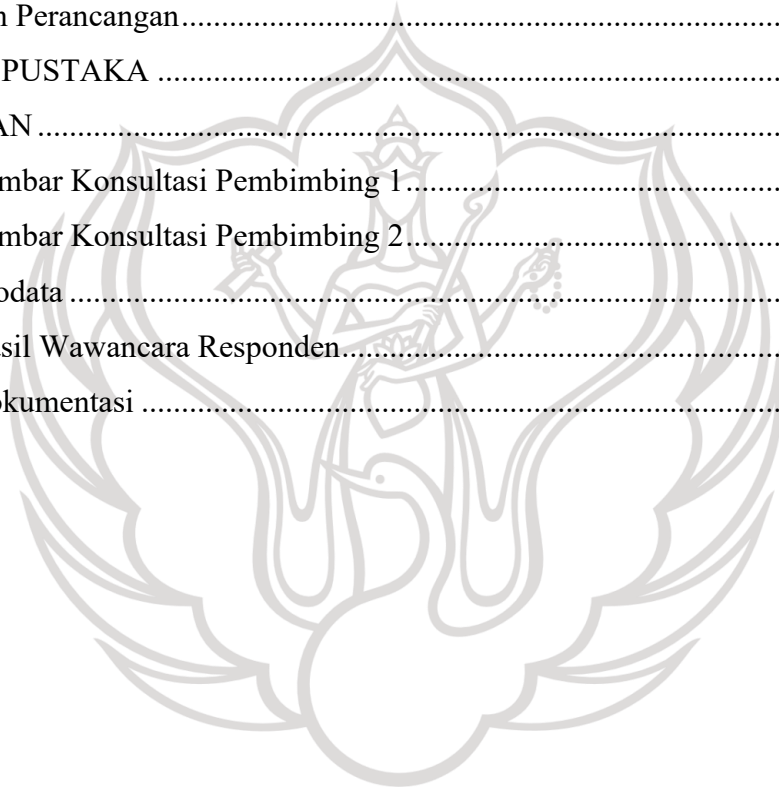
The final design outcome is a compact display product featuring a multi-rotational system that enables action figures to be viewed from multiple angles without manual repositioning. The integration of thematic diorama elements enhances the visual experience and reinforces the storytelling aspect of the collection, while the modular structure provides flexibility, ease of assembly, and efficient use of space. This design is expected to serve as an innovative alternative for action figure collectors and contribute to the development of functional, adaptable, and aesthetically engaging display products.

Keyword: display, action figure, rotation, compact, product design, diorama

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Produk.....	6
B. Perancangan Terdahulu	15
C. Landasan Teori	26
D. Produk Eksisting.....	31
BAB III METODE PERANCANGAN.....	40
A. Metode Perancangan	40
B. Tahapan Perancangan	42
C. Metode Pengumpulan Data	44
D. Analisis Data	47
BAB IV PROSES KREATIF	52
A. <i>Design Problem Statement</i>	52
B. <i>Design Brief</i>	52
C. <i>Image Board</i>	53
D. Kajian Material dan Gaya.....	58

