

**PENGALAMAN MENJADI KOLEKTOR *HOT*  
*WHEELS* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
*DRYPOINT***

**TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH  
ILHAM ROSIHAN FIRMANSYAH  
NIM. 191491024**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2023**

## ABSTRAK

Hobi merupakan aktivitas kegemaran atau kesenangan istimewa yang dilakukan pada waktu senggang. Hobi ini dapat berupa aktivitas sehari-hari seperti membaca, melukis, atau mengoleksi suatu benda-benda. Dalam mengoleksi suatu benda-benda, penulis sangat gemar mengoleksi mainan mobil-mobilan *diecast* dari merk dagang *Hot Wheels*. Berangkat dari pengalaman menjadi kolektor *Hot Wheels* itulah yang melatarbelakangi penulis untuk diangkat menjadi sebuah karya *drypoint*.

Tahapan proses penciptaan karya tugas akhir ini berdasarkan landasan teori L.H. Chapman tentang proses penciptaan karya dengan tiga tahapan, yaitu 1.) Upaya menemukan gagasan, 2.) Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, 3.) Visualisasi. Teknik yang digunakan untuk mewujudkan karya adalah teknik cetak dalam *drypoint* menggunakan mesin CNC laser.

Karya tugas akhir dengan judul “Pengalaman Menjadi Kolektor *Hot Wheels* Sebagai Ide Penciptaan Karya *Drypoint*” merupakan respon dari pengalaman penulis menjadi kolektor *Hot Wheels* yang ingin disampaikan pada masyarakat bahwa menjadi kolektor mainan tidaklah sia-sia karena dapat berkembang menjadi ide bisnis baru.

**Kata kunci:** Kolektor, *Hot Wheels*, *Drypoint*

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan .....	6
D. Manfaat Penciptaan .....	6
E. Tinjauan Karya dan Originalitas.....	7
BAB II.....	17

KONSEP PENCIPTAAN.....	17
A. Konsep Nonvisual .....	17
B. Konsep Visual .....	20
BAB III.....	27
PROSES PENCIPTAAN.....	27
A. Metode Penciptaan .....	27
B. Proses Perwujudan Karya.....	28
BAB IV.....	64
DESKRIPSI KARYA.....	64
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	90

## DAFTAR PUSTAKA

Amelia, Yassa Siti. 2021 “Pengaruh Budaya pada Perilaku Manusia”  
<https://www.kompasiana.com/yassa05762/60bcf8efd541df3c794a2262/pengaruh-budaya-pada-perilaku-manusia>, diakses 12 November 2023.

Amirah, Azizah. “Analisis Kemasan Hotwheels”  
<https://www.scribd.com/document/434367126/Analisis-Kemasan-Hotwheels>,  
diakses 28 September 2023.

Bakri. 2022 “Jenis Kertas yang Biasa digunakan dalam Percetakan” <https://bakri.uma.ac.id/jenis-kertas-yang-biasa-digunakan-dalam-percetakan/#:~:text=Kertas%20Concorde%20adalah%20sebuah%20kertas,Kartu%20Nama%2C%20Undangan%20dan%20Sertifikat.>, diakses 1 November 2023.

Basita. “Mengenal Plat Akrilik: Kelebihan, Jenis, dan Penggunaannya” [https://basita.co.id/2023/03/28/plat-akrilik/#:~:text=Plat%20akrilik%2C%20atau%20sering%20disebut,akrilik%20atau%20PMMA%20\(polimetilmetakrilat\).](https://basita.co.id/2023/03/28/plat-akrilik/#:~:text=Plat%20akrilik%2C%20atau%20sering%20disebut,akrilik%20atau%20PMMA%20(polimetilmetakrilat).), diakses 25 Oktober 2023.

Fandy. “Sejarah Komputer dari Generasi Pertama sampai Saat Ini” <https://www.gamedia.com/literasi/sejarah->

[komputer/#google\\_vignette](#), diakses

November 2023.

Fikri, Ahmad Husni. 2022 “Investasi Hot Wheels, Betul atau Hanya akal- akalan Hobbies?” <https://www.daya.id/usaha/artikel->

[daya/keuangan/investasi-hot-](#)

[wheels-betul-atau-hanya-akal-akalan-hobbies-](#), diakses 22 Oktober 2023.

Fikriansyah, Ilham. 2022. “Gambar Dekoratif: Pengertian, Jenis, dan Contohnya” <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6188174/gambar->

[dekoratif-](#)

[pengertian-jenis-dan-contohnya](#), diakses 20 Oktober 2023.

Hafizulhaq, Fadli. 2021 “Apa Itu Diecast? Apakah Ia Sekadar Mainan?” <https://ajopiaman.com/apa-itu-diecast/>, diakses 24 Oktober

2023.

Hapsari, Oktanti Putri. 2023 “Mengenal Fundamental Procreate, Aplikasi Seru Buat Bikin Ilustrasi”

<https://www.oktantihapsari.com/procreate-aplikasi->

[seru-buat-bikin-ilustrasi/](#), diakses 11 November 2023.

Mashita, N. 2016. “Serba-serbi Hot Wheels yang patut kamu Simak” from Lensa Indonesia. <https://www.lensaindonesia.com/2016/11/15/serba->

[serbi-hot-](#)

[wheels-yang-patut-kamu-simak.html](#), diakses 19 Oktober 2023.

Mugipangestu, Ganis. 2022. “Jangan kaget, 5 mainan Hot Wheels ini harganya ada yang setara rumah mewah”

<https://www.hops.id/trending/pr-2943281398/jangan-kaget-5-mainan-hot-wheels-ini-harganya-ada-yang-setara-rumah-mewah>, diakses 19 Oktober 2023.

Nahuway, Nancy Imelda. 2014 “KEHIDUPAN SUKU DANIDI ATAS KULIT KAYU KOMBOUW”

<https://123dok.com/document/z31312my-kehidupan-suku-dani-atas-kulit-kayu-kombouw.html>, diakses 22 Oktober 2023.

Prakoso, Emmanuel Putro. 2020 “INTAGLIO PRINTING, Definsi, Ragam Teknik dan Alat” <https://dkv.binus.ac.id/2020/12/17/intaglio-printing-definsi-ragam-teknik-dan-alat/>, diakses 26 Oktober 2023.

Screenshot Software.Informer “RDWorks 8.01”

<https://rdworks.software.informer.com/>, diakses 17 November 2023.

Sugiharto, B. (2014). Seni dan Dunia Manusia. Extension Course Filsafat (ECF), (1).

Wahyu, A. 2019. “Sejarah Hot Wheels dan Komunitas di Indonesia” from Tikum. <https://tikum.id/sejarah-hot-wheels-o-dan-komunitas/>, diakses 20 Oktober 2023.

Wiranata, Christian. 2021 “Pengertian Tinta Cetak Offset dan Sifatnya” <https://infocetak.com/pengertian-tinta-cetak-offset-dan-sifatnya/>, diakses 29 Oktober 2023.