E. Sketsa Desain	63
F. Desain Terpilih.....	67
G. Gambar Kerja	73
H. <i>Modelling & Rendering 3D</i>	75
I. Proses Produksi.....	77
J. Biaya Produksi.....	81
K. <i>Branding</i>	82
BAB V KESIMPULAN	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran Perancangan.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94
1. Lembar Konsultasi Pembimbing 1.....	94
2. Lembar Konsultasi Pembimbing 2.....	95
3. Biodata	96
4. Hasil Wawancara Responden.....	96
5. Dokumentasi	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Action figure G.I. Joe dari produsen ternama Hasbro di Amerika.....	7
Gambar 2. 2 Action figure Gundam produksi Bandai tahun 1984.....	8
Gambar 2. 3 Action figure Kamen Rider produksi Banpresto.....	9
Gambar 2. 4 Stageo Stackble Spinning.....	15
Gambar 2. 5 Inovasi Teknologi: Product Display Stand 360 Derajat yang Terkendali dengan Presisi Menggunakan Motor Stepper	16
Gambar 2. 6 Perancangan Storage Box dengan Sistem Modular sebagai Penunjang Penyimpanan di Kamar Kos.....	17
Gambar 2. 7 Perancangan Lemari Aksesoris Otomotif pada Garasi Rumah dengan Sistem Modular	19
Gambar 2. 8 Desain Kabinet Multifungsi untuk Ruang Sempit Apartemen.....	20
Gambar 2. 9 Perancangan Mainan Action figure dengan Revoltech System pada Karakter Pokémon Registeel.....	21
Gambar 2. 10 Perancangan dan Evaluasi Furnitur Modular untuk Efisiensi Ruang pada Hunian Tipe 36	23
Gambar 2. 11 Elastolin 3-Scene Diorama.....	31
Gambar 2. 12 IKEA Detolf	32
Gambar 2. 13 Ikea Fabrikor	33
Gambar 2. 14 AZKO Stora	34
Gambar 2. 15 Vixplorn 3-Tier Acrylic Figure Display Box with LED.....	35
Gambar 2. 16 JAYEGT Motorized Rotating Display Stand.....	36
Gambar 2. 17 Gambar kerja drawer diorama.....	74
Gambar 2. 18 Gambar kerja wireless turntable.....	75
Gambar 3. 1 Design Thinking Flow.....	40
Gambar 3. 2 Flowchart Perancangan Produk.....	42
Gambar 4. 1 Moodboard	53
Gambar 4. 2 Lifestyle Board.....	54
Gambar 4. 3 Material Board.....	55
Gambar 4. 4 Color Board	56
Gambar 4. 5 Mechanical Board.....	57

Gambar 4. 6 Kayu Multipleks	58
Gambar 4. 7 Akrilik	60
Gambar 4. 8 Perbandingan Karakteristik antara Akrilik dengan Kaca	61
Gambar 4. 9 TaffStudio Turntable Stand	62
Gambar 4. 10 Sketsa Alternatif 1	63
Gambar 4. 11 Sketsa Alternatif 2	64
Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif 3	65
Gambar 4. 13 Sketsa Alternatif 4	66
Gambar 4. 14 Desain Terpilih	71
Gambar 4. 15 Gambar kerja rak full body	73
Gambar 4. 16 Gambar kerja atap rak	73
Gambar 4. 17 Gambar kerja lid rak <i>display</i>	74
Gambar 4. 18 Render 3D Rak <i>Display</i>	75
Gambar 4. 19 Render 3D Rak <i>Display</i>	76
Gambar 4. 20 Logo Combination Mark Dioraxis	83
Gambar 4. 21 Logogram Dioraxis	84
Gambar 4. 22 Logo Combination Mark Dioraxis, Alternative Placement	85
Gambar 4. 23 Color Palette	86
Gambar 4. 24 Poster Dioraxis	87
Gambar 4. 25 X-Banner Dioraxis	88
Gambar 4. 26 X-Banner Dioraxis	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern seperti saat ini, peran teknologi sangatlah penting. Tak hanya terbatas pada satu sektor, namun pengaruhnya dapat dirasakan hampir di segala sektor. *Society 5.0* atau Revolusi Industri 5.0 telah memberi dampak besar pada dunia hiburan di Indonesia, banyak sekali budaya-budaya luar yang telah masuk, salah satunya adalah *Japanese Pop Culture* yang saat ini digandrungi remaja. Pemicu kebudayaan ini dapat berkembang tak lain adalah semakin kuatnya hubungan kerjasama antara Jepang dan Indonesia. Dalam upaya memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat internasional, termasuk di Indonesia, pemerintah Jepang mendirikan *The Japan Foundation* sebagai organisasi nirlaba di Tokyo pada Oktober 1972. Selain itu, Jepang juga mengembangkan strategi budaya *Cool Japan* pada awal tahun 2000-an sebagai sarana untuk mempromosikan budaya tradisional maupun budaya populer kepada dunia. Melalui strategi ini, berbagai aspek budaya seperti bahasa Jepang, seni kaligrafi, anime, manga, fesyen, dan musik diperkenalkan sebagai bagian dari diplomasi budaya. Pelaksanaannya melibatkan tidak hanya pemerintah, tetapi juga berbagai aktor non-negara yang turut mendukung penguatan citra dan kepentingan ekonomi Jepang di tingkat global (Vania & Anggoro, 2022).

Seiring dengan kuatnya pengaruh teknologi, banyak budaya luar yang masuk ke Indonesia, tentu hal tersebut dapat memengaruhi hobi dari masyarakat kita. Hobi menjadi hal yang kerap kali digunakan untuk mengisi waktu seseorang, atau sekedar menenangkan pikiran. Para kolektor *action figure*, atau *figurine* contohnya, yaitu, replika karakter atau mainan dari karakter suatu *video game*, film, anime, atau acara televisi (Muhana dkk., 2022). Banyaknya *action figure* yang masuk di pasaran merupakan salah satu bentuk *soft power diplomacy*, yaitu cara negara besar untuk menyebarkan kultur mereka, terutama budaya pop kultur yang dewasa ini semakin berkembang. Salah satu negara dengan peminat pop kultur terbanyak yaitu Jepang yang antusiasme budayanya mendapat *feedback* positif dari berbagai negara, salah satu nya Indonesia. Dengan merebaknya

penayangan anime serta musik Jepang, berkembang pula produksi manufaktur *action figure* raksasa saat ini yang berpusat di Jepang.

Berbagai jenis ditawarkan berdasarkan merek manufaktur dan jenis, serta setiap jenis *action figure* memiliki tingkat detail dan kerumitan yang berbeda pula (Alif dkk., 2022). Tentu dengan semakin banyaknya kolektor *action figure*, harus diimbangi pula produksi tempat penyimpanan atau *display* yang cocok dan aman untuk barang koleksi yang satu ini, mengingat harga nya yang sebagian besar bisa dibilang ‘mahal’.

Selain meningkatnya jumlah kolektor *action figure*, permasalahan yang kerap dihadapi adalah keterbatasan ruang penyimpanan, khususnya bagi kolektor yang tinggal di hunian dengan luas ruang terbatas seperti kamar kos, atau kamar rumah dengan luas maksimal 10 meter persegi. *Action figure* membutuhkan penataan dan penyimpanan khusus agar terhindar dari debu, benturan, serta kerusakan fisik. Tidak sedikit kolektor yang hanya menempatkan koleksinya di rak konvensional atau lemari biasa, yang pada kenyataannya kurang efisien dalam pemanfaatan ruang dan belum mampu menampilkan koleksi secara optimal. Beberapa kolektor yang tinggal di kamar kos juga memiliki kebiasaan melakukan beberapa hal di ruangan kos sekaligus, seperti makan di kamar, mengerjakan tugas di kamar, dan menyimpan barang pribadi di kamar. Hal ini membuat ruangan kurang efisien sebagai tempat untuk *display action figure* (Erwima, 2020).

Permasalahan lain yang muncul adalah keterbatasan kapasitas *display* yang menyebabkan sebagian koleksi harus disimpan di dalam boks, sehingga tidak dapat dinikmati secara visual. Padahal, bagi kolektor, *action figure* tidak hanya berfungsi sebagai benda koleksi, tetapi juga sebagai media ekspresi identitas, minat, serta apresiasi terhadap karakter dan budaya populer yang mereka gemari. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi desain *display* yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga mampu menampilkan koleksi secara estetis, aman, dan efisien dalam penggunaan ruang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif. Konsep *rotating display* memungkinkan penempatan lebih banyak *action figure* dalam satu unit *display* tanpa

memerlukan ruang yang luas, sekaligus memberikan kemudahan akses dan visibilitas terhadap setiap koleksi. Model *compact* dipilih untuk menyesuaikan dengan kebutuhan ruang terbatas yang dimiliki sebagian besar kolektor, sehingga *display* dapat ditempatkan di kamar atau ruang pribadi tanpa mengganggu fungsi ruang lainnya. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan kolektor akan media *display* yang fungsional, efisien, serta memiliki nilai estetika yang mendukung pengalaman mengoleksi *action figure*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut. Bagaimana rancangan *display action figure* yang dapat ditempatkan pada ruangan yang terbatas dan mampu menonjolkan estetika dari *action figure* didalamnya?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini menerapkan desain yang sederhana namun terlihat elegan. Topik pembicaraan perancangan ini akan dibatasi menjadi perancangan *Multiple Rotating Display* untuk *Action figure* dengan Model *Compact*.

1. Skala dan Dimensi
 - a. *Display* dirancang sebagai media penyimpanan *action figure* dengan skala maksimal 1/16.
 - b. *Display* memiliki desain yang ringkas, tidak memakan banyak ruang, namun tetap mampu menampilkan beberapa *action figure* sekaligus.
2. Rotasi dan Sistem Penggerak
 - a. *Display* dirancang dengan sistem *rotating display*.
 - b. Mekanisme rotasi harus dirancang agar dapat berfungsi secara halus dan stabil tanpa merusak *action figure* atau bagian-bagian lemari.
 - c. Sistem penggerak rotasi harus menggunakan motor yang kecil dan efisien.

3. Kekuatan dan Bahan Material
 - a. Material *display* harus cukup kuat untuk menahan bobot *action figure* skala 1:16, serta mekanisme rotasi yang digunakan.
 - b. Bahan untuk panel dan bingkai *display* harus ringan namun kokoh, serta bahan yang tahan lama dan mudah dirawat.
4. Desain dan Estetika
 - a. Desain *display* dirancang dengan model *compact* dan estetis, dengan tampilan yang elegan namun tidak mencolok agar tidak lebih menonjolkan *action figure* didalamnya.
 - b. Komponen sistem rotasi dirancang tersembunyi atau dan hati-hati agar tidak mengganggu tampilan keseluruhan *display*.
 - c. *Display* dilengkapi dengan sistem pencahayaan yang optimal untuk menonjolkan detail dari *action figure*, seperti lampu LED yang dapat diatur intensitasnya.
 - d. *Display* dilengkapi dengan Lampu UV untuk menjaga barang didalamnya tetap bersih dan steril.
5. Ukuran dan Kapasitas Ruangan
 - a. Desain *display* harus mempertimbangkan ukuran ruangan tempat lemari akan diletakkan,
 - b. *Display* memiliki ukuran yang *compact* dan tidak memakan banyak ruang.

D. Tujuan dan Manfaat

Dengan memanfaatkan model *compact*, penulis ingin memberikan rancangan *display* yang ergonomis dan hemat tempat, namun tidak mengurangi estetika dari desain *display* itu sendiri dan juga barang pajangan atau *action figure*.

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi Penulis
 - a. Manfaat dari adanya perancangan ini bagi penulis antara lain menambah wawasan ilmu teori serta meningkatkan inovasi serta kreativitas.
 - b. Melatih mahasiswa untuk memecahkan masalah terkait desain produk yang ada di sekitar serta berpikir kritis.

2. Bagi Institusi
 - a. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai panduan pembelajaran serta penelitian dengan topik yang sama
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah inovasi dan variasi desain *display action figure* yang dapat menjadi referensi bagi kolektor maupun pelaku industri kreatif dalam mengembangkan produk sejenis.
 - b. Memenuhi fungsi utama *display* sebagai tempat penyimpanan yang aman serta bersih bagi para kolektor.
 - c. Mendorong kesadaran akan pentingnya penataan dan perawatan koleksi sehingga umur simpan dan kualitas *action figure* dapat terjaga dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, perancangan *display action figure* ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi berbagai pihak. Selain memenuhi kebutuhan penyimpanan dan penataan koleksi, hasil perancangan juga dapat menjadi contoh penerapan desain yang menggabungkan aspek fungsi, keamanan, ergonomi, dan estetika dalam satu produk.

Di sisi lain, perancangan ini diharapkan dapat membuka peluang pengembangan produk serupa yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan kolektor di masa mendatang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi secara akademis, tetapi juga memiliki nilai praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun di bidang industri kreatif.